

# MYSTARA

## CODEX IMMORTALIS

di Marco Dalmonte



~ TOMO SECONDO ~  
RELIGIONI DI MYSTARA

# MYSTARA

## CODEX IMMORTALIS

di  
Marco Dalmonte

# TOMO SECONDO

# RELIGIONI DI MYSTARA

La presente opera è un manuale freeware sottoforma di e-book: non esiste e non verrà prodotta in futuro alcuna versione cartacea del "Codex Immortalis" a fini di lucro. Questo manuale è scaricabile gratuitamente dalla rete ed è possibile stamparlo liberamente in parte o nel suo complesso; è vietata qualsiasi attività di vendita, lucro o profitto, così come l'alterazione del presente documento; qualsiasi forma di distribuzione senza fini di lucro deve tuttavia essere autorizzata in via preventiva dall'autore (per qualsiasi richiesta, si faccia riferimento all'e-mail dell'autore della presente opera).

Le immagini presenti in questo documento sono state prelevate in rete senza il consenso degli autori: gli autori delle stesse possono scrivere all'e-mail indicato nella pagina seguente per l'eventuale rimozione delle stesse e si provvederà all'immediata eliminazione delle sue opere.

Dungeons & Dragons®, D&D® e l'ambientazione Mystara™ sono marchi registrati dalla 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 né, tuttavia, implicare un'approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.

Alcune parti della presente opera fanno riferimento alla Terza Edizione ed al "d20 System": quest'ultimo (ed il relativo logo) sono marchi registrati della Wizards of the Coast, Inc. e sono utilizzati secondo i termini della Licenza d20 System versione 6.0. È possibile ottenere una copia di tale licenza sul sito [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

### Indice

Capitolo 3 Sacerdoti .....	2	Capitolo 7 Gruppi di Potere degli	
Capitolo 4 Culti Organizzati .....	11	Immortali.....	217
Capitolo 5 Filosofie e Movimenti.....	55	Sommario Analitico.....	219
Capitolo 6 Pantheon.....	102		

Impaginazione di aia  
Versione PDF: 2.0  
del 02/06/2011

Versione PDF 2.1  
Del 01/12/2012



# CAPITOLO 3

## SACERDOTI

### CHIERICI SPECIALISTI

Come già spiegato precedentemente, tutti gli immortali traggono potere dalla venerazione che essi ricevono dai propri seguaci, e per questo lo scopo ultimo di ciascuno di loro è accrescere il numero di seguaci in tutto il Multiverso. Per far ciò, essi si servono di individui eletti, scelti per la propria comprensione della parola e delle leggi degli immortali, che hanno votato la loro vita alla causa di una specifica divinità o di un culto: i chierici.

I chierici o sacerdoti si distinguono dai normali fedeli per il fatto che intrattengono uno speciale vincolo di fiducia e fedeltà con la divinità, una comunione spirituale più elevata che raggiungono grazie a pratiche di meditazione e di abnegazione nei confronti della divinità e di ciò che essa rappresenta. L'immortale, in cambio dei loro servizi e della loro eterna e incondizionata dedizione, dona a questi chierici parte del proprio potere divino, visto che la loro comunione di spirito diventa un canale tramite il quale i mortali possono accedere al potere della divinità. In questo modo i sacerdoti sono in grado di lanciare incantesimi clericali, grazie al legame divino coi propri patroni immortali: essi meditano ogni giorno ad un orario fisso (di solito al levar o al calar del sole), offrendo le proprie lodi all'immortale, reiterando la propria fedeltà e la comunione di spirito, e chiedendo in cambio la possibilità di servirlo e di usare parte del suo potere per la sua maggior gloria. In seguito, quando sorge la necessità, pronunciando semplici preghiere o formule di rito essi invocano il potere divino per creare miracoli e fenomeni magici. Queste preghiere non sono *di per sé* magiche, come invece lo sono le formule arcaiche di maghi e stregoni, ma hanno efficacia e producono incantesimi solo in virtù della fedeltà e della comunione spirituale esistente tra il sacerdote e la divinità (ecco in cosa si differenzia la magia divina o clericale da quella arcana).

Risulta facile capire quindi, quanto sia importante per un sacerdote seguire sempre alla lettera i dettami del suo patrono immortale, cercando di convertire altri alla sua fede (poiché questo è generalmente il motivo principale che spinge un immortale a creare un corpo di sacerdoti a lui devoti) e combattendo nel suo nome. Infatti, qualora venisse a mancare nel suo servizio e commettesse azioni che vanno contro i dettami del suo immortale, egli rischierebbe non solo di perdere temporaneamente i propri poteri, ma anche di essere punito severamente dalla divinità (molte infatti sono

vendicative). In termini di gioco, ogniqualvolta il DM ravvisi nel personaggio con poteri clericali una mancanza nei confronti della sua religione, egli è autorizzato a privare il PG dei suoi incantesimi fino a quando il reo non avrà espiato i propri "peccati" (di solito con una forma di penitenza fisica o materiale, come l'autoflagellazione e la perdita di punti caratteristica o di Punti Ferita permanenti nei casi di mancanze più gravi, oppure con una cerca faticosa che porterà onore e fama alla divinità e alla sua causa). Solo nei casi di una totale conversione ad un culto nemico o opposto a quello originale del chierico, o di un insulto diretto e pubblico alla divinità, il DM dovrebbe far calare sul chierico la punizione divina sotto forma di maledizione o di un intervento diretto da parte dell'immortale (o di qualche suo adepto particolarmente zelante).

#### **Chierico Specialista:**

**Simbolo Sacro:** il chierico possiede solo il simbolo sacro caratteristico della propria divinità.

**Arma Preferita:** se nella descrizione delle armi consentite al chierico è compresa una o più armi preferite dalla divinità (di solito viene fuori dalla parentesi nel paragrafo "Armi favorite", vedi la legenda a pag. 11), egli è obbligato ad apprendere l'uso di quell'arma (o di tutte le armi preferite, se più d'una è elencata) fin dal primo livello e ad avanzare nell'uso di quell'arma con priorità rispetto alle altre. Egli ottiene sempre un bonus di +10% al tentativo di avanzare nella maestria con quell'arma [vedi il manuale *Armeria di Mystara* disponibile online per ulteriori informazioni su questo regolamento], e se vi incide il simbolo della divinità, può usare l'arma proprio come un simbolo sacro dopo averla benedetto. Questi poteri non vengono concessi se l'arma preferita indicata è un'arma naturale.

**Abilità e Poteri del chierico:** il chierico possiede tutte le abilità e i poteri riportati nell'omonimo paragrafo.

**Incantesimi:** il chierico ha accesso a tutti gli incantesimi aggiuntivi e sostitutivi relativi all'immortale servito elencati nell'Appendice del *Tomo della Magia di Mystara - Volume 2*.

## CHIERICI POLITEISTI O PANTEISTI

---

Oltre ai chierici specialisti esiste un secondo tipo di sacerdote (più raro) che trae potere dalla comunione con gli immortali: il cosiddetto chierico politeista. A differenza di uno specialista (devoto ad un solo immortale), un sacerdote politeista venera un intero pantheon di divinità riconosciute dalla propria chiesa, ciascuna asseconda del ruolo che la dottrina della chiesa le assegna per mantenere l'equilibrio universale. Questa distinzione si impone particolarmente nel caso di sacerdoti che appartengano a chiese che venerano diversi immortali (come la Chiesa di Traladara, la Chiesa di Bellayne o quella di Darokin), in quanto essi hanno la possibilità di scegliere tra la dedizione ad una divinità in particolare o la venerazione di tutti gli immortali del culto senza fare differenze. Il sacerdote politeista può esistere solo all'interno di una chiesa politeista organizzata ufficialmente che comprenda divinità con obiettivi concordanti, a meno che il DM non conceda al personaggio di poter venerare un intero pantheon culturale o regionale.

È chiaro che mentre un chierico specialista è molto più vincolato ad un codice di condotta e a una serie di dettami che il suo immortale gli impone, il sacerdote politeista gode invece di una maggiore libertà, dovendo mediare tra i diversi dettami e gli interessi dei diversi immortali e potendo scegliere su quali concentrarsi di più di volta in volta. Quindi a differenza del chierico specialista, egli non corre il rischio di vedersi privato degli incantesimi nel caso commetta una mancanza nei confronti di un immortale, poiché le altre divinità della sua chiesa continuerebbero comunque a fornirgli gli incantesimi. Solo nel caso in cui egli abiuri o contravvenga ai dettami e ai dogmi fondanti della chiesa stessa allora rischia di essere privato dei suoi poteri, poiché il pantheon agisce di comune accordo in base a certi obiettivi considerati prioritari che il chierico deve sempre rispettare e sui quali si basa la concessione dei suoi poteri.

### **Chierico Politeista:**

Simbolo Sacro: il chierico usa il simbolo caratteristico della propria chiesa o in alternativa può utilizzare uno qualsiasi dei simboli sacri relativi alle divinità venerate dal suo pantheon;

Arma Preferita: il chierico può usare tutte le armi ammesse da ogni divinità del pantheon, e se ve ne è almeno una ammessa da tutti i suoi patroni immortali, può usarla come simbolo sacro.

Abilità e Poteri del chierico: il chierico acquisisce una abilità a scelta tra quelle gratuite elargite dagli immortali riveriti, ma nessun'altra delle capacità speciali o delle abilità elencate in questo paragrafo.

Incantesimi: il chierico ha accesso a tutti gli incantesimi aggiuntivi o sostitutivi che vengono concessi solo da quelle divinità della sua chiesa che

ammettono sacerdoti dotati del suo stesso allineamento.

## CHIERICI FILOSOFI

---

Esiste un terzo tipo di sacerdoti che possono essere riconosciuti su Mystara poiché non venerano alcuna divinità pur ricevendo incantesimi grazie alla propria fede nell'Ordine o nel Caos: si tratta dei chierici filosofi. Essi non ripongono la propria fede in determinati immortali, ma piuttosto seguono una filosofia, idee e dogmi di comportamento allineati con uno dei due poli che fondano la struttura del Multiverso: la Legge (Ordine, Vita) o il Caos (Disordine, Morte). Per i chierici filosofi l'importante è agire e pensare rispettando i dettami imposti dall'etica della chiesa a cui appartengono (come ad esempio quella di Thyatis o di Ochalea), dettami che seguono l'Ordine o il Disordine pur senza rendere conto ad alcuna divinità. Questi sacerdoti riescono a trarre potere attingendo direttamente dalle sfere dell'Ordine (l'insieme di Materia, Pensiero, Energia e Tempo) o dalla sfera del Caos (l'Entropia, che da sola bilancia le altre quattro sfere allineate con l'Ordine), e quindi il loro potere deriva soprattutto dalla forza della loro fede nei loro principi e nei dogmi della propria religione o filosofia religiosa. Nel momento in cui essi stessi si allontanano da questa via, recidono da soli il legame mistico che intrattengono con l'Ordine o col Caos e cessano di ricevere poteri divini poiché non più allineati ai loro ideali (come una sorta di autopunizione inconscia dell'anima). Ecco perché risulta spesso molto più difficile e molto più impegnativo percorrere la via del chierico filosofo rispetto a quella dello specialista o del panteista: esso deve sempre essere ligio al proprio allineamento e all'impostazione della chiesa a cui appartiene, senza alcuna concessione.

### **Chierico Filosofo:**

Simbolo Sacro: il chierico usa il simbolo caratteristico della propria chiesa;

Arma Preferita: il chierico è obbligato a usare solo le armi del tipo consentito dalla sua filosofia o chiesa (contendenti, taglienti o penetranti), senza avere un'arma preferita sulle altre e senza guadagnare alcun bonus particolare, né può utilizzare alcuna arma come simbolo sacro.

Abilità e Poteri del chierico: il chierico acquisisce solo un'abilità gratuita in base al suo Allineamento, ovvero *Percepire inganni* se Legale e *Fingere* se Caotico, ma nessun'altra capacità speciale.

Incantesimi: il chierico ha accesso solo agli incantesimi della lista standard, ad eccezione di quelle magie espressamente vietate dalla sua chiesa. È possibile averne altre in sostituzione, secondo la tradizione della chiesa a cui appartiene il sacerdote.

## CAMPIONI CONSACRATI: PALADINI, DIFENSORI E VENDICATORI

Tra i seguaci degli immortali esistono guerrieri dotati di particolare saggezza e dedizione, che ad un certo punto nella loro vita, decidono di prendere gli stessi voti dei sacerdoti e di portare nel mondo il credo di una chiesa o di una divinità, servendola sia con l'arme, che con le opere e la retorica: si tratta dei cosiddetti Campioni Consacrati (detti anche Difensori della Fede). Questi impavidi campioni degli immortali vengono ordinati dai sacerdoti solamente quando dimostrano di essere abbastanza esperti (devono aver raggiunto almeno il 12° livello) e motivati (dei veri credenti) per ottenere l'investitura a "braccio armato" della fede, e da quel momento devono rispettare tutti i dettami imposti dall'immortale o dalla chiesa ai suoi sacerdoti (e quindi anche tutte le restrizioni in fatto di armi usabili, comportamenti accettabili e obiettivi condivisi) e obbedire agli ordini delle gerarchie ecclesiali che gli concedono l'investitura. In cambio tuttavia, il difensore della fede viene legato alla divinità o alle sfere di potere dallo stesso vincolo che i sacerdoti condividono con essa, anche se i poteri magici che il campione riceve sono di minore entità.

Esistono tre tipi di Campioni Consacrati in base all'allineamento posseduto dal fedele: Paladino <sup>1</sup> (Legale), Difensore druidico (Neutrale) e Vendicatore (Caotico). Sia il Paladino che il Vendicatore possono essere fedeli di una divinità che ammetta questo tipo di seguaci, o affiliati ad una chiesa che segua la filosofia della Legge (Paladino) o del Caos (Vendicatore). In questo secondo caso entrambi attingono direttamente al potere delle sfere dell'Ordine o dell'Entropia e mantengono i poteri fintanto che rimangono all'interno delle grazie della chiesa. Il Difensore invece deve sempre necessariamente servire un immortale protettore della natura di allineamento Neutrale che ammetta l'esistenza di questa figura tra i propri devoti (alcuni infatti sono contrari alla violenza e non approvano l'istituzione di un braccio armato nel culto). Occorre sottolineare che possono esistere altri Campioni Consacrati appropriati a divinità specifiche che non hanno gli stessi poteri delle tre tipologie sopra riportate: per questi casi particolari fare riferimento all'ultimo paragrafo di questa sezione.

I guerrieri che si votano ad una chiesa o a un immortale (che ovviamente deve ammettere sacerdoti di

<sup>1</sup> Nel sistema D&D 3E il Paladino è una classe base a 20 livelli, mentre il Paladino qui indicato viene denominato Templare ed è uno dei tre sentieri (più specificamente quello che possono intraprendere i personaggi Legali) proposti dalla Classe di Prestigio a 10 livelli chiamata Difensore della Fede. Esso si distingue dal Paladino poiché è devoto ad una chiesa o ad un immortale particolare, mentre il Paladino è l'epitome del campione del Bene e della Legge. Egli non è obbligato a votarsi ad alcuna religione, ma il suo potere gli deriva dalla purezza di cuore e dalla comunione spirituale con l'Ordine universale.

quell'allineamento) diventano Campioni Consacrati, e oltre a mantenere le proprie capacità combattive acquisiscono la protezione dell'ordine o culto a cui sono affiliati, la capacità di lanciare incantesimi divini (clericali per Paladini e Vendicatori, druidici nel caso dei Difensori Druidici) e altre abilità e poteri speciali. In cambio però, devono sottostare alle restrizioni riguardanti le armi a cui sono soggetti tutti i chierici di quella determinata divinità, e devono obbedire alle alte cariche del culto a cui appartengono, rispondendo al loro appello e combattendo per loro quando richiesto.

### Paladino

Il paladino è l'esempio più fulgido di rettitudine, ordine, onore, coraggio e devozione nei confronti della divinità e dell'Ordine in senso lato, un vero e proprio esempio di abnegazione, virtù e onestà al servizio di una causa o di una fede. Spesso i paladini diventano eroi riconosciuti e venerati dai fedeli, comandano eserciti e servono lealmente una chiesa e un regnante, senza mai compiere nulla di immorale o illegale e rispettando sempre il codice d'onore e le regole vigenti all'interno del culto.

Quando un paladino commette una mancanza, il suo senso dell'onore e del dovere è così alto che immediatamente cerca un modo per fare penitenza e rimediare all'errore, accettando la punizione e la perdita momentanea dei poteri con deferenza. Può capitare tuttavia che alcuni paladini rimangano talmente intossicati dal senso di purezza, perfezione e superiorità che li circonda da diventare estremamente vanesi, sprezzanti e senza più percezione della propria fallibilità. In questi casi essi diventano ciechi ai propri errori visto che si considerano infallibili, e non contemplanò ipotesi di autodafè o autocritica: solo le alte cariche gerarchiche possono riprenderli e riportarli sulla retta via. Se però l'individuo è troppo arrogante e sicuro di sé, non è raro che questi richiami vengano considerati segni di invidia e di ottusità e che il paladino si rifiuti di seguirli o comunque non sia convinto del proprio errore e obbedisca ai richiami solo superficialmente. In tal caso egli è ormai sulla strada giusta per la corruzione morale che potrebbe portarlo verso la strada dell'Entropia e della caduta da campione dell'Ordine e del Bene a servo del Caos e dell'Ingiustizia.

### Difensore Druidico

Il Difensore Druidico è un guerriero votato a proteggere la natura e l'equilibrio naturale con la forza delle armi e il fervore di chi crede che la perfezione della natura debba essere rispettata da tutti e difesa fino all'estremo sacrificio. Egli serve la propria divinità (un immortale sempre associato alla natura) o l'ordine druidico a cui è affiliato con lealtà indefessa, e solitamente si occupa di custodire una certa zona considerata a rischio o particolarmente sacra. Altre volte è in prima linea nella crociata contro alcune razze o organizzazioni ritenute una minaccia per la natura

ovunque si trovino, e si trova così a viaggiare di regione in regione seguendo le indicazioni del proprio immortale o rispondendo alle richieste di aiuto di circoli druidici o di creature amiche minacciate. Il difensore ama il contatto con la natura e con i suoi abitanti, rispetta gli animali e protegge l'habitat in cui vive, tenendo contatti con tutti coloro che vi risiedono e agendo in qualità di "braccio armato" della natura e di ambasciatore col mondo esterno per l'ordine druidico di cui fa parte.

In qualsiasi luogo ove operano forze che minacciano la natura, il Difensore Druidico porta avanti una battaglia fatta di assalti, sabotaggi e interferenze agendo anticipatamente quando possibile per prevenire piuttosto che per rimediare ad un danno già arrecato. Essi sono sempre in contatto con la natura e non amano rimanere in ambienti urbani, considerati alla peggio corrotti o semplicemente freddi e alienanti. L'equilibrio dell'ecosistema naturale e il rispetto delle creature che vivono al suo interno sono i capisaldi della dottrina di ogni difensore druidico, che non esita a rispondere agli appelli di druidi e seguaci della propria divinità ogniqualvolta giungano al suo orecchio, anche se rimane piuttosto libero nel decidere il corso delle sue azioni. È compito di un difensore, in collaborazione con i druidi locali, sorvegliare e proteggere la fauna del luogo, facendo attenzione al numero e al tipo di specie presenti, affinché non sorgano problemi di sovrappopolazione o contrasti deleteri che possano mettere in pericolo l'equilibrio dell'habitat. A tal fine il difensore autorizza le battute di caccia dei residenti locali, di solito in accordo coi druidi, in modo da permettere la prosperità sia delle specie animali che degli altri individui, e che controlla che nessun cacciatore di frodo alteri la situazione, oltre a monitorare insieme ai druidi la situazione delle risorse idrogeologiche del territorio per evitare squilibri o sfruttamenti illeciti.

## Vendicatore

Il vendicatore è un combattente spietato che ama l'anarchia (intesa come dominio del più forte), la violenza e il potere e si rifiuta di aderire a leggi e codici considerati limitanti per le proprie potenzialità. Egli serve la propria divinità o la propria chiesa perché si identifica nei principi di anarchia e crudeltà che questi culti professando, e agisce seguendo i propri istinti più brutali, egoistici e malevoli, con la convinzione che il pensiero anarchico sia l'unica via per conseguire rapidamente i propri fini. Il vendicatore usa qualsiasi mezzo per conseguire i propri scopi e non si fa scrupoli nei confronti di legge o morale: l'unica legge che riconosce è quella del più forte. Il vendicatore aspira al potere assoluto e per ottenerlo compie imprese tremende e spietate, fondando il suo potere sulla paura, la crudeltà, la corruzione e il tradimento.

I vendicatori sono sempre al servizio di chiese e immortali votati all'Entropia o a culti basati su valori come egoismo, sete di potere, violenza e morte. Nella maggior parte dei casi sono guerrieri smaccatamente

malvagi e amorali, fanatici megalomani o crudeli sadici inebriati del potere di dare la morte a qualsiasi essere si metta sulla loro strada, oppure ossessionati dalla non-morte e dalla possibilità di vivere eternamente in una forma che molti definirebbero un'oscena parodia della vita. Questi individui perseguono il Male con la stessa passione con cui un paladino difende la causa del Bene, e quando possono preferiscono ricorrere a metodi violenti e dolorosi per raggiungere i propri obiettivi, per il sadico piacere che provano nel portare sofferenza e distruzione. Spesso sono talmente inebriati di potere che ambiscono ai titoli più alti all'interno del proprio ordine e non esitano ad usare qualsiasi mezzo (anche l'assassinio o il tradimento) per raggiungere il proprio scopo a danno di altri confratelli (spesso col beneplacito della divinità). Altri invece sono ossessionati dall'idea di modellare tutto il mondo secondo quella che ritengono essere la forma più perfetta di vita: l'anarchia. Questi vendicatori sono personaggi imprevedibili e spesso del tutto pazzi, e non esitano a infrangere qualsiasi regola solo per il gusto di portare disordine laddove l'ordine crea troppa staticità, persino tra i ranghi del loro stesso culto.

## Poteri Comuni dei Campioni Consacrati

Il campione mantiene il THACO, i Tiri Salvezza, i Punti Ferita, la progressione nei PE e gli attacchi multipli del guerriero, ma dal momento in cui prende i voti non guadagna altre opzioni di combattimento. In più, egli ottiene le abilità e i poteri speciali elargiti dalla divinità ai suoi servitori più fedeli (solo quelli elencati nel paragrafo "Abilità e poteri dei Campioni consacrati"). Con una Saggiezza di almeno 11 punti poi, brandendo il suo simbolo sacro e recitando le preghiere appropriate il campione può **evocare incantesimi divini** (secondo la lista della sua divinità o culto, inclusi incantesimi aggiuntivi e sostitutivi) come un chierico di 1° dal momento in cui viene consacrato, e successivamente guadagna un nuovo "livello da chierico" ogni due livelli di esperienza da guerriero (arrotondando per difetto, liv. max 13°). Il livello di potere massimo padroneggiabile dal campione è pari a 10 meno il suo punteggio di Saggiezza (max 6° livello con Saggiezza 16, minimo il 1° con 11). Il campione consacrato in tal caso può anche ricercare nuovi incantesimi e una volta raggiunto il 9° come chierico fabbricare oggetti magici tipici degli incantatori divini (v. regole descritte nel Volume 3).

Ogni campione consacrato può **chiedere asilo** gratuito in qualsiasi tempio o abbazia della divinità da lui servita o del proprio ordine di appartenenza. In cambio però, deve sottostare alle restrizioni riguardanti le armi usabili a cui sono soggetti tutti i chierici di quella determinata divinità o di quell'ordine, e deve obbedire alle alte cariche della chiesa a cui appartiene, rispondendo al loro appello e combattendo per loro ogniqualvolta sia necessario, oltre che rispettare i dettami della fede a cui appartiene (ha tutti gli obblighi dei comuni chierici e può rischiare la sospensione degli incantesimi o punizioni peggiori per cattiva condotta).

Infine, in base al suo Allineamento morale, ogni campione ottiene dei poteri specifici aggiuntivi.

### PALADINO (LB)

- **scacciare i non-morti** con probabilità basata sui suoi "livelli da chierico";
- **individuare il male** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo clericale di 2° livello);
- **tocco benefico**: con la semplice imposizione delle mani il paladino emana un'energia positiva che può curare fino a 1 PF per livello al giorno a qualsiasi creatura vivente (esclusi costrutti, melme e esseri appartenenti all'Entropia). I Punti Ferita elargiti con la cura possono anche essere ripartiti (ad esempio un Paladino di 10° cura fino a 10 PF al giorno, e può imporre le mani ad un contadino per curargli 3 PF, poi imporre su se stesso una volta ferito per recuperare fino a 7 PF sempre nello stesso giorno). Il tocco benefico applicato ad una creatura non-morta o appartenente alla sfera dell'Entropia (es. demoni) fa perdere PF al soggetto anziché curarlo ma è concesso un TS contro Raggio della Morte per dimezzare i danni.

### VENDICATORE (CM)

- **controllare i non-morti** con probabilità basata sui suoi "livelli da chierico";
- **individuare il male** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo clericale di 2° livello);
- **tocco malefico**: con la semplice imposizione delle mani il vendicatore può prosciugare fino a 1 PF per livello al giorno ad una qualsiasi creatura vivente, ma è concesso un TS per dimezzare i danni. I PF effettivamente persi dalla vittima vengono poi assorbiti dal vendicatore che li usa per guarirsi (se ferito) oppure, se lo portano ad eccedere il proprio massimo di PF, i punti in eccesso svaniscono dopo un round. I Punti Ferita risucchiati col tocco possono anche essere frazionati (ad esempio un Vendicatore di 10° prosciuga fino a 10 PF al giorno, e può toccare un contadino per rubargli 4 PF sapendo che non ne avrà molti, poi toccare un cavallo e prosciugarlo i restanti 6 PF sempre nello stesso giorno). Il tocco malefico non ha alcun effetto su costrutti, non-morti o demoni dell'Entropia.

### DIFENSORE DRUIDICO (N)

- **scopri pericolo** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo druidico di 1° livello);
- **metamorfosi animale** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo arcano di 2° livello);
- **famiglio animale**: durante la cerimonia in cui il guerriero viene investito del potere divino, tramite l'incantesimo *evoca alleato animale* il difensore viene legato da un druido ad un animale che diventa il suo famiglio. Il difensore, in caso di morte del seguace, può attirare un nuovo famiglio animale allo stesso modo degli incantatori arcani, utilizzando l'incantesimo *evoca alleato animale*

(vedere le regole per possedere un famiglio nel Volume 1).

### Divinità per Paladini

I Paladini sono ammessi come servitori di qualsiasi chiesa/filosofia Legale non malvagia, nonché tra i fedeli delle seguenti divinità (suddivise per sfera):

**Energia:** Alpathia, Benekander, Ixion, i Korrgan, Razud, Tarastia, Thor.

**Materia:** Atruaghin, Forsetta, Hattani, Ilmarinen, Ka, Lokena, Maat, Paarkum, Terra, Utnapishtim.

**Pensiero:** Clébard, Frey, Freyja, Halav, Mâtin, Odino.

**Tempo:** Al-Kalim, Chardastes, Petra, Taroyas.

### Divinità per Difensori Druidici

Buglore, Djaea, i Korrgan, Ordana, Protius, Zirhev.

### Divinità per Vendicatori

I Vendicatori sono ammessi come servitori di qualsiasi chiesa/filosofia Caotica non buona, nonché tra i fedeli delle seguenti divinità (suddivise per sfera):

**Energia:** Barziluth, Kurtulmak, Slizzark, Zugzul

**Entropia:** Alphaks, Arik, Atzanteotl, Bachraeus, Bagni Granfauci, Brissard, Danel, Demogorgone, Hel, Hircismus, Idris, Jammudaru, Kiranjo, Loki, Nyx, Orcus, Ranivorus, Stodos, Talitha, Thanatos, Yagrai

**Materia:** Crakkak, Wogar

### Campioni Consacrati Decaduti

Solo in due casi un personaggio può perdere i benefici associati al campione consacrato. In primo luogo se disubbidisce ai vertici del suo culto o alla divinità stessa, il legame con l'immortale viene interrotto e potrà essere ripristinato solo in seguito ad un'azione riparatrice e al perdono dei suoi superiori. La seconda possibilità deriva dalla volontà di abbandonare l'ordine per ritirarsi o diventare seguace di un altro culto. Nel primo caso scompaiono i benefici e gli obblighi verso il culto senza altri problemi. Nel secondo invece oltre ad ottenere l'inimicizia del vecchio ordine, il personaggio perde il 10% dei PE guadagnati come campione del vecchio culto, ma può beneficiare dei nuovi poteri derivanti dalla divinità a cui si lega fin da subito.

### Campioni Consacrati Alternativi (Opzionale)

Esistono alcune divinità che non possiedono né Paladini, né Vendicatori, né Difensori Druidici, sia perché non rientrano all'interno della gamma di allineamenti compatibili con queste figure, sia perché non hanno esattamente gli stessi interessi di tutti gli immortali che invece ammettono questi campioni della fede tra i propri servitori. In questi casi, è possibile creare ad hoc una sottoclasse specifica di campione consacrato devoto ad un immortale in particolare, pur tenendo presente quali devono essere i poteri comuni a

tutti i campioni consacrati (lanciare incantesimi divini e chiedere asilo) e quali possono essere i limiti dei poteri speciali concessi dalla divinità (due poteri magici limitati e un potere speciale illimitato).

Di seguito vengono riportati alcuni esempi utili per comprendere come possano differire i campioni specializzati di determinate divinità dalle tre tipologie sopra esposte (il Guardaboschi in particolare è introdotto in *Dawn of the Emperors - Book 1: Thyatis*).

### CAMPIONE DRACONICO (L/N/C)

Il Campione Draconico è un guerriero umano o umanoide devoto ad una divinità draconica patrona del suo stesso allineamento scelta tra Diamante (LB/LN), Opale (NB/N/NM), Perla (CN/CM) o il Grande Drago (qualsiasi). Il suo compito è proteggere le razze draconiche e i suoi poteri sacri sono i seguenti:

- **ruggito possente:** tre volte al giorno il campione può emettere un urlo di potenza tale da essere avvertito entro 200 metri. Chiunque si trovi entro un'area di 1 metro ogni 3 livelli/DV del campione deve effettuare un TS contro Paralisi: chi fallisce resta stordito per 1d6 round, mentre chi riesce rimane assordato per 1d6 round.
- **scacciare draghi:** funziona allo stesso modo di scacciare non-morti con probabilità basata sui suoi "livelli da chierico";
- **telepatia draconica:** tre volte al giorno per un periodo di 3 ore, il campione è in grado di comunicare telepaticamente con un drago e di comprenderlo anche se parlano due lingue differenti.

### CONQUISTATORE (LN/N)

Il Conquistatore è il Campione Consacrato devoto ad una divinità della guerra e della conquista tra le seguenti: Al-Kalim, Bartziluth, Brandan, il Generale Eterno, Gorm, Halav, Karaash, Tahkati, Vanya e Zug-zul. Il suo compito è innalzare il nome del suo patrono guidando guerrieri alla vittoria e agendo con coraggio in ogni battaglia. I suoi poteri sacri sono i seguenti:

- **giudizio divino:** tre volte al giorno il conquistatore può invocare questo potere per abbattere la punizione divina su un suo avversario durante uno scontro, e se il colpo va a segno ai danni inferti si aggiunge la metà del livello del campione consacrato (viceversa il potere va sprecato). Il potere consente anche di danneggiare creature non colpibili da armi normali anche se si sta usando un'arma non magica;
- **parola del comando** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo divino di 1° livello);
- **presenza ispiratrice:** la sola presenza del campione ispira coraggio e grinta nei suoi alleati (fino a un massimo di 10 persone per livello), che ottengono un bonus di +1 al Morale e ai Tiri per Colpire finché il conquistatore combatte al loro fianco.

### GIUSTIZIERE (LB/LN/LM/NB/CB)

Il Giustiziere è il Campione Consacrato devoto ad una divinità legale o buona dedita alla giustizia o alla vendetta tra le seguenti: Finidel, Forsetta, Maat, Malinois, Raith, Ruaidhri, Tarastia. Il suo compito è far rispettare la giustizia e vendicare le offese alla divinità o i torti percepiti come tali in base ai precetti del culto. I suoi poteri sacri sono i seguenti:

- **fervore sacro:** una volta che il giustiziere si è reso conto che una creatura ha violato le sacre leggi che ha giurato di far rispettare, egli viene invaso da un sacro fervore che lo rende più determinato in qualsiasi azione ai danni del colpevole e gli concede un bonus di +1 a ogni Tiro per Colpire, ai danni e ad ogni prova di abilità contro quest'ultima, nonché a tutti i Tiri Salvezza per evitare effetti provocati dalla creatura. È possibile sviluppare il fervore sacro solo nei confronti di una creatura alla volta, e continuerà finché quella creatura non sarà catturata e sottoposta alla giustizia o adeguatamente punita;
- **punizione divina:** tre volte al giorno il giustiziere può invocare questo potere per abbattere la punizione divina su una vittima colpevole di trasgressione contro le leggi della giustizia umana o divina. Se il colpo va a segno ai danni inferti si aggiunge la metà del livello del giustiziere, viceversa il potere va sprecato. Il potere consente anche di danneggiare creature non colpibili da armi normali anche se si sta usando un'arma non magica;
- **rivela bugie** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo clericale di 1° livello).

### GUARDABOSCHI (LB/NB)

Il Guardaboschi (*Forester*) è il campione sacro devoto a Ilsundal, patrono degli elfi, della magia e della natura, e come tale il suo compito principale è custodire e proteggere le comunità elfiche, la natura e i segreti elfici (un ruolo che quindi sta a metà tra il Paladino e il Difensore druidico). Qualsiasi sia la sua razza di appartenenza, usa la stessa tabella di avanzamento, il THAC0, i TS e i DV di un normale elfo, iniziando dal 1° livello come Guardaboschi (a differenza degli altri Campioni) e la sua lista degli incantesimi si compone degli incantesimi della tradizione Elfica appartenenti alle scuole di Abiurazione, Ammaliamento, Divinazione, Trasmutazione, nonché di tutti quelli druidici e clericali concessi normalmente da Ilsundal. Tuttavia, l'avanzamento del Guardaboschi nell'uso della magia si arresta al 10° livello (come accade normalmente agli Elfi Signori) e successivamente progredisce solo nelle Classi d'Attacco, acquisendo più esperienza marziale a scapito di quella magica, ma avanzando molto più lentamente di un guerriero che sia anche Campione Consacrato (questo bilancia il fatto che il Guardaboschi progredisce prima e più velocemente nell'uso della magia grazie a Ilsundal, patrono della magia elfica).

### GUARDIANO (LB/LN)

Il Guardiano è il Campione Consacrato devoto ad una divinità legale o buona dedita alla protezione di un popolo, una razza o una nazione tra le seguenti: Ahmanni, Alphatia, Atruaghin, Benekander, Carnelian, Clébard, Hattani, Ilmarinen, Ka, i Korrigan, Koryis, Liena, Malafor, Mâtin, Mealiden, Minroth, Petra, Pflarr, Plasmatore, Utnapishitim, Zalaj. Il suo compito è proteggere e custodire ciò che la divinità o il culto reputa più importante e mantenere l'ordine anche a costo della vita. I suoi poteri sacri sono i seguenti:

- **aura pacificatrice:** la presenza del campione ispira pace e ordine in coloro che lo circondano. L'aura si estende per un raggio di 1 metro ogni due livelli del guardiano e migliora di un grado le Reazioni di ogni soggetto interessato, oltre ad imporre una penalità di -1 all'Iniziativa e ai TxC di ogni creatura ostile al Guardiano e ai suoi alleati;
- **individuare il male** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo clericale di 2° livello);
- **protezione divina:** tre volte al giorno il guardiano può invocare l'incantesimo *santuario* su se stesso o su un'altra creatura devota al culto entro 3 metri.

### OMBRA (NB/CB)

L'Ombra è il campione sacro devoto a Eiryndul, patrono degli elfi, dell'illusione, dell'astuzia e delle razze silvane, e come tale il suo compito principale è custodire e proteggere le comunità elfiche devote a Eiryndul, la natura e i segreti elfici. Qualsiasi sia la sua razza di appartenenza, l'Ombra è sempre un Ladro (o un Avventuriero) che usa la stessa tabella di progressione, il THACO, i TS e i DV di un normale elfo, ma può usare solo gli incantesimi delle ombre (v. *Il Perfetto Ladro*) e gli incantesimi della scuola dell'illusione concessi come magie clericali da Eiryndul. Tuttavia, la loro progressione negli incantesimi si ferma al 10° livello, proprio come i normali Elfi-Signori, e dal 11° livello in avanti progrediscono solo per migliorare le loro capacità ladresche e il THACO, acquisendo un'abilità speciali dei ladri per ogni Classe d'Attacco successiva come capacità sacra donata da Eiryndul.

### ONDA (NB)

L'Onda è il campione sacro devoto a Calitha, patrona degli elfi acquatici, dei turtle e della fauna marina, e come tale il suo compito principale è custodire e proteggere le comunità a lei devote e gli ecosistemi acquatici. Qualsiasi sia la razza di appartenenza, l'Onda è sempre un guerriero che ha accesso agli incantesimi tipici della tradizione Marina concessi come magie clericali. Le onde usano la stessa tabella di progressione in PE e incantesimi, il THACO, i TS e i DV di un normale elfo, ma hanno automaticamente accesso per ogni livello di potere a tutti gli incantesimi della tradizione marina delle scuole di Abiurazione, Divinazione, Evocazione, Trasmutazione e a tutti quelli druidici e clericali concessi normalmente da Calitha. Tuttavia, la loro progressione negli incantesimi si ferma al 10° livello,

proprio come i normali Elfi-Signori, e dal 11° livello in poi progrediscono solo nelle Classi d'Attacco per migliorare le loro capacità marziali.

### MISTIFICATORE (CB/CN/CM)

Il Mistificatore è il Campione devoto ad una divinità caotica dell'inganno e del sotterfugio tra le seguenti: Atzanteotl, Corvo, Cretia, Faunus, Harrow, Kallala, Korotiku, Loki, Masauwu, Mrikitat, Talitha. Il Mistificatore può essere un Guerriero o un Ladro e il suo compito è vincere e umiliare gli avversari nel nome della divinità sfruttando l'inganno. I suoi poteri sono:

- **maestro del sotterfugio:** il mistificatore è un esperto nell'arte dell'inganno e della dissimulazione, e ottiene sempre un bonus di +1 su qualsiasi prova di abilità per ingannare, nascondere e camuffare;
- **invisibilità** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo arcano di 2° livello);
- **mentire** tre volte al giorno (v. omonimo incantesimo arcano di 1° livello).

### Nota opzionale: Resurrezioni

Normalmente i sacerdoti Legali dovrebbero essere abbastanza restii ad usare incantesimi di resurrezione e di animazione dei morti, poiché essi sono i più delicati da utilizzare (insieme ai *desideri* e alle *ristorazioni*), in quanto interferiscono con l'autorità divina proprio nella sfera di competenza più alta, ovvero quella della sovranità sulle anime dei trapassati. Ogni chierico sa che non può arrogarsi il diritto di decidere se un individuo deve continuare a vivere dopo la morte, poiché questo è compito degli immortali, che giudicano la vita delle creature in base alle loro azioni e alla fedeltà alle loro credenze e decidono della sorte delle loro anime una volta passate nell'Oltretomba. Certo, quei chierici che venerano immortali patroni della necromanzia e della distruzione non si fanno alcuno scrupolo ad animare i morti e usare le loro anime per la causa dell'Entropia, né a risorgere i caduti in battaglia se questo può aiutarli a portare ulteriore morte e distruzione.

Tuttavia, i chierici della maggioranza degli immortali sono rispettosi del potere delle divinità nell'aldilà e di solito aspettano un responso da parte dell'immortale prima di tentare di riportare in vita i morti, dando tempo alle divinità di giudicare l'anima del defunto e di decidere della sua sorte. Infatti, essi credono che se l'anima viene spedita nel paradiso o nell'inferno della divinità venerata dal defunto, esso non potrà più essere riportato in vita, e quindi qualsiasi tentativo fallirà automaticamente (in quanto l'immortale non permetterà loro di andare contro una sua decisione, e quindi non concederà il potere di risorgere l'individuo). Se invece l'anima viene giudicata impura o impreparata ad accedere alla pace (o al tormento) eterna, l'immortale gradirà il tentativo di riportare in vita il defunto, per dargli una nuova possibilità di realizzare il proprio destino e redimersi.

Occorre comunque sempre ricordare un precetto che vale per qualsiasi chierico: si è sempre autorizzati a tentare di risorgere un fedele appartenente alla stessa vocazione o alla stessa chiesa, ma non bisognerebbe mai cercare di risuscitare un devoto di una diversa religione, dato che di norma un immortale non permette a seguaci di altre divinità di tentare di richiamare le anime dei suoi fedeli. Sarebbe considerato un grave sgarbo nonché un tentativo di intromettersi nella valutazione di una divinità, e questo potrebbe non solo inficiare il tentativo di resurrezione, ma anche e soprattutto portare ad una rappresaglia da parte di creature al servizio dell'immortale contro colui che ha osato modificare il giudizio divino. Per questo prima di tentare di risorgere un devoto di fede diversa, qualsiasi chierico domanda il permesso al proprio patrono e a quello del defunto tramite uno speciale rituale, e solo in caso di responso favorevole può procedere (spesso accade quando i due immortali sono alleati, come tra Ixion e Valerias, Ilsundal e Ordana, Asterius e Koryis, e così via). Naturalmente i sacerdoti di divinità estremamente caotiche e devote alla pratica della necromanzia non hanno tutti questi scrupoli, ma in questi casi è più probabile che il cadavere venga animato con l'energia della sfera dell'Entropia, piuttosto che riportato in vita.

La probabilità che l'anima di un fedele possa ritornare in vita si basa sul concetto che tanto più potente è divenuta in vita una persona e tanto più avrà compiuto il suo destino agli occhi della divinità, guadagnando in modo perenne la permanenza nell'aldilà. La formula da utilizzare (a meno che il DM non decida arbitrariamente) è la seguente (d%):

**100 - età<sup>2</sup> - livello = % di riuscita della resurrezione**

**Esempio:** per un umano (max 100 anni) vale la stessa età della morte, ma per un nano (max 300 anni) si divide l'età raggiunta per 3 per capire quanto ha vissuto rispetto al massimo a lui destinato.

Eventuali bonus/malus da considerare:

- +5% se dello stesso allineamento del chierico (Buono o Malvagio; Caotico, Legale o Neutrale);**
- +10% se di allineamento identico a quello della divinità del chierico;**
- 10% se di allineamento opposto a quello della divinità del chierico;**
- 50% se devoto a divinità nemica di quella del chierico.**

Naturalmente, nel momento in cui il tentativo fallisce per la prima volta, non è più possibile in seguito ritentare di far risorgere il defunto, poiché ciò

significa che l'anima ha già trovato la pace (o la dannazione) eterna.

Il vero problema riguarda i defunti che non venerano alcun immortale, ovvero gli agnostici. Stando alle credenze della maggioranza dei sacerdoti e dei filosofi planari, una volta morti essi entrano in un luogo di nebbie conosciuto come Limbo, e non sono soggetti al giudizio immortale, ma condannati ad errare in questa terra, evitando che la propria anima venga divorata da spiriti e demoni che governano su questo piano. È quindi possibile resuscitarli anche subito dopo il trapasso, ma il sacerdote deve avere un valido motivo (personale o superiore) per farlo, in quanto si tratta di elargire il dono più prezioso che un immortale possa fare (quello della vita) a un individuo che non ha alcuna fede nella divinità che compie il miracolo. Solitamente però è più probabile che un chierico sia propenso a risorgere l'anima di un agnostico piuttosto che quella del fedele di un altro immortale, dato che il primo potrà poi essere più facilmente convertito dopo aver fatto l'esperienza drammatica del Limbo, mentre il secondo potrebbe essere favorevole alla conversione solo nel caso fosse stato mandato nell'inferno della sua divinità e volesse assolutamente evitare di tornarci (ma in tal caso bisognerebbe capire perché un individuo degno della punizione eterna debba essere risorto).

Inoltre, chiunque tenti di far tornar dal Limbo un'anima rischia di attirare con l'incantesimo di *resurrezione* lo spirito di qualche altra entità che dimora in quel piano (mentre invece con *resurrezione integrale* o *desiderio* non si corre questo pericolo). In generale, più tempo passa dal momento della morte, e più è difficile che il defunto riesca ad essere sopravvissuto alle legioni di spiriti e demoni che infestano il limbo, specie se si tratta di un personaggio di basso livello. La probabilità (d%) che torni il vero possessore del corpo si calcola in questo modo (tale percentuale dovrebbe sempre restare segreta ai giocatori, in modo da indurli a riflettere a lungo prima di tentare questa strada):

**50 + livello del personaggio - nr giorni dalla morte = probabilità % che l'anima originale ritorni dal Limbo (minimo comunque sempre 1%)**

**Esempio:** Vanglar il Furioso, Guerriero di 15°, ha sempre sbeffeggiato le divinità e i loro rappresentanti. Al momento della morte, entra nel Limbo e deve cercare di sopravvivere. Se un suo amico cercasse di farlo risuscitare dopo 20 giorni dalla morte, la probabilità che la sua anima tornasse nel corpo sarebbe: (50+15)-20 = 45%. Dopo due mesi e mezzo, sarebbe quasi impossibile far tornare indietro Vanglar (1%), e ogni tentativo porterebbe più facilmente lo spirito di qualche creatura caotica e vorace a dimorare nel corpo del guerriero, spacciandosi per lui.

Nel caso un diverso spirito ritorni ad abitare il corpo di un risorto, possono verificarsi varie possibilità, che il DM può decidere arbitrariamente o scegliere casualmente tirando 1d20 e consultando la seguente tabella:

<sup>2</sup> Nota sull'età: l'età dovrebbe essere espressa in "centesimi" in base all'età massima raggiungibile dalla razza del defunto.

- 1-5. Cadavere si rianima come zombi da 2d4 DV
- 6-9. Cadavere si rianima come ghoul da 2d6 DV
- 10-12. Cadavere si rianima come spettro (wight) da 1d10 DV
- 13-14. Cadavere si rianima come vampiro con 5+1d6 DV
- 15-19. Cadavere ritorna in vita con anima caotica e/o malvagia di una creatura morta diverso tempo prima
20. Cadavere ritorna in vita con anima caotica e malvagia di uno spirito dell'Entropia

Naturalmente le azioni dell'anima risorta dipenderanno dagli obiettivi che aveva in vita ed essa cercherà di non far scoprire la sua vera natura (tranne nell'ovvio caso dei non-morti) a chi l'ha risorta, fino a che non sarà in grado di eliminare potenziali nemici e ottenere piena libertà d'azione.



## CAPITOLO 4

# CULTI ORGANIZZATI

In questo capitolo viene riportato l'elenco degli ordini religiosi e dei culti *organizzati* (ovvero dotati di una struttura ecclesiale e di gerarchie definite) più conosciuti di Mystara. La lista seguente comprende tutti i culti riportati in supplementi ufficiali della TSR (compresi quelli monoteistici), anche se in alcuni casi sono state fatte aggiunte alla lista degli immortali basate su scelte di logica e coerenza (per poter introdurre alcuni immortali apparentemente senza fedeli a Mystara, nonostante il loro potere). In ogni caso, spetta al DM di ogni singola campagna di approvare o modificare (in tutto o in parte) ciascuno degli ordini riportati di seguito, e di elaborare informazioni riguardo ai loro dogmi e ai codici di condotta.

### Legenda

Per primo (in grassetto e in corpo maggiore) viene riportato il nome dell'ordine, mentre nella riga sottostante viene indicato in quali stati o civiltà esso è presente con almeno un luogo consacrato e dei rappresentanti del clero o un cospicuo numero di fedeli (almeno un centinaio); l'elenco degli stati è ordinato in maniera decrescente in base alla diffusione e alla popolarità del culto al loro interno.

Per quanto riguarda la lista degli immortali, nella prima colonna viene indicato il pantheon ufficiale di un determinato culto, mentre in quella successiva si elencano i nemici del pantheon secondo la dottrina di quella fede (che di solito sono anche attivi nelle regioni in cui il culto è diffuso, anche se occorre notare che non sempre gli immortali nemici del pantheon ufficiale collaborano tra loro). In **grassetto** viene sempre indicato il leader (o il gruppo di leader) del pantheon (ufficiale o dei nemici), quando esiste un leader riconosciuto dal culto, e seguono poi gli immortali secondo l'ordine d'importanza all'interno del culto (da notare che il leader del pantheon non è sempre necessariamente un immortale "buono"), mentre a lato sono indicate le aree d'interesse della divinità. In *corsivo* sono invece indicati gli immortali aggiunti al pantheon dagli autori di questo manuale rispetto alle fonti ufficiali, e gli asterischi rimandano a note esplicative al termine di ciascun culto.

## CHIESA DELL'ARMONIA UNIVERSALE

*Diffusione:* Darokin

La Chiesa dell'Armonia Universale è un ordine religioso devoto ai principi del Bene e dell'Ordine, nato in seguito a una riforma della Chiesa di Darokin ad opera di un Vescovo dissidente, Luther Martins, che volle cambiare alcune delle basi fondanti del tempio darokiniano. Purtroppo le sue idee non furono accettati dal Sinodo degli Arcivescovi, e Martins si convinse ad abbandonare la Chiesa per fondare un proprio ordine clericale. Dalle sue teorie nacque la Chiesa dell'Armonia Universale, che non venerava determinati immortali ma piuttosto l'insieme degli immortali conosciuti come i Custodi dell'Armonia, che Martins non definì mai, vietando al contrario l'associazione esplicita con figure divine riconosciute per poter comprendere tutti gli immortali benevoli senza far torto ad alcuno (in questo venne molto influenzato dai suoi studi sulla dottrina dell'Eterna Verità, diffusa anche a Selenica).

I precetti di quest'ordine recitano che la via verso la perfezione è data dal lavoro, dalla preghiera e dalla tolleranza reciproca. Per riuscire ad essere in comunione con l'universo e creare armonia, ogni persona deve essere prima di tutto in pace con se stessa, cosa che può ottenere solo attraverso un lavoro che nobiliti il suo spirito. Per essere in comunione con gli dei deve pregarli ogni giorno in privato, e quando possibile partecipare alle cerimonie sacre, anche se la cosa più importante è la preghiera quotidiana. Infine, per essere in comunione con il prossimo è necessario tolleranza e carità, così che ciò che viene fatto all'altro dall'altro sarà ricambiato in egual misura. Il rispetto di questi precetti crea una comunità viva di eletti legati dall'Armonia ovunque essi vivano. Non è importante essere darokiniani, poiché non esiste una terra promessa o prescelta, e chiunque può diventare sacerdote dell'Armonia Universale, senza distinzione di razza o sesso. Per questi motivi la dottrina di Martins era considerata eretica dal suo vecchio ordine.

La Chiesa dell'Armonia Universale ha un unico tempio situato a Selenica, e il patriarca è l'ottuagenario Padre Martins. Egli invita i suoi sacerdoti a vagare per il Mondo Conosciuto per proclamare la sua parola di verità, senza curarsi di dover fondare chiese e templi di pietra, poiché la vera Armonia si trova nell'anima delle

persone, non in una costruzione terrena. L'ordine possiede diversi proseliti sparsi per le nazioni del Mondo Conosciuto e nell'Alphatia, e tutti cercano di convertire i non credenti con la semplice persuasione e senza l'uso della forza.

Secondo la dottrina dell'Armonia inoltre, la vita è una ruota che gira: chi non riesce ad entrare in sintonia con l'Armonia Universale verrà reincarnato una volta morto e dovrà ripetere nuovamente il percorso, fino a che la sua anima diventerà parte della ruota e non sarà più costretto a percorrerne il bordo. Questo naturalmente significa che le creature demoniache e non-morte sono semplicemente degli ostacoli, delle insidie messe sul cammino dell'Armonia da coloro che vogliono promuovere il Caos e la Disarmonia. Per questo non bisogna condannarle, ma cercare di redimerle, e distruggendole se si libera dalla loro sorte, reintegrandole nel ciclo armonico. Allo stesso modo, la resurrezione fa parte del disegno divino, è un potere donato per permettere a chi ancora non ha completato il suo ciclo di entrare in armonia con l'universo, e va incoraggiata nei casi in cui la conversione all'Armonia sia decisamente probabile.

I chierici dell'Armonia Universale sono tutti filosofi e tra fedeli si danno l'appellativo di Fratelli (solo il patriarca è il Padre). Essi portano sempre con sé il simbolo dell'ordine, una ruota dorata con al centro una spirale celeste, maneggiano solo armi contundenti e vestono con normali tuniche, rifuggendo qualsiasi tipo di ostentazione di ricchezza o di classe sociale. Non hanno direttive circa l'aspetto fisico da mantenere (tanto che alcuni di loro sembrano davvero dei vagabondi), ma si possono riconoscere oltre che dal simbolo sacro anche dal fatto che non coprono mai il loro volto o la testa, così da essere sempre visibili agli altri, in armonia con lo sguardo e le menti della gente.



## CHIESA DI DAROKIN

**Diffusione:** Darokin, Alnheim, Sind, Thyatis, Ierendi, Karameikos

<i>Asterius</i>	Commercio, comunicazione, ricchezza, astuzia
<i>Koryis</i>	Pace, prosperità, diplomazia
<i>I Dodici</i>	Artigianato e mestieri
<i>Osservatori</i>	
<i>Khoronus</i>	Sapienza, storia, filosofia, buon governo, lealtà, pazienza
***	
<i>Thanatos</i>	Morte, oblio, corruzione

La Chiesa di Darokin è il culto ufficioso della Repubblica, visto che non è mai stata proclamata religione nazionale dal governo di Darokin. Questo significa che le autorità non prescrivono ai darokiniani di venerare esclusivamente gli immortali della Chiesa di Darokin, e anzi la chiesa stessa è tollerante nei confronti delle altre religioni presenti nella Repubblica purché si dimostrino di pubblica utilità. Darokin è infatti piena di templi e chiese dedicate ai singoli immortali (anche ordini religiosi indipendenti che venerano gli stessi dei che compongono il pantheon della Chiesa di Darokin), in cui i cittadini possono manifestare liberamente il proprio culto.

Darokin è una "terra di scarti", come amano spesso definirsi i suoi abitanti, e dunque la Chiesa di Darokin non poteva che riflettere questa incredibile miscela di fedi e di culture. Gli immortali venerati all'interno del pantheon della chiesa sono tutti in rapporti pacifici tra loro e soprattutto hanno sempre mostrato un particolare interesse per le popolazioni e il territorio della Repubblica, ottenendo un discreto numero di fedeli tra i suoi abitanti già da prima della fondazione della chiesa.

Asterius è il leader indiscusso del pantheon, ed è sempre stata la divinità più seguita dai darokiniani in qualità di patrono del commercio, della ricchezza, della comunicazione e della diplomazia (che sono le basi su cui si fonda la moderna cultura darokiniana). Lo stesso Primo Patriarca che fondò la chiesa nel 892 DI, Simon Stone, era un devoto seguace di Asterius. Egli comprese che se avesse voluto unire le diverse realtà di fede presenti a Darokin, avrebbe dovuto utilizzare un punto di riferimento comune o comunque accettato da tutti: Asterius il Mercante era ovviamente il miglior candidato per quel ruolo, e la sua intuizione si rivelò fondata. Tuttavia, egli comprese anche che la Chiesa di Darokin avrebbe dovuto essere un culto politeista per poter incarnare il vero spirito della nazione, basata sull'integrazione multirazziale. Per questo insieme ad altri saggi chierici aggiunse al pantheon anche tutti quegli immortali che meglio esprimevano gli ideali di

Darokin: libertà, sacrificio, lavoro, diplomazia, educazione ed uguaglianza.

Darokin è lo stato più democratico e liberale del Mondo Conosciuto. Quasi tutte le chiese ufficiali hanno almeno una missione nel territorio della Repubblica, e competono pacificamente tra loro per diffondere la fede, portando avanti l'obiettivo di proteggere la popolazione darokiniana. La Chiesa di Darokin rispetta gli altri templi e anzi ha fatto propri molti miti e cerimoniali degli ordini più antichi, ma nel suo pantheon sono certo raccolti solamente quelle divinità che incarnano "lo spirito della nazione", ovvero Asterius, Koryis, Khoronus e i Dodici Osservatori. Il culto è diffuso soprattutto entro i confini nazionali, proprio perché è pensato per soddisfare le esigenze religiose dei darokiniani e cementarne lo spirito nazionalista. Il punto cardine della dottrina dei Probi è proprio che è più facile per i fedeli ottenere la salvezza all'interno della Repubblica, considerata la terra benedetta dagli dei e l'unica in cui ognuno può realizzare il sogno di libertà e prosperità. Tuttavia, questa non è la religione di stato, poiché le leggi darokiniane impongono l'assenza di una tale istituzione per difendere i diritti di culto di ognuno, considerati una questione personale e non di stato. La Chiesa di Darokin rispetta pertanto la libertà di culto delle altre fedi e la sua predicazione è volta ad evitare persecuzioni nei confronti di coloro che hanno inclinazioni religiose diverse, anche se sottolinea come la via dettata dal proprio patriarca sia l'unica che garantisce in effetti la salvezza.

Il simbolo sacro della chiesa è un disco d'oro diviso in quattro settori da due linee che si incrociano al centro, con un simbolo in ognuno: una mano bianca col palmo in su, una clessidra blu, un paio di occhi neri e una moneta d'argento (la fusione dei simboli sacri dei suoi protettori); è ammesso anche l'uso dei simboli individuali delle divinità che ne fanno parte. L'abito comune del sacerdote di questo culto è una tunica grigia con un cerchio dorato nella parte superiore del torso che riprende il simbolo sacro della chiesa.

### Storia della Chiesa

La Chiesa di Darokin poggia le proprie basi su una serie di culti che hanno formato la cultura darokiniana fin dai tempi della monarchia. Essa venne fondata grazie all'opera di Simon Stone, chierico di Asterius che iniziò a predicare una fede basata sull'operosità come via di salvezza, sulla necessità della diplomazia come unico strumento per portare pace e prosperità, sulla centralità di Darokin e sull'importanza del lavoro onesto come via per realizzare se stessi, costruire il paradiso in questo mondo ed ereditarlo dopo la morte. I suoi insegnamenti (basati sul rispetto reciproco e la tolleranza, e improntati a cementare l'unità nazionale) vennero subito bene accolti da tutte le classi darokiniane, specialmente dal cetto medio, che portò numerose donazioni e favori alla costruzione della prima cattedrale nella capitale. Le adesioni al credo promosso da Stone furono numerose, così come diversi furono i sacerdoti di altre divinità che si unirono alla chiesa

condividendone il messaggio, primi tra tutti Annios Cletus, sacerdote di Khoronus (patrono della diplomazia, della giustizia e della saggezza presso i darokiniani dai tempi dei primi Re Eastwind), Clemente Seferis, chierico di Koryis (divinità che cominciò ad essere conosciuta e rispettata dai darokiniani in seguito ai primi contatti con mercanti ochalesi nel VII secolo DI), e Lino Volterra, chierico dei Dodici Osservatori (venerati dalle classi di rame e d'argento già dal IV secolo DI). I quattro sacerdoti scrissero insieme il codice alla base della filosofia della Chiesa, e nel 892 DI pubblicarono le loro tesi su un volumetto chiamato gli Atti dei Probi. Questo momento sancì definitivamente la fondazione dell'attuale Chiesa di Darokin.

In seguito, i patriarchi cercarono di influenzare i mercanti fondatori della Repubblica affinché la Chiesa di Darokin fosse dichiarata religione di stato, ma i mercanti rimasero al di fuori delle questioni religiose, e con la Grande Unificazione del 927 DI stipularono una costituzione che prevedesse chiaramente la libertà di culto nel Darokin, dividendo saggiamente la sfera politica da quella religiosa. Gli esponenti della Chiesa incassarono la sconfitta e cercarono di ampliare la loro sfera d'influenza inviando sempre più sacerdoti in missione presso altre regioni, fino a che nel corso di appena una generazione essi riuscirono a stabilire una presenza in ognuna delle Terre Interne e in gran parte di quelle di confine.

A partire dal 960 DI iniziarono anche le missioni all'estero, incitate da scritti teologici dei probiviri della Chiesa chiamate Epistole (ai Thyatiani, agli Ylari, agli Elfi, agli Hin, ai Nani, ai Traladarani e ai Normanni), nelle quali si auspicava la pace e la collaborazione con la Repubblica, l'immigrazione entro i confini di Darokin, considerata l'unica terra in cui era possibile realizzare il sogno di prosperità e unità, e la fondazione di nuove missioni in quelle terre per diffondere il messaggio dei Probi. In breve tempo, la Chiesa riuscì a fondare templi anche in molti di questi stati, e laddove non fu possibile, i suoi chierici rimasero in qualità di missionari.

Fu proprio in seguito al fallimento di diversi tentativi di espandere all'estero le dottrine della Chiesa di Darokin che un gruppo di sacerdoti propose una riforma dell'ordinamento ecclesiale e dei precetti teologici. Il cambiamento auspicato non andò in porto, ma contribuì a creare nel 976 DI una nuova chiesa riformata, nota come Chiesa dell'Armonia Universale, che sebbene tollerata da quella di Darokin venne nettamente sconosciuta.

Attualmente il Patriarca Anziano (terzo a salire in carica) è Alexian Vasilios, un anziano sacerdote devoto a Khoronus che fu tra i primi missionari all'epoca delle Epistole e che ha già nominato come proprio successore (il cosiddetto Santo Legato) il giovane Syleos (sacerdote panteista), il primo elfo darokiniano convertitosi alla fede della chiesa all'inizio del X secolo.

### Organizzazione della Chiesa

La Chiesa di Darokin è retta dal Patriarca Anziano, ovvero il chierico considerato tra tutti il portavoce delle

divinità, discendente spirituale del fondatore del tempio. Egli è coadiuvato dal Sinodo degli Arcivescovi, un gruppo formato dai sacerdoti incaricati di sovrintendere le operazioni della Chiesa nelle varie regioni della Repubblica, in una struttura che rievoca il governo darokiniano. Il Patriarca Anziano ha un consigliere speciale chiamato Santo Legato, che lo aiuta a sbrigare le questioni burocratiche e teologiche vagliando tutte le richieste che arrivano quotidianamente prima di sottoporle al patriarca. Il Santo Legato è scelto personalmente dal Patriarca Anziano tra i chierici più esperti (almeno di 9° livello) ed è destinato a diventare il nuovo Anziano alla morte di quello in carica. Ci sono solo tre eccezioni a questa regola (finora mai sollevate):

1. Se il Santo Legato muore prima della successione, l'Anziano è obbligato (se ancora in vita) a scegliere un sostituto. Se invece accade che il Patriarca Anziano muoia senza lasciare un Santo Legato, l'incarico di nominare il nuovo patriarca passa ai membri del Sinodo degli Arcivescovi, che scelgono con votazione a maggioranza di due terzi dell'assemblea tra una rosa ristretta di candidati (massimo 10), ciascuno dei quali deve avere il sostegno di almeno quattro Arcivescovi.
2. Se il Patriarca è morto e il Santo Legato decide di non essere degno di succedergli, egli ha il potere di scegliere il proprio successore senza dare alcuna ragione della sua motivazione. In questo caso, il dimissionario rinuncia a qualsiasi altra carica nella Chiesa e viene nominato abate di un qualsiasi monastero o curia di sua scelta (senza tuttavia poter ambire al rango di Vescovo o Arcivescovo).
3. Se alla morte dell'Anziano un consesso di almeno un terzo degli Arcivescovi afferma che il Santo Legato non sia all'altezza dell'incarico per gravi motivi (si parla di tradimento dei valori dell'ordine, apostasia ed eresia), esso deve portare le prove a sostegno di quest'accusa di fronte all'assemblea riunita di tutti i Vescovi e gli Arcivescovi, che decideranno con votazione a scrutinio segreto e a maggioranza dei due terzi del consesso la pertinenza delle prove. Nel caso in cui le prove venissero accettate, il Santo Legato è bandito dalla Chiesa e il Sinodo degli Arcivescovi sceglie un nuovo Anziano come spiegato sopra.

C'è un Arcivescovo (chierico di almeno 8° livello) per ogni città della Repubblica con una popolazione superiore a 10000 abitanti, per un totale attuale di sette Arcivescovi nel consiglio (l'Arcivescovo della capitale è lo stesso Patriarca Anziano che risiede nella cattedrale di Darokin). Gli Arcivescovi amministrano gli affari religiosi e commerciali delle arcidiocesi che rappresentano, ognuna delle quali è composta dalle diocesi (aree che comprendono diversi villaggi e almeno una piccola cittadina) rette dai Vescovi. Essi hanno inoltre il potere di impedire l'elezione di un nuovo Anziano (come spiegato sopra), anche se è una facoltà che finora non è mai stata esercitata. La carica di Arcivescovo viene data a vita (come qualsiasi altra all'interno della chiesa) e in caso di rinuncia o morte, il

nuovo Arcivescovo viene eletto tra i vescovi dell'arcidiocesi lasciata senza una guida, sulla base di una votazione a maggioranza assoluta del consiglio degli Arcivescovi in carica. Ogni Arcivescovo può anche essere espulso dalla propria carica o dall'ordine da una decisione unanime del Sinodo e del Patriarca.

Ognuna delle Terre Interne della Repubblica costituisce una diocesi, governata quindi da un Vescovo, per un totale di 33 vescovi. Inoltre, ogni missione fondata all'estero (Alfheim, Karamaikos, Cinque Contee, Thyatis, Ierendi e Sind) è amministrata da un Vescovo che risponde direttamente al Patriarca Anziano (anche se occorre notare che le missioni all'estero non contano ciascuna più di un centinaio di fedeli). Così il computo totale attuale dei vescovi della Chiesa di Darokin raggiunge le 39 unità. Ognuno di essi amministra le questioni politiche e religiose della diocesi e riferisce al suo diretto superiore, l'Arcivescovo. I Vescovi hanno il potere di ordinare i Chierici e gli Abati, e boicottare o condannare pubblicamente quei personaggi o quelle società di commercio che violano i precetti della Chiesa o che minacciano Darokin. Per qualsiasi altro tipo di azione più diretta devono chiedere l'approvazione dell'Arcivescovo, che potrà assentire a citare in giudizio davanti a un Magistrato il colpevole solo in caso di prove schiaccianti. I Vescovi vengono scelti e nominati (quando ve ne è la necessità) dall'Arcivescovo di ogni regione tra i sacerdoti di almeno 7° livello, e rimangono in carica fino alla morte, alla promozione o all'espulsione dal clero.

Ogni diocesi poi è divisa in varie curie, ciascuna raccolta intorno a un villaggio e custodita da un Abate, che nella sua curia può contare di solito su altri sacerdoti e sugli accoliti per aiutarlo nelle faccende quotidiane. L'Abate dirige la locale abbazia (il tempio in cui si radunano i fedeli) e organizza i compiti per ciascuno dei Chierici, che costituiscono l'ossatura della Chiesa di Darokin, dato che sono loro ad avere a che fare quotidianamente con i fedeli di tutte le classi, sia che siano alle dipendenze di un Abate, un Vescovo o un Arcivescovo. Essi conducono le preghiere quotidiane nell'abbazia, visitano i malati e gli artigiani per dare aiuto o chiedere oboli, e offrono conforto e consiglio a coloro che li desiderino. Il sacerdote comune è inoltre l'anello di congiunzione tra i fedeli e le gerarchie ecclesiali, dato che è a lui che bisogna rivolgersi per chiedere favori o presentare petizioni di fronte agli organi competenti. Solitamente i sacerdoti sono chiamati a rispettare le gerarchie (rivolgendosi quindi solo al proprio diretto superiore), ma non è raro imbattersi in casi in cui la petizione venga presentata da un chierico direttamente all'Arcivescovo o al Vescovo, nel caso necessiti di un'attenzione immediata e approfondita. Inoltre, i chierici hanno il compito di reclutare nuovi accoliti nell'ordine (che accetta solo ed esclusivamente sacerdoti maschi, anche se non impone il celibato ai suoi ministri) e insegnare loro i principi sui quali si reggono la fede e la Chiesa di Darokin, per farli diventare bravi chierici in futuro. Infine, i chierici sono i primi difensori di qualsiasi insediamento e

devono sempre essere d'esempio ai fedeli con le loro azioni. I chierici che raggiungono il 3° livello vengono automaticamente ordinati dal Vescovo in persona, e solitamente gli viene affidato il compito di costruire un'abbazia e fondare una nuova curia. Se non vi sono villaggi abbastanza grandi per ospitare una curia, il chierico può diventare missionario (partire in missione di evangelizzazione per almeno 5 anni), oppure rimanere nella sua curia in qualità di semplice chierico, aiutando l'abate come gli altri, oppure trasferirsi in una nuova diocesi e cercare di ottenere là il permesso di fondare una nuova curia. Infatti, la Chiesa vieta a qualsiasi curia di riunire più di quattro chierici sotto la guida di un abate (non c'è limite invece al numero di accoliti), proprio per cercare di estendere quanto più possibile la rete dei fedeli sul territorio.

Sull'ultimo gradino della scala gerarchica ecclesiale stanno gli Accoliti, i novizi che vogliono prendere i voti e diventare membri dell'ordine. Essi devono studiare insieme a un chierico e servire l'ordine per almeno un anno prima di ottenere il permesso ufficiale (solitamente da un Abate), e devono sempre ubbidire ai loro superiori, aiutandoli nelle faccende più comuni. L'Accolito può chiedere a un qualsiasi chierico il diritto di entrare nell'ordine, ed esso può rifiutare o accogliere la richiesta a suo piacimento. Gli Accoliti sono chierici di 1° livello, e devono sempre rimanere con un sacerdote superiore fino almeno al raggiungimento del 2° livello, quando sceglieranno se andarsene o prendere i voti nella Chiesa. Se si allontanano non potranno mai più diventare membri dell'ordine, ma ciò non significa che perdano i poteri clericali che hanno appreso, purché continuino a venerare la divinità a cui hanno scelto di votarsi.

### Chierici Missionari

La Chiesa di Darokin incoraggia i propri chierici a diventare dei missionari (solo una volta raggiunto il 3° livello), dato che le curie ormai sparse sul territorio della Repubblica consentono un controllo abbastanza capillare delle Terre Interne. Il compito dei missionari è di vagare da un luogo all'altro, specialmente all'estero, cercando di portare la parola e la filosofia della Chiesa di Darokin a quanti vogliono ascoltarla, migliorando i rapporti politici e commerciali tra altri insediamenti e la Repubblica, e dando in generale una buona impressione circa la nazione e i suoi abitanti.

Diversi sacerdoti a vari livelli dell'ordine non sono d'accordo con questa politica, e credono che i chierici debbano invece restare ancorati al territorio per meglio servire il popolo darokiniano. Questa diatriba è alla base della riforma con la Chiesa dell'Armonia Universale ad esempio, che invece incoraggia il proselitismo attraverso l'opera missionaria, e tutt'ora rende i missionari invisibili in certe arcidiocesi. I missionari comunque credono che il loro compito sia spargere ovunque il seme della parola degli immortali, e prendono molto seriamente questo dovere. Essi rispondono del proprio operato direttamente all'Arcivescovo di riferimento, e sono obbligati a tornare a riferire circa le proprie azioni ogni cinque anni. In occasione di queste riunioni, l'Arcivescovo poi

indica al chierico se la sua missione deve considerarsi compiuta oppure se può continuare a girare per il mondo, e in particolare quali sono le zone in cui dovrebbe concentrare la sua attenzione. Se un missionario si rifiuta di obbedire ad un ordine dell'Arcivescovo, viene immediatamente accusato di insubordinazione e richiamato per un processo interno, che potrebbe finire con un ammonimento, un cambiamento di ruolo o persino con una scomunica.

### La vita terrena e l'Aldilà

La Chiesa di Darokin insegna ai fedeli che le opere compiute in questa vita sono la base su cui viene costruita l'esistenza dell'anima nell'Aldilà. Per questo è importante agire secondo la legge, impegnarsi nel proprio lavoro e cooperare onestamente per il progresso della propria comunità, in modo da raccogliere il frutto del proprio sudore una volta trapassati. Naturalmente è indispensabile anche adorare le divinità che vegliano e consigliano i fedeli quotidianamente, poiché questo fa parte dei doveri dei buoni credenti. Solo in questo modo, rispettando se stessi, le opere e gli immortali, si può essere certi che l'anima potrà gioire dei benefici raggiunti nella vita terrena.

La Chiesa insegna che chi ha molto in questa vita ha meritato di avere tanto grazie al lavoro. Tuttavia gli immortali vedono ogni cosa e sanno chi ha lavorato onestamente e chi invece ha speculato sugli altri in modo disonesto, e questo sarà valutato una volta morti. Chi ha agito onestamente si troverà a vivere in un mondo in cui i suoi vicini si prodigano per soddisfare qualsiasi esigenza del trapassato, in cui egli viene ricordato e ricompensato giustamente per tutte le meravigliose opere che ha creato, e in cui il lavoro non è più un'incombenza quotidiana, ma un piacere che può essere ricercato quando se ne ha voglia. Chi invece si è guadagnato da vivere sfruttando gli altri, imbrogliando o peggio togliendo la vita alle persone, egli sarà condannato a servire le anime rette, sarà sottoposto alla frusta degli angeli e dopo un'eternità di redenzione, dovrà ricominciare tutto daccapo nel mondo terreno, cercando di riconquistare la salvezza.

La Chiesa di Darokin promette ai fedeli che ciascuno arriverà al paradiso che gli compete, in base alla scelta di vita che ha seguito con coerenza, e alla divinità a cui si è affidato. Infatti ogni immortale comanda su un diverso mondo, e ciascuno è destinato a quello che più si avvicina al suo ideale di perfezione:

*Asterius: Palazzo d'Argento* (mercanti e commercianti)

*Khoronus: Isola di Utopia* (sapiienti e artisti)

*Koryis: Valle della Pace* (negoziatori e pacifisti)

*I Dodici Osservatori: Città di Perfezione* (artigiani)

Tuttavia, per coloro che non riescono a seguire la via dei Probi è prevista una terribile punizione nella casa della divinità tradita: essi saranno condannati a servire i più meritevoli, a subire le torture degli angeli inflitte come punizione per quello che di male hanno fatto, fino a che la divinità non considererà lavate le loro colpe ed essi saranno rimandati su Mystara per ricominciare daccapo e dimostrare di meritare la pace eterna.

Il fato dei non credenti invece è nelle mani degli altri immortali, secondo la Chiesa. Coloro che erano devoti ad altre divinità verranno giudicati da queste ultime, mentre chi non ha dato peso sufficiente alla vita spirituale né ha onorato gli immortali come meritavano, vedrà la propria anima perdersi nel vuoto eterno del Limbo, tra nebbie mutevoli e strade infinite che non conducono in nessun posto, meditando sulle proprie mancanze e cercando di sopravvivere all'assalto dei divoratori di anime e degli altri spiriti famelici.

Secondo la dottrina della Chiesa di Darokin quindi, i fedeli hanno una sola possibilità di costruire la propria salvezza, e se la sprecano potrebbero non riuscire a tornare indietro. Per questo motivo la Chiesa proibisce ai sacerdoti di risorgere i fedeli, poiché in tal modo si nega ai giusti la possibilità di accedere alla felicità eterna, e agli empi il meritato castigo divino. Al contrario invece, i chierici possono resuscitare i non credenti, con il solo scopo di convertirli alla propria fede. Questo può essere fatto solo dopo aver accertato che il morto non fosse un individuo malvagio e possa essere in effetti un buon fedele qualora ritornasse in vita. Questo accertamento può richiedere di solito che il chierico parli con i conoscenti del defunto (che saranno anche quelli che lo hanno interpellato in prima persona per compiere il rito) e che interroghi i suoi patroni immortali per conoscere la loro opinione in merito, quindi la decisione viene presa dopo un paio di giorni dalla richiesta.

I credenti della Chiesa rispettano e ricordano i loro defunti, ma è proibito cercare di parlare con essi, e considerato altamente immorale e deviato avere a che fare con gli spiriti dell'Aldilà, con i non-morti e la necromanzia in genere<sup>3</sup>. Infatti la necromanzia è considerata un tentativo di rubare il potere di vita e di morte che solo gli immortali possono reclamare, e i non-morti in particolare sono un abominio, anime dannate che hanno fatto un patto con le entità della Morte: per sfuggire alla loro eterna pena esse hanno accettato di tornare nel mondo terreno in uno stato di falsa vita per far patire ai mortali quello stesso tormento che loro avrebbero dovuto subire, sovvertendo così l'ordine naturale. Per questo la Chiesa di Darokin combatte ferocemente i non-morti e non esita a indire spedizioni per annientare chiunque cerchi di insidiare il potere degli immortali sull'anima degli individui. La Chiesa individua il suo unico nemico comune in Thanatos, Signore della Morte e della Distruzione (chiamato anche Vecchio Nick o Tetro Mietitore), e ritiene lui più di qualsiasi altro demone il responsabile della corruzione delle anime e della proliferazione dei non-morti.

<sup>3</sup> Questo dogma di fede implica che i chierici della Chiesa di Darokin non possono avere accesso agli incantesimi *parlare coi morti* e *animazione dei morti*.

## CHIESA DI KARAMEIKOS

*Diffusione:* Karameikos

<b>Tarastía</b>	Legge, ordine, verità, giustizia e giusta vendetta
<b>Chardastes</b>	Guarigione, purificazione, salute, medicina, ciclo vitale, vita eterna
<b>Asterius</b>	Commercio, ricchezza, comunicazione, viaggio, messaggeri
<b>Vanya</b>	Guerra, conquista, vittoria, orgoglio, onore
<b>Patura</b>	Donne, famiglia, bambini, maternità e fertilità
<b>Kagyar</b>	Artigianato, metallurgia, minatori
<b>Ilkundal</b>	Natura, saggezza, sapienza, tradizione, serenità e pace
***	
<b>Il Tetro Mietitore (Thanatos)</b>	Morte, entropia, distruzione, decadenza, oblio, corruzione

La Chiesa di Karameikos<sup>4</sup> è un culto Legale fondato da Oliver Jowett, ex membro della Chiesa di Thyatis, in seguito all'istituzione del Granducato di Karameikos nel 970 DL. Abbandonando Thyatis per seguire il Duca Stefan Karameikos III, invece di continuare a fare parte della chiesa di Thyatis, Jowett ed i suoi seguaci decisero di fondare una nuova chiesa basata sulle loro dottrine (cioè quelle in vigore nella Chiesa di Thyatis) e sui bisogni della gente di Karameikos. In sostanza Jowett cercò di riunire sotto un'unica bandiera e un'unica filosofia sia gli emigranti thyatiani che gli autoctoni traladarani, creando una religione appropriata alla nuova nazione (Karameikos, non Traladara né Thyatis) e dando una nuova identità culturale ai suoi fedeli: quella del karameikese moderno (fusione di thyatiani e traladarani). Così nacque la Chiesa di Karameikos, simile a quella di Thyatis, ma con alcuni aspetti caratteristici. Cercando di far breccia

<sup>4</sup> Nel GAZ1 e nel Poor Wizard's Almanac 2 la Chiesa di Karameikos viene descritta come un culto legale basato sulla filosofia dello "spirito senza macchia", senza nominare divinità particolari venerate dai suoi sacerdoti. In seguito su Dragon Magazine, Bruce Heard (editor della linea di Mystara) ha specificato che gli immortali venerati dai chierici di questo culto sono: Asterius, Valerias, Vanya, Chardastes, Ilkundal e Kagyar. Vista l'assenza di ulteriori spiegazioni circa la presenza di un immortale decisamente caotico come Valerias in una chiesa legale come Karameikos e del suo ruolo preciso, in questo manuale si è scelto di sostituire Valerias con Patura (più orientata alla benevolenza e all'amore casto e materno) e di aggiungere Tarastía, immortale thyatiana patrona di giustizia e ordine.

anche nel popolo locale senza tuttavia perdere l'appoggio dei thyatiani emigrati, il Patriarca Jowett prese quindi alcune tradizioni della Chiesa di Thyatis e cominciò ad elaborarle fino a formare un nuovo culto basato sulla filosofia dello "spirito senza macchia", una religione non direttamente collegata all'impero thyatiano (ancora visto come l'oppressore dai traladarani) ma caratteristica del neo formato Granducato di Karameikos. Questa filosofia sostiene che nessun peccato è tanto grande da non poter essere purificato con un atto di sacrificio e penitenza (anche se molti convertiti interpretano la dottrina stravolgendola e pensando di poter fare qualsiasi cosa, tanto potranno sempre purificarsi).

I dogmi di fede della Chiesa di Karameikos sono i seguenti:

1. Gli atti di violenza, omicidio, furto, adulterio, menzogna, tradimento e la convivenza senza essere sposati davanti agli immortali sono tutti peccati che macchiano lo spirito del peccatore.
2. L'uso della magia che non abbia basi nel rituale della chiesa è solo superstizione ignorante che travia l'anima dei fedeli, e deve quindi essere evitato e condannato.
3. I peccati richiedono atti e cerimonie di purificazione di severità diversa asseconda del peccato, per purificare lo spirito.
4. La mancanza di volontà di purificarsi è un peccato di per sé, punibile con l'allontanamento dalla chiesa col risultato finale di condannare definitivamente alla dannazione l'anima del peccatore, che non può più essere purificata.
5. Il ruolo di ciascuno nell'aldilà viene determinato dalla quantità di peccati compiuti al momento della morte.
6. È responsabilità dei membri della chiesa diffondere la filosofia della chiesa tra i miscredenti e portarne i benefici ad altri popoli e in altre nazioni.

Il comune credente ha il terrore di essere separato dalla chiesa e dal resto dei fedeli a causa dei suoi errori, accumulando i peccati fino al punto da non potersi più purificare, e per questo cerca sempre di confessare le proprie colpe ai sacerdoti e di rispettare le punizioni e gli atti di contrizione che gli vengono attribuiti. Pertanto l'influenza che i chierici esercitano sui fedeli è enorme, venendo a conoscenza di tutti i loro errori e segreti, e può quindi capitare che alcuni sacerdoti della Chiesa di Karameikos chiedano grosse donazioni per purificare l'anima dei più facoltosi o dei più deboli, oppure che sfruttino le informazioni rivelate in confessione a proprio vantaggio o semplicemente per mantenere il controllo sulla politica del paese (cosa che in effetti avviene regolarmente).

Quella della Chiesa di Karameikos è quindi una religione impostata su una rigida dottrina filosofica e morale (lo spirito senza macchia) tesa al perfezionamento e alla purificazione dell'anima, e non stupisce dunque che i sacerdoti filosofi siano i più diffusi (90%). Esiste tuttavia una minoranza di sacerdoti monoteisti (8%) e politeisti (2%) in seno alla

Chiesa, poiché essa propone ai fedeli anche un pantheon di Giusti da prendere come esempio per la propria venerazione, ovvero immortali thyatiani che incarnano la perfezione delle virtù teologali della Chiesa, utilizzati da Jowett anche in antitesi alla triade proposta dalla Chiesa di Traladara (Vanya come alternativa a Halav, Patura come alternativa a Petra e Ilsundal come alternativa a Zirchev) e per attirarsi le simpatie della popolazione semi-umana del Karameikos (da qui l'introduzione di Kagyar e Ilsundal come generici patroni di artigianato e natura). In questo senso perciò, Asterius incarna gli ideali di Tolleranza e Pace che dona prosperità, Kagyar quelli dell'Onestà, del Talento e del Lavoro, Ilsundal simboleggia la Sagghezza e la Purezza, Vanya il Coraggio e la Difesa dei Valori, e Patura incarna la Maternità, la Fertilità e la Carità. La chiesa non venera quindi un immortale sugli altri, e non impone ai propri fedeli di venerarne alcuno, ma solo di seguire il modello virtuoso dei Giusti. La Chiesa di Karameikos inoltre non condanna le altre fedi con veemenza (anche per non scatenare lotte intestine al Karameikos), preferendo indirizzare il disprezzo dei suoi fedeli verso i demoni e il peccato in generale, e in particolare contro la figura del Tetro Mietitore (Thanatos), padre di tutti i vizi che tentano costantemente lo spirito dei fedeli e a cui occorre resistere per non essere dannati e perdere la propria anima.

I chierici della Chiesa di Karameikos possono essere riconosciuti dall'abito formale che indossano, che consiste di un saio grigio a maniche lunghe con la veste che arriva fino a coprire le caviglie, un paio di stivali di cuoio, uno scettro di metallo alla cintura (spesso usato come mazza) e il simbolo della chiesa (uno scettro obliquo con un sole in alto a sinistra e uno spicchio di luna in basso a destra) ricamato o dipinto sul petto.

Attualmente circa il 25% della popolazione del Karameikos segue la dottrina della chiesa, e per la maggior parte questi fedeli sono thyatiani e nobili in posizioni di potere, anche se diversi traladarani si sono convertiti negli ultimi trent'anni e stanno diffondendo la religione tra i propri connazionali.

## Ordine del Grifone

L'Ordine del Grifone è il braccio militare della Chiesa di Karameikos e sia chierici che guerrieri e paladini possono farne parte. Appartenere a quest'ordine è un fatto di grande prestigio per un guerriero karameikese, visto che i suoi membri sono sempre impegnati in avventure in favore della Chiesa, della nazione e della gente comune, e per questo ogni anno molti combattenti cercano di accedervi. Gli aspiranti membri si presentano dal Patriarca Jowett di Specularum ed egli affida a ciascuno un supervisore dell'Ordine, che verificherà la loro capacità di combattimento, la conoscenza della dottrina karameikese e il loro carattere. A tutti gli effetti, per diventare un membro dell'Ordine del Grifone un individuo deve possedere i seguenti requisiti:

1. Avere una buona capacità di combattimento (essere almeno di 5° livello).

2. Essere devoto seguace della Chiesa di Karameikos.
3. Fare solenne giuramento di adempiere ai compiti dell'Ordine e di rispettare i suoi superiori.
4. Il sesso dell'aspirante è ininfluenza, ma non sono ammessi umanoidi o creature mostruose, né ladri o incantatori arcani.

Qualora venga ammesso, queste sono le responsabilità di un membro:

1. Donare il 25% dei propri guadagni mensili alla Chiesa di Karameikos fino a che fa parte dell'Ordine del Grifone.
2. Obbedire ai dettami della Chiesa di Karameikos per quanto riguarda i peccati e le purificazioni.
3. Accettare le missioni e i doveri assegnati dal Patriarca della chiesa o dai suoi superiori dell'Ordine (queste missioni sono spesso avventure o missioni militari in favore degli interessi dell'Ordine, della Chiesa o della nazione).

I benefici per un membro dell'Ordine del Grifone invece sono i seguenti:

- ❖ **Asilo:** possibilità di chiedere asilo in qualunque tempio consacrato della Chiesa di Karameikos o edificio di proprietà dell'Ordine del Grifone.
- ❖ **Rispetto:** un Cavaliere del Grifone viene trattato da tutti i karameikesi come se fosse un cavaliere nobile (fedele alla corona di Karameikos), a dispetto del suo reale rango sociale, dato il rispetto e l'ammirazione di cui gode l'Ordine all'interno della nazione, e potrà perciò essere ospitato da nobili e prendere parte alle loro avventure.
- ❖ **Fratellanza:** un membro dell'Ordine gode della compagnia e dell'amicizia dei suoi confratelli, che diventeranno suoi amici e si prodigheranno per aiutarlo nel momento del bisogno con assistenza spirituale, militare o economica.

Tutti i membri dell'Ordine del Grifone vengono chiamati Cavalieri del Grifone e portano sempre addosso un distintivo che ne dichiara l'appartenenza (un grifone rampante bianco su sfondo nero), che può andare da una semplice spilla agganciata al mantello, ad un medaglione elaborato, ad un tabarro indossato o a una pittura sullo scudo o sulla corazza. Un membro può rassegnare le dimissioni in qualunque momento, oppure essere bandito se non rispetta le sue responsabilità.

## CHIESA DI NARVAEZ

*Diffusione:* Narvaez, Torreòn (Costa Selvaggia)

**Ixon**

**Sole, saggezza e sapienza,  
potenza e passione, equilibrio**

La Chiesa di Narvaez è un culto Legale derivato da quella che viene definita l'Eresia Ispana, che portò nel 900 DI allo scisma interno alla Chiesa di Thyatis e alla migrazione della maggioranza dell'etnia ispana dal Mondo Conosciuto verso la nuova frontiera, la Costa Selvaggia, nel momento di massima espansione

dell'impero thyatiano. A quel tempo infatti, una larga parte del clero thyatiano composta da sacerdoti di etnia ispana guidati dal carismatico Balthazar de Narvaez, aveva cominciato a diffondere una serie di scritti e di teorie che andavano in aperto contrasto con la filosofia marcatamente equilibrata della Chiesa di Thyatis, cercando di ribadire la prominenza e la centralità della figura di Solarios (che presso gli ispani veniva chiamato Ixion) sulle altre divinità riconosciute dalla Chiesa. Gli ispani, da sempre legati al culto del sole, avevano cercato di riformare la vecchia Chiesa di Thyatis e dare nuovo impulso all'evangelizzazione della popolazione, in particolare delle colonie, sull'onda di un fervore mistico e religioso portato da alcuni miracoli compiuti dallo stesso Balthazar in nome di Ixion, ma le gerarchie ecclesiali, minacciate da questa svolta monoteista, si erano schierate apertamente contro la condotta del sacerdote, bollando la sua dottrina come Eresia Ispana. Sentendo le forti pressioni montare all'interno dell'impero sia dal fronte ecclesiale che da quello popolare, l'imperatore Gabrionus VI, su diretto consiglio del Pontifex Magnus, aveva posto i governanti ispani e don Balthazar de Narvaez di fronte ad una scelta per evitare una guerra civile: o rinunciavano alla loro dottrina eretica e si riallineavano con la Chiesa di Thyatis, oppure avrebbero dovuto emigrare insieme alla spedizione che era stata approntata per colonizzare la nuova frontiera, le terre del Selvaggio Ovest oltre il Golfo di Hule. Naturalmente gli ispani scelsero la via dell'esilio, guidati dal patriarca Balthazar de Narvaez, e giunti nella regione a ovest del Golfo di Hule si insediarono nelle terre abitate dai pochi umanoidi ed elfi reclamandole in nome di Thyatis nel 902 DI. Nel 904 DI, vista la lontananza dalla madrepatria e i frequenti conflitti con i burocrati thyatiani inviati nella Baronia di Narvaez per controllare le mosse dei coloni, i narvaezani dichiararono la propria indipendenza dall'impero thyatiano. Sempre seguendo i consigli del Pontifex Magnus, Gabrionus VI non cercò mai di riprendere possesso delle Baronie Selvagge, giudicate più un problema che una risorsa, e questo lassismo palesato portò poi alla frammentazione della Baronia di Narvaez nei diversi feudi che attualmente costituiscono Los Guardianos. La fede in Ixion rimase tuttavia forte solo nella Baronia di Narvaez, mentre le altre piccole nazioni costituite rifiutarono il fervore religioso che aveva contraddistinto i primi anni della colonizzazione. La fede divenne così una questione privata e in molti casi decisamente superflua, e si affermarono maggiormente i culti di quegli immortali considerati meno "oppressivi" e più importanti per lo stile di vita delle Baronie (da ciò la proliferazione dei culti di Milan, Valerias, l'Ambasciatore e il Generale) a discapito del culto di Ixion, che rimase relegato nelle baronie di Torreòn e Narvaez. Nel caso del Narvaez, il potere è sempre rimasto nelle mani dei discendenti di Balthazar de Narvaez, che continuano a governare la baronia come fosse una teocrazia, dato che il Barone è anche il Sommo Patriarca della Chiesa di Ixion (unendo così potere temporale e spirituale).

La Chiesa di Narvaez venera Ixion come sommo creatore e dispensatore di vita, giudice e protettore dell'equilibrio universale, dispensatore di saggezza, conoscenza e potenza ai virtuosi, implacabile contro i suoi nemici e gli iniqui. I narvaezani ammettono e riconoscono l'esistenza di una moltitudine di altri immortali, ma pongono Ixion sopra ad ogni altro, tributandogli pertanto la massima venerazione, e considerando le altre divinità come dei servi o degli alleati di rango inferiore. La fede in Ixion viene trattata in maniera particolarmente ferrea nella Baronia di Narvaez, dove chiunque venga accusato o sospettato di irriverenza nei confronti della divinità rischia l'imprigionamento, seguito da un interrogatorio spietato per capire se si tratti di un nemico della fede, nel qual caso la punizione è la morte sul rogo. Questa pratica si è diffusa in modo particolare dopo i primi scismi politici che hanno diviso l'antica baronia di Narvaez nelle diverse realtà politiche attuali, grazie all'influenza di **Vanya** (chiamata in espa l'Inquisitrice o Faña). Negli ultimi ottant'anni infatti, il culto dell'Inquisitrice ha guadagnato prestigio presso la famiglia de Narvaez e la Chiesa, e i suoi sacerdoti hanno portato la religione di Ixion su posizioni sempre più rigide e intransigenti, ricoprendo quindi il ruolo di braccio armato della fede e di cacciatori di eresie e traditori. Questo grande potere ha eroso parte del prestigio e dell'autorità che prima spettavano esclusivamente ai chierici di Ixion, e ha creato forti tensioni all'interno della Chiesa di Narvaez, che comunque sembra continuare a tollerare e sostenere solo l'Inquisitrice in qualità di leale alleata di Ixion. Persino il culto di Valerias, all'inizio bene accetto ai sacerdoti di Ixion dato che incarnava l'ideale della sposa del Sole, col tempo e attraverso l'influsso dei chierici di Vanya è stato declassato fino ad essere considerato una pratica pericolosa. Attualmente per la Chiesa di Narvaez infatti, Valerias è passata dal rango di sposa di Ixion a quello di sua serva inaffidabile e intrigante, simbolo di lussuria, peccato e della debolezza dell'animo umano quando si lascia avvincere dai sentimenti.

La Chiesa di Narvaez ritiene che la Maledizione Rossa sia la punizione inviata da Ixion ai miscredenti (e in un certo senso ha ragione). Per questo motivo, l'unico sollievo alla maledizione viene distribuito dal clero, che detiene il controllo di tutte le riserve di cinnabryl, e che usa soprattutto gli incantesimi clericali per alleviare le sofferenze degli Afflitti e mantenere sani i credenti. Per questo motivo, coloro che non visitano regolarmente la chiesa e i sacerdoti finiscono col cadere vittime della Maledizione Rossa, e questa pratica separa chiaramente i buoni fedeli da quelli colpevoli di avere peccato contro Ixion (oltre che dare ai sacerdoti della Chiesa di Narvaez il controllo totale sulla lealtà del popolo). Quando un cittadino manifesta segni dell'afflizione, egli viene prima esaminato dai sacerdoti dell'Inquisitrice per scoprire se si tratta di un infedele o solo di un peccatore: nel primo caso è condannato alla prigionia e ai lavori forzati a vita, o se la sua colpa è particolarmente grave alla morte sul rogo (purificato

dalla fiamma di Ixion). Nel secondo caso invece, il derelitto viene trasferito in una delle enclavi speciali fuori dagli insediamenti più popolosi, dove la sua malattia viene curata dai seguaci di Ixion per quanto possibile. Gli stessi Afflitti sono indotti a credere dalla propaganda clericale di aver commesso qualche peccato per cui la Maledizione Rossa diventa la giusta punizione che essi meritano, e vivono in una condizione di profonda costernazione, costantemente al servizio della Chiesa nel tentativo di riparare alle loro trasgressioni e di redimersi. Molti Afflitti diventano addirittura sacerdoti di Ixion, anche se le loro attività clericali sono sempre ristrette a monasteri isolati o alle enclavi di Afflitti nel Narvaez.

### Gerarchia ecclesiale

La Chiesa di Narvaez è guidata dal barone in carica e uomo più importante della famiglia de Narvaez, attualmente Hugo de Narvaez y Montoya soprannominato "El Despiadado" (lo Spietato). Dalla morte di Balthazar de Narvaez, che ha unificato la carica di **Sommo Patriarca e Barone di Narvaez**, tutti i suoi discendenti hanno tenuto saldamente in pugno le redini del governo dello stato e della Chiesa, comprendendo che l'autorità spirituale è alla base di quella politica all'interno di una nazione il cui popolo è stato indottrinato in modo così pervasivo. Il Sommo Patriarca ha il potere di emanare editti morali, instaurare nuovi dogmi, dichiarare una guerra santa o un'Inquisizione contro una nazione straniera o contro uno o più individui, nonché di consacrare i vescovi, i missionari e i Cavalieri della Chiesa di Narvaez. Dato che ricopre la carica di capo spirituale e temporale dello stato, il suo potere è praticamente illimitato e totalmente incontrastato.

Al di sotto del Sommo Patriarca c'è un consiglio di quattro **Vescovi**, esponenti delle famiglie nobili più importanti del Narvaez, che controllano le rispettive regioni di influenza. Essi amministrano le risorse finanziarie dei vari templi e le scorte nazionali di cinnabryl, rendono conto al Patriarca delle azioni dei sacerdoti, e si occupano di ordinare i chierici e di investigare su presunti miracoli o antiche reliquie disperse. Anche queste cariche sono ereditarie, sebbene il Barone abbia il diritto di privare un nobile delle sue terre qualora venga provato il suo tradimento nei confronti della nazione o di promuovere una famiglia nobile ad un rango più elevato. Questo potrebbe in teoria rompere gli equilibri attuali, ma da oltre cinquant'anni nessun barone ha mai sfruttato questo potere per mettere in crisi lo status quo della nobiltà narvaezana, chiaro segno che la famiglia de Narvaez riesce a imporre la propria volontà su tutti i subalterni.

Al terzo gradino della scala gerarchica stanno i normali **Sacerdoti** di Ixion (chiamati col prefisso nobiliare "don" in segno di rispetto), affiancati dagli **Inquisitori** (i chierici di Vanya), che hanno eguale importanza dinnanzi ai Vescovi, anche se i primi rispondono solo al Consiglio dei Vescovi e al Sommo Patriarca del loro operato, mentre i secondi devono rendere conto anche al **Capo Inquisitore**, un sacerdote di Vanya scelto personalmente dal Sommo Patriarca

per dirigere le azioni degli adepti dell'Inquisitrice. Il Capo Inquisitore per giunta, non prende ordini che dal Patriarca, quindi è assolutamente intoccabile da parte dei Vescovi, che vedono così minacciata la loro sovranità, fatto che ha creato numerose tensioni negli ultimi decenni.

All'ultimo gradino della scala gerarchica ecclesiale stanno i **Chierici afflitti**, ovvero coloro che pur avendo preso i voti sono ormai condannati dai segni della Maledizione Rossa. Essi vengono confinati in monasteri dove svolgono mansioni umili o particolarmente votate a segretezza, e si occupano di amministrare le enclavi dove vengono curati gli altri Afflitti, sempre sotto la supervisione di un Capo Guaritore (ovvero un chierico di Ixion puro e non sfiorato dalla malattia) che riferisce ai Vescovi. Per loro non è previsto alcun incarico di responsabilità, né la possibilità di diventare missionari.

Meritano infine un approfondimento i cosiddetti **Missionari**. Essi sono sacerdoti di particolare preparazione culturale e di provata fedeltà alla Chiesa che vengono incaricati di andare in missione nelle nazioni straniere a portare la parola di Ixion. Ogni cinque anni il missionario deve fare ritorno in patria per riferire circa i suoi progressi e le sue scoperte al suo Vescovo di riferimento, che decide poi se rinnovargli la fiducia e l'incarico, o trasferirlo ad altre mansioni (o persino mandarlo all'Inquisizione se sospettato di tradimento). I missionari agiscono come evangelizzatori (anche se spesso il loro carattere dogmatico e inflessibile gli aliena il favore della gente che cercano di convertire) e al tempo stesso come spie per conto della Chiesa, ricorrendo anche a mezzi poco ortodossi come la corruzione, il ricatto o la violenza fisica per raggiungere il proprio scopo (sia esso una conversione o la rivolta popolare contro un governante nemico).

### Cavalieri di Narvaez

L'Ordine dei Cavalieri di Narvaez comprende individui votati alla Chiesa pur senza esserne ministri, dotati di grande virtù e di mezzi economici tali da poter mantenere una propria cavalcatura e una corazza di tutto rispetto. Si tratta molto spesso di piccoli proprietari terrieri con velleità eroiche, giovani membri della nobiltà latifondista che scoprono la passione per l'avventura e si votano alla causa della Chiesa per averne l'appoggio ufficiale, aumentando così il proprio prestigio. Alcuni di loro sono semplici esibizionisti a cui piace spadroneggiare col benessere del clero, mentre altri sono veri e propri fanatici della fede, uomini che difendono il culto di Ixion con qualsiasi mezzo e senza compromessi. I Cavalieri di Narvaez sono famosi per la loro predisposizione a partire per missioni eroiche e santi pellegrinaggi nel tentativo di portare la parola di salvezza di Ixion in terre lontane con la forza delle armi e della fede, o di recuperare antichi artefatti e reliquie della divinità sparse per il mondo (uno di questi artefatti è conservato nella Grande Cattedrale di Ciudad Quimeras, una zona fortificata che è diventata il fulcro dei pellegrinaggi annuali di tutti i credenti), sempre spronati dai chierici o guidati da sogni e presagi rivelatori mandati da Ixion.

## CHIESA DI RENARDIE

*Diffusione:* Renardie (Costa Selvaggia)

<b>Saimpt Renard (Korotiku)</b>	Libertà, saggezza, astuzia, scherzo e divertimento, nobiltà
<b>Saimpt Clébard</b>	Famiglia, lealtà, patriottismo
<b>Saimpt Ralon</b>	Vita, commercio, prosperità, agricoltura, ricchezza, cibo
<b>Saimpt Mâtin</b>	Sicurezza, sacrificio, guardie
<b>Saimpt Loup</b>	Notte, caccia, istinti, animali
<b>Saimpt Malinois</b>	Vendetta, coraggio, guerrieri, cacciatori
<b>Saimpt Soubrette</b>	Arti, talento, persuasione, fascino

### Storia della Chiesa

La Chiesa di Renardie opera sul territorio del Regno di Renardie (precedentemente conosciuto come Renardy), nella Costa Selvaggia, e venne istituita intorno al V secolo DI per volontà del Vescovo di Louvines Richel, tutore del giovane Re Luuis I, dopo un periodo di grandi rivolte capeggiate proprio dal clero.

Quando il Regno di Renardy venne fondato alla fine del I secolo DI in seguito all'unione di cinque potenti tribù di lupin stanziate nella regione, il primo sovrano, Kaarlup I (che si era distinto nella battaglia contro i goblinoidi del nord come il più eroico e vittorioso), istituì la regola che la corona renardiana avrebbe dovuto essere tramandata per eredità di sangue alla sua dinastia, e che l'incoronazione sarebbe dovuta avvenire con la benedizione di un sacerdote di Luup, ma senza alcun potere effettivo di impedirla da parte del chierico. Da subito quindi fu stabilito che il potere temporale era strettamente nelle mani del sovrano e dei suoi nobili vassalli (i discendenti delle cinque famiglie più potenti), mentre i chierici delle divinità lupin (a quel tempo Luup, Maleen e Renard) erano confinati nel volgo, privi di qualsiasi potere decisionale e del prestigio riservato ai nobili, benché alcuni di essi vivessero a palazzo col re o nei castelli dei suoi nobili in qualità di guaritori o divinatori di corte. La carriera clericale non era quindi una scelta di convenienza, ma una vera vocazione, e per questo il clero, sebbene diviso e incapace di progettare una strategia comune, cominciò ad ottenere il rispetto e l'appoggio degli strati più umili (e anche i più numerosi) della popolazione, che osservavano e sperimentavano di persona l'impegno dei chierici nella vita quotidiana.

Durante i tre secoli che seguirono, i successivi regnanti riconobbero il crescente favore di cui godeva il

clero, e manovrarono al fine di mettere le tre fedeli una contro l'altra per evitare che si unissero e potessero in qualche modo minacciare l'autorità dei nobili. Questo gioco di potere portò i monarchi renardiani ad appoggiare di volta in volta l'uno o l'altro, garantendo alcune rendite o donando piccole tenute a diversi ordini clericali in base all'aiuto ricevuto da questi ultimi, e la situazione continuò così a rimanere immutata fino al V secolo DI, quando al vertice dei tre ordini clericali salirono uomini più lungimiranti e ambiziosi, che avevano in passato condiviso molte battaglie comuni. Fu così che i tre Patriarchi dell'epoca decisero di comune accordo di raggruppare in un unico culto le tre divinità principali venerate dai lupin, e proclamarono la costituzione della Chiesa Unificata dei Lupin. Forti delle terre possedute e dell'appoggio dei fedeli, i tre chierici presentarono a Re Philou II la loro richiesta di vedere riconosciuta la Chiesa Unificata come la religione ufficiale dello stato e di estendere la possibilità di rilasciare titoli nobiliari anche a quello che sarebbe poi divenuto il Patriarca della Chiesa. Temendo uno scisma politico in seguito alle richieste degli ecclesiasti e pressato dai nobili che non avevano alcuna intenzione di dividere il potere coi sacerdoti, il sovrano rifiutò di concedere un potere speciale al clero e si rifiutò altresì di proclamare una religione di stato. Il suo tentativo tuttavia venne accolto come una dimostrazione di sprezzo nei confronti dell'autorità divina, e così i tre sommi sacerdoti radunarono le proprie forze e incitarono il popolo alla ribellione sia nei propri feudi che in quelli del resto del paese. In pochi anni il clima divenne incandescente, con tumulti di piazza e assalti alle regge e ai vigneti dei nobili, tanto che solo i chierici riuscivano a tenere a bada la folla da loro aizzata. Per stroncare l'opposizione creata dal clero, Re Philou fece incarcerare e poi giustiziare i tre sommi sacerdoti con l'accusa di tradimento, ma questa fu la goccia che fece traboccare il vaso. Il paese insorse e si spaccò tra i filomonarchici e i filoclericali, col risultato che il sovrano decretò la legge marziale e sollevò l'esercito contro il suo stesso popolo in quello che venne successivamente definito come il Periodo del Terrore. I chierici rimasti vennero bollati come traditori e ricercati a vista, e molti di loro si rifugiarono nelle campagne e nella steppa, venendo accolti e protetti dai nomadi lupin devoti a Luup il Nero.

Fu proprio uno di questi sacerdoti, Richel, braccio destro di uno dei tre patriarchi uccisi, che radunò le forze dei fedeli, e forte dell'appoggio dei nomadi marciò con un'azione improvvisa contro il palazzo reale di Louvines, assediando il re mentre l'esercito si era disperso ai quattro angoli della nazione cercando di riportare la calma. Richel ebbe ragione della Guardia Reale e catturò Re Philou mentre tentava la fuga. Con un pubblico discorso agli abitanti di Louvines e ai soldati raccolti nella pubblica piazza, decretò la morte del sovrano per volere divino, e che sempre per intervento divino egli era stato designato a custodire il nuovo sovrano, il giovane figlio di Philou da lui risparmiato, e ad istruirlo fino a che non fosse divenuto adulto. Così Richel prese sotto la sua protezione Luis

ancora cucciolo e amministrò il regno in sua vece per quindici anni, sancendo nel 479 DI la nascita della Chiesa di Renardy che era costata la vita al precedente re. Richel si nominò Tutore Reale e Vescovo di Louvines, manipolando la volontà del giovane Luis a proprio piacimento, e grazie alla sua posizione fece approvare tutta una serie di leggi che garantivano la nobiltà e il potere temporale anche ai sacerdoti in virtù della semplice possessione di terreni in grado di produrre merci di qualità, tra cui spiccava in particolare il vino (dato che per i renardesi niente aveva più valore di un vino di qualità). Da quel momento il clero cominciò a creare piccole abbazie e monasteri su tratti di terreno fertile ancora incolto o non reclamato, ottenendo poi dal Vescovo il riconoscimento del possedimento e quindi lo status aristocratico che gli competeva. I sacerdoti della Chiesa di Renardy assunsero così maggiore potere e le proprietà terriere della Chiesa incrementarono, rendendo i chierici da un lato guide spirituali del popolo e dall'altro importanti maestri viticoltori e abili commercianti. Alla morte di Richel, Re Luis XIV sancì definitivamente che il patriarca della Chiesa di Renardy sarebbe divenuto anche Vescovo della capitale Louvines, e da quel momento la consuetudine divenne una regola.

Nel corso dei secoli successivi la chiesa venne riformata e il pantheon iniziale composto da Renard, Maleen e Luup si ampliò potendo contare sulle figure di eroi divinizzati come Mâtin e Ralon. Ma fu nel corso dell'ultimo secolo che la nazione subì il cambiamento più epocale, quando nel 899 DI dal Glantri giunse il nobile Clébard de Clairvault insieme ai suoi seguaci. Assaliti da un'orda di goblinoidi inferociti, i renardesi avevano già perso il loro sovrano in battaglia e la parte settentrionale del paese quando i lupin glantriani giunsero in loro aiuto, guidati da Clébard (che in seguito disse di essere stato condotto fin là dalle visioni di Saimpt Renard, di cui divenne poi un fervente seguace). Grazie alle proprie capacità strategiche e alla preparazione bellica del suo clan, Clébard riuscì a sfondare nelle retrovie goblinoidi e coordinando le proprie azioni con quelle dei nobili condottieri renardesi, Clébard riuscì infine a frenare l'invasione e schiacciare tutti i goblinoidi. Alla fine della guerra venne acclamato dalla popolazione e riuscì a sposare la figlia del precedente sovrano, garantendo alla nazione una nuova dinastia forte al potere. Quando Clébard salì al trono, Renardy era ancora un regno di province arretrate, ma grazie alla spinta progressista di Clébard la nazione divenne un vero stato illuminato, con una serie di leggi e codici che il sovrano promulgò unificando le antiche tradizioni lupin con i principi legali che Clébard aveva appreso nel Glantri. Fu proprio per volere di Clébard che la nazione venne ribattezzata Renardie, e che l'idioma nazionale divenne il renardese (derivato dall'averognese), inizialmente la lingua del ceto nobile e successivamente diffusa anche presso la bourgeoisie, ovvero il ceto medio di mercanti e ricchi possidenti. La chiesa riformata fu anch'essa influenzata dalla lingua renardese, tanto che le antiche divinità divennero "santi" (Saimpt) e anche la loro

pronuncia in alcuni casi venne modificata (Maleen divenne Saimpt Malinois e Luup fu trasformato in Saimpt Loup). D'accordo con l'allora Patriarca Sevres, la Chiesa di Renardie cominciò ad esaminare tutti gli ordini clericali esistenti nel reame e ad ammettere al suo interno quelli più appetibili, sciogliendo forzatamente invece quelli che si dimostravano particolarmente pericolosi.

Esistono tuttavia ancora tra i lupin renardesi alcuni eretici, e in particolare l'eresia più pericolosa è quella pflarriana. Questi eretici sostengono che sia il divino Pflarr il creatore dei lupin, e che i veri nobili siano solo quei lupin che hanno sangue della discendenza di Pflarr nelle vene. Infatti, essi tramandano un'usanza secondo la quale agli albori del regno solo chi mostrava di avere il marchio di Pflarr in una cerimonia mistica accedeva al titolo di nobile e poteva governare sui lupin con pieno diritto. Dal momento in cui la monarchia attuale si è insediata, la nobiltà si è invece costituita sulla pratica del riconoscimento dei vini migliori: in pratica il sovrano conferisce tributi (foglie) che rendono un viticoltore un vero e proprio nobile (dato che la produzione di vino è alla base della ricchezza commerciale renardese). I pflarriani accusano la chiesa renardese e l'attuale monarchia di avere travisato la verità per puro opportunismo e chiedono un ritorno alle origini e al culto di Pflarr, per sovvertire il falso ordine nobiliare instaurato e tributare i giusti onori al creatore. Per questo l'ordine di Pflarr, sostenitore della "nobiltà di sangue", è considerato nemico della patria e perseguitato dalla monarchia e dalla chiesa, che invece sostengono la "nobiltà borghese".

## Struttura della Chiesa

Oggi la Chiesa di Renardie è formata sia da normali sacerdoti che popolano le varie parrocchie in cui è divisa la nazione (ciascuna delle quali è retta da un Parroco, il quale fa capo al Vescovo assegnato alla capitale di quella regione), sia da sacerdoti membri di ordini votati al culto di uno specifico saimpt (solitamente organizzati intorno ad un monastero o a una città in cui hanno la propria sede centrale, nella quale l'ordine è stato fondato). Gli ordini renardesi sono i seguenti:

- ❖ **Clebardiani:** seguaci di Saimpt Clébard, specializzati nella conversione alla fede renardese e all'indottrinamento degli ideali nazionali, spesso agiscono come missionari all'estero o dirigono importanti accademie e seminari in patria. Sono inoltre responsabili di qualsiasi indagine interna alla Chiesa e occupano le posizioni chiave nella burocrazia clericale.
- ❖ **Loupiani:** seguaci di Saimpt Loup, questi lupin sono più a loro agio seguendo una via ascetica fatta di sacrificio e isolamento, cercando l'illuminazione attraverso la fame e il contatto con la natura selvaggia e gli istinti primordiali.
- ❖ **Matiniti:** seguaci di Saimpt Mâtin, questi indomiti difensori della fede e della nazione compongono il braccio armato della Chiesa, trattandosi di un ordine militante che agisce in qualità di

gendarmeria nei domini governati dai vescovi, e che viene affiancato ai soldati di stanza nelle torri d'osservazione per sorvegliare i confini. Essi rispondono del loro operato al Patriarca della Chiesa, ma di solito seguono le istruzioni dettate dal Re in materia di difesa nazionale e di campagne militari in mancanza di un dissenso formale da parte del Patriarca.

- ❖ **Malinesi:** seguaci di Saimpt Malinois, questa setta è temuta in tutta la nazione poiché è incaricata di sorvegliare e proteggere la fede, indagando sui casi di eresia e licanthropia, e cercando le prove che riguardano la santità di possibili candidati. Essi vengono inoltre interpellati quando si tratta di condurre investigazioni relative a fatti occulti avvenuti in Renardie.
- ❖ **Raloniani:** seguaci di Saimpt Ralon, sono fautori dell'adagio "prega e lavora", dato che coniugano il lavoro nei campi e soprattutto nelle vigne alla preghiera devota alle divinità. I raloniani sono tra i migliori viticoltori di tutta la nazione.
- ❖ **Renardani:** seguaci di Saimpt Renard specializzati nella storia e nella filosofia religiosa e mistica, custodi di antiche conoscenze e devoti alla meditazione e all'erudizione più che all'azione.
- ❖ **Soubrettiani:** seguaci di Saimpt Soubrette, questi sacerdoti sono bardi e producono tutte le opere artistiche considerate accettabili dal culto renardese. Essi si occupano inoltre di proteggere le opere d'arte più preziose possedute dalla Chiesa e sono ottimi oratori, tanto che spesso affiancano i diplomatici renardesi o gli stessi clebardiani durante importanti incontri politici per far valere il loro ascendente.

Per essere annoverato tra i saimpt della Chiesa di Renardie, occorre dimostrare che il candidato abbia compiuto dei miracoli durante la sua vita, e che in seguito alla sua scomparsa, qualcuno abbia compiuto almeno un miracolo ascrivibile all'intervento divino di quel saimpt. Ogni petizione di santificazione viene esaminata da un tribunale speciale, l'Academie Theologique, che prende in esame i singoli casi e le testimonianze portate, fa ricerche sulla vita e le opere della figura che si intende esaminare, e giudica poi sulla base di prove concrete l'ammissibilità o meno della richiesta di divinizzazione, portando la propria sentenza in mano all'Assemblea dei Vescovi. Questi poi, sulla base delle conclusioni presentate dall'Academie, votano la proposta sull'aggiunta di un nuovo saimpt alla Chiesa renardese, e se la proposta passa con maggioranza assoluta dei due terzi, l'individuo ottiene la canonizzazione e lo status di Saimpt. Finora questa procedura è stata introdotta con successo solo in quattro casi (Soubrette, Ralon, Mâtin e Clébard), dato che il pantheon iniziale comprendeva già il culto di Saimpt Renard, Saimpt Loup e Saimpt Malinois. Vi sono numerose altre proposte che sono ancora al vaglio dell'Academie (in particolare quella sulla canonizzazione di Vezy, importantissimo viticoltore vissuto due secoli fa, è una richiesta che viene ripresentata ciclicamente ogni quinquennio), e ogni

anno almeno una si aggiunge alla già lunga lista, col risultato che negli ultimi due secoli, i tempi di attesa per la risoluzione delle domande di divinizzazione sono diventati estremamente lunghi.

## CHIESA DI THYATIS

**Diffusione:** Thyatis, Isola dell'Alba, Ochalea, Isole delle Perle, Ierendi, Karameikos, Minrothad, Darokin, Alfheim

La Chiesa di Thyatis è un culto Legale istituito su volere dell'Imperatrice Valentia nel II secolo DI, come mezzo per indottrinare i thyatiani con una nuova morale e un alto senso dello stato, in modo da cementare l'orgoglio nazionalista e rafforzare le basi della politica conservatrice da essa introdotta. I fedeli della Chiesa di Thyatis sono quindi allevati nel rispetto più totale per la "cosa pubblica", la morale religiosa, il culto degli antenati e il quieto vivere comune. La Chiesa non è opprimente o eccessivamente intransigente come alcuni culti monoteisti, ma esige spirito di sacrificio da parte dei suoi fedeli e la massima lealtà alle sue massime di vita, che vengono predicate per una migliore coesistenza pacifica e il consolidamento del prestigio della nazione thyatiana.

La Chiesa di Thyatis è retta dalla Assemblea degli Anziani e dal Pontifex Magnus (il sommo patriarca), il quale possiede il potere di dirigere la politica della chiesa, incoronare l'imperatore, promuovere nuove missioni, e dare il via alla procedura della Evocatio, necessaria per ampliare il pantheon delle divinità e dei santi onorati dalla Chiesa. L'Assemblea degli Anziani invece è composta dai Patriarchi Anziani, ovvero i sacerdoti più saggi e potenti del culto, il cui numero corrisponde alla totalità delle divinità riconosciute dalla Chiesa, in modo da rappresentare metaforicamente la voce dei diversi immortali che proteggono Thyatis. Occorre notare che questi Anziani non sono necessariamente chierici specialisti delle divinità riconosciute, ma semplicemente i sacerdoti devoti alla Chiesa di Thyatis di grado più elevato e che hanno superato almeno i 20 anni di servizio tra le gerarchie ecclesiali. Sia il Pontifex Magnus che gli Anziani possiedono un seggio al senato in qualità di senatori, ma detta carica è temporanea e viene revocata nel momento in cui essi abbandonano l'incarico all'interno della Chiesa di Thyatis.

La maggior parte (80%) dei sacerdoti del culto sono chierici filosofi, mentre i restanti si dividono in politeisti (18%) e specialisti (2%). I chierici politeisti ricevono i propri poteri dagli immortali legali del pantheon, mentre i filosofi attingono il potere direttamente dalle quattro sfere dell'Ordine (Materia, Energia, Pensiero e Tempo). I politeisti vengono tollerati maggiormente dai filosofi (che detengono i posti più importanti nel clero), poiché non venerano un immortale al di sopra agli altri ma riconoscono l'importanza di tutti per il bene dello stato, mentre gli specialisti sono visti con sospetto, dato che a volte

tendono a mettere al primo posto gli interessi e la gloria della propria divinità anziché il benessere di Thyatis. Proprio a causa di una di queste eresie (denominata Eresia Ispana), si assistette ad un esodo in massa dall'Impero ai primi del 900 DI, quando un nutrito gruppo di eretici ispani seguaci di Ixion lasciarono Thyatis per colonizzare quelle che sarebbero divenute le Baronie Selvagge per evitare uno scontro con le gerarchie ecclesiali in una disputa teologica circa il ruolo che Ixion avrebbe avuto nella creazione del mondo e nell'ascesa di Thyatis e a causa di un progetto di riforma che prevedeva una redistribuzione dei poteri ecclesiali. Attualmente Solarios (il nome thyatiano di Ixion) è ancora una delle divinità onorate dalla Chiesa di Thyatis, sebbene i suoi fedeli siano stati tenuti particolarmente sotto pressione nell'ultimo secolo.

La Chiesa di Thyatis rappresenta il culto ufficiale thyatiano e opera su tutto il territorio dell'impero con fondi derivati soprattutto dalle decime che il senato versa nelle casse di questa istituzione, ed è pertanto una forza potente all'interno della politica thyatiana. Non a caso il titolo di Pontifex Magnus (sommo patriarca della Chiesa) viene concesso solo al candidato che gode dell'appoggio dell'imperatore e dei senatori più influenti, e non è mai una decisione esclusiva delle gerarchie ecclesiali. Il Pontifex infatti rimane in carica fino alla propria morte, e può essere rimosso da una decisione congiunta del Senato e dell'Assemblea degli Anziani solamente in caso di grave violazione (alto tradimento o eresia). L'elezione del nuovo Pontifex avviene in due fasi: prima si assiste ad uno scrutinio segreto nell'assemblea dei Patriarchi Anziani per delineare la rosa dei candidati, quindi la lista viene presentata al Senato dove si assiste ad un nuovo voto segreto al termine del quale il candidato con la maggioranza di voti più alta viene proclamato Pontifex Magnus. Per assumere la carica egli deve rinnovare il giuramento di fedeltà all'impero e alla Chiesa sulla tomba di Valentia, davanti all'assemblea dei Patriarchi Anziani e dei Senatori riuniti nella Cattedrale di Thyatis alla presenza dell'Imperatore. In questo modo lo stato si assicura l'appoggio della Chiesa perseguendo lo stesso intento della sua fondatrice. La Chiesa di Thyatis esiste per servire Thyatis e non viceversa, e tutti i suoi fedeli apprendono che il fine ultimo della vita di un credente è proprio il sacrificio per il bene comune, ovvero la sopravvivenza dello stato thyatiano. Si può perciò dire che l'obiettivo principale dei sacerdoti della Chiesa di Thyatis non è tanto quello di salvare le anime dei fedeli quanto di consolidare il prestigio e il potere dell'impero e controllare il consenso popolare.

Data la sua importanza politica, è quindi comprensibile scoprire che la Chiesa possiede diverse cattedrali e varie missioni anche all'esterno dei confini imperiali, specialmente in quelle zone considerate cruciali per la politica internazionale. In questi luoghi, i ministri del culto fungono più da supporto per gli ambasciatori, i mercanti e le spie thyatiane che non da missionari, anche perché il credo di questa religione viene difficilmente abbracciato da chi non appartiene all'impero.

La Chiesa di Thyatis è dunque un'istituzione nazionale che promuove una dottrina religiosa e filosofica basata su principi morali legali che vengono riassunti nel cosiddetto Santo Pentalogo:

1. Fedeltà allo Stato
2. Rispetto delle Tradizioni
3. Rispetto degli Immortali
4. Rispetto degli Antenati
5. Rispetto del Prossimo

**Fedeltà allo Stato:** la Chiesa è fedele in primo luogo all'Impero di Thyatis e ai suoi rappresentanti ufficiali, e pertanto anche all'insieme dei suoi cittadini elettori. Non a caso i membri più alti delle gerarchie ecclesiali hanno anche il duplice ruolo di senatori, un dovere che ancora una volta ricorda quanto la chiesa incarni il lato spirituale della politica thyatiana. Questo dogma di fede invita il credente a sottomettersi alle autorità statali e al volere dell'Imperatore e del Pontifex Magnus (entrambi figure politiche e membri dello stato thyatiano) in quanto scelti dagli Immortali tra i migliori e i più meritevoli ("primus inter pares"). Il peccato più grave per un membro della Chiesa di Thyatis è dunque il tradimento o la menzogna ad un funzionario statale o ad un chierico della chiesa stessa, peccato che non solo può comportare la dannazione eterna ma soprattutto l'espulsione dal corpo dei fedeli e la privazione dei diritti di cittadino thyatiano, un rischio che diventa insostenibile per qualsiasi buon thyatiano. Con questo dogma dunque la Chiesa invita tutti i credenti a rispettare le leggi e l'autorità dei funzionari e a mettere se stessi a totale disposizione dello stato. Il martirio per la causa thyatiana è quindi la più nobile fine a cui un fedele può ambire e l'inizio della strada verso la santità e l'inserimento nel culto degli Antenati. Non a caso il mestiere delle armi è così diffuso presso i thyatiani, e molti fedeli sentono come un obbligo quello di arruolarsi nelle legioni thyatiane per servire la patria e difenderla dai nemici o aumentarne il prestigio internazionale, mentre altri preferiscono manifestare la propria fedeltà alla nazione entrando a far parte del clero.

**Rispetto delle Tradizioni:** la Chiesa di Thyatis possiede un vasto elenco di tradizioni, credenze e atti cosiddetti sacri per ogni fedele, catalogati con precisione e annotati nel testo sacro della fede thyatiana, il Liber Valentianis o Libro delle Tradizioni. La redazione di questo libro ebbe inizio nel II secolo DI per mano dell'Imperatrice Valentia, fondatrice della chiesa, ma nei secoli successivi venne ampliato e riveduto, con il risultato che esso ha raggiunto proporzioni bibliche. Esso rimane sotto l'occhio attento di un gruppo scelto di teologi, i Custodi delle Tradizioni, che hanno come unico scopo proprio quello di aggiornarlo in base alle decisioni dell'Assemblea degli Anziani e del Pontifex Magnus, nonché quello di farne diverse copie da poter diffondere nel mondo.

Le tradizioni più famose e normalmente più rispettate sono le seguenti: Agire con rettitudine (si

crede che ogni azione dei mortali venga annotata dagli immortali e che una volta trapassati i mortali verranno giudicati secondo le loro azioni e mandati in un regno divino adatto alla propria condotta); Migliorare il mondo (siccome i thyatiani sono i migliori del mondo, occorre estendere alle altre civiltà la cultura thyatiana con ogni mezzo possibile); Onorare i giorni fasti (esistono giorni consacrati alle divinità e agli antenati, durante i quali è giusto smettere di lavorare per un'ora almeno per pregare il patrono del giorno e offrirgli un obolo in cambio di protezione); Ascoltare gli Auspici (ogni mese un gruppo di chierici specializzato nell'interpretare i segni degli dei propone una profezia o un auspicio che riguarda l'impero, e ogni fedele è invitato a meditare sull'auspicio per comprendere se egli possa in qualche modo avere una parte importante da adempiere per realizzarlo).

**Rispetto degli Immortali:** la Chiesa non è devota ad un immortale in particolare ma ha tra i suoi precetti principali quello di venerare e rispettare tutte le divinità considerate "protettrici" di Thyatis, ovvero gli immortali che promuovono dottrine e idee utili allo sviluppo e al benessere di Thyatis (quindi non sovversive agli occhi dei sacerdoti e dei politici thyatiani) e che secondo la dottrina della chiesa avrebbero intercesso in passato per proteggere o aiutare i thyatiani. Attualmente il pantheon di divinità riconosciute dalla Chiesa di Thyatis comprende i seguenti 16 immortali (elencati in ordine di anzianità, da quello inserito per primo fino al più recente): Vanya, Tarastia, Asterius, Valerias, Khoronus, Tiresias, Vulcano (Wayland), Odino, Thor, Solarios (Ixion), Ilsundal, Kagyar, Koryis, Idraote, Carnelian e Patura.

La Chiesa prevede un solo modo attraverso il quale una divinità può essere considerata meritevole della venerazione da parte dei fedeli e ammessa all'interno dei protettori di Thyatis: il rituale dell'Evocatio. Tramite l'Evocatio, la Chiesa riconosce il potere divino di un essere e il fatto che questi si sia manifestato all'interno del territorio dell'Impero per portare profitto e gloria a Thyatis. Per poter accedere alla cerimonia dell'Evocatio, è necessario soddisfare cinque requisiti: 1. ottenere da uno dei Vati o dei sacerdoti con autorità superiore il permesso di edificare un tempio alla propria divinità entro i confini imperiali (permesso che viene concesso di solito dopo un mese durante il quale il richiedente viene interrogato da un gruppo di teologi per comprendere quali siano le sue intenzioni e quelle della sua religione); 2. almeno uno dei fedeli dell'immortale deve dimostrare di possedere capacità clericali e di poter invocare il potere divino dell'Immortale di fronte ad una folla di testimoni (di solito un consiglio di teologi riunito); 3. il culto deve compiere qualche servizio meritevole nei confronti della Chiesa o dello stato di Thyatis, e questo servizio deve essere reso possibile in virtù dei poteri divini concessi dall'immortale; 4. il culto deve dimostrare di possedere almeno un centinaio di fedeli entro i confini dell'impero; 5. i ministri del culto devono accordarsi

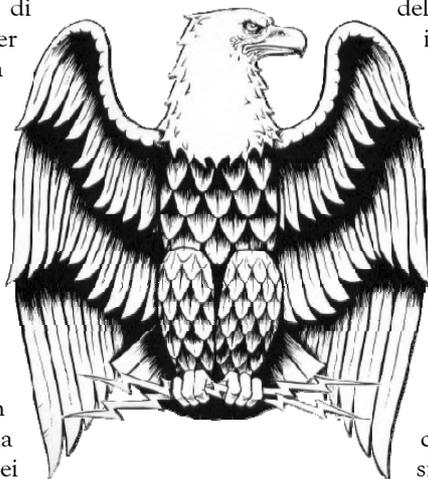
per nominare un sommo patriarca che officerà la cerimonia dell'Evocatio insieme al Pontifex Magnus.

Una volta che tutte e cinque le condizioni sono soddisfatte, il patriarca del culto viene ammesso alla presenza del Pontifex, che vaglia le informazioni presentate dallo speciale Concilio dei Savi a riguardo della divinità in questione, e decide se procedere con l'Evocatio se ritiene che il culto di quel particolare immortale sia concorde coi principi della Chiesa di Thyatis. Il rituale viene tenuto in pubblico nella Grande Cattedrale di Thyatis e concelebrato dal Pontifex e dal patriarca della divinità ammessa, dopo di che questo immortale viene considerato benevolo per l'impero e i suoi chierici possono (se lo desiderano e lo richiedono) entrare a far parte della gerarchia ecclesiale della Chiesa di Thyatis.

Naturalmente esistono anche molti templi indipendenti che venerano una o più divinità già comprese tra i Protettori di Thyatis senza appartenere alla Chiesa: questi templi sono lasciati liberi nelle proprie iniziative, anche se vengono monitorati attentamente e discretamente. Altri culti invece non hanno mai chiesto di essere ammessi all'interno della Chiesa poiché non condividono molte delle sue dottrine, pur continuando a coesistere pacificamente con essa sul suolo imperiale (ad esempio i seguaci dei più caotici Korotiku e Tyche).

Infine la Chiesa di Thyatis combatte il culto di quelle divinità considerate portatrici di distruzione e miseria (ovvero Thanatos, Orcus, Alphaks e Hircismus), o che possono ostacolare l'impero (come Alpathia, Palartarkan e Razud, notoriamente protettori dei rivali alpathiani, e Saturnius, patrono di pirati e schiavi ribelli), e questi culti sono banditi e perseguitati come eretici da parte dei membri più intransigenti della Chiesa, che spesso richiede l'appoggio delle istituzioni politiche e militari nelle sue lotte al proliferare delle eresie. Occorre tuttavia sottolineare che benché il culto di Alphaks (immortale noto per le sue tendenze anarchiche e distruttive) sia stato messo al bando nei territori imperiali, spesso questo immortale attira le simpatie dei nazionalisti più oltranzisti, i quali apprezzano la dottrina di rabbia e odio diretta dai seguaci di Alphaks contro il più grande nemico di Thyatis, l'impero alpathiano.

**Rispetto degli Antenati:** la Chiesa di Thyatis si contraddistingue anche per una speciale venerazione che essa mantiene nei confronti degli antenati e di alcune figure particolarmente importanti nella storia thyatiana considerate Santi. La differenza tra un santo e una divinità è semplice: se un individuo durante la sua vita mostra di aver compiuto atti provati di incredibile potere che hanno portato sostanziali benefici alla causa di Thyatis, alla sua morte questo può diventare un santo (basta che un sacerdote della chiesa presenti una domanda documentata al Concilio dei



Savi) e la sua venerazione appartiene al culto degli antenati. Se in seguito, dal culto dell'antenato nasce una vera e propria fede nella quale i ministri dimostrano di ricevere poteri divini dall'antenato, esso può essere riconosciuto immortale e col rituale dell'Evocatio venire annoverato tra i Protettori di Thyatis (come è successo nel caso di Idraote, Carnelian e Patura). Attualmente è stata riconosciuta la santità della figura di Liena (al secolo Aline Sigbertsdottir, madre dell'Imperatore Thincol I Torion) anche grazie all'intercessione del figlio, e sono state avviate le procedure per provarne la divinità. Occorre notare che il culto degli antenati è diffuso presso tutti gli strati sociali della popolazione thyatiana, poiché qualsiasi individuo possiede un antenato illustre a cui affidarsi quotidianamente per la protezione della propria famiglia e del proprio futuro. La differenza tra la venerazione di un antenato e quella di un santo è che spesso i santi hanno fatto e continuano a concedere miracoli che li elevano al di sopra dei normali antenati (tanto che chi annovera un santo tra i propri antenati viene ammirato e rispettato dai suoi pari), anche se il culto è diretto da semplici fedeli e non da veri e propri chierici (poiché non si tratta ancora di divinità).

**Rispetto del Prossimo:** la Chiesa di Thyatis invita i propri fedeli a rispettare il prossimo nel senso più largo dell'obbligo, ovvero evitare di dar fastidio o irritare i propri vicini, evitare di mostrarsi scortesi o di avere pregiudizi basati sul sesso, e infine prestare aiuto ai propri concittadini quando questo viene esplicitamente richiesto. Vige presso i fedeli della chiesa il senso del rispetto della privacy e nello stesso tempo di solidarietà reciproca, solidarietà che però non si estende necessariamente a membri di altre confessioni religiose né di altre nazionalità. Su questo la Chiesa è molto esplicita: laddove si fa obbligo ai fedeli di aiutarsi e tollerarsi reciprocamente, nei confronti degli stranieri questo obbligo cade e il comportamento è totalmente a discrezione dell'individuo (fermo restando che deve cercare di essere sempre cortese e dimostrare la superiorità della cultura thyatiana).

I sacerdoti della Chiesa di Thyatis indossano abiti di fogge differenti asseconda del loro ruolo, ma tutti sono obbligati a mostrare apertamente il simbolo sacro della chiesa, ovvero l'aquila azzurra imperiale cinta da una corona, che stringe tra gli artigli due fulmini, a simboleggiare il potere del Pontifex e quello dell'Imperatore.

Gli Accoliti (chierici che non hanno ancora prestato voto di fedeltà alla Chiesa e/o non ricevono ancora gli incantesimi, solitamente giovani che studiano i dogmi della fede e svolgono i compiti più faticosi e di routine) portano una tunica marrone a maniche lunghe con la veste che arriva fino a coprire le caviglie, un paio di calzari di cuoio, e ricamato sul petto il simbolo della chiesa.

I Chierici veri e propri hanno portato stivaletti di cuoio e indossano una tunica simile ma di colore bianco, cinta in vita da una fascia marrone e col simbolo sacro ricamato sul petto e sulla schiena. Si distinguono diversi ordini clericali all'interno della Chiesa di Thyatis in base alla funzione che ciascun ordine svolge per il culto e per la nazione. Alcuni di essi (i più importanti) sono i seguenti: Aruspici (incaricati di studiare il futuro e fare previsioni attraverso oracoli, presagi, sogni e visioni), Cerusici (esperti di medicina, parto e guarigione, studiano le malattie e il corpo umano e cercano metodi curativi basati sulla magia, l'alchimia e l'erboristeria), Guardiani (chierici votati alla protezione di determinati luoghi o icone sacre, nonché di personalità importanti dell'impero), Itineranti (sacerdoti che passano la vita senza fissa dimora, cercando di fare la volontà degli dei ovunque la Chiesa e lo stato decida di inviarli o essi si sentano chiamati), Militanti (il braccio armato della Chiesa, solitamente addestrati per combattere a fianco dei soldati o per scovare e distruggere eretici e cultisti che minacciano l'impero), Missionari (sacerdoti che operano solamente fuori dai confini dell'entroterra thyatiano, solitamente assegnati ad un incarico fisso presso qualche tempio o ambasciata, o in qualità di agenti per affari di stato), Tanatologi (addetti alle procedure di preservazione e sepoltura dei cadaveri, ai riti funebri e allo studio delle pratiche necromantiche per controllare e distruggere non-morti) e Teologi (studiosi delle sacre scritture, dei dogmi di fede e della storia thyatiana, solitamente in servizio presso templi in cui fungono da copisti o da insegnanti per gli accoliti, oppure incaricati di esaminare le vite e le opere di certi personaggi storici nel percorso di santificazione, o infine consulenti di alti prelati o giudici in processi pubblici o religiosi e procedimenti di Evocatio).

I Curati (chierici di almeno 5° livello con incarico di governare e amministrare una Curia, ovvero una circoscrizione di circa 1000 persone, o un Tempio, ovvero una comunità che conti più di 1000 fedeli o possieda una cattedrale) invece portano una veste bianca con orli delle maniche dorate, una fascia porpora intorno alla vita e possiedono un anello d'argento con inciso il simbolo sacro della fede.

I Vati (chierici di almeno 7° livello con incarico di sorvegliare e coordinare l'operato di tutti i templi e le curie di ogni provincia o feudo thyatiano, ponendo in carica o rimuovendo i Curati e stando particolarmente attenti alle attività degli altri culti e al sorgere di possibili eresie) portano una tunica nera con ricami in oro, una fascia bianca e uno scettro d'argento alla cinta, un medaglione dorato con il simbolo della chiesa al collo e un anello con il proprio monogramma al dito.

I Patriarchi Anziani (membri dell'Assemblea degli Anziani e incaricati di dirigere la vita religiosa, le attività comuni del clero, nominare i Vati e mantenere i rapporti con tutte le altre fedi e i templi presenti all'interno dell'impero) indossano invece una lunga tunica di seta rossa con una fascia bianca in vita, il medaglione dorato con il simbolo sacro al collo, un anello con monogramma al dito e uno scettro dorato.

Infine il Pontifex Magnus (capo supremo della Chiesa, colui che media i rapporti tra lo stato e il clero e si occupa di mantenere le relazioni con altri stati e istituire le missioni all'esterno dell'Impero, nonché nominare gli Anziani e istituire la procedura dell'Evocatio) è sempre rigorosamente vestito di bianco, con un nodoso bordone al fianco, una tiara ingioiellata in testa, l'amuleto dorato col simbolo della chiesa al collo e l'Anello pontificio (reliquia dell'Imperatrice Valentia) al dito.

Occorre sottolineare che la Chiesa di Thyatis non ha pregiudizi sessisti o razziali e accoglie senza impedimento sia uomini che donne di ogni razza e classe sociale, anche se vige uno stretto rigore circa la separazione degli alloggi tra i membri dei due sessi. Sono comunque ammesse unioni civili tra membri della Chiesa, la quale non impone alcuna morale religiosa per quello che riguarda i matrimoni, né celebra particolari rituali in queste occasioni (al contrario della sepoltura, che deve essere eseguita secondo un rito prestabilito), limitandosi a seguire il canone civile in materia.

## CHIESA DI TRALADARA

*Diffusione:* Karameikos

<b>Halav</b>	Guerra, strategia e tattica, forza e determinazione, armi e armaioli, sacrificio, combattere gli umanoidi
<b>Petra</b>	Patriottismo, protezione, coraggio, resistenza, virtù, lealtà, chierici combattenti, città assediate, traladarani
<b>Zirchev</b>	Caccia, sopravvivenza, tolleranza, magia, razze silvane, natura, animali, emarginati
***	
<b>Il Capro (Orcus)</b>	Morte, malvagità, sadismo, distruzione di massa, necromanzia, licantropia, cannibalismo
<b>Ranivorus</b>	Gnoll, pazzia, razzia, distruzione, odio
<b>Wogar</b>	Goblin, guerra, conquista
<b>Karaash</b>	Umanoidi, battaglia, tattica, distruzione, dominio del più forte
<b>Jammudaru</b>	Orchi, giganti, vendetta, violenza
<b>Bartziluth</b>	Bugbear, furia, combattimenti

La Chiesa di Traladara è un culto Legale che fonda le proprie credenze sulla Ballata di Halav, una leggenda

in versi tramandata da generazioni che vede le gesta eroiche della triade Halav-Petra-Zirchev alla base dell'età dell'oro di Traladara. La chiesa persegue l'obiettivo di riportare Traladara in quest'età grazie alla venerazione dei tre immortali e delle lezioni morali insite nella Ballata di Halav, cercando di dare benessere ai suoi fedeli e di combattere le forze maligne che tramano per la caduta dei traladarani e dei loro protettori. Le forze maligne sono individuate specialmente nelle divinità che proteggono gli umanoidi che minacciano o hanno invaso Traladara (in particolare in Ranivorus, patrono degli gnoll che causarono la fine dell'Età dell'Oro), e nel Capro (Orcus), essere oscuro responsabile di atti di brutalità e violenza e colui che protegge tutti i mostri che stanno in agguato nell'ombra (come i non-morti e i licanthropi). Con disprezzo e astio sono considerate anche le sette e le nazioni che mirano ad indebolire o distruggere il popolo traladarano e i fedeli di Halav, Petra e Zirchev.

Secondo la dottrina traladarana, questi sono i dogmi assoluti che devono essere rispettati dai credenti per ottenere la salvezza e il favore divino:

1. Gli avvenimenti trattati nella Ballata di Halav sono assolutamente veri. Re Halav, la Regina Petra e Zirchev sono ora degli immortali che guidano i giusti e puniscono i malvagi nelle terre abitate dai traladarani.
2. Il ferire, l'abusare, l'uccidere e il mentire sono peccati, compiuti per debolezza o per intrusione di spiriti malvagi o animaleschi.
3. I peccati dovrebbero essere puniti con pene appropriate alla gravità del peccato, comprendendo una pena corporale e una spirituale. I peccati più gravi come l'assassinio e la venerazione dei demoni si redimono solo con la morte.
4. I malvagi sono tutti coloro che tramano per distruggere i traladarani e per ostacolare o offendere la fede in Halav, Petra e Zirchev.
5. Tutti gli umanoidi sono malvagi, come testimonia la Ballata di Halav, e tutte le loro divinità sono responsabili della malvagità e del dolore sparso nel mondo. Pertanto gli umanoidi e i loro protettori devono essere combattuti e annientati ovunque si trovino per il bene della pace e dell'umanità.
6. L'uso di rituali magici (come lettura della mano e dei fondi o delle interiora animali, l'uso di amuleti o filtri) rappresenta un'esternazione della curiosità umana nei confronti del mondo ed è ammesso solo quando è finalizzato alla volontà di proteggersi dal male o al miglioramento della condizione umana. L'uso di tali mezzi viene talvolta premiato dagli immortali con attimi di coscienza sul futuro o sulla natura del mondo, ma solo nei casi in cui il cuore di colui che li compie o li ricerca non sia macchiato da desideri malvagi o immorali.
7. Il ruolo dell'individuo nell'oltretomba viene determinato dalla saggezza, dalla fede e dalla bontà di un individuo al momento della sua morte.
8. L'epoca d'oro di Traladara tornerà di nuovo solo se la fede in Halav, Petra e Zirchev rimarrà salda e

quando tutti i credenti rispetteranno i dogmi della chiesa.

In sostanza quindi, la filosofia della Chiesa di Traladara è che le persone non devono farsi del male le une con le altre ma vivere pacificamente nel rispetto del prossimo e degli immortali, e se qualcuno trasgredisce, la comunità deve punire il colpevole in proporzione al suo peccato. Pertanto le relazioni private fra uomini e donne o all'interno della famiglia sono materia delle quali la chiesa non si occupa, a meno che non si verifichino i peccati sopraccitati. Il ruolo del chierico traladarano è di fornire consigli ai più giovani basandosi sulla propria esperienza e sulle lezioni morali contenute nella Ballata di Halav, nonché di risolvere dispute grazie alla propria saggezza e di proteggere i fedeli dalle insidie dei demoni o dei loro più diretti servitori. I chierici traladarani quindi indirizzano i giovani, officiano matrimoni e funerali, danno giudizi morali, predicano la filosofia della chiesa cercando di promuovere la pace e l'armonia, e quando serve combattono per salvare vite in pericolo e sconfiggere il male. I sacerdoti di questa Chiesa si dividono quasi equamente tra politeisti (50%) devoti alla triade, e specialisti (45%) votati ad uno degli immortali (specialmente Halav e Petra), con una minoranza di filosofi (5%).

I chierici della Chiesa di Traladara possono essere riconosciuti dall'abito che indossano nelle occasioni formali, che consiste in una tunica marrone a maniche lunghe con la veste che arriva fino a coprire le ginocchia, un paio di stivali di cuoio, un nodoso bastone come simbolo di appartenenza e lo stemma della chiesa (un guerriero stilizzato in armatura traladarana armato di una lancia e uno scudo, con un sole sullo sfondo alla sua sinistra) ricamato sul petto.

La fede della Chiesa di Traladara è quella predominante in Karameikos, dove viene seguita dal 70% della popolazione (tutti traladarani e parte dei mezzosangue thyatiano-traladarani), e riscuote altrettanto successo nelle Città Stato del Golfo dell'Hule, fondate proprio da esuli e mercanti di Traladara, evidente segno di una identità culturale ben radicata nel ceppo traladarano.

## CONCILIO DEI TEMPLI ALPHATIANI

*Diffusione:* Impero Alphatiano

Gli alphatiani non sono famosi per la loro devozione alle divinità né per un particolare spirito religioso, dato che a governare l'impero è una casta di incantatori che riconoscono solo il potere della magia come discriminante e ritengono che gli immortali altro non siano che mortali che grazie ai propri poteri sono riusciti ad accedere ad un livello superiore dell'esistenza. Perciò per gli aristocratici arcani gli Immortali non sono che dei termini di paragone, dei punti di riferimento che possono essere seguiti per

raggiungere un potere superiore. Tuttavia, con l'arrivo degli alphetiani su Mystara, il loro rapporto con la religione è in qualche modo cambiato, dato anche il basso numero di alphetiani che nascevano col dono naturale per la magia arcana. Così si è diffusa tra la classe comune una sorta di fervore religioso che ha portato molti individui a prendere i voti e a giurare fedeltà agli immortali, considerati dai devoti non semplici superuomini ma vere e proprie divinità onnipotenti. Grazie ai poteri divini di questi sacerdoti molti dei problemi del primo periodo della colonizzazione alphetiana del continente vennero risolti, e con l'istituzione del Consiglio dei Mille si decise di onorare e riconoscere l'utilità dei chierici decretando che chiunque fosse in grado di lanciare incantesimi (arcani o divini) doveva essere considerato un nobile. Il risultato tuttavia, fu che molti si convertirono alla religione e presero i voti pur di essere considerati nobili, anche se questo provocò un'ulteriore frammentazione (seppur ufficiosa) della classe aristocratica: da una parte la nobiltà alta (divisa in incantatori naturali dotati di poteri innati, come gli stregoni, e in incantatori addestrati, ovvero i maghi, che apprendono le arti magiche tramite lo studio e l'erudizione) e dall'altra la nobiltà bassa (gli incantatori divini, che necessitano del potere derivato dagli Immortali per evocare incantesimi).

Con il proliferare della magia clericale nel corso dei secoli, il Consiglio dei Mille dovette cominciare a riconoscere che il potere degli incantatori divini stava cominciando ad espandersi in modo preoccupante, e per questo l'Imperatore in persona passò un editto approvato dal Consiglio con il quale istituì il Concilio dei Templi Alphetiani, un organo nel quale tutti gli ordini religiosi autorizzati dalla corona avrebbero avuto i propri rappresentanti per organizzarsi e presentare le proprie richieste al Consiglio dei Mille e all'Imperatore. Tuttavia, con l'Editto di Bettelyn promulgato nel 1030 Anno Alphetiano (30 DI) da Alphas VI venne anche sancito il principio per cui qualsiasi ordine religioso non fosse ammesso all'interno del Concilio dovesse essere dichiarato illegale, e non potesse pertanto professare la propria dottrina né erigere santuari in onore di qualsivoglia divinità previa autorizzazione dell'autorità locale. In questo modo l'impero raggiunse due obiettivi: in primo luogo limitare efficacemente l'espansione del potere clericale, e in secondo luogo riunire tutti gli esponenti delle varie fedi in un unico organo più facilmente controllabile.

Fu così che tramite il Concilio dei Templi Alphetiani ogni nazione del continente alphetiano ottenne un proprio patrono immortale, e che alcune divinità maggiori divennero "protettrici" universali dei vari periodi dell'anno e delle diverse scuole di magia, riprendendo un'abitudine desueta in voga nella Vecchia Alphetia.

Attualmente esistono templi devoti a vari immortali in ogni regno alphetiano, anche se nessuno di questi ordini può considerarsi internazionale. Ciò significa che il Tempio di Razud di Vertiloch e quello di

Arogansa ad esempio, pur venerando lo stesso immortale non riconoscono un unico patriarca, ma ciascuna nazione fa capo ad un proprio sommo chierico che rappresenta gli interessi di quella chiesa all'interno del Concilio. Si può così assistere ad un caotico dialogo fra seguaci dello stesso immortale in merito a questioni burocratiche, politiche e religiose, che impedisce ai membri della casta religiosa di ottenere una vera e propria unità di intenti e di visione. Spesso anzi è più probabile vedere alleanze tra esponenti di fedi diverse appartenenti alla stessa nazione piuttosto che tra chierici della stessa divinità di regni diversi, in base agli obiettivi comuni da raggiungere o ai privilegi da mantenere. Questo è un altro effetto secondario della creazione del Concilio, una situazione che rispecchia il carattere fondamentalmente caotico e individualista tipico dell'impero alphetiano.

Ogni tempio di ciascun regno tra quelli ufficialmente approvati quindi ha il compito di eleggere un proprio rappresentante per inviarlo come portavoce nel Concilio. Il suo compito è partecipare ai raduni del Concilio per decidere su questioni di natura politica, teologica ed economica legate agli ordini religiosi, tenere aggiornati i confratelli e proporre missioni religiose che dovranno essere finanziate anche dalle altre chiese. L'invitato può cambiare di anno in anno, e non è detto che sia sempre il chierico più potente, ma sicuramente deve essere qualcuno molto carismatico, un individuo che possa riuscire a sfruttare gli appoggi politici ed economici della chiesa per indirizzare l'orientamento del Concilio. Il Concilio poi, quando riesce a deliberare con maggioranza relativa, sottopone la sua richiesta al Cancelliere per gli Affari Religiosi (uno dei ministri che aiutano l'Imperatore ad amministrare la politica alphetiana<sup>5</sup>), il quale la valuta

<sup>5</sup> Nel governo alphetiano, tutto il potere è in mano all'Imperatore/trice, che ovviamente deve essere un incantatore arcano alphetiano di grande esperienza. Egli deve rispondere di ogni atto al Consiglio dei Mille, un comitato permanente di mille incantatori che hanno raggiunto un alto grado di potere e che per la maggior parte sono i discendenti del primo consiglio formato in seguito all'unificazione del regni del continente alphetiano.

I poteri dell'Imperatore sono vasti ma non illimitati, anche perché il Codice Imperiale Alphetiano (l'insieme delle leggi cardine dell'impero) concede grande autonomia ai singoli regni. L'Imperatore ha diritto di decisione su questioni di politica internazionale e di proposta su quelle nazionali, ma per il resto ogni stato fa legge a sé, purché detti regolamenti non vadano in contrasto con il Codice Imperiale o minaccino la sicurezza dell'Impero e dei suoi alti rappresentanti.

Per gestire la burocrazia imperiale, l'Imperatore si avvale di un gabinetto di ministri che nomina personalmente all'inizio della sua carica e può sfiduciare a piacere. Queste sono le cariche accordate dalla corona:

- Cancelliere per gli Affari Interni
- Cancelliere per gli Affari Esteri
- Cancelliere per gli Affari Planari
- Cancelliere per gli Affari Arcani
- Cancelliere per gli Affari Religiosi
- Cancelliere per gli Affari Tributari
- Cancelliere per gli Affari Economici e Mercantili
- Cancelliere per gli Affari Militari
- Cancelliere per gli Affari Giudiziari
- Cancelliere per gli Affari Legislativi

e se necessario la sottopone all'Imperatore, che decide in merito alla questione se essa non ha carattere internazionale (nel qual caso viene convocato invece in Consiglio dei Mille). A sua volta, solo il Cancelliere ha il potere di promuovere la richiesta di ammissione al Concilio di un nuovo ordine religioso (proposta che dovrà essere approvata dalla maggioranza relativa del Concilio), ed è responsabile della riscossione delle decime e della definizione dei privilegi che ciascun tempio nazionale riceve dalla corona imperiale in cambio della decima e della prestazione dei suoi servizi. In particolare, non vi sono state richieste di ammissione al Concilio da parte di nuovi ordini da oltre 400 anni, e gli attuali rappresentanti delle chiese riconosciute sono molto restii ad ammettere nuove religioni, dato che secondo un'usanza ormai radicata nel tempo sarebbe necessario associare la divinità ad uno degli stati della madrepatria, che però sono già tutti quanti patrocinati da un immortale. La discussione in merito va avanti nel Concilio da diversi secoli e pressanti sono le richieste annuali dei sacerdoti di Ka, di Garal e delle divinità umanoidi e semi-umane, ma ancora non si è raggiunto un accordo circa l'eventualità di ammettere nuovi ordini. Questo fa sì che al momento il Concilio dei Templi Alphatiani sia virtualmente chiuso a qualsiasi nuova fede religiosa.

### **Pantheon delle Scuole di Magia e dei Mesi**

Il pantheon delle scuole di magia è stato creato sulla base di un presunto legame tra ciascun tipo di disciplina e le peculiarità riconosciute dell'immortale. Inoltre, visto che i maghi alphatiani ritengono che il flusso della magia che permea Mystara sia variabile e che ogni mese sia associato ad un certo tipo di effetto (ovvero in quel mese quel tipo di scuola sia più forte), ne deriva anche che ciascun mese è legato allo stesso immortale che presiede a quel genere di magia.

Occorre notare che oltre alle otto canoniche scuole di magia conosciute, gli alphatiani riconoscono anche altre quattro scuole elementali, un'eredità della filosofia arcana di Vecchia Alphatia, secondo la quale l'universo poteva essere appunto diviso nei quattro elementi fondamentali di Acqua, Aria, Fuoco e Terra. Così come in Vecchia Alphatia esistevano quattro ordini arcani devoti a ciascuna forma di magia, così anche nell'Impero Alphatiano è stata mantenuta questa tradizione, anche se queste scuole hanno un peso enormemente inferiore al passato, memori delle battaglie prima filosofiche e poi reali che causarono la distruzione del pianeta d'origine degli alphatiani. Inoltre, laddove un tempo ogni scuola riconosceva come entità superiore solo il Signore Elementale corrispondente, dal momento della costituzione del Concilio i quattro immortali patroni delle scuole elementali sono stati scelti tra quelle divinità venerate dal popolo con un forte legame con l'elemento scelto. A causa dei precedenti storici tuttavia, la scuola del Fuoco resta un'arte guardata con sospetto da molti nobili e in alcuni regni è persino considerata illegale.

Infine, esiste anche una divinità considerata nemica del pantheon della magia, ovvero Talitha, la Ladra di Magia, il cui culto viene avversato sia dal Concilio dei

Templi Alphatiani che dal Consiglio dei Mille, visto che si tratta di un'immortale che spesso ha agito in contrasto con gli interessi alphatiani e si è sempre dimostrata avversa all'aristocrazia degli incantatori. Data la sua nefasta influenza, ella viene considerata anche patrona del Giorno Senza Magia (un evento che si verifica di tanto in tanto a causa dell'influenza del Nucleo delle Sfere che succhia la magia mystarana, e che dopo gli eventi della Furia degli Immortali avverrà con regolare precisione il 28 di Burymir, ribattezzato il Giorno del Terrore).

Abiurazione: Alphatia (Alphamir)

Ammaliamento: Valerias (Vertmir)

Divinazione: Ssu-Ma (Sulamir)

Evocazione: Pharamond (Hastmir)

Illusione: Eiryndul (Eimir)

Invocazione: Razud (Cyprimir)

Necromanzia: Nyx (Nyxmir)

Trasmutazione: Zirchev (Burymir)

Acqua: Protius (Amphimir)

Aria: Palartarkan (Islamir)

Fuoco: Ixion (Andrumir)

Terra: Terra (Sudmir)

Nemico: Talitha, Ladra di Magia (Giorno Senza Magia)

### **Pantheon Nazionale**

I seguenti immortali sono quelli ufficialmente riconosciuti dal Concilio dei Templi Alphatiani, e ognuno possiede un proprio ordine religioso che fa parte del Concilio. L'associazione tra nazione e immortale è stata successivamente instaurata in base all'importanza di ciascun tempio nei regni del continente alphatiano, considerando quindi ogni immortale come protettore di un regno in particolare. Ovviamente anche in questo caso esiste una divinità considerata nemica di tutto l'impero, ovvero il protettore del Vulcano di Alphaks, a cui interessa solo la distruzione completa della popolazione alphatiana. Anche per questo motivo, l'isola nota come Vulcano di Alphaks è considerata maledetta ed evitata da chiunque abbia un po' di buon senso, dato che le voci che circolano su di essa la reputano piena di cultisti dell'antico imperatore e di mostri innominabili.

Non esistono invece immortali patroni delle cosiddette "province" (ovvero tutti i regni e i protettorati esterni al continente alphatiano), dato che il Concilio dei Templi Alphatiani si limita a svolgere la propria attività sul continente e la sua sfera d'influenza non si estende oltre ai suoi confini. Le province hanno quindi piena autonomia nella gestione della questione religiosa, così come ne hanno di definire il tipo di legislazione e amministrazione giudiziaria che preferiscono (al pari dei regni del continente, del resto).

Ambur: Valerias

Aquas: Protius

Ar Fluttuante: Palartarkan

Arogansa: Pharamond

Bettelyn: Terra

Cuornero (Blackheart): Marwdyn

Eadrin: Koryis  
Frisland: Brissard  
Haven: Alphatia  
Limn: Ka  
Pietramura (Stonewall): Ixion  
Randel: Generale Eterno  
Schiattadura (Stoutfellow): Kagyar  
Selvapatria (Foresthorne): Zirchev  
Shiye-Lawr: Eiryndul  
Theranderol: Pangloss (Ssu-Ma)  
Verdesprone (Greenspur): Maat  
Vertiloch: Razud  
Nemico: Alphaks il Distruttore (Vulcano di Alphaks)

## CULTO DI HALAV

*Diffusione:* Karameikos

**halav** Traladara, guerra, strategia e tattica, forza e determinazione, sacrificio, combattere gli umanoidi

Il Culto di Halav è una chiesa che venne fondata da Sergyev, un membro della Chiesa di Traladara, in seguito ad una visione in cui vide **Halav** scendere sulla terra e rivelargli di essere tornato in vita nella persona di Stefan Karameikos III, per riportare i suoi prediletti traladarani nell'Età dell'Oro. Dopo aver rivelato la sua visione ad un superiore ed essere stato deriso, Sergyev decise di andarsene dall'ordine e di fondare un proprio culto dedito alla venerazione di Halav nella sua incarnazione in Stefan Karameikos, e grazie ai suoi ferventi sermoni e al suo magnetismo carismatico, riuscì a radunare intorno a sé un discreto numero di fedeli e altri sacerdoti, indottrinandoli con i tre dogmi della sua fede:

1. Re Halav, morto sul campo di battaglia nello scontro finale col re degli uomini bestia, è stato preso dagli immortali, fatto resuscitare, guarito e addormentato.
2. Lo scopo degli immortali era di restituire Halav a Traladara quando fosse arrivato il momento di riportare la nazione agli antichi splendori.
3. Gli immortali hanno deciso che il momento è giunto e hanno mandato lo spirito di Re Halav nel neonato Stefan Karameikos III, in modo da farlo diventare il nuovo Re di Traladara.

Attualmente il culto si dedica all'idea che il Duca trasformerà Traladara di nuovo in una potente nazione e armerà gli eserciti per conquistare tutto il mondo. Il primo obiettivo del Culto comunque è ancora convincere tutti, incluso il Duca Karameikos, sulla verità di questa profezia, cosa che finora non ha avuto successo. Ma nonostante la frustrante posizione in cui sono stati relegati, tacciati di essere visionari e lunatici dalla maggioranza dei karameikesi, i suoi membri sono molto determinati e ben indottrinati da Sergyev, e non

desistono. In particolare, anche se possono sembrare a prima vista degli esaltati e dei pazzi, questi sacerdoti sono tuttavia in grado di lanciare incantesimi divini, un chiaro segno che godono del favore degli immortali (e di Halav), cosa che li fortifica e li rende sicuri della veridicità delle proprie tesi. Solo una piccola parte di traladarani del Karameikos (circa l'1%) appartiene a questo culto.

I chierici del Culto di Halav non hanno un abito formale che li accomuna, e possono essere riconosciuti dall'aspetto trasandato e dimesso, dalla lunga barba e dal fervore con cui predicano, nonché dal simbolo sacro di Halav (una spada posta su un'incudine) raffigurato in un medaglione che portano sempre al collo.

## CULTO RUTHINIANO

*Diffusione:* Vestland

**Forsetta** Giustizia, legge, obbedienza, lealtà, sincerità, protezione di Vestland

### Storia del Culto

Il Culto Ruthiniano è un ordine indigeno del Vestland, sorto all'inizio del VII secolo DI, durante la decennale guerra che oppose gli jarl vestlandesi al Sommo Re Finnbogi di Ostland (604-14 DI). La guerra era cominciata quando gli jarl vestlandesi, guidati dal valoroso Gendar 'il Buono', si rifiutarono di pagare l'esoso tributo dovuto al loro signore ostlandese, che da decenni ormai li sfruttava senza dar loro nulla in cambio.

Gendar era un uomo retto e di ferrei principi, e forte e sincera era la sua fede negli Immortali normanni - in particolare in Forsetta, l'antico Immortale normanno che millenni prima, da mortale e sotto il nome di Ruthin, aveva unito le sue genti contro i giganti ed i troll, aveva dato loro le prime leggi ed aveva ricevuto dagli Immortali - dicevano le leggende - la magica corona del sole, la Sorona. La ribellione di Gendar non era il gesto violento ed egoista di chi non ritiene vantaggioso sottostare ad un'autorità, ma nasceva dal profondo senso d'ingiustizia che i suoi pari avevano subito ad opera dell'Ostland e mirava non all'eliminazione della monarchia, bensì all'instaurazione di un governo più giusto.

Forsetta trovò nella persona di Gendar l'uomo giusto per riportare nelle Terre del Nord i suoi principi di legge, giustizia ed ordine. Sotto le mentite spoglie del saggio Haymin, un godar errante, egli si presentò di fronte all'assemblea degli jarl vestlandesi, riuniti a Norrvik. Pronunciando le parole di un'antica profezia, egli indicò in Gendar l'erede di Ruthin e colui che li avrebbe guidati alla vittoria. Pochi prestarono fede a quelle parole: la guerra si protraveva da anni e gli jarl vestlandesi erano prostrati, mentre il nemico non dava segno di voler abbandonare le sue pretese su questa

terra. Gendar partì per incontrare in battaglia nel nord un'armata ostlandese; prima della battaglia, egli si recò in preghiera su un'altura vicina, dove si ergeva un antico circolo di pietre eretto millenni fa e di origine sconosciuta, le Pietre del Cielo. Fu qui che ebbe una visione mentre pregava per il ritorno della giustizia nel suo paese: una grande luce lo avvolse, ed una corona d'oro – la mitica Sorona – discese dal cielo sulla sua testa, incoronandolo (612 DI). Tornato dal suo esercito con questo mitico simbolo di regalità, Gendar lo condusse alla vittoria sugli Ostlandesi.

Ripensando alle parole di Haymin, Gendar, prima di recarsi a Norrvik con la Sorona, decise di consultare l'anziano sacerdote per scoprire il significato di questo evento. Haymin gli disse che gli Immortali gli avevano rivelato che era giunto il tempo in cui un valoroso riportasse la giustizia nel Vestland e che quell'uomo era Gendar; Forsetta gli aveva inviato dai cieli la Sorona: che ora si presentasse di fronte agli jarl, e li conducesse alla vittoria. Rincuorato da queste parole, Gendar giunse a Norrvik accompagnato da Haymin. Quando videro la corona che splendeva sulla sua fronte, gli jarl si inginocchiarono e capirono che Gendar godeva del favore degli Immortali. Gendar riuscì così a catalizzare il favore degli jarl e del suo popolo e venne acclamato re; qualche anno dopo, anche grazie ai magici poteri della Sorona, conseguì infine la vittoria nella Battaglia di Bridenfjord (614 DI) contro le forze ostlandesi.

Molti godar, negli anni dopo la comparsa di Haymin ed il ritorno della Sorona, si riunirono attorno al saggio sacerdote, che rivelò loro come l'antico eroe Ruthin – ora noto come Forsetta fra gli Immortali – vegliasse ancora sul suo popolo ed avesse inviato da loro la Sorona nel momento più critico per salvarli ed indirizzarli verso un futuro nuovo, più prospero e giusto. Presto i sermoni di Haymin vennero seguiti da vere e proprie folle di fedeli, e lo stesso Gendar finanziò la costruzione di un tempio dedicato a Ruthin sulla sponda settentrionale del Vestfjord. Il tempio divenne la sede del nuovo ordine creato da Haymin, il Culto Ruthiniano, ed il vecchio saggio ne divenne il primo patriarca.

Dopo la vittoria, Gendar venne incoronato Sommo Re di Vestland dal patriarca Haymin in persona, col nome di Ottar; Ottar era stato il figlio del mitico Ruthin, e Gendar ora doveva riportare l'ordine e la legge nel Vestland come un secondo figlio dell'eroe. Durante il suo regno Ottar governò in modo avveduto, sempre consigliato da Haymin, e si guadagnò l'appellativo di "il Giusto". Alla sua morte il sovrano venne sepolto sotto il cerchio di pietre presso il quale la Sorona gli era giunta dal cielo. Haymin scomparve misteriosamente poco prima della morte di



Ottar; i suoi seguaci ed i fedeli da allora lo venerarono come un santo, un vero e proprio araldo di Forsetta giunto nel momento del bisogno per portare speranza e salvezza.

### Precetti e Ruoli del Culto

Il Culto Ruthiniano è cresciuto nei secoli seguenti, ma non è divenuto mai un ordine troppo numeroso, sebbene sia estremamente rispettato e riverito da tutta la popolazione vestlandese. A detta dei suoi stessi sacerdoti, i suoi membri devono infatti prodigarsi affinché la gente veneri gli Immortali tradizionali e rispettino la giustizia tramandata dai padri. Il compito dell'ordine nel Vestland è quello di tutelare la giustizia e la legge, e di sostenere la monarchia e l'autorità del sovrano. Questi dogmi – fedeltà assoluta alla corona, intesa come un simbolo e non come una persona o una famiglia, quindi in sostanza fedeltà al Vestland – formano il nucleo fondamentale dei precetti dell'ordine.

Il Culto Ruthiniano ha come sedi alcuni monasteri sparsi in tutto il territorio vestlandese. Sebbene non sia molto numeroso, esso è piuttosto ricco grazie alle donazioni di terre e vassalli fatte in suo favore a più riprese dai sovrani vestlandesi. Il suo centro di potere più importante è l'antico tempio fatto costruire da Gendar, il Monastero di Ruthin, circondato da vasti appezzamenti di terre di proprietà dell'ordine, ma ve ne sono altri parimenti ricchi (come quello che si trova a Rhoona).

I sacerdoti dell'ordine svolgono un ruolo molto importante nel Vestland come consulenti giuridici – spesso vengono scelti dai nobili in qualità di giudici imparziali – e custodi delle leggi; nei loro monasteri si possono sempre trovare ottime raccolte delle leggi e del diritto vestlandese, pronte per essere consultate. Per i membri dell'ordine, la vita leggendaria del mitico Ruthin è un modello di comportamento – così come la vita di Gendar; spesso, nei casi non coperti dalla legge vestlandese, essi si rifanno agli esempi delle vecchie leggende per giudicare rettamente.

Ancor più importante, tuttavia, è il ruolo che i sacerdoti (soprattutto di quelli di rango più elevato) adempiono come consiglieri dei nobili e del sovrano in particolare. I loro consigli sono sempre improntati all'obbedienza, al rispetto delle consuetudini e delle antiche leggi, ed alla venerazione degli Immortali e dei loro valori. Il Patriarca di Ruthin ha sin dai tempi di Haymin svolto un ruolo importantissimo come consigliere del sovrano e come principale rappresentante del Consiglio Reale, molte volte sostenendo e legittimando la dinastia regnante nei momenti di crisi. Annacks, lo scorso patriarca da poco defunto, non solo è stato il capo del Consiglio di Reggenza negli

anni seguenti la morte di re Gudmund (981-986 DI), ma è stato anche l'artefice del recupero della Sorona e del ritorno sul trono del principe Tenitar (incoronato col nome di Harald Gudmundson - vedi gli eventi del modulo X13: *Crown of Ancient Glory*).

Attualmente, il Culto Ruthiniano mantiene una fortissima presenza in Vestland e sta cominciando a fare progressi anche nelle caotiche terre del Soderfjord, dove i suoi membri operano per convincere gli jarl a riunirsi sotto la guida di Ragnar 'il Gagliardo', capo della Lega di Nordhartar. Un nuovo campo di espansione per l'ordine è anche rappresentato dai Territori Heldannici, dove i ruthiniani sperano di poter contrastare coi loro ideali di giustizia l'oppressione dei Cavalieri Heldannici.

### Gerarchia del Culto

Non essendo un ordine troppo numeroso, la gerarchia del Culto Ruthiniano è piuttosto semplice. Il capo dell'ordine è il Patriarca, che risiede nell'antico Monastero di Ruthin fatto erigere ai tempi di Haymin; sotto di lui vari Priori gestiscono ognuno un priorato, che comprende un monastero o edificio per il clero e delle terre annesse, lavorate da dei vassalli, con i proventi delle quali il priorato si mantiene. La base dell'ordine è formata dai semplici Sacerdoti, che si occupano delle mansioni giornaliere nei templi, della predicazione, della vigilanza sull'osservanza comune alle leggi ed alla corona e, come si è visto, dell'amministrazione della bassa giustizia. Gli aspiranti ad entrare a far parte del clero ruthiniano devono presentarsi in giovane età presso uno dei priorati, dove effettuano un rigido periodo di apprendimento di tre anni, durante i quali studiano le tradizioni, le leggi del regno ed i precetti dell'ordine; dopodiché vengono inquadrati come Novizi nell'ordine, alle dipendenze di un Sacerdote - per un periodo che può andare dai tre ai sei anni, durante il quale continuano a perfezionare le loro conoscenze e lavorano nelle sedi dei priorati. Dato il prestigio di cui gode l'ordine, molte sono le famiglie nobili che inviano i loro figli cadetti a studiare per entrare a far parte del Culto Ruthiniano.

I sacerdoti ruthiniani indossano tutti una lunga tunica di lana gialla con cappuccio e una cotta di maglia all'occorrenza sotto la tunica, insieme con la spada alla cintura, pronti a difendere la popolazione. Essi portano il simbolo della chiesa, che poi è lo stesso simbolo sacro di Forsetta, ovvero uno scettro dorato con quattro rubini sulla testa, inciso in un medaglione ben visibile sul petto.

## ORDINE HELDANNICO

**Diffusione:** Territori Heldannici, Davania, Mondo Cavo

**Vanya** Guerra, conquista, vittoria, orgoglio, onore, forza

Nota: Il seguente capitolo relativo all'Ordine Heldannico è una traduzione del lavoro originale di Bruce Heard, direttore di produzione e di edizione della linea Mystara ai tempi della TSR. Benché il suo lavoro non sia canonico (poiché è apparso sul sito ufficiale di Mystara solo all'inizio del 2000, quindi molti anni dopo la chiusura dell'ambientazione e il suo licenziamento dalla TSR), esso rimane fino ad oggi il contributo più esaustivo e articolato nel tentare di definire la forma e la sostanza dei Cavalieri Heldannici, che restano un parto della fantasia del solo Bruce Heard e che pertanto si è deciso di seguire nella strada da lui tracciata su questo tema.

### La Storia

L'Ordine Heldannico è un ordine militare e religioso basato sulla venerazione di Vanya e il rispetto del Codice di Condotta Heldannico. Esso trae le proprie radici dall'Ordine di Vanya, una setta segreta creata nel 808 DI per perseguire le ambizioni di un manipolo di cavalieri hattiani che non gradivano il controllo eccessivo su Hattias dell'Imperatore di Thyatis e desideravano istituire una nazione votata esclusivamente alla conquista, in cui essi potessero primeggiare. Dietro istigazione di alcuni dei suoi membri più carismatici che appartenevano alla Confraternita della Signora Grigia, la setta cominciò a venerare Vanya come divinità suprema, dato che ella incarnava tutti quei valori (supremazia, coraggio e valore in battaglia) che essi andavano perseguendo da tempo. Col passare degli anni la setta si allargò e cominciò a diventare potente e organizzata, tanto da diventare una vera e propria minaccia per il governo thyatiano, che individuò nella setta una potenziale fonte di rivolta tra gli hattiani. Dopo anni trascorsi a mediare tra l'Ordine e l'Impero, nel 948 DI il Tempio di Vanya riuscì a far concedere all'Ordine l'approvazione imperiale alla creazione di una campagna di colonizzazione del Norwold. In pratica, Thyatis concedeva ai membri dell'Ordine di organizzare un'invasione del Norwold e di amministrare autonomamente i feudi ivi conquistati, purché il governo thyatiano non dovesse sborsare un solo lucino e a condizione che le nuove colonie giurassero fedeltà alla corona imperiale. L'Ordine accettò queste condizioni con la certezza che avrebbe conquistato facilmente il proprio obiettivo, specialmente dopo la notizia tenuta segreta che Argo Tannengrub, partito per un'epica ricerca nel 941 DI, era tornato con una scoperta sensazionale: aveva ritrovato la Tomba di Vanya, e in questo sacro

reliquiario era custodita sia la salma della dea, perfettamente conservata, sia un artefatto dai poteri immensi, ribattezzato la Stella di Vanya, che avrebbe aiutato l'Ordine a premeggiare nel mondo.

Dopo aver radunato una propria flotta navale grazie agli appoggi e alle finanze degli armatori più ricchi della setta, nel 950 DI l'Ordine salpò alla volta del Norwold, ma al contrario di quanto si era aspettato l'Imperatore Gabrionius V, la spedizione guidata da Klaus Stamhoffer (Gran Maestro dell'Ordine) non approdò nelle terre a nord di Ondamarina, ma scelse di conquistare invece i Liberi Possedimenti di Heldann, giudicando la zona più redditizia e strategicamente molto più importante rispetto al selvaggio Norwold conteso tra Alphatia e Thyatis. Nel 952 DI i vanyani diedero inizio a due grandi opere: da una parte la fondazione della fortezza del Riposo di Vanya nella Davania meridionale, per custodire il reliquiario coi resti mortali della dea e col suo artefatto; dall'altra la conquista di Haldisvall, ultimo bastione dei discendenti di Heldann (che venne poi ribattezzata Freiburg e posta a capitale della nazione), e la fondazione dei Territori Heldannici. Subito dopo, i conquistatori iniziarono a rinominare i villaggi heldannesi usando i nomi dei loro comandanti più illustri, e Stamhoffer ribattezzò la setta come Ordine dei Cavalieri Heldannici o Ordine Heldannico, di cui divenne il primo Hochmeister. Egli scelse di adottare l'aggettivo "heldannico" per diversificare la nazione dal precedente ammasso di feudi indipendenti heldannesi, ma nello stesso tempo presentasse i conquistatori come i veri eredi dello spirito eroico e unificatore del defunto Heldann, e quindi desse un senso di continuità storica e di unione al popolo conquistato. Naturalmente questi aggiustamenti di facciata erano espedienti per sancire formalmente l'indipendenza politica, militare ed economica dall'Impero di Thyatis, e con la fine della Campagna Heldannica nel 960 DI (anno della conquista dell'ultimo insediamento indipendente ad opera di Helga Grauenberg), sia gli heldannesi conquistati che le vicine nazioni impararono a caro prezzo che i Cavalieri avevano intenzione di imporre il loro regime e la loro visione di una teocrazia militarizzata devota a Vanya con qualsiasi mezzo.

Subito dopo la presa di potere degli heldannici, i governanti delle nazioni vicine (specialmente delle Terre del Nord e dell'Ethengar) e l'Imperatore Gabrionius V espressero con forza il loro biasimo e la loro condanna per l'azione autoritaria compiuta ai danni dei liberi heldannesi, e l'Impero di Thyatis si affrettò a prendere le distanze dalla conquista heldannica per non rischiare un ennesimo incidente diplomatico con l'Alphatia, bollando l'Ordine come "traditore della causa imperiale". Questo costituì un forte deterrente per i contatti commerciali e diplomatici coi Territori Heldannici durante i primi dieci anni di governo, ma nonostante i blocchi e gli embarghi proclamati da Thyatis, i Cavalieri Heldannici riuscirono a resistere cercando appoggi nel Wendar e nelle nazioni più neutrali come il Minrothad e alcuni regni dell'Alba. All'interno dei Territori poi, i Cavalieri

dovettero fronteggiare un'opposizione strisciante e clandestina, organizzata sempre più dalle casate nobili che erano state spodestate durante l'invasione e che ora reclamavano a gran voce la libertà usando assalti mordi e fuggi e imbastendo una resistenza capillare in tutte le province. Grande merito nella capacità di restare indipendenti, resistendo alle pressioni thyatiane e contrastando l'azione degli irredentisti heldannesi, ebbe anche lo studio e lo sfruttamento dei poteri della Stella di Vanya, che consentì ai Cavalieri Heldannici di iniziare la costruzione della loro potente flotta aerea di Falchi da Guerra e Sparvieri, navi volanti alimentate dal potere della Stella che diedero agli Heldannici una supremazia militare superiore rispetto alle loro reali capacità belliche e permise loro di fare nuove conquiste e stringere alleanze con popolazioni lontane (in particolare nel Mondo Cavo, scoperto dagli heldannici nel 961 DI, nella Costa Selvaggia e in misura minore anche in Davania).

Attualmente i Territori Heldannici sono una nazione potente e osservata con cautela e attenzione anche dagli imperi di Alphatia e Thyatis. Il culto monoteista di Vanya ha reso gli heldannici un popolo dedito al mantenimento dell'Ordine per come lo concepiscono i Cavalieri, e tutti i nemici dello stato e della fede sono considerati Servi del Caos e devono pertanto essere sterminati. Questa volontà di potenza fusa con un fanatismo religioso ormai secolare e con un addestramento militare rigoroso ha reso i convertiti all'Ordine dei soldati micidiali disposti a morire per la causa di Vanya, cosa che rende gli heldannici ancora più tremendi e pericolosi.

L'Ordine sta cercando di far capire agli altri governanti che esso è in grado di offrire loro protezione contro gli assalti dei Servi del Caos, e che l'alleanza coi Cavalieri è preferibile a qualsiasi tipo di invasione o all'anarchia che potrebbe fagocitare i loro domini qualora i nemici dell'Ordine dovessero prevalere. In cambio di questo appoggio, l'Ordine chiede semplicemente la donazione di terre a proprio vantaggio, su cui poter costruire propri templi, monasteri o fortezze, o la possibilità di condurre operazioni commerciali sul territorio alleato senza alcuna tassazione, mettendo a disposizione degli alleati la propria assicurazione finanziaria e servizi di custodia e circolazione di capitali. In pratica l'Ordine ha istituito un sistema di deposito e prestito di capitali molto simile a quanto è già in vigore nella Repubblica di Darokin e presso gli gnomi oostdokiani conquistati nel Mondo Cavo, creando agenzie bancarie e case di credito per favorire i commerci internazionali. La differenza sostanziale è che mentre le case di credito darokiniane operano solo sul territorio della Repubblica, quelle heldanniche sono diffuse in tutti i territori alleati con l'Ordine, e quindi il sistema bancario heldannico è diffuso molto più capillarmente e in un numero maggiore di nazioni nel mondo. Il fatto naturalmente che l'Ordine sia in grado di garantire la difesa dei suoi depositi nonché la profonda fede Legale dei suoi esponenti è ulteriore garanzia della sicurezza di questi investimenti, e porta quindi diversi

mercanti e persino diversi governanti ad utilizzare le banche heldanniche per la circolazione di capitali e per ottenere prestiti, che gli heldannici poi usano per avere maggiore potere politico sulle nazioni con cui hanno rapporti commerciali. Questo tipo di rapporto ovviamente protegge molte nazioni dall'invasione aperta di forze heldanniche, anche se, quando la semplice economia e la diplomazia non bastano, l'aggressione militare viene usata come ultima risorsa per imporre la presenza heldannica a quei territori considerati nemici o "a rischio" di invasione da parte dei Servi del Caos. Tra queste nazioni potenzialmente pericolose un ruolo di particolare importanza lo rivestono le magocrazie di Alphatia e Glantri, considerate dai vertici dell'Ordine un crogiuolo di sovversivi anarchici, eretici blasfemi e adepti del Caos. Per i Cavalieri Heldannici l'importante è mantenere l'Ordine, senza riguardi per i mezzi con cui si impone, quindi in definitiva non è una questione di lotta tra Bene e Male, ma uno scontro tra Legge e Caos in cui il fine giustifica i mezzi.

### Organizzazione dell'Ordine

L'Ordine Heldannico è composto di un largo numero di membri divisi tra laici, militari e sacerdoti, la maggior parte dei quali proviene dai ceti più bassi della popolazione heldannese o delle regioni vicine, mentre i cavalieri di discendenza hattiana occupano i ranghi più elevati della gerarchia militare ed ecclesiale. I volontari che entrano nell'ordine lo fanno per fede o con l'intento di migliorare la propria posizione sociale, dato che l'Ordine offre ai suoi affiliati non solo la garanzia di vitto e alloggio permanente, ma anche la possibilità di partecipare ad avventure in terre lontane, e persino la protezione e la possibilità di iniziare una nuova vita, sfuggendo alla giustizia o ai debiti contratti in altre nazioni. Tutto ciò che viene chiesto ai nuovi affiliati è di scegliere un nuovo nome in modo da troncargli di netto ogni legame con la vita da civile (come fece ad esempio l'attuale Gran Maestro dell'Ordine, che mutò il suo nome da Rolf a Wulf von Klagendorf), e di prestare il giuramento di fede eterna a Vanya e alle gerarchie ecclesiali. Per questo, a parte chierici di altri immortali, tra i Cavalieri Heldannici è possibile trovare gente di ogni estrazione sociale, dagli schiavi sfuggiti ai propri padroni ai nobili decaduti.

L'Ordine non è sessista ed accetta membri di sesso maschile e femminile con la stessa benevolenza, né fa differenze di sesso per quanto riguarda l'attribuzione di funzioni, incarichi, rango e status in seno al clero e all'esercito. Tuttavia esso applica una rigorosa separazione tra maschi e femmine per evitare problemi di disciplina (tanto che esistono quartieri separati in cui dormire), e uno dei doveri di ogni buon membro è osservare il voto di castità che impone il Giuramento di Servizio. Biasimo, severe punizioni corporali e persino l'espulsione attende ogni cavaliere, chierico o novizio che disobbedisca a questa regola.

Il problema maggiore per l'Ordine è lo strisciante razzismo che lo pervade, poiché nella loro arroganza i vertici della setta (influenzati dalla setta del Pugno di Hattias) hanno da sempre impedito a qualsiasi non

umano di prestare il Giuramento di Fedeltà, considerando le altre razze troppo inferiori per comprendere e seguire correttamente la parola di Vanya. Inoltre, la discriminazione è spesso stata estesa a tutti quei confratelli incapaci di provare una discendenza hattiana, col risultato non solo di riservare le più alte cariche militari ed ecclesiali esclusivamente a membri di famiglie hattiane, ma di incoraggiare conflitti interni che minano la stabilità stessa dell'Ordine e privano gli heldannici di individui abili e fedeli per pura ipocrisia.

Coloro che desiderano unirsi all'Ordine per prima cosa devono incontrare uno dei Cappellani della Spada (una delle branche che compongono l'Ordine), che hanno il compito di spiegare bene ciò che attende l'aspirante durante la sua iniziazione e la vita ecclesiale o militare. La prima cosa da comprendere è che la ricchezza e la libertà personale diventano cose del passato una volta divenuti affiliati al tempio, e al nuovo confratello viene attribuita la tunica marrone propria dei cosiddetti **Fratelli Serventi**, il primo gradino per entrare nell'Ordine. Durante il suo apprendistato, il Fratel Servente impara quanto sia dura la vita clericale e viene addestrato ad ubbidire alle leggi di Vanya e a rispettare la disciplina imposta dai Cavalieri Heldannici, infondendogli il senso di comunione e di appartenenza alla stessa grande famiglia che dovrà onorare a qualsiasi costo fino alla morte. Per un anno l'apprendista vive in una condizione di totale austerità e sottomissione ai suoi confratelli, svolgendo senza mai lamentarsi tutti gli incarichi più umili che i sacerdoti e i cavalieri gli attribuiscono. I Fratelli Serventi vengono solitamente inviati nelle abbazie o nelle guarnigioni dove c'è bisogno del loro aiuto e devono poi far rapporto al Cappellano locale, che ha il compito di indottrinarli quotidianamente sui dogmi della fede e di valutare sia la loro dedizione alla causa che le loro effettive abilità.

Se dopo un anno di apprendistato il Cappellano giudica il Fratel Servente indegno delle qualità necessarie per entrare a far parte dei ranghi più alti dell'Ordine, il candidato ha solo due scelte: andarsene o rimanere come Fratel Servente, sapendo che niente potrà mai elevarlo da quello status. Naturalmente, se il contegno del confratello viene giudicato inaccettabile dal Cappellano, egli può essere espulso dall'Ordine in qualsiasi momento, anche prima del termine del suo apprendistato. Tutti i membri dell'Ordine di status inferiore al Novizio vengono chiamati anche **Fratelli Laici** e ricevono una paga mensile per le loro prestazioni, che solitamente viene inviata in parte alla loro famiglia. Questi laici servono nell'Ordine per una decina d'anni nei ruoli più svariati (la maggior parte riempie i ranghi più bassi dell'esercito in qualità di soldati, arcieri e picchieri), trascorsi i quali devono scegliere se rinnovare il servizio o abbandonare definitivamente il proprio posto. Nell'Ordine ci sono almeno dieci laici per ogni Cavaliere Heldannico.

Se invece il Fratel Servente si è dimostrato utile e fedele alla dottrina di Vanya tanto da essere giudicato degno di rimanere nell'Ordine, il Cappellano celebra

la cerimonia ufficiale in cui l'apprendista prende i voti e fa il Giuramento del Servizio all'Ordine Heldannico, che implica l'adesione ai suoi principi, l'obbedienza alle sue regole e ai suoi ufficiali, e il servizio gratuito a vita all'interno dell'esercito o del clero. In questo modo il nuovo confratello diventa un **Novizio** a tutti gli effetti, entrando a far parte del clero (nel qual caso viene chiamato **Accolito**) o dell'esercito (ottenendo il titolo di **Scudiero**) in base alle sue attitudini. Il noviziato prosegue per un periodo di tempo indeterminato durante il quale l'Accolito studia teologia e altre materie scolastiche, e impara tutti i doveri di un buon chierico di Vanya (senza dimenticare l'addestramento marziale), mentre uno Scudiero serve presso un Cavaliere imparando l'arte della guerra e delle armi. Quando il novizio dimostra di essere maturato sufficientemente per diventare un **Cavaliere** o un **Priore** (il gradino successivo nell'Ordine), egli riceve l'equipaggiamento e le vesti appropriate in una cerimonia ufficiale, e viene quindi assegnato al suo primo incarico di responsabilità (solitamente presso un'Abbazia o una Capitaneria), ed il Priore è chiamato ad associarsi ad uno degli ordini in cui è diviso il clero. I Cavalieri poi possono crescere di rango all'interno dell'Esercito, oppure possono prendere i voti e diventare chierici, senza perdere il loro ruolo all'interno dell'Esercito. In questo caso, essi ubbidiscono agli ufficiali militari quando sono assegnati ad un corpo d'armata, e quando questo incarico termina, ritornano ad essere membri dell'ecclesia e a rispondere alla branca clericale a cui sono affiliati. I sacerdoti invece possono ascendere le gerarchie ecclesiali e diventare **Abate** (o **Badessa**) solo se sono chiamati a governare un'Abbazia o un Tempio dell'Ordine, e il massimo gradino che possono raggiungere è quello di **Primate**, capo supremo di uno dei tre ordini del clero.

L'Ordine Heldannico è infatti composto di quattro branche principali: l'Esercito (lo strumento usato dagli heldannici per intraprendere l'espansione territoriale e l'esplorazione) e tre ordini clericali, rispettivamente la Voce di Vanya (che amministra l'Ordine), la Spada di Vanya (che fa rispettare le leggi e assicura l'ortodossia tra i militari) e il Cuore di Vanya (che crea e interpreta le leggi di Vanya). Una volta scelta la branca a cui appartenere, è comunque sempre possibile essere in seguito trasferiti o chiedere il trasferimento ad uno degli altri ordini clericali, in base alle attitudini e alle abilità che si dimostrano sul campo (ad esempio, i chierici della Spada che diventano troppo vecchi per combattere solitamente vengono spostati nelle fila del Cuore di Vanya), così come i Cavalieri possono chiedere il passaggio ad uno dei rami sacerdotali in base alle loro predisposizioni.

**Esercito:** Il Gran Maestro dell'Ordine Heldannico è anche il supremo comandante dell'apparato militare. Il compito di guidare un esercito spetta a lui o ad uno degli altri due Primati del clero (il capo del Cuore e quello della Spada di Vanya, visto che il Gran Maestro è anche il capo della Voce di Vanya). Sotto di lui agiscono i Gran Cavalieri, che hanno il compito di

comandare le compagnie d'armata o le Guarnigioni sparse per i possedimenti degli heldannici. L'Hochmeister, i Primati e i Gran Cavalieri possiedono tutti un gruppo scelto di guardie del corpo a cavallo, i Marescialli, la cui responsabilità include salvaguardare la sicurezza del proprio comandante e assicurare che i suoi ordini vengano recepiti ed eseguiti.

Ogni corpo d'armata dell'Ordine si divide in tre settori: un'Avanguardia, un Corpo e una Retroguardia. Prima del combattimento, l'Avanguardia tiene l'ala destra, il Corpo sta al centro e la Retroguardia sta a sinistra. Questi tre gruppi si dividono a loro volta in Capitoli di 100-500 soldati, ciascuno comandato da un Cavaliere detto Banderese. Ogni Capitolo è suddiviso in Compagnie di fanteria e Lance di cavalieri (di solito una decina per Capitolo). Ogni Compagnia include 20-30 fanti pesanti o 40-60 arcieri, balestrieri, o picchieri. Una Lancia invece comprende circa 10 cavalieri pesanti. Un Cavaliere detto Baccelliere comanda le singole Compagnie o le Lance. Tutti i cavalieri dell'armata possiedono uno Scudiero (ovvero un novizio) che li serve e li protegge, e per ogni Compagnia è presente un Sergente laico ogni 10 soldati, col compito di addestrare i fanti e aiutarli in battaglia. È spesso uso comune tra i cavalieri membri di una stessa Lancia sigillare un patto di fratellanza dopo una battaglia condividendo lo stesso sangue dopo essersi aperti una ferita nel braccio e averla avvicinata a quella dei suoi compagni. Questa pratica, anche se viene tollerata nell'Esercito, viene biasimata dal clero poiché è in conflitto con alcune delle regole di condotta dell'Ordine (in particolare i punti 2 e 3, si veda la sezione *Precetti dell'Ordine*) e i chierici temono che la lealtà fraterna tra commilitoni possa superare o offuscare la fedeltà all'Ordine e l'obbedienza ai suoi comandanti.

L'Esercito, oltre a schierare un'armata terrestre, possiede anche una discreta flotta marittima (che permise di effettuare l'invasione dell'Heldann e di creare la potenza commerciale e finanziaria dell'Ordine) e una flotta aerea creata dopo la scoperta della reliquia di Vanya.

**Flotta Marittima:** ogni nave possiede un equipaggio formato da soldati di leva (Marinai) come quelli della fanteria. I Cavalieri sono ufficiali, mentre un Baccelliere opera con le funzioni di Capitano di vascello (Herr Kapitän); il comandante della Flotta Marittima è un Gran Cavaliere col titolo di Ammiraglio (Herr Admiral). Le navi vengono usate per trasportare merci, rifornimenti militari o truppe e per pattugliare le acque costiere nei Territori Heldannici. Gli heldannici non sono infatti esperti di tattiche di combattimento marittimo e preferiscono contare sulla flotta aerea per effettuare attacchi contro vascelli nemici o postazioni da conquistare.

**Flotta Aerea:** I vascelli volanti sono divisi in due classi in base alla loro stazza: gli Sparvieri sono le navi più grandi, dei veri e propri bombardieri, mentre i Falchi da Guerra hanno un minor tonnellaggio e meno

personale a bordo e sono le navi più comuni nella flotta. Il personale della flotta aerea viene trattato in modo diverso da quello della flotta marittima, dato che tutti gli avieri devono aver prestato il Giuramento di Servizio prima di salire a bordo. Ciò significa che la ciurma comune è composta di Scudieri (chiamati Avieri), mentre gli ufficiali sono tutti Cavalieri e un Abate di qualsiasi branca del clero viene scelto per ricoprire il ruolo di Capitano (Herr Luftkapitän). Tutti gli altri sacerdoti che servono a bordo invece sono membri della Spada di Vanya. Il Comandante in Capo della flotta aerea (Luftadmiral) è il Gran Maestro dell'Ordine, mentre i Gran Cavalieri che comandano le guarnigioni in cui stazionano i vascelli volanti hanno il potere di comandarli e di utilizzarli a loro discrezione per missioni giudicate importanti. La flotta aerea viene usata per trasporti di emergenza o per motivi bellici. I Falchi da Guerra e pattugliano regolarmente i cieli sopra ai Territori Heldannici e alle colonie negli altri continenti, e collegano la capitale Freiburg con tutti i domini heldannici sparsi per il mondo (in particolare con la Cittadella Santa in Davania). Il numero di vascelli volanti che possono esistere contemporaneamente è fissato dal potere della Stella di Vanya, dato che tutti dipendono dal reliquia per riuscire a volare. L'artefatto può infatti muovere fino a 5000 tonnellate di peso entro lo spazio mystarano. La flotta aerea pertanto include tradizionalmente 28 Falchi da Guerra e 2 Sparvieri.

**Cuore di Vanya:** Questa branca ha il compito di assicurare che tutti i membri dell'Ordine siano in costante comunione con Vanya. Tra i suoi compiti vi sono lo svolgimento di tutte le funzioni religiose nei templi, lo studio delle sacre scritture e di altre fonti di conoscenza, la corretta comprensione della volontà di Vanya attraverso la meditazione e l'interpretazione dei segni da lei inviati ai mortali, la creazione e il mantenimento delle leggi riguardanti l'Ordine e la nazione heldannica, incluso definire i comportamenti cosiddetti eretici, e la formazione dei magistrati incaricati di risolvere le dispute interne ed esterne ed amministrare le leggi di Vanya. I sacerdoti che appartengono a quest'ordine (prevalentemente donne) sono i più eruditi e dediti allo studio, e svolgono un ottimo servizio in qualità di guaritori sul campo di battaglia, anche se hanno minori capacità marziali rispetto a tutti gli altri. Il quartier generale del Cuore di Vanya è nella Cittadella Santa, ma l'ordine mantiene costantemente una delegazione a Freiburg e molti esponenti di questa branca vengono assegnati alle guarnigioni più pericolose in qualità di esperti guaritori. La Voce di Vanya non controlla le attività del Cuore di Vanya ma può porre un veto alle nuove leggi proposte dal Cuore. In questo caso viene indetto un consiglio per dirimere la questione, che richiede la partecipazione di tutti i Gran Cavalieri e gli Abati dell'Ordine. Ognuno ha diritto a un voto, e la semplice maggioranza decide l'esito della votazione.

La *Compagnia dell'Astro* è una setta interna al Cuore e comprende tutti qui Cavalieri e Abati che hanno servito sulle navi volanti heldanniche. I membri più illustri, chiamati Testimoni, sono coloro che sono riusciti a viaggiare nello spazio profondo, secondo la convinzione che più ci si avventura nello spazio esterno e più ci si avvicina agli immortali. Una cerimonia festosa e pomposa solitamente attende coloro che ritornano dal loro primo viaggio nello spazio: il loro nome viene inciso in una lastra di metallo che viene poi appesa nella Sala dei Trionfi, il palazzo principale delle assemblee a Freiburg. Lo scopo di questa setta è di raccogliere, organizzare, studiare, proteggere e sviluppare qualsiasi conoscenza acquisita nello spazio. Per questo motivo la setta dirige con la massima segretezza una biblioteca e un laboratorio ben nascosti e accessibili solo ai Testimoni, che sono chiamati a dare resoconti completi e dettagliati delle loro esperienze ed osservazioni nello spazio. Anche se non è obbligatorio, solitamente però i comandanti dei Falchi da Guerra inviati in missioni spaziali vengono reclutati tra i membri di questa setta. La Compagnia dell'Astro è approvata dal Cuore, che considera lo spazio esterno la nuova frontiera e una sorta di terra santa che solo gli eletti (ovvero coloro a cui Vanya ha donato il potere di creare navi in grado di superare lo Scudo Celeste di Mystara) dovrebbero visitare. Molti considerano la setta semplicemente un ritrovo per altezzosi comandanti di vascelli volanti intenti a vantarsi delle proprie imprese, poiché solo i tre Primati e i Testimoni sono in effetti a conoscenza dell'esistenza della Biblioteca e del Laboratorio segreti e dei loro reali scopi. La setta ha piena autonomia nell'acciuffare ed eliminare chiunque sia sospettato di avere spiato e sottratto informazioni relative al loro campo di studi. La Compagnia comanda almeno un Falco da Guerra dotato di una ciurma esperta e ha l'autorità di prendere il comando di altre navi nel caso servano per raggiungere o proteggere una scoperta importante, a condizione che in tal modo i vascelli non vengano messi a repentaglio.

**Spada di Vanya:** Questa branca dell'Ordine accorpa la maggior parte dei poteri esecutivi e solitamente lavora in accordo col Cuore di Vanya, da cui riceve le direttive sull'applicazione delle leggi. Insieme al Cuore di Vanya, i sacerdoti della Spada possono controbilanciare il potere della Voce durante i momenti di crisi. La Spada persegue l'indottrinamento religioso tra i soldati comuni si occupa di far rispettare le leggi heldanniche, individuando qualsiasi possibile eresia o pensiero non ortodosso nasca all'interno dell'Ordine. È la Spada a perseguire concretamente lo sradicamento di ogni eresia e la conversione alle Vie di Vanya dei non credenti. La Spada controlla anche il reclutamento di tutti i volontari che scelgono di entrare a far parte dell'Ordine, e dei sudditi destinati a servire la patria come soldati laici (i cosiddetti coscritti). Infatti, ogni famiglia presente nei Territori Heldannici con più di un figlio è chiamata a fornire un adulto (maschio o femmina che sia) abile alle armi per il servizio di leva

obbligatorio che dura dieci anni. Solo in caso di pagamento di una gabella annuale salata da parte della famiglia è possibile evitare la coscrizione; tuttavia, nel momento in cui la somma non viene versata, il coscritto è prelevato a forza dalla sua casa e costretto a servire per il tempo rimanente. È sempre la Spada che ha il compito di elevare i confratelli scudieri al rango di Cavalieri e di promuovere gli accoliti tra le branche del clero. I militari di leva invece non possono salire di grado a meno che non diventino membri a vita dell'Ordine (posizione che l'adepto occupa fino alla morte o fino alla sua espulsione per disonore) e facciano il Giuramento di Servizio. La Spada mantiene propri rappresentanti all'interno dell'Esercito, dato che ogni unità di combattimento è affiancata da almeno un Cappellano. Il Cappellano è sempre un Priore col compito sia di tenere alto il morale delle truppe e sorvegliare la loro dedizione alla causa heldannica, sia di aiutare i militari in battaglia con le proprie magie offensive e difensive. Questi sacerdoti sono sempre molto esperti in combattimento e ben equipaggiati, amano usare la spada e sono ben addestrati e temprati dalle battaglie dimostrando grande fervore e una naturale predisposizione al comando. Non è infrequente che tra i Marescialli del Primate della Spada vi siano proprio Cappellani di alto livello e di grande esperienza.

L'*Incudine di Sangue* è una setta interna alla Spada, formata da tutti quei sacerdoti che hanno o hanno avuto il compito di sorvegliare la Stella di Vanya nella Cittadella Santa della Davania. La setta è legittimamente approvata, tanto che i suoi affiliati sono considerati i più virtuosi e i migliori servitori di Vanya, e molti membri di alto rango della Spada e delle altre branche clericali sono a conoscenza della sua esistenza. Tuttavia, l'incarico è talmente delicato per la sicurezza degli heldannici che i membri dell'ordine (sia quelli attuali che quelli non più in servizio) non possono rivelare ad alcuno la propria affiliazione alla setta né le mansioni svolte. Non è possibile scegliere di appartenere all'Incudine, poiché sono i suoi capi che giudicano chi sia più adatto a diventarne membro e lo convocano. La chiamata viene effettuata tramite un messaggio anonimo che viene fatto scivolare sotto la porta del prescelto durante la notte. Il candidato può declinare l'offerta semplicemente evitando di rispondere alla chiamata, viceversa il messaggio gli indica l'ora e il luogo in cui recarsi a pregare (solitamente una cappella o un confessionale ritenuto vuoto in quel momento) dove troverà altre istruzioni da seguire per essere introdotto ai misteri della setta. Nella Cittadella Santa esiste una speciale anticamera che conduce a varie cappelle sotto la fortezza. Solo una persona alla volta può entrare in questa anticamera, e sempre dopo che l'occupante precedente è uscito. Dentro l'anticamera vi sono diverse porte che conducono fuori, e una di esse richiede un meccanismo particolare per aprirsi: è quella che conduce nella zona protetta della cittadella a cui solo i membri dell'Incudine possono accedere. L'accolito

deve quindi indossare un'uniforme speciale appesa nel corridoio oltre la porta prima di recarsi nel sancta sanctorum: un'armatura di bande rossa con un elmo completo che nasconde il viso, sormontata da un tabarro cremisi. I membri della setta vanno e vengono a orari diversi per evitare di incontrarsi nel passaggio, e per questo motivo pochissimi dei suoi affiliati conoscono l'identità di uno o più confratelli, privilegio concesso solo ai suoi capi (conosciuti come Guide). Le Guide organizzano i turni dei membri in modo che ci siano sempre almeno dodici guardiani a presidiare la camera in cui è custodita la Stella di Vanya. Gli affiliati fanno giuramento di difendere la reliquia con la vita e di intraprendere una ricerca santa per ritrovarla nel caso venisse trafugata o andasse persa. Nel caso in cui uno dei guardiani venga giudicato colpevole di qualche mancanza, quando prenderà servizio troverà che il meccanismo della porta non si apre più: questo è il segno che ha commesso un grave errore ed è stato espulso dall'Incudine. Egli deve quindi lasciare il suo posto e verrà riassegnato ad altro incarico, con l'obbligo di mantenere il silenzio perenne circa i segreti da lui appresi: la morte attende infatti tutti coloro che osano rivelare la funzione e gli effettivi poteri della reliquia.

**Voce di Vanya:** Il Gran Maestro dell'Ordine è il capo di questa branca del clero, che ha un discreto potere nelle regioni sottoposte al controllo heldannici. Essa si occupa di amministrare l'Ordine, con particolare attenzione alle sue finanze, all'acquisizione e amministrazione delle proprietà, ai rapporti diplomatici con le potenze straniere e a tutto ciò che concerne la burocrazia interna alle branche in cui sono divisi i Cavalieri. La Voce di Vanya conduce e sovrintende a tutte le operazioni bancarie nelle nazioni in cui l'Ordine ha attività economiche più o meno pubbliche (Thyatis, Darokin, Isola dell'Alba), grazie a cui finanzia le sue imprese nel mondo. Esso inoltre amministra i fondi e si occupa di raccogliere le tasse sui territori direttamente controllati. Il quartier generale della Voce è a Freiburg, la capitale dei Territori, ma possiede diversi membri sparsi nelle guarnigioni dei protettorati heldannici (come Oostdok e Stonehaven nel Mondo Cavo, e la Cittadella Santa in Davania). Queste guarnigioni rimangono comunque sotto l'autorità diretta del Gran Cavaliere in carica nell'avamposto.

Esiste inoltre una setta legalmente approvata legata alla Voce chiamata gli *Occhi di Vanya*. Nonostante sia conosciuta sia dai membri dell'Ordine che da alcuni governi stranieri, le sue attività e i suoi membri restano un mistero per la maggior parte delle persone. Gli Occhi includono un ristretto numero di sacerdoti e cavalieri il cui ruolo è assoldare e controllare spie mercenarie nei territori sotto il controllo heldannico o nelle regioni di grande interesse strategico per l'Ordine. I membri degli Occhi vengono scelti direttamente dai leader di questa setta dopo attenta analisi delle capacità degli affiliati, e non è possibile accedervi per semplice richiesta d'ammissione. Gli Occhi conducono azioni di

spionaggio e controspionaggio per conto della Voce, e la maggior parte dei suoi agenti sono stranieri o individui esterni all'Ordine che vengono pagati per i loro servizi. Il compito degli Occhi è fornire informazioni alla Voce in modo da facilitarle il compito di amministrare i territori controllati e condurre trattative diplomatiche efficaci con le nazioni straniere. I comandanti dell'Esercito inoltre ricevono informazioni strategiche cruciali prima di ogni battaglia o prima di progettare una campagna militare proprio da parte degli Occhi su incarico della Voce. Durante i conflitti, spie degli Occhi vengono spesso assegnate agli ordini dei comandanti di campo per ragioni pratiche, ma fanno sempre rapporto anche ai propri superiori. Gli Occhi agiscono anche in collaborazione con la Spada per quanto riguarda fornire informazioni circa rinnegati o fuorilegge ricercati dall'Ordine (come ad esempio i temuti Lupi di Heldann, un gruppo di rivoltosi fedeli al clan Haldis che cerca di reinstaurare l'antico ordine heldannese). In rare occasioni agli Occhi può essere chiesto di sorvegliare le attività della stessa Spada, specialmente se i gerarchi della Voce sospettano tradimento o corruzione. Ovviamente i leader degli Occhi prestano grande attenzione nel reclutare i propri membri, cercando di tenere fuori le spie delle nazioni nemiche, nonché gli affiliati a ordini troppo problematici come il Pugno di Hattias e i Partigiani. Nel corso degli ultimi anni, alcune delle spie assoldate dagli Occhi si sono dimostrate talmente capaci e leali che hanno ricevuto l'autorizzazione a fare il Giuramento di Servizio e sono diventati membri permanenti dell'Ordine (causando la rabbia del Pugno di Hattias).

Oltre a queste, esistono però alcune sette giudicate illegali formate da membri dell'Ordine Heldannico.

**Il Pugno di Hattias:** questo gruppo comprende tutti gli hattiani più razzisti e brutali che fanno parte dei Cavalieri Heldannici, chiamati in gergo "Dita". Il loro scopo è promuovere e rafforzare l'influenza e la supremazia hattiana all'interno delle gerarchie heldanniche. Sono spesso responsabili dell'allontanamento di reclute considerate indegne a causa del loro lignaggio o della loro nazionalità, poiché preferirebbero vedere crollare l'Ordine piuttosto che condividere il privilegio di far parte dei Cavalieri insieme a chi è considerato un servo inferiore o uno schiavo dell'Ordine. Essi considerano le antiche storie che narravano di come i primi conquistatori hattiani scorazzassero nell'Heldann dettando legge a proprio piacimento sui nativi come il vero modello di vita e il destino di tutti i Cavalieri Heldannici. Numerosi Cappellani della Spada supportano tacitamente questa loro visione, chiudendo un occhio quando assistono ad eccessi di zelo da parte degli hattiani più intolleranti, e questo contribuisce a rendere più difficile scovare i veri membri del Pugno di Hattias. La setta intrattiene stretti rapporti con la nobiltà hattiana di Thyatis e anche coi vertici dei Soldati della Saetta, e considera i Partigiani (vedi sotto) il loro nemico primario all'interno

dell'Ordine. Alcuni membri della setta inoltre fanno parte della Compagnia dell'Astro, e progettano di eliminare o rapire il Gran Maestro e il Primate del Cuore per poi addossare la colpa ai Partigiani o a qualche altro nemico e favorire l'elezione di un nuovo Gran Maestro più disposto ad appoggiare la loro politica imperialista basata sull'odio e sul razzismo.

**I Partigiani:** l'altra setta illegale dell'Ordine è composta da sacerdoti, cavalieri e laici arruolati di leva che di solito sono stati vittime di intolleranza o soprusi da parte di altri confratelli (spesso Dita del Pugno di Hattias). Si sono organizzati in segretamente per difendersi dagli abusi in generale e per sventare la minaccia costituita dalla setta hattiana. Generalmente si tratta di individui pacifici che cercano di spegnere i fuochi dell'odio e del risentimento tra i confratelli per mantenere la pace e la calma nell'Ordine. Essi hanno accordi coi civili dell'Heldann e del Norwold (come tavernieri, mercanti, contadini, cacciatori o pescatori) per poter nascondere presso di loro tutti coloro che giudicano essere in serio pericolo di vita. Alcuni membri della setta particolarmente disillusi stanno addirittura fornendo informazioni tramite i loro contatti civili alle organizzazioni di resistenti come i Lupi di Heldann, nella speranza di distruggere per sempre l'Ordine Heldannico e riportare la giustizia e la libertà agli oppressi. La setta è riuscita a infiltrare alcuni suoi membri sia nel Pugno di Hattias che nella Compagnia dell'Astro per monitorare più attentamente le mosse del nemico, anche se questi sono gli incarichi più pericolosi e delicati per un Partigiano e pertanto il numero degli infiltrati è estremamente limitato e i prescelti non si conoscono mai tra di loro.

Riepilogando le posizioni esistenti all'interno dell'Ordine quindi, queste sono i principali titoli in ordine di importanza decrescente:

**Ranghi dell'Esercito:** Gran Maestro (Hochmeister), Gran Cavaliere (o Ammiraglio), Banderese, Baccelliere (o Capitano di Vascello), Cavaliere, Sergente, soldato comune (o marinaio).

Tutti i soldati al di sotto del rango di Cavaliere vengono chiamati "Fratello" o "Frate" (o "Sorella" per le donne) e a seguire il nome del soldato. A un Cavaliere comune invece ci si rivolge con "Fratel Cavaliere" o "Fra' Cavaliere" seguito dal suo nome. Quando ci si rivolge a qualsiasi altro Cavaliere di rango superiore si deve anteporre al loro nome il titolo "Ser" o "Herr" per gli uomini, "Madama" o "Dame" per le donne. Per il Gran Maestro si usa il termine "Milord" o "Meinherr". Maresciallo e Scudiero non sono ranghi militari ma funzioni, tanto che di solito un Maresciallo fa le veci di un Gran Cavaliere o di un Banderese e agisce come comandante sul campo in assenza del Gran Cavaliere o per diretto incarico del Primate. Gli Scudieri invece hanno la stessa importanza dei Sergenti, anche se a differenza di questi ultimi (che sono laici) gli Scudieri hanno fatto il Giuramento di Servizio e meritano più rispetto da parte dei comuni soldati.

**Ranghi del Clero:** Primate (ruolo che conferisce automaticamente anche il titolo militare di Gran Cavaliere), Abate (o Badessa per le donne), Priore, Adepto.

L'autorità di un Primate lo pone in una posizione subalterna solo al Gran Maestro e superiore a qualsiasi Gran Cavaliere. Gli Abati e le Badesse invece sono considerati alla stregua di un Banderese in fatto di autorità, mentre i Priori sono paragonabili ai Cavalieri comuni. Tutti gli Accoliti e i Laici che servono il clero vengono chiamati con l'appellativo di "Fratello" seguito dal loro nome proprio. I Priori che appartengono alla Spada di Vanya si chiamano Cappellani, e il termine con cui è d'uso riferirsi a Priori e Cappellani è semplicemente "Reverendo Padre" (o "Reverenda Madre" per le donne). Il Primate del Cuore viene chiamato "Vostra Eminenza", quello della Spada ha il titolo di "Vostra Grazia", mentre ovviamente per il Primate della Voce, che è anche il Gran Maestro dell'Ordine e Comandante dell'Esercito, vale sempre il titolo di "Hochmeister" e l'appellativo "Meinherr" o "Milord".

### Precetti dell'Ordine Heldannico

La disciplina all'interno dei ranghi heldannici è nota in tutto il mondo, ed è basata sul rispetto del Codice di Condotta Heldannico, una serie di regole modellate sull'antico Codice del Trionfo (la base teorica e pratica del culto di Vanya a Thyatis) a cui tutti i membri dell'Ordine e i laici al suo servizio sono obbligati ad aderire. Quando infatti viene prestato il Giuramento di Servizio, sono i seguenti precetti che l'adepto giura di seguire e di far rispettare (elencati sotto forma di articoli in ordine di importanza decrescente):

1. **Devozione:** un Confratello deve onorare la Nostra Signora Vanya e nessun'altra all'infuori della Nostra Illuminata Guida, e deve promuovere la Sua Vittoriosa Causa con ogni mezzo. Confratelli Cavalieri e Sacerdoti devono sfoggiare e tenere in bella mostra il Suo Simbolo Sacro in ogni momento, in modo chiaro e inequivocabile.
2. **Ordine:** un Confratello deve abiurare ed evitare tutte le lusinghe e gli adepti del Caos, e mondare l'Ordine dai suoi effetti corruttori ove si rendano manifesti.
3. **Obbedienza:** un Confratello deve ubbidire ai comandanti dell'Ordine senza indugiare e senza dubitare, fintanto che gli ordini impartiti preservano l'Ordine e la devozione a Nostra Signora Vanya.
4. **Lealtà:** un Confratello deve porre la lealtà all'Ordine al di sopra della propria vita e del proprio benessere, e non deve mai permettere che venga fatto del male (direttamente o indirettamente) ad un altro Confratello.
5. **Disciplina:** un Confratello non deve mai abbandonare la propria postazione o l'incarico assegnato, né causare danno all'Ordine a causa della sua negligenza.
6. **Coraggio:** un Confratello deve sempre mostrare coraggio e audacia in battaglia, a patto che vengano mantenuti anche i voti di Obbedienza e Disciplina.
7. **Rispetto:** un Confratello deve mostrare il dovuto rispetto a tutti i comandanti e gli altri fratelli dell'Ordine e agire seguendo i principi del Codice e della Legge, sia con le azioni che con le parole, evitando qualsiasi tipo di profanità.
8. **Sacrificio:** un Confratello deve rimettere il proprio destino e la propria vita nelle mani della Nostra Illuminata Guida per proteggere l'Ordine, i suoi Confratelli e l'onore stesso del nome di Nostra Signora Vanya.
9. **Umiltà:** un Confratello deve mostrare umiltà verso l'Ordine sia con le azioni che con le parole, poiché nessun mortale è degno di elevarsi al di sopra degli altri agli occhi di Nostra Signora Vanya.
10. **Virtù:** un Confratello non deve mai mentire, invidiare, imbrogliare o rubare all'interno dell'Ordine, né deve perseguire obiettivi frivoli o lasciarsi tentare dal gioco d'azzardo.
11. **Pulizia:** un Confratello deve osservare la pulizia del corpo, del proprio vestiario e delle proprie armi, in modo da non insozzare e rovinare le proprietà e i simboli dell'Ordine.
12. **Merito:** un Confratello non deve mai offrire o accettare beni o servizi per consentire ad un altro fratello di raggiungere una posizione superiore nell'Ordine.
13. **Povertà:** un Confratello non deve ricercare né nascondere all'Ordine qualsiasi ricchezza materiale in suo possesso. I beni temporali acquisiti devono infatti essere donati all'Ordine per il beneficio di tutti i suoi affiliati.
14. **Astinenza:** un Confratello deve resistere al richiamo e alla tirannia delle bevande alcoliche e di altre sostanze impure che corrompono il corpo e la mente.
15. **Frugalità:** un Confratello deve evitare di indulgere nei peccati di gola e negli eccessi nell'alimentazione affinché il corpo e la mente rimangano sani e all'erta in ogni momento, come dimostra la Nostra Illuminata Guida.
16. **Lavoro:** un Confratello deve lavorare costantemente per il beneficio dell'Ordine, affinché attraverso i suoi sforzi l'Ordine raggiunga la prosperità e il potere.
17. **Castità:** un Fratello Cavaliere o un Fratello Sacerdote deve resistere alle tentazioni della carne mortale poiché mettono a repentaglio l'Ordine e producono solo Caos.
18. **Celibato:** un Confratello deve dedicare il proprio tempo, i pensieri e ogni suo sforzo in questa vita mortale a Nostra Signora Vanya, e per questo ripudiare il matrimonio e qualsiasi affare di cuore.
19. **Temperanza:** un Confratello non deve agire quando è in preda all'ira o alla vendetta, né per rispondere alle provocazioni, poiché in esse germoglia il seme del Caos e della Distruzione.

**20. Dovere:** un Confratello deve proteggere tutti i sudditi dei Territori Heldannici in pericolo di cadere vittime dei Servi del Caos.

Durante gli anni trascorsi dall'emanazione del Codice del Trionfo (subito dopo la conquista dei Territori), il Cuore e la Voce hanno inserito alcuni emendamenti giudicati essenziali per sancire delle pratiche divenute di uso comune:

**I Emendamento: Devozione;** i fratelli coscritti che venerano una divinità diversa da Nostra Signora Vanya sono tollerati purché mantengano la propria fede una faccenda strettamente personale e purché essa non sia considerata un'emanazione delle forze del Caos.

**II Emendamento: Rispetto;** un Confratello deve passare in silenzio le ore dei pasti mentre il fratello Cappellano recita ad alta voce le Sacre Scritture per saziare lo spirito.

**III Emendamento: Pulizia;** un Confratello deve ricordarsi di indossare l'uniforme appropriata ad ogni occasione.

**IV Emendamento: Merito;** l'Ordine può ricompensare un Confratello donandogli oggetti magici di potere appropriato in base al rango raggiunto e all'impresa compiuta.

**V Emendamento: Povertà;** ogni Confratello deve ricevere uno stipendio minimo per coprire le piccole spese effettuate al di fuori dell'Ordine.

**VI Emendamento: Celibato;** i fratelli coscritti possono sposarsi ma devono mantenere la propria vita matrimoniale discreta, senza che questa interferisca coi propri doveri verso l'Ordine.

**VII Emendamento: Temperanza;** un Confratello deve evitare di usare violenza non necessaria e atti di crudeltà verso persone e animali, e rispettare la proprietà dei sudditi heldannici e degli altri confratelli.

Pene diverse si applicano in caso di trasgressione di uno o più articoli del codice. Esse vengono elencate di seguito in base al grado di severità decrescente. I Magistrati del Cuore possono a loro discrezione aumentare o diminuire le pene inflitte di un livello, in base alle circostanze del caso. Inoltre, anche i comandanti delle guarnigioni possono comminare direttamente sentenze che richiedano l'Espiazione e la Ristrettezza senza bisogno della presenza di un Magistrato.

**Articoli 1-4:** Perdita della Casa. Espulsione dall'Ordine e dalle sue terre; confisca delle armi, dell'uniforme e delle insegne dell'Ordine; marchio della vergogna impresso a fuoco sulla fronte. L'Ordine e i sudditi dei Territori Heldannici non possono dare asilo, aiuto o conforto in alcun modo ad un criminale marchiato. La pena può essere la morte solo in caso di estrema codardia, tradimento o eresia.

**Articoli 5-8:** Perdita dell'Uniforme. Condanna ad indossare in modo permanente la tunica marrone dei Fratelli Serventi; 1-10 anni di lavori forzati in un'abbazia della Spada, asseconda della gravità della colpa; espulsione dall'Ordine al termine dei lavori forzati.

**Articoli 9-12:** Perdita Temporanea dell'Uniforme. Condanna ad indossare la tunica marrone dei Fratelli Serventi per un periodo di 1-3 anni; il Confratello deve riguadagnare il prestigio e la posizione perduta ricominciando la sua carriera nell'Ordine dal rango di Novizio. Le pene per reati di simonia e di assassinio di un confratello vengono automaticamente alzate di un grado d'importanza.

**Articoli 13-20:** Espiazione e Flagellazione. Da 6 a 24 frustate; digiuno e preghiera davanti all'altare fino allo svenimento. La pena può essere ridotta al servizio per 1-6 settimane presso un'abbazia del Cuore per pregare, meditare e fare pentimento specialmente nel caso di confratelli malati o anziani.

In caso di crimini multipli, solitamente vengono aggiunte da 6 a 24 scudisciate e la pena viene elevata di un grado rispetto al crimine maggiore.

## Guarnigioni

Col termine guarnigione si indicano tutti gli insediamenti presidati e popolati dai membri dell'Ordine. Ci sono due tipi di guarnigione: le Capitanerie (che hanno una funzione puramente militare) e le Abbazie (che invece svolgono tutte le altre funzioni).

**Capitaneria:** questo termine include qualsiasi tipo di presidio comandato dall'Esercito, da una semplice casa fortificata ai castelli più imponenti. Questi edifici sorgono in diversi punti dei Territori Heldannici e sorvegliano i confini, le strade e altri punti strategici, facendo particolare attenzione a sventare invasioni, incursioni nemiche e atti di banditismo. Una tipica Capitaneria di solito comprende un Comandante (Baccelliere), due Cavalieri, tre Scudieri, due Sergenti, sei soldati, dodici arcieri o balestrieri, una balista con tre artiglieri, un Cappellano e quattro Fratelli Serventi che si occupano di tutte le funzioni più triviali all'interno dell'insediamento. Di norma intorno al presidio sorgono altre baracche dove vivono 20-30 contadini assoldati dal Comandante che coltivano una trentina d'acri di terra con gli strumenti forniti dall'Ordine (tra cui gli aratri) e badano gli armenti dei Cavalieri Heldannici (di solito un toro, due buoi, quattro mucche, dodici maiali, venti pecore o capre e dozzine di galline e oche). La Casa, come di solito viene ribattezzata la Capitaneria, possiede all'interno della zona fortificata diversi dormitori (rigorosamente suddivisi tra maschili e femminili in caso di presenza di donne), stalle per tutti i cavalli e i muli, una sala mensa, una cappella, e alcune stanze particolari come gli alloggi del Comandante, la cucina e la dispensa. Il fienile, il pollaio, ed eventuali strutture di legno per deposito attrezzi o altro sono invece situati all'esterno delle fortificazioni.

**Abbazia:** nelle zone più pacifiche e civilizzate controllate dall'Ordine sorgono le Abbazie, che hanno il compito di far fruttare la resa agricola dei terreni, controllare il contado, reclutare le nuove leve (sia gli aspiranti adepti che i coscritti) e prelevare le tasse dai sudditi (che vengono poi inviate alla guarnigione più vicina dove vengono amministrare dalla Voce di Vanya). Esse inoltre forniscono tutti i servizi religiosi, medici ed educativi necessari agli abitanti della zona. Le Abbazie inoltre sono il luogo in cui i confratelli più anziani terminano il loro servizio quando non sono più in grado di adempiere ai loro doveri in maniera efficiente. L'Abbazia viene governata da un Abate (o una Badessa) appartenente a uno dei tre ordini clericali, e i chierici che la popolano (fino a 20 Priori o Cappellani e altri 200 tra Adepti e Fratelli Serventi) appartengono a tutte e tre le sette, anche se di solito sono i sacerdoti del Cuore che si occupano di gestire le operazioni quotidiane dell'Abbazia.

Nelle terre di confine o in quelle di recente conquista sorgono abbazie fortificate che hanno il compito cruciale di sopprimere qualsiasi volontà di resistenza da parte del popolo, sia attraverso l'indottrinamento che usando la repressione fisica nei confronti dei più sovversivi. Esse agiscono per ridurre l'influenza delle altre fedi e convertire la popolazione alle Vie di Vanya. Queste abbazie conducono una vita molto più dura di quelle situate nelle terre civilizzate, e i loro abitanti seguono una disciplina più ferrea di qualsiasi guarnigione heldannica. Spesso vengono usate come luoghi in cui i confratelli più irrispettosi e dalla volontà debole possano espiare le proprie colpe e imparare le Vie di Vanya nella maniera più dura. La Spada di Vanya governa questi avamposti, e in base alle esigenze è possibile trovare anche una guarnigione militare come quella di una capitaneria standard stazionata nell'abbazia.

### Vestiario e Vessilli Identificativi

I laici, i Fratelli Serventi e i Novizi normalmente indossano una tunica marrone sui loro vestiti. I Sergenti e gli Scudieri hanno una mostrina cucita sulla parte superiore sinistra del petto che reca l'insegna di un leone rampante nero su uno scudo bianco (l'emblema ufficiale dell'Ordine). I Cavalieri portano un tabarro bianco con un grande leone rampante nero sul petto sopra l'armatura, e persino i loro destrieri hanno delle decorazioni che recano impresso lo stesso simbolo. I sacerdoti invece indossano tuniche o soprabiti neri, con un medaglione d'argento al collo a forma di leone rampante. Inciso all'interno del medaglione figura il simbolo della setta a cui il chierico è affiliato: un cuore che regge una fiamma (Cuore di Vanya), oppure una spada in verticale (Spada di Vanya), oppure una stella (Voce di Vanya). I chierici che servono nell'Esercito con funzioni diverse da quelle della Spada indossano l'uniforme dei cavalieri. Per finire, tutti gli scudi dell'Ordine sono bianchi e recano l'effigie del leone rampante nero al centro. Le armature e le armi sono sempre simili, con differenze minime in base alla collocazione geografica della guarnigione.

Le truppe portano sempre un vessillo che identifica la loro provenienza: una fascia colorata fissata al braccio che impugna l'arma, che indica la provincia d'origine. Se l'unità viene da un qualsiasi villaggio al di fuori della capitale della provincia, tre fiocchi pendono dalla fascia coi colori caratteristici del villaggio di provenienza. Se invece l'unità proviene da una guarnigione rurale come un forte isolato, un'Abbazia o una Capitaneria, una piastra metallica con inciso il nome del luogo d'origine è attaccata alla fascia sul braccio. I colori delle fasce usate dall'Esercito sono i seguenti, in base alle province di designazione:

Freiburg: nero

Cittadella Santa: bianco

Altendorf: bianco e nero

Hockstein: rosso e bianco

Grauenberg: verde e bianco

Oostdok: arancio

Stonehaven: marrone e giallo

### Onorificenze

Ci sono 5 decorazioni che vengono riconosciute per servizio esemplare nell'Ordine. Esse possono essere conferite sia ai militari sia ai membri del clero e possono essere indossate con o senza l'armatura.

La **Gorgiera**: Unica decorazione che può essere accordata ad un soldato coscritto, premia il coraggio in combattimento. Ogni singolo Cappellano o Baccelliere può richiedere il premio, che necessita di un processo di approvazione da parte delle cariche della Voce. La Gorgiera ha l'aspetto di una piastra d'argento a forma di mezzaluna incisa a motivi heldannici, e con una catena d'argento. Si porta attorno al collo, con la piastra appoggiata sul petto. Simboleggia l'armatura del guerriero. Una volta al giorno, la Gorgiera fornisce l'effetto di un incantesimo *benedizione* sul possessore.

La **Giarrettiera**: Tre Abati del Cuore possono concedere questa decorazione per un eccezionale lavoro a sostegno della fede di Vanya, di solito il compimento di qualche grande prodezza di fede e devozione. La Giarrettiera è una discreta fascia nera portata sulla coscia destra, appena sopra il ginocchio, che simboleggia l'umiltà nella fede. La Giarrettiera fornisce un bonus di +1 ai TS contro Incantesimi che influenzano la mente (TS Volontà per D&D 3E) e alle prove di abilità basate sulla Saggezza.

Il **Cordone**: Tre Abati del Martello possono concedere questa decorazione, di solito per aver convertito grandi quantità di seguaci alle vie di Vanya, o per aver protetto l'Ordine contro manifestazioni di eresia e caos. Il Cordone è una semplice corda intrecciata bianca e nera portata come cintura. La treccia bianca e nera simboleggia la legge e l'ordine, ed il nodo del cordone l'imperitura lealtà alla confraternita. Alcuni teorizzano che simbolizzi un cordone ombelicale spirituale, per cui il sacerdote è il figlio in crescita e l'Ordine è la madre che dà tutto (presumibilmente Vanya). Una volta ricevuto, il Cordone deve sempre essere indossato. Il Cordone fornisce al suo possessore un bonus di +1 a tutti i TS contro la magia del caos (incantesimi con descrittore

caos e magie provenienti da sorgenti caotiche, ad es. gli incantesimi di un mago caotico).

**L'Elsa:** Tre Abati della Voce o tre Baccellieri possono premiare con l'Elsa un atto di grande coraggio in combattimento o eccezionali doti di comando. L'Elsa implica l'alterazione dell'arma del ricevente, compresa l'aggiunta di 3 motivi a testa di leone alla sua impugnatura. Le 3 decorazioni simboleggiano la forza del cuore, del corpo, e della mente. Forniscono un bonus di +1 ai TS contro la paura e tutte le magie di ammalimento quando si impugna l'arma (non è necessario estrarla dal fodero).

**L'Aquila:** È la più alta decorazione concessa nell'Ordine. Nella maggior parte dei casi, viene assegnata postuma da 2 dei 3 Primati. Finora, solo un manipolo di membri viventi dell'Ordine ha ricevuto l'Aquila. È un bastone da maresciallo fatto di ossidiana sormontato da una piccola aquila d'argento con le ali aperte. Simboleggia la gloria sopra tutto. Invocando il nome di Vanya, il bastone si tramuta in un'arma da mischia semi-corporea, del tipo che il possessore usa normalmente per combattere. È equivalente ad un'arma magica +1 (agli attacchi e ai danni). Contro avversari caotici di almeno 10° livello (LEP), produce effetti addizionali equivalenti a quelli di un avvizzatore leggero "Sacro Gladio". Il Sacro Gladio infligge 8d6 punti di danno da avvizzimento. La vittima ottiene un TS contro Raggio della Morte (TS Tempra con CD 20 per D&D 3E). Se riesce, l'aura gli causa solo metà dei danni e nient'altro. Se fallisce, una parte (scelta nella tabella seguente) del corpo della vittima è gravemente sfregiata o avvizzisce completamente.

2d6	Parte colpita	Effetto
2	Testa	Sfregi (dimezzano il punteggio di Carisma)
3-6	Braccio/ spalla o ala	Distruzione (non si può più usare il braccio, né si può usare l'ala per volare)
7-11	Gamba	Distruzione (locomozione ridotta a metà del normale)
12	Tronco	Sfregi (i danni agli organi interni dimezzano il punteggio di Costituzione)

Gli specifici danni da avvizzimento alla testa e al tronco possono essere curati con un incantesimo *guarigione*, mentre per gli arti distrutti ci vuole un incantesimo *rigenerazione*. Un fallimento critico del TS (un 1 sul d20) indica che la vittima muore (ridotta a -10 Pf) perché l'aura le ha consumato una porzione essenziale del corpo.

**Foglie di Quercia:** Un'altra forma di decorazione sta nei riconoscimenti successivi delle stesse decorazioni. Per esempio, un sacerdote può essere premiato con un

Cordone 3 volte. In questo caso, il sacerdote avrebbe un Cordone e 2 Foglie di Quercia. Si tratta di piccole foglie di quercia fatte di smalto verde e oro che possono essere o inserite o attaccate sia alla Giarrettiera, sia al Cordone, sia all'Elsa (l'Aquila può essere concessa una sola volta nella vita). Ciascuna foglia aggiunge un bonus di +1 all'effetto della decorazione originale, fino a raggiungere un massimo di +4 (complessivo).

### Personaggi Illustri dell'Ordine

All'interno del Palazzo dell'Ordine a Freiburg esiste una sala denominata Cripta degli Eroi, in cui gli heldannici possono ammirare i busti e le targhe che recano incisi i nomi e le gesta dei più importanti esponenti dell'Ordine. Questi sono i personaggi più importanti nella storia heldannica (la data riportata vicino al titolo indica solitamente l'anno in cui hanno iniziato a ricoprire quella carica, mentre il punto interrogativo indica che la persona in questione è ancora in vita)<sup>6</sup>:

#### Klaus Stamhoffer

910-980 DI

Primo Hochmeister dell'Ordine

Primo Landmeister (Governatore) di Freiburg, 952 DI

#### Wulf von Klagendorf

931-(?) DI

Secondo (e attuale) Hochmeister dell'Ordine 980 DI

#### Maude Erstenlicht

936-(?) DI

Prima Primate della Voce, 980 DI

#### Max Einaugen

938-998 DI

Primo Primate della Spada, 980 DI

#### Konrad Blutfelden

949-(?) DI

Secondo Primate della Spada, 998 DI

#### Utha Scharnheim

939-1004 DI

Seconda Landmeister di Freiburg, 980 DI

<sup>6</sup> In base agli eventi della Furia degli Immortali e alle successive conquiste heldanniche, questi sono i nomi che verranno aggiunti alla lista della Cripta degli Eroi, come specificato da Bruce Heard:

**Eugen Pfefferlind**

970-(?) DI

Terzo Landmeister di Freiburg, 1004 DI

**Dora Riesenstein**

981-(?) DI

Terza Landmeister di Grauenberg, 1008 DI

**Ludwig Hohenhaus**

981-(?) DI

Primo Landmeister di Heldland, 1010 DI

**Siegfried Meinhard**

967-(?) DI

Primo Landmeister di Landfall, 1010 DI

**Hermann Adalar**

988-(?) DI

Primo Landmeister di Ondamarina, 1011 DI

**Manfred Himmelbrand**

964-(?) DI

Sommo Inquisitore, 1013 DI

**Georg Löwenstern**

917-991 DI

Primo Landmeister di Altendorf, 952 DI

**Fritz Hauerfang**

973-(?) DI

Secondo Landmeister di Altendorf, 991 DI

**Wilhelm Hockstein**

932-978 DI

Primo Landmeister di Hockstein, 958 DI

**Otto Morgenhammer**

941-(?) DI

Secondo Landmeister di Hockstein, 979 DI

**Helga Grauenberg**

921-977 DI

Prima Landmeister di Grauenberg, 960 DI

**Helmut Totenfuss**

926-1008 DI

Secondo Landmeister di Grauenberg, 977 DI

**Johan Goldzig**

930-999 DI

Primo Landmeister di Oostdok, 962 DI

**Karl Hundkopf**

968-(?) DI

Secondo Landmeister di Oostdok, 999 DI

**Anna von Hendriks**

972-(?) DI

Prima Landmeister di Stonehaven, 996 DI

**Argo Tannengrub**

901-951 DI

Cavaliere Errante, Scopritore del Riposo di Vanya

**Franz Eindecker**

924-966 DI

Luftkapitän del Weihe (primo vascello ad avere oltrepassato lo Scudo Celeste mystarano)

## TEMPIO DEL POPOLO

*Diffusione:* Ierendi

Il Tempio del Popolo è un culto benevolo creato da un immigrato minrothadese di nome Tomia (in pratica un carismatico imbrogliatore) all'inizio del VIII secolo DI. Essa è la religione più seguita nelle isole, in quanto diverse delle credenze makai vennero inglobate in questa religione col proposito di convertire quanti più possibili fedeli alla causa di Tomia, che certamente non era un benefattore disinteressato, visto che il culto nacque col solo scopo di riuscire a prosperare sfruttando la buona fede e l'indole pacifica dei nativi. Il primo tempio fu costruito nell'isola principale di Ierendi e riscosse subito un immediato successo, tanto che Tomia cominciò a farsi chiamare "La Speranza" dai suoi fedeli. Per dare una serie di regole al proprio culto, Tomia incise i comandamenti generali del Tempio del Popolo su dei pezzi di pietra ribattezzati poi Pietre della Speranza, che vennero poi conservate dentro il tempio principale nella capitale di Ierendi. Col passare degli anni, i sacerdoti del culto hanno modificato i dogmi originali in nome del progresso, spesso dimenticando o trascurando alcune delle regole più ferree, per fare in modo che gli isolani divenissero via via sempre più civilizzati senza tuttavia imporre una fede troppo rigida, fino a che si decise di incidere le poche regole principali (rivedute e corrette) direttamente sui muri del tempio, in modo che tutti potessero apprenderle e seguirle. Nel corso dei secoli successivi, alcuni ufficiali del Tempio cominciarono a preoccuparsi che i fedeli potessero scoprire che le regole iniziali del culto erano state modificate, e pensarono quindi a come eliminare le Pietre della Speranza, senza tuttavia riuscire a distruggerle. I sacerdoti allora, senza farsi particolari scrupoli, decisero di rubare le pietre dai forzieri del tempio e di nascondere gli artefatti originali in un luogo segreto, attribuendo il furto delle sacre reliquie a qualche setta nemica. Attualmente solo gli ufficiali del tempio di Ierendi sono al corrente della verità sul furto e sull'ubicazione delle Pietre della Speranza (nascoste probabilmente nei sotterranei dell'edificio), ma tengono il loro segreto ben protetto per paura di essere smascherati da altri culti e per timore che i fedeli si accorgano che la religione che professano in realtà è stata alterata rispetto al modello originale.

Nonostante tutte le modifiche apportate dai sacerdoti alle scritture lasciate da Tomia, uno dei messaggi non è mai stato cambiato. La Speranza infatti scrisse dell'esistenza di un grande tesoro lasciato dagli immortali quando essi furono costretti ad andarsene dal mondo. Questo Tesoro degli Immortali è tanto grande da rendere il Tempio la chiesa più ricca del mondo, e tutti coloro che vi appartengono potranno condividere questa ricchezza. Secondo le visioni di Tomia, il tesoro è stato nascosto dagli immortali e verrà recuperato solo da un valoroso quando in cui il Tempio del Popolo attraverserà il momento più

difficile. Dato che nemmeno gli ufficiali del Tempio sanno con esattezza quando ciò avverrà, i sacerdoti continuano la ricerca incessantemente ed esortano i fedeli a fare altrettanto.

Il Tempio del Popolo è la religione più seguita nelle isole Ierendi. Si possono trovare templi sparsi per tutte le isole, ma dato che le cerimonie vengono tenute all'aperto, molte comunità non dispongono di edifici specifici da usare come santuari ma solo di aree cerimoniali consacrate, e i sacerdoti spesso vivono in abitazioni comuni come il resto della popolazione. Il Tempio è una religione molto informale, la cui ritualità varia da comunità a comunità e spesso dipende proprio dai sacerdoti, che vengono trattati dai fedeli come degli amici o dei parenti più che come delle figure di riferimento o di grande devozione. I riti durano un'ora: nella prima mezz'ora vengono riferite le buone e le cattive notizie che riguardano il villaggio e l'isola, ed è un momento importante per socializzare e creare o cementare i rapporti tra famiglie; nella seconda mezz'ora invece il sacerdote esprime un messaggio morale o filosofico (che di solito dovrebbe riallacciarsi ai messaggi contenuti nelle Pietre della Speranza) con parabole e racconti di vita vissuta, usando accorgimenti particolari per rendere più efficace la comunicazione (come trucchi magici, canti e balli). Generalmente il prete più importante del Tempio inoltra un messaggio di amore e generosità e raccomanda ai fedeli di riunirsi quando altri fratelli e sorelle si trovano nei guai. Non vengono mai rivolte preghiere ad una divinità in particolare, ma si venera una specie di "forza benigna" derivante dal principio di amare il prossimo e cooperare per evitare di nuocere agli altri.

I sacerdoti del Tempio del Popolo sono tutti chierici filosofi dell'Ordine di allineamento buono (Legali e Neutrali per la maggior parte) e si dividono in due classi: i preti e gli ufficiali (per D&D 3a Edizione questi sacerdoti sono Mistici). I preti sono i chierici incaricati di diffondere il messaggio della chiesa in tutti i villaggi e presso la popolazione comune, sono quindi la base e l'ossatura del Tempio e vivono sparsi nelle varie isole, all'interno delle comunità makai e delle altre etnie. Gli ufficiali sono invece i sacerdoti più anziani e più importanti, deputati alla direzione spirituale della religione e all'organizzazione delle risorse del Tempio. Gli ufficiali vivono tutti nel tempio edificato nella capitale Ierendi insieme ai preti che operano nella capitale, e sono anche quelli che cercano di evitare che le vere Pietre della Speranza vengano recuperate per non smascherare le differenze fra le regole originali di Tomia e quelle poi modificate dagli ufficiali successivi. I sacerdoti del Tempio del Popolo non hanno un abito formale e raramente si potrà distinguerli da un comune isolano, anche se gli ufficiali portano sempre una cintura gialla per distinguersi dal resto dei chierici e solitamente indossano semplici tuniche di cotone bianco più o meno lunghe (asseconda del clima). I sacerdoti del Tempio non hanno alcun potere di scacciare i non-morti e ognuno deve apprendere gli incantesimi dagli ufficiali una volta che la propria esperienza glielo consente (e quindi sono gli ufficiali

che determinano quali incantesimi i preti possano conoscere e utilizzare). Il simbolo sacro del Tempio è una collana di pietre con incisi messaggi riconducibili alle Pietre della Speranza, e i chierici possono usare solo armi da punta.

## TEMPIO DI BOZDOGAN

*Diffusione:* Hule

**Bozdogan**      **Inganno, falsità, scaltrezza**  
**(Loki)**

Il Tempio di Bozdogan rappresenta la religione ufficiale di Hule e il suo stemma è un cubo a tasselli, il simbolo sacro della divinità tutelare Bozgodan, rappresentante i diversi livelli di verità che esistono nella realtà. I sacerdoti del Tempio prendono il nome di Santuomini e venerano tutti incondizionatamente Bozdogan (l'alias huleano di Loki) che basa la sua dottrina sull'inganno e sulla furbizia, invitando tutti i suoi sacerdoti a ingannare i credenti per proteggerli dalle malizie degli infedeli e governarli secondo il volere divino. La bugia diventa sacra nell'Hule, ma solo i sacerdoti di Bozdogan possono usarla come tale: mentire a loro infatti equivale a tradire la divinità, e questo è considerato l'atto più abietto e il peccato più grave che un vero fedele possa commettere.

### Storia del Tempio

La dottrina del Tempio venne fondata da Hosadus, il primo santuomo e profeta, che riuscì con la sola astuzia e le rivelazioni di Bozdogan a liberare le terre huleane dall'orda di goblinoidi che le aveva razziate e invase più di due millenni orsono. Egli convinse i capi dell'orda a lasciare l'Hule, dirigendosi ad oriente in cerca di un artefatto per loro sacro, e successivamente iniziò a predicare la parola di Bozdogan ai più meritevoli ed attenti tra gli huleani, costituendo così il Tempio di Bozdogan. Dopo aver lasciato ai suoi successori la propria eredità religiosa e politica, dando una parvenza di unità alla regione, Hosadus sparì richiamato da Bozdogan tra le sfere celesti per servirlo in altri modi e tempi. Purtroppo i successori di Hosadus non seguirono i suoi consigli, e anzi iniziarono a competere tra loro generando una spaccatura nella chiesa e formando diversi territori autonomi e rivali tra loro. Così anziché unire le loro forze contro i nemici comuni, essi si indebolirono a vicenda, fino al punto in cui nuovamente l'Hule venne assalito dall'esterno e ridotto in ginocchio dai barbari del nord.

Anche questa volta però Bozdogan venne in soccorso del suo popolo, annunciando che Hosadus era stato reincarnato per aiutare gli huleani a riconquistare la loro terra. Il ritorno di Hosadus nel 600 DI diede nuova forza alla resistenza degli huleani e grazie ai suoi sforzi e al suo carisma, i territori prima rivali si allearono per affrontare la minaccia barbarica.

L'Hule riuscì a scacciare gli invasori, grazie soprattutto alla strategia decisa da Hosadus e alla sua alleanza con creature dell'Altrove e con gli umanoidi insediatisi nelle zone selvagge dell'Hule, e questo consacrò la sua posizione quale capo indiscusso della nazione. Egli ricominciò da dove aveva interrotto, unificando tutti i territori dell'alleanza e fondando le Terre Santificate di Hule, dividendole poi in province ciascuna amministrata da uno dei suoi uomini di fiducia. Diffuse la dottrina di Bozdogan tra tutti gli huleani, e creò la Prova di Hosadus, un rituale a cui tutti dovevano sottoporsi per determinare il grado di lealtà a Bozdogan, di astuzia e di carisma del soggetto, che gettò le basi per la divisione in classi della società huleana. Come ultima impresa riuscì a obbligare alcuni esseri demoniaci a servirlo e a edificare la capitale del regno, Granregno, una città fortezza inespugnabile situata nel cuore del Bosco Oscuro, sulle rive del Lago Tros, nascosta agli occhi della popolazione e protetta da potenti magie e creature asservite a Hosadus. Una volta completato Granregno, Hosadus scelse il più fedele e meritevole tra i suoi seguaci e lo nominò Maestro di Hule, suo successore e massimo rappresentante del Tempio. Davanti a lui tutti avrebbero dovuto inchinarsi, poiché egli sarebbe stato la nuova incarnazione di Bozdogan in questa terra fino al momento in cui la divinità non avesse scelto un nuovo successore. Dopodiché Hosadus scomparve (in realtà uccise il Maestro prendendone il posto, senza nulla dire agli altri sacerdoti, dimostrando la vera natura della dottrina di Loki) e il Maestro regnò fino al momento in cui, avvertito da una visione, scelse il suo successore e scomparve a sua volta, dando inizio alla dinastia del Maestro (in pratica, questo stratagemma ha permesso ad Hosadus di regnare sull'Hule dal momento del suo ritorno fino al presente, senza che nessuno lo abbia mai scoperto).

Durante i quattro secoli di regno del Maestro, egli ha usato per i propri fini anche le altre religioni presenti nella teocrazia, approvando quei culti che si dimostravano più malleabili e meno interessati al governo del paese, e bandendo tutti quegli ordini religiosi considerati pericolosi. In tal modo ha consolidato il potere di Bozdogan sull'Hule, ottenendo allo stesso tempo la protezione e il beneplacito di altri immortali come **Hel** (Ecel), **Harrow** (Aravjuk), **Faunus** (Inuus), **Iliric**, **Tyche** (Bath), e di varie divinità umanoidi (**Karaash**, **Ranivorus**, **Jammudaru**, **Maglubiyet** e **Bartziluth**). Infatti, secondo la dottrina del Tempio di Bozdogan, questi immortali sono ora al fianco del Maestro poiché Hosadus riuscì con l'astuzia ad ottenere il loro aiuto e la loro alleanza durante il suo secondo ritorno, ed essi sono ora obbligati a proteggere gli huleani e a servire la causa di Bozdogan insieme coi loro ministri e seguaci. In particolare, la leggenda racconta che Hosadus riuscì a persuadere Ecel a non reclamare la sua anima fino a che non fosse riuscito a unificare gli stati huleani, ottenendo la sua promessa che in cambio gli avrebbe rivelato i segreti della necromanzia da usare contro i suoi nemici. Fatto ciò, Hosadus si recò da Iliric e gli chiese aiuto per sfuggire

al suo patto con Ecel, così Iliric preparò un amuleto per l'anima di Hosadus, ma in cambio pretese di essere messo a parte dei segreti di Ecel. Hosadus gli promise che glieli avrebbe svelati solo una volta che tutti i nemici fossero stati cacciati dall'Hule. Successivamente evocò le divinità degli umanoidi, e strinse alleanza promettendo che avrebbe rispettato loro e nutrito e ospitato i loro fedeli nelle Terre Santificate se questi lo avessero seguito nella battaglia. I signori degli umanoidi risposero che avrebbero detto ai loro seguaci di ubbidire ad Hosadus, ma solo fino a che essi avrebbero avuto una guerra da combattere. Hosadus partì poi alla volta del Bosco Oscuro e qui evocò Inuus, signore delle bestie selvatiche, e Aravjuk, Signore dell'Illusione, che sfidò ad un duello di astuzia. Con Bozdogan dalla sua parte, Hosadus vinse e ottenne l'alleanza perenne di Aravjuk e Inuus alla causa huleana, che misero a sua disposizione diverse creature dei boschi e dell'illusione per aiutarlo. Hosadus poi convinse molti elfi che abitavano nel Bosco Oscuro a giurare fedeltà alle Terre Santificate in cambio dei segreti di Aravjuk. Infine ottenne la benedizione e il favore di Bath, dea della buona sorte, che promise di aiutare sempre Hosadus e i suoi discendenti fino a quando il suo tempio fosse stato rispettato e pieno d'oro. Hosadus i suoi alla vittoria contro gli invasori del nord, prima inebriati dai seguaci di Inuus, poi raggiunti da quelli di Aravjuk e infine distrutti e dispersi dal resto delle truppe huleane e umanoidi, poi scomparve, tratto in salvo da Bozdogan, beffando Ecel e Iliric che reclamavano la sua anima. Da quel momento l'Hule ha sempre guerreggiato, per tenere gli umanoidi sotto controllo e mantenerli al proprio servizio, e il Maestro continua a governare come sua incarnazione, in questo modo Bath lo appoggia e gli elfi di Aravjuk sono costretti a servirlo.

L'unico immortale che continua ad opporsi strenuamente al Tempio di Bozdogan è Eiryndul, patrono di un piccolo regno elfico nascosto nella foresta a nord dell'Acquaroccia. Egli è entrato in conflitto con l'Hule da quando Loki e Harrow (Aravjuk) hanno corrotto una larga parte dei suoi seguaci che abitavano nel Bosco Oscuro, inducendoli a passare dalla parte del Maestro. Tutti coloro che non accettarono vennero uccisi o scacciati, e i pochi sopravvissuti si rifugiarono nella foresta a nord di Acquaroccia, dove ora tramano contro il Maestro. Eiryndul cerca di sobillare l'insurrezione nelle Terre Santificate usando false visioni e spie, ma la sua è una battaglia lunga e difficile, giocata con le stesse armi dei suoi nemici: l'astuzia, l'inganno e la perseveranza.

### Ordine sociale e Caste

L'Hule è una nazione teocratica fondata sul fanatismo religioso propugnato dal Tempio di Bozdogan, la cui società è divisa in classi. Tuttavia non si tratta di caste chiuse e determinate dalla nascita, bensì di ranghi aperti a cui si accede in base alle proprie qualità e capacità, con particolare attenzione all'astuzia e al carisma della persona, come si addice ad una filosofia come quella di Bozdogan. Al vertice della teocrazia stanno i **Santuomini**, i più meritevoli tra i

sacerdoti del Tempio. Essi hanno avuto accesso alla classe dominante dopo aver superato la Prova di Hosadus in maniera esemplare: solo i più capaci e leali tra i chierici riescono a raggiungere questo gradino, e ciò rende i Santuomini la casta più elitaria della teocrazia, al di sopra di ogni legge e giudicabili solo dal Maestro in persona (in quanto incarnazione terrena di Bozdogan). I Santuomini hanno il potere di amministrare le province della nazione (satrapie) e le città più ricche e importanti, riscuotere ed imporre i tributi, sindacare in materia di politica commerciale e legislativa, nonché dirigere le operazioni militari e addestrare l'esercito. Essi vestono con lunghe tuniche bianche di cotone e lana, portano al collo il simbolo sacro in argento del Tempio e indossano un copricapo di metallo dorato a punta, rivestito con un turbante bianco.

I **Divinatori** ricoprono invece il ruolo di giudici e guardie della nazione huleana, nonché di spie. Al contrario dei Santuomini, la posizione di divinatore è aperta a qualsiasi classe, anche se la maggior parte sono guerrieri, ladri e chierici. Essi rispondono delle proprie azioni solo ai Santuomini e al Maestro, che li scelgono per questo incarico personalmente in base al superamento della Prova di Hosadus. I Divinatori girano liberamente per le varie province spesso camuffati, per passare inosservati e spiare meglio le mosse della popolazione e degli stranieri. Quando invece vogliono essere notati e rispettati per la loro posizione, indossano una tunica rossa, una maschera di cuoio nera (che impedisce quindi di vedere chiaramente le fattezze del divinatore, rendendolo in grado di andare dovunque anche a viso scoperto senza paura d'essere riconosciuto), una mazza e un amuleto di cristallo col simbolo del Tempio. Essi svolgono un duplice ruolo: scoprire e catturare i malpensanti (ovvero i dissidenti), e trovare persone illuminate degne di servire il Tempio (in qualità di Santuomini, Divinatori o Chierici).

Infatti nell'Hule i criminali non sono solo i ladri e gli assassini, ma i più pericolosi sono tutti coloro che nascondono pensieri "sbagliati" o devianti, ovvero coloro che dubitano della bontà della religione di stato o dei miracoli dei Santuomini, che fanno alleanze coi nemici della nazione o si votano a culti non approvati dal Maestro. Coloro che vengono accusati o sospettati di eresia e pensiero deviante vengono prelevati dai Divinatori e condotti in luoghi segreti (il più temibile dei quali è proprio il Tempio della Morte a Granregno, dimora del Maestro, che ospita i criminali più pericolosi), dove sono interrogati e torturati dai Divinatori e dai Santuomini fino a che non confessano i loro crimini. Se collaborano e abiurano le loro colpe, i criminali vengono graziati e possono accedere al processo di Istruzione. In pratica l'individuo viene affidato ad un Santuomo perché sia nuovamente istruita secondo la giusta via di pensiero. Questo procedimento richiede tempo e grande volontà, dato che quotidianamente il criminale viene indottrinato con lezioni di pura morale religiosa, accompagnate da stimolazioni fisiche molto dolorose per imprimere a

fuoco nella sua mente e nel suo spirito i dettami di Bozdogan. Grazie a questo metodo i criminali escono plagiati dall'Istruzione, diventando fanatici agli ordini dei Santuomini, leali alla causa di Bozdogan e pronti ad essere usati come spie per catturare altri traditori e smascherare cospirazioni.

Se invece il criminale non collabora, solitamente sparisce dalla circolazione e nessuno riesce più a trovarlo. Si mormora che questi derelitti vengano mandati a Granregno, dove diventano poco più che vegetali al servizio del Maestro e dei Santuomini che vi abitano. Secondo altri invece, essi verrebbero donati alle tribù umanoidi come schiavi o come cibo, finendo in ogni caso la loro misera esistenza in modi terribili. L'unica maniera per evitare di essere condannati, è dimostrare di aver agito in un certo modo dietro ordine di Bozdogan (nel qual caso l'azione è sicuramente utile alla causa huleana) o di uno degli immortali il cui culto è permesso all'interno della teocrazia (anche se in questo caso il giudice deve valutare se l'ordine ha minacciato l'Hule o meno).

Il secondo compito dei Divinatori è invece cercare individui degni di servire il governo. Se essi si trovano di fronte ad una persona particolarmente "santa" (ovvero scaltra, leale al Tempio e senza scrupoli), la portano davanti ad un consiglio di Santuomini affinché sia sottoposta alla Prova di Hosadus. In base al risultato della prova, il candidato potrà aspirare a diventare un Chierico (se prima era un Comune o un Profeta), un Divinatore o un Santuomo, accedendo così ai livelli più alti delle gerarchie ecclesiali e governative huleane. Dato che i Divinatori sono tanto pericolosi quanto gratificanti, la gente li rispetta e li teme allo stesso tempo.

Gli **Eremiti** sono individui che dichiarano di avere avuto una visione inviata dagli dei secondo la quale la loro nuova missione è vivere ai margini della società, nelle zone più selvagge, in attesa di una rivelazione. Gli Eremiti vivono in condizioni di estrema povertà, ricoperti di stracci, con barba incolta e lunghi capelli, nella sporcizia più totale, prendendo solo i pochi frutti della terra o cacciando animali selvatici come unico sostentamento, e contando sull'elemosina dei vicini o dei viandanti. Spesso gli abitanti dei villaggi considerano gli Eremiti individui illuminati, e per questo si recano da loro in cerca di risposte e presagi, portando in cambio cibo e abiti. Nella maggior parte dei casi questi Eremiti sono chierici di Bozdogan che egli invia nelle zone desolate come punizione per i loro peccati, oppure per utilizzarli come spie e tenere d'occhio le comunità di umanoidi, i villaggi più sperduti o le vie di confine. Altre volte invece sono semplicemente dei visionari senza speranza, druidi solitari o sacerdoti fedeli a Inuus (Faunus) o Aravjuk (Harrow) in preda a estasi mistica, oppure nemici della nazione ridotti alla pazzia dai governanti e abbandonati nelle aree più selvagge del paese. In qualsiasi caso, solitamente gli Eremiti vengono ignorati dai Santuomini e dai Divinatori fino a che non creano troppo scompiglio, o tenuti in alta considerazione da questi ultimi, come se fossero posseduti dallo spirito

stesso di Bozdogan; in ogni caso questa posizione concede loro una grande libertà d'azione.

I **Profeti** sono invece individui rispettati per la loro erudizione e saggezza, che viaggiano per le varie regioni in cerca di conoscenza e antichi misteri, solitamente accompagnati da un cane e da un discepolo che regge una lampada. La maggior parte dei Profeti sono studiosi e maghi, e molti di loro sono devoti a Iliric, patrono della magia e del potere e alleato di Bozdogan. Essi non sono ufficiali del governo, ma data la loro intelligenza sono spesso consultati dai governanti quando questi non riescono a venire a capo di un problema o sono alle prese con un mistero da risolvere, specie quelli di natura magica. Inoltre capita spesso che i Divinatori facciano uso delle loro capacità per i propri scopi, senza che questi possano rifiutarsi. Essi sono infatti sottoposti al giudizio e all'autorità di Santuomini e Divinatori come qualsiasi altro, e non godono di alcuna speciale immunità.

I **Chierici** svolgono il loro servizio presso i templi delle città e dei villaggi, e il loro dovere è istruire la popolazione sulla storia dell'Hule e le dottrine del Tempio, plasmando le coscienze della gente comune sulla via dettata da Bozdogan. La maggior parte dei Chierici conduce una vita tranquilla e preferisce cercare di stimolare la santità dei loro fedeli, evitando di entrare nei giochi di potere delle classi più alte. Altri invece cercano costantemente di esaltare le proprie qualità "sante", in modo da ottenere l'attenzione dei Divinatori e avere una nuova possibilità di superare la Prova di Hosadus per salire la scala gerarchica. I Chierici vestono sempre con tuniche lunghe dai colori terrei, con una spilla appuntata sul petto e modellata nella forma del simbolo del Tempio.

La maggior parte degli abitanti dell'Hule appartiene alla Gente Comune, ovvero individui senza istruzione che lavorano quotidianamente per vivere, seguono i dettami della chiesa e cercano di affinare le proprie sane qualità. Manovali, agricoltori, allevatori, artigiani, commercianti, servi, artisti e persino soldati appartengono a questa classe, così come qualsiasi straniero. Essi sono guardati con sprezzo dalle classi dominanti, ma sono tollerati poiché il Tempio riconosce il loro contributo indispensabile alla causa delle Terre Santificate.

I non umani che vivono nell'Hule invece (elfi, gnomi, lupin, rakasta, giganti e goblinoidi) non appartengono a nessuna casta. Ciascuna tribù o clan si considera un gruppo a parte, che agisce secondo le proprie leggi razziali e possiede leader diversi asseconda delle comunità esistenti, anche se tutti devono sempre rendere conto delle loro azioni ai Santuomini e ai Divinatori quali emissari del Maestro, che governa su tutti loro.

### Cerimonie e credenze

Le cerimonie religiose vengono celebrate ogni notte, e i fedeli sono chiamati a parteciparvi almeno due volte a settimana. Inoltre, una volta alla settimana il chierico del paese guida una processione attraverso la città o il villaggio, alla ricerca di segni miracolosi, ovvero eventi al di fuori del comune che possono rivelarsi un segno

mandato da Bozdogan. Queste processioni sono sempre accompagnate da musica, danze e libagioni, che servono per attirare l'attenzione di Bozdogan, chiedere la sua benedizione, e aprire la mente dei presenti alla parola della divinità. In particolare in queste processioni i sacerdoti di Inuus e Aravjuk affiancano quelli del Tempio per aumentare l'effetto estatico delle danze e dei festeggiamenti. Se viene scoperto un miracolo, viene convocata una corte composta da Santuomini locali che giudichi la genuinità di tale portento e dia un'interpretazione dell'evento.

Infine, tradizionalmente tutti gli animali vengono trattati con rispetto nell'Hule, poiché secondo la credenza religiosa, una volta morti i Santuomini sono chiamati a reincarnarsi nel mondo ancora una volta in una qualsiasi creatura vivente. Dato che i Santuomini devono essere sempre onorati e rispettati, e nessuno può sapere se l'anima di uno di loro non sia entrata dentro un comune animale, il credo religioso impone di trattare sempre gli animali col massimo rispetto (anche se ciò non significa lasciare che un lupo feroce uccida un fedele).

## TEMPIO DI RAFIEL

*Diffusione:* Terre dell'Ombra

**Rafiel** elfi dell'ombra, Radiosità, ordine, sicurezza, pace, scienza e magia

La religione degli elfi dell'ombra è monoteista e compenetrata nello stile di vita e nella storia di questo popolo. Essa venne fondata dai primi elfi sotterranei contattati da Rafiel nel 1104 PI e si basa sul rispetto dei cosiddetti Quattordici Versi Sacri, i comandamenti che secondo la leggenda Rafiel scolpì nel Rifugio di Pietra, il sancta sanctorum custodito nel Tempio di Rafiel nella capitale del Regno dell'Ombra. I Versi sono i seguenti:

1. **Verso della Raccolta:** Prima della Grande Pioggia di Fuoco, io ero Rafiel e proteggevo la mia gente. Io ho raccolto il mio popolo nel palmo della mia mano e l'ho guidato in questo Rifugio di Pietra. E ora io, Rafiel, vi guiderò.
2. **Verso del Nome:** Io sono Rafiel, e voi siete la mia ombra. Quando io mi muovo, voi vi muovete con me. Quando io mi fermo, voi vi fermate vicino a me. E finché io vivrò, voi vivrete con me. Per questo voi sarete chiamati elfi dell'ombra, e io, Rafiel, vi guiderò.
3. **Verso del Rifugio di Pietra:** Lasciate che tutti i miei figli conoscano le mie parole, le parole che vi guidano e vi hanno donato la vita. Onorate i Quattordici Versi nel Rifugio di Pietra, e io, Rafiel, vi guiderò.
4. **Verso dello Sciamano:** Io, Rafiel, segnerò con la mia mano coloro a cui darò potere su di voi. Concedete loro grande rispetto, poiché essi sono i

miei servi prediletti ed avranno potere di vita e di morte su tutti voi. Seguite i loro insegnamenti, e io, Rafiel, vi guiderò.

5. **Verso dei Cristalli:** Nella pienezza dei tempi, io, Rafiel, mostrerò ai miei sciamani il segreto dei cristalli che nascondono il potere della vita eterna. Custodite con attenzione i cristalli della vita, e io, Rafiel, vi guiderò.
6. **Verso della Nascita:** Se tra voi nasceranno infanti non sani, lasciate che vengano a me, e io, Rafiel, li guiderò.
7. **Verso dei Vagabondi:** Mantenete vigorosa la forza degli elfi dell'ombra, e non lasciate che chiunque si dimostri debole rimanga tra di voi. Lasciate che i deboli vengano a me, e io, Rafiel, li guiderò.
8. **Verso del Tempio:** Costruite innanzi a me una città, e al suo interno edificate un tempio sacro al mio nome, nel quale mi offrirete olocausti in sacrificio, e io, Rafiel, vi guiderò.
9. **Versi del Cibo e della Pulizia:** Fate che il vostro cibo sia sempre puro, e mantenete voi stessi puri allo stesso modo, di fronte ai miei occhi. Non macchiate le vostre anime offendendo i miei insegnamenti, e io, Rafiel, vi guiderò.
10. **Verso dei Giorni:** Io, Rafiel, insegnerò ai miei sciamani a distinguere i giorni fausti da quelli infausti. Chiamate *fasti* i giorni buoni, e *ne fasti* quelli cattivi, e io, Rafiel, vi guiderò.
11. **Verso dell'Esercito:** Io, Rafiel, farò scendere il fuoco sopra di voi, affinché voi ne usciate purificati e rafforzati. Lasciate che ogni uomo e ogni donna tra voi conosca il sapore della battaglia, e io, Rafiel, vi guiderò.
12. **Verso del Re:** Io, Rafiel, guiderò la mano dei miei sciamani affinché scelgano tra di voi un sovrano illuminato, che regnerà fino a quando io lo vorrò. Ubbidite agli ordini del vostro sovrano, e io, Rafiel, vi guiderò.
13. **Verso delle Altre Razze:** Se altri individui vorranno vivere tra di voi, fate che uno dei vostri clan li adotti come nuovi membri, ma lasciateli vivere separati da voi. In questo modo non mi offenderete se loro lo faranno, e io, Rafiel, vi guiderò.
14. **Verso Ultimo, il verso della Promessa:** Io sono Rafiel. Se i miei figli seguiranno le mie parole e rispetteranno la via degli sciamani, allora grandi miracoli si avvereranno per loro, e a loro donerò la gioia eterna, poiché io, Rafiel, li guiderò.

Il Tempio di Rafiel è governato dallo Sciamano Radioso, ovvero il sacerdote più potente e quindi anche il più devoto agli insegnamenti di Rafiel (attualmente l'elfa Porphyriel). I chierici del Tempio sono chiamati Sciamani Ombra, e il loro ordine è diviso in sei circoli, che indicano i gradi di illuminazione circa il significato della volontà di Rafiel e il vero senso delle azioni dell'ordine, che si suppone ogni sacerdote acquisisca man mano che fa nuove esperienze e procede nel suo servizio verso Rafiel. Lo scopo ultimo di ogni sciamano e degli elfi dell'ombra è di servire la volontà di Rafiel,

che comunque coincide col raggiungimento della loro felicità e della loro salvezza. Infatti, i precetti di Rafiel sono volti a proteggere e far prevalere gli elfi dell'ombra, vittime della follia degli uomini e defraudati della propria eredità in superficie secondo l'idea di Rafiel, che quindi mira a ristabilire un equilibrio spezzato e a ridare ai suoi fedeli ciò che spetta loro per diritto di nascita, ovvero "un posto al sole".

Il culto di Rafiel non è semplice tuttavia, poiché le sue dottrine e pratiche includono verità simboliche, paradossi ed enigmi che gli sciamani devono decifrare e risolvere per riuscire a progredire nell'illuminazione spirituale e nella scala gerarchica. La progressione da accolito a Sciamano Radioso viene mostrata all'esterno attraverso un cambiamento di indumenti che ogni grado gerarchico è chiamato ad indossare. Questa tradizione è basata sulla credenza che le anime dei fedeli diventino tanto più pure quanto più si avvicinano all'idea di Rafiel, eppure le tuniche clericali non vanno da colori scuri al bianco, bensì dal bianco semplice dell'Accolito alla veste bianca ma piena di fiocchi e ornamenti colorati dello Sciamano Radioso. Questa non è un'incongruenza, poiché secondo il culto è la purezza dello spirito ad essere importante per Rafiel, tanto che quando si raggiunge la perfezione dello Sciamano Radioso diventa inutile indossare un abito che possa imitare lo stesso candore dell'anima: la cosa è impossibile, e peraltro non necessaria agli occhi di Rafiel, dunque anche agli occhi dei fedeli. In pratica, l'aspetto e l'anima di ogni sciamano sono quindi complementari: quando ai primi livelli lo sciamano è ancora immaturo, è giusto presentarsi all'esterno nel modo più puro possibile (vesti bianche) per contrapporsi all'opacità dell'anima, mentre man mano che si avanza nell'illuminazione e purificazione dello spirito, la veste assume colori più scuri per riflettere che è la parte interiore a venire mondata e purificata. Questo è solo uno dei tanti misteri su cui si arrovellano i filosofi del culto di Rafiel, abilmente inseriti dalla divinità proprio per distrarre il pensiero dei suoi chierici dalle verità più importanti e più nascoste, che verranno svelate solo agli occhi dei più meritevoli e preparati lungo il cammino verso la purificazione.

Infatti, Rafiel ha anche altri piani connessi all'esistenza degli elfi dell'ombra, un progetto segreto che porta avanti ormai dal momento della sua apparizione ai primi elfi sotterranei e alla costruzione del Rifugio di Pietra. Questo progetto implica lo studio dell'energia che lo portò all'immortalità, la Radiosità, e in particolare una ricostruzione del Nucleo delle Sfere da cui la Radiosità ha origine. Questa replica è stata ribattezzata dagli elfi la Camera delle Sfere, ed è custodita nei livelli inferiori del Tempio di Rafiel, nel cuore della Città delle Stelle (la capitale del regno elfico), quindi nel luogo più impenetrabile tra quelli presidiati dagli sciamani. La Camera delle Sfere è il segreto cardine del Tempio, gelosamente custodito dagli sciamani più potenti che ne sono al corrente, ed essa viene utilizzata per raccogliere quanti più cristalli delle anime possibili, con l'intento di alimentarla e ultimarne la costruzione. Il piano di Rafiel infatti è

creare una copia funzionante del Nucleo delle Sfere ma priva di tutti i suoi difetti, primo tra tutti l'assorbimento costante dell'energia magica del mondo di Mystara. Se riuscirà in questa sua impresa che porta avanti ormai da due millenni, Rafiel non solo porterà grande prestigio e potere alla sua sfera, ma potrà anche eliminare il Nucleo stesso per evitare che continui a prosciugare la magia di Mystara.

### **I Cristalli delle Anime**

Nella tradizione mistica degli elfi dell'ombra, Rafiel insegna che i Cristalli delle Anime (Soulcrystals) sono ricettacoli che contengono le anime dei futuri elfi che si incarnaeranno in questo mondo. È quindi un dovere di ogni buon fedele, raccogliere questi cristalli e donarli agli sciamani, gli unici autorizzati a maneggiarli e a sfruttarne il potere (ogni sciamano dell'ombra infatti può lanciare incantesimi solo se possiede su di sé uno di questi speciali cristalli). Gli sciamani sono quindi incaricati di conservare i cristalli, ma non dicono ai fedeli tutta la verità circa l'uso reale che viene fatto di questi materiali. Nemmeno i chierici dei primi tre livelli sanno nulla circa il vero mistero che nascondono i cristalli, e questa conoscenza viene loro rivelata solo per gradi, man mano che procedono nella gerarchia ecclesiastica.

Infatti, i cristalli non contengono affatto le anime di chi deve ancora nascere, e gli elfi dell'ombra non si reincarnano né più né meno di tutti gli altri esseri viventi di Mystara. In realtà, queste pietre sono ricettacoli naturali dell'energia magica, emanazioni solidificate della Radiosità stessa disseminate ovunque, specie nel sottosuolo delle Terre Brulle in seguito al disastro che le creò nel 1700 PI, causato appunto dalla detonazione di un macchinario blackmooriano attivato dagli elfi.

In superficie, usare il potere della Radiosità è difficile e spesso pericoloso, poiché l'energia rischia di corrompere le carni di chi la invoca con una malattia devastante (radiazione magico-nucleare) che nemmeno le magie mortali sono in grado di guarire. Questo non capita a chi possiede i cristalli delle anime, poiché grazie alle magie poste da Rafiel sui cristalli, l'effetto corrotto non influenza chi sta usando la pietra ma si manifesta nelle generazioni future degli elfi dell'ombra. Ecco spiegato il motivo per cui così tanti elfi dell'ombra continuano a nascere deformati, nonostante siano passati millenni dalla Grande Pioggia di Fuoco. Queste deformità sono il prezzo pagato dagli elfi per l'uso della Radiosità, ma naturalmente questo fatto è noto solo agli Sciamani Bianchi e allo Sciamano Radioso ed è un altro dei segreti mai rivelati ai fedeli.

Anche l'effetto di dissipamento della magia del mondo, che solitamente si verifica evocando la Radiosità (vedi GAZ3), viene invece scongiurato attraverso l'uso dei cristalli delle anime, poiché la maledizione immortale che comporta la diminuzione di energia magica in Mystara è legata solo al Nucleo delle Sfere, e non ai cristalli o alla Camera delle Sfere. I cristalli di per sé sono artefatti minori, ricettacoli portatili che consentono di evocare il potere della Radiosità in qualsiasi luogo o momento. Il fatto però

che gli elfi dell'ombra (compresi gli sciamani meno potenti) li considerino pietre sacre in cui sono custodite anime di elfi non ancora nati li rende estremamente preziosi, e ogni elfo dell'ombra farà il possibile per evitare di danneggiarli o perderli e per sottrarli a qualsiasi individuo non elfo che ne sia in possesso (in pratica sarebbe considerato un rapitore di parenti della generazione futura). Inoltre, i cristalli sono particolarmente fragili a causa della loro natura e dell'energia ivi contenuta: in effetti, qualsiasi cristallo portato in superficie viene subito indebolito dalle radiazioni solari e si riduce in polvere nell'arco di pochi secondi. Dato che è necessario che siano in contatto con la pelle dello sciamano per essere usati, questo rende il loro utilizzo alla luce del sole (sia di superficie che del Mondo Cavo) assolutamente improponibile (e dato che gli sciamani devono necessariamente usare un cristallo per lanciare incantesimi, ciò rende impossibile per loro usare magie clericali in superficie). Inoltre, anche mantenerli in un luogo buio durante il giorno non li protegge molto a lungo, dato che i cristalli vanno in pezzi dopo 1d4 ore.

I membri della gerarchia clericale al di sotto del rango di Sciamani Bianchi credono che i cristalli sfruttino il potere delle anime ivi conservate. Quando viene lanciato un incantesimo divino comune, in realtà le anime non vengono intaccate, secondo il misticismo rafielita, poiché l'energia magica deriva da una fusione del potere spirituale del chierico, delle anime nel cristallo e della forza vitale dello stesso Rafiel. Tuttavia, quando si invoca uno dei poteri speciali degli sciamani, ovvero gli incantesimi legati alla Radiosità, il potere dell'incantesimo trae energia dal cristallo e lo indebolisce, poiché anche secondo i dogmi del culto, questi incantesimi attingono dal potere delle anime e della volontà di Rafiel per manifestarsi. Per questo tutti gli sciamani di Rafiel sono restii ad evocare gli incantesimi della Radiosità e usano queste magie solo se vi sono costretti, poiché non vogliono rischiare di danneggiare o distruggere le anime dei non nati per evitare di estinguere le generazioni future. Questo soddisfa il bisogno di Rafiel di ridurre l'uso dei cristalli al minimo per assicurare che la maggior parte venga conservata e usata a pieno potere nella Camera delle Sfere. Questo bisogno di reperire cristalli delle anime porta gli elfi dell'ombra (sia sciamani che semplici credenti) ad incessanti ricerche sacre che si concludono inevitabilmente con la consegna delle pietre ritrovate ai capi del tempio e la loro conservazione nella Camera delle Sfere.

### **La Prova di Rafiel e gli Ordini Sciamanici**

Il culto di Rafiel è unico nel suo genere, e totalmente diverso dal tipo di culto a cui sono abituati i semi-umani di superficie. Esso include formule rituali bizzarre, enigmatiche, a volte paradossali, ed è pensato per mettere seriamente alla prova la mente e la volontà di uno sciamano, poiché Rafiel accetta tra i suoi discepoli solo le menti elfiche più brillanti e devote.

Non tutti però possono diventare sciamani ombra, ma solo coloro che possiedono il cosiddetto "Marchio di Rafiel", ovvero una pigmentazione purpurea della

pelle del viso (spesso di forma geometrica), che gli elfi dell'ombra hanno imparato a riconoscere come il segno che Rafiel usa per indicare quali sono i suoi favoriti tra gli elfi del sottosuolo. Questi prescelti vengono identificati già da piccoli dagli sciamani ombra, che prendono contatti con i genitori affinché, una volta divenuto abbastanza grande (verso gli ottant'anni), il prescelto (o la prescelta, visto che nel 70% dei casi si tratta di elfe) venga affidato alle loro cure e riceva l'istruzione adeguata per servire Rafiel al massimo delle sue capacità. Una volta entrato nella casta degli sciamani ombra, un elfo perde il suo diritto di appartenenza ad uno specifico clan, poiché da quel momento egli servirà tutti gli elfi dell'ombra indistintamente. Questo significa che anche se lo sciamano potrà insediarsi in una determinata città (di solito quella dei suoi genitori), egli non avrà più obblighi esclusivi verso un solo clan, ma dovrà servire gli interessi di tutti gli elfi dell'ombra, e portare la parola e la saggezza di Rafiel a tutti indistintamente, dovendo obbedire solo ai suoi superiori del Tempio di Rafiel e alla volontà dell'immortale. Per questo e per i numerosi compiti che di solito gravano sulle spalle di uno sciamano ombra, molti dei membri di questa casta scelgono di non sposarsi, non tanto perché sia proibito, quanto per mancanza di tempo da dedicare ad un nucleo familiare: per loro infatti, la famiglia estesa è l'intera comunità elfica nella quale servono.

Solitamente, dopo un periodo di alcuni anni passati ad apprendere la via di Rafiel e il significato dei 14 Versi del Rifugio di Pietra, alcuni sciamani ombra sentono il bisogno di vagabondare per le terre elfiche, al fine di portare il proprio aiuto a chiunque ne abbia bisogno, e abbandonano il tempio di Rafiel. In questo periodo acquistano ulteriore saggezza ed esperienza, progredendo tra i ranghi clericali, fino a che non decidono di insediarsi stabilmente in una determinata zona e fondare un proprio tempio di Rafiel.

Ogni sciamano ombra sa che durante la sua vita viene chiamato a compiere il volere di Rafiel in mille modi, ed è imperativo per ogni sacerdote di questo culto riuscire a superare sempre qualsiasi prova dinanzi alla quale vengono posti, con la consapevolezza che le esperienze che intraprendono servono a farli maturare e li cambiano fisicamente e spiritualmente. Non a caso, ogni accolito che viene presentato al Tempio di Rafiel è conscio che per diventare un vero sciamano ombra (e poter progredire oltre il 1° livello) deve prima superare la Prova di Rafiel. Tutti gli accoliti devono affrontare la prova giunta l'età della maturità (arrivato a 120 anni), ed essa è pensata appositamente per verificare la fede e la resistenza del fedele; Rafiel infatti vuole che i suoi sacerdoti siano sempre forti di fronte a qualsiasi avversità, e questo test lo dimostra non solo simbolicamente, ma anche materialmente. La prova è sempre diversa per ciascuno sciamano, e viene preparata dallo sciamano iniziato (vedi sotto per ulteriori dettagli sugli ordini sciamanici) che si occupa dell'accolito; di solito comunque, essa include un test di resistenza fisico in una regione particolarmente ostile del territorio elfico. Se l'accolito non supera la Prova di

Rafiel, non viene automaticamente scartato, ma potrà ritentare solo dopo aver riguadagnato sufficiente esperienza per diventare uno sciamano di 1° livello (in pratica se sbaglia la prova, l'esperienza accumulata finora svanisce e deve riacquistarla nuovamente). Se anche la seconda prova fallisce però, significa che la volontà dell'accolito è debole: l'elfo viene quindi cacciato dal tempio, e nel giro di alcuni mesi anche il marchio di Rafiel scomparirà dal suo viso, perdendo anche l'unico livello da sciamano ombra finora acquisito.

Se la Prova di Rafiel viene superata con successo, l'accolito ritorna al tempio accompagnato dal suo mentore e diventa a tutti gli effetti un membro del Tempio di Rafiel, dopo aver fatto un bagno cerimoniale per purificare anima e corpo. Durante il bagno, lo sciamano iniziato recita il Verso dello Sciamano e consacra l'accolito ufficialmente, riconoscendolo sciamano ombra al servizio di Rafiel. È in questo momento che l'accolito viene in possesso del suo primo cristallo delle anime, che gli viene donato dallo sciamano bianco che lo ha seguito finora: grazie al cristallo infatti, lo sciamano può ora attingere al potere di Rafiel per lanciare i suoi speciali incantesimi, e cominciare a comprendere appieno la potenza dei cristalli.

Una volta superata la Prova di Rafiel, l'elfo entra di diritto all'interno della gerarchia clericale di Rafiel, che si compone di 7 ordini (la metà esatta dei 14 versi, uno per ogni livello del Tempio di Rafiel):

*Accolito*  
*Sciamano Iniziato*  
*Sciamano della Morte*  
*Sciamano della Vita*  
*Sciamano Puro*  
*Sciamano Bianco*

Gli *Sciamani Iniziati*, oltre che preparare gli accoliti ad entrare nella comunità clericale, officiano i rituali giornalieri nei templi più piccoli e viaggiano quotidianamente per i territori dell'ombra per prestare il proprio servizio dove il volere di Rafiel lo richiede. È proprio tra le file degli sciamani iniziati che si annoverano quei sacerdoti itineranti che finiscono con l'unirsi a bande di avventurieri per esplorare le caverne sotterranee e anche il mondo di superficie, poiché Rafiel si serve di loro non solo per diffondere la sua parola e i suoi miracoli, ma anche per spiare le razze che circondano le terre elfiche sotterranee e opporsi ai nemici del suo popolo.

Gli *Sciamani della Morte* invece hanno potere di vita e di morte nella società elfica. Spetta a loro il gravoso compito di prendere i neonati deformi o malati e abbandonarli a decine di chilometri di distanza dal luogo in cui sono venuti alla luce, lasciandoli soli nei tunnel meno battuti, dopo aver compiuto la cerimonia che dovrà attirare su di loro la benedizione e la protezione di Rafiel. Infatti, Rafiel insegna che questi neonati devono essere abbandonati fuori dalle terre elfiche, e solo uno sciamano abbastanza potente può quindi essere in grado di accollarsi questo importante compito e di ritornare sano e salvo al tempio. Allo

stesso modo, gli sciamani della morte presiedono alle cerimonie nelle quali i Vagabondi (elfi troppo deboli e vecchi per poter continuare a vivere secondo le leggi di Rafiel) vengono esiliati dal clan e dalle loro case. Tuttavia, a metà della cerimonia il loro posto viene preso da uno sciamano della vita, e questo è simbolicamente molto importante, poiché indica che il vagabondo si appresta ad iniziare una nuova fase della sua vita sotto il segno della rinascita.

Gli *Sciamani della Vita* rappresentano invece l'equilibrio che esiste in tutto il creato. Essi si dedicano anima e corpo allo studio della medicina e delle arti guaritrici, praticando la guarigione soprattutto grazie ai loro incantesimi divini. Spesso servono nell'esercito per curare i feriti, e possono persino trovarsi sovente sul campo di battaglia per aiutare chi sta soffrendo a rimettersi in forze e continuare a combattere per la gloria di Rafiel, non disdegnando loro stessi di infliggere la morte ai nemici di Rafiel. Inoltre, gli sciamani della vita agiscono anche in qualità di storici della razza elfica: sono loro la memoria storica che tiene vivi i ricordi delle gesta antiche del popolo degli elfi dell'ombra, e sono gli unici a conoscere esattamente la versione autentica di certi fatti che invece vengono raccontati sotto forma di mito (o comunque parzialmente modificati) al popolo comune, diventando depositari dei segreti più oscuri della stirpe di Rafiel. Per finire, gli sciamani della vita sono anche i primi ad apprendere l'uso dell'incantesimo *invocare le anime* (vedi la descrizione degli incantesimi della Radiosità sul *Tomo della Magia di Mystara* o nel *GAZ13: The Shadow Elves*), dopo aver trovato un cristallo adatto (di quinto livello). Questo evento segna un passo importante nella vita dello sciamano, poiché per la prima volta entra in contatto con la vera potenza dello spirito di Rafiel e comincia a comprendere parte del grande disegno dell'immortale.

Gli *Sciamani Puri* vengono così chiamati poiché si ritiene che, giunti a questo livello, essi abbiano ormai purificato le loro anime da qualsiasi colpa avessero dinanzi agli occhi di Rafiel, anche se mantenere questo stato di grazia costa fatica e sacrificio. Infatti, gli sciamani puri conducono una vita di meditazione, preghiera, contemplazione e studio, e raramente si allontanano dal loro tempio, per evitare di contaminarsi e di regredire nella difficile ascesa che conduce alla comunione ultima con Rafiel. Coloro che appartengono a questa schiera, secondo le credenze religiose, saranno reincarnati immediatamente una volta morti, e ci sono ottime probabilità che ritornino in vita possedendo il marchio di Rafiel, segno che il favore dell'immortale li accompagna attraverso tutte le esistenze. Inoltre, gli sciamani puri possono utilizzare incantesimi di 6° livello di potere, e questo li rende straordinariamente potenti di fronte agli altri sciamani ombra, poiché essi soli sanno quale mistero si nasconde oltre la morte, e diventano i giudici delle anime, potendo fare uso dell'incantesimo *resurrezione*. Secondo il culto di Rafiel, essi sono autorizzati a riportare indietro dalla morte solo le anime di coloro che sono periti di morte violenta (e il caso più nobile è

chiaramente quello di un elfo dell'ombra che si è sacrificato per difendere il tempio di Rafiel o le terre elfiche), e solo dopo aver verificato che l'individuo in questione era dotato di ottima salute e vigore (in questi casi è possibile che un concilio formato da uno sciamano della morte, uno della vita e uno puro sia chiamato a decidere sulla questione, con l'ultima parola che spetta ovviamente al più alto in grado).

Infine, gli *Sciamani Bianchi* sono al vertice della scala gerarchica degli sciamani ombra, e sono gli unici a cui è consentito l'uso di incantesimi divini più potenti (7° livello per OD&D, 8°-9° livello per D&D 3E), tra cui *resurrezione integrale*, che è sottoposto alle stesse restrizioni che sono state indicate per la *resurrezione* di livello inferiore. Gli sciamani bianchi non solo sono diventati puri agli occhi di Rafiel, ma secondo la tradizione clericale, essi incarnano il modello della perfezione nel seguire i 14 Versi di Rafiel. Certamente non sono totalmente perfetti (solo Rafiel può esserlo), ma rappresentano lo stato più elevato di perfezione che un essere mortale può raggiungere. Per questo il potere degli sciamani bianchi nella società degli elfi dell'ombra è grande, visto che hanno sempre l'ultima parola sull'interpretazione della Via di Rafiel, e i loro consigli pesano come ordini a qualsiasi livello della burocrazia e della nobiltà elfica. Essi ricercano avidamente qualsiasi tipo di informazione riguardante ogni aspetto della realtà, non solo di quella del popolo elfico ma anche del mondo circostante, e promuovono costantemente la ricerca e l'esame di nuovi accoliti per ampliare le schiere dei fedeli di Rafiel. La cosa che più li distingue dagli altri sciamani ombra è il fatto che essi hanno accesso alla Camera delle Sfere, la stanza più segreta costruita nell'ultimo livello del Primo Tempio di Rafiel (che ha sede nella Città delle Stelle), e per questo cominciano a comprendere che i cristalli delle anime non sono totalmente ciò che sembrano, poiché la natura tanto tecnologica del reliquiario ha poco a che vedere con la spiritualità elfica. Rafiel infatti rivela loro progressivamente la verità sul suo disegno ultimo per non destabilizzare la loro fede o provocare il loro risentimento. Da ultimo viene loro rivelata anche l'esistenza di un incantesimo talmente potente da poter trascendere la propria mortalità (l'incantesimo definitivo della Radiosità, *trascendere la forza vitale*) ed essi comprendono che Rafiel li sta guidando verso l'immortalità, proprio come recita il Verso dei Cristalli: "Nella pienezza dei tempi, io, Rafiel, mostrerò ai miei sciamani il segreto dei cristalli che nascondono il potere della vita eterna. Custodite con attenzione i cristalli della vita, e io, Rafiel, vi guiderò!". A questo punto la devozione degli Sciamani Bianchi raggiunge un nuovo picco di estasi e comprendono per gradi che tutte le credenze precedenti che erano state insegnate loro da Rafiel avevano il solo scopo di prepararli ad apprezzare maggiormente la grandezza del suo fine ultimo. Non conoscono ancora tutta la verità sulla Camera delle Sfere, naturalmente, poiché solo allo Sciamano Radioso (il più fedele e potente tra i seguaci

di Rafiel su Mystara) è concesso essere messo a parte di questo segreto.

Lo *Sciamano Radioso*, il sacerdote più devoto e meritevole che guida il Tempio di Rafiel, viene scelto proprio tra i pochi membri dell'ordine degli sciamani bianchi (di solito il più potente tra loro). Esiste un solo Sciamano Radioso per volta, ed egli è il Custode del Primo Tempio di Rafiel e la guida spirituale di tutto il popolo degli elfi dell'ombra. A lui devono rendere conto tutti gli sciamani ombra, ed egli è l'unico che conosce veramente il segreto che si cela nella Camera delle Sfere, nonché l'unico che amministra e dirige le operazioni quotidiane per la sua costruzione e manutenzione; per questo, chiunque diventi Sciamano Radioso ha ormai un piede sulla strada dell'immortalità.

### Il Tempio e la Camera delle Sfere

Costruito al centro della Piazza del Tempio, nel cuore della Città delle Stelle (la capitale delle Terre dell'Ombra che sorge nel Rifugio di Pietra), il Tempio di Rafiel sovrasta il resto della città poiché venne edificato alla sommità di una serie di stalattiti alte 30 metri che pendono dal soffitto (dato che la particolarità della Città delle Stelle è essere costruita in una grotta in cui la gravità è duplice, dato che si trova al centro della linea di gravità del pianeta conosciuta come Scudo del Mondo). Scolpito direttamente dalla roccia, con rilievi colorati di calcare, quarzi, marmi e mosaici, il tempio è una meraviglia architettonica che toglie il fiato. Ci sono sette livelli nel tempio (la metà di 14, ovvero uno per ogni ordine di sciamani), col livello più alto (in cima al tempio) definito il Primo Livello. Per raggiungerlo occorre salire i 14 Gradoni, che in realtà sono talmente alti che ciascuno è stato suddiviso in altri 14 gradini di grandezza normale e fatti di roccia via via più leggera con uno dei versi del Rifugio di Pietra inciso sulla battuta. Ci sono quindi 196 gradini veri e propri da percorrere prima di raggiungere l'entrata del Primo Livello.

I gradini conducono ad una grande sala in cui i devoti si raccolgono in preghiera, chiedono aiuto agli accoliti che abitano in questo livello e portano offerte al Tempio. Nel Primo Livello si trovano inoltre gli alloggi degli Accoliti in prova (costruite ai lati del grande salone) e alcune sale in cui gli Sciamani Iniziati fanno da giudici di pace nelle dispute tra gli elfi dell'ombra che vengono portate all'attenzione del Tempio per la loro risoluzione.

In fondo al salone, una scala scende all'interno dell'edificio e conduce alle Gallerie del Secondo Livello, fino alla Camera del Rifugio di Pietra, dove sono conservati i 14 Versi incisi sulla nuda pietra della grotta dalla mano di Rafiel. Questa camera riceve quotidianamente la visita di centinaia di fedeli in cerca di un miracolo o di una grazia personale (un parto sicuro, un matrimonio felice, la salute di un parente, ecc.), ed è qui che si tengono le cerimonie pubbliche più speciali (come matrimoni nella famiglia reale, il passaggio di un Accolito tra i ranghi degli Sciamani Iniziati, o la nomina di un nuovo Sciamano o Generale Radioso, e così via). Gli accoliti stazionano in questa

stanza con brocche d'acqua per i pellegrini più stanchi e assetati, per assistere tutti coloro che si sentono mancare alla vista del sancta sanctorum, e in genere per tenere tutto pulito e in ordine. Molti accoliti (quelli che hanno già affrontato la Prova di Rafiel) vivono nelle "zone non proibite" del Secondo Livello. Parte del Secondo Livello ospita inoltre le Gallerie, dove vengono esposte le opere d'arte religiosa, in particolare quelle che ritraggono la lotta continua degli elfi dell'ombra contro i loro nemici di sempre: gli umanoidi. Infatti, è opinione comune che tutte le vittorie e le conquiste militari siano un segno della volontà di Rafiel, e quindi le Gallerie sono il luogo adatto per conservare questi memoriali. Tuttavia, solo gli accoliti più esperti e gli Sciamani Iniziati possono oltrepassare le porte bronzee che dalle Gallerie conducono nel cuore del Secondo Livello. Qui si trovano una piccola biblioteca, sale di lettura e di istruzione, una sala di meditazione, e sale di preparazione dei cibi. Ci sono sempre diversi Sciamani Iniziati a supervisionare gli accoliti presenti in questo livello, e almeno uno Sciamano Bianco staziona in questa zona, per esaminare i bambini nati nella Città delle Stelle che esibiscono il marchio dello sciamano. Lo Sciamano Bianco non vive nel Primo Livello per ragioni di sicurezza, ma deve essere accessibile per ogni questione e quindi è stazionato in questo livello, con un accolito che ha il compito di servirlo per qualsiasi bisogno (un compito molto ambito, tanto che tutti gli accoliti cercano sempre di fare buona impressione sullo Sciamano Iniziato incaricato di scegliere l'attendente dello Sciamano Bianco).

Nel Terzo Livello vivono gli Sciamani Iniziati, e qui si trovano molte sale di registrazione, poiché questi sciamani devono agire in qualità di giudici in materie legali e commerciali, e hanno perciò diversi registri a propria disposizione. Qui è presente anche un'aula di tribunale, dove le dispute più complesse vengono giudicate dagli Iniziati o da uno Sciamano Bianco, in base all'importanza del caso. Gli elfi dell'ombra che vengono ammessi in questo livello sono sempre bendati e vengono prima purificati con rituali appropriati al Primo Livello del Tempio (a meno che non siano sciamani di rango Iniziato o superiore). Conservati nei forzieri del Terzo Livello ci sono anche scorte di cristalli delle anime di basso livello, insieme a gemme e pepite.

Il Quarto Livello è la dimora degli Sciamani della Vita e della Morte, che occupano le sale poste alle estremità opposte del tempio. Il cuore di questo livello è però condiviso da entrambi gli ordini per la meditazione e la preghiera (anche se esistono cappelle separate e cappelle comuni), e come sala refettoriale.

Nel Quinto Livello vivono gli Sciamani Puri, e la sua caratteristica più importante è la Sala del Conclave, dove gli Sciamani Bianchi si riuniscono in occasione dell'elezione del nuovo Sciamano Radioso o del nuovo sovrano (quando è necessario). La sala è situata in questo livello del tempio poiché simbolicamente invita gli Sciamani Bianchi ad allontanarsi dal loro isolamento e ad avvicinarsi di più al popolo per le

questioni più importanti che riguardano il bene comune. Gli Sciamani Puri custodiscono anche una piccola biblioteca dedicata allo studio delle “magie di Rafiel” (ovvero gli incantesimi della Radiosità), a opere di particolare devozione religiosa e a trattati aggiunti sulla teologia elfica (come il Concordato della Via di Rafiel, i Canti di Nasnaefel, e i Versi dell’Anima di Jacquafarel).

C’è un complesso abitativo molto esteso nel Sesto Livello, anche se attualmente non ci sono più di 13 Sciamani Bianchi in questa zona (il numero è oscillato in passato tra 9 e 20 individui). Qui si possono trovare le pergamene che conservano le magie più potenti degli sciamani ombra, i cristalli di riserva di livello più alto (3° o maggiore) e una copia di tutti i testi religiosi del Tempio. Inoltre sono presenti laboratori alchemici e magici in cui gli sciamani Bianchi conducono importanti e rischiosi esperimenti durante il giorno, intervallando la meditazione con la ricerca magica.

L’ultimo livello del tempio, il Settimo, ospita la Camera delle Sfere e si trova a due metri sotto il pavimento del Sesto Livello, sprofondato nella crosta mystarana e protetto magicamente da qualsiasi tipo di intrusione da parte di chi non appartiene alla casta degli Sciamani Bianchi. Solo Porphyriel, lo Sciamano Radioso, ha le chiavi magiche necessarie ad accedere alla Camera, anche se Randafien (uno Sciamano Bianco) ha conservato in codice le note che gli permetterebbero di disattivare le trappole magiche ed entrare, se qualche incidente dovesse capitare allo Sciamano Radioso. La Camera è piena di macchinari ronzanti, cilindri metallici, boiler, tubi e telai di metallo, e al centro della sala delle enormi sfere luccicanti al cui interno volteggiano dei cristalli sospesi. I cristalli delle anime si possono trovare incorporati ai macchinari in molti punti, come se fossero parte integrante di essi. La Camera delle Sfere è un reattore nucleare magico che combina principi scientifici e magici in maniera unica, un raro esempio di tecnomanzia funzionante in Mystara. Essendo inoltre stata costruita dagli elfi, ha un’estetica molto particolare che riflette il gusto di questa razza, così da sembrare dotata di una grazia sinistra. Persino il tubo più comune in questa camera è decorato con incisioni dorate e forma numerose spirali lungo il suo percorso. Qualunque sciamano ombra proteggerà con la vita l’ingresso a questo santuario, anche se gli Sciamani Bianchi conoscono la pericolosità e la volatilità degli elementi presenti nella Camera e cercheranno quindi di non ricorrere allo scontro o ad incantesimi offensivi, ma piuttosto tenteranno la via del controllo mentale o della persuasione per evitare l’irreparabile.

## TEMPIO DI YAV

*Diffusione:* Yavdlom (Penisola del Serpente)

**Yav**

**Yavdlom, veggenti, profezie,  
proteggere il flusso temporale**

Il Tempio di Yav è la chiesa ufficiale della Serenissima Divinarchia di Yavdlom e tiene saldamente le redini del potere politico e religioso della nazione. Esso venne fondato dai seguaci di Yav dopo la sua prima scomparsa (500 PI), e successivamente lo stesso veggente contribuì a riformarlo e a renderlo così importante donando ai suoi discepoli gli Annali di Yav, un mistico canone in cui si suppone siano contenute predizioni che riguardano la storia futura di tutta la Penisola del Serpente e fors’anche dell’intero pianeta. I sacerdoti di Yav (chiamati **ramla**) credono ciecamente che tutti gli eventi menzionati negli Annali si avvereranno così come sono scritti, e custodiscono il sacro libro nel luogo più sicuro e santo della nazione, l’Azizi Berungi, il Palazzo del Grande Profeta, un’immensa struttura di 60 metri ricavata da un’unica mastodontica conchiglia a spirale in madreperla che si erge al centro della capitale di Tanakumba (ribattezzata Thanopolis dai mercanti del Mondo Conosciuto).

La filosofia fatalista del Tempio si basa sui cosiddetti Precetti di Yav, ovvero una serie di regole scritte dal Primo Profeta in persona e tramandate ai suoi discepoli per evitare che si ripetessero in futuro le ingiustizie e gli scontri che avevano quasi annientato il suo popolo. La prima e più importante regola esposta da Yav è proprio quella della non interferenza (nel pieno rispetto dei dogmi della sfera del Tempo a cui appartiene): i membri del clero non possono interferire in alcun modo con il corso degli eventi. Ciò significa anche che essi non possono rivelare completamente l’oggetto delle loro visioni, e che più importante è la predizione, meno particolari potranno essere riferiti per non alterare il corso degli eventi. Se tuttavia un ramla riceve dagli immortali un chiaro segno, egli può aiutare certi individui considerati particolarmente importanti ad avere un’idea di ciò che li aspetta, ma sempre con riferimenti oscuri e indovinelli riguardanti il futuro preannunciato. I ramla sono addestrati ad accettare qualsiasi evento riservi il futuro con serafica rassegnazione, per quanto catastrofico esso sia, poiché sanno che se cercassero di modificare gli eventi così come li hanno progettati gli immortali, rischierebbero di alterare l’equilibrio universale e scatenare disastri ancora maggiori. Anche per questo il secondo precetto che i ramla osservano è rimanere sempre liberi dalle passioni, poiché esse offuscano la mente e distorcono la capacità di vedere la verità. Essi pertanto compiono quotidianamente lunghi rituali di meditazione per reprimere le proprie emozioni, e per questo la maggioranza dei profeti ha solitamente un’aria molto composta, calma, passiva e quasi apatica.

### Società e Caste

La società yavi separa nettamente coloro che hanno poteri divinatori (i ramla, riconoscibili dal simbolo di Yav, una conchiglia, che portano sempre legato al polso destro) da coloro che invece non ne manifestano alcuno (i cosiddetti laici). Anche tra i laici esiste poi una divisione fondamentale: gli **ogwambe** sono coloro che non lasceranno alcuna impronta significativa nella vita della comunità, e quindi sono relegati sul gradino

più basso della scala sociale. I **tukufu** (letteralmente “coloro che contano”) sono invece persone destinate ad influenzare la realtà circostante con le loro azioni, e pertanto sono considerati alla stregua di nobili fino a che il loro destino non si è compiuto. Una volta accaduto questo, essi perdono il titolo nobiliare e diventano *swetanga*, ovvero uomini d'onore rispettati poichè hanno dato il proprio contributo alla storia, pur senza poter più ambire ad incarichi di potere dato che il loro ciclo si considera concluso.

In effetti, la Divinarchia è una confederazione di stati amministrati da un Supremo Condottiero, il **Mokubu** (ovvero il tukufu che ha la responsabilità più alta in base al proprio destino), e gli ufficiali governativi sono tutti tukufu che ottengono la propria posizione su incarico dei ramla, che reclutano i candidati in base al peso che ognuno di essi avrà sulla storia della nazione e all'affinità con le varie cariche istituzionali. In pratica, rifiutare di ricoprire un ruolo all'interno dello stato è una grave offesa, poichè significa opporsi al proprio destino. I nobili sono responsabili di far rispettare le leggi, condurre l'economia del paese e difendere il territorio, mentre i ramla si occupano di legiferare, raccogliere le tasse, amministrare la giustizia (cosa abbastanza facile, visto che i pochi criminali occasionali vengono smascherati in fretta dai poteri divinatori dei veggenti) e consigliare gli ufficiali governativi sulle decisioni migliori da prendere, senza rivelare troppo di quanto già sanno del futuro.

Tutti coloro che manifestano poteri divinatori sono obbligati per legge ad unirsi al clero diventando così dei ramla, specialmente quelli che fin da bambini manifestano visioni e sogni profetici. La scoperta di questo dono viene fatta solitamente nella cerimonia del *kupiga ramli*, che ha luogo al momento del passaggio alla pubertà. In questa occasione, i genitori portano il figlio di fronte ad un consesso di **jajis** (ramla con incarico di giudice) che determineranno il destino del soggetto in base alle loro visioni. Infatti in base al loro giudizio, il ragazzo saprà se apparterrà alla casta dei nobili o a quella delle persone comuni, oppure se sarà tanto fortunato da diventare un ramla, se mostra di avere doti divinatorie. In quest'ultimo caso viene celebrata una cerimonia festosa, e il prescelto viene poi allontanato dalla sua famiglia d'origine ed entra a far parte dell'ordine dei ramla. La sua educazione e la sua crescita vengono seguite direttamente dai sacerdoti, in modo che esso abbia ben chiari fin da subito quali sono i principi e gli obblighi di un ramla, ed evitare che usi il suo dono in modo egoistico o distruttivo.

Molti yavi hanno poteri divinatori latenti o estremamente deboli, e anche dopo un addestramento non riescono che ad avvertire eventi minori relativi ad un futuro prossimo. Per questo essi rimangono confinati ai gradini più bassi del clero, e dato che le loro visioni sono considerate non importanti, è permesso loro di dividerle con la popolazione. In effetti, il compito di trattare con la gente comune, seguire le loro esigenze spirituali, rispondere alle loro richieste di divinazione e altri incarichi relativi alla quotidianità ricadono interamente sulle spalle di questi

ramla, che svolgono un'importante funzione di collante tra la gente comune e i profeti. I ramla di livello superiore invece di solito riescono a dare predizioni riguardanti eventi o persone importanti, e sono molto più restii a far conoscere ad altri le loro visioni, seguendo alla lettera i Precetti di Yav, anche se è loro consentito intervenire qualora la visione lo indicasse o per correggere qualsiasi interferenza che rischiasse di modificare l'esito atteso (anche se questo tipo di intervento viene sempre prima discusso coi ramla superiori).

Ai vertici della scala gerarchica del Tempio sta il **Bwana Ramla** (Grande Profeta) di Yavdlom, in grado di discernere eventi che avverranno finanche decine di anni nel futuro con grande precisione. Tuttavia, ci sono anche cose che nemmeno il Grande Profeta può vedere, eventi riguardanti gli dei e i mortali destinati all'eternità: l'esito delle loro vicende rimane costantemente offuscato per qualsiasi veggente, anche se vengono chiaramente riconosciuti come “persone che contano” nella storia.

Il Tempio è tollerante nei confronti dei piccoli culti dedicati ad altri dei più antichi che hanno aiutato o protetto le popolazioni della penisola prima dell'arrivo di Yav. Per questo non vi sono attriti tra i seguaci di Yav e quelli di altre divinità, anche perché gli yavi riconoscono la superiorità del Primo Profeta su tutti gli altri immortali, pur rispettando e ricordando anche altri dei.

Ciò che invece i ramla non possono tollerare sono i veggenti che non appartengono all'ordine sacerdotale. Esistono infatti persone che pur avendo poteri divinatori innati non fanno parte dei ramla: alcuni semplicemente ignorano di avere un dono, sia perché esso non si è mai manifestato o perché hanno avuto talmente pochi sogni profetici da liquidarli come bizzarre coincidenze; questi vengono chiamati “dormienti” e non presentano un problema per le gerarchie ecclesiali. Sono invece i **muasis** (veggenti erranti) la vera spina nel fianco per i ramla, ovvero quei divinatori che, consci del proprio potere, non si sottomettono ai Precetti di Yav e al giudizio dei ramla ma vagano liberi col preciso intento di usare le visioni che ricevono per interferire con la storia o ricavarne un profitto personale. I muasis vengono braccati come criminali, e più potente è il dono, più spietata sarà la caccia che viene data al rinnegato, per impedire che i suoi interventi alterino l'equilibrio temporale. Di solito i muasis non hanno altra scelta che emigrare dalla Divinarchia o rimanere nelle zone selvagge o nei bassifondi delle città yavi cercando di non attirare troppo l'attenzione.



## CAPITOLO 5

# FILOSOFIE E MOVIMENTI

In questo capitolo viene riportato l'elenco delle filosofie e dei movimenti religiosi meno strutturati, ovvero che non fanno riferimento ad un unico vertice (quindi privi di un unico Sommo Sacerdote che governa tutti i templi), ma che pur avendo insegnamenti comuni si basano sulla testimonianza dei singoli sacerdoti piuttosto che sull'organizzazione gerarchica. La lista seguente comprende tutte le filosofie riportate in supplementi ufficiali della TSR (comprese quelle monoteistiche o ateistiche). In ogni caso, spetta al DM di ogni singola campagna di approvare o modificare (in tutto o in parte) ciascuno degli ordini riportati di seguito, e di elaborare informazioni riguardo ai loro dogmi e ai codici di condotta.

### Legenda

Per primo (in grassetto e in corpo maggiore) viene riportato il nome della filosofia o del movimento, mentre nella riga sottostante viene indicato in quali stati o civiltà esso è presente con almeno un luogo consacrato e dei rappresentanti del clero o un cospicuo numero di fedeli (almeno un centinaio); l'elenco degli stati è ordinato in maniera decrescente in base alla diffusione e alla popolarità del culto al loro interno.

Per quanto riguarda la lista degli immortali presenti in una fede politeista, nella prima colonna viene indicato il pantheon ufficiale di un determinato culto, mentre in quella successiva si elencano i nemici del pantheon secondo la dottrina di quella fede (che di solito sono anche attivi nelle regioni in cui il culto è diffuso, anche se occorre notare che non sempre gli immortali nemici del pantheon ufficiale collaborano tra loro). In **grassetto** viene sempre indicato il leader (o il gruppo di leader) del pantheon (ufficiale o dei nemici), quando esiste un leader riconosciuto dal culto, e seguono poi gli immortali secondo l'ordine d'importanza all'interno del culto (da notare che il leader del pantheon non è sempre necessariamente un immortale "buono"), mentre a lato sono indicate le aree d'interesse della divinità. In *corsivo* sono invece indicati gli immortali aggiunti al pantheon dagli autori di questo manuale rispetto alle fonti ufficiali, e gli asterischi rimandano a note esplicative.

## ASATRU

**Diffusione:** Terre del Nord, Norwold, Helskir, Antalia (Mondo Cavo)

Asatru è un termine antaliano che significa fede (tru) negli dei (Asa), in questo caso nel pantheon Aesir. Chiamato anche Nordisk Sed (Tradizione Normanna), Forn Sed (Antica Tradizione) o Culto Antaliano, l'Asatru è una fede politeistica radicata principalmente nelle regioni in cui il ceppo antaliano si è diffuso, ovvero le Terre del Nord, il Norwold, alcune zone dell'Isola dell'Alba e le terre di Antalia nel Mondo Cavo. La caratteristica principale di questo culto è che le sue basi mistico-leggendarie sono state rivelate ai mortali direttamente da Odino (da qui anche il soprannome di Odinismo ad indicare questa religione). Il culto è poi stato tramandato di era in era, influenzando la cultura e la civiltà antaliana e quella dei loro pronipoti fino a renderla molto simile a quella dei vichinghi del mondo reale. Oggi i normanni (termine generico per indicare gli antaliani e i loro discendenti attuali) sono accomunati da una fede molto forte nell'ordine cosmico descritto dalle loro saghe (racconti mitici e religiosi) ed è attraverso gli insegnamenti di questi miti che i normanni si rapportano alle vicende storiche e alla quotidiana realtà.

### Miti Normanni

Secondo la mitologia normanna, la vita cominciò nell'universo senza un creatore. All'inizio, il cosmo era un enorme abisso pieno di magia (il Ginnungagap) che divideva due regioni opposte: a nord il ghiaccio e l'oscurità del Niflheim, e a sud il fuoco e la luce del Muspell. Nel Niflheim c'era inoltre una sorgente d'acqua ribollente e calda, il Hvergelmir (il Calderone Ruggente), dalla quale scaturivano gli Elivagar (letteralmente "flutti tempestosi"), ovvero gli undici fiumi dai quali sarebbero poi derivati tutti i corsi d'acqua (i loro nomi erano Svol, Gunnthra, Fiorm, Fimbulthul, Slidr, Hrid, Sylg, Ylg, Vid, Leiptr e Gioll). Alcuni di questi fiumi erano masse d'acqua roboanti e vorticose, altri erano composti di pezzi di ghiaccio a forma di spade e pugnali, altri infine erano ammassi di ghiaccio e neve, che lentamente scivolavano verso il Ginnungagap formando una distesa deserta congelata di neve bianca e ghiaccio di ogni colore, persino nero, quest'ultimo formato dalla schiuma avvelenata che si formava quando alcuni fiumi caldi si fondevano con quelli ghiacciati.

La vita ebbe inizio quando l'energia positiva del Muspell si fuse con l'energia negativa del Niflheim, ovvero quando il fuoco del Muspell raggiunse i primi lembi del deserto ghiacciato originato dai fiumi del Niflheim: da questa unione nacque la scintilla della vita che animò la materia, producendo due esseri primigeni: l'immenso Jotun e la vacca Audhumla (la Grande Nutrice). Durante il suo sonno, il sudore generato dal suo corpo di Jotun si condensò e divenne la sua prole (i giganti, o Figli di Jotun). Audhumla invece andò in cerca di cibo e cominciò a leccare il ghiaccio salato del Niflheim, fino a modellarne un pezzo che prese vita grazie all'alito di Audhumla e divenne Odino; Audhumla poi nutrì sia Odino che Jotun e i figli di Jotun con il suo latte.

Purtroppo però Audhumla leccò anche il ghiaccio nero intriso di veleno del Niflheim e così si ammalò, e il latte avvelenato venne ingoiato da Jotun e da suo figlio Surt, che iniziarono a covare odio verso Odino. Quando Audhumla morì, il suo ultimo alito si congelò tra le nebbie del Niflheim e da esso prese forma Hel, che divenne Regina della Morte, mentre dalle sue lacrime nacque Nooga, dal suo cuore Fulla (che in seguito alle nozze con Odino venne ribattezzata Frigg) e dal suo ventre Erda, i primi Vanir. Subito dopo scoppiò la guerra per il controllo del cosmo tra i Giganti e Odino, che terminò con l'uccisione di Jotun da parte di Odino. Tutti i figli di Jotun affogarono nel suo stesso sangue, tranne Surt (che si rifugiò nel Muspell) e Bergelmir (che trovò scampo tra i rami più alti di Yggdrasil insieme alla sua sposa Bestla). Da Surt ebbero poi origine i giganti del fuoco e dall'unione di Bergelmir e Bestla il resto dei giganti.

Odino fece a pezzi il cadavere di Jotun e con esso creò il mondo che posizionò sul grande Yggdrasil, traendo le rocce e le montagne dalle sue ossa, la terra dalla carne, erba e alberi dai suoi capelli e dai peli, i fiumi e le acque dal suo sangue e dal sudore, mentre il cranio venne rovesciato e posto sopra alla terra a formare il cielo, con i pezzi del cervello di Jotun a galleggiarvi come nuvole. Odino però vide che il cielo era buio e decise di illuminarlo. Prese così lingue di fiamma dal Muspell e con esse formò le stelle. Creature fatte di carne uscirono come funghi e muffe dalla pelle morta di Jotun e divennero i primi Nani, reclamando un regno per se stessi e ottenendo da Odino il mondo di Nidavellir in cambio del sacrificio di quattro di essi, che vennero presi e piazzati ai quattro angoli del Midgard a sorreggere il cielo (non a caso i loro nomi sono quelli dei quattro punti cardinali, ovvero Nordhri, Austri, Sudhri e Vestri). Odino creò la volta celeste in modo che poggiasse sul perno del mondo, e lì fissò la Stella Polare. Poi vagando per il mondo Odino vide due alberi splendidi, sui quali alitò il proprio soffio vitale creando Ask (frassino) ed Embla (olmo), il primo uomo e la prima donna, progenitori della stirpe umana che popolarono il Midgard.

Successivamente Odino prese Fulla in sposa, ribattezzandola Frigg, e generò i primi Aesir, mentre Erda si unì a Nooga per creare i Vanir. In seguito, Erda lasciò il Vanaheim per il Midgard, ove si unì alla terra

(ricavata dal corpo senza vita di Jotun) per renderla fertile e permettere ai mortali di sopravvivere.

Il Midgard era circondato da una vasta massa d'acqua, e per dare sia ai giganti che agli uomini un'area da abitare, Odino decise di alzare una muraglia tra i due popoli, creando così le montagne con i corpi dei giganti affogati nel sangue di Jotun. A oriente fece insediare i giganti che fondarono lo Jotunheim, mentre nel resto del Midgard si espansero gli umani e i nani.

Odino, i Vanir e Hel collaborarono per dividere l'universo in parti eguali, per evitare future lotte, e crearono così i tre livelli di Yggdrasil: a Odino toccò il dominio sull'Asgard; a Hel toccò il dominio sulle anime dei morti non trapassati eroicamente e sull'Helheim (unione di Helgardh e Niflheim); ai Vanir infine toccò il dominio sulla natura, sugli elementi, sugli animali e sul Vanaheim.

Per cementare questa alleanza e rinunciare a qualsiasi pretesa sul mondo dei vivi però, Hel pretese che Odino e Nooga (capi indiscussi di Aesir e Vanir) si unissero a lei per generare una prole che ella da sola non poteva avere. Fu così che nacquero i tre figli di Hel: da Odino ebbe l'astuto Loki, mentre da Nooga ebbe l'oscura Gullveig e l'affascinante Nott. Questi vennero poi mandati da Hel ad abitare presso gli Aesir e i Vanir come propri emissari. Nott si unì poi al misterioso Annar (un viaggiatore che era giunto a bussare alla sua porta nel Vanaheim) e generò i figli Dag e Mani e la figlia Sol. Quando Annar scomparve, Nott mandò il primogenito Dag a cercarlo, accompagnato dalla sorella Sol su di un cocchio. Quando anch'egli tardò a tornare, Nott prese a vagare nel cielo insieme al figlio Mani: fu così che sole (Sol) e luna (Mani) accompagnarono il giorno (Dag) e la notte (Nott) nei mondi di Yggdrasil, per sempre separati nella loro ricerca dello scomparso Annar.

Un giorno Gullveig, custode dei misteri della stregoneria, si recò nell'Asgard invitata da Loki, che voleva carpirne i segreti. Ella entrò nella sala ove erano riuniti gli Aesir e cominciò a schernirli e a pavoneggiarsi delle sue doti, fino a che gli Aesir indispettiti e spronati da Loki, la presero e decisero di punirla per le offese ardendola su una pira. Per tre volte Gullveig venne bruciata viva, e per due volte ella resuscitò dalle fiamme con aria di superiorità. La terza volta però, Loki trasse il suo cuore pulsante dalle ceneri e lo divorò prima che Gullveig si rianimasse, e così facendo egli ottenne parte dei suoi poteri e della sua malvagità. Quando il fuoco si spense questa volta, di Gullveig non v'era più traccia. Hel infatti aveva reclamato la sua anima, per reincarnarla nel corpo deforme di Angrboda, la madre di tutte le streghe e dei troll, e mandarla nel Bosco di Ferro (lo Jarnvidur) per portare avanti i piani della madre. I Vanir pretesero che gli Aesir pagassero loro il guidrigildo per l'offesa arrecata, e quando questi si rifiutarono si scatenò una guerra tremenda tra l'Asgard e il Vanaheim. Dopo lunghi anni di lotte senza un vincitore, Odino decise di intraprendere un viaggio fino al Pozzo di Urd per ottenere la magia e la conoscenza necessaria a fermare lo scontro e risultare ancora una volta il dominatore.

Giunto di fronte alle Norne, esse gli spiegarono che solo con l'estremo sacrificio avrebbe potuto comprendere ciò che ancora gli sfuggiva, e così egli rimase appeso ai rami di Yggdrasil per nove giorni, al termine dei quali finalmente ebbe la conoscenza della magia runica e la visione del futuro Ragnarok (o Götterdämmerung, letteralmente "crepuscolo/fato degli dei").

Ritornato sul campo di battaglia, riuscì a spiegare a tutti ciò che li attendeva, così che Aesir e Vanir misero da parte il loro orgoglio per il bene di Yggdrasil e per ritardare il Ragnarok finalmente si accordarono per porre fine allo scontro, prima che Hel si impadronisse delle anime di tutti. Con la tregua successiva vi furono unioni di pace tra Aesir e Vanir, e i primi presero donne dei Vanir in moglie per cementare l'alleanza, aumentando il numero degli Aesir e delle Asinie. Inoltre, Odino e i Vanir si accordarono per spartirsi le anime dei caduti in modo eroico, così da popolare Valhalla e Sessrumnir di valenti guerrieri da mettere in campo al momento del Ragnarok, e gli Aesir fecero ricostruire le mura di Asgard per difendersi dai futuri attacchi dei giganti. Per siglare il nuovo patto di alleanza, Vanir e Aesir sputarono in un otre e da questo prese forma Kvasir, l'essere più saggio di tutto il creato. Sfortunatamente, Kvasir venne poi ucciso da due dei figli del nano Ivaldi, che gli tesero un tranello, e con il suo corpo essi fabbricarono il kvas, un potente idromele che dava proprietà profetiche e affabulatorie a chi lo beveva. In seguito essi uccisero il gigante Gilling in una disputa, e quando il figlio di questi, Suttung, venne a reclamare vendetta, essi gli cedettero il kvas in cambio del perdono. Suttung affidò poi il kvas alla figlia Gunnlod, che lo nascose in una caverna. Quando Odino seppe dell'accaduto, prima esiliò Ivaldi e i suoi figli, e poi partì per recuperare il kvas. Con l'astuzia riuscì ad introdursi nella caverna dei giganti, e dopo aver giaciuto con Gunnlod sotto mentite spoglie, le rubò il kvas e lo portò nell'Asgard. Da quest'unione nacque Bragi, che divenne l'ottavo Aesir. Grazie alla sua eloquenza e al suo carisma, egli riuscì poi ad ottenere la mano di Idunn, la più giovane delle figlie di Nooga ed Erda, che portò agli Aesir il segreto dell'eterna giovinezza di cui era custode (le mele d'oro) e divenne l'undicesima Asinia.

In seguito, dall'unione di Frey con Gerd (la gigantessa più bella del creato, che Frey conquistò solo dopo aver donato al padre di lei la sua famosa spada danzante) ebbero origine gli elfi chiari, che andarono ad abitare nel Ljossalheim guidati dal saggio Dain, loro sovrano. Successivamente, alcuni nani ed elfi, attirati dalle promesse di conoscenza di Ivaldi, lasciarono il Nidavellir per trasferirsi in una regione di ombre conosciuta come Svartalheim, dove divennero gli elfi scuri al servizio delle tenebre, capeggiati da Ivaldi, che ha il ruolo di guardiano del Hvergelmir insieme coi suoi figli, i Vatling (Eitri, Brokk e Sindri).

Così prese forma Yggdrasil, l'Albero del Mondo, con le radici che affondano nel passato, il tronco che esiste nel presente e i rami che si allungano nel futuro, come sostegno sul quale tutti e nove i mondi creati da

Odino vennero a porsi. Asgard, l'isola degli Aesir, venne creata nel punto più alto, con l'Alfheim ad est e il Vanaheim ad ovest. Il Midgard (letteralmente "Terra di Mezzo", la terra degli uomini circondata da un oceano nel quale nuota il serpente del mondo, Jormungand) sorge al centro di Yggdrasil ed è collegato a tutti i mondi, con il Nidavellir ad ovest e lo Jotunheim ad est, mentre sotto di esso si estende lo Svartalheim e più oltre ancora il Niflheim e il Muspelheim. Gli Aesir vivono nell'Asgard, i Vanir nel Vanaheim, gli elfi chiari nell'Alfheim, gli elfi scuri nello Svartalheim, i nani nel Nidavellir, i giganti nello Jotunheim e gli umani nel Midgard. Nel cielo tra l'Asgard e il Midgard è sospeso il ponte fatto di aria e di acqua e circondato da volute di fuoco chiamato Bifrost, sorvegliato da Heimdall, divinità sempre allerta che indossa un'armatura d'argento e un elmo con corna di cervo. Dalla sua torre di Himinbjorg, situata sul punto più alto del Bifrost, può vedere fino a migliaia di leghe, di notte e di giorno, e riesce a sentire persino l'erba che cresce nel Midgard.

In seguito alla pace tra Aesir e Vanir ebbe inizio un lungo periodo ribattezzato dai normanni l'Età degli Eroi, durante il quale gli Aesir scendevano dall'Asgard e viaggiavano nel Midgard in cerca di avventure. Fu in questo periodo che nacquero le leggende più famose circa le gesta degli Aesir (in particolare di Thor, Loki, Frey e Freyja), anche se la leggenda che rimane più famosa tra i normanni risale a un periodo posteriore ed è quella che portò all'imprigionamento di Loki nell'Isola del Nero Dolore, dopo che egli, ingannando il dio cieco Hod, gli fece scagliare contro Balder (invulnerabile a tutto tranne che al vischio) una freccia con la punta di vischio, uccidendolo all'istante. Per il dolore, Nanna (moglie di Balder) seguì il marito nell'oltretomba gettandosi sulla sua pira funeraria. A causa di questa azione Hod venne condannato a morte da Odino, ma visto che nessun Aesir se la sentiva di uccidere il proprio sfortunato fratello, Odino si unì alla gigantessa Rind e questa partorì Vali, ultimo figlio di Odino, nato al solo scopo di fare giustizia. Quando Vali ebbe solo un anno, sua madre lo mandò presso la corte di Odino, e qui, incocando una freccia, Vali trafisse il petto di Hod uccidendolo e lavando la sua colpa con la morte. Vali venne poi accolto nell'Asgard e divenne il dodicesimo e ultimo Aesir (non a caso secondo i normanni i mesi dell'anno sono dodici, uno per ogni Aesir, e le ore del giorno sono 24, dalla somma di Aesir e Asinie). Successivamente, quando la colpa di Loki divenne manifesta, egli fu catturato da Thor, Vali e Forsetta e imprigionato nella stessa caverna in cui era stato legato suo figlio Fenris il Lupo, condannato a subire un'eterna tortura fino al momento del Ragnarok.

Ma nonostante tutto, Yggdrasil non morirà nemmeno al Ragnarok, quando le schiere dei morti guidate da Hel e Loki e quelle dei giganti guidate da Surt daranno battaglia agli dei in Asgard. Prima di questo evento, il mondo verrà attanagliato da un terribile inverno che durerà tre anni (il Fimbulwinter, o Grande Inverno) durante il quale l'estate non arriverà

mai. Questo periodo sarà contraddistinto da guerre (Età dell'Ascia), tumulti (Età della Spada) e caos (Età del Lupo, in cui i fratelli si uccideranno a vicenda) durante il quale l'intera umanità perirà, ad eccezione di un uomo e una donna che si rifugeranno dentro Yggdrasil e si salveranno. Al termine del Fimbulwinter i cieli si oscureranno, i lupi Skoll e Hati (figli di Fenris e di Angrboda) che fino ad allora hanno inseguito invano i carri di Sol e Mani (causando le eclissi quando vi si avvicinavano abbastanza) divoreranno finalmente il sole e la luna, il pozzo di Urd si congelerà; un ramo di Yggdrasil si spezzerà e cadrà sulla testa di Jormungand, che infuriato invaderà il Midgard; e dal Niflheim la nave Naglfar, guidata da Loki e carica delle anime dei dannati, solcherà le acque del Hvergelmir fino ad arrivare nell'Asgard, mentre Hel e Garm seguiranno insieme con Fenris, finalmente libero dalle sue catene, e a questi si uniranno tutti i giganti malvagi capeggiati da Surt, che attraversando il Bifrost lo faranno crollare. A quel punto Heimdall suonerà il Gjallar per avvertire tutti i mondi che il Ragnarok ha avuto inizio, e i contendenti si affronteranno nella pianura di Vigard, dove Aesir e Vanir combatteranno insieme contro le armate dei giganti alleate di Hel e delle sue anime dannate, per il possesso dell'universo. Solo le Norne, custodi dei destini degli universi, sanno cosa accadrà in seguito (ma è una conoscenza che hanno rivelato solo a Odino, che la custodisce gelosamente): Frey accecherà Surt ma verrà ucciso da quest'ultimo con la sua stessa spada danzante. Odino verrà divorato da Fenris ma sarà vendicato da Vidar, mentre Garm e Tyr, Loki e Heimdall si distruggeranno a vicenda. Thor ucciderà Jormungand, ma poi perirà a causa del suo veleno, e il Midgard avvolto nelle fiamme sprofonderà tra le acque, mentre Magni (figlio di Thor) ucciderà Nidhogg con una freccia. I mondi crolleranno tutti quanti, e tuttavia Yggdrasil non morirà. Dalle acque del Midgard risorgerà la terra, e i due mortali che si erano rifugiati all'interno del Frassino del Mondo (Lif e Lithrasir) usciranno per dar vita alla nuova stirpe umana, mentre le anime dei valorosi che saranno sopravvissuti andranno ad abitare a Gimlé, una nuova reggia rifulgente di splendore che sorgerà nel mezzo dell'Asgard, e gli dei che si saranno salvati allontanandosi su Skipbladnir (la nave di Frey) torneranno per governare sul mondo rinato.

### L'Albero dei Mondi

Come si evince dalla cosmologia, l'Asatru ritiene che tutti gli universi siano sostenuti dall'Yggdrasil, l'Albero dei Mondi, secondo questa divisione in livelli:

- ❖ Primo Livello: Asgard, Vanaheim, Alfheim
- ❖ Secondo Livello: Midgard, Jotunheim, Nidavellir
- ❖ Terzo Livello: Muspelheim, Niflheim, Svartalfheim

Secondo alcuni studiosi del Collegio di Uppsala a Norrvik, i tre livelli in cui sono raggruppati i Nove Mondi riecheggiano una disposizione planare del cosmo: così i piani superiori di Asgard, Alfheim e Vanaheim sarebbero piani esterni celestiali, i piani medi del Midgard, Jotunheim e Nidavellir si trovano nel Primo Piano e in pratica sono regioni dello stesso

Mondo Conosciuto, mentre i piani inferiori del Muspelheim, Helheim e Svartalfheim si troverebbero nelle regioni elementali ed eterea. Altri invece sostengono che solo il Midgard è presente nel Primo Piano (Mystara), mentre tutti gli altri sono regioni sparse tra i piani interni e quelli esterni senza troppo ordine, e tutto viene retto dall'Yggdrasil, un piano esterno in cui si trovano cancelli che portano ai Nove Mondi. Infine alcuni sacerdoti più estremisti predicano una visione immanente della cosmologia, che vede l'Yggdrasil come il mondo di Mystara e tutti i reami che egli sostiene sarebbero quindi da ritrovare nel suo globo. A riprova di ciò citano il vicino Alfheim, terra degli elfi chiari, e la Casa di Roccia dei nani (Nidavellir), oltre che le regioni artiche in cui presumibilmente dimora Hel, mentre tra le onde del mare sarebbe nascosto il Vanaheim, così come l'Asgard dovrebbe essere situato al di sopra delle nuvole, lo Svartalfheim sottoterra, lo Jotunheim la zona montuosa che divide le Terre del Nord dalla Casa di Roccia e dall'Ylaruam (o le montagne del Norwold) e il Muspelheim in una regione ancora sconosciuta, forse tra il regno degli elfi scuri e quello di Hel oppure nel deserto infuocato a sud del Soderfjord. Naturalmente la verità resta lungi dall'essere rivelata, così ogni filosofo rimane fedele alle proprie idee, che trovano in effetti riscontro in ciascuno dei casi sopraccitati data variegata natura del Multiverso.

Di seguito in ordine alfabetico vengono descritti in modo più approfondito i Nove Mondi della cosmologia antiana e l'Yggdrasil:

**ALFHEIM:** il reame degli elfi chiari (o *Ljosalfar*), spesso chiamato anche *Ljossalheim* (letteralmente "casa degli elfi chiari") è una regione in cui il clima resta perennemente in bilico tra la primavera e l'estate più mite, interamente ricoperta da una vegetazione lussureggiante, alberi maestosi e carichi di frutti, prati sempre in fiore e laghi cristallini, e circondata da un mare eternamente calmo e popolato d'ogni sorta di pesci, sul quale fanno capolino tante piccole isole idilliache. La fauna animale abbonda e non è mai ostile pur vivendo allo stato selvaggio, e qui gli elfi alti (o elfi chiari), creature perfette dall'aspetto angelico e dalla sapienza millenaria, vivono in pace godendo dei frutti della natura e delle proprie arti sublimi, governati con giustizia e lungimiranza da Dain, il più sapiente tra gli elfi. Qui dimora anche Frey con la consorte Gerd, genitori della stirpe elfica, e Volund, il mitico fabbro elfico che insieme coi fabbri nani Brokk e Sindri ha creato gli artefatti più potenti degli dei. Dopo la cacciata di Ivaldi e dei Vatling (che Volund rifiutò di seguire, nonostante le promesse del patrigno Ivaldi), egli divenne l'indiscusso maestro di metallurgia degli dei (fu lui infatti a forgiare la spada di Balder, Mistillteinn, l'unica arma capace di spezzare il martello di Thor, il mitico Mjollnir forgiato dai nani).

**ASGARD:** dimora degli Aesir e di Odino, l'Asgard è un'isola che sorge in mezzo ad una massa di acqua scura e ribollente derivata dal Hvergelmir, che scorre

fino al primo livello di Yggdrasil dal Niflheim. Circondata da un alto muro di pietra che venne costruito dal gigante Hrimthurs alla fine della guerra cosmica, all'Asgard si accede solo tramite il Bifrost, il ponte dell'arcobaleno sorvegliato costantemente da Heimdall dalla sua torre di Himinbjorg (Guardia del Paradiso). È proprio il Guardiano del Bifrost che suonando il suo corno (Gjallar) darà il segnale al resto degli Aesir dell'inizio del Ragnarok, e dunque il suo ruolo è di vitale importanza per evitare che l'Asgard sia invaso. Al centro dell'Asgard si estende la pianura di Idavoll (o Ida), dove gli Aesir si riuniscono per tenere concilio e prendere le decisioni più importanti: qui gli Aesir si raccolgono nel palazzo detto Gladsheim (letteralmente "luogo di gioia"), un santuario dove Odino siede a capo del consiglio, mentre le Asinie si radunano nel palazzo di Vingolf (letteralmente "dimora degli amici") presiedute da Frigg; questi due palazzi rappresentano il cuore dell'Asgard, il luogo più sacro per tutti coloro che abitano nella terra degli dei. Gli Aesir (maschi e femmine) si riuniscono anche quotidianamente presso il Pozzo di Urd, situato ai piedi della radice di Yggdrasil che nasce nell'Asgard. La reggia di Odino è Valaskjalf, famosa per il suo tetto d'argento, nella quale è custodito l'Hlidskjalf, il sacro trono di Odino dal quale chiunque vi sia assiso (onore che spetta solo a Odino e Frigg) può scrutare ogni luogo dei Nove Mondi e di Yggdrasil. Il palazzo della sua consorte è Fensalir, custodito dalla prode Syn (serva devota di Frigg, colei che impedisce l'accesso a chiunque non sia gradito alla padrona), dove Frigg vive assistita dalle sue tre figlie: Hlin (incaricata di consolare e proteggere i favoriti di Frigg e portare nel Midgard la pietà), Snotra (incaricata di tenere in ordine Fensalir e amministrare la saggezza e la virtù tra i mortali) e Gna (col compito di trasmettere i messaggi ai mortali e di occuparsi degli affari di Frigg negli altri mondi). Bliskirnir (talmente vasto che è possibile perdersi) è invece la dimora di Thor e Sif, situato nel Thrudheim (regione governata dal Tonante), mentre Breidablik è il palazzo dell'armonia e della bellezza in cui vivevano Balder e Nanna (ora dimora di Bragi e Idunn), e vicino sorge Glitnir, la reggia d'oro e d'argento del figlio Forsetta. L'ultima importante caratteristica dell'Asgard è il Valhalla (il Palazzo dei Morti), la dimora in cui si raccolgono dopo la morte le anime di coloro che sono trapassati eroicamente. È un luogo imponente con cinquecentoquaranta porte, enormi lance a far da colonne, il tetto e i muri composti da larghi scudi da guerra, e armature sparse in ogni angolo. Un lupo sta a guardia della porta occidentale, la testa di un cinghiale è appesa sul frontone del palazzo e un'aquila volteggia costantemente sopra di essa per scrutare chi vi si avvicina: solo i più degni possono passare oltre questi tre guardiani ed entrare nel Valhalla. È qui infatti che le Valchirie (letteralmente "coloro che scelgono i morti", ovvero spiriti della guerra e della morte, anime delle donne più eroiche mai vissute reincarnate come giovani guerriere al servizio di Odino e Freyja) portano metà delle anime di coloro che cadono valorosamente in battaglia, mentre il resto di questi guerrieri viene

scortato al Folkvang (il Campo del Popolo), dimora di Freyja nel Vanaheim. Questi eroi, detti Einherjar, vengono poi reincarnati nei corpi che avevano da vivi e attendono qui la battaglia finale del Ragnarok, preparandosi quotidianamente per affrontare le orde di Hel e dei giganti. Ogni giorno infatti gli Einherjar si armano per la battaglia ed escono a migliaia simulando il combattimento nella pianura di Vigard (il luogo in Asgard ove si terrà l'ultima battaglia), per restare in forma e migliorare le proprie capacità combattive, e al calare della sera ritornano nel Valhalla per festeggiare banchettando con carne di cinghiale cucinata dal cuoco degli dei, Andhrimnir (unico gigante amico di Thor), e bevendo idromele e latte che scende dalle mammelle di Heidrun, la capra che vive sul tetto del Valhalla brucando le foglie di Yggdrasil. Durante la sera inoltre, i valenti guerrieri possono finalmente abbracciare le splendide Valchirie che partecipano ai festeggiamenti questa volta come coppiere e ancelle, oppure gli spiriti delle loro mogli, che vengono portate qui da Freyja per rallegrare la serata. Quando la battaglia avrà inizio, ottocento guerrieri marceranno fianco a fianco fuori da ognuna delle porte del Valhalla, e altrettanti verranno schierati da Freyja (la leggenda vuole che ci sia abbastanza spazio per tutti nel Valhalla, ed è molto più facile entrarvi che uscirne).

**JOTUNHEIM:** la patria dei giganti delle tempeste, dei ghiacci e delle montagne che fecero la pace con aesir e vanir, situata sullo stesso livello del Midgard e separata dall'Asgard dal fiume Iving, che non si congela mai. Esso si trova nelle regioni nevose vicino alle coste dell'oceano che circonda il piano del Midgard. Il Pozzo di Mimir si trova in questa regione, proprio sotto alla radice di Yggdrasil che nasce nel secondo livello dell'universo. Jotunheim è governato da Thrym, il temuto re dei giganti dei ghiacci, e in esso si trova anche la fortezza di Utgard, città principale dei giganti governata dal più furbo e spietato dei giganti delle montagne, Utgardaloki, maestro di arti magiche e illusione, e Thrymheim, roccaforte dello spietato gigante delle tempeste Thiaz.

**MIDGARD:** il mondo in cui vivono i normanni (quindi il Mondo Conosciuto), chiamato anche Middelerde ("terra di mezzo") o Midhgardhr ("giardino di mezzo"). Secondo la cosmologia antaliana, esso è al centro di Yggdrasil, circondato da un enorme oceano nel quale nuota il mastodontico serpente del Mondo, Jormungand, talmente grande che riesce a vedere la propria coda pur circondando il Midgard con tutto il suo corpo. Nello stesso livello del Midgard si trova lo Jotunheim, terra dei giganti sita a est, e il Nidavellir, terra dei nani sita a ovest delle terre umane, mentre il ponte arcobaleno (Bifrost) collega la terra di mezzo con l'Asgard. Tra le creature famose che dimorano nel Midgard troviamo la strega Angrboda, che vive nella Foresta d'Acciaio (Jarnvidur) e il mostruoso Gylgarid, creatura al servizio di Hel nata dall'odio e dalla rabbia della dea, che vaga per le terre dei normanni in cerca di

guerrieri da convertire al male e alla violenza e invadere col sacro fuoco della ferocia (berserk).

**MUSPELHEIM:** la terra dei giganti del fuoco, il Muspelheim è una delle due regioni primigene in cui era diviso il cosmo (Muspel e Niflheim). In seguito all'uccisione di Jotun da parte di Odino, il gigante sopravvissuto Surt prese dimora in questo inferno di magma, fuoco e roccia fusa, e da qui plasmò l'intera razza dei giganti del fuoco a sua immagine. Questi giganti sono animati da uno spirito battagliero e distruttivo fuori dal comune, e dentro i loro cuori alberga l'odio verso tutte le altre razze viventi dei Nove Mondi (ad esclusione dei loro fratelli giganti), poiché per colpa di Aesir e Vanir essi vennero relegati nell'inferno di fuoco del Muspelheim. Per questo i giganti del fuoco vivono solo per far soffrire gli abitanti di Yggdrasil e vendicare la loro sorte, obiettivo che finalmente raggiungeranno quando Surt li guiderà su cocchi infuocati verso l'Asgard una volta giunto il Ragnarok. Sarà Surt a dar fuoco a Yggdrasil con la sua spada fiammeggiante e saranno i giganti del Muspelheim a far crollare il Bifrost una volta attraversatolo, portando devastazione e guerra nell'Asgard.

**NIDAVELLIR:** la terra dei mitici nani che crebbero da funghi sulla pelle del defunto Jotun, spesso viene confusa con il reame degli elfi scuri poiché gran parte del Nidavellir è stato ricavato sotto terra o dentro i fianchi delle montagne. Dotati di grande forza ed estrema abilità, vivono e lavorano di notte nelle miniere del sottosuolo e sono governati da Modsognir. I nani sono artigiani eccezionali (i più famosi sono Brokk e Sindri) e sono gli artefici degli artefatti più importanti degli Aesir e dei Vanir, come la famosa lancia Gugnir e l'anello Draupnir in possesso di Odino, il martello di Thor (Mjollnir), la collana di Freyja (Brisingamen), i capelli d'oro di Sif nonché Gleipnir, la corda usata per legare il feroce lupo Fenris, e l'anello dei Modrigswerg, in grado di procurare ricchezze senza pari e altrettante sventure al suo possessore.

**NIFLHEIM:** questo tetto reame (letteralmente "Casa delle Nebbie") è una distesa di ghiaccio, neve e nebbia gelida costantemente sferzata da venti glaciali, tempeste di grandine, nevischio e uragani, ed è composta da due regioni: il Niflheim vero e proprio (la Terra delle Nebbie) e l'Helgardh o Helheim (l'Oltretomba o Regno dei Morti). Il Niflheim è un luogo di freddo e ghiaccio situato sopra l'oltretomba, sotto la terza radice di Yggdrasil, vicino al Hvergelmir (letteralmente "Calderone Ribollente") e al Nastrond (la Spiaggia dei Cadaveri), ma separato dal Muspelheim dal Ginnungagap (un abisso vuoto che venne creato quando i nove mondi furono separati, in modo che dividesse per sempre il freddo Niflheim dall'ardente Muspelheim, le due parti del cosmo primigene), dimora dell'oscuro Darga, un essere sempiterno che ha il compito di mietere le anime dei dannati nel Midgard

e portarle nel Helgardh o nel Nastrond. Dal Hvergelmir hanno origine gli Elivagar, ovvero gli undici fiumi che danno vita a tutti i corsi d'acqua che scorrono poi verso il Midgard. Sopra di essa dimora il drago Nidhogg (letteralmente "Squartatore di Cadaveri"), detto anche l'Azzannatore, che ogni giorno rode una delle radici di Yggdrasil e che si ciba dei trapassati più vili e indegni che si trovano nell'isola di Nastrond. Aiutato da altri serpenti mostruosi (Graback, Grafvolluth, Goin e Moin) il suo compito è quello di divorare completamente le tre radici principali dell'Yggdrasil per farlo crollare e scatenare il Ragnarok. L'Helgardh invece è situato sotto le distese gelate del Niflheim, e vi si accede attraverso una stretta e ripida strada che scende a zigzag sul fianco di uno spaventoso dirupo di ghiaccio nero costantemente battuto dai venti del Niflheim. La caverna d'ingresso al Regno dei Morti (Gnipahellir o Cava del Dirupo) è sorvegliata da Garm, il bestiale molosso gigante servo di Hel. Per raggiungerle l'Helheim secondo la leggenda bisogna viaggiare per nove giorni sulla Strada di Hel, attraverso le grandi foreste e le valli oscure del Midgard, superando le montagne e i dirupi, fino ad arrivare alle Porte di Hel (Helgrind), dove Modgud (la vergine scheletrica) sta a guardia del Gjallarbru, il ponte sul fiume Gjoll (Ululante), da cui si ha accesso alla Terra dei Morti. Nell'Helgardh dimorano le ombre di dei e giganti e di tutti coloro che sono morti senza gloria nei mondi superiori (inclusi i morti di vecchiaia, malattia e per incidenti casuali): questi sono i morti senza pace. Al termine della loro vita mortale, Darga (l'angelo della morte) giunge con un battito d'ali e con un colpo di falce separa l'ombra e l'anima dal corpo, divorandola e fagocitandola poi nell'Helgardh. Coloro che si sono dimostrati più empri conducendo vite riprovevoli (come spergiuri, traditori e assassini) sono costretti a subire terribili torture nell'isola di Nastrond (o Nastrandir), popolata di serpenti (i figli di Nidhogg) il cui veleno gocciola costantemente sulle loro ferite aperte e in cui il drago Nidhogg ogni giorno arriva per banchettare coi più sventurati. La regina dei dannati, Hel, vive nel palazzo di Eljudnir, assisa sul suo trono d'ossa e riverita dai suoi due servi, Senilità la governante e Stupidità lo schiavo. Sul fiume Spaventoso (uno degli undici Elivagar fatto di spade e pugnali di ghiaccio) che costeggia Nastrond infine, è ormeggiata un'enorme nave da guerra chiamata Naglfar, costruita con le unghie dei morti. Sarà su questa nave che al Ragnarok le anime dannate e la regina Hel navigheranno fino all'Asgard per dar battaglia agli dei insieme ai giganti, e il suo capitano sarà il più grande peccatore e spergiuro di tutti i tempi, Loki l'imbrogliatore. Per questo per i normanni è particolarmente importante vivere e soprattutto morire in maniera appropriata, per non dovere finire, contro la propria volontà, a combattere contro le forze del Bene alla fine del mondo.

**SVARTALFHEIM:** il reame degli elfi neri (o svartalfar), esseri deformi e terribili che abitano le caverne più buie tra il Midgard e l'Helheim. Si dice che

si tramutino in pietra se esposti al sole e che il loro cuore sia nero a causa della loro malvagità. Nello Svartalfheim vivono anche i dockalfar, o elfi scuri, creature sotterranee pallide simili agli elfi ma che evitano a tutti i costi la luce del sole: sebbene non siano spietati e crudeli come gli elfi neri, sono comunque pericolosi e potenti. Queste due razze sono spesso confuse tra di loro e accostate ai nani, cosa che rende alcuni normanni sospettosi anche nei confronti dei nani. Leggenda vuole che gli elfi neri siano i diretti discendenti di nani che si trasferirono nello Svartalfar credendo alle promesse di ricchezze e conoscenza di Ivaldi, mentre gli elfi scuri sono i discendenti degli elfi chiari scesi nel sottosuolo per lo stesso motivo dei nani e unitisi ai Vatling, i figli di Ivaldi. Queste due razze ora si spartiscono lo Svartalfheim, anche se non corre buon sangue tra le due parti e ognuna cerca in ogni modo di compiacere la Regina Hel per ottenere una ricompensa maggiore in attesa del Ragnarok. Gli elfi dello Svartalfheim sono potenti incantatori poiché hanno appreso le loro conoscenze arcane sia dagli Aesir che dai Vanir e dalla Regina Hel tramite scambi di favori e patti oscuri. La leggenda vuole che saranno gli elfi neri guidati da Ivaldi a bruciare le radici di Yggdrasil rovesciando le loro fornaci quando il Ragnarok inizierà.

**VANAHEIM:** luogo dall'aspetto selvaggio in cui vivono i Vanir. Questo reame possiede un oceano immenso in cui dimora Nooga nella reggia sommersa di Noatun ("molo" o "ancoraggio"), insieme con i figli Aegir e Ran e le undici figlie di questi ultimi, chiamate ondine. Sotto i mari del Vanaheim giacciono anche i cadaveri degli annegati dei Nove Mondi, che non vanno né nel Valhalla né nell'Helheim, ma sono dominio esclusivo di Ran in base agli accordi tra le divinità. Esso comprende anche un immenso continente popolato di animali e vegetali, grandi montagne solcate da fiumi impetuosi e sempiterni ghiacciai: il Vanaheim è la quintessenza della natura in tutta la sua rigogliosa e selvaggia bellezza (quindi i suoi luoghi non sono solo belli da osservare ma anche estremi e pericolosi). L'unica altra reggia esistente è quella di Freyja, il Sessrumnir, costruita nel Folkvang (il Campo del Popolo). È qui che le anime delle donne morte con onore e di una metà degli uomini morti sul campo di battaglia vanno dopo essere state giudicate da Odino e reclamate dalle Valchirie. Durante la sera poi, Freyja prende parte di queste anime femminili e le porta nel Valhalla, perché si riuniscano ai loro mariti e diano sollievo e felicità a quei combattenti soli che si addestrano in vista del Ragnarok.

**YGGDRASIL:** l'Albero dei Mondi è un enorme frassino che secondo la leggenda nordica sorregge tutti e nove i mondi dell'universo, cioè Asgard, Vanaheim, Alfheim, Midgard, Jotunheim, Nidavellir, Svartalfheim, Helheim e Muspelheim. Il nome significa letteralmente "cavallo di Yggr", ovvero cavallo di Odino, visto che il termine Yggr ("spaventoso") è uno degli appellativi con cui viene chiamato Odino

Padre. Yggdrasil dà riparo a tutti i mondi e le sue tre radici nascono ciascuna in un livello diverso dei mondi, comprendendoli tutti: per questo si dice che esso nasce nel passato, vive nel presente e i suoi rami si protendono verso il futuro, nutrendo la vita in modo fisico e spirituale. In effetti esistono tre fonti da cui le radici dell'Yggdrasil vengono bagnate: il Pozzo (o la Fonte) della Saggezza (Mímisbrunnr) situato nello Jotunheim e sorvegliato dal gigante Mimir (che deve la sua saggezza proprio al fatto di bagnarsi costantemente in questa fonte); il Pozzo del Fato (Urðarbrunnr) situato nell'Asgard e sorvegliato dalle Norne; e il Pozzo del Hvergelmir, la fonte di tutti i fiumi, situato nel Niflheim e sorvegliato da Ivaldi. Yggdrasil è costantemente sotto l'attacco di forze che cercano di indebolirlo e distruggerlo: nel Niflheim, il drago Nidhogg addenta costantemente una delle sue radici; nel Midgard, quattro enormi cervi mangiano i suoi boccioli e le sue foglie, mentre gli anni corrodono la sua corteccia e diversi serpenti figli di Nidhogg strisciano lungo il tronco cercando di divorarlo. Fortunatamente le Norne lo bagnano ogni mattina con l'acqua della fonte di Urd, donandogli nuova vita e riparando all'usura portata avanti dalle forze del caos. Ci sono altri abitanti che vivono sul tronco e tra i rami di Yggdrasil, come lo scoiattolo Ratatosk ("dente veloce"), che porta da un capo all'altro dell'albero le notizie che vengono dai vari mondi e le minacce del drago Nidhogg all'aquila che dimora tra i rami più alti; Vidofnir ("serpente dell'albero"), il gallo dorato assiso sul ramo più alto che canta al sorgere del sole ogni giorno; l'aquila gigante Hraesvelg (col falco Vedfolnir che riposa sul suo capo), che genera i venti ogni volta che sbatte le ali, e si scambia insulti col drago Nidhogg che dimora tra le radici più basse; e infine Heidrun, la capra che vive sopra il Valhalla e si nutre delle foglie dei rami più alti.

### Divinità dell'Asatru

Per l'Asatru, Odino è la divinità suprema che siede a capo di un concilio di dodici Aesir (divinità maschili) e dodici Asinie (divinità femminili), immortali che risiedono nell'Asgard (la dimora degli Aesir).<sup>7</sup> I dodici Aesir del concilio sono costituiti solo da Odino e dai suoi figli, nonché dall'eccezione rappresentata da Forsetta, unico nipote nato dall'unione di un figlio e di una figlia di Odino e pertanto considerato un Aesir puro. In ordine di anzianità quindi i dodici Aesir sono: Odino, Tyr, Balder, Thor, Hod, Hermod (nati dall'unione con Frigg), Loki (nato dall'unione con Hel), Bragi (nato dall'unione con la gigantessa Gunnlod), Heimdall (nato dall'unione con le ondine

<sup>7</sup> La mitologia vichinga fa spesso confusione nell'individuare i dodici Aesir e le dodici Asinie, dato che si basa sugli scritti di diversi poeti vissuti in epoche differenti. In questa versione mystarana dei miti vichinghi si è scelto di accorpate quindi alcune divinità (Var e Vor, Sjöfn e Lofn, Frigg e Fulla/Volla, Njord e Nerthus che diventano Nooga) ed escluderne altre dall'identità incerta (i fratelli di Odino, Vili e Ve, così come il marito di Freyja, Od, sono spesso considerati altri aspetti dello stesso Odino) per riuscire ad avere una definizione chiara di divinità che corrispondessero il più possibile a quelle mystarane già esistenti.

figlie di Aegir e Ran), Vidar (frutto del rapporto con la gigantessa Grid), Forsetta (nato dall'unione di Balder e Nanna, due figli di Odino) e infine Vali (nato dall'unione con la gigantessa Rind per vendicare la morte di Balder). Le dodici Asinie invece comprendono la sposa di Odino (Frigg, originariamente una Vanir), le figlie dirette di Odino e le spose ufficiali di ciascuno dei suoi figli Aesir. In ordine di anzianità le dodici Asinie sono: Frigg (sposa di Odino, in origine la Vanir Fulla), Sjofn, Saga, Var, Nanna, Gefjon, Eir, Hlin, Snotra, Gna (nate dall'unione di Odino e Frigg), Idunn (Vanir moglie di Bragi) e Sif (Vanir sposa di Thor). I Vanir conosciuti e venerati dai normanni invece sono i seguenti: Nooga, Erda, (progenitori dei Vanir insieme a Frigg), Frey, Freyja, Aegir, Ran, Uller (figli e figlie di Nooga e Erda), Nott e Gullveig (figlie di Nooga e Hel). Altre Vanir erano Frigg, Idunn e Sif, ma divenendo spose di Odino e dei suoi figli ora sono considerate Asinie. I figli che invece Nott ha avuto con il misterioso Annar non sono Vanir poiché il padre non era una divinità dei Vanir, anche se sono considerati semidivinità vaniche.

L'Asatru perciò non venera una singola divinità, ma rende omaggio a tutte nel loro complesso, ed in particolare venera Odino sopra a tutte le altre, in quanto padre e signore degli dei. Odino è profondamente saggio e conosce presente, passato e futuro poiché ha bevuto al Pozzo di Mimir, il pozzo della conoscenza. Infatti, dopo essere rimasto appeso per nove giorni e nove notti ai rami di Yggdrasil ed aver compreso il segreto delle magiche Rune, egli ricevette una visione nella quale l'albero si tramutò in un cavallo grigio che lo accompagnò nella ricerca della fonte della conoscenza, giungendo alla fine dal gigante Mimir, il quale gli svelò il segreto per accedere alla fonte in cambio del suo occhio destro. Poiché dunque Odino ha bevuto dalla fonte di Mimir, egli ha visto nel futuro che verrà il Ragnarok, ma non è in grado di vedere oltre questo momento nel tempo. Per prepararsi a combattere il Ragnarok quindi, Odino raduna i guerrieri morti in battaglia tramite le dodici valchirie, che conducono le anime di quelli che sono morti in battaglia a reincarnarsi nel Valhalla. Il fine ultimo di Odino è quindi cercare di ritardare il più possibile il destino inevitabile degli dei e dell'umanità, e per questo le sue azioni sono superiori al concetto di bene e male. Odino è assistito da due lupi semidivini, Geri ("affamato") e Freki ("divoratore"), e da due corvi, Hugin ("pensiero") e Munin ("memoria"), che attraversano i mondi per esaminare ciò che avviene per conto di Odino, che può vedere attraverso i loro occhi. Odino è venerato in particolar modo dai re e dai nobili



in quanto legislatore ed ordinatore del cosmo che richiede da loro giustizia nell'esercitare il ruolo del comando. Come colui che ha donato l'anima agli umani è rispettato ed amato dal popolo; come colui che ha creato l'universo e mantiene l'equilibrio è venerato dai governanti e dai capi; come colui che ha inventato la scrittura è invocato da scrittori e studiosi, ed è il protettore degli skaldi (i bardi nordici); come saggio ed esperto di magia e conoscenza è adorato dai saggi e da coloro che usano la Magia delle Rune che egli ha creato per loro. Odino è quindi la divinità che presiede alle battaglie, giudica le anime dei morti, e ispira gli uomini con la conoscenza e la magia delle rune.

Subito dopo Odino, Thor ha sicuramente il secondo posto nel Culto Antaliano, essendo la divinità più amata dai mortali, non a caso il primo figlio di Odino e campione assoluto del Bene, protagonista di leggende e miti che lo vedono difendere l'ordine cosmico e gli umani dai giganti e dalle creature del Male. Egli è il protettore degli umani, l'Uccisore di Giganti, ed è il primo guerriero fra gli Aesir. Thor soccorre coloro che sono in difficoltà, è un immortale amante della vita, viscerale ed impetuoso: rappresenta insomma l'archetipo del nordico coraggioso, appassionato, amante della battaglia, ma guidato da nobili ideali e buono nel profondo del suo cuore.

A fare da contraltare a Odino e Thor stanno le figure di Hel e Loki, il cui culto è diffuso proprio perché essi sono percepiti come necessari alla cosmologia universale. Hel è infatti la dea della morte, ma sebbene a molte culture questa divinità incuta odio e disprezzo, i normanni ritengono che essa faccia parte del ciclo della vita. Ciononostante, sacerdoti e sacerdotesse di Hel sono visti con timore, poiché comunque avere a che fare con la morte non è mai piacevole. Secondo i normanni, Hel ha anche il potere di reincarnare l'anima di un morto al suo servizio in un altro corpo, per darle una seconda possibilità di raggiungere il Valhalla, sebbene questo potere sia esercitato con malizia, per cui Hel talvolta sceglie anime di persone particolarmente crudeli per portare dolore e sofferenza nel Midgard.

Loki invece è una divinità ambigua e luciferina legata al fuoco e al cambiamento (egli stesso è infatti un cambiaforma). Astuto ed intelligente, Loki è consigliere di numerosi fra gli dei, sebbene spesso utilizzi le sue conoscenze per fini personali, senza alcuno scrupolo morale. Tratta spesso coi giganti e con le altre razze, che non di rado ha aizzato contro alcuni suoi compagni fra gli Aesir. Ciononostante, Loki è il più ricorrente compagno d'avventure di Thor, e questo compensa in parte i suoi difetti di fronte agli occhi dei fedeli, anche se resta una divinità temuta dai normanni,

specialmente visto il suo ruolo nel futuro Ragnarok. In particolare, secondo le leggende nordiche Loki è il padre dei mostri più temibili del creato, ovvero Jormungand il Serpente del Mondo (che nuota nell'oceano che si estende intorno al Midgard), Nidhogg il Drago (che rode eternamente la radice di Yggdrasil nel Niflheim) e Fenris il Lupo (che venne imprigionato dagli Aesir quando, una volta cresciuto, si dimostrò troppo vorace e incontrollabile), tutti e tre avuti dall'unione con la strega Angrboda, la quale è anche madre di tutte le streghe e dei troll del Midgard (avuti dall'unione coi giganti). Loki è stato punito per le sue malefatte dopo che, per invidia e malizia, causò la morte del giusto Balder manipolando il dio cieco Hod (che venne a sua volta ucciso da Vali per fare giustizia), impedendo poi che Hel lo rimandasse tra i vivi con l'ennesimo trucco (Hel infatti aveva accordato ad Odino la restituzione di Balder, a patto che tutte le cose del mondo piangessero per lui; purtroppo Loki, travestito da gigante, si rifiutò di piangere, e questo condannò Balder). Quando Thor e gli altri Aesir scoprirono che era tutta colpa di Loki, lo trovarono e lo catturarono grazie all'astuzia di Odino, lo trascinarono nell'Isola del Nero Dolore (situata sotto il Midgard, in mezzo alle acque degli Elivagar) dove era legato suo figlio Fenris e qui lo imprigionarono nella stessa caverna usando le interiora dei figli avuti dalla gigantessa Sigyn (Vali e Narvi). Per punirlo, essi hanno appeso un serpente sulla sua testa e il veleno gocciolerà eternamente su di lui; solo la mite e fedele Sigyn gli resterà accanto ogni giorno cercando di raccogliere il veleno con un piatto, ma ogniqualvolta esso sarà pieno ella dovrà scostarlo e in quel momento nuove gocce ustioneranno Loki, che dimenandosi dal dolore farà tremare la terra. Questa tortura durerà fino al momento del Ragnarok, quando sia Loki che Fenris si libereranno finalmente e daranno l'assalto all'Asgard per vendicarsi.

È chiaro quindi che, nonostante i seguaci dell'Asatru rendano omaggio a tutti i Vanir e agli Aesir, è naturale che ogni persona abbia comunque una divinità prediletta, così come alcune città sono per motivi spesso leggendari luoghi di culto privilegiati di alcuni immortali. Per questo, esistono alcuni culti personali di cui si è al corrente, in particolare quelli di Odino, Thor, Frey, Freyja, Forsetta, Nooga, Loki e Hel. Odino è la divinità più importante venerata nell'Ostland (dove il patriarca del suo culto agisce in qualità di primo consigliere del Re), seguito da Thor (popolare tra i guerrieri), Nooga, Frey e Freyja (popolari tra i ceti più bassi). I culti di Frey, Freyja e Forsetta sono invece i più diffusi presso i popoli del Vestland, più civili e meno bellicosi dei loro vicini. Nel selvaggio Norwold, nell'Heldann e nel Soderfjord è invece il culto individuale di Thor ad avere un largo seguito. I culti singoli di Loki ed Hel sono assolutamente proibiti nell'Ostland e praticati con riserbo nelle altre nazioni.

Questo schema riassume le divinità venerate dal culto, con i compiti e i valori associati a ciascuna di esse e l'identità reale di ogni immortale.

<b>Aesir</b>	
Odino	Saggezza, equità, conoscenza, autorità, magia, cielo, tempeste, venti
Tyr	Guerra, potenza, eroismo
Balder	Luce, gioia, purezza, saggezza, pace, bellezza, armonia, perdono
Thor	Battaglia, combattimento, audacia, onore, difesa dei deboli e del bene
Hod	Inverno, oscurità, magia, deboli
hermod	Viaggio, messaggeri, coraggio, astuzia
Loki	Malizia, inganno, mutamento, tradimento, fuoco, magia
Bragi	Eloquenza, poesia, skaldi (bardi)
heimdall	Luce, difesa, sacrificio, pazienza, lealtà, battaglia, guardiani
Vidar	Forza, soccorso, lealtà, sacrificio
Forsetta	Giustizia, legge, pace, ordine
Vali	Giustizia, vendetta, guerra
<b>Asinir</b>	
Frigg	Fertilità, prosperità, matrimonio, maternità
Sjofn	Amore, pace coniugale, passione, desiderio, sessualità
Saga	Leggende, storia, sapienza, ricordi
Var	Giustizia, onestà, fedeltà, giusta vendetta
Nanna	Maternità, famiglia, amore, luna
Gefjon	Natura, fertilità, raccolti, virtù, vergini
Eir	Salute, medicina, guarigione, erbe e filtri
Hlin	Custode di anime, consolazione, protezione, pietà
Snotra	Saggezza, prudenza, virtù, temperanza
Gna	Viaggio, messaggeri, avventura
Idunn	Giovinetza, bellezza, vita eterna
Sif	Fertilità, raccolto, profezia, coraggio

<b>Vanir</b>	
Nooga	Acqua, vento, fortuna, fertilità
Erda	Natura, animali e vegetali
Frey	Fertilità, ricchezza, virilità, abbondanza, coraggio, felicità, bellezza, natura
Freyja	Amore, sessualità, fertilità, bellezza, Seidh (profezia), anime dei valorosi, battaglia
Aegir	Mare, prosperità, baldoria, alchimia
Ran	Mare e fiumi, annegamento, imprevedibilità
Uller	Caccia, neve, selve, onore, arcieri
Nott	Notte, tenebre, creature della notte
Gullveig	Stregoneria, avidità, malizia
<b>Nemici</b>	
hel	Morte, oltretomba, tenebre, vecchiaia, gelo
Jotun	Giganti, forza, oppressione, potere
Bergelmir	Giganti delle montagne e delle nuvole
Surt	Giganti del fuoco, distruzione, guerra
Darga	Mietitore d'anime, morte, oblio
Angrboda	Streghe, maledizioni, troll e giganti
Ivaldi	Nani ed elfi scuri, corruzione
Gylgarid	Furia, violenza, razzia, berserk
<b>Altri esseri mitici</b>	
Norne	Fato e destino, visioni del futuro
Mimir	Memoria, conoscenza, saggezza, magia
Dain	Elfi, saggezza, longevità, pace
Modsgnir	Nani, operosità, creazione, avidità
Volund	Fabbri, armaioli, costruttori
Modi	Furia in battaglia, berserk, tenacia
Magni	Forza, audacia, difendere i deboli

Occorre sottolineare che nei primi secoli di vita del culto (dal 2200 al 1600 PI), il ruolo di molte delle divinità sotto elencate era vacante, e Odino rispondeva alle invocazioni dirette ad essi in qualità di capo supremo del culto. Solo una volta che Odino si persuadeva di aver trovato un immortale che

corrispondeva ad una delle divinità mancanti del pantheon, proponeva al candidato di allearsi a lui ed entrare a far parte del pantheon asgardiano, ottenendo nuovi fedeli e aumentando il proprio prestigio. Ecco perché ora nel pantheon si trovano anche divinità che sono ascese dopo la nascita del culto e lo spostamento degli antaliani nel Mondo Cavo: in realtà l'identità assunta era già venerata precedentemente alla loro entrata nel culto, ed essi hanno semplicemente beneficiato dell'aumento di fedeli aderendo al modello che Odino aveva preparato in precedenza. Così Odino ha formato il gruppo degli Aesir, Asinie e Vanir (scegliendo soprattutto immortali della sua stessa sfera considerati leali), mentre i nemici delle divinità asgardiane sono stati individuati sia dallo stesso Odino che dai suoi sacerdoti, che in molti casi hanno associato la divinità ad un culto presente nella loro regione.

Di seguito vengono riportate le identità degli immortali che ricoprono il ruolo delle diverse divinità del pantheon antaliano e la data di ascensione di ciascuna (laddove è presente il segno "-" si indica che l'immortale esiste da prima della preistoria e potrebbe non essere mai stato mortale, mentre l'asterisco di fianco al nome di una delle divinità indica che appartiene ai nove Korrikan):

Aesir	Immortale	Ascensione
Odino	Odino	-
Tyr	Ixon	-
Balder	Pax	-
Thor	Thor	1750 PI
lod	Veggente*	1640 PI
hermod	Asterius	3200 PI
Loki	Loki	XVIII sec. PI
Bragi	Cantore*	1640 PI
heimdall	Campione*	1640 PI
forsetta	forsetta	XIII secolo PI
Vidar	halav	X secolo PI
Vali	Gorm	444 PI

Asinie	Immortale	Ascensione
Frigg	Terra	-
Sjofn	Valerias	-
Saga	Maestra*	1640 PI
Var	Tarastia	2330 PI
Nanna	Thalia	-
Gefjon	Vergine*	1640 PI
Sir	Guaritrice*	1640 PI
hlín	Custode*	1640 PI
Snotra	Maat	1520 PI
Gna	Arnelee	I secolo PI
Idunn	Fanciulla*	1640 PI
Sif	Madarua	365 PI

Vanir	Immortale	Ascensione
Nooga	Protius	-
Erda	Djaea	2930 PI
Frey	Frey	1660 PI
Freyja	Freyja	1660 PI
Aegir	Hymir	1720 PI
Ran	Kallala	XIX secolo PI
Uller	Cacciatore*	1640 PI
Nott	Nyx	Pre-Blackmoor
Gullveig	Demogorgone	Pre-Blackmoor

Nemici	Immortale	Ascensione
Hel	Hel	-
Jotun	Ouranos	-
Bergelmir	Zalaj	Pre-Blackmoor
Surt	Zugzul	-
Darga	Thanatos	-
Angrboda	Demogorgone	Pre-Blackmoor
Ivaldi	Atzanteotl	1500 PI
Gylgarid	Kiranjo	480 PI

Altri	Immortale	Ascensione
Norne	Urd, Verthandi e Skuld	-
Mimir	Noumena	460 PI
Dain	Ilkundal	1800 PI
Modsgnir	Kagyar	Pre-Blackmoor
Volund	Wayland	XVII secolo PI
Modi	Bartziluth	XII secolo PI
Magni	Bemarris	V secolo DI

**Nota:** Thrym, Thiaz, Utgardaloki, Andhrimnir e altri giganti citati nei miti sono semplicemente dei titani o dei giganti particolarmente potenti che divennero protagonisti di saghe incentrate sulla battaglia tra Aesir e Giganti, senza che vi sia una reale corrispondenza tra questi individui e altri immortali (ed in effetti questi personaggi non sono venerati nemmeno tra i giganti). Similmente, i mostri leggendari come i lupi Fenris, Skoll, Hati e Garm, nonché il serpente Jormungand, il drago Nidhogg e i suoi figli, Heidrun la capra, Ratatosk lo scoiattolo, Vidofnir il gallo, Hraesvelg l'aquila e Vedfolnir il falco, i lupi Geri e Freki e i corvi Hugin e Munin che servono Odino, e tutti gli altri animali che popolano Yggdrasil sono semplicemente delle creature titaniche create da Odino ed Hel per ricoprire questi ruoli. Ivaldi e gli elfi scuri sono figure mitiche basate sulla storia dei Modrigriswerg, i nani rinnegati che abitano il sottosuolo delle Terre del Nord, e anche su quella degli elfi dell'ombra.

Inoltre, nonostante Balder, Nanna e Hod siano "morti" secondo la leggenda nordica, essi non sono irrimediabilmente perduti, ma dimorano ora

nell'Helheim e sono le anime più importanti di tutte, le uniche a cui è concesso vivere nello stesso castello di Hel, e dato che torneranno dopo il Ragnarok, sono considerati ancora Aesir a pieno titolo. Per questo nonostante la scomparsa reale di Pax e Thalia che impersonavano queste figure (scomparsa sulla quale è stato ricavato il mito della morte di Balder e Nanna), Odino ha ritenuto di non dover sostituire questi immortali, che secondo il mito ritorneranno nel mondo al termine del Ragnarok (e nel frattempo Odino fornisce potere ai loro seguaci).

### L'Oltretomba e il Destino

Data la visione dualista dell'universo (in cui ci sono le forze del Bene in lotta eterna contro quelle del Male), per l'Asatru riveste un'importanza determinante il modo cui un mortale termina la sua esistenza, poiché da esso dipende la sua vita nell'aldilà. I normanni ritengono infatti che Odino abbia creato i primi due esseri umani (Ask ed Embla) grazie al soffio vitale che egli infuse in loro. Dato che Odino è un essere immortale, il culto sostiene che anche l'anima (cioè che distingue gli esseri viventi da quelli inanimati, dono del soffio di Odino) sia di natura immortale, a differenza del corpo. Quando una persona muore quindi, l'anima continua a vivere e raggiunge un altro mondo, dove si reincarna in un corpo simile a quello che aveva in vita. Queste anime raggiungono infatti il Valaskjalf, il palazzo dove gli Hamingjur parlano in vece dei trapassati di fronte ad Odino perché questi vengano giudicati. Gli hamingjur (sing. Hamingja) sono numi tutelari femminili figlie delle Norne che presiedono alla nascita di ogni mortale e lo sorvegliano per tutta la sua vita (da non confondersi coi fylgjur, che sono invece spiriti guardiani di una famiglia e sono raffigurati come animali). I giusti e i valorosi, i migliori combattenti tra gli umani sono alloggiati nel Valhalla e tutti questi vivranno nell'onore fino alla battaglia finale del Ragnarok, mentre chi è morto di vecchiaia o senza onore finisce nel regno delle ombre di Hel. La discriminante per capire dove va a finire l'anima reincarnata è data proprio dalle modalità della morte più che dalla condotta o dalla fede della persona. Infatti, chi muore in battaglia si reincarna o nel Valhalla, un'enorme fortezza che si trova su Asgard (il palazzo degli Aesir) o nel Sessrumnir (palazzo dei Vanir che si trova nel Vanaheim). Questi eroi (detti Einherjar) vanno ad ingrossare le fila dei combattenti degli Aesir e dei Vanir in vista del Ragnarok. È Freyja che sceglie chi degli eroi vuole con sé nel Sessrumnir, in base agli accordi tra Aesir e Vanir: tutti gli altri vanno nel Valhalla al cospetto di Odino e della sua corte. Chi non ha compiuto alcuna impresa mirabile da vivo finisce invece nel Niflheim, a condurre una vita ultraterrena fatta di solitudine e rimpianti o a subire eterne torture agli ordini della Regina Hel, lo spirito della morte; tutti questi faranno parte delle legioni che si uniranno ai giganti nella lotta contro gli Aesir al tempo del Ragnarok.

La convinzione che la morte sia solo un passaggio, e non una fine, è profondamente radicata nella cultura nordica. La resurrezione dei morti è una pratica

fortemente avversata, e persone resuscitate (anche avventurieri o governanti di cui si sappia) sono viste né più né meno come non-morti, con timore e talvolta disgusto, in quanto hanno infranto le leggi cosmiche dell'Universo e avversato il disegno divino; quando moriranno, infatti, forte è il rischio che siano reclamati da Hel per la loro empietà, in quanto Hel sola è custode degli spiriti dei morti.

Data l'importanza di valori come il coraggio e la morte in battaglia, non sorprende che l'etica nordica non disprezzi la pirateria, la guerra e sia in generale molto meno pacifica e accomodante di quella di molte altre culture. Infatti bisogna ricordare che per il vichingo veramente devoto, è molto più importante essere valoroso e morire in battaglia, piuttosto che morire di vecchiaia dopo una vita giusta, perché solo chi muore in battaglia può accrescere il numero degli Einherjar e contribuire alla vittoria finale del Bene nel Ragnarok.

Un'ultima nota deve essere fatta per quanto riguarda la figura delle Norne, tre figure divine che tessono il filo dell'esistenza di dei e mortali fin dall'inizio dei tempi. Le Norne sono legate al concetto di Wyrð, o Destino, ed è proprio su questo concetto che si basa l'intera fede dell'Asatru. Le tre Norne sono Urd ("fato"), Verdandi ("essere") e Skuld ("necessità") e vengono raffigurate come tre donne (Urd vecchia, Verdandi giovane e Skuld dal volto nascosto) che tessono il destino dei viventi: ogni filo sul loro fuso rappresenta la vita di qualcuno, e ogniqualvolta nasce una persona, esse incidono sul tronco di Yggdrasil una tacca diversa a simboleggiare l'inizio di una vita nel mondo. Sono le Norne che si prendono cura dell'albero, rinvigorendolo e curandolo con l'acqua della fonte di Urd, e sono loro le uniche a cui è dato di conoscere il futuro dei mondi dopo il Ragnarok (nemmeno Odino è riuscito a vedere oltre a questo periodo nel tempo), quindi tutti gli dei riconoscono alle Norne, rappresentanti del Wyrð, un potere superiore che serve per dare equilibrio all'universo. Allo stesso modo i normanni riconoscono che la loro vita è già scritta ed è guidata da un destino immutabile a cui non ci si deve sottrarre. Infatti, così come gli dei accettano che molti di loro si sacrificheranno per permettere all'universo di andare avanti, allo stesso modo i mortali accettano di svolgere un ruolo determinato nella loro vita, nella speranza di appartenere a coloro che in futuro si schiereranno dalla parte del Bene e saranno ricompensati dopo il Ragnarok. È il concetto del Wyrð, il Destino, che domina la società e la mentalità nordica, secondo la quale una persona non deve sfuggire al ciclo naturale delle cose e per il quale le classi in cui è divisa la società sono le uniche accettabili, poiché sono state poste dagli dei come fondamento dell'ordine naturale del mondo.

## AUGRISMO

**Diffusione:** Darokin, Minrothad, Hule, Thyatis, Bellissaria, Ierendi, Isola dell'Alba

L'Augrismo è il nome del culto e della filosofia che venera i **Dodici Osservatori**, gli immortali patroni di arti e mestieri, nato nel IV secolo DI nella Repubblica di Darokin e poi diffuso nelle isole di Minrothad e Ierendi, nell'Impero di Thyatis e persino nell'Hule, nel Sind e nella lontana Bellissaria. L'augrismo prende il nome dal suo fondatore Wildeye Auger, un chierico nano di Kagyar che ebbe la straordinaria visione di un gruppo di dodici immortali che proteggevano e ispiravano gli artigiani in tutto il mondo. Auger lasciò il culto nanico di Kagyar per fondare l'augrismo, il culto dei Dodici Osservatori, e da quel momento la sua chiesa si diffuse in molte regioni del Mondo Conosciuto e oltre, grazie alla forte spinta al proselitismo e al lavoro data dall'immortale.

L'augrismo è una pratica estremamente localizzata e priva di una sovrastruttura nazionale o internazionale: ogni città ha un proprio Capomastro (titolo riservato al patriarca del culto, di solito il chierico più alto in grado) che amministra le attività della chiesa e organizza le attività per aiutare i fedeli nell'esercizio del loro lavoro. "Il lavoro è la salvezza dell'anima, la perfezione ci avvicina all'immortalità." Questa è la massima dell'augrismo, che predica ai suoi fedeli un costante impegno nelle attività lavorative come via verso la perfezione e la giustizia terrena. Ai chierici dei Dodici Osservatori non interessa tanto la morale dei seguaci, quanto le opere, che sono il metro di valutazione per misurare la virtù di una persona. La filosofia dell'augrismo insegna che i Dodici vegliano sempre sugli artigiani, ma raramente interferiscono se non per donare ispirazione e perseveranza quando i fedeli ne abbiano veramente bisogno o ne siano meritevoli. Per questo l'augrismo incita i propri seguaci a svolgere i propri mestieri sempre col massimo impegno, e solo in tal modo potranno garantirsi l'attenzione e il sostegno dei Dodici Osservatori. I membri di questa fede possono essere scomunicati dal Capomastro se non riescono a restare entro i parametri richiesti dalla propria gilda o dalle richieste della chiesa stessa. Inoltre il culto richiede il versamento del 10% dei guadagni annui da parte dei seguaci per sostenere il lavoro dei suoi chierici, che viaggiano tra le comunità per aiutare coi loro poteri tutti i fedeli in difficoltà.

I chierici di questa religione indossano sempre abiti semplici con colori spenti, e tengono costantemente rasata la propria testa, portando con sé il simbolo della divinità, un medaglione con due occhi e senza faccia.

## CORTE CELESTE

*Diffusione:* Ochalea

Gli ochalesi moderni discendono da un'etnia conquistata dagli alphetiani molti secoli prima della distruzione di Vecchia Alphetia. Popolo estremamente ligio al dovere e dotato di un forte senso del rispetto delle leggi, una volta inserito nel caotico impero alphetiano si isolò progressivamente adottando una filosofia mistica che gli consentì di mantenere intatte le proprie tradizioni e dare un ordine all'universo, uno schema nel quale la loro mentalità fortemente improntata all'equilibrio potesse riconoscersi. Nel corso dei secoli diversi ochalesi tentarono la strada della magia arcana miscelando le conoscenze alphetiane con le proprie tradizioni, ma rimasero invischiati nel dibattito filosofico che portò alla distruzione di Vecchia Alphetia, e da quel momento la condanna verso la magia arcana da parte della maggioranza ochalese fu unanime.

Quando gli alphetiani sopravvissuti sbarcarono su Mystara, l'etnia ochalese fino ad allora sottomessa approfittò della rivalità che si scatenò tra i maghi durante la colonizzazione del continente alphetiano e nel periodo di massima confusione politica e militare decise di emigrare per sottrarsi al giogo dei maghi. Fu così che intorno al 700 PI gli antenati degli ochalesi costruirono una propria flotta e veleggiando oltre il mare meridionale sbarcarono infine su una grande isola che chiamarono Ochalea (che nella loro lingua significa "fiore di pesce", poiché il primo avvistamento della terra ferma fu una collina di peschi in fiore e vennero considerati di buon auspicio). Qui essi riuscirono a fondare una colonia indipendente dopo essere venuti a patti coi clan di lupin e rakasta nativi dell'isola e averli aiutati a rovesciare il regno tirannico degli orchi-magi che li opprimeva da secoli. Sotto la guida delle prime dinastie di nobili, nacque così il Regno di Ochalea, che assimilò col tempo al suo interno la maggioranza dei nativi lupin, adottando alcuni dei loro costumi, e cercò sempre di mantenere relazioni pacifiche sia coi più reclusi pardasta che abitavano nelle foreste e montagne dell'isola. Gli ochalesi non riuscirono mai ad annientare del tutto il pericolo degli orchi-magi, nonostante la proclamata potestà sull'intero territorio dell'isola, e dovettero sempre guardarsi dal vicino impero alphetiano, cercando di rimanere fuori dalle mire espansionistiche dei loro antichi dominatori.

Nonostante i loro sforzi tuttavia, gli alphetiani giunsero infine a reclamare quella che loro avevano da sempre considerato una colonia, e l'occupazione alphetiana degli ultimi due secoli prima di Thyatis fu causa di grande divisione all'interno dei casati nobili ochalesi e di profondo sconforto nella popolazione. Fortunatamente, l'ascesa del neonato Impero di Thyatis consentì agli ochalesi di uscire dall'influenza alphetiana schierandosi al fianco della nuova potenza, e permise loro di riprendersi parte della libertà che avevano perduto. A tutt'oggi, pur vassalli

dell'Imperatore di Thyatis, gli ochalesi godono di una discreta autonomia e sono considerati con estremo rispetto dai cittadini dell'impero. L'Ochalea è un Gran Ducato, ma gli ochalesi non hanno mai smesso di riferirsi al loro supremo signore col termine di Teng (Re), segno evidente che considerano la loro nazione un vero regno.

### Mistica ochalese

La mistica ochalese si basa sulla venerazione della cosiddetta Corte Celeste, una vera e propria corte popolata di ministri divini che agli occhi dei mortali rappresenta la burocrazia divina che governa l'universo in modo retto e preserva l'equilibrio cosmico. Secondo la tradizione, tutti gli immortali (chiamati appunto *Xian*) del pantheon ochalese erano un tempo mortali, che grazie ad un percorso illuminato sono riusciti a raggiungere lo status divino e ora agiscono per governare l'universo e i mortali. Essi fanno capo ad una divinità suprema, il cosiddetto Imperatore dell'Armoniosa Pace, ovvero Koryis. [*L'unico immortale ufficialmente presente nel pantheon ochalese secondo le fonti canoniche. Tutti gli altri presenti in questo culto sono stati introdotti arbitrariamente - NdA.*] Egli incarna i principi cardine della cultura e della politica ochalese: il senso della legalità e del rispetto delle tradizioni; la diplomazia come unica strada verso la risoluzione dei problemi; l'armonia col creato e la pace universale quali obiettivi ultimi della vita di ogni creatura vivente. Tutti i sottoposti all'Imperatore Celeste seguono le sue direttive e hanno un ruolo ben definito nello schema delle cose. Per questo all'interno della Corte Celeste vi sono sia immortali normalmente considerati benevoli che quelli associati al Caos e all'Entropia. Gli ochalesi li rispettano e li temono, comprendendo il loro ruolo nel ciclo delle cose e onorandoli come meritano (spesso per non attirare le loro ire). Naturalmente, i sacerdoti degli immortali entropici sanno bene che i loro patroni cercano di portare caos e corruzione nel mondo e agiscono di conseguenza, pur nella convinzione che questo venga fatto su esplicito ordine dell'Imperatore Celeste per aggiungere equilibrio all'universo, e quindi si sentono autorizzati ad agire in tal modo dalla legge divina. Naturalmente laddove le loro azioni siano in palese violazione delle leggi ochalesi, il loro operato è sempre molto accorto, nella speranza di non essere scoperti e contrastati.

Questa mistica deriva da un'impronta filosofica ancestrale che risale al tempo di Vecchia Alphetia, ma che solo dall'arrivo su Mystara si è tradotta in una cosmologia strutturata e nel culto di un pantheon ben definito di divinità. Koryis è stato il primo a rivelarsi come protettore degli ochalesi, e seguendo la predicazione dei suoi ministri la filosofia dell'equilibrio degli opposti è diventata la religione popolare. L'inserimento di altre divinità nella Corte è avvenuto progressivamente nel corso dei secoli, in base ai contatti che gli ochalesi ebbero coi vicini popoli (alphetiani, thyatiani, nuari, thothiani e nithiani, nonché gli stessi rakasta e lupin nativi dell'isola e i loro nemici orchi-magi) e alle gesta epiche di alcuni eroi che

poi divennero in effetti immortali (come Arnelee/Han Li e Infaust, conosciuto come l'asceta Yin Fang, uno dei Sei Illuminati). Anche personalità storiche locali che non hanno raggiunto realmente l'immortalità, grazie alla loro popolarità e alla propaganda dei loro discendenti o discepoli, sono riusciti ad ottenere uno status divino di minore importanza rispetto ai grandi Ministri della Corte, e sono tuttora venerati quali numi tutelari o esempi spirituali di vari aspetti della vita quotidiana. Nella mistica ochalese questo culto degli antenati si fonde col culto delle vere divinità, tanto che molto spesso questi personaggi vengono fatti rientrare (dalla famiglia a cui appartengono) tra le schiere dei servitori di maggior o minor importanza di uno dei Ministri Celesti, in modo da dare lustro a tutta la casata, e alcune famiglie nobili arrivano fino al punto da far risalire il loro patriarca all'identità mortale di uno dei ministri più importanti. Si può senz'altro dire che ogni famiglia nobile abbia illustri progenitori che popolano le sale dell'immensa Corte Celeste.

### Ordini religiosi e Sacerdoti

La religione ochalese moderna è nata a tutti gli effetti con l'arrivo sull'isola di Ochalea, ma è stata formalizzata compiutamente solo intorno al II secolo DI, dopo l'annessione del Regno di Ochalea (allora Granducato) all'Impero di Thyatis, ottenendo il riconoscimento di culto ufficiale del reame. Tuttavia non esiste una chiesa nazionale istituzionalizzata che predichi il culto della Corte Celeste. Si tratta di una religione filosofica sulla quale sono impiegate le credenze degli ochalesi, e benché esistano diversi sacerdoti che servono la Corte Celeste nel suo insieme, ne officiano i rituali e fanno in modo di mantenere l'equilibrio tra i suoi membri grazie alle proprie preghiere e alle offerte dei fedeli, non è mai stata creata un'istituzione religiosa che riunisca tutti i monaci e gli ordini clericali ochalesi in un'unica organizzazione.

I sacerdoti ochalesi sono divisi tra chierici filosofi della Legge Universale (venerano e predicano i precetti filosofici legali basati sulla Triplice Opposizione rappresentata nella Corte e fonte di equilibrio cosmico), una piccola parte di chierici specialisti (la maggioranza dei quali è votata a Koryis quale autorità suprema) e una gran parte di chierici panteisti, seguaci dell'intera Corte o di un gruppo più limitato di immortali considerato particolarmente importante o rappresentativo dell'equilibrio universale. Tutti riconoscono comunque come base di partenza la fede nella Triplice Opposizione, un principio filosofico e mistico che riflette l'eterno equilibrio universale su tre assi cardinali:

Maschile / Femminile  
Legge / Caos  
Bene / Male

Tutti i sacerdoti della Corte Celeste riconoscono l'autorità suprema sia terrena (politica) che spirituale (religiosa) del Teng (Re) di Ochalea, in quanto rappresentante terreno dell'Imperatore Celeste (visto che deve essere obbligatoriamente un suo

sacerdote). A lui debbono rispetto, ma ogni sacerdote agisce autonomamente o insieme a una piccola comunità di confratelli, senza che nessuno ricerchi una sinergia tra i vari templi e monasteri (i luoghi ove questi sacerdoti-filosofi vivono e studiano i sacri testi riguardanti la Corte Celeste, i misteri dell'universo e le figure leggendarie ochalesi).

I chierici filosofi vengono chiamati genericamente bonzi e vestono sempre con colori terrei e abiti estremamente semplici, hanno il capo e il volto sempre rasato, portano con sé il simbolo sacro della Triplice Opposizione (un cerchio diviso in due metà, una nera e l'altra bianca, con due punti degli stessi colori posti simmetricamente all'interno della metà opposta, chiamato Yin-Yang) e spesso viaggiano per le zone rurali dell'Ochalea per celebrare i riti tradizionali nei villaggi più piccoli ove non sono presenti rappresentanti del culto. Si tratta di personaggi molto colti e preparati a qualsiasi dibattito filosofico, che tuttavia abbracciano per la maggior parte l'idea di equilibrio e sapienza che tramanda la religione ochalese, e per questo raramente viaggiano armati o mostrano intenzioni bellicose, affidandosi alle arti marziali senz'armi che apprendono nei monasteri per difendersi. I bonzi vanno solitamente d'accordo sia coi sacerdoti panteisti che coi chierici specialisti e chiedono spesso asilo presso i loro templi, non mancando mai comunque di ribadire la loro superiorità intellettuale.

I chierici specialisti venerano un immortale in particolare, pur non mancando di riconoscere l'esistenza degli altri appartenenti alla Corte Celeste e di mostrare loro il dovuto rispetto. Tuttavia essi sentono di avere un legame speciale con una divinità in particolare, e si adoperano per servirla e diffonderne gli insegnamenti nel mondo mortale, nella credenza che, così facendo, essi contribuiscano a mantenere l'equilibrio nell'universo. La maggioranza dei chierici specialisti venera ovviamente Koryis, la divinità suprema. Moltissimi sono anche i fedeli di Chardastes (in quanto patrono della salute e della medicina), di Ssu-Ma (patrono della civiltà e della cultura), di Tarastia (patrona della legge) e di Ixion (signora della luce e del bene).

I chierici panteisti appartengono a diversi ordini monastici o clericali, ciascuno con precetti e zone d'influenza diverse. Oltre ai chierici che venerano in toto gli immortali della Corte, i gruppi più popolari sono i seguenti:

**Tempio di Giada (Yu Tan):** venera Koryis e gli immortali membri del Consiglio della Luce. Questi chierici sono rispettati e agiscono spesso per aiutare le persone o semplicemente per mantenere l'ordine costituito. Il Teng di Ochalea è il patriarca di questo ordine.

**Ordine dell'Ombra (Anying Dantang):** venera solo gli immortali membri del Consiglio dell'Ombra. Questi immortali vengono chiamati in causa per giustificare massacri, distruzione e scelte impopolari, ma i loro sacerdoti sono sempre guardati con sospetto e attenzione, per capire se essi non agiscano



invece per conto dei nemici di Ochalea (v. il Culto Demoniaco). Il patriarca di quest'ordine è sempre una figura avvolta nel mistero.

**Via Mistica dell'Ordine (Fajia Shendao):** venera Koryis, Alpathia, Chardastes, Ssu-ma e Tarastia, considerati esseri illuminati che hanno trovato l'unione perfetta col cosmo e sono tornati per insegnare ai mortali la via per la perfezione universale.

**Via degli Otto Immortali (Ba-Xian Shendao):** venera gli immortali considerati esempio dell'equilibrio universale: Ixion e Valerias (maschio e femmina), Alpathia e Chardastes (gioventù e vecchiaia), Ssu-Ma e Bastet (ragione/nobiltà e istinto/popolo), Tarastia e Faunus (civiltà/ricchezza e natura/povertà).

**Via dei Sei Illuminati (Liu-Qishi Shendao):** venerano sei sapienti che hanno ottenuto l'immortalità perseguendo le sei vie per l'illuminazione, ovvero Disciplina (Yin Fang/Infaust), Compassione (Qiang Huihun/Valerias), Onestà (Han Li/Arnelee), Umiltà (Lan Cai-he/Plasmatore), Onore (Mao-jiu/Maat) e Sacrificio (Tao Liu-lan/Tourlain).

**Cerchio del Cielo e della Terra (Gan Qi-an Huan):** venera i Cinque Dragoni, simboli dei cinque elementi che compongono l'universo, ossia il legno (Ordana), l'aria (Grande Drago), la terra (Ka), l'acqua (Protius) e il fuoco (Rathanos). Essi sono considerati i custodi dell'equilibrio universale e dei misteri della natura. È l'unico ordine in cui sono presenti druidi.

**Culto dei Tre Augusti (San-Huang Xin):** venera i tre primi imperatori dell'umanità (Koryis, il Celeste Sovrano; Ssu-Ma, il Sovrano Terreno; e Tarastia, il Sovrano Umano), fondatori della civiltà e della legge, nonché del Regno di Ochalea, e portatori di prosperità.

Esistono in Ochalea anche adepti di altre religioni (la Chiesa di Thyatis e i culti razziali di pardasta e lupin), nonché i discepoli del **Culto Demoniaco (Mo Xin)**, un ordine che venera i quattro immortali (Talitha, Pharamond, Jammudaru e Orcus) considerati i nemici dell'ordine universale e della Corte Celeste, l'unica fede proibita in Ochalea, così come sono banditi i culti degli immortali che lo compongono.

## Cosmogonia e Leggende

Secondo la leggenda che sta alla base della fondazione della Corte Celeste, in origine il mondo fu creato dal caos e apparve Koryis, l'Imperatore dell'Armoniosa Pace, a darvi un ordine e a creare la vita. Egli separò luce da tenebra, governò i mortali e diede loro leggi per prosperare e vivere in armonia. Dopo diecimila anni del suo regno, scelse un successore che potesse mantenere ordine e prosperità, e si ritirò nei cieli. Purtroppo il suo successore, l'Imperatrice Dimenticata, divenne così gelosa dell'amore che gli uomini avevano per Koryis che tentò di usurparne il posto e cancellarne la memoria. Così il popolo sprofondò di nuovo nel caos e i seguaci di Koryis vennero perseguitati e fatti schiavi da coloro che si erano ribellati ai suoi insegnamenti. Sotto la guida dell'Imperatrice, i mortali portarono il mondo alla rovina fino a che non arrivò sull'orlo della distruzione. Solo a questo punto Koryis intervenne, inviando i

Cinque Dragoni immortali a scacciare l'Imperatrice e a proteggere i sopravvissuti, mentre i Ministri dell'Ombra provvedevano a distruggere il vecchio mondo divenuto iniquo e corrotto, e i Ministri della Luce creavano il nuovo mondo in cui avrebbero abitato i giusti. Qui diede la libertà ai suoi discepoli e scelse dei nuovi leader, una coppia di nobili leali e rispettosi. Ssu-Ma divenne così il Secondo Augusto, poiché il popolo cancellò ogni memoria della seconda imperatrice e la disconobbe per i mali che aveva causato. Egli fondò l'Ochalea e governò saggiamente per mille anni, lasciando poi il posto alla sua consorte, Ta Lai Sifa (Tarastia) che governò per altri cento anni dando ai suoi sudditi un nuovo codice e nuove terre da governare. Alla sua partenza verso il regno celeste del Primo Imperatore, sul trono di Ochalea si sono succeduti i Cinque Re, artefici della grandezza ochalese e fondatori delle cinque dinastie che hanno governato il paese, associati ai cinque punti cardinali: Wang (Est), Wai (Ovest), Kiang (Centro), Wein (Nord) e Gu (Sud).

L'Imperatrice (considerata la fonte dei Quattro Vizi Capitali dagli ochalesi: avidità, gelosia, odio e superbia) non si dimenticò tuttavia dei suoi antichi sudditi, e piena di rancore per essere stata cacciata dal Cielo e rinnegata dai mortali, volle prendersi la sua vendetta. Ella condusse i suoi seguaci scampati al massacro nel nuovo mondo creato per i giusti, e volle svelargli segreti oscuri in cambio della loro adorazione. Poi si unì al loro capo (Pharamond), e partorì una prole immonda di mostri. Alla coppia primogenita di gemelli, i più potenti tra loro (Jammudaru e Orcus), concesse il comando delle bestie così generate (orchi-magi, mutaforma, umanoidi e mostri vari) che mandò ad infestare la terra degli ochalesi e a tormentarli, aiutati dai seguaci di Pharamond ormai divenuti potenti e numerosi (i maghi alpathiani). Tuttavia, grazie all'aiuto dei Quattro Condottieri (i patroni dei lupin, aiutanti di Korotiku secondo la mitologia) e dei Sovrani delle Bestie (le divinità dei pardasta), gli ochalesi vinsero la battaglia e scongiurarono il pericolo (il mito riecheggia la lotta degli ochalesi aiutati da lupin e pardasta contro orchi-magi prima e alpathiani poi). In seguito a questa epica guerra, gli ochalesi concessero alle bestie umane civilizzate (lupin) e alle bestie umane selvatiche (pardasta) di vivere nel loro regno rispettando la pace imposta dall'Imperatore Celeste, mentre relegarono le schiere demoniache sui picchi più alti o nelle caverne più buie o li rispedirono oltre l'oceano, dove attendono insieme ai loro divini protettori un'occasione per tornare a vendicarsi del popolo eletto dagli dei.

## Immortali della Corte Celeste

Koryis, l'Imperatore dell'Armoniosa Pace, governa il creato facendo affidamento sul consiglio dei Cinque Dragoni (il Grande Drago, Ka, Protius, Rathanos e Ordana), che proteggono Koryis e si incaricano di trasmettere ed eseguire i suoi ordini attraverso i tre draghi figli del cielo chiamati i Messaggeri Celesti (Diamante, Opale e Perla), ciascuno deputato a servire uno dei tre consigli di cui si compone la Corte: Diamante serve il Consiglio della Luce (immortali legati alla vita e alla creazione); Perla serve il Consiglio

dell'Ombra (immortali legati alla morte e alla distruzione); Opale serve il Consiglio dei Savi (immortali legati al mondo terreno). Ogni membro del Consiglio è un Ministro con particolari compiti e responsabilità, ed esso si avvale di numerosi aiutanti (questo per permettere al DM di inserire altri immortali a piacere nel variegato pantheon ochalese), che di volta in volta possono essere considerati immortali minori (come i Dodici Artigiani, patroni dei mestieri al servizio di Alphatia, o il gruppo dei Sei Illuminati) o figure mitiche e leggendarie (come i Wu-Teng, ovvero i Cinque Re, oppure il bonzo errante Xuanzang, protagonista del famoso racconto intitolato "Viaggio in Occidente", o Sun Wukong, il bisbetico Re delle Scimmie). Infine, la Corte è servita e difesa da un consiglio di guerra composto dai Quattro Condottieri (immortali del pantheon lupin entrati di diritto nel culto ochalese), che rispondono del proprio operato direttamente a Koryis e vengono mandati in missione dai vari ministri asseconda dell'occorrenza, del luogo o della stagione (ognuno è associato ad un determinato punto cardinale e a un periodo dell'anno).

Tutti i membri del Consiglio della Luce hanno un opposto esatto nel Consiglio dell'Ombra (secondo la dicotomia Maschio e Femmina, Bene e Male, Legge e Caos), mentre all'interno del Consiglio dei Savi vi sono due coppie di immortali contrapposti sui binari Legge-Caos e Maschio-Femmina. I ministri sono i seguenti (indicati a coppie di opposti):

LB (m): **Chardastes** [Ministro della vita e della salute]  
vs

CM (f): **Demogorgone** [Ministro di morte e malattie]

LB (f): **Alphatia** [Ministro della creazione e delle arti]  
vs

CM (m) **Alphaks** [Ministro di distruzione e oblio]

NB (m): **Ixion** [Ministro della luce e del giorno]  
vs

NM (f): **Nyx** [Ministro dell'oscurità e della notte]

NB (f): **Arnelee** [Ministro della lealtà e della sincerità]  
vs

NM (m): **Masauwu** [Ministro di raggirio e inganno]

CB (m): **Korotiku** [Ministro della libertà e dell'astuzia]  
vs

LM (f): **Aracne Prima** [Ministro di servitù e supremazia]

CB (f): **Valerias** [Ministro della fratellanza e della pietà]  
vs

LM (m): **Generale Eterno** [Ministro di guerra e ferocia]

LN (m): **Ssu-Ma** [Ministro della ragione e della storia]  
vs

CN (f): **Bastet** [Ministro dell'istinto e della fortuna]

LN (f): **Tarastia** [Ministro della civiltà e della giustizia]  
vs

CN (m): **Faunus** [Ministro della natura e del caos]

Ovviamente al di fuori della Corte Celeste ci sono i quattro immortali nemici per eccellenza:

**Talitha (CM):** l'Imperatrice della Discordia. Dato che Talitha (una donna) incarna i vizi e la malignità umana, questo stereotipo ha contribuito a creare una visione negativa delle qualità femminili e della donna, che possono portare alla dannazione se non vengono temperati e controllati dai maschi (come Koryis e Ssu-Ma hanno diretto e controllato Tarastia nel mito).

**Pharamond (CN):** suo consorte, detto lo Stregone Rosso. Egli incarna l'avidità e l'arroganza di tutta la razza alphatiana e dei maghi in generale, e in quanto patrono della magia arcana, egli giustifica la diffidenza che gli ochalesi nutrono verso questi incantatori.

**Jammudaru (CM):** loro primogenito, signore della vendetta e della crudeltà. Considerato patrono degli orchi-magi nonché di diverse creature mostruose.

**Orcus (CM):** gemello di Jammudaru, signore della violenza e del massacro. Considerato patrono delle razze umanoidi bestiali e dei mutaforma più malvagi, nonché dei non-morti.

Gli ochalesi usano appellativi nella propria lingua per riferirsi agli immortali della Corte Celeste, ciascuno in funzione del ruolo di ogni divinità:

**Huangdi Koryis:** Imperatore dell'Armoniosa Pace (letteralmente "Augusto Re-dio Pace Armoniosa"; solo Koryis può fregiarsi del titolo di Huangdi, "Imperatore"). Chiamato anche *Yu Huangdi* (Imperatore di Giada)

#### Shen-Long (I Dragoni Immortali)

Nome	Immortale	All.	Titolo
Hui Long	Protius	N	Dragone del mare
Huo Long	Rathanos	CN	Dragone del fuoco
Kong Long	Ka	LB	Dragone della terra
Lin Long	Ordana	NB	Dragone del bosco
Tian Long	Grande Drago	N	Dragone del cielo

#### Wang-Lung (Draghi Messaggeri o Messaggeri Celesti)

Nome	Immortale	All.	Titolo
Sheng Lung	Diamante	LB	Drago delle stelle
Xing Lung	Opale	N	Drago del sole
Yue Lung	Perla	CM	Drago della luna

#### Tianzhang (I Ministri Celesti)

L'elenco dei Ministri viene dato in base all'Allineamento (prima i Legali, poi i Neutrali e i Caotici) e al sesso (prima la divinità maschile poi quella femminile). Inoltre, ogni immortale del Consiglio della Luce si oppone alla divinità del Consiglio dell'Ombra elencata nella posizione opposta (ad esempio, Chardastes è il primo del Consiglio della Luce e si oppone a Demogorgone che è l'ultima del Consiglio dell'Ombra, e così via).

### Xi Yuan (Consiglio della Luce)

Nome	Immortale	All.	Titolo
Chang Dangu	Chardastes	LB	Fonte di guarigione
Yaolan Chuangzuo	Alphatia	LB	Culla della creazione
Xi Yang	Ixion	NB	Sorgente della luce solare
Han Li	Arnelee	NB	Custode dell'onestà
Ko-Rou Guofu	Korotiku	CB	Padre della libertà dai mille volti
Qiang Huihun	Valerias	CB	Fulgido spirito che ama

### Anying Yuan (Consiglio dell'Ombra)

Nome	Immortale	All.	Titolo
Canren Jiangjun	Generale Eterno	LM	Generale della ferocia
Yapo Zhu-Hou	Aracne Prima	LM	Regina ragno dell'oppressione
Pianshu Dashi	Masauwu	NM	Maestro dell'inganno
Anying Nushi	Nyx	NM	Signora dell'oscurità
Huihuai Dazhi	Alphaks	CM	Fornace della distruzione
Bing Muqin	Demogorgone	CM	Madre delle malattie

### Ruizhi Yuan (Consiglio dei Savi)

Nome	Immortale	All.	Titolo
Ssu-Ma	Ssu-Ma	LN	Venerabile sapiente
Ta Lai Sifa	Tarastia	LN	Colei che dispensa giustizia
Fuhan Jun	Faunus	CN	Signore della natura e delle fiere
Qing Chen	Bastet	CN	Cortigiana delle passioni

### Si-Shi (I Quattro Condottieri)

Sotto il nome di ognuno dei Condottieri (Shi) viene riportata la regione cardinale e la stagione ad esso associate.

Nome	Immortale	All.	Titolo
Shi Jielang (Nord e Inverno)	Loup	LM	Lupo feroce
Shi Doushang (Sud e Estate)	Thor	NB	Eroe Battagliero
Shi Noumien (Est e Primavera)	Noumena	N	Antico pensatore
Shi Tiangou (Ovest e Autunno)	Malinois	NB	Cane celestiale

### Mo Xin (Il Culto Demoniaco)

Nome	Immortale	All.	Titolo
Ta Lai Aitan	Talitha*	CM	Colei che diffonde amara sofferenza
Fei-Yaoren	Pharamond	CN	Stregone rosso
Xie-Baojun	Jammudaru	CM	Tiranno malvagio
Ou-Rong	Orcus	CM	Mostro cannibale

(\*): Talitha è detta anche Imperatrice della discordia (Huang Buhe) o Imperatrice dimenticata.

## CULTO ALBIGESE

**Diffusione:** Isola dell'Alba

L'Isola dell'Alba o Isola Aurora venne colonizzata dai primi esseri umani di stirpe neathar intorno al 2200 PI, e in seguito i movimenti migratori degli antaliani nel 2000 PI portarono sia normanni che altre tribù neathar a muoversi nel territorio dell'Alba, diffondendosi fino agli estremi capi dell'isola. Gli antaliani rimasero assestati nella punta settentrionale, dando vita al popolo helska (attuali abitanti del Regno di Helskir), mentre i rimanenti neathar si sparpagliarono nelle zone circostanti, spingendosi fino alla Costa delle Ombre. Essi condividevano una serie di credenze originali che contribuirono a renderli un popolo unico, con la venerazione di Viuden (Odino) diffusa presso quasi tutti i popoli anche sulla base dell'influenza dei vicini antaliani. Col passare dei secoli, i neathar albigesi (termine che indica le tribù neathar dell'Isola Aurora) cominciarono a differenziare leggermente le proprie usanze linguistiche e culturali, fino a che diverse leggende sulla creazione diedero vita ad una vera e propria divisione in clan, ciascuno dei quali reclamava una discendenza divina da una delle divinità originali. Esiste però un sostato mitologico di base condiviso da tutti i clan albigesi e basato sia sulle antiche credenze neathar che soprattutto sugli eventi che hanno influenzato la storia dei popoli albigesi e antaliani della regione, che hanno visto l'ascesa di diversi individui carismatici tra i ranghi immortali durante l'Era degli Eroi (1900-1600 PI), successivamente divinizzati anche dalle leggende umane. Per questo il cosiddetto culto albigese raccoglie le fonti mitiche che sono condivise dai discendenti di tutte le tribù neathar dell'isola, le quali però venerano con diverso fervore gli immortali albigesi. Ogni comunità ha infatti un divin patrono che si suppone genitore del fondatore del clan a cui appartiene, e pertanto ogni clan tramanda gli eventi mitici dando risalto alla figura del proprio patrono rispetto agli altri dei, caratteristica che ha spesso scatenato guerre e rivalità tra clan tuttora molto sentite, e che ha contribuito a non rendere uniti gli albigesi (prede più facili per la conquista da parte dei vicini imperi).

### Mitologia albigese

All'inizio del mondo c'erano tre fratelli: Viuden (il cielo), Bel (il sole) e Manadyn (il mare). Essi scoprirono le terre dell'Alba a est del continente e decisero di stabilirsi qui, poiché essa era una regione feconda e dotata di grandi meraviglie. Esplorando la regione, i tre fratelli incontrarono le fate, esseri senza tempo che avevano creato e plasmato parte di questo mondo per assecondare le loro voglie. I fatati stavano soccombendo ad una lotta contro i giganti, e chiesero aiuto ai tre fratelli, che usarono tutti i loro poteri per difendere quel piccolo paradiso. I giganti vennero così ricacciati oltre le scogliere di Westrouрке, e per essere sicuri che non tornassero più, i tre fratelli scatenarono la forza degli elementi per distruggere il ponte di pietra

che collegava la terra delle fate al continente: così facendo crearono l'Isola dell'Alba. Il popolo fatato riconobbe la potenza e la saggezza dei tre fratelli e si prostrò innanzi a loro, acclamandoli come propri sovrani e svelando loro i segreti dell'Alba. Di comune accordo, i tre decisero di prendere moglie per dar vita alla propria stirpe, che avrebbe governato sia sugli esseri della natura che sui piccoli mortali che popolavano la zona ed erano ancora preda dell'ignoranza e della selvatichezza. Girarono l'isola in lungo e in largo, però solo due ebbero fortuna: Viuden si unì a Dun (madre della terra e della fertilità), mentre Bel si unì a Vanu (dea della luna e delle passioni). Manadyn non trovò nessuno che lo volesse, perciò si ritirò sulla costa a piangere, e le sue lacrime furono così tante che il mare divenne salato. Ancora oggi Manadyn si aggira per le coste dell'isola e per i mari in cerca di una sposa, ma quando viene respinto e soffre di solitudine si tuffa tra le onde e si agita sul fondo del mare, scatenando tempeste e fortunali.

Dalla stirpe di Viuden (Odino) e Dun (Terra) nacquero gli dei Brian (Frey), Brianna (Freyja), Donegal (Thor) e Farbautides (Loki). Naturalmente queste divinità si ispirano ai personaggi che compiono realmente azioni epiche nelle vicine Terre del Nord durante l'Era degli Eroi e che ancora vengono ricordati dal culto antaliano oltre che da quello albigese.

Dalla stirpe di Bel (Ixion) e Vanu (Valerias) nacquero Silenus (Faunus), signore dei boschi e delle razze silvane, il mitico fabbro degli dei, Wayland, e il patrono dell'arte e della sapienza, Turlock (Chirone). In un secondo momento Vanu partorì Eiryndul, quando si unì al principe delle fate di nascosto dal suo sposo. Da questo figlio illegittimo ebbe origine la stirpe degli elfi, creature leggiadre dotate di lunga vita e poteri magici con sangue fatato e divino nelle vene, di cui Eiryndul è sovrano e che si insediò nei boschi centro-occidentali dell'isola (evento che testimonia il passaggio degli shiye attraverso l'Alba intorno al IX secolo PI e l'insediamento di alcuni clan elfici presso le foreste del Redstone e della Septentriona, a fianco delle fate).

I tre fratelli si divisero quindi il paradiso (ovvero l'Isola dell'Alba) con la promessa di regnare pacificamente sulla propria nazione e di proteggere e far prosperare i loro sudditi: Bel si insediò nella zona centrale (Redstone, Kendach, Septentriona) coi suoi discendenti, mentre Viuden e i suoi figli rimasero nel nord (Westrouрке, Dunadale e Helskir). Ogni divinità scelse una sposa o uno sposo tra i mortali, e si unì ad esso per dare alla luce i capi che avrebbero dovuto guidare le tribù umane nel nome degli immortali: i famosi undici fondatori dei clan albigesi originali (a cui si sono poi aggiunti il clan degli elfi di Eiryndul, considerato alla stregua dei primi undici, e il clan Kendach seguace di Halav, che invece non è mai stato annoverato tra i clan maggiori per l'origine esterna del suo fondatore). Ad ognuno di questi clan venne donato un artefatto forgiato dagli dei stessi con l'aiuto di Wayland, un dono che gli avrebbe permesso di prosperare e sconfiggere qualsiasi nemico anche

quando gli immortali non fossero stati al loro fianco: i Tredici Tesori Sacri.

Qualche secolo più tardi, una sconosciuta di nome Nyt (Hel) giunta dal nord portò lo scompiglio tra dei e mortali, ottenendo i favori di una delle divinità e convincendola con parole subdole a muovere guerra ai suoi fratelli per conquistare il loro regno (asseconda della zona in cui si racconta la storia, il traditore è l'immortale patrono di un clan rivale, oppure Farbautides, il più avido tra gli immortali). Così la pace tra i popoli venne spezzata per colpa di Nyt, e l'isola si bagnò del sangue degli innocenti. Nyt prese possesso delle loro anime e il suo tradimento fu rivelato quando partorì orrende creature deformi nate dall'unione marsana con l'amante divino e con le anime dei defunti: i cosiddetti fomori (termine che per gli albigesi indica nello specifico gli umanoidi e più in generale i mostri che infestano l'isola). Essi si unirono sotto la bandiera di Nyt e mossero guerra ai figli di Viuden e Bel, che divisi caddero (questa parte della leggenda si riferisce alle invasioni umanoidi che colpirono l'isola dal 1720 PI al 1700 PI, provenienti dal Norwold).

Questo periodo di grande instabilità e di lotte intestine durò per diversi lustri, durante i quali tutti i tesori sacri andarono persi o rubati in seguito a improvvisi rovesci di fronte e tradimenti. Fu in quest'epoca secondo le leggende che su suggerimento della Corte delle Fate, gli dei si allontanarono dall'isola: alcuni vollero inseguire il traditore per punirlo, altri decisero semplicemente di abbandonare gli albigesi, disgustati dalla ferocia dei mortali e decisi a restare a guardare fino a che il conflitto non fosse stato risolto. Quando videro che i propri figli continuavano a non prestare ascolto alle voci sempre più deboli dei loro chierici, essi decisero di inviare sull'isola un araldo che portasse un nuovo insegnamento e una nuova speranza. Fu così che nel X secolo PI entrò nella storia albigese il più famoso degli eroi leggendari dell'isola: il grande bardo Dallbard (Tiresias).

Dallbard a quel tempo era il più potente tra gli incantatori dell'isola e un veggente senza pari. Le sue origini sono incerte secondo il culto albigese, e tutti i clan rivendicano una parentela con l'eroe, che sicuramente doveva essere il figlio di una divinità, anche se non c'è accordo su chi possa essere il genitore (alcuni dicono fosse il figlio divino di Brian, altri di Eiryrs, altri ancora di Viuden o di Bel). Tiresias si recò sull'isola su richiesta del suo patrono Khoronus, dopo aver lasciato la sua patria (Milenia) per completare il suo percorso verso l'immortalità. Qui si fece conoscere come Dallbard e rimase fortemente attratto dalla cultura locale piena di passione e amore per le leggende, tanto da prendere a cuore la causa albigese. Grazie al suo carisma, dopo diversi anni riuscì a riunire a consesso tutti i capi dei clan albigesi e comunicò loro che l'isola sarebbe stata liberata solo se avessero eletto un unico sovrano che prendesse in mano il potere. Quando capi che nessuno dei capi clan era disposto a sottomettersi agli altri, Dallbard li persuase che sarebbero stati gli dei a scegliere il successore che li avrebbe guidati alla rinascita e alla riconquista

dell'isola, invasa da umanoidi e dagli stranieri dalla pelle bruciata (i nithiani, giunti sull'isola nel 1050 PI e che già avevano cominciato a schiavizzare i nativi e a fondare le colonie che poi sarebbero divenute parte del Regno di Thothia). Con l'aiuto delle fate, Dallbard forgiò la possente spada Caledfwylch e la pose nella roccia di un promontorio, lasciando il suo allievo Finnegar a vegliare sull'arma: chiunque avesse estratto la spada sarebbe stato il nuovo sovrano, e Finnegar lo avrebbe annunciato a tutta l'isola con un lungo squillo di tromba. Poi Dallbard scomparve, recandosi ai sette angoli dell'isola per recuperare i tredici tesori sacri degli dei, che avrebbero aiutato la rinascita degli albigeni.

Numerosi capi cercarono di estrarre la spada, senza alcun successo. Fu solo pochi anni dopo che uno straniero dai capelli rosso-fuoco venuto dall'ovest si presentò al cospetto di Finnegar e riuscì ad impugnare Caledfwylch: il suo nome era Hylaw (Halav), e sarebbe passato alla storia albigena come Hylaw Gruaigerua ("fulvachiomia"). Grazie alla sua guida e al suo carisma, i redstoniani e i kendachesi riuscirono ad unirsi per rovesciare il dominio degli stranieri e ricacciare i fomori sulle montagne, ottenendo l'indipendenza. Purtroppo gli altri capi clan non vollero inchinarsi di fronte ad uno straniero sia per orgoglio che per invidia e complottarono contro di lui quando cercò di ottenere la loro alleanza. Hylaw venne comunque proclamato dai suoi sostenitori "sovrano di tutti gli albigeni", e poco dopo aver vinto l'ennesima battaglia contro gli umanoidi scomparve misteriosamente sull'altopiano vicino a Kendach, e la spada Caledfwylch che portava con sé andò perduta. La leggenda vuole che non sia morto sul campo di battaglia, ma che sia stato tratto in salvo dalle fate attraverso il passaggio che conduce al luogo segreto e meraviglioso in cui si sono nascoste, l'Ynys Avalon (un'isola nel Tir nan Og, il paradiso degli dei), e che qui egli rimanga in attesa del momento in cui tornerà sull'isola insieme agli antichi dei per liberare gli albigeni.

Quando Dallbard tornò dalle sue peregrinazioni richiamato da Finnegar, si rese conto che i suoi vaticini erano stati dimenticati, e nonostante avesse ritrovato tutti i tesori sacri dell'isola, le genti erano ancora divise. Con grande sacrificio, egli partì ancora una volta verso il regno di Nyt (per alcuni situato nelle paludi del Dunadale, per altri nel cuore dell'Altopiano Perduto), deciso a uccidere la regina delle tenebre e liberare le menti degli albigeni dal suo nefando influsso. Riuscì a distruggere il Trono d'Ossa, malvagio artefatto grazie a cui corrompeva le menti e controllava le sue truppe di fomori, ma Nyt sfuggì alla sua furia e si ritirò nell'Oltretomba, dove ancora attende il momento propizio per tornare. Certo di avere risolto il problema, Dallbard tornò a parlare ai capi clan, e vide che la fede nelle antiche divinità era quasi svanita. Capi così che non sarebbero bastate tutte le sue battaglie solitarie se essi non avessero ripreso fiducia nelle divinità e nel loro senso di fratellanza, e così donò i tesori ai tredici clan e compose l'ultima profezia prima di sparire e unirsi agli dei: solo colui che avesse riunito i tesori e avesse ritrovato la spada Caledfwylch avrebbe potuto

riunificare l'isola, ma solo se fosse riuscito a farlo insieme ai possessori legittimi di questi tesori. In quel momento finalmente, gli dei sarebbero tornati finalmente riconciliati tra loro e coi mortali, e avrebbero donato agli albigeni una nuova età dell'oro.

Nei secoli successivi grazie all'uso degli artefatti i clan riuscirono a non cadere sotto il dominio completo dei nithiani, che poi scomparvero per volontà degli immortali. Col volgere degli anni, i nuovi invasori ebbero la meglio sugli orgogliosi albigeni, e alcuni dei clan caddero in disgrazia, perdendo anche la propria reliquia. Molti continuarono a cercare la spada Caledfwylch, persino i successivi dominatori alphetiani e i thyatiani, ma invano. Finora rimane nascosta agli occhi dei più, e si mormora che ancora Finnegar attenda sul suo trono di pietra (Finnegar's Watch) il momento in cui dare l'annuncio che il Re dell'Alba è giunto a liberare il suo popolo dalla tirannia.

Secondo alcune leggende posteriori opera di monaci thyatiani, i tre fratelli avrebbero avuto una sorella che però avevano esiliato fuori dall'isola all'inizio dei tempi, per gelosia e per orgoglio, ritenendola indegna di ricevere una parte di quel paradiso. La sorella prese sotto di sé un popolo indomito parente degli albigeni e lo guidò a creare un grande impero, con lo scopo di tornare dai suoi fratelli e rivendicare il proprio diritto a governare sull'Alba (considerata il paradiso in terra). L'arrivo dei thyatiani sull'isola fu quindi propiziato dalla loro patrona, Vanya, la divinità che i tre fratelli maschi avevano allontanato per dispetto ritenendola inferiore (non a caso secondo la leggenda sono i fratelli a scegliere la sposa e a cacciare la sorella, e in tutte le leggende le donne hanno sempre un ruolo secondario, a testimonianza della natura profondamente patriarcale della società albigena). Tuttavia, Vanya ebbe pietà dello stato in cui versavano i figli dei suoi fratelli, e così da vendicatrice divenne conquistatrice e unificatrice.

Sempre secondo questa versione, solo un vero seguace di Vanya potrà trovare la spada e guidare gli albigeni verso il trionfo. Vanya ha spinto il suo popolo (i thyatiani) alla riunificazione coi cugini albigeni dispersi: sarà lei la chiave di volta della rinascita dell'Alba. Il messaggio che cercano di trasmettere i sacerdoti thyatiani di Vanya è chiaro: la sorella rinnegata ha fondato un potente impero, e sta cercando di riportare anche gli albigeni sotto la sua protezione. Solo chi si schiererà dalla sua parte avrà la propria eredità e potrà governare l'isola da vincitore. Dato che i thyatiani dominano in particolare nell'ovest dell'Alba, non sorprende che Vanya abbia un grande seguito anche nel Westrouke e nel Redstone, dove alcuni clan hanno rinnegato le antiche divinità e giurato fedeltà alla Mor'Rioghan (Regina Scarlatta). Nel Kendach invece, Hylaw regna incontrastato, poiché la leggenda vuole che sia stato proprio lui il padre del primo fondatore della dinastia Kendach. La regione kendachese si è sempre identificata col mito del Re Immortale e i suoi governanti si sono sempre considerati i legittimi eredi della corona albigena. Per questo sono fedeli al culto di Hylaw (presente in

misura minore anche nel Reditone) e i più attivi nella ricerca di unità tra i clan sotto un sovrano albighese.

### Divinità del Culto Albighese

L'elenco delle divinità albighesi è il seguente, divise in ordine di anzianità secondo il mito (il riquadro in neretto indica i fondatori dei 13 clan albighesi iniziali):

<i>Viuden</i> ( <i>Odino</i> )	Buon governo e autorità, cielo, tempeste, venti, conoscenza
<i>Bel</i> ( <i>Ixion</i> )	Sole, luce, fuoco, potenza, guerra, eroismo, sapienza
<i>Manadyn</i> ( <i>Protius</i> )	Acqua, oceani, creature marine, viaggio, caos
<i>Vanu</i> ( <i>Valerías</i> )	Amore, desiderio, sensualità, bellezza, fertilità, protezione
<i>Dun</i> ( <i>Terra</i> )	Creazione, equilibrio del ciclo vitale, nascita, prosperità, fertilità, terra, allevatori e agricoltori
<i>Silenus</i> ( <i>Faunus</i> )	Razze silvane, animali, sessualità e istinti, ebbrezza, baldoria
<i>Donegal</i> ( <i>Thor</i> )	Guerra, combattimento, furia in battaglia, onore, audacia
<i>Brian</i> ( <i>Frey</i> )	Ardore, strategia, virilità, lealtà, amicizia, fertilità, agricoltura
<i>Brianna</i> ( <i>Freyja</i> )	Abbondanza, fertilità, famiglia, bellezza, amore, donne guerriere
<i>Farbautides</i> ( <i>Loki</i> )	Astuzia, inganno, raggiro, fuoco
<i>Wayland</i>	Metallurgia, ingegneria, artigianato, costrutti magici
<i>Turlock</i> ( <i>Chirone</i> )	Arti, guarigione, conoscenza, saggezza
<i>Eiryndul</i>	Elfi, illusioni e inganni, astuzia, scherzi, avventura
<i>Hylaw</i> ( <i>Halav</i> )	Guerra, strategia e tattica, forza e determinazione, armi, sacrificio, patriottismo, combattere gli umanoidi
<i>Dallbard</i> ( <i>Tiresias</i> )	Poesia, musica, leggende, sogni, rivelazioni, visioni, magia
<i>Mor'Rioghan</i> ( <i>Vanya</i> )	Guerra, conquista, vittoria, orgoglio, onore, forza
<i>Arnelee</i>	Coraggio, avventura, lealtà, sapienza, viaggio e messaggeri

Occorre notare che mentre tutti i primi tredici immortali sono considerati padri di uno dei clan originali albighesi, Dallbard non è associato ad alcun clan, seppure sia considerato una divinità alla pari delle altre. In realtà il clan di Dallbard è composto dai bardi, trovatori e girovaghi nonché sacerdoti dell'immortale che sono accomunati proprio dall'essere i suoi occhi e la sua bocca, nonché la memoria storica del popolo albighese. Il clan di Dallbard è quindi formato da tutti quegli albighesi che sentono la chiamata ed esercitano questo ruolo, i quali perdono l'appartenenza al clan di origine ed entrano a far parte di quello che è conosciuto semplicemente come clan Dallbard, un gruppo rispettato e temuto da chiunque.

In epoca successiva alla scomparsa di Dallbard si è aggiunto ai culti albighesi anche quello di Vanya, conosciuta come la Mor'Rioghan, ovvero la Regina Scarlatta (dal manto intriso del sangue dei suoi nemici). La Mor'Rioghan è una divinità triplice, patrona della guerra e della battaglia in tutte le sue forme: come **Anain** è una giovane fanciulla che protegge e sprona i guerrieri (guerra come ardimento necessario per superare le difficoltà), come **Macha** è una donna matura e sapiente che guida i veri eroi per renderli conquistatori e protettori del proprio clan (guerra come portatrice di prosperità), come **Badb** è la vecchia che lava i panni insanguinati dei guerrieri nel fiume, presagendone la morte (guerra portatrice di morte). Benché il suo culto non sia annoverato tra quelli più antichi, in realtà ha ormai assunto la stessa importanza di quelli originali tra i clan della costa occidentale (segno della profonda influenza dei thyatiani sugli usi e costumi degli isolani), tanto che nessun guerriero albighese sano di mente a sud del Westrouрке affronta una battaglia senza un'offerta alla Mor'Rioghan, e si guarda bene dall'offendere il suo animale sacro, il corvo, presagio del volere della dea ovunque si posi.

L'ultimo culto in ordine di importanza tra i più recenti è quello di Arnelee, un'eroina proveniente dalla zona settentrionale, che compì imprese incredibili e della quale i bardi cantarono le lodi, finanche arrivando a presentarla come la figlia di Viuden. Così, anche se non fa parte dei tredici immortali che crearono i primi clan albighesi, il culto di Arnelee come patrona delle donne coraggiose e avventurose, dei messaggeri e della lealtà è comunque annoverato tra quelli tipici albighesi, e il clan che porta il suo nome ora vive nella parte settentrionale del Westrouрке.

**Nyt (Hel)** invece è riconosciuta da tutti i clan come la dea della discordia, della morte, della corruzione e della reincarnazione, patrona delle creature mostruose e degli umanoidi (fomori) che infestano l'isola cercando di trovare nuove anime da far divorare alla loro madre in modo che partorisca nuovi orribili fomori per infoltire le loro legioni (secondo la credenza popolare infatti, qualsiasi mortale divorato dai fomori perde la propria anima, che viene presa da Nyt nell'Oltretomba e reincarnata come un fomoro).

Secondo la religione albighese, solo i valorosi e coloro che rispettano le tradizioni potranno sperare di raggiungere gli dei dopo la morte nel loro rifugio di Tir

nan Og, dove si prepareranno alla battaglia finale contro le forze di Nyt e gli invasori dell'Alba, unendosi agli antenati e agli immortali nel giorno in cui gli dei, richiamati dai loro fedeli, arriveranno per purificare finalmente l'isola, dove torneranno a dimorare insieme ai mortali e alle anime dei giusti.

## CULTO DEGLI ALTI EROI

*Diffusione:* Cinque Contee

<b>Brindorhin</b>	<b>hin, patriottismo, sicurezza, famiglia, prosperità, baldoria</b>
<b>Nob Nar</b>	<b>Audacia, imprese eroiche, vagabondi, avventurieri</b>
<b>Coberham</b>	<b>Magia, fiamma nera, misteri, conoscenza, halfling</b>
***	
<b>Karaash</b>	<b>Umanoidi, dominio del più forte</b>
<b>Bartziluth</b>	<b>Bugbear, furia, combattimenti</b>
<b>Wogar</b>	<b>Goblin, guerra, conquista, dispotismo</b>
<b>Ranivorus</b>	<b>Gnoll, odio, razzia, distruzione</b>

Gli hin sono un popolo con una storia orale vecchia di secoli, nella quale le gesta epiche degli eroi hin suscitano un vero e proprio sentimento di adorazione. Alcuni di questi personaggi leggendari, chiamati gli Alti Eroi, sono perciò venerati come immortali, anche se questa pratica non viene portata avanti secondo i modi tipici dei culti umani. Ogni Alto Eroe ha avuto un ruolo importante nella storia delle Cinque Contee, la madrepatria di tutti gli halfling diffusi nei continenti di Brun e Alphatia, durante il suo periodo più travagliato e importante (dal X al VI secolo PI) ed egli incarna i valori più classici della cultura halfling. Inoltre, ognuno si contrappone ad una schiera di demoni considerati i nemici per eccellenza degli halfling, poiché protettori delle razze umanoidi che più hanno arrecato danno al popolo hin, e simboli delle perversioni e dei vizi più spaventosi per gli hin.

Lo scopo principale di un fedele hin è di unire la pratica di venerazione di un Alto Eroe con il racconto delle gesta di queste semi-divinità, in modo da trasmettere sempre una morale e un sentimento di unione che rafforzi la comunità. I templi hin sono perciò luoghi consacrati a grandi adunanze comuni, come piazze, arene, teatri, grandi sale comuni e persino locande, dove si celebrano gli Alti Eroi con canti, cerimonie, gare di racconti e feste. In questo senso la religione halfling è molto più informale delle altre fedi umane e semi-umane e per questo riesce ad essere assimilata in modo più radicato dai gioviali e scanzonati hin. Per lo stesso motivo, in pratica nelle Contee non esistono chierici hin, ma tutti gli halfling sono considerati allo stesso tempo fedeli e officianti nel momento in cui si improvvisano cantastorie (attività

per questo molto popolare e tenuta in gran considerazione nelle Contee) per declamare le gesta degli Alti Eroi. I veri rappresentanti divini degli Alti Eroi nelle Contee sono i Maestri, gli unici dotati di poteri clericali e druidici, che però agiscono individualmente per proteggere le Contee e celebrare i principi degli Alti Eroi.

Anche se a prima vista potrebbe sembrare che gli halfling non si interessino degli Immortali, in realtà la fede negli Alti Eroi e nei principi di speranza, benessere e libertà che essi rappresentano è talmente connaturata nel quotidiano modo di vivere e di pensare degli hin da essere ovvia per loro, finendo così per scomparire agli occhi dei profani, poiché espressa attraverso una serie di gesti e di rituali che poco hanno a che fare con le preghiere così comuni per le altre culture. Così ad esempio il rituale della mietitura celebra l'abbondanza offerta da Brindorhin, così come i giorni di Digiuno e Festa celebrano la libertà conquistata tramite gli sforzi di Brindorhin e Coberham. Ogni ballata su Nob Nar o su qualsiasi altro Eroe è una preghiera ad esso affinché vegli su coloro che la intonano e la ascoltano, ed ogni brindisi elevato agli eroi hin è similmente un gesto di preghiera nel cuore degli halfling, tutte cose che dimostrano la grande religiosità di un popolo che non ha mai perso di vista le proprie tradizioni e che le custodisce gelosamente.

## CULTO KARIMARI

*Diffusione:* Ulimwengu (Penisola del Serpente)

I karimari sono un popolo di pigmei nascosto nel cuore della Penisola del Serpente che si è evoluto per millenni senza contatti con l'esterno, creando una cultura estremamente semplice e legata all'ambiente naturale circostante che li ha sempre sfamati, protetti e nascosti agli occhi dei vicini predatori. Per questo il culto karimari si concentra sulla venerazione della propria terra, **Ulimwengu** (parola che significa "mondo" nella loro lingua), che li sorveglia e provvede a soddisfare qualsiasi loro bisogno. Pertanto i karimari non vedono alcun motivo per venerare delle divinità (e di conseguenza nessuno di loro ha mai nemmeno cercato di ascendere tra le sfere celesti), e il posto degli immortali nella mistica karimari viene preso da Ulimwengu.

Per i karimari, la terra in cui abitano è viva ed è la madre, la compagna e la figlia di ciascuno di essi. Da un lato la terra produce ciò di cui hanno bisogno per vivere e li fa crescere come una madre premurosa, dall'altro essi la curano e la amano come farebbero con i propri figli. Seguendo l'esempio di Ulimwengu, i karimari cercano solo di raggiungere l'equilibrio con il creato, e per fare ciò rispettano le leggi della natura e si sforzano per mantenere l'equilibrio naturale intorno a loro. Quando un karimari muore, esso ritorna semplicemente alla terra per ricominciare il ciclo vitale, e viene adagiato in una fossa dopo essere stato esposto

all'ultimo saluto dei suoi cari in un letto di petali e foglie. Il momento della separazione è triste, ma presuppone una nuova rinascita in Ulimwengu, sia essa sotto forma di animale, pianta o essere umano. Per questo i karimari accettano la morte comunque avvenga, credendo che sia semplicemente un rituale di passaggio per accedere a una nuova fase del ciclo vitale di cui tutti fanno parte. Per lo stesso motivo, nessun sacerdote karimari cercherà mai di far tornare in vita chi sia stato preso dalla morte, poiché equivarrebbe a ribaltare il ciclo naturale (i karimari sono quindi accerrimi nemici dei non-morti).

I sacerdoti karimari sono tutti druidi e acquisiscono i poteri dalla terra stessa. Essi sono in grado di compiere miracoli proprio perché in sintonia con la terra, e quindi in grado di alterare leggermente l'equilibrio per produrre gli effetti desiderati, in modo da riportare le cose nel migliore dei modi. I druidi karimari tuttavia non perdono i propri poteri una volta fuori dal perimetro dei Karwana Mulumba (ovvero Alberi Guardiani, un enorme cerchio di alberi magici che circonda per intero Ulimwengu e la nasconde agli occhi di qualsiasi nemico), ma solo fino a che rimangono intimamente legati al potere della natura e dell'equilibrio universale. Il sovrano dei karimari è sempre un druido e solitamente diventa quello di livello più alto nella regione, un punto di riferimento per l'intera Penisola del Serpente.

La verità circa la fonte di potere dei sacerdoti karimari risiede in Kereenyaga, ovvero la Roccia del Mistero, che giace al centro del cerchio degli Alberi Guardiani, a circa 8 km a sud di Shani Kijiji, la capitale del regno di Ulimwengu. Kereenyaga è un monolite di granito alto 30 metri vecchio di eoni, che infonde riverenza e un certo timore in tutti i karimari. Molti lo chiamano anche il Cuore di Ulimwengu o il Figlio del Fulmine, e secondo la mistica karimari in esso è conservata l'anima di Ulimwengu. In effetti questa credenza corrisponde a verità.

Prima della venuta delle specie senzienti nel mondo, Mystara era una creatura vivente, un monolite (essere immortale in tutto e per tutto simile ad un pianeta) di nome Urt. Durante la preistoria, un meteorite colpì Urt in modo talmente violento da perforare il suo manto protettivo (la crosta terrestre) provocare un collasso del nucleo in cui albergava il suo spirito. Su richiesta di Urt, gli immortali trasferirono altrove la sua essenza vitale, e plasmarono il mondo in modo da salvaguardarne l'integrità e lo sviluppo delle razze viventi che in quel momento rischiavano l'estinzione. Così si formò il Mondo Cavo, e l'anima di Urt venne trasferita proprio nel monolite situato nella Penisola del Serpente. Per intere ere Urt giacque dormiente in questa parte del globo, fino alla comparsa dei karimari e della loro filosofia animista. Nei millenni successivi Kereenyaga servì da ricettacolo di tutte le speranze, i desideri e le paure dei karimari, e più essi credevano che la loro terra fosse viva, più Kereenyaga lo diventava, fino a che Urt non si ridestò e prestò ascolto alle loro invocazioni creando Ulimwengu. Seppur tecnicamente non sia un

immortale, Kereenyaga però agisce come protettrice di un intero popolo grazie alla fede che essi hanno nella terra in cui risiedono dall'alba dei tempi.

La Roccia del Mistero è diventata un artefatto creato dal popolo karimari per proteggere se stessi e Ulimwengu. Il più grande tra i suoi poteri naturalmente è quello di nascondere Ulimwengu da occhi indiscreti. Essa proietta costantemente un terreno illusorio su tutta la nazione, facendola apparire dall'alto un insieme confuso di giungla, ruscelli e colline senza alcun insediamento. Questo naturalmente nasconde la civiltà karimari da chiunque si trovi sopra il livello degli alberi, anche se chiunque attraversi la foresta normalmente non è soggetto all'illusione. Inoltre Kereenyaga impedisce anche qualsiasi tentativo di divinazione magica sulla zona, facendo vedere a chiunque tentasse di visualizzare la regione la stessa illusione che si ha volandoci sopra. La Roccia infine, oltre a donare ai druidi i poteri divini di cui dispongono, ha un'ultima caratteristica: a tutti coloro considerati amichevoli nei confronti di Ulimwengu (quindi di certo tutti i karimari) conferisce una benedizione costante che concede un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire, per ferire e ai Tiri Salvezza. Al contrario, i nemici di Ulimwengu soffrono una penalità di -1 agli stessi tiri sopra elencati (la maledizione non è in alcun modo eliminabile fino a che si resta all'interno del perimetro degli Alberi Guardiani).

## CULTO PANICO DI KAGYAR

**Diffusione:** Casa di Roccia, Thyatis, Alphia, Darokin, Costa Selvaggia, Norwold, Karameikos

<b>Kagyar</b> <b>l'Artigiano</b> ***	<b>Nani, artigianato, metallurgia,</b> <b>scultura, costruzione, minatori</b>
<b>Karr</b> <b>(Thanatos)</b>	<b>Morte, entropia, distruzione,</b> <b>decadenza, oblio, corruzione</b>

La religione dei nani è basata principalmente sulla venerazione di Kagyar l'Artigiano, riconosciuto dalle loro leggende come il creatore della razza nanica. Le antiche leggende affermano che Kagyar abbia creato i nani dalla terra, attorno al 1800 PI, cioè quasi tremila anni fa. Il primo nano sarebbe stato Denwarf, che avrebbe aiutato Kagyar nella creazione dei nani e che sarebbe divenuto di lì a poco il loro primo Re.

I nani vedono la religiosità da un lato come un fatto personale, dall'altro come un fatto di stato. La Reliquia è un punto di riferimento spirituale e politico e i Custodi della Reliquia sono tanto Filosofi Legali quanto Chierici di Kagyar. Kagyar fornisce la magia per crearla, tenerla attiva; il modo di usare tale energia però è un fattore spirituale del Clan. La Reliquia del Clan è il giusto compromesso tra la visione clericale e la

visione laica: è il simbolo del patto di fedeltà che c'è tra Kagyar ed i nani.

I nani non hanno nessun interesse per la Cosmogonia o la Teogonia. Essi in primo luogo pensano che sia sciocco cercare di sapere dalle divinità più di quanto esse vogliano dire, e ancora più sciocco inventare quando da esse non si ottengano informazioni, come fanno quasi tutti gli altri popoli. I nani sono semplicemente consapevoli dell'esistenza di esseri superiori a loro in quanto a forze e poteri, che influenzano indirettamente la sorte degli uomini, del pianeta, forse dell'intero Multiverso. Chiamano queste creature divinità, senza che questo presupponga da parte loro alcuna adorazione o sottomissione. L'unico che i nani rispettano grandemente e venerano, come un capo famiglia, educatore e condottiero, è Kagyar, per ciò che egli ha fatto per la loro razza e per l'amore che egli porta a quello che si definisce il suo popolo. Molti nani, pur rispettando e amando Kagyar, non lo venera come un umano può venerare un dio, non gli rivolge preghiere o devozioni. Solo alcuni fra i più devoti, i Chierici, pregano e riveriscono Kagyar ed ottengono in cambio gli incantesimi. Per quelli che lo venerano in questo modo superiore (cioè al di là di un "onorare" che assomiglia molto ad un culto laico degli antenati, più che ad una religione), è spesso normale prima o poi finire per fare un apprendistato presso un altro Chierico (generalmente Buhrodar) ed apprendere da lui le semplici preghiere da rivolgere a Kagyar - e quindi gli incantesimi. Tra questi stanno saggi, studiosi, medici, crociati, che danno molta più importanza al ruolo di Kagyar fra i nani di quello che fa gran parte della popolazione comune.

Kagyar stesso non è una divinità impositiva o vendicativa. I suoi sacerdoti nani, la cui esistenza è pressoché sconosciuta al di fuori della comunità nanesca e di alleati stretti, sono innanzitutto nani come tutti gli altri, e non sono tenuti a compiere alcun rituale. Non esiste un dogma di Kagyar, ed il sacerdozio ha una forma molto flessibile, tanto che chiunque può uscirne qualora lo desidera (laddove per entrare è necessario un breve periodo di formazione, che può essere condotto presso il Clan Buhrodar o anche privatamente presso un sacerdote). I sacerdoti, semplicemente chiamati Chierici, hanno il compito di guide spirituali e sono il veicolo di comunicazione ed aiuto privilegiato della divinità nei confronti dei nani, finché il loro comportamento è giudicato appropriato da Kagyar; non esiste una "gerarchia" ecclesiastica, né compiti particolari da svolgere. Certo, alcuni rituali come funerali o cerimonie di particolare importanza, sono spesso tenuti da Chierici, ma in primo luogo non è una regola o una legge scritta; in secondo luogo, se questo avviene è solo in quanto generalmente coloro che diventano Chierici sono nani meritevoli e saggi, non certo per il ruolo che essi ricoprono, che comunque non viene segnalato da nessun simbolo o nessun riconoscimento. Essere Chierico è un fatto spirituale che appartiene solo al nano, non un fatto che debba essere noto alla comunità. Qualora un Chierico si comportasse in maniera non gradita a Kagyar o

smettesse di rivolgersi a lui con venerazione, questi semplicemente mostrerebbe il suo sfavore o il suo dispiacere privandolo di incantesimi e benefici, ma non agirebbe in alcun modo per danneggiare o punire.

Oltre a Kagyar, un'altra divinità molto rispettata dai nani è Garal, fratello di Kagyar nella mitologia nanica e creatore della razza degli gnomi. Non sono rari i chierici di Garal, per il quale si applicano le stesse regole. L'unico immortale avversato dal Culto di Kagyar e temuto veramente da tutti i nani è Karr (Thanatos), poiché esso rappresenta la morte intesa come distruzione e annullamento di quanto di buono e utile è stato fatto nella vita, l'annientamento dell'operosità e della capacità creativa che influenza e accompagna un nano durante la sua vita.

L'istituzione che più assomiglia ad una "chiesa" vera e propria nella Casa di Roccia è il Clericato, una specie di associazione che riunisce tutti i Chierici di Casa di Roccia, che si riuniscono a scadenze regolari per discutere sullo stato spirituale della nazione, su come guidare e consigliare i nani, e così via. La metà circa dei Chierici è costituita da nani del Clan Buhrodar e il 90% dei Chierici venera Kagyar, mentre gli altri Garal e Terra.

## CULTO ΠΙΘΙΑΠΟ

*Diffusione:* Nithia (Mondo Cavo)

<b>Rathanos</b>	Fuoco, energia, potere, supremazia maschile, orgoglio
<b>Pflarr</b>	Magia, conoscenza, protezione, costrutti magici
<b>Maat</b>	Giustizia, ordine, virtù, integrità, onestà, onore, lealtà, redenzione
<b>Horon/ Orisis</b>	Luce, sole, guerra, eroismo, lotta contro il male, equilibrio e ordine, ciclo vitale, rinascita
<b>Ixion</b>	Amore, passione, arti, bellezza, protezione, carità, fertilità
<b>Isiris/hathor (Valerías)</b>	Artigianato, metallurgia, scultura, costruzione
<b>Ptahr (Kagyar)</b>	Cielo, tempeste, aria, astuzia, conoscenza, saggezza
<b>Amon (Odino)</b>	Acqua, fiume Nithia, vita, viaggio
<b>Nithys (Protius)</b>	Prosperità, fertilità, nascita, terra, allevatori e agricoltori
<b>Mut (Terra)</b>	Fortuna, ricchezza, istinto, protezione, felini
<b>Bastet</b>	Caccia, battaglia, audacia, viaggio, rakasta e felini
<b>Mahes (Ninfangle)</b>	Viaggio, commercio, astuzia, ladri, messaggeri, venti, luna
<b>Zephyr (Asterius)</b>	

<b>Kepher</b> (Noumena)	<b>Enigmi, misteri, magia,</b> <b>conoscenza, tattica, strategia e</b> <b>logica</b>
<b>Chardastes</b>	<b>Medicina, guarigione, salute,</b> <b>purificazione</b>
<b>Nuptys</b> (Nyx) ***	<b>Riti funebri, necromanzia,</b> <b>tenebre e oscurità, notte, segreti</b>
<b>Thanatos</b>	<b>Morte, oblio, corruzione</b>
<b>Ranivorus</b>	<b>Pazzia, distruzione, odio, gnoll</b>
<b>Apophis</b> (Bachraeus)	<b>Tradimento, vendetta, odio,</b> <b>serpenti, veleno</b>

Il culto nithiano ebbe origine nell'attuale Bacino Alasiyano tra il 1700 e il 1400 PI, e si estese a tutte le province dell'Impero Nithiano durante l'Età Imperiale, trovando fedeli dalle coste orientali dell'Isola dell'Alba fino alle steppe della Costa Selvaggia. Nel 500 PI la civiltà nithiana venne cancellata dalla faccia di Mystara per volere dei suoi stessi patroni divini, dopo che il Faraone Taphose e i nobili più potenti dell'impero peccarono contro le divinità alleandosi con le forze dell'Entropia e minacciando l'intero pianeta a causa degli incantesimi distruttivi che utilizzarono nelle loro guerre civili. A quel punto gli immortali Rathanos e Pflarr, dopo aver purgato Ranak, la capitale dell'impero, dalla corruzione portata da Thanatos, la trasferirono nel Mondo Cavo insieme ai nithiani più virtuosi, e qui rifondarono il Regno di Nithia, dove attualmente viene venerato l'antico pantheon con l'aggiunta di Kepher (Noumena), primo faraone della neonata Nithia del Mondo Cavo.

### Storia del misticismo nithiano

Inizialmente, i nithiani (risultato di matrimoni misti tra tribù neathar e discendenti di oltechi azcani migrati verso est) veneravano divinità diverse in base alla tribù o alla regione di appartenenza. Esistevano quindi moltissimi culti e molti pantheon diversi nel Bacino Alasiyano prima dell'età imperiale, ciascuno retaggio delle antiche credenze dei popoli che erano venuti ad abitare in quella regione. Con l'avvento di Pflarr (prima divinità autoctona) e successivamente di Chardastes, i nithiani iniziarono ad essere unificati in grandi regni e infine in un vero e proprio impero, e i culti vennero fusi insieme, oscurati o integrati da quelli dell'etnia che di volta in volta riusciva a prendere il potere. In particolare, la venerazione di un principio unico e assoluto, creatore del mondo e della vita, si diffuse largamente tra i nithiani, che identificarono questa entità con nomi diversi (Ra, Atum, Aton, Khepera), fino a che non si impose su tutte il culto di Rathanos come principio equilibratore del creato e forza generatrice della vita e della conoscenza. La supremazia di Rathanos venne sancita dall'unificazione dei regni sotto Chardastes, Primo Faraone dell'Impero di Nithia, che si proclamò superiore a tutti i Re e i Principi, diretto discendente di Ra e suo araldo in terra, destinato a governare per diritto divino. Su questa base

si fondò la struttura della Nithia imperiale, e con l'unificazione delle terre dell'Alto e Basso Nithia nel 1500 PI ebbe inizio quella che sarebbe stata ricordata come l'Età Imperiale.

Chardastes riuscì a inaugurare un misticismo che riprendeva le antiche usanze e le credenze delle varie regioni nithiane, rielaborandole a proprio vantaggio. A quel tempo cinque erano le correnti religiose più forti presenti nell'impero: la cosiddetta Enneade (venerazione di un pantheon di 9 divinità) diffusa tra le genti del sud, in particolare tra i discendenti degli oltechi-azcani; l'Ogdoade (culto basato su quattro principi universali, ciascuno incarnato in un'entità maschile e una femminile, che costituivano quindi otto divinità) diffusa nella regione settentrionale (in particolare tra i discendenti dei neathar); il culto di Ptahr come creatore unico, che aveva particolare forza nella zona occidentale vicino alla Casa di Roccia; la religione di Bat, mucca sacra generatrice del creato e associata alla fertilità femminile, venerata nella regione centrale; e la cosiddetta Triade del Delta, basata sulla venerazione di Amon, dio onnipotente del cielo, della moglie Mut, dea della terra e della fertilità, e del figlio Zephyr, dio della luna, delle arti e dei commerci. Con la politica e la conquista militare Chardastes riuscì a sottomettere tutte le diverse regioni indipendenti della Nithia, e in ognuna accostò alla figura principale del pantheon il dio Rathanos, creando un accorpamento che nel corso del suo regno venne assimilato da tutta la popolazione nithiana. Fu così che Ra divenne il dio creatore unico, principio da cui gli altri furono originati o di cui erano incarnazioni. Integrando l'Ogdoade, i quattro principi primi che da soli erano in disarmonia e instabili diedero origine a Ra, il grande equilibratore che prese nelle proprie mani il dominio dell'universo. L'Atum dell'Enneade (forza generatrice che unendosi alla sua stessa ombra aveva creato l'aria, la terra e il cielo) fu considerato l'incarnazione adulta di Ra (quella appunto generatrice) e venne considerato padre di Amon (Triade del Delta), che si unì a Mut (la terra) per generare il creato e le altre divinità secondo lo schema dell'Enneade (che accorpò poi la figura di Isiris a quella di Bat nella sua forma di Hathor, mucca sacra madre di Horon). Persino il culto di Ptahr venne inserito in questa grande riforma religiosa, e Ptahr divenne il grande artigiano che aveva modellato l'uovo cosmico da cui era nato Ra.

### Mitologia Nithiana

Secondo la cosmogonia dell'Età Imperiale quindi, all'inizio l'universo era rappresentato da quattro principi fondamentali, ciascuno dei quali dotato di una parte maschile e di una femminile: Nu/Naunet l'Acqua (Protius), Kuk/Kauket il Caos (Thanatos), Amun/Amunet l'Aria (Odino) e Huh/Huhet l'Eternità (Ixion). Dalla somma di queste entità nacque la scintilla della vita che equilibrò l'universo, e che Ptahr (Kagyar) racchiuse nell'Uovo Cosmico da lui plasmato per dare forma alla vita. Dall'uovo scaturì lo scarabeo (Khepri), la forma di Ra Nascente, il quale divenne subito dopo un bambino piangente (Nefertum), dalle cui lacrime nacquero gli esseri umani (Ra Creatore), e

quando smise di piangere, il bambino crebbe e si tramutò in Atum-Ra o Rathanos (Ra Onnipotente), che completò l'opera di creazione e iniziò a governare l'universo come l'aveva formato. Dal pensiero di Ra prese forma Maat, dea della giustizia e dell'ordine cosmico, mentre dalla parola di Ra nacque Pflarr, signore della conoscenza e della saggezza, guardiano dei vivi e dei morti. Maat e Pflarr aiutarono Ra a dare ordine a ciò che egli creava, e divennero i suoi consiglieri e i giudici dell'operato dei mortali. Ra si unì poi alla sua stessa ombra e generò Amon il Cielo (Odino) e Mut la Terra (Terra) che insieme partorirono Orisis e Isiris (Ixion e Valerias, che rappresentano il Huh/Huhet, la forza generatrice dell'eternità), Nuptys e Thanatos (Nyx e Thanatos, che invece rappresentano il Kuk/Kauket, l'aspetto distruttivo del creato). Per tenere divisi il cielo e la terra, Ra creò Zephyr il Vento (Asterius), che mise a sostenere la volta celeste sulla terra con le sue ali, e Nythis l'Umidità (Protius) che avvolse Mut per preservarla dalla forza del vento e creò le acque e gli oceani. Orisis sposò Isiris e divenne il Re dei mortali, ma il fratello Thanatos era geloso del suo potere, e Nuptys avrebbe voluto per sé Orisis come compagno. Istigata da Thanatos allora, Nuptys si presentò a Orisis con le sembianze della sposa e giacque con lui. Dopo la partenza di Orisis, Thanatos approfittò della sorella nel sonno, e da quest'unione nacquero Apophis e Ranivorus, figli del tradimento e dell'invidia. Thanatos scagliò quindi su Orisis la sua frustrazione e con la complicità di Ranivorus lo uccise e lo fece a pezzi, disperdendoli per la terra. Isiris non si rassegnò e con l'aiuto di Pflarr ricompose la salma del marito e le ridiede vita, aiutandolo nella sua battaglia contro il fratello. Thanatos venne scacciato, ma tornò sotto mentite spoglie e distrusse l'amuleto che custodiva l'anima del fratello nella speranza di ucciderlo. L'anima però, protetta dall'incantesimo di Pflarr, si incarnò nel grembo di Isiris e tornò in vita come Horon, il Re Vivente (per questo Isiris è anche venerata come Hathor, "casa di Horon"), che sconfisse definitivamente l'usurpatore e lo evirò, cacciandolo dal suo regno insieme al figlio Ranivorus. Su richiesta di Ra poi, Ptahr modellò due figure che presero vita, Bastet e Mahes (Ninfangle), la dea pantera e il dio leone, che mandò nel mondo ad inseguire Thanatos e Ranivorus per portare su di loro la vendetta di Ra e per proteggere i viventi (in particolare sono considerati i protettori della nazione nithiana). Quando Ra volle Horon accanto a sé per unirsi agli altri dei, il Re Vivente scelse il più saggio e virtuoso tra i mortali, Chardastes, e gli consegnò i simboli del suo potere, il bastone uncinato, la frusta e la corona, e insieme alla madre ascese al cielo unendosi a Ra. Apophis però, figlio illegittimo di Orisis e fratellastro di Horon, si risentì per la scelta e per essere stato escluso dalla benedizione di Ra, e così cospirò contro Chardastes con l'appoggio della madre e di Thanatos, catturando Chardastes ed esiliandolo. Ma con l'aiuto della Giustizia (Maat) e di Pflarr, Chardastes tornò a riprendersi ciò che era suo di diritto, e anche Apophis venne cacciato dal regno, trasformandosi in serpente e

rivelando la sua vera natura. Con l'aiuto di Pflarr e la sua immensa saggezza, Chardastes fondò il più grande impero dell'umanità, passando alla storia come il Primo Faraone, unendo i popoli dal luogo in cui il sole sorge a quello in cui tramonta, e magnificando così il potere di suo padre e del sommo Ra su tutto il mondo. Così dopo di lui tutti i Faraoni sono stati i rappresentanti di Ra in terra, figli di Horon e Orisis, e alla morte ascenderanno al cielo per riunirsi a Ra come il resto dell'umanità.

Quando però le forze del Caos tornarono a gettare la loro ombra sulla Nithia, alcuni dei nobili ascoltarono le promesse di potere di Thanatos, Ranivorus e Apophis, e peccarono di superbia nei confronti di Ra. In particolare, il Faraone Taphose il Folle nel tentativo di zittire tutti coloro che si erano sollevati contro il suo tentativo di innalzare il culto di Thanatos sopra a quello di Ra, usò i segreti che gli erano stati rivelati dal Caos per portare Morte e Distruzione sulla Nithia, e fu a questo punto che Ra intervenne per punire lui e tutti i suoi seguaci. Ra mandò i suoi figli nell'Impero di Nithia a separare i meritevoli dagli ingiusti, e quando ebbero marchiato col sigillo di Ra tutti i salvati, il divino Rathanos mandò le quattro calamità ad abbattersi sulla Nithia e a punire i malvagi. Così la terra divenne arida intorno al Nithia e produsse carestie che affamarono gli iniqui; l'aria divenne più calda e generò malattie che fecero morire gli infedeli in preda ad atroci sofferenze; il sole divenne rosso e bruciò i nemici di Ra con lingue di fuoco; e infine la notte avvolse il mondo e si portò via con sé i traditori tra pianto e stridore di denti. E quando il sole tornò a splendere, era macchiato del sangue dei morti e rimase rosso per l'eternità, mentre intorno al fiume Nithia nulla era rimasto delle antiche terre conosciute. In mezzo a quella devastazione solo la città di Karnak venne risparmiata, e al suo interno i redenti furono protetti dalla furia degli dei, che donarono loro un nuovo Faraone, Kheper il Cercatore, il quale ricostruì l'impero e forgiò una nuova alleanza con Ra e Pflarr, spezzando una volta per tutte la maledizione che aveva reso folle Taphose prima che riempisse nuovamente i cuori degli uomini e ascendendo al cielo tra gli dei grazie alla sua saggezza e alla sua devozione. Dopo la sua scomparsa, la Nithia conobbe nuovamente la guerra, ma l'influenza di Kheper e la potenza di Rathanos impedirono ai nithiani di distruggersi, e dopo aver diviso le terre nei Regni dell'Alta e Bassa Nithia, i più savi tra i chierici scelsero un nuovo Faraone per perpetuare la tradizione e governare i Regni di Nithia, e così è stato sempre da quel momento in avanti, con la benedizione di Ra.

### I Protettori di Nithia

Secondo la cultura nithiana, gli dei sorvegliano i mortali e inviano segnali e giudizi ai loro servitori, i sacerdoti, per indicare la via tracciata dall'onnipotente Rathanos. In particolare, i chierici hanno il compito di consigliare e ubbidire ad un individuo illuminato scelto da Ra per guidare il popolo nithiano e far rispettare i dettami degli dei: il Faraone. Il Faraone incarna l'autorità di Rathanos in terra dato che riveste il duplice

ruolo di Gran Sacerdote di Rathanos e Re dei Re, accorpando in sé potere temporale e potere spirituale, ed è una carica ereditaria (si trasmette di padre in figlio); può essere revocata solo se la linea dinastica si esaurisce senza un maschio, o nel rarissimo caso in cui tutti i sommi sacerdoti delle divinità che proteggono la Nithia decidono all'unisono che il Faraone è indegno di governare e non rappresenta più Rathanos (cosa che diventa evidente specialmente se il Faraone non manifesta più poteri clericali). I simboli del potere faraonico sono diversi: in primis il flagello e il bastone ricurvo (ad indicare la potenza di Ra e di Pflarr), poi il talismano con l'occhio aperto (simbolo di Kepher Onnisciente); e infine la doppia corona dell'Alto e Basso Nithia, con l'avvoltoio che sovrasta il cobra (simboli associati alle divinità Nekhbet e Wadjet, protettrici delle due regioni nel mondo di superficie, poi identificate con la dea Mut in seguito all'unificazione dell'impero).

Ogni città nithiana possiede un patrono di riferimento, benché in ognuna siano presenti templi dedicati a tutte le maggiori divinità (la cosiddetta Enneade, ovvero i primi nove immortali citati) e ad alcuni dei minori, e tutte considerino Ra come la divinità più importante, seguita da Pflarr, figlio divino creato a sua immagine senza l'aiuto di una delle dee ancestrali e pertanto più puro degli altri figli. I vari templi sono indipendenti, anche se venerano le stesse divinità, e ciascuno è retto da un proprio Sommo Chierico. I templi più ricchi che appartengono alle divinità della Enneade formano il cosiddetto Tempio dei Gran Sacerdoti, di cui fanno parte i sommi chierici dei primi otto immortali più il Faraone come rappresentante di Ra. Questi sacerdoti non hanno autorità al di fuori del proprio tempio, ma esercitano la loro influenza sul Faraone e sui loro confratelli tramite suggerimenti, prestiti di denaro o di favori, e alleanze politiche coi Re dell'Alta e Bassa Nithia e coi governatori a capo delle varie città, detenendo gran parte del potere politico dell'impero.

Gli unici tre immortali considerati nemici della Nithia poiché si sono opposti da sempre a Rathanos, Pflarr e ad Orisis sono Thanatos (signore della morte e del caos), Ranivorus (nemesi di Pflarr poiché portatore di follia e corruzione laddove invece Pflarr è latore di conoscenza e saggezza) e Apophis (patrono della vendetta e dell'odio). I loro culti sono assolutamente proibiti all'interno dell'impero e i loro seguaci vengono catturati e giustiziati ovunque scoperti. Sfortunatamente, a causa della presenza dei due vermi del profondo mascherati come enormi torrioni (le Torri di Soth e Sekhaba) nel deserto intorno alla Nithia, Thanatos e i suoi alleati continuano a cercare proseliti e a corrompere i nithiani, minacciando la stabilità dei due regni e attendendo pazienti il momento in cui potranno far scoprire ai nithiani gli

antichi incantesimi distruttivi di Taphose, proibiti da Rathanos e ora sepolti sotto Ranak, per portare la distruzione nel Mondo Cavo.

Nuptys invece, nonostante sia associata alla notte e alla morte, non viene ritenuta nemica di Ra, poiché non agì mai contro Rathanos, anche se usò le sue arti per ingannare Orisis e concepire Apophis. Per questo venne maledetta da Rathanos che tolse dal suo grembo la scintilla della vita, rendendola per sempre incapace di procreare ancora, e per questo viene considerata sventurata. L'unico dominio che Ra le ha attribuito è quello sulla notte e sull'oscurità (dunque sui segreti), e sui morti, di cui è custode insieme a Orisis, l'unico che abbia mai lasciato tornare tra i vivi per volere di Ra. Ne deriva che i chierici di Nuptys siano addetti ai riti funerari insieme a quelli di Orisis, e a differenza di questi ultimi, sono loro a preparare le salme dei guardiani che dovranno difendere le tombe dei faraoni: loro infatti è il compito di creare le mummie animate,



pronte a risorgere per vendicare qualsiasi offesa subita dal luogo sacro che custodiscono. Sempre per questa credenza, solo i sacerdoti di Orisis, Nuptys e Ra possono evocare i defunti in Nithia, poiché solo questi ultimi hanno il dominio sulle anime dei morti. Naturalmente anche tutti i chierici degli immortali entropici sfidano questa restrizione attingendo ai poteri delle tre divinità, e anche per questo vengono disprezzati dalla popolazione come sovvertitori dell'ordine naturale, oltre che cacciati dai fedeli di Orisis-Horon e di Rathanos.

La figura di Ixion nel pantheon nithiano merita ulteriore approfondimento. Egli riveste infatti due ruoli contemporaneamente: come Orisis (il Re Morto) è il patrono della rinascita, dell'equilibrio del ciclo vitale e custode dell'aldilà, colui che impedisce alle anime di fuggire dalla sentenza di Maat. Come Horon invece (il Re Vivente) è il patrono del sole e della purezza, della guerra e dell'eroismo, associato alla forza divina di Ra che distrugge i malvagi e che combatte Thanatos e le legioni della Morte e del Caos. La biade Horon-Orisis indica il ciclo eterno che attende tutti i Faraoni, che vivranno la vita mortale al servizio di Rathanos con l'appoggio di Horon, e che risorgeranno nel Dat (l'Oltretomba) per continuare a servire Ra insieme a Orisis, signore delle anime dei virtuosi.

Secondo le arti figurative e la mistica nithiana, ogni divinità è associata ad un animale e rappresentata nei dipinti e nella scrittura (una vera e propria arte fatta di ideogrammi chiamati geroglifici) col corpo umano e la testa di animale (zoomorfismo). L'animale corrispondente a ciascuna divinità è considerato ad essa sacro, e normalmente i fedeli devono rispettarlo ed evitare di mangiarne le carni (questa restrizione vale nei confronti di tutti gli animali abbinati all'Enneade).

Chiunque contravenga a questa regola è passibile di fustigazione, carcere e anche di morte (in base alla severità delle leggi della provincia in cui avviene il sacrilegio). Naturalmente gli animali collegati alle divinità nemiche della Nithia (come il serpente, lo scorpione e la iena) sono considerati impuri e devono essere sempre scacciati o sterminati qualora si presentasse l'occasione, poiché vengono ritenuti gli emissari delle rispettive divinità, proprio come quelli associati ai protettori dell'impero (che per questo vanno sempre trattati bene, dato che nessuno può sapere se sia un semplice animale o un emissario di un immortale). Le corrispondenze sono le seguenti:

Rathanos = Fenice o Scarabeo  
 Pflarr = Sciacallo  
 Maat = Airone  
 Orisis/Horon (Ixion) = Falco  
 Isiris/Hathor (Valerias) = Pavone o Mucca  
 Ptahr (Kagyar) = Toro o Ariete  
 Amon (Odino) = Corvo o Aquila  
 Nythis (Protius) = Coccodrillo  
 Mut (Terra) = Avvoltoio  
 Bastet = Gatto o Pantera  
 Mahes (Ninfangle) = Leone  
 Zephyr (Asterius) = Sparviero  
 Kepher (Noumena) = Ibis  
 Chardastes = Cobra  
 Nuptys (Nyx) = Pipistrello  
 Thanatos = Scorpione  
 Ranivorus = Iena  
 Apophis (Bachraeus) = Aspide

## CULTO PHANATON

**Diffusione:** Costa Selvaggia, Isola dell'Alba, Arcipelago di Tanegioth, Davania, Alpathia

<b>Ui</b> <b>(Ordana)</b>	<b>Natura, protezione delle foreste e delle razze silvane</b>
<b>Marau-Ixui</b> <b>(Terra)</b>	<b>Equilibrio del ciclo vitale, terra, nascita, fertilità, stagioni</b>
<b>Uatumà</b> <b>(Zirchev)</b> ***	<b>Caccia, sopravvivenza, audacia</b>
<b>Ragno della Notte</b> <b>(Aracne Prima)</b>	<b>Oppressione, oscurità, inganno, ragni e aranea</b>

### Storia dei phanaton

I phanaton sono esseri intelligenti simili a grossi scoiattoli volanti che hanno un'origine extraplanare. Dopo che il loro piano di origine (un piano esterno creato da Terra) venne invaso dai ragni planari guidati dalla malvagia Aracne Prima, essi vennero schiavizzati e successivamente costretti alla deportazione su Mystara

quando Aracne Prima e i suoi seguaci fuggirono dal proprio piano di residenza nel Primo per evitare la morte. I ragni planari accoppiatisi coi ragni giganti mystarani diedero origine alla genia degli aranea, che presero a servire Aracne Prima come grande madre e dea di tutta la stirpe, creando nuove colonie sparse per il mondo in cui portarono gli schiavi phanaton, e tessendo un'intricata ragnatela di contatti che portò alla creazione del primo e unico impero aranea di Mystara, l'Impero Aracnita con base nella città di Aran, sull'Altopiano Perduto della futura Isola dell'Alba prima dell'epoca blackmooriana. Quando la Grande Pioggia di Fuoco fece precipitare il mondo nel caos tuttavia, l'impero aracnita si frammentò e le colonie rimaste isolate dalla madrepatria ben presto divennero preda dell'anarchia. In questo periodo molti degli schiavi phanaton riuscirono a ribellarsi ai loro padroni, ad ucciderli e a fuggire, fondando poi tribù indipendenti. Da quel momento tutti i phanaton liberi di Mystara hanno giurato vendetta contro gli odiati aranea, e in particolare la nazione di Jibarù (situata nella Costa Selvaggia) pratica da sempre una politica di aggressione nei confronti della vicina magocrazia di Herath (nazione dominata segretamente da aranea).

### Mitologia phanaton

Secondo la mistica phanaton, Marau-Ixui (Madre Terra) creò i phanaton per portare equilibrio nel mondo e contrapporli ai malvagi aranea. Purtroppo a causa della magia e della superiore astuzia degli aranea, i primi phanaton furono ridotti in schiavitù e costretti a servire i loro nemici per molto tempo. Solo quando Ui (Madre Foresta) donò loro la scintilla dell'intelligenza essi riuscirono ad elevarsi al di sopra dei loro nemici, a liberarsi dal giogo della schiavitù e ad escogitare trappole e armi naturali adatte a combatterli. Fu poi grazie all'intercessione di Uatumà (il Cacciatore), amico di Ui, che essi appresero l'arte della caccia e divennero dei veri predatori, riuscendo a sopravvivere agli attacchi degli aranea e a creare un proprio regno facendosi rispettare dai loro vicini. Essi sono pertanto l'antitesi degli aranea, destinati dalla nascita a cacciarli per arrestare la loro proliferazione, e prendono molto sul serio questo compito.

I phanaton sono ferventi sostenitori della triade che li protegge, e tutti rendono omaggio quotidianamente alle tre divinità in tre diversi fasi del giorno. Al risveglio viene levata una preghiera comune a Marau-Ixui, ringraziandola per la vita e chiedendo prosperità e equilibrio per la giornata. Al ritorno dei cacciatori al tramonto, il villaggio si raccoglie per ringraziare Uatumà per l'assistenza nella caccia quotidiana e per aiutarli a sopravvivere. Infine prima di coricarsi, i phanaton rendono grazie a Ui per averli protetti durante la giornata, per aver donato loro un luogo in cui vivere, lavorare e riposare, e viene invocata la sua protezione sul villaggio fino al sorgere del sole.

Naturalmente, data la mistica phanaton, la creatura demoniaca per eccellenza è il ragno. Questo significa che il **Ragno della Notte (Aracne Prima)** viene considerato il nemico del popolo phanaton e delle loro divinità.

## CULTO TANAGORCO

*Diffusione:* Tangor, Braccio dell'Immortale

<i>Il Multiforme (Korotiku)</i>	Libertà, pensiero lucido, astuzia, furbizia, saggezza, imbrogli, sotterfugi, divertimento
<i>Karaash</i>	Guerra, vittoria, conquista, tattica, forza
<i>Sumag (Terra)</i>	Ciclo vitale, creazione, fertilità, agricoltura, terra
<i>Zugzul</i>	Potere, fuoco, guerra, negromanzia, tenebre
<i>Macroblan</i>	Prosperità, commercio, denaro, ricchezza, avidità
<i>Gorziok</i>	Oceani, venti, fenomeni naturali estremi, creazione e distruzione
<i>Masauwu</i>	Intrigo, politica, inganno, manipolazione, ambizione
<i>Il Viaggiatore Celeste (Sinbad)</i>	Viaggio, esplorazione, avventura, coraggio, superare qualsiasi barriera e confine
<i>Ogun (Wayland)</i>	Metallurgia, artigianato, fabbri e armaioli
***	
<i>Shopona (Demogorgone)</i>	Malattie, stregoneria, negromanzia, corruzione, distruzione

### Storia dei Tanagorchi

I Tanagorchi sono una razza formata da incroci tra orchi e tanagoro che vive nella penisola di Tangor e che ha fondato le due colonie di Gombar e Suma'a nel Braccio dell'Immortale intorno al VII secolo DI (rif. OGREKIN citati in *Dragon Magazine* nr 200). Non si sa molto sulla loro vera storia, ma probabilmente ebbero origine in seguito ad una migrazione in massa di umanoidi dalle coste occidentali del Brun verso lo Skothar meridionale avvenuta intorno al 700 PI. L'ipotesi più accreditata è che la maggioranza degli orchi si sia fermata nell'attuale Penisola di Tangor e qui abbia combattuto per qualche decennio sotto la guida di Karaash, prima di riuscire a schiavizzare la popolazione nativa, mentre diversi tanagoro riuscirono a fuggire nell'isola di Zyxl e nella Catena di Tangor più a nord. In seguito a unioni miste tra orchi (in carenza di maschi periti nella guerra) e umani, nacquero i primi tanagorchi, che crebbero allevati dagli orchi come una razza sottomessa ma superiore agli umani schiavizzati.

Col tempo i tanagorchi acquistarono potere cominciando a occuparsi dei settori che prima erano stati lasciati agli schiavi tanagoro e che agli orchi non interessavano, come l'artigianato, il commercio e soprattutto la navigazione e l'esplorazione. Col tempo e il diminuire degli orchi, anche l'esercito divenne dominio dei tanagorchi, che attuarono infine una rivoluzione culturale ottenendo posti di prestigio e di potere alla pari coi nobili orchi, che si erano attestati al livello più alto di questa società e basavano il loro potere sul possesso del maggior numero di terre, di schiavi e di sudditi tanagorchi. Quando fu chiaro che il vero potere economico e militare era nelle mani dei tanagorchi, gli orchi si affrettarono a concedere loro diversi privilegi per evitare un'insurrezione, e forse intorno al I secolo DI finirono con l'estinguersi comunque, a causa dei numerosi matrimoni interrazziali e della involuzione della specie dovuta a eccessivi matrimoni fra i pochi consanguinei rimasti.

Attualmente la società tanagorca continua a praticare lo schiavismo nei confronti delle altre razze, ma è progredita notevolmente e ha ampliato sia le proprie basi culturali e religiose che quelle economiche, stabilendo rapporti commerciali con diverse comunità nello Skothar e nel Brun occidentale, e dando il via all'esplorazione del continente per facilitare l'insediamento di nuove colonie. Non esiste un regno vero e proprio ma un insieme di città-stato e territori (alcuni più belligeranti e altri più dediti al commercio) alleati tra loro in una sorta di federazione, nella quale un Consiglio dei Re di ogni territorio si riunisce annualmente (una o più volte all'anno in caso di problemi o motivi importanti) per prendere decisioni riguardo alla politica interna ed estera e soprattutto per stipulare nuovi accordi commerciali.

### Precetti del Culto

Il Culto Tanagorco venera un pantheon misto di divinità di tradizione umanoide e tanagoro considerate protettrici delle aree più importanti e sacre della vita. Ogni territorio ha un patrono preferito, ma tutti rispettano i dettami e le tradizioni del culto, e seguono la genesi stabilita da questa dottrina. Laddove i tanagoro furono creati dagli sforzi congiunti degli Orisha guidati da Kabatala per contrapporsi ai figli di Zugzul, tra cui si annoverano gli orchi, i tanagorchi si considerano il punto di congiunzione tra le due fazioni in lotta, a dimostrazione che la fusione tra i figli di Zugzul e quelli di Kabatala può generare una stirpe superiore alle prime due (secondo il loro punto di vista). Questa fusione è stata possibile solo grazie alla forza, visto che sono gli orchi ad avere costretto i tanagoro alle unioni interrazziali per rimpopolare i loro ranghi, e questo miracolo i tanagorchi lo riconoscono agli sforzi congiunti di Karaash (dio della guerra e della conquista, il cui culto era quello principale presso gli orchi conquistatori), che ha dato ai tanagorchi la forza di non soccombere ai loro nemici, di Sumag (il nome tanagorco di Terra, dea della fertilità e della creazione), che ha favorito e benedetto l'unione feconda tra le due razze, e del Multiforme (identità di Korotiku presso i tanagorchi), che ha concesso ai tanagorchi l'intelligenza

superiore che li contraddistingue e ha permesso loro di prevalere sugli antenati orchi. Queste tre divinità hanno quindi la venerazione maggiore all'interno del pantheon, che però comprende altri immortali presi dalle tradizioni tanagoro più antiche. Gorziok, signore delle tempeste e delle onde, ha eclissato il culto di Protius tra i tanagorchi, e viene riverito con particolare attenzione da tutti i marinai e dai maghi. Zugzul, patrono dei non umani, signore del fuoco e della volontà di potenza, è considerato il custode dei misteri della negromanzia e ha un discreto seguito tra i nobili. Macroblan, un tanagorco divenuto immortale dopo aver fondato una propria compagnia di commercio e sovvertito le leggi dei Re Orchi, è il patrono della prosperità e molto popolare nei territori votati al commercio. Ogun (Wayland) è invece il patrono dei fabbri e della metallurgia, e ha un discreto seguito tra gli artigiani. Chiude la fila delle divinità minori il Viaggiatore Celeste (Sinbad), divinità errante che ama l'indole avventurosa dei tanagorchi, spronandoli all'esplorazione e alla colonizzazione di luoghi remoti e sconosciuti. Gli altri immortali della tradizione tanagoro (gli Orisha protettori degli uomini, cioè Ka, Odino, Ixion, Valerias e Thor) non trovano invece seguaci tra i tanagorchi.

Curiosa è la trasformazione che hanno subito le figure di Masauwu e Demogorgone, unici Orisha minori dei tanagoro oltre a Karaash e Wayland presenti nel culto tanagorco. Masauwu è considerato il pupillo di Zugzul e soprannominato il Giudice Infernale: il suo compito è spingere i fedeli sulla strada dell'ambizione, raccogliendo poi le loro anime una volta morti per giudicare se il defunto meriti la rinascita o la dannazione eterna. Masauwu in quest'ottica non compie azioni malvage, ma si limita a premiare coloro che riescono a sfruttare il proprio potenziale nella vita portando la loro anima a Zugzul perché la reincarni (con l'aiuto di Sumag) in una vita migliore, e punendo invece chi conduce un'esistenza intrisa di mediocrità e vigliaccheria. Costoro sono infatti gettati in pasto a Shopona (Demogorgone), che ne divora l'anima e usa i resti come servi non-morti per portare distruzione e malattie nel mondo. Zugzul sa che la figlia Shopona (in teoria l'unica divinità considerata nemica dei tanagorchi) tenta di usurparne il posto e minaccia la prosperità dei tanagorchi coi suoi servi, ma non agisce contro di lei proprio per tenere in guardia il suo popolo, in modo da non renderli pigri e molli.

Attualmente il Culto Tanagorco viene seguito dall'intera razza in tutte le province e le colonie, e la maggioranza dei suoi sacerdoti (70%) sono chierici specialisti, ovvero sacerdoti devoti ad un solo immortale in particolare (due terzi dei quali venera uno tra Karaash, Korotiku o Terra). Il restante 30% appartiene al gruppo dei chierici politeisti che venera l'intero pantheon. Tutti i chierici vestono normalmente con abiti riccamente decorati e indossano una tiara d'oro o d'argento in fronte che ne denota la classe. I chierici specialisti usano il simbolo sacro della propria divinità mentre i panteisti hanno adottato come simbolo del culto una spirale blu che parte da un

punto centrale (in cui compare il simbolo del Multiforme, ovvero otto punti rossi) e termina in otto propaggini, ciascuna delle quali rappresentata da un simbolo (le altre divinità del pantheon), il tutto raffigurato su uno sfondo nero (a simboleggiare la dannazione e il vuoto eterno rappresentato da Demogorgone).

## CULTO TANAGORO

**Diffusione:** Arcipelago di Tanegioth, Isole delle Perle, Pianure dei Tanagoro (Mondo Cavo), Tangor

<b>Korotiku</b>	Libertà, pensiero lucido, saggezza, astuzia, furbizia, scherzo e divertimento, sotterfugi
<b>Kabatala (Ka)</b>	Creare e preservare la vita, guarigione, prosperità, saggezza
<b>Pyro (Ixion)</b>	Luce, sole, fuoco, potenza, guerra, sapienza, opporsi al male
<b>Odunmila (Odino)</b>	Autorità, conoscenza, saggezza, venti, aria, divinazione (Ifà)
<b>Yemaja (Terra)</b>	Protezione di tutte le forme di vita (animali e vegetali), equilibrio del ciclo vitale, natura, nascita, fertilità
<b>Olokun (Protius)</b>	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio
<b>Oshun (Valerias)</b>	Amore, passione, desiderio, bellezza, arti, fertilità, fiumi
<b>Shango (Thor)</b>	Furia in battaglia, audacia, tuono
<b>Gorziok</b>	Oceani, fenomeni naturali estremi, creazione e distruzione
***	
<b>Zugzul</b>	Potere, conquista, necromanzia, tenebre, guerra, umanoidi

### Storia dei Tanagoro

Il culto tanagoro è nato nel Tangor intorno al 4000 PI sulla base della venerazione di alcune divinità ancestrali e nel corso dei secoli si è evoluto e frammentato a causa delle migrazioni dei tanagoro e della fondazione di diverse colonie, incorporando nuove divinità nel novero dei cosiddetti Orisha (il nome con cui i tanagoro identificano gli immortali). Il

culto tuttavia mantiene un mito della creazione condiviso e individua alcune divinità come punti cardine della mistica tanagoro, che compongono appunto il fulcro della cultura e della religione di questo popolo. Oloron (Pax) è considerato il principio originatore dell'universo, poiché in principio Pax (divinità poi scomparsa) fu il primo protettore e ispiratore dei tanagoro. In seguito alla sua scomparsa e al venir meno dei poteri concessi ai suoi sacerdoti, Korotiku ha preso il suo posto sia nella gerarchia della sfera del Pensiero, sia nella mitologia e religione tanagoro, dando origine ad una complessa cosmogonia ideata dai saggi tanagoro proprio per cercare di spiegare un avvicendamento così drastico e sconvolgente, oltre ad incorporare nuovi culti che nel corso dei secoli si sono aggiunti.

### Mitologia della creazione

All'inizio nel cosmo c'era solo il vuoto, e nel vuoto un immenso uovo. Ad un certo punto, l'uovo si schiuse e dal suo interno scaturì Oloron (che in tanagoro significa "padrone del cielo", l'immortale Pax), che divenne il signore dell'universo e iniziò a costruire il creato. Fece a pezzi l'uovo e con le sue parti formò il sole e le altre stelle, mentre il liquido rimasto nell'uovo si sparse sotto di esse, formando un'immensa distesa d'acqua che trattenne parte dello spirito di Oloron e da cui prese vita Olokun ("padrone degli oceani" in tanagoro, ovvero Protius), che si rifugiò nelle profondità degli abissi per regnarvi e popolarli, e Yemaya (Terra), dea delle acque di superficie e del ciclo naturale.

Oloron a quel punto creò i primi Orisha, emanazioni del suo spirito e figli, che dovevano agire da intermediari nel creato. Il primogenito fu Kabatala (Ka), poi vennero Zugzul, Pyro (Ixion) e Odunmila (Odino), a ciascuno dei quali donò parte delle sue virtù e della sua forza. Kabatala ebbe in dono la capacità di creare la vita e di preservarla, oltre che il dominio sulla materia. Zugzul ebbe in dono l'intraprendenza, ma anche la forza in battaglia e la volontà di potenza. Pyro ricevette invece il coraggio, l'indomita fierezza, l'orientamento e la capacità di dominare il fuoco e la luce. Odunmila infine ebbe in dono la saggezza che deriva dalla visione (Ifà) e dalla conoscenza dei misteri del creato e del cuore. In seguito allo sforzo per dare vita all'universo prima e poi agli Orisha, Oloron divenne così vecchio e debole che non poté più proseguire con la creazione e si ritirò sulla cima delle nuvole. Qui con le sue ultime forze creò un ragno nero di nome Korotiku, il suo diretto messaggero (o secondo alcuni la sua nuova incarnazione), il più importante tra gli Orisha, a cui affidò le chiavi del destino e del cosmo, incaricandolo di agire in sua vece.

Come prima cosa, Korotiku portò agli Orisha la volontà di Oloron di delegare al suo primogenito il compito di proseguire con la creazione del mondo e dell'uomo, consegnandogli alcuni strumenti divini per tale scopo. Kabatala era talmente contento di questo onore che fece festa coi suoi fratelli e si ubriacò tanto da addormentarsi. Il secondogenito Zugzul ne approfittò per sostituirsi al fratello e reggendosi ad una

corda si calò dall'alto del cielo fino a restare sospeso sulle acque, su cui fece cadere della malta e quindi un gallo, che rasgando sparse la terra un po' dappertutto formando i vari continenti, che popolò di creature senz'anima (non-morti, considerati al di fuori del ciclo naturale dai tanagoro).

Quando Zugzul si presentò al vecchio Oloron mostrandogli quel che aveva fatto, il vegliardo fu solo parzialmente soddisfatto, poiché era stato creato un mondo, ma le uniche creature che lo abitavano erano esseri freddi e sterili. Oloron tuttavia concesse a Zugzul di essere il Re di quel mondo, ed egli costrinse le sue creature a riverirlo e servirlo come schiavi. Scoperto l'inganno, Korotiku andò immediatamente a svegliare Kabatala e i suoi fratelli, informando il primogenito del tradimento dell'usurpatore. Questi andarono immediatamente a lagnarsi con Oloron per il tradimento dell'usurpatore, chiedendo che il padre facesse giustizia e punisse Zugzul. Oloron però non poteva ritirare ciò che aveva concesso ed era così stremato dalla creazione degli orisha che non poté concedere giustizia al primogenito. Korotiku comprese che la situazione avrebbe potuto degenerare in una lotta fratricida, così usò la furbizia e ideò un piano per rimodellare il mondo e popolarlo con una stirpe di esseri viventi da contrapporre alle creature di Zugzul., così da ripristinare l'ordine delle cose come voluto da Oloron.

Kabatala sapeva che da solo avrebbe potuto trovare difficoltà nell'impresa e pertanto riuscì a convincere i fratelli rimasti, il saggio Odunmila e il glorioso Pyro, ad unirsi a lui per vendicarsi dell'inganno subito, promettendo loro doni meravigliosi. Per evitare poi che il rivale potesse sfruttare la gelosia e il risentimento di Olokun contro di lui, Korotiku convinse anche Yemaja a partecipare al progetto, per reclamare ella stessa parte di quel mondo creato da Zugzul che aveva ridotto l'estensione del regno delle acque.

Fu così che Yemaja popolò il mondo di piante e animali ed il suo sforzo nel fecondare la terra diede vita ad Oshun (Valerias), che rappresenta l'acqua dolce dei fiumi che scende al mare per ricongiungersi con la madre, l'unione della terra e dell'acqua che genera fertilità. Kabatala usò la terra fecondata da Yemaja e Oshun per fare un impasto in un mortaio da cui ricavò l'uomo e la donna, che però erano ancora senza vita, proprio come le creature di Zugzul. Odunmila allora plasmò le loro anime col suo soffio vitale nella casa degli Orisha, dove la vita poteva essere creata, e Pyro si preoccupò di condurre le anime nel corpo degli uomini, dando loro la vita.

Visto il successo dell'impresa, Kabatala prese a festeggiare il suo trionfo con liquore di palma, pur continuando a plasmare i corpi degli uomini, e per questo alcuni uomini nacquero deformati (a tutt'oggi sia i semi-umani che i deformati o gli storpi sono considerati la prova lampante dell'errore di Kabatala, e per questo vengono guardati con pietà, e sempre per lo stesso motivo una legge tanagoro non scritta vieta di intraprendere qualsiasi azione con liquori in corpo che offuscano la ragione).

Korotiku però si accorse presto che all'umanità mancava ancora qualcosa per elevarsi al di sopra delle fiere e delle creature di Zugzul, e fece loro il dono più grande dopo la vita: quello dell'intelletto, alitando la sua astuzia su ciascuno di loro.

Quando Zugzul scopri ciò che era stato fatto, avanzò il suo diritto a governare anche questi ultimi visto che stavano sul suo mondo, ma Korotiku si oppose, dicendo che il mondo era cambiato e ora apparteneva agli uomini che lo popolavano adesso, e siccome Kabatala era il creatore degli uomini ne era anche il sovrano. Forte dell'appoggio di tutti gli altri Orisha, Korotiku si mostrò magnanimo e impose un compromesso: Kabatala divenne quindi il Re degli Uomini, Yemaja fu Regina della Natura e degli Animali, mentre Zugzul fu relegato al dominio delle zone che gli uomini non potevano conquistare, che popolò con creature mostruose e non-morte cercando di limitare l'espansione degli umani.

Quando gli altri fratelli reclamarono il premio per averlo aiutato, Kabatala concesse loro di scegliere alcuni uomini o alcune parti del creato su cui avrebbero governato. Odunmila allora segnò i più meritevoli e li mise a parte dei suoi segreti, facendoli diventare suoi oracoli (la conoscenza, la magia e la divinazione sono suoi campi). Pyro invece, il terzo dei fratelli a giungere sulla terra, divenne invece signore del sole e del fuoco, dello spazio e delle stelle, ovvero di tutti i luoghi inesplorati e remoti (è la forza che spinge al cambiamento e al superamento degli ostacoli grazie alla volontà).

Quando gli umani divennero vecchi e oppressi dalle malattie, Kabatala portò le loro lamentele alle orecchie di Korotiku, nella speranza che gli concedesse la vitalità e la giovinezza eterna. Zugzul però, vedendo che gli umani potevano riprodursi a loro piacimento e cominciarono ad allargarsi troppo sul mondo, e timoroso che potessero ribellarsi agli orisha se avessero avuto in dono l'eterna giovinezza, suggerì a Oloron di creare la Morte, col compito di liberare gli umani dai dolori della vecchiaia e prenderseli alla fine della vita.

Per sedare la nuova diatriba scoppiata tra Zugzul e Kabatala e risparmiare a Oloron il peso della scelta, Korotiku propose di lasciare che fosse il destino a decidere. Avrebbero affidato due messaggi a due animali in modo da portarli nel mondo degli umani: il primo che fosse arrivato a destinazione avrebbe deciso la sorte dell'umanità. Il messaggio di vita e giovinezza eterna fu affidato ad un camaleonte scelto da Kabatala, mentre quello di morte venne dato ad un rospo, emissario di Zugzul. Sfortunatamente, il camaleonte fu tanto timoroso di fare brutti incontri e perdere l'importante missiva (poiché sapeva che Zugzul avrebbe cercato di ostacolarlo) che scelse la strada più sicura ma più lunga dal cielo alla terra, e il rospo arrivò per primo, portando la morte a tutta l'umanità. Fu così che da quel giorno il camaleonte ha sviluppato la capacità di nascondersi per la vergogna e per evitare le ire degli uomini.

Kabatala però non si diede per vinto, e per impedire che le anime dei mortali andassero perdute

dopo la morte o peggio venissero rapite da Zugzul, incaricò il fratello Pyro (colui che aveva portato l'anima nel corpo al momento della nascita e che governava le vie del cielo) di traghettare le anime dei morti nel regno degli Orisha, così da poter creare un nuovo corpo in cui inserire l'anima e rimandarla nel mondo. In tal modo, anche se gli umani erano divenuti mortali, essi non sarebbero mai scomparsi del tutto, poiché grazie all'anima immortale avrebbero continuato a ripopolare il mondo.

Da quel momento iniziò anche la rivalità tra la Morte, Iku (Thanatos), e Pyro, l'uno creato per separare le anime dal corpo dei mortali e intenzionato a divorarle per placare la sua fame, l'altro col compito di salvarle per portarle al cospetto di Kabatala e dar loro nuova vita.

Zugzul, visto il suo piano ritorcersi contro di lui, cercò di sottrarre agli orisha le anime dei mortali per usarle a suo piacimento. Conoscendo la passione di Kabatala per gli alcolici, si presentò a lui offrendogli un liquore magico con la scusa di rappacificarsi, e una volta bevuto Kabatala cadde in un sonno profondo. Quando Pyro gli portò le anime dei defunti, senza mostrarsi in volto adducendo una grande stanchezza Zugzul finse di essere Kabatala e gli donò una bevanda per ristorarlo, congedandolo. In realtà la bevanda lo inebriò a tal punto che, mentre stava tornando nel mondo per prendere altre anime, vide Yemaja addormentata su un'isola e la concupì, scese dal cielo e la possedette con violenta passione: da quell'unione nacque Gorziok, che sarebbe divenuto signore del mare e del cielo e della natura tempestosa.

Nel periodo di caos che seguì la pazzia di Pyro e l'improvviso sonno di Kabatala (identificato di solito con un'epoca di grandi cambiamenti e disastri nella storia delle varie tribù tanagoro), Zugzul ne approfittò per prendere le anime mortali e rubare il mortaio in cui Kabatala creava il corpo degli uomini, usando queste cose per dar forma e vita ad una stirpe di bestiali creature dotate di intelligenza primitiva (in particolare per i tanagoro è il creatore di goblinoidi e giganti), che usò per popolare i territori vicino agli umani per conquistarli, corromperli o distruggerli. Da quel momento, coloro che non sono degni di essere reincarnati nuovamente in umani a causa delle loro colpe possono cadere quindi preda di Zugzul, oppure essere reincarnati in animali per meditare sulle proprie colpe, o infine essere dimenticati, nel qual caso Iku li reclama e li porta nel suo regno freddo e oscuro, il Regno della Dimenticanza e della Morte.

Quando Odunmila si avvide di ciò che era avvenuto, tentò di far rinsavire Pyro ma senza successo, visto che continuava ad essere preda dei suoi istinti più selvaggi fuggendo dal fratello e non svolgeva più i suoi compiti. Odunmila allora chiese aiuto a Korotiku, che escogitò un piano bizzarro: fece adescare Pyro dalla bella Oshun e questi fu talmente ammaliato che i due si accoppiarono per giorni. Quando Pyro cadde sfinito e addormentato, Korotiku usò i suoi poteri per far ritrovare il senno all'orisha, e allontanò Oshun, ormai gravida del figlio di Pyro, raccomandandole di non dir

nulla a nessuno per evitare che Zugzul potesse insidiarla o Yemaja punirla per quanto aveva fatto.

Insieme al rinsavito Pyro e a Odunmila, Korotiku riuscì poi a riprendere il mortaio della vita e a ricacciare al suo posto Zugzul, che tuttavia aveva aumentato la sua schiera di mostruosi servi nel mondo includendo anche i giganti. Restava però ancora il problema di Kabatala, il cui sonno era talmente profondo da non riuscire a destarlo. Odunmila ebbe una visione in cui rivelò che solo il figlio del tuono avrebbe potuto rompere il sortilegio. Così quando Oshun partorì in segreto il figlio avuto da Pyro, Korotiku lo prese in consegna e tornò da Kabatala, riuscendo a svegliarlo proprio grazie al pianto sonoro del piccolo Shango (Thor), che divenne il dio del tuono. Korotiku fece credere a Kabatala di aver partorito lui Shango a causa della stregoneria di Zugzul, e così questi allevò l'orisha come fosse il proprio figlio, riportando la pace e l'ordine tra i mortali. La leggenda vuole che solo in seguito, una volta incontrato Pyro e scontratosi con esso per conquistare i favori di Oshun che lo respingeva, Shango avrebbe intuito la verità sull'identità dei suoi genitori a causa dei loro poteri.

L'ultimo evento che sconvolse il modo fu causato da Gorziok, che nel frattempo era cresciuto a vista d'occhio. Essendo stato concepito con la forza da Pyro in stato alterato, il suo spirito aveva conservato la stessa follia distruttiva che animava il padre, e questi alternava momenti di lucidità ad attacchi di furia. Proprio durante uno dei suoi momenti di follia si imbattè in sua madre, la divina Yemaya, mentre si spogliava su una spiaggia, e fu preso da un desiderio irrefrenabile. Si unì a forza alla dea per ben due volte, scatenando maremoti e tremendi terremoti che innalzarono montagne e sprofondarono isole, e dalla seconda violenza scaturirono i cosiddetti Orisha minori, a cui Korotiku affidò poi particolari incarichi, per aiutare Kabatala a governare il mondo e i mortali. La leggenda vuole che da quel momento Yemaya non si sia mai più mostrata sulla terra per evitare ulteriori sconvolgimenti, e viva nascosta nelle viscere della terra o nelle profondità del mare, uscendo a passeggio solo nelle notti di luna nuova sotto mentite spoglie, mentre Gorziok, pieno di vergogna per il suo atto, scelse di nascondersi in fondo al mare, e ritorna in superficie solo durante i suoi momenti di rabbia e follia, scatenando uragani, terremoti e maremoti. Korotiku da quel momento prese a viaggiare per il mondo sotto mentite spoglie, per controllare e mettere alla prova con scherzi e astuzie sia i mortali e che gli dei, portando insegnamenti, comminando punizioni agli infami, e donando ricompense ai meritevoli.

Le leggende successive vedono Shango unirsi ad almeno due delle orisha minori (sposando Oba e prendendo Oya come amante), e persino Zugzul trovare il modo di avere dei figli unendosi a Nicktu, la più deforme e negletta fra gli orisha minori. Secondo le credenze e i racconti di tutte le tribù tanagoro sono proprio gli orisha minori (oltre a Korotiku, il dio ragno) ad interagire maggiormente coi mortali, e questo spiega anche il proliferare di orisha minori in base

all'influenza che questo o quell'immortale si ritrova ad avere nei confronti dei vari gruppi tanagoro. Non a caso il culto tanagoro contempla una pratica comune chiamata "cavalcare gli spiriti", in cui il fedele durante il rituale invoca gli Orisha per essere posseduto in un'estasi mistica che dura qualche ora. Questa possessione ricalca gli effetti della trasfigurazione di Pyro e Gorziok secondo il mito, e non è infrequente durante la cavalcata assistere a episodi di congiunzione carnale tra il posseduto o la posseduta e alcuni dei presenti: questi avvenimenti sono sempre ben visti dalla comunità e considerati segno di rinnovamento e buon auspicio per il futuro.

### **Gli Orisha: Divinità del Culto Tanagoro**

Il culto tanagoro riconosce quindi che l'intero universo e gli Orisha sono tutti stati creati da Oloron, ma che questi ha da tempo rinunciato a governare il cosmo e con esso i suoi abitanti a causa della vecchiaia e della debolezza sopraggiunta, lasciando ai suoi figli (gli Orisha maggiori) il compito di portare avanti la creazione, e concedendo in particolare a Korotiku il ruolo di arbitro tra dei e mortali e messaggero della sua volontà (non a caso i rari sacerdoti di Oloron ricevono i poteri proprio da Korotiku). L'elenco delle divinità tanagoro è il seguente (divise in ordine di anzianità e potenza):

#### **ORISHA MAGGIORI**

**Oloron (Pax):** il vecchio creatore dell'universo, signore dei cieli e dei misteri inconoscibili.

**Korotiku:** Araldo di Oloron, dio dell'astuzia e dello scherzo, patrono della libertà, dell'intelletto e dei messaggeri.

**Kabatala (Ka):** primogenito di Oloron, dio della vita e della creazione, patrono dei mortali e del buon governo.

**Zugzul:** secondogenito di Oloron, dio della conquista, della slealtà, della supremazia, della negromanzia e patrono delle creature non umane.

**Pyro (Ixion):** terzogenito di Oloron, dio del sole, del fuoco e delle stelle, patrono della fertilità e della potenza, custode dell'equilibrio e delle anime.

**Odunmila (Odino):** ultimo figlio di Oloron, dio della saggezza, della divinazione (Ifà), e della magia.

**Olokun (Protius):** signore delle acque, dio degli oceani e delle creature del mare, padrone delle acque profonde.

**Yemaja (Terra):** dea della natura e degli animali, portatrice di fertilità e abbondanza, patrona delle partorienti e della vita.

**Iku (Thanatos):** l'incarnazione della morte, della distruzione cieca e dell'annullamento, considerato un elemento naturale e ineluttabile come il sole e l'aria.

#### **ORISHA INTERMEDI (figli di Orisha maggiori)**

**Oshun (Valerias):** figlia di Yemaja, dea della fertilità e della bellezza, delle arti e della passione amorosa.

**Gorziok:** figlio di Pyro e Yemaja, dio creatore e distruttore, dio della natura imprevedibile e della fertilità.

**Shango (Thor):** figlio di Pyro e Oshun, dio del tuono e del fulmine, patrono della virilità e della magia, della furia in battaglia e dell'audacia.

#### ORISHA MINORI

**Figli di Gorrziok e Yemaja**

**Oxumare (Grande Drago):** il serpente arcobaleno da cui hanno avuto origine tutti i draghi, dio asessuato simbolo di rigenerazione, rinascita e del ciclo vitale, porta equilibrio tra cielo e terra, tra mortali e orisha.

**Oba (Tarastia):** moglie di Shango, dea della fedeltà coniugale, della giustizia e del sacrificio, protettrice delle famiglia.

**Ogun (Wayland):** dio dei metalli e patrono dei fabbri.

**Oya (Freyja):** dea del vento, della bellezza, del coraggio e custode delle anime (incaricata di recuperare le anime dei defunti subito dopo il trapasso e portarle da Pyro), amante di Shango a cui ha rubato i segreti della magia.

**Oyo (Frey):** dio dell'agricoltura, del lavoro e della fertilità. È il gemello di Oya e i due sono chiamati anche Ibeji, patroni dei gemelli e dell'affetto fraterno.

**Ajakori (Koryis):** dio della pace e della prosperità.

**Osain (Chardastes):** dio delle erbe, della medicina e della guarigione.

**Oxossi (Malinois):** dio cacciatore e giustiziere dei torti.

**Yewa (Diulanna):** vergine cacciatrice, patrona del coraggio e della perseveranza femminile.

**Nicktu (Nyx):** custode dei cimiteri e dei cadaveri, ha il compito di divorare il corpo dopo che Iku recide il filo della vita e consegnare le anime dei defunti a Oya o a Iku in base alle loro azioni. In virtù della sua posizione, Nicktu può animare i cadaveri come non-morti e lo fa per circondarsi di servitori e messaggeri. Questo pone i non-morti al di fuori del ciclo vitale, e lo stesso procedimento di zombificazione è un'aberrazione che impedisce al defunto il riposo eterno, e dunque inaccettabile per i fedeli. Laddove venga praticata, solitamente si tratta di una punizione impartita alla vittima per i crimini commessi in vita (è costretta a servire gli orisha come non-morto fino all'espiazione decisa dal suo creatore), oppure un modo per esercitare un potere di coercizione e minaccia sulla comunità da parte di un incantatore senza scrupoli (che sia un mago *bokor* o un sacerdote *houngan*).

**Oxalufon (Khoronus):** ultimogenito di Gorrziok e Yemaja ma nato già vecchio, patrono della pazienza e della meditazione, della storia e della memoria.

**Nota:** il gruppo formato da Oxumare, Osain, Oxossi e Yewa è noto come gli Orisha della Foresta, visto che vivono insieme nella selva secondo il mito.

**Figli di Zugzul e Nicktu**

**Shopona (Demorgogone):** dio della palude che porta le malattie o le tiene lontane, riverito proprio per non farlo irritare. Divinità duplice (femmina / maschio) legata alla pratica del cannibalismo, ella stessa

si nutre di cadaveri e li anima per circondarsi di servi e messaggeri.

**Kokou (Karaash):** dio dall'aspetto bestiale e feroce, patrono della guerra e della conquista.

**Masauwu:** dio della corruzione, del tradimento e della finzione, emissario di Zugzul per reclutare anime mortali.

## CULTO TURTLE

**Diffusione:** Costa Selvaggia

<b>Madre Oceano (Calitha)</b>	<b>Oceani, laghi e fiumi, viaggi, fertilità, buona sorte</b>
<b>Padre Terra (Ka)</b>	<b>Protezione della vita, prosperità, saggezza, conoscenza, magia</b>
<b>Fratello Guscio (Mâtin)</b>	<b>Sicurezza, protezione, sacrificio, guardiani</b>
<b>Sorella Grano (Ralon)</b>	<b>Agricoltura, fertilità, salute, guarigione, prosperità</b>

I turtle (uomini tartaruga) venerano la cosiddetta Famiglia Divina, composta da Padre Terra, Madre Oceano, Fratello Guscio e Sorella Grano, e manifestano un profondo rispetto per le tradizioni ancestrali del proprio popolo. Il loro è un culto senza eccessivi formalismi, basato sul rispetto delle due figure cardine del pantheon, Padre Terra e Madre Oceano, e sulla venerazione degli antichi luoghi sacri dei primi insediamenti turtle. Infatti, i turtle hanno vivono da millenni nella zona della Costa Selvaggia, e avevano una civiltà prospera prima della venuta dell'orda umanoide che distrusse non solo gli insediamenti turtle, ma anche quelli dei vicini elfi e degli oltechi, causando una regressione totale di queste civiltà. Tuttavia, i turtle ricordano i tempi antichi e le rovine delle loro antiche città sparse tra Bellayne e Eusdria, specie sulla costa, sono una testimonianza del loro antico splendore. Nonostante tutto, essi non sono un popolo bellicoso o vendicativo, seguendo la morale dettata da Padre Terra e Madre Oceano che invitano i loro figli ad una vita fatta di calma e serena compostezza, di amore per le piccole cose e per la natura circostante. Il culto turtle si basa sugli insegnamenti dei due immortali principali, considerati i veri genitori della razza turtle: dato infatti che i turtle muoiono subito dopo aver partorito, solitamente intorno ai cinquant'anni, e che i piccoli crescono in una famiglia allargata composta di zii e cugini non sposati, le due figure parentali di riferimento rimangono le divinità ancestrali. Il culto ha plasmato la mentalità turtle dal momento della nascita della prima civiltà, e ha aiutato i superstiti alle invasioni goblinoidi nel passaggio brusco dalla prosperità alla miseria. Grazie alla filosofia di armonia tra simili, solidarietà e fratellanza, i turtle sono riusciti a sopravvivere

adattandosi alle nuove condizioni della Costa Selvaggia, entrando a far parte delle nuove nazioni che sono sorte in seguito al 1200 PI, pur mantenendo ferme le proprie credenze e i propri riti. L'unica eccezione è stata l'aggiunta recente (posteriore al VI secolo DI) al pantheon di Fratello Guscio e Sorella Grano, due immortali renardesi che hanno manifestato la propria predilezione e l'appoggio anche per la razza turtle, e sono così stati inseriti nel pantheon a completare un nucleo familiare ideale a cui ogni famiglia turtle fa riferimento.

Oltre ad una venerazione solitamente privata di icone raffiguranti queste divinità, scolpite di solito nel corallo, nella pietra o fatte con conchiglie, i turtle hanno un unico rituale collettivo che compiono annualmente: il pellegrinaggio ad uno dei siti sacri dell'antica civiltà turtle. Questo ritorno annuale nei luoghi del passato testimonia la volontà di non dimenticare e preservare le proprie origini, e allo stesso tempo un modo per sentirsi più vicini alle divinità e agli antenati che, secondo il culto, continuano a vegliare sui loro discendenti e chiedono in cambio solo di essere ricordati e onorati con la preghiera e con una condotta di vita semplice ma onesta.

La religione turtle è quindi molto intimista: in essa ogni fedele è chiamato a riscoprire in se stesso un microcosmo che rispecchia l'universo esterno. Così, insegna la filosofia turtle, solo ottenendo la pace e la tranquillità interiore è possibile portare serenità e armonia al mondo esterno. Anche per questo, non esiste per il culto turtle una divinità malvagia considerata il nemico per eccellenza. Diventa invece importante riconoscere i propri errori, i propri limiti e temperare gli istinti più selvaggi, perché come insegna la filosofia turtle: "il nemico vero si trova nel cuore di ognuno". Ecco perché alcuni turtle più selvaggi e brutali, i cosiddetti snapper, sono emarginati dal resto della specie, considerati primitivi che si rifiutano di lavorare per il bene della comunità e che ascoltano solo i propri istinti animaleschi. Gli snapper rappresentano lo spauracchio di ogni fedele del culto, lo stadio ultimo di degrado a cui un turtle può giungere se non riesce a entrare in armonia con l'universo attraverso l'esempio della Famiglia Divina. Per questo, gli snapper vengono evitati, temuti e spregiati dalla maggior parte dei turtle.

### **Organizzazione e Ministri del Culto**

L'importanza del rapporto diretto fra il singolo e la divinità nel culto turtle fa sì che non vi siano molti sacerdoti, poiché ogni fedele è chiamato ad essere discepolo e maestro di se stesso nel rapporto con le divinità e le energie universali. I pochi turtle che intraprendono la carriera sacerdotale lo fanno per continuare a tramandare le antiche tradizioni, in particolare quelle che servono per mantenere curati e ben protetti i luoghi sacri, compito che può essere affidato solo ad un chierico della Famiglia Divina. I chierici turtle quindi sono sia panteisti che specialisti, e si dividono in tre categorie molto diverse tra loro: guardiani, monaci e viaggiatori. Non è solitamente possibile riconoscere a prima vista un guardiano da un monaco o da un viaggiatore, ma seguendo le mosse e le

abitudini di questi turtle si può capire in capo ad un paio di giorni quale sia la reale natura di questo sacerdote.

I guardiani sono la maggioranza, e si tratta di chierici sedentari, stanziati in certe regioni con l'unico scopo di custodire i segreti degli antenati, rendere loro omaggio nel modo appropriato e preparare il sito affinché possa ricevere costantemente i pellegrini che durante il corso dell'anno vi si recano. Essi ricevono l'incarico dal guardiano che li sceglie da giovani e sono costretti ad andare a vivere con lui per imparare tutti i segreti del misticismo turtle e dei luoghi magici. La vita del guardiano è estremamente più libera rispetto a quella dei monaci o dei viaggiatori, e di frequente molti guardiani scelgono i loro successori da membri della propria famiglia. A nessun guardiano è proibito accoppiarsi, ma quando lo fanno, devono avere già scelto il proprio successore.

I monaci sono invece turtle che perseguono la via della perfezione interiore, e sono gli unici ad essere considerati dei veri e propri maestri di vita, pur conducendo solitamente un'esistenza da eremiti. Essi si rinchiudono in monasteri costruiti in luoghi inaccessibili o ricavati da grotte naturali, e qui rimangono a contatto con la natura e se stessi, affinando le proprie capacità mentali, spirituali e fisiche per trovare l'armonia con l'universo secondo gli insegnamenti di Padre Terra e Madre Oceano. La maggior parte di questi turtle sono monaci (mistici per il D&D Classico), altri sono chierici fedeli a Padre Terra o Fratello Guscio (che riscuote molti consensi tra gli ordini monastici più recenti). I turtle di questi monasteri non si accoppiano mai, e raramente escono, ma quando lo fanno è sempre per portare armonia nel mondo. Il loro non è un intento evangelizzatore, quanto piuttosto rispondono a richieste di aiuto che provengono da altri luoghi dove i loro simili necessitano di aiuto per ritrovare l'equilibrio, spesso rotto a causa di soprusi o calamità naturali. In questi casi i monaci turtle non si tirano mai indietro e danno il loro contributo ove possibile senza risparmiare le forze, tornando poi al monastero a lavoro compiuto.

Infine, i viaggiatori sono chierici e monaci che si sentono chiamati dalle divinità a vagabondare per il mondo cercando di porre rimedio alle situazioni di disagio e di ingiustizia. Veri e propri paladini dell'equilibrio, essi lasciano i propri insediamenti solo e sempre in seguito ad un sogno premonitore, che viene di solito inviato proprio dagli immortali per esortarli a mettersi in viaggio verso un luogo particolare per risolvere dei problemi. Dal momento della chiamata, un viaggiatore abbandona qualsiasi progetto sedentario potesse avere e continua a errare da un luogo all'altro fino alla fine della sua vita, con l'imperativo categorico di non accoppiarsi mai. Questo è il destino dei viaggiatori, i più devoti tra i turtle e pertanto i più rispettati, poiché servono la Famiglia Divina sacrificando la propria vita per la fede.

## DAINROUW

**Diffusione:** Minrothad, Wendar, Cinque Contee; Norwold, Costa Selvaggia (Robrenn), Mondo Cavo (elfi di Valghiacciata)

Il Dainrouw (in elfico letteralmente “Via della Foresta”) è il nome del culto e della filosofia che venera **Ordana**, l’immortale creatrice degli elfi e patrona degli ambienti silvestri, conosciuta anche come Madre Foresta o Thendara. La sua filosofia predica il rispetto per qualsiasi ecosistema boschivo e la protezione di piante e animali che vi si trovano da coloro che vogliono nuocerli. In cambio la foresta e i suoi abitanti saranno in grado di provvedere a qualsiasi esigenza di coloro che seguono la Via della Foresta, riparandoli, nutrendoli e proteggendoli dai pericoli esterni.

Il dainrouw è una filosofia estremamente pacifica che gli elfi silvani hanno abbracciato da tempi immemori dopo la catastrofe di Blackmoor, e si basa sulla pacifica convivenza tra coloro che vivono nelle selve, sulla raccolta dei prodotti del bosco e del sottobosco e sulla caccia selettiva dei membri più vecchi delle specie animali, per operare una selezione artificiale che rafforza anziché indebolire la fauna locale. Ogni seguace del dainrouw viene ben voluto dagli animali e dai popoli silvani, nonché dagli ordini druidici con cui si trova ad interagire, ed essi offriranno sempre aiuto al seguace se questi ne dovesse avere bisogno. La filosofia inoltre predica anche di combattere con forza tutti coloro che minacciano l’ecosistema silvano.

La reliquia sacra ad Ordana è sempre un albero tipico della zona nel vigore degli anni (solo nel caso degli elfi di Minrothad si tratta di un vero e proprio artefatto), che i chierici proteggono come segno dell’alleanza perenne con Madre Foresta; le cerimonie relative alla reliquia rimangono però un segreto custodito dai fedeli.

I sacerdoti votati al dainrouw (tra i quali si annoverano sia chierici comuni che druidi, in larga parte elfi, anche se esistono fedeli anche tra i phanaton) sono specializzati in incantesimi che interagiscono con la natura, indossano solo abiti di lana, cotone o cuoio e utilizzano come simbolo una foglia dell’albero sacro della propria comunità (solitamente una quercia).

## DRUIDISMO

**Diffusione:** tutto il mondo di Mystara

Il druidismo è una filosofia religiosa che cominciò a diffondersi nel mondo dopo il disastro nucleare di Blackmoor, patrocinata e teorizzata da **Djaea** prima di diventare immortale per evitare che la catastrofe globale sfiorata dagli errori di Blackmoor si ripetesse, e diffusa ai quattro angoli della terra in seguito alla sua ascesa. La stessa Djaea è diventata l’ispiratrice dei primi

sacerdoti devoti a questo culto senza mai rivelarsi direttamente ma assumendo l’aspetto generico e immanente di Madre Natura. Il druidismo come filosofia *tout court* non riconosce alcuna divinità superiore, ma identifica nell’anima eterna della Natura l’unica forza da venerare. Il principio cardine del druidismo è mantenere l’equilibrio naturale e universale attraverso il rispetto dell’ecosistema, della flora e della fauna di ogni tipo di habitat. Compito dei seguaci del druidismo è quindi rinnegare le comodità delle civiltà più avanzate e preservare la vita vegetale e animale, curare l’habitat in cui vivono e contrastare qualsiasi tipo di contaminazione o minaccia che rischi di alterare l’equilibrio dell’ecosistema. In particolare, il druidismo si oppone in modo completo a tutto ciò che è considerato innaturale, ovvero al progresso, alla tecnologia e soprattutto alle creature costruite o animate magicamente, prima fra tutte la razza dei non-morti, che costituisce un insulto e una sfida al ciclo naturale di nascita e morte che governa il creato.

I druidi (i sacerdoti del druidismo) sono quindi individui equilibrati, spesso votati ad una vita semplice ed eremitica, da molti considerata addirittura proibitiva. Essi si trovano più a proprio agio in mezzo alle creature animali e alle piante, nonché insieme alle razze più legate alla natura (come quelle silvane), mentre riducono al minimo indispensabile il contatto con gli abitanti di insediamenti civilizzati. I druidi cercano di essere sempre in comunione con l’universo, e in particolare ritengono che la natura sia la forma più perfetta di esistenza, e che dunque sia un dovere degli uomini convivere coi doni che essa concede ai mortali, prendendo quanto basta per sopravvivere, senza mettere in pericolo la vita degli animali o rovinare un ecosistema. Per questo essi indossano costantemente abiti di fattura semplice, utilizzano solo armi e oggetti realizzati con materiali naturali, e si contraddistinguono perché il focus materiale usato per lanciare magie è sempre una pianta caratteristica dell’habitat a cui sono legati.

Per la cultura druidica è molto importante la tradizione orale, ed essi raramente fanno uso di scritti (benché non siano illetterati), preferendo affidarsi alla memoria e alla parola per tramandare i propri segreti (ed evitare che altri li scoprano). Anche per questo usano un linguaggio molto particolare, la lingua segreta dei druidi, un idioma coniato dai primi druidi che si basa su espressioni molto semplici (in linea con la loro cultura) per veicolare qualsiasi tipo di concetto. L’uso di simboli e della scrittura è limitato solo alla creazione e santificazione di luoghi od oggetti particolari (come le pietre erette dei circoli druidici o i loro oggetti sacri), poiché nelle rune druidiche scorre il potere millenario della natura ed essi sono restii a farne uso se non vi sono ragioni più che valide.

Per la maggior parte i druidi rendono omaggio alla forza disincarnata della Natura, e ricevono i loro poteri divini dal pianeta su cui vivono (nel caso di Mystara si tratta di un megalite, un essere immortale senziente, di nome Urt) oppure dalla stessa Djaea, che si è da sempre attribuita il ruolo di Madre Natura. In alcuni

casi invece, i druidi considerano determinati immortali come l'incarnazione più pura della loro filosofia e rendono dunque omaggio a loro, ricevendo i poteri (druidici e non clericali, per propria scelta) da questi ultimi. Gli immortali dedicati a particolari aspetti della natura che patrocinano ordini druidici sono i seguenti (tutti di allineamento Neutrale): **Ordana** (Madre Foresta), **Protius**, **Calitha**, **Zirchev**, **Chirone** e **Mahmatti**.

### Ordini Druidici

Ogni druido è specializzato nella conoscenza e nella cura di un certo tipo di habitat naturale, ed è proprio in base ai differenti ecosistemi esistenti che i druidi si differenziano tra loro. Esiste quindi un druido per ogni tipo di habitat: artico, deserto, foresta, mare (e corsi d'acqua), montagna, pianura, palude e sottosuolo.

Inoltre, ogni druido fa parte di un gruppo di druidi che controlla una certa regione, e sono proprio questi circoli che raggruppano i personaggi con diversa estrazione e permettono loro di scambiarsi idee e conoscenze e di agire in comune per la cura e la protezione dell'ecosistema regionale più ampio. Esistono sostanzialmente due tipi di gruppi a cui appartiene ciascun druido: un circolo druidico e un ordine druidico.

Il *circolo druidico* è formato da tutti quei druidi di uno stesso habitat che collaborano per difendere e proteggere un ecosistema limitato (come una foresta, un deserto, una catena montuosa, ecc.), ed è capeggiato da un Arcidruido (un druido di 10° livello o superiore), che sorveglia e guida le azioni dei druidi appartenenti al circolo, presiede alle cerimonie rituali più importanti (durante solstizi ed equinozi), e convoca il Concilio Druidico annuale per riunire i membri del circolo (e pochi altri fidati invitati, come creature silvane, ranger e amici del circolo), scambiarsi informazioni, dirimere questioni, premiare o punire, festeggiare i nuovi membri e rinnovare i voti di fratellanza e obbedienza. Un circolo può avere un solo Arcidruido, e dunque qualsiasi druido che superi il 9° livello è costretto ad andarsene dal circolo e a fondarne uno nuovo, prendendo nuovi accoliti e istruendoli, oppure rimanendo un druido errante a tempo indeterminato, dovendo rispondere del suo operato solamente ai druidi Gerofanti e al Grandruido dell'ordine (vedi sotto). Questo è chiaramente un espediente per espandere il potere dei druidi in tutte le regioni, e per far conoscere a nuove persone la filosofia della natura e dell'equilibrio portata avanti da questi personaggi.

L'*ordine druidico* invece è un insieme molto più vasto, che comprende in sé diversi circoli druidici che operano all'interno di una vasta area mondiale (solitamente non più grande di un continente), sulla quale l'ordine veglia. L'ordine è costituito dai cosiddetti druidi Gerofanti (personaggi che hanno raggiunto almeno il 21° livello di D&D Classico, il 16° di D&D 3E), a cui tutti i druidi di livello inferiore devono obbedienza, ed è presieduto dal Grandruido, un individuo estremamente saggio e potente (l'unico che in quell'area geografica abbia raggiunto il 31° livello in

D&D Classico, il 20° per D&D 3E), che svolge un compito simile a quello degli arcidruidi, ma su scala più estesa. Egli è coadiuvato da nove Emissari (druidi di livello compreso tra il 12° e il 20°), che agiscono come suoi occhi, orecchie e mani, e ha sempre l'ultima parola su qualsiasi decisione dell'ordine o dei circoli inferiori (anche se raramente mette bocca nelle questioni dei circoli druidici, a meno che non si tratti di faccende di importanza interregionale), compreso decidere di mettere al bando un druido che non si sia comportato secondo le regole.

Qualsiasi druido raggiunga il 31° livello deve sfidare il Grandruido per poter avanzare e ricoprire quel ruolo: la sfida viene condotta in presenza di due Gerofanti testimoni, in un luogo e in un momento concordato dai due sfidanti, con regole concordate davanti ai due testimoni prima di iniziare. Se gli sfidanti non riescono ad accordarsi, sono i due testimoni che decidono luogo e momento, e lo scontro non ha alcuna regola, tranne la proibizione di aiuti esterni: perde chi muore o chi si arrende. Il perdente (se ancora vivo) si trova retrocesso di un livello (al 30° per D&D Classico e al 19° per D&D 3E) e deve ricominciare a guadagnare esperienza per ritentare la sfida; l'unica altra possibilità è di emigrare in una regione in cui non sia presente un ordine druidico e un Grandruido, e fondarne uno proprio. In qualsiasi caso, la "selezione naturale" consente ai druidi di aumentare il loro potere e la loro conoscenza, e questo è a tutto vantaggio dell'equilibrio mondiale e della prosperità della natura. Questa regola si basa sull'assunto che solo un Grandruido è necessario per ogni grande area del mondo, e quindi se non si è all'altezza della posizione non è possibile nemmeno ottenere altro potere: rispettare questo dettame significa mantenere l'equilibrio naturale mondiale (cosa che i druidi sono disposti a fare anche a costo della vita). Attualmente esistono Grandruidi solo per queste regioni di Mystara: il Mondo Conosciuto (compresa l'Isola dell'Alba e le Isole delle Perle e di Ochalea), il Norwold, le Terre di Mezzo (compresa la Grande Desolazione, l'Hule e l'Hyborea), la Costa Selvaggia (compreso il Braccio dell'Immortale), la Bellissaria, lo Skothar, la Davania superiore e quella inferiore e il Mare Assolato; non sono invece presenti Grandruidi nel Mondo Cavo.



## ΕΛΕΝΔΑΕΠ

**Diffusione:** Minrothad, Regni Sottomarini

L'Elendaen (in elfico letteralmente "Sentiero dell'Oceano") è il nome del culto e della filosofia che venera **Calitha Stella di Mare**, l'immortale elfica patrona delle acque, degli oceani e dell'ecosistema marino in generale. Molto diffuso specialmente nelle isole di Minrothad, i seguaci dell'elendaen credono che l'oceano sia la culla di tutte le forme di vita, poiché anche l'acqua che piove dal cielo deriva dall'evaporazione dell'acqua che si trova nei mari. I credenti dell'elendaen desiderano sfruttare saggiamente le risorse della terra e del mare, in modo che essi prosperino senza deturpare il mondo in cui vivono, e quindi predicano uno sviluppo nel pieno rispetto dell'ecosistema in cui vivono. La filosofia inoltre predica anche di combattere con forza tutti coloro che minacciano l'ecosistema acquatico, siano essi marinai o gente di terra che creature subacquee che mettono in pericolo la fauna e gli abitanti di una certa zona di mare.

I seguaci dell'elendaen sono sempre bene accolti dai popoli marini più pacifici (come tritoni, marinidi e kna) una volta che sia manifesto il loro credo, nonché dagli ordini druidici con cui si trovano ad interagire, ed essi offriranno sempre aiuto al seguace dell'elendaen se questi ne dovesse avere bisogno.

Le reliquie di Calitha (la Fronda della Vita per gli elfi acquatici dei regni sottomarini e la Perla del Potere per gli elfi marini di Minrothad) sono artefatti centrali per questo culto, ma rimangono un segreto che non viene divulgato fuori dalla cerchia dei fedeli.

I sacerdoti votati all'elendaen (tra i quali si annoverano sia chierici comuni che druidi, in larga parte elfi, anche se esistono fedeli anche tra tortle e wallara) sono specializzati in incantesimi basati sull'acqua, indossano solo abiti manufatti coi prodotti del mare e utilizzano come simbolo sacro la madreperla cara a Calitha.

## ETERNA VERITÀ

**Diffusione:** Ylaruam, Ierendi, Darokin, Thyatis, Baronie Selvagge (Costa Selvaggia)

L'Eterna Verità è un culto estremamente Legale che venera i Guardiani Immortali, un'insieme di divinità che non possono essere nominate o raffigurate, i quali hanno donato ai mortali le capacità e gli insegnamenti per diventare eletti, essere felici e salvare la propria anima dalla morte. **Al-Kalim** è il Primo Vero Profeta che ha interpretato correttamente e tradotto in pratica gli insegnamenti dei Guardiani, ha scritto il Nahmeh, l'unico vero libro di condotta morale e religiosa ammissibile per rispettare gli immortali, ed è venerato come il primo illuminato che ha raggiunto i Guardiani nel loro mondo, divenendo uno di loro (una sorta di

bodhisattva indù, a metà tra Maometto e Buddha). Per questo i sacerdoti dell'Eterna Verità rendono omaggio alla Vera Fede, pregando i Guardiani Immortali e Al-Kalim che li guidino sulla retta via. In via di principio, tutte le altre fedi sono blasfeme poiché non seguono l'unica via corretta di venerare gli immortali, quella indicata nel Nahmeh. Al-Kalim tuttavia invita i propri seguaci ad essere tolleranti e a cercare di convertire gli infedeli piuttosto che eliminarli, fintanto che si limitano a seguire immortali benevoli senza voler imporre false religioni ai Veri Fedeli. Per questo negli Emirati è possibile venerare altre divinità, purché la fede venga tenuta privata e non imposta o predicata in pubblico.

### Dogmi dell'Eterna Verità

L'Eterna Verità come insegnata dal Nahmeh predica che il Vero Fedele debba venerare i Guardiani Immortali, onorare il suo prossimo e avere fede nella saggezza che viene dalla ragione e dalla contemplazione. Il Nahmeh indica quindi le vie utili per poter soddisfare questi tre requisiti, raccolte nei cosiddetti Articoli della Fede, che sono qui riassunti:

- ❖ **Onorare i Guardiani Immortali:** il Nahmeh prevede due rituali per venerare in modo appropriato gli immortali.
  1. **Preghiera e Meditazione:** i Veri Fedeli devono dedicarsi alla preghiera e alla meditazione sia al sorgere che al calar del sole. La violazione di questa regola è considerata un atto di estrema maleducazione tra i credenti dell'Eterna Verità, e presso le tribù più estremiste è un'offesa capitale punita severamente.
  2. **Digiuno:** i Veri Fedeli devono digiunare per 24 ore dal tramonto del primo giorno di luna piena fino al tramonto successivo per purificare il proprio spirito e la propria carne, e offrire ai Guardiani Immortali un segno di sacrificio e devozione. Al termine del digiuno i fedeli devono festeggiare la vita con un banchetto, mettendo da parte un po' di cibo come offerta simbolica per i Guardiani Immortali, o quando è possibile (nel caso dei più devoti) condividendo parte del cibo coi poveri e gli affamati.
- ❖ **Rispettare il Prossimo:** il Nahmeh prevede tre rituali utili per rispettare il prossimo, dimostrandogli fiducia e solidarietà nei gesti e nei pensieri.
  1. **Condividere l'acqua:** ogniqualevolta due Veri Fedeli si incontrino, essi devono celebrare il Rituale dell'Acqua, che indica la condivisione reale o simbolica dell'acqua tra i due (quindi simboleggia la condivisione di quanto di più prezioso possa esistere per un fedele, ovvero la fonte della vita). L'applicazione pratica di questo rituale varia asseconda delle situazioni e delle persone coinvolte, dal gesto più superficiale di inumidire le dita in una scodella d'acqua o nella borraccia appartenente ad un altro fedele, fino a elaborate cerimonie dove tra i credenti viene condiviso caffè o tè servito in speciali coppe ornamentali,

accompagnato dalla recitazione di versi improvvisati o presi direttamente dal Nahmeh.

2. **Parlare con sincerità:** è severamente vietato mentire tra Veri Fedeli, e l'uso di bugie o menzogne è un grave peccato. Questo rituale si compie facendo precedere ogni affermazione o promessa da una formula del tipo: "Nel nome di Al-Kalim e dell'Eterna Verità, giuro..." oppure semplicemente giurando di dire il vero di fronte ad un sacerdote, un paladino o un qualsiasi altro santuomo del culto. Chiunque venga meno alla sua parola viene maledetto dai Guardiani Immortali e scacciato dai credenti che ne sono a conoscenza.
  3. **Proteggere il prossimo:** questo dettame può essere adempiuto in diversi modi, dato che non esiste un rituale formale per portarlo a compimento. Nel suo modo più semplice e meno oneroso, implica il dovere per i Veri Fedeli di fare la carità ai bisognosi e prestare aiuto ai sofferenti. Inoltre, questo obbligo può essere adempiuto nella sua forma più pura rispondendo alla chiamata alle armi in una guerra contro gli Infedeli. Occorre notare che non è ammessa la lotta tra membri dell'Eterna Verità, e spesso viene addotto quest'obbligo come pretesto per scontrarsi con altri Veri Fedeli dichiarati per un motivo o per l'altro empì, traditori o impuri (spesso basta il proclama di un santuomo contro il proprio rivale per giustificare la chiamata alle armi, mentre altre volte basta indurre il nemico ad attaccare per primo, giustificando quindi la reazione come un tentativo di autodifesa di fronte alla corte dei sapienti).
- ❖ **Rispettare la Sagghezze e l'Erudizione:** il Nahmeh prevede due rituali per dimostrare la propria fede nella saggezza e nella ragione.
1. **Apprendere:** ogni Vero Fedele deve saper leggere, studiare e citare il Nahmeh. Sia che si tratti del più forte tra i guerrieri del deserto o del più povero tra i barboni di città, ogni credente deve essere in grado di memorizzare gli insegnamenti di Al-Kalim e di citare parabole e dogmi alla lettera, mentre le famiglie più ricche o importanti hanno sempre una copia scritta del Nahmeh che custodiscono come un prezioso tesoro.
  2. **Giudicare:** quando un Vero Fedele viene chiamato a dare un giudizio su un argomento, che si tratti di una questione di scienza, tattica militare, condotta morale, religione o legge, egli deve sempre seguire tre regole fondamentali per raggiungere un giudizio il più possibile saggio ed equilibrato. In primo luogo deve contemplare ed osservare la materia del contendere; poi deve esaminare le prove che ha dinnanzi; infine deve basare il suo giudizio sulla conoscenza fattuale, e non sulla tradizione o sulla superstizione. Dare un giudizio è una pratica solenne per i credenti dell'Eterna Verità, una questione di pazienza, saggezza e metodo. Un individuo i cui giudizi siano riconosciuti come saggi viene rispettato da tutti, mentre chiunque dia giudizi avventati o impulsivi

basati sull'arroganza o la rabbia viene considerato infantile e inaffidabile.

- ❖ **Pellegrinaggio:** i Veri Fedeli devono poter recarsi in pellegrinaggio almeno una volta nella vita in uno dei luoghi sacri dell'Eterna Verità, anche se sono esentati coloro che non sono in grado di sostenere lunghi viaggi a causa di malattie o di handicap fisici. Ogni pellegrino è chiamato a ripercorrere simbolicamente la via del pellegrinaggio di Al-Kalim verso la Montagna del Vecchio del Mare, per chiedere la benedizione e la protezione dei Guardiani Immortali per sé e la propria gente proprio come fece il Sommo Profeta. Naturalmente per molti fedeli basta visitare almeno uno dei luoghi sacri del pellegrinaggio di Al-Kalim all'interno dell'Ylaruam, ascoltando la lettura del Nahmeh e le prediche degli studiosi o dei santuomini più istruiti nei luoghi di culto o di scienza, e solo i credenti più potenti e resistenti sono in grado di ripercorrere tratti interi del viaggio del Profeta. Oltre che essere un obbligo religioso comunque, il pellegrinaggio viene visto anche come un modo per rilassarsi e gioire della vita, ed è sempre un ottimo affare per i gestori di locande e per le guide che lavorano nei luoghi sacri dell'Eterna Verità.
- ❖ **Sogno di Giustizia e Onore:** questa fu la prima serie di regole e di codici di condotta che Al-Kalim donò ai suoi seguaci, quando ancora lottavano per la liberazione del bacino alasiyano dalle forze thyatiane e alphetiane. In base a questo sogno, Al-Kalim proibisce ai Veri Fedeli di prendere le armi e combattersi l'un l'altro (come era abitudine nei tempi passati) e condanna l'abitudine tradizionale dei nomadi del deserto di fare scorrerie e proclamare faide generazionali. Questo dettame si impose per unire gli alasiyani contro gli oppressori ed evitare che nei tempi successivi quanto era stato fatto da Al-Kalim per costruire uno stato forte e unito potesse essere distrutto dalle vecchie faide tribali. Naturalmente molti credenti interpretano questa regola come l'obbligo di unirsi per combattere gli Infedeli, ma non come un divieto di raziare gli armenti delle tribù rivali o vendicare i torti subiti, col pretesto che stanno solo obbedendo al precetto più importante di "proteggere il prossimo" (laddove con "prossimo" intendono solo i membri della propria tribù).
- ❖ **Sogno del Giardino nel Deserto:** questa dottrina venne elaborata da Suleiman Al-Kalim al termine dell'unificazione delle tribù, in modo che tutti avessero un obiettivo comune, un bene superiore al quale aspirare lavorando insieme. Essa esorta i capi tribù, gli studiosi e gli uomini del clero a ingegnarsi per capire come si può far arrivare acqua sufficiente nel bacino alasiyano per poterlo rendere fertile e per far sì che i popoli degli Emirati possano beneficiarne. Questa stessa dottrina esorta i mercanti a finanziare le ricerche per rendere verde e rigoglioso il deserto, e impone ai membri dei ceti più bassi di cooperare coi propri

governanti per amministrare le risorse idriche nel modo più efficiente possibile. È proprio grazie al rispetto universale di questa regola che moltissimi progetti idrici hanno avuto successo in Ylaruam, ed è altrettanto chiaro che questo dogma è in vigore e assume un'importanza fondamentale solo presso i Veri Fedeli che vivono negli Emirati di Ylaruam (e non ad esempio presso i fedeli di Ierendi o delle Baronie Selvagge).

Per i Veri Fedeli è molto importante cercare di convertire gli Infedeli e combattere le eresie. Per diventare un credente dell'Eterna Verità (ovvero un laico che segue i precetti del Nahmeh) è necessario giurare che si accetta l'Eterna Verità, come Al-Kalim e il Nahmeh l'hanno rivelata, e che ci si impegna a rispettare fedelmente gli Articoli della Fede come sopra esposti, seguendo il Rituale dell'Onestà (che in pratica viene compiuto usando l'incantesimo clericale omonimo, caratteristico dei sacerdoti dell'Eterna Verità). I credenti che vengono battezzati nella Vera Fede sin da bambini vengono ritenuti sempre affidabili e sinceri dagli altri membri del culto, mentre gli Infedeli convertiti vengono accettati ma con riserbo, aspettando di giudicare la sincerità delle loro parole e delle loro azioni in base agli eventi futuri, visto che, secondo la tradizione, chiunque giuri seguendo il Rituale dell'Onestà e poi trasgredisca verrà certamente colpito dalla maledizione divina.

### Ministri e Fazioni del culto

I seguaci dell'Eterna Verità possono essere divisi in due categorie: i discepoli o credenti, e i savi o praticanti. In pratica i primi sono i fedeli laici del culto, mentre i secondi sono i sacerdoti. I discepoli comprendono tutti i fedeli, dal contadino più umile e povero al più potente tra gli emiri, e annoverano tra i loro ranghi anche i membri degli ordini militari devoti all'Eterna Verità, tutti accomunati dalla fede e dal rispetto delle regole del Nahmeh. I savi (o eruditi) invece formano il clero del culto, anche se non esiste una gerarchia ecclesiale di alcun tipo, né esistono responsabilità specifiche o rituali prestabiliti che i sacerdoti devono osservare (all'infuori di quelli previsti per tutti i fedeli dal Nahmeh). I savi si dividono in tre tipologie:

*Capi Spirituali:* questi personaggi molto devoti e istruiti sono incaricati di guidare le preghiere quotidiane nei santuari dell'Eterna Verità, impartire sermoni, istruire i credenti nelle corrette pratiche di osservanza degli Articoli della Fede e dare giudizi in merito a questioni religiose o morali. Per diventare un capo spirituale un fedele deve semplicemente recarsi in un santuario dell'Eterna Verità e studiare presso altri capi spirituali (chiamati in yleri "Imam"). Col tempo il candidato o si accorge di non essere tagliato per questo ruolo e viene allontanato dagli altri imam, oppure viene incoraggiato a proseguire gli studi fino a che non viene riconosciuto come capo spirituale dai suoi pari. A questo punto l'imam è diventato un sacerdote e può avere accesso agli incantesimi concessi dalla sua fede nell'Eterna Verità e nei Guardiani Immortali, e da

questo momento può continuare i suoi studi in qualsiasi campo dello scibile umano (magia, scienze, arti, leggende, storia, ecc.) purché continui a mostrare rispetto e interesse verso la saggezza e l'erudizione.

*Missionari:* questi sono normali fedeli che scelgono di dedicarsi allo studio e alla diffusione degli insegnamenti del Nahmeh attraverso le proprie opere, convertendo le masse di infedeli o portando la propria assistenza alle comunità di Veri Fedeli sparse per il mondo. Solitamente deve passare un po' di tempo prima che un missionario diventi un chierico a tutti gli effetti, tempo durante il quale Al-Kalim valuta se il candidato è un vero esempio per i suoi fratelli e la sua fede è pura o solo apparente; trascorso questo periodo, il missionario diventa un vero sacerdote con incantesimi divini.

*Dervisci:* questi chierici sono santi eremiti che dedicano se stessi alla contemplazione del mondo naturale e alla manifestazione concreta dell'Eterna Verità. Rifuggendo le distrazioni della civiltà, essi si ritirano nelle zone più desolate dove conducono un'esistenza semplice e riservata, vivendo in caverne, tende o rifugi di fortuna, in totale contemplazione e meditazione. Nella contemplazione del mondo, della natura e degli elementi essi cercano di raggiungere un'unione mistica con la natura partecipando del suo equilibrio e della sua tranquillità, osservando e comunicando con gli animali e le piante del deserto, nonché con le forze elementali che lo animano grazie anche ai loro poteri magici. Proprio in virtù di questo loro ascetismo, i dervisci esercitano anche la mente recitando le strofe del Nahmeh e le preghiere sacre ai Guardiani Immortali per rafforzare lo spirito e sostenere il corpo negli sforzi che un'esistenza tanto rigorosa impone; per questo i dervisci sono famosi per la loro insuperabile resistenza fisica e mentale. Sebbene vogliano rimanere lontani dalle comodità e dalle distrazioni delle città, essi non si dimenticano però di proteggere e onorare il loro prossimo, come recita il Nahmeh, e per questo agiscono come guardiani delle tribù del deserto e degli insediamenti yleri (e sono pertanto da questi riveriti e aiutati), e possono essere chiamati in causa per aiutare i viaggiatori in difficoltà o fornire indicazioni ai pellegrini e ai fedeli impegnati in ricerche sacre e giuste cause, purché questi non si dimostrino troppo insistenti o molesti. I dervisci sono pacifici e solitamente non fanno uso di armi né di armature, interferendo solo raramente in conflitti violenti, anche se le loro condizioni fisiche superiori danno indubbi vantaggi ai dervisci in un combattimento corpo a corpo (che loro conducono sempre a mani nude).

Infine, esistono tre fazioni di sacerdoti (tutte e tre Legali) all'interno del culto che si distinguono in base alla lettura che danno del Nahmeh: i sacerdoti filosofi (LN) che venerano la filosofia morale del Nahmeh (molti di questi appartengono alla fazione dei Precettori, attualmente al governo in Ylaruam); i sacerdoti monoteisti (LN o LM), che individuano in Al-Kalim la vera guida da venerare sopra tutti, visto che lui è l'esempio di come si possa ascendere alla

perfezione (rappresentati in massima parte dalla Fazione dei Parenti, discendenti di Al-Kalim e fondamentalisti religiosi di Abbashan che cercano di salire al potere); i sacerdoti politeisti (LB o LN), che venerano i Guardiani Immortali (tra i quali anche il Sommo Profeta) come una totalità unica, una forza superiore trascendente e immanente che guida e protegge i mortali, e pertanto essi non devono essere nominati né distinti ma egualmente omaggiati (diversi dervisci condividono quest'idea, studiando e onorando le forze elementari come manifestazione fisica dei Guardiani Immortali). Queste tre fazioni sono in competizione tra loro per imporre la propria visione delle parole del Profeta come l'unica e la sola ammissibile, e anche se spesso le diatribe sfociano in vere e proprie rappresaglie armate a livello locale, finora non si è mai verificata alcuna guerra civile in Ylaruam, visto che da una parte il Sogno di Giustizia e Onore viene generalmente fatto rispettare, e dall'altra perché i facinorosi tendono ad essere allontanati e spediti all'estero per fondare nuove missioni e convertire o combattere gli infedeli.

## FIGLI DI ATRUAGHIN

*Diffusione:* Terre di Atruaghin

I Figli di Atruaghin sono un gruppo di tribù di discendenza olteco-azcana che vive nella regione a sud-ovest di Darokin, stretti intorno al Sacro Altopiano di Atruaghin. Benché tra i cinque clan atruaghin vi siano differenti usi e costumi, quattro di loro (i Figli del Cavallo, dell'Orso, della Tartaruga e dell'Alce) condividono il culto degli antenati e degli spiriti, un misticismo che li accomuna tutti nella definizione di Figli di Atruaghin. Infatti i membri di questi quattro clan credono fermamente che **Atruaghin**, un eroe leggendario del passato, abbia utilizzato i suoi poteri divini per salvarli dalla distruzione e dalla schiavitù, e abbia innalzato il Sacro Altopiano per proteggerli dalle vicine nazioni e dai razziatori umanoidi. Prima di andarsene ed essere accolto tra gli immortali, Atruaghin avrebbe donato ai loro antenati la conoscenza del Mondo degli Spiriti, e proprio sulla base di queste conoscenze si è venuta plasmando la cultura e la mistica dei Figli di Atruaghin. Secondo la leggenda, un giorno Atruaghin tornerà tra la sua gente per guidarli in una grande battaglia contro le forze del male che hanno corrotto i loro fratelli del Clan della Tigre e distrutto la patria lontana da cui proviene Atruaghin, e in quel giorno gli spiriti degli antenati e della natura insorgeranno contro il Male a fianco dei giusti per la vittoria finale.

### Misticismo atruaghin e Totem animali

Secondo la mistica atruaghin, niente è più importante del concetto di totem spirituale. Infatti, i Figli di Atruaghin credono che ogni persona sia collegata ad uno spirito animale e che possieda in sé sia le doti che le debolezze di quello spirito, dato che ogni

essere vivente è inestricabilmente legato agli spiriti della natura. Questi spiriti si manifestano sovente nella vita di un essere umano, ma solo i più ricettivi sono in grado di coglierne i messaggi e di interagire con loro. Ogni persona dunque è chiamata a identificare e rispettare il proprio totem personale, e da esso in cambio sarà protetta e aiutata. Ogniqualevolta un atruaghin parla di un totem, di solito si riferisce al proprio totem personale, che però non è l'unico ad influenzare la vita degli atruaghin. Infatti, gli atruaghin sono divisi in tribù (piccoli gruppi uniti da legami famigliari e alleanze che convivono nella stessa zona) e in clan, ovvero l'unione delle tribù sulla base della condivisione di un antenato unico leggendario (Ahmanni Cavalca-testuggini per la Tartaruga, Mahmatti Alce-che-corre per l'Alce, Tahkati Domatempeste per il Cavallo e Hattani Dente-di-pietra per l'Orso). Per questo, ogni atruaghin possiede anche un totem tribale (solitamente scelto in base ad una delle specie più comuni dell'habitat in cui vive la tribù) e un totem di clan, che deve similmente rispettare.

Se un Figlio di Atruaghin rispetta i totem a cui è legato per diritto di nascita può avere diversi benefici, e viceversa se manca a questo suo dovere attira su di sé innumerevoli maledizioni, in base al tipo di totem offeso:

**Totem personale:** il personaggio ha un'affinità naturale verso il proprio animale totem e ogni volta che lo incontra, esso non lo attacca, ma tutt'al più fugge lontano. Se però il soggetto sceglie di attaccare l'animale, beneficia di un attacco libero, dopo di che la creatura reagirà in modo normale come provocata. Tuttavia, attaccare il proprio animale totem significa in effetti assalire la propria anima, dato il legame mistico fra i due, e quindi questo comporta la perdita di un numero di PE pari al valore della creatura anziché un guadagno.

Inoltre qualsiasi soggetto che crei un amuleto usando parti dell'animale totem (pelo, piume, pelliccia, zampa, ecc.) guadagna un bonus di +1 contro qualsiasi Tiro Salvezza fintanto che lo indossa. Questo amuleto naturalmente funziona solo a favore della persona che è legata a quel tipo di animale.

**Totem tribale:** in questo caso l'affinità del personaggio verso il totem tribale è minore dato che esso è associato ad un intero gruppo di persone. Per questo, ogni volta che incontra l'animale c'è solo un 50% di probabilità che esso non lo attacchi ma che invece fugga via. Se però il soggetto sceglie di attaccare l'animale, beneficia di un attacco libero, dopo di che la creatura reagirà in modo normale come provocata. Se l'animale non viene disturbato tuttavia, continuerà a fare ciò che aveva in mente come se il personaggio non fosse nemmeno presente, fino a che questi non deciderà di disturbarlo, nel qual caso reagirà normalmente.

Inoltre, nessun PE viene guadagnato sconfiggendo il proprio totem tribale, e anzi i membri della tribù considerano di cattivo auspicio l'uccisione di questo animale, poiché attira sventura sull'intera tribù.

**Totem di clan:** l'importanza del totem di clan dipende dal fatto che questi animali erano legati spiritualmente agli stessi fondatori dei vari clan che ora vegliano sugli atruaghin. Tuttavia, laddove ogni membro di un clan è chiamato a rispettare l'animale sacro del suo fondatore, esso non ha verso il soggetto gli stessi riguardi che hanno i totem personali e tribali. In pratica non ci sono benefici nell'incontro con un totem di clan. È però severamente vietato uccidere l'animale simbolo del proprio clan: coloro che perpetrano questo grave crimine vengono esiliati dalla comunità e diventano raminghi: nessun altro clan vorrà accogliere questi rinnegati e solitamente essi diventano eremiti solitari o si aggregano a bande di viaggiatori forestieri. Gli stranieri che uccidono il totem di clan invece vengono messi a morte, e la modalità in cui verranno uccisi si basa sul tipo di morte data all'animale (es. se ha sofferto a lungo, anche il colpevole soffrirà prima di morire, se invece la morte è giunta veloce, allora il colpevole potrà ottenere un'esecuzione che gli risparmi dolore e agonia).

C'è infine un'altra peculiarità del misticismo atruaghin: i *fratelli di totem*. Quando due Figli di Atruaghin condividono il medesimo totem personale, essi vengono detti fratelli di totem. Questo legame è molto più importante di qualsiasi parentela di sangue, e nella cultura atruaghin non c'è nulla di più leale e affidabile di un fratello di totem. Nessuna bugia, omissione o qualsivoglia forma di inganno è concessa tra due fratelli di totem, e in effetti il legame spirituale tra i due è talmente stretto che ognuno sarà sempre in grado di sentire interiormente se l'altro gli sta mentendo. Ovviamente, ingannare un fratello di totem è un crimine orrendo secondo la legge di Atruaghin, e chi viene riconosciuto colpevole merita solo la morte.

### Ministri del culto: gli Sciamani

Tra tutti i Figli di Atruaghin solo alcuni sono così in sintonia con la natura e gli spiriti da poter interpretare correttamente la loro voce e guidare le persone all'incontro col proprio totem: gli *sciamani*, uomini di coscienza superiore che agiscono da leader spirituali. Gli sciamani sono considerati benedetti da Atruaghin, poiché hanno ricevuto il dono dell'empatia col mondo spirituale. Per i Figli di Atruaghin nulla ha più valore della parola di uno sciamano di Atruaghin, poiché egli possiede tutte le conoscenze utili per vivere in equilibrio col mondo naturale e quello degli spiriti.

Esistono due tipi di sciamano presso gli atruaghin: gli sciamani spirituali (vedi sezione sullo *Sciamanismo*) e gli sciamani di Atruaghin. I primi sono individui toccati personalmente dal dono di comunicare con gli spiriti animali e della natura, che tuttavia non sono stati istruiti per diventare portavoce di Atruaghin. I fedeli li rispettano quanto un chierico di qualsiasi altro patrono dei clan, specialmente dato il loro mistico legame con le forze della natura (ben più marcato di quello che intrattengono i semplici chierici), ma nessuno ha più potere all'interno della tribù dello sciamano di Atruaghin. Costui è un individuo prescelto dal grande padre di tutte le tribù per portare la sua saggezza e la sua voce in mezzo al suo popolo, e

pertanto gode della stima e del rispetto di qualsiasi atruaghin, con l'esclusione dei membri del clan della Tigre (che invece hanno rinnegato Atruaghin e sono fedeli solo ad Atzanteotl e Danel). Uno sciamano di Atruaghin è a tutti gli effetti un chierico specialista devoto all'immortale, ma i poteri conferitigli dalla divinità sono talmente diversi da quelli di un normale sacerdote da renderlo piuttosto un incrocio fra un chierico e uno sciamano spirituale. La saggezza di Atruaghin scorre attraverso questi sciamani, che sono spesso deputati a giudici di qualsiasi contesa venga messa in campo all'interno della tribù. Non esiste uno sciamano superiore a cui tutti gli altri debbano obbedienza, poiché essi credono che l'unico che si elevi al di sopra degli sciamani sia Atruaghin stesso, e quindi tutti i suoi araldi hanno egual importanza. Lo sciamano di Atruaghin è la voce della spiritualità di ogni comunità (ve n'è almeno uno in ogni tribù, che di solito si circonda di due o tre adepti che prenderanno il suo posto o andranno a portare la saggezza di Atruaghin presso altre tribù) e anche il capo riconosciuto di questi villaggi (solitamente il guerriero più forte o l'anziano più saggio) deve inchinarsi di fronte ai consigli dispensati dallo sciamano, proprio per la credenza che essi arrivino direttamente da Atruaghin. Uno sciamano di Atruaghin si distingue dagli altri fedeli poiché normalmente veste solo con pelli di animali, non porta armature, usa solamente utensili e armi ricavate dalla natura (dal legno, dalla pietra o dalle ossa) e ha sempre con sé il simbolo sacro di Atruaghin, un tomahawk con una fascia di piume sulla testa di pietra.

In base al clan che si esamina, è possibile trovare una maggiore o minore concentrazione di sciamani di Atruaghin rispetto ai chierici specialisti del patrono immortale di quel clan, come spiegato di seguito:

- ❖ Clan dell'Alce: molti sciamani (80%, in maggioranza sciamani di Atruaghin), pochi sacerdoti (20%, tutti druidi votati a Mahmatti).
- ❖ Clan del Cavallo: molti sacerdoti (70%, votati a Tahkati), pochi sciamani (30%, in maggioranza sciamani spirituali).
- ❖ Clan dell'Orso: diversi sciamani (60%, in maggioranza sciamani di Atruaghin) e vari sacerdoti (40%, votati a Hattani).
- ❖ Clan della Tartaruga: diversi sacerdoti (60%, votati a Ahmanni) e vari sciamani (40%, in maggioranza sciamani di Atruaghin).
- ❖ Clan della Tigre: molti sacerdoti (95%, in maggioranza votati ad Atzanteotl e in minoranza a Danel<sup>8</sup>) e pochi sciamani (5%, tutti spirituali).

<sup>8</sup> I chierici del clan della Tigre sono per la maggior parte seguaci di Atzanteotl e detengono il potere, in qualità di capi tribù e capi spirituali riconosciuti (anche se ogni tribù è indipendente e non esiste un sommo chierico che governi tutto il clan). I pochi chierici di Danel hanno sempre un ruolo minore e in generale hanno compiti che concernono la sopravvivenza del clan (caccia) e lo scontro aperto (guerra). Il clero tollera la presenza di sciamani spirituali, dato che anche i Figli della Tigre sono legati alla mistica dei totem animali, ma dà la caccia a qualsiasi chierico straniero o sciamano di Atruaghin presente nel loro territorio.

# MINROTHISMO

*Diffusione:* Minrothad

Il Minrothismo è il nome del culto e della filosofia che venera **Minroth**, l'immortale che secondo la leggenda guidò il suo popolo ad insediarsi nelle attuali isole di Minrothad, dove avrebbero trovato il paradiso e la felicità terrena. I seguaci del minrothismo credono che le isole di Minrothad siano un luogo sacro toccato dagli immortali, e che solo gli eletti possano trovarvi posto per vivere nella gioia e nell'abbondanza. Per poter raggiungere tale stato è necessario però che i fedeli vivano in pace e si impegnino ciascuno nel proprio lavoro, che oltre a gratificarli potrà condurli sulla strada della completezza e della felicità. Inoltre, il culto ritiene che Minroth un giorno ritornerà nelle isole per premiare i fedeli più meritevoli e dare a ciascuno il posto che merita all'interno delle Gilde. Per questo i seguaci del minrothismo si sentono privilegiati rispetto a chi non vive nelle Gilde ed è radicato solamente in questa nazione, dove Minroth è patrono di ricchezza, speranza e prosperità, e dove proprio il minrothismo ha contribuito a creare un forte senso di unità e di nazionalismo che accomuna le diverse razze minrothadesi. Il minrothismo festeggia tre giorni sacri all'anno: 1° di Onmun (l'attesa del ritorno di Minroth), 10° di Sagmon (compleanno di Minroth) e 1° di Decmun (anniversario della sua sparizione).

I chierici di questa religione (che ha preso piede non solo tra gli umani ma anche tra i semi-umani minrothadesi) possono mangiare, indossare e usare solamente oggetti fabbricati nelle isole di Minrothad e solitamente usano il simbolo sacro di Minroth, una freccia con la coda a quattro penne.

# SAMDU

*Diffusione:* Sind, Shahjapur (Mondo Cavo)

<b>Ayazi/himayeti /Aksyri (Ixion)</b> ***	<b>Preservare l'equilibrio (nascita, esistenza, morte), ordine</b>
<b>Kala (hel)</b>	<b>Morte, entropia, corruzione, reincarnazione</b>

Il samdu è una filosofia religiosa basata sulla venerazione di quello che viene definito come lo spirito vitale universale, il samdu appunto (letteralmente: "essere superiore" o "meta finale"), una forza primordiale presente in tutte le cose dell'universo e con la quale ogni individuo è chiamato a fondersi per trovare il perfetto equilibrio. Per i seguaci del samdu (chiamati anch'essi samdu), tutte le cose viventi posseggono parte di questo spirito vitale e sono per questo degne di rispetto. In particolare, visto che per

molti può essere difficile concepire il samdu senza punti di riferimento concreti, i sacerdoti hanno usato le diverse manifestazioni delle divinità (che si suppone siano già in armonia col samdu) come riferimenti pratici da seguire e venerare per poter divenire tutt'uno col samdu.

## Misticismo samdu

Secondo questa filosofia, ogni essere mortale percorre una lunga via di purificazione, e dopo la morte esso viene reincarnato in una nuova forma più o meno pura in base alle azioni compiute nella vita precedente. Così, chi vive in modo virtuoso e seguendo gli insegnamenti degli immortali può aspirare a salire di casta, fino addirittura a diventare la prossima incarnazione di una delle divinità o tutt'uno col samdu, mentre per coloro che agiscono in modo malvagio e scorretto è prevista una punizione che consiste nella reincarnazione in caste inferiori o persino in animali impuri. I samdu perciò credono che ogni creatura vivente possa essere l'incarnazione di una divinità, e per questo la dottrina impone di agire onorevolmente e con rispetto nei confronti di qualsiasi essere vivente. La caratteristica principale del culto è proprio questa credenza nella possibilità di continue incarnazioni di ogni creatura tese al raggiungimento di uno stato di comunione totale col samdu, e la stratificazione sociale in caste permette a tutti di comprendere a che livello di perfezione sia giunto ciascun individuo.<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Il sistema di caste presente nel Shahjapur è simile ma non identico a quello del Sind, poiché quest'ultimo venne modificato in seguito alle lotte intestine e agli eventi che hanno portato alla collocazione del Shahjapur nel Mondo Cavo. Entrambi sono concordi nell'accettare le caste come dogma imposto dalle divinità (anche se in realtà fu una misura introdotta dai chambahara per stratificare la società sindhi) e nel condannare e proibire qualsiasi tipo di rapporto intimo (dal matrimonio alla condivisione di un pasto alla stessa tavola) tra membri di caste diverse.

Nel Shahjapur, al vertice della scala sociale c'è la casta dei Brahmati (i leader spirituali), e subito sotto quella degli Shaktiri, ovvero i nobili che occupano le posizioni di comando nell'esercito e nella burocrazia governativa. In terza posizione si trovano i Vasiri, che comprendono artigiani, mercanti e proprietari terrieri, seguiti dai Sudyari (lavoratori non specializzati, manovali e servi). Al di fuori del sistema a caste stanno i Gajanta, i cosiddetti intoccabili o impuri, che solitamente vivono in quartieri isolati, non partecipano alla vita sociale o al governo della nazione e hanno contatti limitatissimi con membri delle altre caste (solitamente per motivi di lavoro, dato che essi si occupano delle mansioni considerate da tutti impure come raccogliere i rifiuti e maneggiare i cadaveri).

Nel Sind invece, la casta dominante in seguito alle guerre civili è diventata quella dei nobili, chiamati Himaya, i quali hanno rinominato persino le altre caste per imporre il nuovo ordine sociale. Sotto di essi stanno i Rishiya (i capi spirituali), considerati dai fedeli di un livello morale superiore persino agli himaya. In effetti persino il Rajadhiraja, il Re dei Re del Sind, deve inchinarsi di fronte al Purohita, il capo di tutti i rishiya (il più anziano e saggio tra i rishiya del paese), un'eredità evidente dell'ordine precedente alla riforma. In terza posizione appare una nuova casta creata da coloro che sono riusciti a reclamare maggior potere, gli Jadugerya (incantatori arcani). Artigiani, mercanti e contadini appartengono invece alla casta inferiore dei Prajaya, e chiude la scala la casta dei Kuliya formata da servi, manovali e lavoratori.

Il raggiungimento del samdu può arrivare percorrendo due strade diverse (paritetiche e coesistenti), in base all'interpretazione della filosofia data dalle due correnti di pensiero in cui si dividono i sacerdoti. I samdu più radicali (filosofi) credono che lo spirito sia ovunque e pertanto essi rendono omaggio ad una forza universale disincarnata, trascendente ed immanente allo stesso tempo. Per questi fedeli, la via verso il samdu può passare sia attraverso la comunione con gli immortali che attraverso lo studio dei fenomeni naturali o della propria mente, e tutte hanno lo stesso valore. I samdu filosofi manifestano un profondo senso di fatalismo che spesso porta all'inerzia sociale e all'indifferenza nei confronti del prossimo, concentrando l'attenzione solo sulla sfera spirituale e contemplativa. Infatti dato che per questa filosofia tutte le cose partecipano del samdu, ogni atto è una forma di venerazione, e l'unica cosa che può essere fatta perciò è vivere normalmente la propria esistenza senza cercare di cambiarla. Occorre accettare ciò che si è, vivere rispettando i limiti e i doveri della propria casta senza desiderare di cambiare il mondo dato che è impossibile farlo. L'unica via di perfezionamento che rimane è quella interiore, ed è su questa che occorre concentrarsi, lavorando per migliorare la propria anima e la propria coscienza e non la realtà circostante, già impregnata del samdu. Spesso i sacerdoti di questa filosofia passano la propria vita in completo ascetismo, ponderando i misteri dell'universo e perfezionando il controllo dello spirito e del corpo per diventare tutt'uno col creato. Questo tipo di filosofia è molto radicata nel Shahjapur, che manifesta una cultura estremamente fatalista e a tratti apatica, tendenza riflessa anche nella statica indolenza della società shahjapuri.

Altri samdu (panteisti) invece ritengono che sia più semplice raggiungere la comunione perfetta con la forza vitale venerando e seguendo gli insegnamenti di coloro che hanno già raggiunto questo stato eccelso, ovvero gli immortali. Pertanto ad essi si rivolge concretamente l'adorazione dei fedeli, che chiedono alle divinità segni e interventi per guidare la loro vita verso il miglioramento e la comunione con l'universo. Per i samdu panteisti, l'incarnazione delle divinità che interagiscono coi mortali per guidarli, spronarli e proteggerli è un chiaro segno del potere sia dei mortali che delle divinità di poter modificare il proprio destino e la realtà circostante. Per questi samdu è molto importante l'azione più del pensiero, poiché attraverso le opere si costruisce la via per l'armonia universale. Laddove i samdu fatalisti predicano distacco dai

---

Solo coloro che per diritto di nascita appartengono alla casta dei sacerdoti o dei nobili possono diventare chierici, e normalmente i sacerdoti si dedicano a questa professione (nel Shahjapur ci sono però diversi maghi nella casta sacerdotale) mentre i nobili diventano guerrieri. I druidi e i mistici/monaci invece di solito provengono da famiglie di artigiani e contadini. Da notare che molti ordini di mistici/monaci accettano membri di qualsiasi casta senza alcuna discriminazione, cosa che permette spesso di vedere membri di caste diverse avere la stessa importanza all'interno di un monastero sindhi o shahjapuri.

desideri e indifferenza (ma non scortesia) verso il prossimo, i samdu panteisti esortano invece i fedeli a lavorare attivamente per migliorare la nazione, guadagnare onore all'interno della casta di appartenenza e appagare gli immortali. Questa forma di culto è maggiormente diffusa nel Sind, dove ha preso piede in seguito alla guerra civile che ha portato ad un risveglio delle coscienze dei fedeli e ad un maggiore attaccamento alla venerazione degli immortali rispetto all'approccio intimista al samdu.

Il samdu riconosce l'esistenza di ben 33.333 immortali, come si può capire anche dalla profusione di templi, altari e grotte consacrate a vari eroi e divinità che compaiono spesso con diverse forme e in epoche differenti nelle storie e nelle leggende del Sind e del Shahjapur, nazioni ove è diffusa questa religione. Tuttavia, se si esaminano meglio i pantheon di queste due nazioni, è possibile comprendere che le migliaia di divinità venerate sono in realtà riconducibili a pochi immortali realmente esistenti, ognuno dei quali viene onorato con vari nomi e identità in base ai modi diversi in cui sono state tramandate le sue manifestazioni e i suoi insegnamenti. Alcuni di questi dei addirittura non hanno alcuna corrispondenza reale con gli immortali, ma sono semplicemente incarnazioni di ideali come l'odio e l'amore, la pace e la guerra, la legge e il caos. Per la mistica samdu comunque, non ha importanza se un'incarnazione corrisponda realmente ad una divinità o sia semplicemente un'idea astratta: si tratta comunque di una via che conduce alla perfezione e all'armonia col creato. I fedeli onorano separatamente ciascuna incarnazione delle divinità con pellegrinaggi ai luoghi sacri e celebrazioni che includono digiuno, preghiera e feste, e sono i sacerdoti, coloro che con più energia si preoccupano di approfondire i misteri dell'universo e perfezionare lo spirito, a dettare i tempi e i modi della corretta venerazione degli immortali.

Il mito della creazione più diffuso tra i samdu narra che l'universo venne creato dal Principe del Sole (Ixion), il quale si incarna nella trimurti costituita da Ayazi (Creatore), Himayeti (Protettore) e Aksyri (Distruttore), le tre anime della divinità. Ayazi è legato a tutto ciò che ha a che fare con la nascita, la creazione e la fertilità. Le leggende riportano le sue incarnazioni più famose in Valda (la madre del primo raja sindhi) e Eta, il sacerdote che insegnò ai contadini come irrigare i campi, salvando i sindhi dalla carestia. Himayeti è invece il protettore della vita e si incarna in forma mortale per difendere i suoi fedeli ogni volta che sono minacciati da un grave pericolo. Numerose sono le storie circa le apparizioni di Himayeti per guidare valenti eroi alla vittoria contro i nemici del Sind o soccorrere gli afflitti da piaghe e siccità, sotto forma di animale (famose le sue incarnazioni come tartaruga, cavallo e elefante, i tre animali sacri per i sindhi), di uomo e persino di nano. Aksyri invece rappresenta la morte, la distruzione e il giudizio finale che precede una rinascita, e pertanto diventa importante quando la vita di ogni creatura vivente si avvicina al termine. Aksyri si occupa di raccogliere le anime dei morti, valutare la loro purezza e reincarnarle a nuova vita fino

a che non saranno abbastanza pure da poter contemplare il creato insieme al Principe del Sole. Aksyri appare solo in sogno o nel breve momento in cui la fiamma della vita sta per spegnersi in un moribondo, ma non si è mai incarnato in questa terra. La leggenda narra che solo se il mondo venisse distrutto Aksyri apparirebbe per reincarnare Mystara insieme a tutti i suoi abitanti. Questa leggenda ormai è storia vera per il popolo di Shahjapur, dal momento in cui si è risvegliato sotto il sole rosso del Mondo Cavo, poiché essi sono la testimonianza vivente dell'operato e della salvezza portata dal Principe del Sole.

Mentre tutti gli aspetti di Ixion sono legati alla vita e alla rinascita, Kala (Hel) incarna la morte e il caos per i samdu, ed è la divinità contrapposta al Principe del Sole. Essa si occupa di raccogliere le anime dei morti e di reincarnarle, ma al contrario di Aksyri, lo fa al solo scopo di aumentare il caos nell'universo. Kala si preoccupa di trovare le creature più malvagie e alla loro morte ne cattura l'anima e la reincarna in neonati che potranno crescere in posizioni di potere (governanti o sacerdoti), sovvertendo così l'ordine naturale delle cose (avanzandoli nella scala sociale anziché retrocederli per le gravi mancanze di cui si sono macchiati) per portare caos, dolore e sofferenza ovunque.

Kala viene venerata sotto molte forme, in base alle incarnazioni a lei attribuite relative a personaggi eccezionalmente malvagi delle leggende sindhi. Molti di coloro che la venerano lo fanno poiché sperano che in questo modo ella risparmi loro e le loro famiglie. Altri invece abbracciano totalmente la sua filosofia e cercano di seminare odio e distruzione nel mondo, nella speranza di venire poi ricompensati con posizioni di comando una volta reincarnati. Nel Sind la setta dei Buraiya (un culto di spietati assassini e ladri) opera da secoli al suo servizio, nonostante gli sforzi compiuti negli anni da diversi Rajadhiraja per scovarli e annientarli.

### Ministri e organizzazione del culto

Il culto del samdu viene tramandato dalla casta dei capi spirituali, che sono onorati e rispettati da tutti i fedeli come veri e propri santi. I membri della casta sacerdotale agiscono da intermediari tra i fedeli e gli immortali, latori degli insegnamenti e degli avvertimenti delle divinità ai mortali. Quando un fedele vuole chiedere un favore agli immortali, porta la sua petizione ad un sacerdote, il quale consiglia a quale incarnazione delle divinità chiedere aiuto e quale sia il modo migliore per farlo. Il fedele poi può scegliere se celebrare da solo la cerimonia per ingraziarsi la divinità o donare qualcosa al monaco e lasciare che sia lui ad occuparsi di tutto; naturalmente la maggior parte dei fedeli lascia queste incombenze nelle mani dei sacerdoti, visto che sono loro i più esperti nel capire quali metodi di venerazione devono essere impiegati per ottenere il favore degli dei.

Non esiste una vera e propria organizzazione gerarchica tra i samdu, ma tutti riconoscono l'autorità del Purohita, il capo spirituale supremo, che è sempre il sacerdote più anziano (e quindi si suppone il più saggio) ancora in vita all'interno del regno. Egli non ha

alcun compito istituzionale riconosciuto, la sua è una carica puramente spirituale e onorifica. Tutti i samdu gli tributano grande rispetto e la sua parola viene sempre ascoltata con attenzione, anche se in definitiva non ha valore di legge (così come non lo ha la parola di qualsiasi altro sacerdote, a meno che non appartenga alla casta governante). Tuttavia molto frequentemente i fedeli si ritrovano a seguire le indicazioni dei sacerdoti con più dedizione rispetto alla condotta imposta dalle leggi del paese.

I sacerdoti inoltre hanno il compito rituale di benedire i campi per il raccolto, purificare le acque di irrigazione, celebrare le feste principali e consigliare i fedeli per fare in modo che possano purificare la propria anima ed essere ricompensati nella nuova incarnazione (per questo molti sacerdoti agiscono in qualità di consigliere particolare dei governanti più importanti). Proprio a causa del loro ruolo di guida spirituale dei fedeli, i membri della casta sacerdotale sono gli unici che possono facilmente avere contatti con membri di tutte le caste in cui è diviso il popolo, infrangendo persino il tabù di non dividere il pane con membri di caste diverse dalla propria, anche se successivamente devono purificarsi con abluzioni e preghiere rituali.

Non tutti i membri della casta sacerdotale sono comunque incantatori divini: la maggioranza (70%) sono chierici, ma esistono anche diversi monaci (circa il 10%) e druidi (5%), la maggior parte dei quali vive come asceti nomadi, vagando da un luogo all'altro e offrendo i propri servizi al popolo in cambio di cibo. I restanti individui (15% circa) svolgono il ruolo di saggi e insegnanti (PNG specializzati secondo D&D Classico, Esperti secondo le regole di D&D Terza Edizione). Tra i chierici, si possono riscontrare sia i politeisti (maggioranza) che i filosofi che gli specialisti, devoti in particolare ad un'incarnazione pur onorando l'intero pantheon samdu.

I sacerdoti vestono con un dhoti (tipico indumento maschile sindhi), ovvero una lunga tunica di cotone (i più ricchi) o lino (i più poveri o gli asceti) chiaro avvolta intorno alla vita e alle caviglie in modo da sembrare un paio di pantaloni rigonfi alle estremità, e una camicia leggera a maniche corte dello stesso colore nei periodi caldi, aggiungendo una mantella di pelliccia di cammello durante i periodi più freddi. Inoltre essi si contraddistinguono per il copricapo che indossano sempre, un turbante bianco, e alcuni portano una collana (più ricco è il sacerdote e più prezioso sarà il materiale con cui è fatta) con inciso il simbolo sacro dell'incarnazione immortale venerata (nel caso dei chierici specialisti).

Infine, a causa della dottrina particolare circa la reincarnazione, i sacerdoti utilizzano con molta attenzione gli incantesimi che riportano in vita i morti. Infatti, anche se non sono proibiti dalla loro religione, essi raramente risorgono una persona giudicata retta, poiché così facendo potrebbero privarla della possibilità di essere reincarnata in una forma migliore e più elevata (un appartenente a una casta superiore o persino l'incarnazione mortale di una divinità). D'altro

canto è molto più probabile che un sacerdote risorga dalla morte un noto criminale, se così facendo esso avrà una buona occasione di riscattarsi e purificare la propria anima, evitando di ingrossare le fila delle anime di Kala.

## SCIAMANISMO

**Diffusione:** civiltà arretrate in tutto il mondo (Ethengar, Atruaghin, Jen, Norwold, Tanegioth, Yazak)

Lo sciamanismo indica una forma di misticismo diffusa in molte civiltà arretrate di Mystara caratterizzata dal profondo legame di un individuo con il Mondo degli Spiriti e con gli spiriti elementari della natura. Nonostante il termine sciamano venga usato impropriamente in molte civiltà per designare un individuo dotato di poteri divini (es. sciamano di Atruaghin, sciamano di Rafiel, sciamano goblinoide), il vero sciamano è solo colui che da solo, dopo una visione e una prova, riesce a forgiare un legame speciale col mondo naturale e quello degli spiriti e a comprendere autonomamente qual è il suo spirito guida, legandosi ad esso in modo perenne. Lo sciamano spirituale trae il proprio potere dallo speciale legame che ha con gli spiriti naturali esistenti intorno a sé e in particolare col Mondo degli Spiriti grazie al suo spirito guida. Ciò che differenzia un semplice chierico da uno sciamano è proprio il modo in cui i due ottengono i propri poteri divini: un sacerdote necessita di istruzione, disciplina e di seguire un percorso canonizzato votandosi ad un immortale o ad un ethos (Legge o Caos), mentre per lo sciamano questo suo potere è una scoperta naturale auto-indotta, mai un'abilità che si apprende, e deriva dal legame col Mondo degli Spiriti e con le sue entità. Anche a causa della sua simbiosi col mondo naturale uno sciamano non ha alcun interesse per l'avanzamento tecnologico né ambisce a possedere oggetti particolarmente avanzati, poiché esso mira a rimanere in rapporto equilibrato col mondo naturale e quello degli spiriti.

Il compito principale di uno sciamano spirituale è quello di fare da mediatore tra gli spiriti e i mortali, e di proteggere la natura e coloro che vivono al suo interno rispettandone le leggi. Spetta allo sciamano evitare che gli animali vengano uccisi inutilmente e brutalmente e che gli spiriti naturali siano sempre protetti e appagati. Gli sciamani spirituali non sono contrari alla caccia, ma cercano di regolarla per evitare l'estinzione delle specie animali su un determinato territorio, e interviene per assicurare una morte rapida agli animali feriti, o per vendicare gli spiriti offesi dalle azioni insensate dei mortali. La conoscenza intima dello sciamano riguardo al Mondo Spirituale e al carattere degli spiriti lo rende inoltre capace di stabilire in quali luoghi sia meglio accamparsi o costruire un villaggio senza offendere gli spiriti presenti e officiare i rituali giusti per ottenere la loro protezione. Infine, gli sciamani possono aiutare le persone comuni ad identificare il proprio animale totem, ovvero lo spirito

più affine alla propria anima e personalità, e grazie alla magia dello sciamano possono essere messi in contatto con questo particolare totem per ottenerne l'aiuto e la guida. Tuttavia, essi non acquisiscono il potere dello sciamano, ma semplicemente rinforzano un legame con un esponente particolare del mondo degli spiriti (il proprio animale totem) che ha in comune con il soggetto diversi caratteri della personalità e del fisico.

Lo sciamano spirituale di solito si veste in modo che tutti gli appartenenti alla sua cultura comprendano a prima vista il suo ruolo e la sua posizione sociale, utilizzando quindi abiti vistosi fatti con la pelle del loro animale totem, oppure indossando oggetti fatti con parti del proprio animale totem (come un copricapo con crini di cavallo, o una collana con denti di tigre, o un mantello con piume di pavone, ecc.); comprendere quindi quale sia lo spirito guida di uno sciamano è abbastanza facile, basta osservare come si veste. Inoltre, ogni sciamano che si rispetti ha sempre con sé uno strumento musicale (solitamente percussioni come tamburi, ma non è raro trovare anche fiati), senza il quale non potrebbe evocare alcun incantesimo, che gli serve anche per attirare l'attenzione sia degli spiriti che dei mortali, e per imporre la sua voce su qualsiasi discussione.

Infine, per enfatizzare il loro rapporto con gli spiriti e suscitare maggiore riverenza e timore negli altri individui, a volte gli sciamani spirituali si dipingono il volto con pitture dalle tinte forti, dando l'impressione di avere occhi particolarmente inclinati e penetranti, guance scavate, lineamenti spigolosi ma fieri, e arrivando addirittura a dipingersi finte zanne color giallo ocra, che corrono dagli angoli della bocca fino al mento.

### Lo Spirito Guida

Ogni sciamano spirituale è caratterizzato dal fatto di possedere uno spirito guida (detto anche totem, o animale totemico) associato ad esso, ovvero una creatura del Mondo degli Spiriti che ricorda un animale comune nel mondo reale (in pratica un umanoide dalle fattezze animali), che viene determinato al momento della scoperta dei suoi poteri (ovvero alla creazione del personaggio). Esistono infatti molti spiriti sparsi su Mystara, alcuni dei quali sono spiriti animali (e si trovano di solito tra le mandrie) e altri invece spiriti naturali associati a determinate piante o luoghi (nei fiumi, nei boschi, nei canneti, nelle praterie, ecc.). La presenza di tali spiriti non è conoscenza comune, e persino i saggi e gli altri incantatori più eruditi spesso ignorano l'esistenza degli spiriti della natura e del Mondo Spirituale (una dimensione a sé stante che è entrata in contatto con il Multiverso di Mystara millenni orsono, in seguito alla Grande Pioggia di Fuoco del 3000 PI), e confondono questi spiriti con le creature appartenenti alla razza delle fate.

Quando lo spirito guida (è sempre uno spirito animale) appare per la prima volta, lo sciamano contrae una specie di malattia che lo rende febbricitante e lo indebolisce al punto tale da farlo entrare in uno stato di coma, durante il quale la sua anima stabilisce un legame indissolubile col suo spirito guida e apprende

dei suoi nuovi poteri. Tuttavia, al suo risveglio, lo sciamano viene colpito da una menomazione (un effetto secondario della malattia che l'ha portato in trance), che contraddistinguerà per sempre il suo stato fisico e mentale.

Lo spirito guida agisce in qualità di coscienza dello sciamano spirituale, mostrando disappunto se il personaggio non si comporta in maniera adeguata e trascura o ignora i suoi doveri verso gli spiriti e la natura. Lo spirito guida può manifestare il suo disappunto interrompendo il contatto che ha con lo sciamano, privandolo così dei suoi poteri magici e anche delle abilità speciali che gli garantisce il legame spirituale col suo totem. I poteri, come accade nel caso dei sacerdoti comuni, possono essere recuperati di solito solo dopo aver compiuto un'azione o una pericolosa missione che plachi la rabbia dello spirito guida (compito che verrà stabilito dal DM).

Lo spirito guida rimane sempre con lo sciamano, viaggiando invisibile al suo fianco: nessuno può vederlo (a parte lo sciamano spirituale), nemmeno coi più potenti incantesimi, a meno di usare una *individuazione degli spiriti* (l'abilità generale *Conoscenza degli spiriti* permette solo di determinare se sia presente uno spirito entro 20 metri, non di vederlo effettivamente, e funziona solo quando uno sciamano si concentra espressamente per questo motivo). Lo spirito rimane ancorato all'anima dello sciamano spirituale, senza che nessuno possa costringerlo ad andarsene in alcun modo (nemmeno una *distruzione del male* lo scaccia, anche se un campo di anti-magia lo rispedisce temporaneamente nella sua dimensione, e riappare quando lo sciamano esce dall'anti-magia), e accompagna nel Mondo Spirituale l'anima ogni volta che lo sciamano entra in trance oppure muore. Lo spirito è in tutto e per tutto immateriale finché rimane nel multiverso di Mystara, e diventa corporeo e visibile solo quando lo sciamano entra nel Mondo degli Spiriti, nel qual caso appare immediatamente vicino allo sciamano nella forma di un animale parlante e intelligente, che lo guida al meglio delle sue possibilità attraverso questa dimensione.

## TEMPIO DI RAD

*Diffusione:* Glantri

Nonostante i principi maghi di Glantri proibiscano la diffusione di qualsiasi tipo di religione o di culto degli immortali all'interno dello stato, bollando come eretici tutti i chierici e perseguitando quelli non autorizzati da regolare permesso del Parlamento <sup>10</sup>,

<sup>10</sup> Nel 1001 DI infatti, alcuni trasformisti politici fanno approvare una legge che permette la pratica della magia clericale a Glantri in condizioni molto ristrette. I chierici devono ottenere una lettera di autorizzazione dal sovrano del dominio dove loro desiderano praticare la magia divina, e il sovrano ha l'ultima parola sui termini dell'autorizzazione: imposizione di tasse, tipo di magia permessa (guarigione solamente, ecc.), scadenza della lettera, e così via. Ai chierici viene ancora proibito di predicare le loro credenze,

esiste nel Glantri una filosofia ufficiale che tutti i maghi seguono e che può essere a tutti gli effetti considerata la religione di stato glantriana. I cittadini rispettabili frequentano i templi di Rad regolarmente, poiché al loro interno viene incoraggiata la meditazione e si insegnano pratiche di concentrazione e di rilassamento che aiutano sia la memoria che lo spirito, cosa di indubbia utilità per qualsiasi incantatore. La Filosofia del Rad è quanto viene insegnato da questi sapienti, e si focalizza nell'addestrare la mente a ponderare i segreti più astrusi dell'universo, arrivando ogni volta alla conclusione che tutta la conoscenza del mondo si può ottenere solo attraverso la riduzione dei problemi ad una risposta unica: il **Rad**, la forza che contiene ed emana tutta l'energia e la fonte di qualsiasi illuminazione. In pratica i praticanti della filosofia vengono addestrati a compiere una serie di bizzarri rituali (vocali e gestuali) che servono semplicemente per aumentare la concentrazione e la memoria, e riuscire ad analizzare con lucidità più accentuata qualsiasi problema o situazione.

I Pastori di Rad sono incaricati di organizzare le sessioni di meditazione e preghiera, e sono i custodi dei templi nonché gli ufficiali incaricati dai principi di insegnare la filosofia del Rad. In pratica si tratta di maghi che, grazie agli speciali talismani di cui sono dotati (il cui segreto di fabbricazione è gelosamente custodito dalla casta dei pastori), possiedono una saggezza, una conoscenza e una percezione superiore dell'universo e dei suoi misteri, e aiutano chi si rivolge a loro per avere consiglio in cambio di un'offerta in denaro, raccogliendo così fondi sufficienti a costruire nuovi templi ed estendere la Luce di Rad. In realtà i talismani sono ricettacoli magici attraverso i quali i membri della Confraternita della Radiosità <sup>11</sup> invia visioni, ordini e suggerimenti ai Pastori, i quali credono invece di sentire la "Voce del Rad". Ciascun confratello influenza i pastori dei templi che ha finanziato, mentre Etienne d'Ambreville (fondatore dei primi templi, fatto non noto a molti) controlla tutti gli altri. I pastori sono assolutamente leali e obbediscono a qualsiasi ordine ricevano attraverso il talismano, ma Etienne (Rad) controlla sempre che gli altri membri della

nonostante qualsiasi lettera di autorizzazione, e solamente il Parlamento del Consiglio dei Principi può concedere una lettera di sanzione a un chierico per operare nei territori liberi di Glantri.

<sup>11</sup> La Confraternita della Radiosità è una setta segreta di Glantri a cui riescono ad accedere solo coloro che scoprono l'esistenza dell'energia magica che permea il Glantri e riescono ad incanalarla ed utilizzarla. La Radiosità emana dal Nucleo delle Sfere, ciò che resta della FSS Beagle, ovvero l'astronave aliena la cui tecnologia consentì alla civiltà di Blackmoor di evolversi velocemente e diventare un impero nucleare prima che la Grande Pioggia di Fuoco (causata dal malfunzionamento proprio delle sue avanzatissime tecnologie) lo cancellasse dalla faccia di Mystara. Il reattore della Beagle venne alterato dagli immortali della sfera dell'Energia per evitare che annientasse il pianeta e venne spostato nel Brun (sotto al territorio dell'attuale Glantri), e da quel momento è in grado di aumentare l'influenza della sfera dell'Energia nell'universo permettendo a chi ne scopre il segreto di diventare immortale senza percorrere uno dei sentieri canonici.

confraternita non esercitino il loro potere in maniera prevaricante, e punisce chi abusa di questa situazione.

Solitamente sono previste tre sessioni di preghiera aperte a tutti ogni giorno: all'alba, al tramonto e a mezzogiorno, mentre altre sessioni private sono organizzate su richiesta, e naturalmente ogni pastore può entrare in trance e in meditazione quando ne sente il bisogno (o quando la Voce di Rad chiama attraverso il talismano). È buona norma per qualsiasi ufficiale che ricopre una carica pubblica e per tutti i maghi presenziare ad almeno una sessione al giorno, mentre tutti gli altri glantriani sono invitati (ma non obbligati) a frequentare i templi almeno una volta alla settimana, per cercare la pace interiore, la tranquillità e le risposte ai dubbi e alle domande che li assillano, tra il suono di un gong e un vocalizzo corale dei pastori che guidano la meditazione, riflettendo sui misteri più alti dell'universo o sulle banalità più comuni della vita.

In effetti, frequentare assiduamente le sessioni di meditazione (ovvero almeno un'ora al giorno) potenzia davvero le capacità mnemoniche della persona, aumentando di 1 punto la sua Intelligenza, anche se l'incessante ripetizione di frasi apparentemente assurde e la forma maniacale di condurre la meditazione (battendo la fronte sul gong alla fine di ogni frase) diminuiscono di 1 punto la Saggezza dell'individuo. Questi effetti durano soltanto per un giorno, si manifestano dopo una settimana di meditazione e cessano nel momento in cui il soggetto evita di frequentare la sua sessione meditativa quotidiana.

# CAPITOLO 6

## ΡΑΠΤΗΕΟΠ

In questo capitolo vengono presentati vari pantheon riferiti a tutte le nazioni conosciute e alle diverse regioni (laddove non esistano nazioni definite) di Mystara. Si intende che la lista degli immortali per ciascuna area includa tutte quelle divinità che vengono venerate in una data regione, il che significa che per ogni immortale elencato esiste almeno un tempio o luogo consacrato (pubblico o segreto) in cui si celebrano riti in onore della divinità, almeno un sacerdote e almeno un centinaio di fedeli che mantengano attivo il culto. È chiaro che all'interno di queste classificazioni ricadranno anche le chiese organizzate elencate nella Sezione 1 (e quindi gli immortali da queste venerate) presenti in certe zone (ad esempio nel Karameikos sono elencati tutti gli immortali della Chiesa di Traladara e di quella di Karameikos, insieme ad altri immortali venerati separatamente nella stessa zona). Il capitolo si conclude con un paragrafo dedicato ai pantheon razziali.

La lista è stata divisa nelle seguenti zone caratteristiche di Mystara:

- ❖ **Brun** (continente suddiviso in Mondo Conosciuto, Norwold, Grande Desolazione, Penisola del Serpente, Costa Selvaggia, Braccio dell'Immortale, Terre di Mezzo)
- ❖ **Isola dell'Alba** (isola-continente)
- ❖ **Mare del Terrore**
- ❖ **Mare Alphantiano**
- ❖ **Mare Bellissariano**
- ❖ **Mare delle Perle**
- ❖ **Mare del Vapore**
- ❖ **Davania** (continente)
- ❖ **Skothar** (continente)
- ❖ **Mondo Cavo** (suddiviso per etnie)
- ❖ **Patera** (luna invisibile)

All'interno delle summenzionate aree vengono presentati in ordine alfabetico gli stati o le regioni esistenti e i culti ivi presenti. Ogni tabella relativa ad uno stato o una regione elenca gli immortali in ordine di diffusione del culto all'interno della zona, partendo dai più conosciuti e venerati e finendo con quelli che godono di meno sostenitori. Nella colonna a fianco del nome di ciascuna divinità vi sono indicate le aree d'interesse dell'immortale, che normalmente possono anche comprendere un certo tipo di creature o razze che l'immortale protegge in particolare e da cui è maggiormente venerato. Vi sono solitamente due **immortali indicati in grassetto**: il primo è quello universalmente considerato il protettore della zona,

mentre il secondo (se presente) è quello considerato invece l'antagonista o il nemico dal gruppo di maggioranza che vive nella regione. Chiaramente in zone a maggioranza umanoide o con culti entropici, saranno immortali entropici i "protettori", mentre immortali normalmente considerati benevoli dalla maggior parte delle civiltà diventano gli oppositori dell'ordine costituito (ad esempio nelle Terre Brulle, nell'Hule o nell'Impero di Azca). Infine, i nomi di *immortali indicati in corsivo* rappresentano appellativi non canonici per questi immortali (creati in questo supplemento) caratteristici di determinate culture e sono sempre seguiti dal vero nome dell'immortale (indicato tra parentesi). Se però anche il vero nome della divinità è indicato in corsivo, significa che esso è stato arbitrariamente aggiunto in questo manuale alle divinità ufficialmente venerate in una certa regione in virtù di ragioni storiche e culturali. Completano la descrizione della regione le Note in fondo alla colonna, che nel caso delle nazioni al di fuori del Mondo Conosciuto riportano anche una breve storia della regione e note di carattere sociale.

## MONDO CONOSCIUTO

### Alfheim

<b>Ilkundal</b>	Protezione degli elfi e della natura, saggezza, sapienza, magia, tradizione, serenità e pace
<b>Mealiden</b>	Alfheim, elfi, protezione, guerra, lealtà, avventurieri ed esploratori
<b>Ordana</b>	Natura, fertilità, protezione delle foreste e delle razze silvane (specialmente treant ed elfi)
<b>Chirone</b>	Centauri, razze silvane, arti, guarigione, conoscenza, saggezza
<b>Faunus</b>	Razze silvane, animali, istinti, sessualità, edonismo, ebbrezza, baldoria, poesia e musica

#### Note:

1. La maggior parte degli elfi dell'Alfheim è seguace di Ilkundal, mentre una consistente minoranza appartenente ai clan Freccia Rossa e Mealidil venera Mealiden Guardastelle, fondatore del Regno di

Alfheim e braccio destro di Ilsundal il Saggio, nonché primo antenato dei due clan.

2. Ordana viene venerata da diverse sette druidiche, mentre Faunus e Chirone dai non-umani (sileni, centauri, folletti, ecc.) che vivono all'interno di Canolbarth.
3. Non esistono templi consacrati né chierici di **Rafiel** nella foresta di Canolbarth, ma esso deve considerarsi l'immortale opposto ad Ilsundal in questa zona. Proprio a Rafiel sono infatti votati gli elfi dell'ombra infiltrati che tramano per rovesciare il governo dell'Alfheim e soppiantare gli elfi di superficie.

## Atruaghin

<b>Atruaghin</b>	Clan di Atruaghin, diplomazia, protezione, conoscenza, saggezza e temperanza, combattere il male
<b>Tahkati il Tempestoso</b>	Clan del cavallo, cavalli e cavalieri, combattimento, vendetta, fierezza
<b>Hattani</b>	Clan dell'orso, proteggere
<b>Artiglio-di-pietra</b>	Atruaghin e i Figli di Atruaghin, dedizione, lealtà, battaglia
<b>Mahmatti Alce-che-corre</b>	Clan dell'alce, proteggere i figli di Atruaghin, saggezza, natura, magia
<b>Ahmanni Cavalca-testuggini</b>	Clan della tartaruga, mare, famiglia, sacrificio, bellezza
<b>Atzanteotl</b>	Corruzione (fisica e morale), inganno, tradimento, distruzione, umanoidi
<b>Danel Strisce-di-tigre</b>	Clan della tigre, sofferenza, dolore, vendetta

### Note:

1. Gli atruaghin sono i discendenti degli azcani che un tempo abitavano su un altopiano posto a sud-ovest del territorio darokiniano. La loro religione consiste nello sciamanismo, una filosofia mistica che associa il potere di un animale totem ad ogni individuo e gruppo di individui (le varie tribù e i clan). Inoltre, essi venerano tutti Atruaghin come patrono della propria stirpe, e hanno una venerazione particolare anche per gli antenati, ovvero per quegli eroi che sono considerati i fondatori dei vari clan che compongono i Figli di Atruaghin. Tahkati, Hattani, Mahmatti e Ahmanni sono i fondatori divinizzati e patroni dei quattro clan più potenti (rispettivamente Cavallo, Orso, Alce e Tartaruga), tutti devoti agli insegnamenti di Atruaghin e sottomessi al volere della divinità.

2. Atzanteotl e Danel sono i due immortali che si schierano contro il pantheon di Atruaghin. Tuttavia, all'interno del clan della Tigre fondato da Danel, sono i chierici di Atzanteotl ad avere maggiore influenza come capi spirituali, mentre il culto di Danel viene relegato in secondo piano da Atzanteotl per mantenere saldo il controllo della tribù. I chierici di Danel (20% di quelli della tribù) si occupano specialmente di caccia e guerra, mentre i sacerdoti di Atzanteotl (80%) hanno incarichi di comando e presiedono ai riti sacrificali e funerari.

## Casa di Roccia

<b>Kagyar</b>	Nani, artigianato, metallurgia, scultura, costruzione, minatori
<b>Karaash</b>	Umanoidi, battaglia, tattica, audacia, dominio del più forte
<b>Wogar</b>	Goblin, guerra, conquista
<b>Kurtulmak</b>	Coboldi, sotterfugio, slealtà, tattica, trappole, astuzia, guerra
<b>Garal</b>	Gnomi, inventori e pensatori, scienza e meccanica, artigianato
<b>Jammudaru</b>	Orchi, giganti, vendetta, violenza
<b>Zalaj</b>	Giganti delle montagne e delle nuvole, magia, forza, conoscenza

### Note:

1. I nani della Casa di Roccia (come la maggior parte dei nani mystarani) venerano tutti Kagyar, creatore della razza nanica e patrono dell'artigianato e della bellezza (secondo i canoni nanici). Dato che Kagyar rappresenta la vita concepita come lavoro e creazione, la nemesi e l'antitesi di Kagyar secondo il culto nanico è incarnata dalla divinità della morte e della distruzione chiamata **Karr**. Questo è il nome con cui viene identificato Thanatos dai nani, anche se non esistono suoi esponenti all'interno della Casa di Roccia.
2. Tutti gli umanoidi presenti nelle profondità delle montagne e sulle cime dei monti più impervi della Casa di Roccia venerano una delle divinità tipiche della loro razza. In particolare, Karaash è il più seguito poiché considerato il patrono di tutti gli umanoidi, e per questo detestato dai nani tanto quanto l'oscuro Karr. Dopo di lui è Wogar ad avere una larga base di fedeli, seguito da Kurtulmak (i cui fedeli coboldi sono molto prolifici) e da Jammudaru, che patrocina diverse comunità di giganti malvagi e di orchi.
3. Zalaj viene adorata da varie comunità di giganti delle montagne presenti nella Casa di Roccia, mentre Garal ha numerosi seguaci tra le comunità gnomiche che vivono nel territorio dei nani (anche se diversi gnomi sono egualmente fedeli anche a Kagyar).

## Cinque Contee

<b>Brindorhín</b>	halfling, patriottismo, sicurezza, famiglia, prosperità, baldoria
<b>Nob Nar</b>	Audacia, imprese eroiche, vagabondi, avventurieri
<b>Coberham</b>	Magia, fiamma nera, misteri, conoscenza, halfling
<b>Corvo</b>	Buona sorte, divertimento, gioco, scherzo, furbizia, trucchi, halfling
<b>Karaash</b>	Umanoidi, battaglia, tattica, audacia, dominio del più forte
<b>Bartziluth</b>	Bugbear, furia, guerra, combattimenti
<b>Asterius</b>	Commercio, ricchezza, astuzia, arrivismo, viaggio, messaggeri, mercanti, ladri

### Note:

1. Le Cinque Contee sono una nazione federale popolata da pacifici ma indomiti hin (il nome che gli halfling danno a se stessi), retta da un consiglio di cinque Sceriffi. Gli hin seguono il culto degli Alti Eroi, ovvero halfling talmente eroici che nel passato hanno contribuito a fondare le Contee liberandole dalla dominazione straniera e dando ai loro simili gli strumenti per diventare una nazione prospera e felice. Coberham è ricordato come lo scopritore della Fiamma Nera, Brindorhin come il fondatore delle odierne Contee e Nob Nar come il più grande eroe yallaren moderno.
2. Alcuni hin venerano anche l'imprevedibile Corvo, che incarna l'astuzia e l'amore per il divertimento tipici della razza halfling. Tuttavia, dato che egli non è considerato uno degli Alti Eroi, il suo culto è decisamente meno diffuso, anche se i Giorni dello Scherzo sono una festa celebrata in suo onore in alcune parti delle Contee.
3. Diversi umanoidi dimorano nelle zone più selvagge delle Contee, in particolare in prossimità delle montagne Cime Nere e della zona di Werescalot. Questi umanoidi sono seguaci di Karaash, nemico giurato degli Alti Eroi (dato che appartengono ai discendenti dell'orda di Karaash, che in passato invase e soggiogò gli hin per decenni) e di Bartziluth (che conta diversi bugbear nella regione).
4. Asterius possiede un tempio nella città di Shireton e diversi fedeli tra gli umani che abitano nelle Contee.
5. Sebbene non abbiano templi né un gran numero di fedeli, esistono chierici e druidi di **Ordana** e **Zirchev** stanziati nelle regioni più selvagge, e sacerdoti itineranti appartenenti alla **Chiesa dell'Armonia Universale** che viaggiano pacificamente attraverso le Cinque Contee.

## Cynidicea

<b>Gorm</b>	Giustizia, guerra, tempeste
<b>Usamigaras</b>	Magia, guarigione, messaggeri, ladri, astuzia
<b>Madarua</b>	Donne guerriere, coraggio, ciclo naturale, fertilità
<b>Demogorgone</b>	Corruzione, distruzione, necromanzia, stregoneria, lucertoloidi

### Note:

1. Cynidicea è una città-stato costruita nel sottosuolo al confine sud-occidentale del deserto dell'Ylaruam, poco lontano dalle montagne che conducono in Thyatis e dal passo che porta a Selenica. Fondata dai traldar intorno al V secolo PI, Cynidicea divenne un potente regno sotto la guida del suo primo sovrano, Gorm, grazie a cui ottenne un artefatto che la rendeva invisibile agli occhi dei predoni del deserto. In seguito, durante lo scavo per la costruzione della tomba degli ultimi sovrani di Cynidicea, il Re Alexander e la Regina Zenobia, venne accidentalmente trovata l'antica tomba di Zargon, un essere millenario molto malvagio. Aperta dai cynidiceani, Zargon venne risvegliato e cominciò a portare la corruzione nella città. I seguaci di Zargon distrussero l'artefatto di Gorm e si impadronirono della capitale, mandando in rovina il regno, che venne preso d'assalto dai predoni e crollò definitivamente nel 313 PI. I sopravvissuti si rifugiarono nelle caverne sotterranee, dove col tempo ricostruirono la città perduta di Cynidicea. I discendenti degli antichi cynidiceani sono divisi in tre sette, ciascuna delle quali venera una delle divinità protettrici di Cynidicea. Tuttavia, benché Gorm, Madarua e Usamigaras (un tempo sovrani di Cynidicea) siano concordi nel proteggere i loro discendenti, i loro seguaci sono in lotta continua nel tentativo di far prevalere una delle tre sette sulle altre e dominare la città.
2. Nel modulo B4 che descrive Cynidicea, l'unico nemico dei cynidiceani è Zargon, una creatura rettiloide millenaria che risiede nell'Isola della Morte. Si suppone che esso non sia un vero e proprio immortale (in base alla descrizione data nel modulo), ma semplicemente un essere demoniaco mandato a tormentare Cynidicea dal suo patrono Demogorgone, data l'affinità di questo immortale con le creature rettiloidi malvagie che dimoravano nel bacino alasiyano in tempi antichi e di cui Zargon potrebbe essere un rappresentante.

## Darokin

<i>Asterius</i>	Commercio, ricchezza, astuzia, arrivismo, viaggio, mercanti, comunicazione, ladri, messaggeri
Dodici	Tutte le arti e i mestieri
Osservatori	
<i>Koryis</i>	Pace e prosperità, diplomazia, pietà e consolazione, tolleranza
Padre Tempo (Khoronus)	Sapienza, storia, filosofia, buon governo, equità, pazienza
<i>Ixon</i>	Sole, fuoco, ordine, sapienza, potenza, preservare l'equilibrio, bandire le tenebre
<i>Valerias</i>	Amore, passione, desiderio, arti, bellezza, carità, protezione
<i>Chardastes</i>	Guarigione, purificazione, salute, medicina, ciclo vitale, vita eterna
<i>Odino</i>	Buon governo e autorità, vivere la vita al massimo delle sue potenzialità, astuzia, conoscenza, saggezza, cielo, tempeste, venti
<i>Guidarezzo</i>	Arti (specialmente musica e canto), ordine, creature armoniche
<i>Tiresias</i>	Visioni del futuro, sogni, poesia e musica, astrologia, rivelazioni profetiche, leggende, magia
<i>Petra</i>	Patriottismo, coraggio, resistenza, virtù, lealtà, chierici combattenti, città assediate
<i>Zirchev</i>	Caccia, sopravvivenza, tolleranza, magia, razze silvane, natura, animali, emarginati
<i>Wayland</i>	Metallurgia, artigianato, fabbri, armaioli, ingegneri, costruttori, costrutti magici
<i>Korotiku</i>	Libertà, anticonformismo, astuzia, furbizia, sotterfugi, pensiero lucido, imbrogli
<i>Protius</i>	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio
<i>Thor</i>	Combattimento, furia in battaglia, onore, audacia, virilità
<i>Karaash</i>	Umanoidei, battaglia, tattica, audacia, dominio del più forte
<i>Wogar</i>	Goblin, guerra e tattiche militari, conquista, dispotismo
<i>Brindorhin</i>	Halfling, patriottismo, sicurezza, famiglia, abbondanza, baldoria

<i>Kagyar</i>	Artigianato, metallurgia, scultura, costruzione, minatori, nani
<i>Ilsundal</i>	Protezione degli elfi e della natura, saggezza, sapienza, magia, tradizione, serenità, pace
<i>Bartziluth</i>	Bugbear, furia, guerra, combattimenti
<i>Kurtulmak</i>	Coboldi, sotterfugio, slealtà, tattica, trappole, astuzia, guerra
<i>Al-Kalim</i>	L'Etterna Verità (obbedienza e rispetto delle leggi, onestà, giustizia, onore, carità, sapienza), tattica, guerra
<i>Turmis</i>	Audacia, spavalderia, scaltrezza, imprese epiche, avventurieri e ladri spacconi
<i>Jammudaru</i>	Orchi, giganti, vendetta, violenza
<i>Madarua</i>	Donne guerriere, coraggio
<i>Maat</i>	Giustizia, onore, virtù, integrità, onestà, ordine, lealtà, redenzione, lotta contro il caos e il male
<i>Boss Gran Ratto (Mrikitat)</i>	Topi mannari, sotterfugi, ladri
<i>Vecchio Nick (Thanatos)</i>	La fine di tutte le forme di vita, morte, oblio, decadenza
<i>Noumena</i>	Conoscenza, misteri, enigmi, astuzia, tattica, strategia, logica
<i>Bagni Granfauci</i>	Troll, violenza, fame, distruzione

### Note:

1. La Repubblica di Darokin è stata ribattezzata "Terra degli Scarti" a causa delle numerosissime migrazioni che l'hanno attraversata e delle svariate etnie che si sono fermate a colonizzarla. Per questo la Repubblica è oggi una nazione molto cosmopolita, popolata da umani e semi-umani di nazionalità diverse riuniti sotto la bandiera darokiniana, che perciò hanno portato nella regione anche culti caratteristici della propria zona di provenienza o della propria razza. Ecco perché nel Darokin, come nell'Impero di Thyatis, si possono trovare templi dedicati a quasi tutte le divinità esistenti nel Mondo Conosciuto.
2. L'immortale più seguito nella plutocrazia è sicuramente Asterius, patrono della ricchezza e del commercio su cui si basa la potenza economica e politica del Darokin, e la cui filosofia che incoraggia l'iniziativa individuale per ottenere maggiore prosperità (self-made man) è seguita dalla maggior parte della popolazione come vera regola di vita. Dietro di lui il culto dei Dodici Osservatori (nativo della Repubblica e patrono dei mestieri) riscuote

parecchi consensi anche per il modo di fare proseliti non oppressivo dei suoi chierici, così come quello di Koryis, divinità patrona della pace e della diplomazia, quindi ben vista dalla maggioranza dei civili darokiniani e patrono dei famosi Corpi Diplomatici di Darokin.

3. Ixion, Valerias, Protius, Khoronus e Chardastes fanno invece parte dei culti più antichi della regione, risalenti al periodo in cui i traldar e i nithiani governavano la regione meridionale (avendo fondato le città di Athenos, Daros, Akorros e Shalinikat), che hanno mantenuto una forte base di fedeli e si sono successivamente integrati nella nuova realtà darokiniana, mietendo consensi anche tra i nuovi popoli giunti a colonizzare la pianura dello Streel dopo l'800 PI. Similmente, i culti dei normanni (Odino, Thor, Wayland) vennero introdotti nel Darokin in epoca pre-dinastica proprio dai gruppi di antaliani che migrarono al sud in seguito alla spinta degli umanoidi e dei nithiani.
4. Guidarezzo e Tiresias rappresentano le divinità di riferimento per tutti gli artisti della repubblica, una nazione in cui le arti sono molto valorizzate, e sebbene vi siano ben pochi chierici di questi due immortali, tutti coloro che si appassionano all'arte rendono loro omaggio privatamente. In particolare, Tiresias ottiene anche parecchi fedeli tra i più superstiziosi, essendo associato alle doti profetiche e ai presagi, e i suoi chierici fanno spesso fortuna predicando miracoli e visioni in cambio di denaro.
5. Il culto di Zirhev deriva dal vicino Karameikos ed è diffuso specialmente nelle zone selvagge o tra gli abitanti delle selve, così come quello di Petra (vista come patrona dei martiri e dei difensori della patria) è popolare presso i darokiniani di etnia karameikese e tra alcune compagnie di legionari.
6. I culti dei semi-umani (Brindorhin, Kagyar e Ilsundal) sono invece stati importati da hin, nani ed elfi giunti dai regni vicini (Alfheim, le Cinque Contee e la Casa di Roccia), che si stabilirono permanentemente nella Repubblica nel corso degli ultimi 15 secoli. Questi culti sono molto privati e solitamente solo gli appartenenti alla stessa razza sono ammessi nei pochi luoghi consacrati a queste divinità (boschi per Ilsundal, fucine per Kagyar e taverne per Brindorhin), senza contare che le cerimonie religiose vengono tenute segrete, anche se i darokiniani non hanno nulla in contrario a queste pratiche, conoscendo la natura leale dei semi-umani e l'impronta pacifica dei culti.
7. Korotiku ha ottenuto un discreto seguito tra i darokiniani negli ultimi tre secoli grazie all'ingresso nella nazione di thyatiani e nuari seguaci della divinità. Data la sua natura estremamente giocosa e astuta, è associato in particolare all'abilità tipica dei darokiniani di riuscire a convincere chiunque della propria idea, nonché alla furbizia caratteristica sia di mercanti che ladri (due professioni molto spesso accomunate dai darokiniani e dai nemici dei darokiniani). Per lo stesso motivo, anche il culto di Turmis (divinità nativa di Thyatis) è riuscita ad

imporsi presso la classe di rame (più umile) dei darokiniani come patrono dell'intraprendenza, di coloro che cercano di realizzare imprese impossibili e dei ladri più audaci.

8. Gli immortali umanoidi (Karaash, Wogar, Bartziluth, Kurtulmak, Jammudaru e Bagni) sono venerati solo ed esclusivamente dalle tribù umanoidi che vivono sia nelle Terre Orchesche (in prevalenza orchetti, orchi, bugbear e troll più intelligenti del normale, seguaci di Karaash, Jammudaru, Bartziluth e Bagni) sia nelle Montagne di Cruth o nelle Cime Nere della parte meridionale del Darokin (che ospitano anche goblin votati a Wogar e coboldi sostenitori di Kurtulmak).
9. Al-Kalim ha numerosi sostenitori yleri dell'Eterna Verità che vivono nella città di Selenica, al confine con gli Emirati, nella quale esiste un quartiere yleri molto esteso.
10. Madarua, Maat e Noumena sono presenti nella Repubblica con culti portati avanti da sette segrete, votate alla preservazione e alla custodia di antichi segreti nithiani e a combattere l'insorgere di culti entropici. In particolare, Maat è venerata dai Custodi della Piuma, un gruppo scelto di paladini e chierici di provata lealtà alla causa del Bene; Noumena è il patrono degli enigmatici sapienti radunati sotto il nome di Illuminati, che scrutano gli eventi del mondo e agiscono quando si tratta di risolvere misteri e recuperare artefatti antichi; Madarua invece patrocina la setta delle Vergini Combattenti, un ordine di guerriere proibito ai maschi all'interno del quale si tramandano antichi segreti e che collabora con le chiese legali per mantenere l'ordine e punire i malvagi, specialmente gli schiavisti.
11. Boss Gran Ratto (Mrikitat) ha discepoli nascosti nella società darokiniana e nelle varie gilde di ladri, così come il Vecchio Nick (alter ego darokiniano di Thanatos) cerca di destabilizzare il governo della Repubblica corrompendo gli animi dei politici e dei ricchi uomini d'affari con promesse di ricchezze maggiori e vita eterna. Sono questi individui corrotti a creare culti segreti dediti al Vecchio Nick, a cui introducono con cautela altri potenti in cerca di ulteriore influenza sul mondo o semplicemente di nuovi piaceri e brividi inaspettati. Spesso queste sette conducono sacrifici umani, riti orgiastici che sfociano inevitabilmente nel sangue, ed evocazione di spiriti col solo scopo di eliminare gli avversari o ottenere informazioni preziose per i propri affari. Alcune chiese dedicate a Thanatos agiscono persino apertamente, presentandosi come culti di venerazione dei morti e di preparazione al trapasso (in questo caso venerano sempre un'entità dal soprannome vago ed evocativo come l'Eterno o il Custode delle Anime, per non svelare il vero nome della propria divinità). Finché mantengono segreti i loro crimini, essi sono liberi di agire, ma se vengono scoperti solitamente i legionari o i membri dei templi legali intervengono per distruggere la setta e smascherarne i membri.

12. I lucertoloidi della Palude dei Malpoggi venerano due divinità opposte: **Padre Ka** e il Re Lucertola (**Demogorgone**). Naturalmente i più bellicosi sono i seguaci del Re Lucertola, e le tribù guerreggiano tra loro sia per le differenze religiose che per il controllo del territorio.
13. Il signore dei ghiacci **Stodos** ha un piccolo culto composto da umanoidi e rettiloidi sui Monti Cruth al confine con le Cinque Contee (vedi avventura M1Solo).
14. Da poco tempo nella Repubblica operano anche i primi chierici di **Benekander**, che si è presentato loro col nome di Gareth, Colui che è tornato dal Vortice. Dato il loro numero esiguo e il fatto che il culto ha per ora un carattere misterico (**Benekander** chiede infatti ai suoi adepti di mantenere un basso profilo pur tenendo gli occhi aperti per spiare le mosse di mortali e immortali), la sua presenza è passata inosservata persino agli altri dei.

## Ethengar

**Yamuga** Creazione e protezione di tutte le (Terra) forme di vita (animali e vegetali), equilibrio del ciclo vitale, nascita, prosperità e fertilità, terra, allevatori e agricoltori

**Tubak (Ixion)** Sole, fuoco, ordine, sapienza, potenza, preservare l'equilibrio, bandire le tenebre

**Cretia** Caos, scherzi e tiri mancini, sotterfugi, sopravvivenza attraverso il cambiamento, guerra

**Yagrai** Umanoidi (goblin, hobgoblin e orchi), ostinazione e tenacia

### Note:

1. Gli ethengariani sanno che vi sono altri immortali nell'universo e tutti meritano uguale rispetto. Tuttavia essi riconoscono che per la loro esistenza i soli Tubak, Yamuga e Cretia giocano un ruolo fondamentale, limitando la loro venerazione a questa triade. Ciò non significa però che impediscano il culto di altre divinità sulle loro terre o che non rispettino le altre fedi (purché queste non minaccino l'ordine nelle steppe), dimostrando con questo atteggiamento uno spirito tollerante.
2. Non esistono templi permanenti nel Mare d'Erba (le steppe di Ethengar): i chierici onorano gli immortali usando piccoli altari portatili che trasportano durante gli spostamenti delle tribù, collocandoli poi all'interno di una yurta che trasformano in tempio una volta che la tribù si è stanziata.
3. Yagrai viene venerato dalle poche tribù umanoidi (orchi, goblin, hobgoblin e orchi) che ancora sopravvivono nelle steppe, quale antenato e fondatore dei



loro clan (all'epoca in cui ancora era Akkila-Khan).

4. **Chirone** è la divinità protettrice dei centauri che vivono nelle steppe ethengariane. Questi gruppi di centauri sono nomadi e non possiedono templi a lui dedicati, sebbene tra loro vi siano sciamani di Chirone e il culto sia ben radicato.

## Glantri

**Rad** Radiosità, magia, ricerca magica, conoscenza, ordine, Glantri

**Ilkundal** Elfi, protezione della natura, saggezza, sapienza, magia, tradizione, serenità e pace

**Cretia** Caos, sotterfugi, guerra, anarchia

### Note:

1. I maghi glantriani credono in una forza chiamata il Rad, che incarna tutte le energie mistiche e magiche che permeano l'universo. Quando hanno bisogno di concentrarsi per svelare un mistero o creare nuove magie e artefatti, spesso invocano l'illuminazione o la protezione del Rad, e la legge glantriana prevede inoltre che ogni cittadino visiti un Tempio di Rad almeno una volta al giorno per meditare. Tutto questo naturalmente fa sì che l'immortale Rad possieda una larga base di fedeli nel Glantri, e la legge nota come la Luce di Rad impedisce che altre fedi possano fare proseliti nei Principati. Egli inoltre controlla la vita politica e sociale del paese tramite la sua identità mortale di Etienne d'Ambreville, Gran Maestro della Grande Scuola di Magia di Glantri.
2. La setta nota come i Diecimila Pugnali del Khan è composta da attivisti e chierici di Cretia inviati dagli ethengariani in territorio glantriano per sobillare la popolazione e rovesciare il governo dei maghi. Vista la loro natura agiscono sempre in segreto, formando congreghe in varie parti della magocrazia e creando luoghi di culto nascosti.
3. Ilkundal viene venerato dagli elfi Erewan, che possiedono un Albero della Vita figlio di quello originale del clan Erendyl dell'Alfheim. Il suo culto è ammesso da Rad poiché Ilkundal è un ottimo alleato e gli elfi mantengono la venerazione strettamente segreta.
4. I Belcadiz possiedono un Albero della Vita figlio di quello degli Erewan, donato loro da questi ultimi poco dopo il loro arrivo nelle Terre Alte, per cementare l'alleanza tra i due clan. Nonostante i Belcadiz non siano per nulla religiosi, essi hanno mantenuto segretamente in vita la reliquia (custodita da due sorelle) per poterne sfruttare i poteri anche dopo lo scisma degli Erewan.
5. Un tempo esisteva nel Glantri una setta di adoratori di **Cheimos** (Noumena), patrono dei misteri e della conoscenza. Dal momento in cui il parlamento glantriano approvò la legge che vietava l'adorazione di qualsiasi immortale, i membri della setta

occultarono il loro culto, che rimase nelle mani del Cheiromar, il mago custode della torre costruita sulle montagne in cui la setta aveva radunato tutta la sapienza accumulata nei secoli. Attualmente sono pochi i membri rimasti, e persino il Cheiromar è passato a miglior vita senza che nessuno abbia preso il suo posto (vedi eventi della CM8).

6. Nonostante il divieto tassativo di predicare e utilizzare poteri divini all'interno del Glantri, esistono chierici itineranti che si aggirano per i Principati sotto mentite spoglie, in particolare sacerdoti di **Ixion**, **Asterius** e **Razud**, che cercano di fare proseliti tra le classi più umili e di sovvertire le basi anticlericali della magocrazia.

## Ierendi

<i>Madre Natura (Djaea)</i>	Sopravvivenza dei mondi e delle razze viventi, equilibrio naturale, rispetto della vita, druidismo
Vecchio del Mare (Protius)	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità
Nyx	Notte, tenebre e oscurità, necromanzia, magia, segreti
Kythria	Passione, sensualità, lussuria, bellezza, Ierendi
Nob Nar	Audacia, halfling, avventure, imprese eroiche
Rathanos	Fuoco, energia, potere, supremazia maschile, orgoglio
Dodici Osservatori	Tutte le arti e i mestieri
Asterius	Commercio, ricchezza, astuzia, arrivismo, viaggio, comunicazione, mercanti, messaggeri, ladri
Saturnius	Libertà, lotta alla schiavitù, indipendenza, pirati, avventurieri
Ka	Rettili, lucertoloidi, conoscenza, prosperità, guarigione, saggezza
Orisis (Ixion)	Ciclo vitale, equilibrio, sapienza, custodire le anime
Al-Kalim	L'Eterna Verità (obbedienza e rispetto delle leggi, onestà, giustizia, onore, carità, sapienza), tattica, guerra

### Note:

1. Data la religione profondamente animista e basata sul rispetto della natura e degli antenati dei makai, la triade Djaea-Protius-Nyx è stata scelta per

rispecchiare le credenze makai. Sono loro le divinità che concedono incantesimi a druidi e chierici delle tribù makai. Madre Natura incarna il ciclo delle stagioni, la fauna e la flora, e l'abbondanza che deriva dalla terra. Il Vecchio del Mare è la personificazione dell'acqua e dei mari, della pioggia e dei fiumi, della ricchezza e della forza del mare e dei suoi inevitabili pericoli. Nyx infine è la protettrice dei morti e degli antenati, patrona della notte e dei segreti, e viene considerata come una forza semplicemente inevitabile (è venerata in particolare dagli albi e dagli abitanti dell'isola di Elegia). Tutte e tre le divinità hanno agli occhi dei makai una connotazione puramente neutrale, mai negativa: sono forze universali che svolgono un compito.

2. Kythria è un'eroina nazionale ierendiana, dato che fu lei a promuovere la creazione del Torneo della Corona e fu la prima a vincere il titolo di Regina (titolo che mantenne incontrastata per anni). In seguito alle sue imprese e alla manifestazione di poteri divini, dopo la sua scomparsa venne venerata anche come immortale protettrice di Ierendi e soprattutto dea dell'amore passionale.
3. Nob Nar è considerato il protettore degli eroi, del divertimento e degli halfling in genere, e ha quindi un largo seguito in una nazione come Ierendi legata al fascino delle imprese eroiche dei suoi kia'i.
4. Si suppone che sia Rathanos l'immortale venerato dai chierici presenti nell'Isola di Onore, mentre i maghi esuli probabilmente onorano e rispettano il Signore Elementale del Fuoco (sebbene non abbiano sacerdoti).
5. Saturnius è il protettore di pirati e avventurieri.
6. Ka è l'immortale venerato dai pochi lucertoloidi che vivono nascosti sulle isole.
7. Orisis protegge tutti i druidi e i chierici che vivono reclusi sull'Isola Bianca, devoti seguaci ormai alienati che si tramandano di generazione in generazione il dovere di vivere in isolamento per custodire un potere tremendo da usare solo per fermare qualsiasi possibile ritorno della follia nithiana.
8. Al-Kalim è venerato da una piccola setta che ha fondato un proprio tempio nella capitale Ierendi da qualche decina d'anni. Questi zeloti cercano di predicare l'Eterna Verità agli infedeli senza troppo successo, e tramano spesso per scoprire i segreti del Tempio del Popolo.
9. Sono presenti diversi sacerdoti itineranti di Sinbad tra gli abitanti di Ierendi, ma nonostante essi vengano rispettati non hanno fondato pubblici templi e non possiedono seguaci sufficienti a giustificare l'inserimento di Sinbad nell'elenco sovrastante.

## Karameikos

<b>Halav</b>	Guerra, strategia e tattica, forza e determinazione, armi e armaioli, sacrificio, combattere gli umanoidi
<b>Petra</b>	Patriottismo, protezione, lealtà, coraggio, resistenza, virtù, chierici combattenti, città assediate
<b>Zirchev</b>	Caccia, sopravvivenza, tolleranza, magia, razze silvane, natura, animali, emarginati
<b>Chardastes</b>	Guarigione, purificazione, salute, medicina, ciclo vitale, vita eterna
<b>Tarastia</b>	Legge, ordine, verità, giustizia e giusta vendetta
<b>Asterius</b>	Commercio, viaggio, ricchezza, astuzia, comunicazione, messaggeri
<b>Kagyar</b>	Nani, artigianato, metallurgia, scultura, costruzione, minatori
<b>Il Sundal</b>	Elfi, natura, saggezza, sapienza, magia, tradizione, serenità, pace
<b>Vanya</b>	Guerra, conquista, vittoria, orgoglio, onore
<b>Tiresias</b>	Visioni del futuro, sogni, poesia e musica, astrologia, rivelazioni profetiche, leggende, magia
<b>Datura</b>	Donne, famiglia, bambini, maternità e fertilità
<b>Garal</b>	Gnomi, inventori e pensatori, scienza e meccanica, artigianato
<b>Glitterlode</b>	Halfling, patriottismo, sicurezza, famiglia, prosperità, baldoria
<b>Brindorhin</b>	
<b>Il Capro (Orcus)</b>	Morte, malvagità, sadismo, distruzione, necromanzia, licanthropia, cannibalismo, umanoidi
<b>Leptar (Hircismus)</b>	Violenza, dolore, tortura, distruzione, umanoidi
<b>Jammudaru</b>	Orchi, giganti, vendetta, violenza
<b>Bartziluth</b>	Bugbear, furia, combattimenti
<b>Thendara (Ordana)</b>	Natura, fertilità, protezione delle foreste e delle razze silvane
<b>Ranivorus</b>	Gnoll, pazzia, razzia, distruzione, odio

### Note:

1. I karameikesi sono divisi in fedeli della Chiesa di Karameikos (specialmente i thyatiani immigrati nel 975 DI), e fedeli della Chiesa di Traladara (soprattutto gli autoctoni traladarani), che sono la maggioranza e che considerano Halav come il patrono supremo della loro terra.

2. Garal è seguito da tutti gli gnomi della comunità di Altoforno (Highforge), mentre Brindorhin continua ad essere la divinità più importante per tutti gli halfling che vivono nel Karameikos.
3. Esistono circoli druidici nel Karameikos che venerano Zirchev e Thendara.
4. Orcus è stato scelto come leader delle divinità nemiche dei karameikesi vista la massiccia presenza nella nazione di goblinoidi, creature non-morte e di licanthropi ad esso associati.
5. Leptar (Hircismus) è il demone più seguito dopo Orcus, famoso specialmente tra le tribù goblin della foresta di Dymrak e tra i goblinoidi che infestano le montagne nord-orientali. Oltre a lui, gli umanoidi venerano anche Ranivorus (gnoll), Bartziluth (bugbear) e Jammudaru (orchi e giganti).
6. Il culto di Thendara è diffuso solo presso gli isolazionisti elfi Vyalia di Haven e del Lago dei Sogni. Gli altri elfi del Karameikos venerano tutti Il Sundal.
7. Nyx possiede pochi fedeli tra i non-morti intelligenti del Karameikos ed almeno un gruppo di cultisti nella Palude Funesta. Tuttavia ogni suo tentativo di espandere la propria influenza sul Karameikos è sempre stato contrastato efficacemente da Orcus, che non intende cedere la supremazia sulla regione. Per questo motivo il suo culto non è riportato nello schema soprastante. Esistono inoltre pochi chierici di **Thanatos** che agiscono individualmente senza un'organizzazione definitiva, per portare morte e caos anche nel Karameikos.

## Minrothad

<b>Minroth</b>	Minrothad, patriottismo, speranza, prosperità, ricchezza, commercio
<b>Dodici Osservatori</b>	Tutte le arti e i mestieri
<b>Calitha</b>	Oceani, laghi e fiumi, viaggi, fertilità, buona sorte, razze acquatiche, elfi marini (Meditor)
<b>Stella di Mare</b>	Natura, fertilità, protezione delle foreste e delle razze silvane, elfi dei boschi (Verdier)
<b>Thendara (Ordana)</b>	
<b>Ruaidhri hawkbane</b>	Sterminio dei licanthropi, coraggio, cacciatori, salvaguardia dei semi-umani
<b>Saturnius</b>	Libertà, indipendenza, pirati, avventurieri
<b>Asterius</b>	Ricchezza, astuzia, arrivismo, viaggio, ladri, messaggeri

### Note:

1. Le Gilde di Minrothad sono una nazione multirazziale basata sul commercio e sulla filosofia del minrothismo, secondo cui il fondatore della

nazione, l'immortale Minroth, dichiarò benedette le isole e tutti coloro che vi avrebbero dimorato, fino al momento in cui avrebbe ricompensato i suoi fedeli con un tesoro inestimabile. Per questo i minrothadesi sono accomunati da un forte senso nazionalista e dall'idea di essere superiori agli altri paesi.

2. L'augrismo è una filosofia che predica la venerazione dei Dodici Osservatori come i veri protettori di tutti gli artigiani, fondato da un nano emigrato nelle Gilde.
3. Calitha è l'immortale di riferimento degli elfi marini del clan Meditor, che sposano l'etica dell'elendaen, mentre gli elfi silvani del clan Verdier seguono la filosofia del dainrouw cara a Thendara.
4. Ruaidhri Hawkbane è un eroe nazionale minrothadese, considerato il protettore della purezza della razza e della caccia, nonché sterminatore di licanthropi.
5. Saturnius è stato scelto come patrono indiscusso degli avventurieri e dei pirati oltre che di molti marinai, e trova a Minrothad diversi fedeli ed alcuni templi a lui dedicati, anche se la maggior parte sono luoghi di culto nascosti. Calitha e Saturnius sono considerati i protettori di coloro che vanno per mare e dell'intero ecosistema marino, mentre **Protius** (patrono dei rivali acquatici della vicina Sottomarinia) è sempre stato associato dai minrothadesi alla natura più selvaggia e crudele del mare, alla morte e all'imprevedibilità del fato, e per questo viene considerato alla stregua di un nemico insidioso, proprio come **Crakkak Dente-Aguzzo**, protettore dei predatori marini.
6. Asterius possiede un solo tempio nella capitale di Minrothad costruito e finanziato da mercanti darokiniani, ed un numero molto basso di fedeli, per la maggior parte mercanti stranieri di passaggio nelle Gilde, a causa del fatto che praticamente tutti i mercanti e gli artigiani nativi sono fedeli del minrothismo o dell'augrismo (compresi molti elfi e la totalità di halfling e nani). Data la forte competizione tra i mercanti stranieri e quelli minrothadesi, Asterius possiede una connotazione negativa che lo fa apparire come il nemico di Minroth, patrono di arrivisti, usurai, ladri e commercianti senza scrupoli agli occhi degli abitanti di Minrothad.
7. Nell'isola di Pietranera è situato l'Eremo di Larril, che ospita una comunità di sei mistici e dodici chierici votati a **Razud**, i quali vivono grazie ai magri raccolti donati loro dagli abitanti dell'isola. Dato che il numero di fedeli non raggiunge la quota minima prevista, il culto di Razud non è stato elencato tra quelli diffusi nelle Gilde.
8. I Custodi della Reliquia del clan Verdier venerano segretamente anche l'immortale **Oleyan**, originario fondatore del clan intrappolato nell'artefatto dalla stessa Ordana. Il suo culto ha influenzato in modo nascosto lo stile di vita dei Verdier per secoli, e lo scopo di Oleyan è usurpare il culto di Ordana una volta libero dalla prigione.

9. Sono presenti diversi sacerdoti itineranti di **Sinbad** tra gli abitanti di Minrothad, ma nonostante essi vengano rispettati non hanno fondato pubblici templi e non possiedono seguaci sufficienti a giustificare l'inserimento di Sinbad nell'elenco sovrastante.

## Sind e Jaibul

Il Sind è un'enorme nazione formata da diversi mumlyketi, ciascuno governato da un rajah (Re), che risponde dei propri doveri al Rajadhiraja (Re dei Re), una carica ereditaria che dura a vita. Il Sind si estende a ovest della Repubblica di Darokin e dell'Altopiano di Atruaghin, toccando a sud il Mare del Terrore e a nord l'altopiano di Adri-Varma, mentre il suo confine occidentale è dato dalla Grande Desolazione (un immenso deserto). Il Regno di Jaibul si trova sulla costa meridionale, a sud-ovest del Sind, e un tempo faceva parte del Sind, ma poi divenne indipendente quando un gruppo di jadugerya (maghi) prese il potere e organizzò un'insurrezione, ottenendo l'indipendenza dal Rajadhiraja. Attualmente è governato dal Raja Nero, che ha mire espansionistiche e conduce spesso atti di pirateria contro i mercanti sindhi e delle nazioni occidentali.

Il pantheon sindhi (diffuso anche in Jaibul) comprende praticamente tutti gli immortali conosciuti su Mystara, con l'eccezione di alcune divinità di nicchia (la scelta è lasciata al singolo Master). Questa civiltà ha infatti una religione estremamente politeista, nella quale uno stesso immortale può comparire sotto diverse forme, ciascuna ad indicare un diverso aspetto della sua personalità. I casi citati nel modulo *HWR3 - Nightstorm* (ambientato nel Shahjapur) e nella sezione riguardante il Sind del boxed set *Champions of Mystara* includono: **Ixion**, che viene venerato sia come patrono della creazione sotto l'identità di Ayazi, sia come patrono dell'esistenza, come Himayeti, sia infine come patrono della morte e della fine del ciclo vitale sotto l'identità di Aksyri); **Asterius**, che viene venerato come Murtijai (patrono del commercio) e Kudesha (patrono della ricchezza); **Ilkundal**, venerato sia come Ayodhya, l'aspetto che presiede alla saggezza, come Sita, la manifestazione femminile di Ilkundal associata alla contemplazione della natura, e come Laksman, l'incarnazione che si oppone al potere malefico di Atzanteotl; Ganetra (alter ego di **Ssu-Ma**), umanoide dal volto di pachiderma patrono della conoscenza e della memoria; **Hel**, che viene venerata col nome di Kala, patrona delle tenebre, della corruzione, dell'entropia e della reincarnazione maligna; e infine Runar, patrono del vigore, identificabile probabilmente con **Thor**. Anche il novizio **Benekander** inizierà a far proseliti proprio dal Sind, in cui verrà conosciuto col nome di Gareth e otterrà largo seguito dal 1009 grazie ai miracoli compiuti dalla sua sacerdotessa più famosa, Sitara Rohini, a cui donerà un prodigioso bastone artefatto dai mirabili poteri curativi.

## Terre Brulle

<b>Karaash</b> (Hong-Tzu)	Umanoidi, forza, guerra, tattica, vittoria, conquista
<b>Yagrai</b>	Umanoidi (specialmente hobgoblin e orchi), ostinazione e tenacia, morte e necromanzia
<b>Wogar</b> (Wong-Ah)	Goblin, ferocia, guerra e tattiche militari, conquista, predatori
<b>Colui Che Risplende</b> (Kurtulmak)	Coboldi, sotterfugi e trappole, tattica, astuzia, guerra, fuoco
<b>Bartziluth</b>	Bugbear, furia, battaglia, forza, audacia
<b>Ranivorus</b>	Gnoll, pazzia, razzia, odio, distruzione
<b>Jammudaru</b>	Orchi, giganti malvagi, paura, vendetta, violenza, tortura
<b>Madre Innominata</b> (Cochere)	Faenare, sopravvivenza, libertà, famiglia, canto e musica
<b>Atzanteotl / Skorprios</b>	Corruzione (fisica e morale), inganno, tradimento, distruzione, umanoidi

### Note:

1. Le Terre Brulle sono una piccola regione desertica e impervia nel cuore delle terre civilizzate del Mondo Conosciuto, famose per essere abitate da orde di umanoidi. Esse sono divise in terre Superiori e Inferiori (ovvero il Mondo di Sopra e quello di Sotto, secondo la dicitura umanoide), e sono popolate da orchetti (in maggioranza), goblin, hobgoblin, coboldi, bugbear, gnoll, orchi e troll divisi in nazioni. Ogni nazione risponde ad un proprio capo, e tutti sono al momento alleati del leader supremo Thar, autoproclamatosi sovrano delle Terre Brulle e Generale della Legione Umanoide. Ogni nazione ha anche un proprio patrono, in base alla maggioranza che la abita:

Alta Goblinia: Wogar (proibito Kurtulmak)

Bugburbia: Bartziluth (proibito Ranivorus)

Gnollistan del Sud: Ranivorus

Hobgobland: Yagrai

Kol: Colui Che Risplende

Ogreburgo: Jammudaru

Orclandia Rossa: Wogar (proibito Jammudaru)

Orcus Rex: Karaash (proibito Yagrai)

Orkia Gialla: Yagrai, Hong-Tzu, Wong-Ah

Trollhattan: nessuno

2. I troll delle Terre Brulle appartengono ad un ceppo troppo rozzo e primitivo perché possano concepire di venerare un immortale. Sono quindi rari tra di loro gli sciamani (che venerano comunque tutti Bagni Granfauci) e sono totalmente assenti i luoghi di culto pubblici. Per questo motivo non è presente nella lista sovrastante Bagni Granfauci, anche se qui può

contare diversi fedeli sia tra i troll che tra gli orchi più brutali.

3. La Madre Innominata (Cochere) è venerata nelle comunità di faenare presenti nelle Terre Brulle e ubicate sui picchi più alti della regione.
4. Atzanteotl possiede diversi seguaci tra gli umanoidi, specialmente quelli che vivono nella città nascosta di Oenkmor (antica Aengmor) e sta cercando di rubarne altri agli immortali umanoidi, per poter proseguire nel suo piano di corruzione e distruzione delle civiltà di superficie, per cui gli umanoidi gli sono indispensabili. Egli viene inoltre venerato col nome di Skorprios anche dal clan di circa 200 uomini scorpione che vivono in una caverna inferiore delle Terre Brulle (vedi Dungeon magazine 20).

## Terre del Nord (Vestland, Ostland, Soderfjord)

<b>Odino</b>	Buon governo e autorità, vivere la vita al massimo delle sue potenzialità, astuzia, conoscenza, saggezza, cielo, tempeste, venti, creature dell'aria
<b>Thor</b>	Guerra, combattimento, furia in battaglia, onore, audacia, virilità
<b>Frey</b>	Fratellanza, onore, sicurezza, strategia, guerra
<b>Freyja</b>	Fertilità, benevolenza, amore, famiglia, bellezza, Seidh (profezia)
<b>Forsetta</b>	Giustizia, legge, obbedienza e lealtà, sincerità, Vestland
<b>I Korrigan</b>	Protezione, magia, conoscenza, natura, fertilità, sacrificio, guarigione, coraggio
<b>Nooga (Protius)</b>	Acqua, oceani e creature marine, imprevedibilità, viaggio
<b>Frigg (Terra)</b>	Creazione e protezione di tutte le forme di vita, nascita, agricoltura
<b>Le Nome (Skuld)</b>	Tempo, fato, divinazione, visioni, ciclo
<b>Volund (Wayland)</b>	Metallurgia, fabbri e armaioli, costrutti magici
<b>Loki</b>	Inganno, menzogna, tradimento, raggio, astuzia, fuoco
<b>Hel</b>	Reincarnazione, corruzione, morte, tenebre ed energie fredde, aumentare l'entropia e il male nell'universo, creature dell'ombra e dei ghiacci
<b>Padre dei Demoni (Thanatos)</b>	La fine di tutte le forme di vita, morte, entropia, distruzione, decadenza, oblio, corruzione

<b>Ranivorus</b>	<b>Gnoll, pazzia, razzia, distruzione, odio</b>
<b>Hircismus</b>	<b>Tortura, violenza, dolore, distruzione, umanoidi</b>
<b>Colui Che Risplende (Kurtulmak)</b>	<b>Coboldi, sotterfugio, slealtà, tattica, trappole, astuzia, guerra</b>
<b>Bagni Granfauci</b>	<b>Troll, violenza, fame, distruzione</b>
<b>Surt (Zugzul)</b>	<b>Giganti del fuoco, conquista, distruzione, battaglia, metallurgia</b>
<b>Gylgarid (Kiranjo)</b>	<b>Violenza, furia, crudeltà, massacro, berserker, minotauri</b>

Note:

1. Nelle Terre del Nord (denominazione che comprende le nazioni Ostland, Vestland e Soderfjord) è diffuso l'Asatru, che venera Odino come padre di tutta l'umanità, e i suoi figli, gli Aesir, come le divinità supreme del creato. Tra gli Aesir, i più importanti sono Odino, Thor, Forsetta, il gruppo dei Korrgan (che incarnano diversi personaggi della corte di Asgard, dimora degli Aesir) e Loki, che tuttavia viene considerato un traditore e un fratricida. Secondo la leggenda, sarà lui a guidare la riscossa dei giganti contro gli umani nel giorno del Ragnarok, quando gli dei combatteranno a fianco degli eroi del passato contro i giganti e la stirpe di Hel per la salvezza del mondo.
2. I normanni venerano anche i Vanir, un'altra stirpe di divinità un tempo avversarie e ora alleate degli Aesir, che sono collegate alla natura e agli elementi. In particolare, Frey e Freyja hanno un larghissimo seguito tra i normanni, specialmente nell'Ostland (dove hanno lottato per liberare l'isola dai giganti e renderla indipendente) e lo Spumeggiante Nooga è venerato da tutti i pescatori e gran parte dei marinai normanni. La sposa di Odino, Frigg, in origine era una Vanir, ed era la divinità principale del culto antaliano insieme a Odino. Col tempo tuttavia, il culto di Freyja ha preso piede tra gli abitanti delle Terre del Nord, e il ruolo di Frigg si è ridimensionato. Ora è patrona specialmente del parto e delle levatrici, della fertilità e dell'agricoltura.
3. Le Norne sono divinità che reggono il fato di dei e mortali secondo la tradizione nordica, e comprendono gli immortali Urd (passato o nascita), Verthandi (presente o vita) e Skuld (futuro o morte). Attualmente delle tre Norne solo Skuld è rimasta a custodire i segreti del Multiverso (Urd e Verthandi sono spariti), ed è lei che dona poteri ai chierici della triade (le più famose sacerdotesse sono sicuramente le Vecchie di Crystykk nel Norwold).
4. Volund è il fabbro degli dei, patrono degli artigiani e venerato anche da alcuni nani e dai pochi maghi che si trovano tra i normanni, dato che è famoso per aver creato gli artefatti più preziosi e potenti delle divinità nordiche.

5. Loki, Hel, Hircismus, Thanatos e Kurtulmak sono le divinità venerate dai coboldi che vivono nelle Terre del Nord, e ciascuno è considerato il demone patrono di uno dei diversi clan coboldi. Ranivorus invece è l'immortale seguito da tutti gli gnoll che popolano le colline e i monti al confine tra il Soderfjord e gli Emirati, mentre Bagni possiede alcuni fedeli tra i troll del Trollheim, nella nazione vestlandese (più intelligenti e pericolosi dei comuni troll delle Terre Brulle).
6. Thanatos è venerato come il Padre dei Demoni dai nani Modrigswerg che vivono isolati nel sottosuolo del Vestland e del Soderfjord, poiché fu grazie a lui che i Modrigswerg conobbero i segreti della necromanzia e della magia che permette di vincolare le anime agli oggetti. Nel Vestland invece era noto come Darga (divinità dell'oltretomba col compito di raccogliere le anime dei morti, raffigurata come un guerriero con ali putride e con una falce in pugno) e aveva un piccolo culto, fino a che i seguaci di Forsetta non distrussero il tempio a lui consacrato (il priorato di Lanquist) annientando la setta nel IX secolo DI (vedi X13).
7. Zugzul viene venerato dai giganti del fuoco presenti nelle Terre del Nord sotto l'identità di Surt.
8. Gylgarid (Kiranjo) ha un piccolo seguito di fanatici berserk e razziatori nel nord del Vestland, anche se la sua setta è più radicata nell'Heldann.
9. **Cretia** possiede un culto segreto nella città di Rhooona, diretto da alcuni suoi chierici ethengariani stanziatisi nel Vestland solo per portare disordine e indebolire i rivali. Tuttavia Cretia non viene riportato tra le divinità presenti poiché il suo culto non raggiunge nemmeno i 100 adepti.

## Terre dell'Ombra

<b>Rafiel</b>	<b>Elfi dell'ombra, Radiosità, conoscenza scientifica e magica, sicurezza, ordine, pace</b>
<b>Atzanteotl</b>	<b>Corruzione (fisica e morale), inganno, tradimento, distruzione, umanoidi</b>

Note:

Il regno sotterraneo degli elfi dell'ombra, chiamato da questi ultimi Terre dell'Ombra, si estende al di sotto delle nazioni del Mondo Conosciuto, toccandole tutte ad esclusione di Wendar, Heldann, Thyatis e delle isole di Minrothad e Ierendi. Pertanto si assume che il culto di Rafiel (religione monoteista degli elfi dell'ombra) sia diffuso in tutto il mondo sotterraneo delle Terre dell'Ombra, così come il culto del suo arcinemico Atzanteotl, che cerca di corrompere gli elfi dell'ombra (ha infatti attivisti che lo venerano in segreto tra questo popolo) per distruggere il mondo di superficie.

## Territori Heldannici (Heldann)

Vanya	Guerra, conquista, vittoria, orgoglio, onore
Odino	Buon governo e autorità, astuzia, conoscenza, saggezza, cielo, tempeste, venti, creature dell'aria
Thor	Guerra, combattimento, furia in battaglia, onore, audacia, virilità
Frey	Ardore e strategia in battaglia, virilità, lealtà, agricoltura, fertilità
Freyja	Donne guerriere, fertilità, famiglia, abbondanza, bellezza, amore, Seidh (profezia), anime dei valorosi
Loki	Inganno, menzogna, tradimento, raggio, astuzia, fuoco
Frigg (Terra)	Creazione e protezione di tutte le forme di vita, equilibrio del ciclo vitale, nascita, prosperità e fertilità, terra, agricoltura
Le Norne (Urd, Verthandi e Skuld)	Tempo, fato, divinazione, visioni, ciclo vitale
Gylgarid (Kiranjo)	Violenza, furia, crudeltà, massacro, berserker, minotauri

### Note:

I Territori Heldannici (prima noti come Terre Libere di Heldann) sono sotto il controllo dei Cavalieri Heldannici dall'anno 952 DI, data della conquista di Haldisvall (ribattezzata poi Freiburg, la nuova capitale dei Territori). Per espresso ordine dell'Ordine Heldannico (la teocrazia che governa la regione), l'unico culto consentito è quello della Signora Grigia, mentre la venerazione pubblica delle antiche divinità dell'Asatru è stata proibita (per questo Odino è indicato come il nemico della divinità principale, ovvero Vanya), anche se non viene impedito agli heldannesi di seguire l'antica fede in privato. Per questo esistono ancora numerosi seguaci e sacerdoti dell'Asatru ancora attivi nei Territori, come testimoniano gli immortali normanni sopra elencati.

## Thyatris (entro terra e isole vicine)

Vanya	Guerra, conquista, vittoria, orgoglio, onore
Tarastia	Legge, ordine, verità, giustizia e giusta vendetta
Asterius	Commercio, ricchezza, astuzia, arrivismo, comunicazione, viaggio, mercanti, ladri, messaggeri
Valerias	Amore, passione, desiderio, carità, sensualità, protezione, arti
Protius	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio
Thor	Combattimento, furia in battaglia, onore, audacia, virilità
Kagyar	Artigianato, metallurgia, nani, scultura, costruzione, minatori
Vulcano (Wayland)	Metallurgia, ingegneri, costruttori, fabbri, armaioli, costrutti magici
Tyche	La sorte (buona o cattiva), il caso, il destino, rischio e azzardo
Tiresias	Visioni del futuro, sogni, poesia e musica, astrologia, rivelazioni profetiche, leggende, magia
Magna Mater (Terra)	Nascita, prosperità e fertilità, terra, agricoltura
Ilkundal	Protezione degli elfi e della natura, saggezza, sapienza, magia, tradizione, serenità, pace
Khoronus	Sapienza, storia, filosofia, buon governo, lealtà, pazienza
Idraote	Magia, conoscenza, medicina, alchimia, strategia, guerra
Lupercus (Faunus)	Istinti e sessualità, ebbrezza, baldoria, edonismo, animali
Noumena	Conoscenza, astuzia, enigmi, misteri, tattica, strategia e logica
Halav	Guerra, forza e determinazione, strategia e tattica, sacrificio, combattere gli umanoidi
Patura	Donne, famiglia, bambini, maternità e fertilità
Ambasciatore (Masannu)	Intrigo, politica, diplomazia, inganno, illusione, spie, truffatori
Solarios (Ixion)	Sole, fuoco, ordine, preservare l'equilibrio, bandire le tenebre
Madarua	Donne guerriere, coraggio
Carnelian	Tradizione, nobiltà, patriottismo, ordine, Mchetos
Korotiku	Libertà, anticonformismo, astuzia, furbizia, sotterfugio, imbrogli

<b>Koryis</b>	Pace, prosperità, diplomazia, pietà, tolleranza, rispetto delle leggi
<b>Mrikitat</b>	Topi mannari, sotterfugi, ladri
<b>Odino</b>	Autorità, astuzia, conoscenza, saggezza, venti e tempeste
<b>Turmis</b>	Audacia, spavalderia, scaltrezza, imprese epiche, avventurieri e ladri spacconi
<b>Saturnius</b>	Libertà, indipendenza, lotta alla schiavitù, pirati, avventurieri
<b>Alphaks</b>	Distruggere Alphatia e gli alphatiani, odio, vendetta, massacro
<b>Nyx</b>	Notte, tenebre e oscurità, non-morte, necromanzia, segreti
<b>Thanatos</b>	La fine di tutte le forme di vita, morte, entropia, distruzione, decadenza, oblio, corruzione
<b>Mitra (Maat)</b>	Giustizia, onore, virtù, integrità, onestà, ordine, lealtà, redenzione, lotta contro il caos e il male
<b>Diulanna</b>	Coraggio, forza di volontà, perseveranza, caccia, libertà
<b>Orcus</b>	Morte violenta, sadismo, distruzione di massa, non-morti, cannibalismo, licantropia
<b>Lokena</b>	Intelligenza, astuzia, tattica, guerra, magia
<b>Liena</b>	Thyatis, guerra, disciplina, storia, ordine

**Note:**

1. L'Impero di Thyatis è un'enorme potenza politica e militare che domina la vita del Mondo Conosciuto. Ispirato all'impero romano e bizantino, Thyatis è contraddistinta dall'estremo politeismo diffuso entro i suoi confini, e non deve quindi sorprendere che si possano trovare talmente tanti culti nell'entroterra thyatiano. Oltre a quelli specificamente elencati nel manuale *Dawn of the Emperors*, ne sono stati aggiunti altri in base alla storia dei vari immortali e al loro possibile interesse nei confronti dell'impero. Naturalmente i culti delle divinità entropiche sono quasi sempre considerati illegali, e pertanto operano in gran segreto e con alterne fortune.
2. La triade Vanya, Tarastia e Asterius domina la vita religiosa thyatiana, dato che la prima è considerata patrona della potenza militare (su cui è stato costruito l'impero) e dell'orgoglio nazionale thyatiano, la seconda è considerata la patrona dell'ordine costituito e della giustizia, e il terzo il patrono della ricchezza, della prosperità e della furbizia di cui i thyatiani vanno tanto fieri.
3. Valerias è ben nota e riverita dai thyatiani, poiché è associata sia all'eccesso, al benessere, alle passioni e alle arti (favorita quindi presso la nobiltà opulenta)

che all'amore (sia spirituale che fisico) e alla carità (aspetti preferiti dalle classi umili).

4. Tra gli immortali normanni famosi presso i thyatiani, Thor è sicuramente il più amato, data la passione thyatiana per la battaglia e l'eroismo, e il suo culto viene fatto risalire addirittura agli antenati che vivevano in Davania. Esiste anche un tempio di Odino nella capitale, fondato da godi provenienti dall'Ostland e ammesso dall'impero in virtù dei buoni rapporti con la dinastia ostlandese, anche se non ha un forte seguito tra i thyatiani moderni.
5. Vulcano appare come immortale thyatiano presente a Specularum nel ciclo della Trilogia di Penhaligon quale creatore della spada Wyrmbright. Data la sua caratterizzazione di fabbro e creatore di artefatti, è stato accostato a Wayland e inserito nel pantheon thyatiano. Insieme a Kagyar (patrono dei nani di Burohur) è riconosciuto a Thyatis come patrono degli artigiani e del lavoro onesto.
6. Tyche e Tiresias sono due immortali i cui culti risalgono al periodo ancestrale dei traldar, e che sono poi stati assimilati dai thyatiani una volta approdati nel Brun. In particolare la dea della fortuna possiede piccoli altari un po' ovunque e viene considerata la patrona dei crocicchi (a testimonianza che ogni scelta è un bivio di opportunità), mentre Tiresias ha una funzione molto più importante presso i nobili, dato che vengono spesso consultati i suoi vati (chiamati aruspici) prima di prendere importanti decisioni, per capire quale sia la scelta migliore da fare.
7. Tra i thyatiani delle regioni rurali è diffuso quello che viene soprannominato il "Culto Silvestre", ovvero la fede in divinità che proteggono i raccolti, la selvaggina e le zone boschive. La Magna Mater, Lupercus e Ilsundal sono le tre divinità associate al Culto Silvestre, e ciascuna ha un ruolo diverso in questo misticismo: la Mater è la creatrice e patrona della prosperità e della fertilità femminile, Ilsundal è il guardiano della pace e patrono della saggezza e delle razze silvane, Lupercus invece è il patrono degli istinti e del divertimento, nonché della sfera sessuale e del potere maschile. Ciascuno si oppone ad un aspetto degli altri, ma tutti e tre sono complementari. Famosi sono i riti orgiastici dedicati a Lupercus, nonché quelli elfici dedicati a Ilsundal, mentre la Magna Mater viene adorata da contadini e pastori.
8. Idraote, Khoronus e Noumena sono gli immortali associati alla cultura, alla sapienza e alla magia presso i thyatiani. In particolare, Idraote è patrono della magia, dell'alchimia e della medicina, Khoronus è patrono della saggezza, della storia e della filosofia, mentre Noumena è associato alla logica, alla divinazione e agli enigmi. Solo quello di Khoronus è un culto preso dalla tradizione degli antichi traldar e dei mileniani: Idraote deve la sua fama alle azioni eroiche che compì proprio nella penisola di Tel Akbir prima di diventare immortale, mentre Noumena è entrato nel pantheon thyatiano grazie alle rivelazioni del suo primo e più famoso sacerdote noto come Nous Trismagis, fondatore della setta esoterica degli Illuminati.

9. Halav possiede un discreto seguito anche tra i thyatiani, dato che il suo culto venne importato dalla vicina Traladara già dai primi missionari che la esplorarono nel V secolo DI. I thyatiani venerano Halav come esempio di strategia e condottiero, il cosiddetto saggio guerriero, patrono dell'eroismo, del sacrificio e della tattica.
10. Patura è la tipica matrona thyatiana, patrona della maternità, della prosperità e della famiglia, e simboleggia la fertilità della donna e anche la volontà e la fermezza con cui ella difende la quiete domestica.
11. Una situazione atipica si riscontra per quel che riguarda il culto di Masauwu, conosciuto come l'Ambasciatore: esso viene considerato il patrono di diplomatici, mediatori, politici (furfanti e imbrogliatori, aggiungono i suoi detrattori), e pertanto è una religione legale all'interno dell'Impero, senza l'aura diabolica che invece Masauwu possiede in altre regioni (segno evidente dell'ennesimo inganno perpetrato da questa divinità).
12. Solarios è il nome con cui i thyatiani identificano Ixion, per distinguerlo dalla divinità alphetiana e ispana che invece ha creato diversi problemi all'impero. La filosofia di Solarios secondo la visione thyatiana si limita ad associare la luce e il sole all'equilibrio universale, e come tale Solarios è colui che mantiene il ciclo delle stagioni e della vita, il cui unico compito è bandire le tenebre e donare luce e vita al mondo. Per questo i rituali a lui dedicati sono molto più importanti durante l'inverno, quando il sole è meno caldo e le ombre si addensano, e mirano a richiamare l'attenzione del dio sul mondo, affinché ritorni ad abbracciarlo in primavera ed estate.
13. Madarua è una divinità molto popolare tra le guerriere e le amazzoni, e che trova seguaci specialmente tra le donne thyatiane desiderose di riscatto, in quanto incarna il lato più autoritario e indipendente della femminilità.
14. Carnelian è la fondatrice e la patrona divinizzata del Ducato di Machetos e può contare su una larga base di fedeli solo in quella provincia.
15. Koryis e Korotiku sono due immortali stranieri, il cui culto è penetrato nell'impero poco dopo l'annessione e la conquista dell'Ochalea e delle Isole delle Perle. Hanno ottenuto diversi seguaci anche tra i thyatiani metropolitani (in special modo Korotiku, il cui carattere scaltro e irriverente è molto simile allo spirito thyatiano, mentre Koryis viene considerato troppo debole e arrendevole), ma il loro culto resta in larga parte una faccenda legata all'etnia (ochalese per Koryis e tanagoro per Korotiku).
16. Mrikitat è il fondatore della comunità di migliaia di topi mannari che vive in segreto nelle fogne di Thyatis, e il suo culto è molto diffuso tra questi esseri, che predano sui thyatiani senza voler sovvertire l'ordine (pertanto il culto di Mrikitat è favorevole all'espansione di Thyatis, poiché come un parassita esso ne trae beneficio).
17. Turmis è un giovane immortale diffuso sia tra i thyatiani che i nuari, patrono della spavalderia, dell'avventura e dell'astuzia. Compete con Asterius sul terreno della furbizia e del furto, e se sembra destinato a ritagliarsi un posto importante nel pantheon thyatiano.
18. Saturnius è un immortale minrothadese che i thyatiani hanno adottato come patrono della pirateria e della libertà. Tuttavia, alcuni chierici di Saturnius si battono attivamente e segretamente per liberare gli schiavi dell'impero, e questo viene spesso considerato un tradimento da parte della Chiesa di Thyatis, che per questo motivo non ha mai annoverato l'immortale tra i protettori di Thyatis.
19. Alphaks ottiene un discreto seguito fra i thyatiani più guerrafondai, facendo appello al loro odio verso gli alphetiani che egli desidera distruggere in ogni maniera. Tuttavia, il suo culto è considerato pericoloso dal governo thyatiano e pertanto dichiarato fuorilegge, e i suoi adepti devono muoversi nell'ombra per tramare contro l'Alphatia, anche se ottengono più facilmente adesioni tra i militari di qualsiasi altro culto entropico.
20. Di tutti i culti entropici diffusi nell'impero, solo quello di Nyx è autorizzato dal Senato, in quanto la necromanzia è considerata una scienza e il potere dei Necatori (i sacerdoti di Nyx) spesso viene usato più o meno segretamente proprio dal governo per la gloria di Thyatis. I Necatori e chiunque sposi la fede di Nyx sono comunque oggetto di controllo costante da parte degli Illuminati.
21. Thanatos ha diversi proseliti nell'impero, specialmente tra gli hattiani (in particolare grazie alla sua identità mortale di Heinrich Oesterhaus, Conte di Hattias), che naturalmente si guardano bene dal rivelare la loro vera affiliazione. Questi cultisti operano per sovvertire l'ordine attuale e prendere il potere, trasformando Thyatis in un impero basato sull'odio, sulla violenza e l'annientamento totale del nemico. La base del culto di Thanatos è radicata nell'impero tanto da essere considerato il nemico più pericoloso di Thyatis, ma non abbastanza da aver realizzato i suoi piani di corruzione.
22. Il culto di Diulanna è stato importato nell'impero solo negli ultimi quindici anni, in seguito alla conquista delle Hinterland Davaniane dove i seguaci di questo immortale abbondano. Attualmente ha fatto breccia specialmente tra i gladiatori e gli schiavi proprio grazie alla predicazione di chierici thratiani schiavizzati, e i suoi accoliti stanno già alleandosi a quelli di Saturnius per scuotere la società thyatiana.
23. Si suppone che a Thyatis esista un'antica setta segreta di paladini e chierici (esclusivamente maschi) votati alla causa del Bene e della Giustizia che venerano Maat col nome di Mitra. Il simbolo di questa setta è un toro (sono noti come i Fratelli del Toro) e il loro scopo è rintracciare e custodire antichi artefatti potenti e pericolosi, impedendo che questi oggetti proibiti cadano nelle mani dei seguaci dell'Entropia. Essi inoltre sono attivi anche nel combattere qualsiasi culto entropico, in particolare i seguaci di Thanatos, e hanno legami con altre sette segrete leali a Maat che agiscono nelle nazioni vicine.

24. Orcus possiede fedeli tra gli umanoidi e i licantropi presenti nel territorio imperiale, nonché tra oscure sette di individui assetati di sangue.
25. Il culto di Lokena è stato introdotto a Thyatis solo nell'ultimo secolo, in seguito alle imprese epiche della maga divenuta immortale. Essa gode di un piccolo seguito di maghi e guerrieri riuniti nella setta chiamata i Gufi (alleati coi Fratelli del Toro di Mitra): i suoi membri usano la propria forza e intelligenza per combattere le forze del caos nell'impero.
26. Liena è un'eroina del recente passato thyatiano, ascesa alla santità e alla divinizzazione per opera dello stesso imperatore Thincol, il figlio dell'immortale. Thincol sta cercando di promuovere il suo culto per dare a se stesso un'aura divina che aumenterebbe il proprio prestigio e sancirebbe definitivamente la legittimità al trono della sua casata.
27. Sono presenti diversi sacerdoti itineranti di **Sinbad** nell'impero di Thyatis, ma essi non hanno fondato pubblici templi e non possiedono seguaci sufficienti a giustificare l'inserimento di Sinbad nell'elenco.

## Wendar

<b>I Korrgan</b>	Wendar, elfi, protezione, magia, conoscenza, natura, fertilità, sacrificio, guarigione, coraggio
<b>Odino</b>	Buon governo e autorità, vivere la vita al massimo delle sue potenzialità, astuzia, conoscenza, saggezza, cielo, tempeste, venti
<b>Volund (Wayland)</b>	Metallurgia, fabbri e armaioli, costrutti magici
<b>Thor</b>	Guerra, combattimento, furia in battaglia, onore, audacia
<b>Chirone</b>	Centauri, razze silvane, arti, guarigione, conoscenza, saggezza
<b>Ordana</b>	Natura, fertilità, protezione delle foreste e delle razze silvane
<b>Garal</b>	Gnomi, inventori e pensatori,
<b>Glitterlode</b>	scienza e meccanica, artigianato
<b>Idris</b>	Vendetta, intrigo, magia, misteri, dominio, umanoidi, draghi, naga, distruggere gli elfi, creare la razza perfetta
<b>Grande Drago</b>	Draghi e rettiloidi, creazione, giustizia, conoscenza, magia

### Note:

1. Le informazioni che l'avventura X11, *Saga of the Shadowlord* ci fornisce sulla religione del Wendar sono pressoché inesistenti. L'unica cosa certa è che si tratta di una nazione fortemente influenzata dalla cultura elfica che tuttavia ha una storia diversa da quella dell'Alfheim, e che vi sono culti segreti della dea Idris, venerata nel Denagoth e nemica giurata

degli abitanti del Wendar. Dati i movimenti migratori che hanno interessato la regione nel corso dei secoli, è probabile che vi si siano insediati sia gruppi di neathar che di antaliani, e pertanto la presenza di culti delle antiche divinità dell'Asatru è più che possibile tra la popolazione umana. Gli elfi dovrebbero essere seguaci dei Korrgan, i nove elfi che salvarono e protessero il Genalleth (antico nome elfico della regione) durante i suoi anni più tormentati all'indomani della Catastrofe Glantriana, donando al Genalleth la preziosa Stella Elfica, un artefatto di enorme potere che consente di difendere i confini del Wendar da qualsiasi tentativo di invasione e che è stata oggetto del contendere per secoli sia tra gli stessi wendariani, che da parte dei loro nemici denagothiani (in particolare, il Signore dell'Ombra ha tentato invano nell'ultimo secolo di appropriarsene per conquistare il Wendar). La religione dei Korrgan è la più diffusa tra i wendariani (sia elfi, che umani che mezzelfi) poiché abbraccia tutto il popolo senza discriminazioni, anche se la stragrande maggioranza dei loro sacerdoti sono elfi (e sono elfi anche i Custodi dei Santuari, ovvero i reliquiari creati dai Nove come foci del loro potere terreno). La religione dei Korrgan è tesa alla cooperazione tra le razze e al rispetto della natura e dei suoi abitanti, è quindi molto simile alla via del druidismo e al dainrouw di Ordana, tanto che i diversi druidi e le razze silvane che vivono nel Wendar sono appunto suddivisi equamente tra seguaci dei Korrgan e seguaci di Ordana, senza che vi sia alcuna frizione tra i due gruppi.

2. Il mitico fabbro Volund (Wayland) è molto popolare sia tra gli artigiani umani che tra gli elfi, e ad esso sono attribuiti molti artefatti e oggetti leggendari che compaiono nelle ballate wendariane o che sono custoditi dai clan più importanti della regione.
3. Esistono clan di centauri che vivono liberamente nel Wendar, in pace con la popolazione locale. Essi sono seguaci di Chirone e venerano anche i Korrgan. Molti di loro servono come ausiliari dell'esercito e presidiano luoghi particolarmente problematici come la frontiera occidentale al confine col Grande Selvaggio Nord e i Boschi Oscuri di Baamor.
4. Garal Glitterlode è venerato dai diversi gnomi che vivono nelle terre meridionali del Wendar, vicino alla Catena Wendariana. Essi giunsero nel Wendar quando la città gnomica di Torkyn Falls venne invasa e distrutta dai draghi intorno al 500 DI, causando la diaspora degli gnomi. Una parte trovò rifugio nel vicino Wendar, mentre altri proseguirono verso l'Hule o il Norwold.
5. Idris è la nemica giurata dei Korrgan e la patrona del vicino reame di Denagoth, avversario secolare del Wendar e degli elfi. Esistono tuttavia alcune celle di cultisti infiltrati tra gli umani del Wendar che da decenni predicano l'inferiorità della razza elfica e spargono il seme dell'odio tra gli umani. La sede operativa di questo culto segreto chiamato gli Artigli del Drago è nella zona meridionale del reame, abitata in larga parte da umani e immigrati.

6. Il culto del Grande Drago è presente nella zona meridionale del Wendar, e in particolare sulla Catena Wendariana e nel bosco conosciuto come la Foresta del Buio, dove (stando al ciclo di romanzi del Dragonlord) esiste un santuario segreto dedicato al Grande Drago, Shadowmere, in cui egli appare annualmente ai suoi discepoli e i fedeli (umani, elfi e draghi) si riuniscono regolarmente per pregarlo e offrirgli tributi in cambio di visioni e aiuto.

## Ylaruam

<b>Al-Kalim</b>	L'Eterna Verità (obbedienza e rispetto delle leggi, onestà, giustizia, onore, carità, sapienza, prosperità), tattica e guerra
<b>Kagyar</b>	Nani, artigianato, metallurgia, scultura, costruzione, minatori
<b>Ranivorus</b>	Gnoll, pazzia, razzia, distruzione
<b>Apophis</b>	Odio, vendetta, tradimento,
<b>(Bachraeus)</b>	meduse, serpenti, veleno
<b>Corona</b>	Potere, conquista, necromanzia,
<b>(Zugzul)</b>	fuoco, magiani del fuoco
<b>Asterius</b>	Commercio, ricchezza, astuzia, comunicazione, viaggio, messaggeri, ladri
<b>Maat</b>	Giustizia, onore, virtù, integrità, onestà, ordine, lealtà, redenzione, lotta contro il caos e il male

### Note:

1. In Ylaruam qualsiasi culto che non sia l'Eterna Verità è ammesso purché non vada in contrasto coi principi di Al-Kalim, venga celebrato solo in privato e non pretenda di edificare un luogo di assemblea pubblico (i culti delle divinità entropiche sono tutti segreti e nascosti). I nani riescono far sopravvivere il culto di Kagyar nelle loro enclave proprio grazie alla religione molto informale che professano, mentre tra gli umani è probabile che solo i chierici di Asterius (patrono dei numerosi mercanti) riescano a mantenere una base di fedeli nei quartieri thyatiani e darokiniani delle città più grandi. Gli altri culti hanno rinunciato ad avere seguaci negli Emirati.
2. Ranivorus ha rimpiazzato Thanatos come leader degli immortali che si oppongono agli ylari, in quanto il gerarca dell'Entropia perse interesse per la pianura alasiyana subito dopo aver causato la caduta dell'impero nithiano. Apophis è suo alleato nel tentativo di corrompere i mortali, riportare a galla le conoscenze proibite della civiltà nithiana e ripristinare i culti entropici usurpando l'Eterna Verità e la fede in Al-Kalim.
3. Corona viene venerato dai Magiani Seguaci del Fuoco, un ordine risalente all'impero nithiano composto da elementalisti del fuoco e necromanti ansiosi di dissotterrare le antiche rovine nithiane e

ricostruire un impero basato sui loro ideali devianti e corrotti. I magiani agiscono spesso in modo autonomo, ma non disdegnano di cospirare coi seguaci di Apophis e Ranivorus se questo concede maggiori possibilità di riuscita dei loro piani.

4. Si suppone che in Ylaruam esista un discreto numero di seguaci di Maat appartenenti all'Ordine delle Sabbie, una setta segreta di paladini e chierici votati a custodire i segreti celati sotto le sabbie del deserto, presidiando le antiche rovine nithiane e impedendo che le conoscenze proibite cadano nelle mani dei seguaci dell'Entropia. Essi inoltre sono attivi anche nel combattere qualsiasi ritorno di fiamma dei culti entropici, e hanno legami con altre sette segrete leali a Maat che agiscono nelle nazioni vicine. La loro presenza non è nota ai seguaci dell'Eterna Verità, anche se alcuni saggi hanno da tempo compreso che esistono fedeli di un antico culto che agiscono per proteggere gli ylari e perciò non desiderano contrastarli.
5. **Sinbad** viene ricordato nelle leggende come un eroe, protettore di avventurieri e viaggiatori, ma non possiede pubblici luoghi di culto, anche se vi sono diversi chierici itineranti a lui fedeli.

## NORWOLD

Il Norwold comprende la regione che si estende a nord del Mondo Conosciuto e a est del grande massiccio noto come Catena di Ghiaccio, che divide il Norwold dalla vicina Borea. Si tratta di un territorio impervio formato da alte montagne con vulcani e ghiacciai perenni, foreste sempreverdi che si alternano alla tundra e agli acquitrini, scarsamente popolato specie verso le alte latitudini, dove la tundra lascia il posto al permafrost e alle distese gelide del circolo polare artico. La maggior parte delle terre del Norwold è ancora priva di un vero e proprio governo, anche se l'Alphatia reclama il possesso dell'intera distesa del Norwold e ha insediato come sovrano di questo territorio il figlio dell'attuale Imperatrice Eriadna nel 990 DI, senza che tuttavia egli possa esercitare un vero controllo al di fuori del proprio feudo di Alpha (che comprende la penisola di Alpha, all'interno della Grande Baia). Durante l'ultimo millennio il Norwold è stato terra contesa tra l'Alphatia e Thyatis e per questo ha subito diverse ondate colonizzatrici da parte di entrambe le nazioni che hanno però avuto scarsa fortuna (se si eccettua Ondamarina), sia a causa delle scorribande dei pirati ostlandesi sulla costa del Basso Norwold, sia per l'intervento dei draghi che dominano la regione e non gradiscono la presenza umana.

Presso le popolazioni autoctone di discendenza antaliana (chiamate arbitrariamente Norseni) è estremamente diffuso l'Asatru e si possono quindi trovare sacerdoti e luoghi sacri di tutte le divinità appartenenti a questo pantheon. Ci sono inoltre diverse tribù di barbari e nomadi (cfr. le tribù di Barkal il Rosso nell'avventura CM1) sparpagliate tra le pianure a nord della Grande Baia e le valli del sud che

possiedono una religione piuttosto animistica e sciamanica (venerano antenati e spiriti della natura) di difficile catalogazione. È probabile che questa etnia (a cui si dà arbitrariamente il nome di Viasköda) sia di discendenza neathar-antaliana e possa avere assimilato anche alcune usanze umanoidi in seguito al passaggio dell'Orda di Loark nel XVIII secolo PI. Esiste infine una terza etnia autctona diffusa prevalentemente nella parte sudoccidentale del Norwold (tra l'altopiano denagothiano e i Denti del Drago) a cui devono ascrivere gli abitanti dei ducati di Stamtral e Vyolstograd (vedi modulo CM4) di stampo slavo. Si può supporre che anche quest'etnia (chiamata Vatski) derivi dagli antaliani, ovvero dal ceppo slavico (Vantaliani) da cui provengono probabilmente anche gli stessi popoli (chiamiamoli Vandari) che invasero i regni traldar dopo il 950 PI e che nei secoli successivi portarono alla conseguente slavizzazione dei traldar, fino alla creazione della nuova etnia traladarana. Si può avanzare l'idea che i vatski del Norwold condividano un culto mutuato da quello antaliano, con la triade neathar (Odino, Ixion e Terra) ai vertici del pantheon.

## Alpha

<b>Razud</b>	Autodeterminazione, indipendenza, libertà, coraggio, forza, autorità, alphantiani
<b>Thor</b>	Guerra, combattimento, furia in battaglia, onore, audacia
<b>Frigg (Terra)</b>	Creazione, equilibrio del ciclo vitale, nascita, prosperità, fertilità, terra, allevatori e agricoltori
<b>Odino</b>	Autorità, astuzia, conoscenza, saggezza, cielo, tempeste, venti
<b>Koryis</b>	Pace, prosperità, diplomazia, pietà, tolleranza, rispetto delle leggi
<b>Bemarris</b>	Battaglia, forza, sterminare i draghi, difendere il Norwold

### Note:

1. Il culto di Razud è la fede dominante nella nazione di Alpha, fondata da coloni alphantiani e abitata anche da autoctoni. Il fatto in particolare che Razud predichi l'autodeterminazione e l'autosufficienza è un insegnamento che gli alphani hanno fatto un proprio motto, nel tentativo di distaccarsi dalla madrepatria Alphantia e ottenere un proprio posto nel mondo, dimenticando il sistema di caste alphantiano e fondando leggi più egalarie. Il Re di Alpha, Ericall figlio dell'imperatrice Eriadna, è il primo sostenitore della filosofia di indipendenza del Norwold e un grande estimatore del culto di Razud, che è servito a cementare i rapporti tra gli immigrati alphantiani e gli autoctoni antaliani, tanto che ora entrambi si considerano semplicemente "alphani".
2. L'Asatru è naturalmente radicato anche nel dominio di Alpha, ma sono solo tre le divinità formalmente

venerate e a cui è stato eretto un tempio in questa zona del Norwold, ovvero Odino (Padre degli Uomini), Frigg (sua sposa, dea della fertilità) e il prode Thor, il difensore dei mortali, signore della battaglia e nemico dei giganti (che per gli alphani sono tra i flagelli peggiori insieme ai pirati e all'inverno) che viene venerato dai soldati alphani.

3. Koryis possiede un tempio nella capitale Alpha e diversi fedeli in città, principalmente alphantiani pacifisti e benestanti che cercano di mantenere lo status quo. La filosofia estremamente pacifista di Koryis non è ben vista dai più bellicosi abitanti del Norwold, ma non manca di raccogliere consensi anche tra le classi più disagiate.
4. Chierici e seguaci di **Alphaks** e di **Talitha** agiscono in segreto nel regno di Alpha per creare scompiglio e preparare omicidi e rivolte tese a distruggere gli alphantiani e la presenza alphantiana nel Norwold. Non possiedono veri e propri luoghi di culto, e si muovono in segreto, operando in maniera indipendente gli uni dagli altri.

## ΑΥΤΟΥΣΜΑΑ

<b>Ilmarinen</b>	Artigianato, invenzione, costrutti magici, patriottismo, eroismo
<b>Vaino (Ilmarinen)</b>	Magia, musica, eroismo
<b>Luonnotar/Beive (Valerías)</b>	Amore, bellezza, arti, creazione, fertilità, vita, equilibrio
<b>Osmoinen/Horagalles (Odino)</b>	Conoscenza, saggezza, cielo, tempeste, venti
<b>Raudna/Maderakka (Terra)</b>	Creazione e protezione di tutte le forme di vita (animali e vegetali), nascita, terra, prosperità e fertilità, allevatori e agricoltori
<b>Lemminki (Ilmarinen)</b>	Guerra, eroismo, sacrificio
<b>Tapio (Ilsonda)</b>	Protezione della natura, foreste, sapienza, magia, serenità e pace
<b>Nyyriikki (Zirchev)</b>	Caccia, natura, animali, razze silvane, tolleranza
<b>Mimerkki (Ordana)</b>	Protezione delle foreste e delle razze silvane, natura
<b>Tulikki (Lornasen)</b>	Bellezza, perfezione, fertilità, grazia, primavera, piante, natura
<b>Mana (Hel)</b>	Corruzione, morte, tenebre, gelo
<b>Ahti (Protius)</b>	Oceani, fiumi e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio

#### Note:

1. L'Autuasmaa è una nazione composta dall'unione di diversi clan umani che non compare ufficialmente nei manuali di Mystara, ma è stata inventata ex novo come incarnazione della cultura ugro-finnica per dare un'origine al dio Ilmarinen, che è menzionato nel vecchio set Immortal. Essa è situata intorno al fiume Spartiterre (Haljasmaa in autuasmano), a nord della foresta di Lothbarth in cui sorgono le Case nella Foresta degli elfi shiye e a sud della tundra che ricopre le gelide distese dell'Alto Norwold. L'Autuasmaa ("Terra della Salvezza") venne colonizzata intorno al 2800 PI da un gruppo di etnia olteca, gli Jääkansa (letteralmente "popolo dei ghiacci"), giunto dallo Skothar nel Norwold centrale fin dal 3500 PI, che decise di spostarsi verso il Norwold settentrionale dopo gli sconvolgimenti sismici e ambientali della Grande Pioggia di Fuoco. Gli Jääkansa divennero così contadini e raccoglitori stanziali occupando le zone più fertili vicino al fiume Spartiterre appena divenute abitabili, e qui formarono una civiltà che prosperò fino al 1720 PI, quando la Grande Orda di Re Loark devastò il Norwold costringendo molte popolazioni a fuggire o combattere per la propria indipendenza. Uno dei risultati del passaggio dell'Orda fu l'arrivo nell'Autuasmaa dei Samek, un altro popolo di origine olteca che viveva nella Borea oltre i Monti di Ghiaccio. I Samek condotti da Ilmarinen vennero accolti freddamente dai Jääkansa e costretti a vivere ai margini della tundra settentrionale, a cui si adattarono ben presto, e vennero soprannominati in lingua autuasmana i Vaeltajat ("popolo in cammino"), data la loro natura semi-nomade che non hanno mai perso. La mitologia autuasmana deriva dai culti jääkansa e samek, ma ha subito un cambiamento drastico a causa del ruolo predominante di Ilmarinen e delle sue diverse incarnazioni nell'epica conosciuta come *Vainola*. Per questo ora le vecchie divinità sono subordinate a Ilmarinen nei suoi ruoli di Vaino (il mago-bardo onnisciente), Lemminki (impavido guerriero dalle gesta eroiche) e Ilmarinen stesso (creatore del Saampo, il magico mulino che rende fertili le fredde terre dell'Autuasmaa e permette ai suoi abitanti di sopravvivere). Il senso di unità nazionale e lo spirito patriottico è molto più forte presso l'etnia jääkansa, a cui appartenevano i tre eroi del passato, che tra i samek, che invece ricercano l'indipendenza e spesso agiscono senza tenere in alcuna considerazione le decisioni comuni concordate dalle comunità autuasmane.
2. La cosmologia autuasmana venne codificata in modo coerente nel XVI secolo PI da Vaino (Ilmarinen), che nel suo poema *Vainola* (letteralmente "Terra di Vaino" in jääkansa), mescolò tradizioni samek e jääkansa creando la versione ufficiale della cosmogonia autuasmana. Secondo questo testo, il mondo venne creato nella notte dei tempi quando Osmoinen e Raudna (cielo e terra) si sfiorarono,

dando vita alla terra, alle fiere, alle piante e al firmamento. In un secondo momento, Osmo sorprese Raudna mentre dormiva nuda distesa sotto un frassino e la desiderò. Cominciò ad accarezzarla e a baciarla e il suo corpo sussultò coprendosi di un velo di sudore prodotto dall'eccitazione. Il sudore di Osmo si mescolò a quello di Raudna e cadendo a terra generò gli uomini, che sorpresi e impauriti dagli amplessi delle divinità che squassavano la terra e il cielo, fuggirono ai quattro angoli del mondo. Quando finalmente Osmo si congiunse alla sua amata, ella rimase incinta del seme divino. La sua gestazione durò così tanto che nel frattempo gli uomini si erano moltiplicati e avevano scatenato il caos sulla terra per possederne le meraviglie e le delizie. Quando finalmente Raudna partorì, il primo ad uscire dal suo grembo fu Ahti, sotto forma di un immenso fiotto d'acqua che andò ad accoccolarsi intorno al corpo della madre per proteggerla e starle vicino. Questo creò le acque e i mari, che divisero la terra nei vari continenti e contribuirono a separare le tribù degli uomini per evitare che guerreggiassero continuamente. Ma il parto non era ancora terminato, e poco dopo Luonnotar e Mana uscirono dal grembo di Raudna e reclamarono a gran voce il nutrimento. Osmo, vedendo la propria sposa ormai prostrata, cercò di sfamare le due figlie donando loro l'acqua e il vento. Luonnotar sembrò saziarsene, mangiando avidamente anche il calore del sole e l'umidità dell'aria. Mana invece non traeva alcun piacere da quel pasto, e disperata si avventò sulle prime creature viventi che si trovò davanti, divorando sia animali che uomini. Quando lo scoprirono, Osmo e Raudna furono così disgustati che la imprigionarono sotto terra per punirla, finendo col dimenticarla. Privata del calore e della luce del sole, nonché dell'amore dei genitori, Mana si trasformò così in una creatura fredda e spettrale, e prese ad odiare con tutta se stessa i genitori e le creature viventi, e in particolare Luonnotar, la prediletta di Osmo. Fu per assecondare la sua sete di vendetta che Mana creò Uggro, il padre degli umanoidi, Kalev, il primo gigante (in jääkansa i giganti sono i Kalevipoeg, "figli di Kalev"), e altre creature bestiali che poi sparse per il mondo per dare il tormento a dei e mortali. Così, per salvarsi dalla furia di queste creature, alcune tribù presero a venerare Mana, mentre altre invocarono la protezione di divinità sconosciute, che accorsero nel mondo ad usurpare la potestà dei creatori. Gli jääkansa e i samek però rimasero fedeli a Osmo, Raudna, Luonnotar e Ahti, e per questo i servi di Mana si accanirono tanto contro di loro che, per salvarsi, questi dovettero abbandonare Osmola ("Terra del Padre"), la loro patria, e cercare una nuova terra in cui vivere protetti. Fu così che Ahti concesse agli jääkansa il passaggio attraverso il mare e li guidò verso la Terra della Salvezza (Autuasmaa), mentre i samek, guidati dalle indicazioni di Luonnotar, attraversarono le montagne fino a trovare la Pojaara, dove presero a dimorare sotto la

protezione della Vergine, che si diceva fosse la figlia prediletta di Luonnotar. I popoli vissero in pace fino a quando Mana non scoprì la loro ubicazione e inviò i suoi sgherri a perseguitarli nuovamente. Fu a questo punto che Osmo ritenne opportuno mandare qualcuno a difendere i suoi protetti e così si unì ancora una volta a Raudna per partorire Ilmarinen. Dopo averlo istruito sui segreti della magia e avergli infuso tutte le conoscenze divine, lo inviò tra i mortali nel momento di maggior pericolo. Ilmarinen insegnò agli jääkansa l'arte della magia e della metallurgia per difendersi dagli aggressori. In seguito, giunse presso i samek per difendersi dai bestiali umanoidi e si innamorò della Vergine. Quando fu chiaro che le forze del nemico erano soverchianti, la Vergine si offrì di restare indietro per proteggere la fuga del suo popolo sacrificandosi per amore, e Ilmarinen guidò i samek in Autuasmaa per riunirli agli jääkansa. Ilmarinen donò agli autuasmani gli strumenti per respingere l'orda di umanoidi e costruì l'automata conosciuta come la Moglie d'Oro e d'Argento per lenire la sua solitudine. Quando comprese che niente avrebbe potuto sostituire la Vergine, egli lasciò l'Autuasmaa lasciandovi la Moglie perché consigliasse e proteggesse il Re dell'Autuasmaa e prese a vagare per il mondo in cerca della sua amata. Purtroppo i nemici degli autuasmani approfittarono dell'assenza di Ilmarinen e rinnovarono gli attacchi fino a quando la resistenza dell'Autuasmaa cedette e i giganti del gelo provenienti dal Kalevala ("Terra di Kalev", come è conosciuto il Rifugio Gelido tra gli autuasmani) la conquistarono. Luonnotar accorse in soccorso degli autuasmani che soffrivano e prese dentro di sé il seme del sole (il suo stesso padre Horagalles, secondo le leggende samek) per partorire un figlio talmente potente che avrebbe sbaragliato i nemici. Luonnotar si accorse di portare in grembo due gemelli e comprese che la gestazione sarebbe stata troppo lunga. Decise allora di trasferire uno dei due figli nel grembo di una donna mortale per far sì che venisse al mondo al più presto per scacciare le orde di Mana. Fu così che nacque l'eroe Lemminki, ma nemmeno i suoi sforzi eroici riuscirono a liberare l'Autuasmaa. Luonnotar capì che aveva commesso un errore, poiché Lemminki aveva perso parte della sua forza a causa del grembo mortale in cui era cresciuto, e decise che avrebbe atteso che il secondo figlio uscisse da sé. Quando accadde, si accorse che era passato talmente tanto tempo che il bambino era nato già vecchio, e gli mise nome Vaino. Vaino possedeva una conoscenza impressionante appresa ascoltando i discorsi degli dei mentre era nel grembo materno, e con la sua venuta finalmente le orde di Mana vennero sconfitte definitivamente. Vaino sparì misteriosamente così come era apparso, promettendo che sarebbe tornato in futuro, e riuscì a convincere Ilmarinen a costruire il Saampo, il magico mulino che permise agli autuasmani di continuare a prosperare nonostante il clima rigido della loro terra.

3. Terra, Odino e Djaea sono le divinità venerate anticamente da Jääkansa e Samek. Odino viene chiamato Osmoinen (Padre degli Uomini) o anche solo Osmo (Padre) dagli jääkansa, mentre per i samek è Horagalles (Padre del Cielo). Raudna (Madre) è invece il nome jääkansa di Terra, mentre in samek è detta Maderakka (Vecchia Madre). Essi vengono riconosciuti come i creatori del mondo (madre terra e padre cielo) e come le divinità più importanti al pari di Ilmarinen e di Vaino, considerati i figli divini giunti nel mondo per salvare il popolo autuasmano e consentirgli di sopravvivere. Valerias rappresenta l'armonia universale tra cielo e terra che viene dall'amore per la vita e si ripete nell'unione tra uomo e donna (la festa di Luonnotar non a caso è al solstizio di primavera, quando la natura si risveglia). Per gli jääkansa è Luonnotar (Figlia della Natura), mentre i samek la chiamano Beiwe (Figlia). Il suo culto è molto diffuso anche perché viene considerata la madre di due degli eroi nazionali autuasmani, Lemminki e Vaino.
4. Il culto delle cosiddette "Divinità Silvano" rappresenta un importante punto di riferimento in particolare per i nomadi samek che vivono nei pressi delle foreste autuasmane. La venerazione di queste divinità risale ai contatti con gli elfi shiye che si trasferirono nei boschi del Norwold ai confini meridionali dell'Autuasmaa intorno al 600 PI. Da loro gli autuasmani hanno preso a venerare Tapio (Ilsundal) come re delle creature silvano e latore di conoscenze magiche e misteriche, nonché come protettore della pace e dell'armonia. Associati al suo culto sono quelli di Mimerkki (Ordana), la sposa di Tapio che governa la foresta insieme al marito, di Tulikki (Lornasen), la figlia prediletta, portatrice della primavera e associata pertanto alla fertilità, alla grazia e alla bellezza, e infine di Nyyrikki (Zirchev), patrono dei cacciatori e delle fiere, sacro guardiano dei boschi autuasmani e molto più popolare dello stesso Tapio. Secondo la mitologia tarda (le leggende sulle Divinità Silvano sono posteriori alla composizione del Vaiola, dove infatti non compaiono), Tapio sarebbe figlio di Osmo e Raudna, partorito all'alba dei tempi. Durante una distrazione della madre, egli si avventurò in un bosco e si perse. Qui incontrò lo spirito che animava gli alberi, Mimerkki, che lo accudì e si innamorò di lui, finendo per prenderlo come proprio compagno. Una volta adulto, Tapio e Mimerkki si presentarono ai divini genitori di lui annunciando la loro unione, e Osmo donò a Tapio potere sui boschi e sugli animali, insegnandogli alcuni dei segreti magici che conosceva per permettergli di sopravvivere. Dalla loro unione presero vita Nyyrikki, il custode della selva incaricato di cacciare e allevare le fiere per provvedere al sostentamento della famiglia. In seguito nacque anche Tuulikki, talmente bella e adorabile che i nonni paterni le donarono il potere di portare la primavera ovunque posasse lo sguardo. Gli elfi e le creature silvano, secondo la leggenda, sono appunto i figli di Nyyrikki e Tuulikki, e per questo li venerano.

5. Ahti (Protius) è venerato dagli jääkansa che abitano sulla costa e lungo il fiume Spartiterre. Non gode di molto seguito poiché considerato una divinità capricciosa, a cui si rivolgono preghiere più per placarne le ire che per venerazione.
6. Mana (Hel) governa Manala (“Terra della Morte”), l’Oltretomba della tradizione autuasmana, ed è venerata solo dalle streghe, dagli umanoidi e dai giganti che vivono nelle zone più selvagge dell’Autuasmaa. Mana viene considerata unanimemente come colei che porta l’inverno e la tenebra, associata da sempre ai feroci umanoidi e ai demoni. Secondo la leggenda, Manala si troverebbe oltre le tette paludi di Hiitola, dove il sole non sorge mai, e molti autuasmani identificano questo luogo con l’isola del Rifugio Gelido, patria dei giganti del gelo acerrimi nemici degli autuasmani.

## Case nella Foresta

<b>Ilkundal</b>	Protezione degli elfi e della natura, saggezza, sapienza, magia, tradizione, serenità e pace
<b>Lornasen</b>	Bellezza, perfezione, elfi, natura, grazia, piante, primavera, fertilità

### Note:

1. Le Case nella Foresta comprendono la regione boscosa a nord della Grande Baia, fino al fiume Spartiterre, e sono spesso chiamate Lothbarth, associando la zona al nome della foresta che la comprende. Gli unici abitanti delle Case sono elfi shiye, discendenti di quei clan che non vollero giurare fedeltà alla corona di Shiye-Lawr né accettarono la conversione della maggioranza del clan alla fede di Eiryndul. Guidati dalla principessa Lornasen, fedele alle tradizioni di Ilkundal, questi elfi emigrarono dall’Alphatia e nel 600 PI si stabilirono nelle inospitali foreste dell’Alto Norwold. Tuttavia, ma grazie alle loro conoscenze magiche nonché all’aiuto di Ilkundal e della principessa Lornasen (che poi divenne immortale), riuscirono a rendere Lothbarth un luogo ideale dove vivere, una foresta in cui la primavera eterna li ha preservati fino ad oggi. Gli shiye del Norwold sono individui schivi e fieramente indipendenti, e per questo non si sono mai costituiti in un vero e proprio regno unificato e preferiscono vivere ciascuno nella sua roccaforte (1000-1200 elfi per ogni comunità), riconoscendo il titolo di monarca solo ad Ilkundal il Saggio, sovrano divino della stirpe elfica.
2. Ilkundal è l’immortale di riferimento presso gli shiye del Norwold, dato che ogni clan possiede un Albero della Vita, ma è forte presso questi elfi anche il culto di Lornasen, dea della Bellezza e dell’Eterna Primavera, ascisa al rango di divinità dopo aver trasformato il territorio in un’oasi di bellezza e fertilità e aver rischiato la vita per procurare agli elfi del Norwold un ramo dell’Albero Madre del Reame

Silvano da cui probabilmente sono stati ricavati le reliquie elfiche attualmente presenti nelle Case nella Foresta. I due immortali collaborano per proteggere le Case nella Foresta, e secondo il mito Lornasen è la figlia prediletta di Ilkundal.

## Catena di Ghiaccio, Catena Finale e Denti del Drago

<b>Grande Drago Karaash</b>	Draghi e rettiloidi, creazione, giustizia, conoscenza, magia
<b>Bartziluth hel</b>	Umanoidi, guerra, vittoria, conquista, tattica, forza
<b>Jammudaru</b>	Furia, battaglia, audacia, forza
<b>Ka</b>	Morte, tenebre ed energie fredde, reincarnazione, corruzione, mutaforma malvagi
<b>Artiglio Bianco (Ninfangle)</b>	Giganti malvagi, vendetta, violenza, tortura, paura
<b>Il Giustiziere (Malinois)</b>	Protezione, prosperità, conoscenza, guarigione, saggezza, rakasta, lucertoloidi, giganti delle rocce
<b>Zalaj</b>	Rakasta, audacia, caccia, viaggio, avventura, battaglia
<b>Diamante</b>	Lupin, caccia, guerra, coraggio, giusta vendetta, armi e armaioli, cacciatori di licantropi
<b>Opale</b>	Giganti delle nuvole e delle montagne, conoscenza, magia, forza
<b>Perla</b>	Draghi legali, ordine, saggezza, giustizia, tolleranza
<b>Surt (Zugzul)</b>	Draghi neutrali, lucertoloidi, vendetta, perseveranza
<b>Loki</b>	Draghi e lucertoloidi caotici, istinto, caccia, avidità, dominio
	Potere, conquista, fuoco, guerra
	Inganno, menzogna, tradimento, raggirò, astuzia, fuoco

### Note:

1. Le catene montuose del Norwold, in particolare i Denti del Drago (Wyrksteeth), sono famose per essere il rifugio di un numero imprecisato di creature draconiche ormai da tempo immemorabile. Questo cosiddetto Regno dei Draghi è una costante leggenda tramandata dalle popolazioni umane e umanoidi del Norwold, ma la sua reale estensione e il tipo di governo (se ce ne fosse uno) che i draghi si sono dati è sempre rimasto un mistero. Le voci più insistenti e i pareri dei saggi più eruditi sull’argomento insistono

sul fatto che il regno sia diviso in diversi “territori di caccia”, ciascuno amministrato da un drago anziano che sotto di sé ha innumerevoli draghi più giovani. I vari territori spesso lottano tra loro, ma per un accordo comune i draghi non hanno mai provocato una guerra a tutto campo con i loro fratelli, per evitare di avvantaggiare i loro nemici. Dovrebbe anche esistere un luogo nascosto nelle Wyrmssteeth, una città dei draghi scavata nel cuore della montagna più impenetrabile, in cui periodicamente i sovrani di questi territori si riuniscono per tenere consiglio sui loro affari e sui movimenti delle altre razze all’interno del Norwold. Si dice che questo consiglio sia retto dai tre draghi più potenti del mondo, ciascuno in rappresentanza di uno dei diversi ethos a cui sono allineati i draghi (Legge, Neutralità e Caos), conosciuti anche come Diamante (il Drago delle Stelle), Perla (il Drago della Luna) e Opale (il Drago del Sole), e che il Grande Drago visiti questo luogo almeno una volta ogni anno, durante un giorno sacro in cui la maggioranza delle creature draconiche del continente si riunisce qui per rendergli omaggio.

2. I numerosi umanoidi che vivono nelle terre selvagge del Norwold sono seguaci di Karaash e Bartziluth, seguendo alla lettera l’antico codice guerresco e la via del berserker famose sia tra gli umanoidi che tra gli umani.
3. Vari umanoidi venerano Hel, considerata la madre oscura della loro razza e la protettrice dei loro rifugi (l’ombra incarnata da Hel è considerata sacra e sicura, per questo molti di loro vivono nel cuore delle montagne e agiscono di notte), colei che porta la morte ai loro nemici e perpetua la vita dei suoi discepoli attraverso la reincarnazione costante decisa in base alle azioni valorose (saccheggi e uccisioni di nemici) compiute in vita.
4. Jammudaru ha un discreto seguito sia tra le tribù di umanoidi più spietati (specialmente orchi e orchetti) che tra i giganti più brutali della regione, che lo considerano il signore della vendetta, degli incubi e della tortura.
5. Ka e Artiglio Bianco (Ninangle) vengono venerati da varie tribù di rakasta (rakasta di montagna, lincidi e pardasta delle nevi) che si trovano specialmente sui Denti dei Draghi e nella Catena Finale. Ka possiede fedeli anche in tutte le comunità lucertoloidi e tra i giganti delle rocce che vivono nel Norwold come creatore e protettore della specie.
6. Nel Norwold si aggirano diverse tribù di lupin di varie razze, ma tutte rendono omaggio al Giustiziere (Malinois), la divinità lupin patrona della caccia, del coraggio e della guerra, i cui dettami permettono ai lupin di rimanere indipendenti e sopravvivere nelle terre selvagge.
7. La maggior parte dei giganti delle montagne e dei giganti delle nuvole che vivono sui picchi più alti del Norwold venera Zalaj come padre della propria stirpe e dio supremo della terra e del cielo.
8. Molti giganti del fuoco e alcune tribù di umanoidi venerano Surt (Zugzul) come il padrone del fuoco, dio della distruzione e della guerra, e nel suo nome

portano avanti una crociata contro gli umani per distruggerne gli insediamenti e conquistare nuovi territori in suo nome. Tutte le tribù che venerano Surt rispondono direttamente alla sua autorità, anche se non agiscono in cooperazione molto spesso, ma evitano di farsi la guerra l’una con l’altra per evitare la punizione divina che in passato colpì diversi clan di giganti in lotta fratricida, sommersi secondo la leggenda dalle eruzioni vulcaniche provocate da Surt.

9. Il culto di Loki è diffuso sia presso alcune comunità di giganti (in particolare giganti del fuoco rinnegati che si oppongono all’influsso di Surt e dei suoi fedeli) e diverse tribù sia di umani che di umanoidi, solitamente barbari dediti alla razzia e che agiscono solo per aggiungere scompiglio alla confusione che già regna nel Norwold.

## Denagoth

<b>Idris</b>	Vendetta, raggio, dominio, distruggere gli elfi, incroci magici, umanoidi, draghi, naga, viverne
<b>Karaash</b>	Umanoidi, guerra, vittoria, conquista, tattica, forza
<b>Colui Che Sorveglia / Odino</b>	Autorità, buon governo, equità, conoscenza, saggezza, magia, cielo, tempeste, venti, aria
<b>Frey</b>	Ardore e strategia in battaglia, virilità, lealtà, amicizia, agricoltura e fertilità
<b>Thor</b>	Guerra, combattimento, furia in battaglia, onore, audacia
<b>Bartziluth Freyja</b>	Furia, guerra, combattimenti, Donne guerriere, fertilità, amore, abbondanza, bellezza, Seidh (profezia), anime dei valorosi
<b>Hel</b>	Morte, reincarnazione, tenebre, energie fredde

### Note:

1. Le informazioni che l’avventura X11, *Saga of the Shadowlord* ci fornisce sulla religione del Denagoth sono frammentarie. L’unica cosa certa è che si tratta di una nazione con una forte presenza umanoide e nella quale domina il culto della dea Idris, immortale legato ai draghi (dato il suo simbolo), venerato sia da umani che umanoidi e votato allo sterminio della razza elfica. La Chiesa di Essuria (l’antica religione dei denagothiani) è stata assorbita e modificata dai sacerdoti del Culto di Idris in modo da presentare la loro divinità come protettrice delle comunità umane e umanoidi del Denagoth, e nel corso dei secoli ha tentato di inculcare l’odio nei suoi fedeli verso la stirpe elfica, cementando invece l’alleanza con gli umanoidi e la riverenza nei confronti dei draghi come creature considerate superiori ai mortali. I

draghi del Norwold hanno sempre bene accolto questa filosofia e questo rispetto, fino a che il Grande Drago non ha scoperto che Idris mirava a creare una nazione di mezzi-draghi usando i suoi seguaci come cavie per gli esperimenti. Da allora il Grande Drago e in particolare i draghi legali del Norwold sono nemici spietati di Idris e dei denagothiani, con Diamante intento a sorvegliare le mosse del nemico, mentre Idris e i suoi seguaci possiedono abbastanza carisma da riuscire a convincere spesso i draghi più caotici a passare dalla loro parte nella lotta contro le gerarchie draconiche.

2. Data la presenza massiccia di umanoidi nel Denagoth e la politica favorevole portata avanti dai seguaci di Idris nei confronti di queste razze, i culti di Karaash, Bartziluth ed Hel sono altrettanto diffusi nel Denagoth e alcuni umani non fanno mistero di abbracciarne i dogmi, anche se si tratta di una ristretta minoranza.
3. La maggior parte degli umani denagothiani è di discendenza antaliana e venera ancora Padre Odino come creatore del mondo, anche se la politica repressiva del Culto di Idris ha fatto pressoché piazza pulita delle tradizioni antaliane per cercare di creare un'identità nazionale denagothiana nuova improntata sulla dottrina di Idris. Solo il culto di Odino e degli eroi Thor, Frey e Freyja, sono rimasti a testimonianza delle radici antaliane di questi popoli, ammessi dalla Chiesa di Essuria perché non ostili agli interessi denagothiani ma sempre controllati.

## Ghyr

<b>Colui Che Sorveglia (Odino)</b>	Autorità, buon governo, equità, conoscenza, saggezza, magia, cielo, tempeste, venti, aria
------------------------------------	---

Note:

1. Il Ghyr è un piccolo regno introdotto nel modulo *XL-1: Quest for the Heartstone*, che è stato arbitrariamente inserito nell'angolo nord-orientale dell'Altopiano Denagothiano. La regione fu inizialmente abitata da pastori e contadini antaliani sin dal 2200 PI, ma nel corso dei secoli subì le invasioni di popolazioni neathar provenienti dall'ovest e dal sud e dei mezzorchi dena, fino a che nel IX secolo DI la campagna di conquiste orchestrata da Re Mirimar di Essuria permise l'annessione delle terre della regione al regno di Essuria. Numerosi nobili avidi di terre e potere si avventurarono nella creazione di feudi in questa zona selvaggia, fino a che in seguito alla caduta dell'Essuria essi divennero indipendenti e iniziarono a guerreggiare tra loro. Al termine delle cosiddette Guerre dei Prismi (863-897 DI), fu Qasmar del Regno di Ghyr a prevalere grazie all'artefatto noto come la Pietra del Cuore (Heartstone), e il Regno di Ghyr divenne la potenza principale della piccola regione. Nonostante il furto della sacra reliquia donata da Colui Che Sorveglia a Re Qasmar, suo

figlio Ganto riuscì a mantenere stabile il governo del paese, e alla sua morte la regina Leahrah fu in grado di recuperare l'artefatto con l'aiuto di alcuni avventurieri e di rinsaldare il regno (vedi eventi del modulo XL-1). Oggi il Ghyr ha una solida compagine statale tenuta assieme dagli eredi di Leahrah e cementata dalla vigile presenza della chiesa di Colui Che Sorveglia; il regno intrattiene relazioni diplomatiche e commerciali col Wendar, col Norwold e con i Territori Heldannici, nonché relazioni amichevoli con alcuni clan barbari del Norwold ed alcuni sparsi potentati dell'Altopiano Denagothiano. Saldo internamente, il regno è il migliore candidato a raccogliere l'eredità dell'Essuria e potrebbe iniziare nel futuro un'epoca di espansione, rivolta o alla colonizzazione delle terre selvagge del nord-ovest, oppure alla riconquista delle disgraziate terre essuriane.

2. Colui Che Sorveglia (He Who Watches) è stato identificato con Odino, poiché è un immortale presente da antica data sia nel culto dei neathar che degli antaliani che hanno costituito la base della formazione del popolo essuriano, da cui si suppone derivi la chiesa legale di Colui Che Sorveglia. Si tratta di un culto votato alla giustizia e alla legalità, che garantisce l'appoggio divino al sovrano del Ghyr e rafforza l'identità nazionale dei ghyriani grazie agli sforzi dei suoi sacerdoti.

## L'Approdo (Landfall)

<b>Asterius</b>	Ricchezza, astuzia, arrivismo, mercanti, ladri, messaggeri
<b>Talitha</b>	Autogratificazione a spese altrui, egocentrismo, tradimento, inganno, avidità, ladri e assassini
<b>Loki</b>	Inganno, menzogna, tradimento, raggiro, astuzia
<b>Protius</b>	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio

Note:

1. L'Approdo venne fondato come covo di pirati nel 930 DI e non è famosa per la fede nei confronti degli immortali. Tuttavia esistono alcune sette che hanno da tempo messo radice in questa città di confine piena di loschi traffici e furfanti e che hanno resistito ai vari cambi di mano che ha subito l'insediamento dalla sua fondazione (prima thyatiano, poi alphatiano). In particolare, Asterius è il culto dominante, importato dai thyatiani che fondarono la città circa un secolo fa e venerato sia da mercanti che soprattutto dai ladri (una professione molto diffusa all'Approdo). I chierici e i seguaci di Asterius devono però competere con quelli di Talitha, divinità alphatiana protettrice di ogni genere di furfanti, pirati e assassini molto più insidiosa e attiva nel reclutare membri per la sua organizzazione. Da decenni le strade cittadine sono teatro di una spietata guerra tra

bande rivali, dietro a cui si nascondono gli interessi dei due culti e la lotta tra i due immortali.

2. Nella città è presente anche la Loggia di Loki, un'organizzazione criminale che venera il signore della menzogna e vende i propri servizi al miglior offerente. Essa non ha alleati stabili, e il suo appoggio va sempre alla parte con la quale ritiene di guadagnare il più possibile, non esitando a tradire gli accordi se ciò gioca a suo favore. Per questo è considerata, al pari dei suoi fedeli, un'organizzazione altamente inaffidabile. Ma per l'abilità e la scaltrezza dei suoi membri resta sempre un'ottima risorsa per chiunque voglia intraprendere azioni illecite in segreto e senza accollarsi i rischi.
3. Il culto di Protius è abbastanza diffuso in città, dato che il porto e il mare rappresentano la sua maggiore fonte di reddito.
4. Il Tempio di Vanya mantiene un'enclave militarizzata nell'Approdo dal momento della conquista thyatiana, sebbene la fede in **Vanya** sia condivisa da pochi cittadini e i chierici siano più impegnati a mantenere l'ordine e combattere la criminalità che a far proseliti. Questi chierici, nonostante siano thyatiani, sono in ottimi rapporti coi vicini Cavalieri Heldannici, che non esitano ad intervenire ogniqualvolta il Tempio richieda il loro aiuto, approfittandone per rafforzare la propria presenza nella regione col beneplacito dei thyatiani.

## Leeha

<b>Usamigaras</b>	Magia, guarigione, astuzia, viaggio, messaggeri, ladri
<b>Madre Natura (Djaca)</b>	Equilibrio naturale, rispetto della vita e dell'ambiente, sopravvivenza delle razze viventi, druidismo
<b>Coberham</b>	halfling, magia, fiamma nera, misteri, conoscenza

### Note:

1. Gli hin che fondarono le comunità di Leea provenivano dall'Impero di Nithia, a cui erano stati venduti dagli orchi che governavano su Shaerdon durante l'età imperiale nithiana. Nel momento di massima espansione sotto il regno del Faraone Tokoramse V detto il Viaggiatore (X secolo PI), Nithia insediò una colonia persino nella Grande Baia, popolandola con schiavi halfling e antaliani. A causa della grande distanza, di ripetute invasioni di giganti del gelo e della corruzione entropica che si stava spargendo nel cuore dell'impero tuttavia, i contatti con la colonia nordica andarono persi intorno alla fine del VIII secolo PI, e gli halfling scampati al massacro si attestarono nella zona dell'attuale Leea, alla foce del fiume Orso Bianco, cercando di sopravvivere al rigido clima nordico alleandosi con gli umani superstiti. Secoli più tardi, dopo la caduta di Nithia, gli schiavi halfling rimasti

nel Soderfjord vennero quasi sterminati dall'invasione dei coboldi nel 490 PI (sorte che toccò invece ai sotterranei gnomi di Falun), e vissero per oltre un secolo in condizione semi-nomade tra i fiordi del Soderfjord e le pianure aride nel nord dell'Alasiya, cercando di sfuggire ai predoni da entrambe le parti. Solo l'arrivo di Usamigaras, sulla strada per l'immortalità, ridiede fiducia ai sopravvissuti, che si unirono sotto la sua guida e presero il mare diretti verso nord. Seguendo le indicazioni del patrono di Usamigaras, Coberham, che voleva mettere tutti gli hin sotto la protezione della Fiamma Nera, gli halfling arrivarono così nella Grande Baia e fondarono la roccaforte di Leea, accogliendo successivamente tutti i cugini dispersi e donando loro la sacra reliquia che li avrebbe protetti.

2. Il culto di Usamigaras è naturalmente il più diffuso tra gli hin leehani, poiché rappresenta il salvatore di entrambi i gruppi che fondarono la contea, colui che con l'astuzia, la magia e l'audacia ebbe ragione del clima e della posizione ostile e riuscì a costituire una comunità forte e duratura alla fine del IV secolo PI.
3. Esiste un culto druidico di Madre Natura sviluppato dagli hin dal momento della liberazione dai nithiani, che coesiste pacificamente col culto di Coberham e Usamigaras, a cui gli halfling si sono affidati prima della comparsa della Fiamma Nera. Alcuni druidi halfling si occupano di tutto ciò che occorre alle comunità, preoccupandosi di rispettare l'ambiente circostante e non sprecare le poche e preziose risorse di cui dispongono le sette comunità halfling raccolte intorno alla roccaforte di Leea.
4. Gli halfling di Leea venerano anche Coberham come supremo custode della Fiamma Nera, la reliquia halfling più importante.

## Ondamarina (Oceansend)

<b>Liena</b>	Norwold, guerra, storia, disciplina, ordine
<b>Odino</b>	Autorità, astuzia, conoscenza, saggezza, cielo, tempeste, venti
<b>Frigg (Terra)</b>	Creazione, equilibrio del ciclo vitale, nascita, prosperità, fertilità, terra, allevatori e agricoltori
<b>Thor</b>	Guerra, combattimento, furia in battaglia, onore, audacia
<b>Kagyar</b>	Nani, artigianato, metallurgia, scultura, costruzione, minatori
<b>Magni (Bemarís)</b>	Battaglia, forza, sterminare i draghi, difendere il Norwold
<b>Frey</b>	Ardore e strategia in battaglia, virilità, lealtà, amicizia, agricoltura e fertilità
<b>Freyja</b>	Donne guerriere, fertilità, amore, famiglia, abbondanza, bellezza, Seidh, anime dei valorosi

<i>Tarastía</i>	Legge, ordine, verità, giustizia e giusta vendetta
<i>Asteríus</i>	Commercio, ricchezza, viaggio, astuzia, ladri, messaggeri
<i>Protíus</i>	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio
<i>Loki</i>	Inganno, menzogna, tradimento, raggio, astuzia

Note:

1. Ondamarina è una città fondata da una spedizione di coloni thyatiani nel 900 DI. Nei decenni successivi, essa ha integrato heldannesi autoctoni, e altri coloni nani, halfling e elfi giunti da Thyatis, finendo col diventare la città più cosmopolita del Norwold. La sua natura è un miscuglio di burocrazia thyatiana e tradizioni antaliane, architettura nanica e giovialità halfling, e la rende un porto di grande fascino e di incredibile valore commerciale e strategico per tutta la regione del basso Norwold. Anche per questo ha subito diversi attacchi da parte di alphetiani e heldannesi e un lungo periodo di occupazione alphetiana dal 941 DI al 972 DI, finendo col conquistare la propria indipendenza totale solo una ventina di anni fa (anche se mantiene buone relazioni diplomatiche e un'alleanza informale con l'Impero di Thyatis). Proprio in base alla commistione di razze ed etnie che la compone, in essa si ritrovano anche numerosi templi e religioni tipiche delle popolazioni che la abitano, primo tra tutti per numero di fedeli il culto di Liena, fondatrice divinizzata di Ondamarina e madre dell'imperatore Thincol, che ora viene considerata patrona della città e del Norwold. Il suo culto ha eclissato quello di **Vanya**, che non riesce a trovare che un manipolo di pochi fedeli nella città, chiaramente ostile alla dea a causa della conquista del vicino Heldann operata dal minaccioso Ordine di Vanya nel 955 DI.
2. Gli immortali dell'Asatru sono i più popolari dopo Liena, con Odino, Frigg e Thor in testa, venerati sia da heldannesi che da thyatiani, e Frey, Freyja e Magni (figlio di Thor e incarnazione dell'immortale Bemarris, molto rispettato come patrono della forza e cacciatore di draghi, che nel Norwold sono una minaccia costante per gli umani) a chiudere la lista.
3. Stormhaven è una roccaforte nanica fondata nel 910 DI, quando intrepidi esploratori nani emigrarono da Thyatis verso il Norwold in cerca di fortuna e di nuove miniere insieme ad una piccola comunità gnomica. Nani e gnomi vivono in parte nella roccaforte ai piedi delle montagne meridionali della Catena Finale e in parte nella città di Ondamarina, e hanno importato il culto di Kagyar tra i locali, ottenendo un discreto seguito tra umani e hin. Kagyar è venerato da vari artigiani e artisti, che cercano nell'ispirazione divina la scintilla per produrre opere che diano lustro alla città e prestigio a chi le realizza.
4. Asterius, Protius e Tarastia sono gli unici tre immortali thyatiani che hanno fatto presa nella

comunità Ondamarinaana e sono riusciti ad accaparrarsi la venerazione del popolo. Asterius e Protius in particolare sono molto amati poiché rappresentano la ricchezza e la prosperità che viene dal lavoro duro, dal commercio e dal mare, tutti aspetti che caratterizzano la vita quotidiana degli abitanti di questa città. Tarastia invece si è sovrapposta alla divinità Var come patrona della giustizia e dell'equità, ed è spesso invocata sia in privato che in pubblico per ottenere saggezza e giudizio prima di una decisione importante.

5. L'unico culto segreto presente a Ondamarina è quello di Loki il signore degli inganni, a cui rendono omaggio i criminali di ogni specie che sono raccolti sotto la protezione della Loggia di Loki, un'organizzazione criminale che ha ramificazioni in tutte le città del basso Norwold ed è retta da un fantomatico maestro chiamato il Burattinaio, il cui nascondiglio e la cui identità è un mistero irrisolto.

## Rifugio Gelido (Frosthaven)

<i>Hel</i>	Morte, tenebre ed energie fredde
<i>Stodos</i>	Gelo, ghiacci, tempeste, cryon
<i>Jammudaru</i>	Giganti malvagi, vendetta, tortura, paura, violenza
<i>Hymir</i>	Acqua e liquidi, alchimia, sapienza, baldoria

Note:

1. L'isola del Rifugio Gelido si trova poco distante dalla costa settentrionale del Norwold, in pieno circolo polare artico. I giganti del gelo che abitano l'isola venerano Stodos e Hel come il Re e la Regina dei Ghiacci, le divinità supreme, e Jammudaru come il loro Generale, patrono della razzia, della giustizia (ovvero della vendetta) e della tortura. Secondo il mito, sono i due sovrani i progenitori della loro intera razza, e sono loro che hanno donato ai giganti la capacità di resistere alle intemperie e la forza per dominare le creature più deboli. La società del Rifugio è basata sul codice del più forte: chi si dimostra superiore agli altri per forza fisica e ingegno domina sui più deboli. I giganti sono divisi in clan, ciascuno retto da uno Jarl, e tutti gli jarl sono indipendenti, spesso guerreggiano fra loro col benessere delle divinità. Solo durante l'inverno più rigido, quando il canale col Norwold congela, le tribù si riuniscono per eleggere un Condottiero, il gigante più audace e carismatico, che guiderà un contingente formato da guerrieri di tutti i clan a far razzie nelle terre degli umani, per riportare a casa un bottino da spartire tra tutti i giganti.
2. Hymir viene venerato da diversi giganti del gelo che lo considerano il signore del mare e della sapienza. In alcuni casi, Hymir viene visto come il saggio di corte di Hel e Stodos, mentre in altre interpretazioni è un rivale dei due, scacciato dall'isola e ridotto a vivere in mezzo al mare. Secondo la leggenda, Hymir

isola il Rifugio Gelido per buona parte dell'anno come rappresaglia contro Stodos e Hel, per vendicarsi sui loro discendenti, ma durante l'inverno il potere dei sovrani è talmente forte da congelare l'impeto di Hymir e formare una crosta di ghiaccio anche sulla superficie del mare, che permette ai giganti di arrivare a piedi nel Norwold per le consuete razzie invernali. I seguaci di Hymir sono per lo più pescatori e i pochi marinai esistenti, nonché quei giganti del gelo che si oppongono alle regole spietate imposte da Hel e Stodos e cercano di portare più libertà e solidarietà tra i loro simili.

3. I pochi draghi bianchi e i cryon che vivono sull'Isola sono tutti seguaci di Stodos.

## Territorio delle Tre Bandiere

<i>Isten</i>	Autorità, conoscenza, saggezza, cielo, tempeste, venti
<i>(Odino)</i>	
<i>Istenanya</i>	Creazione, nascita, ciclo vitale, prosperità, fertilità, terra
<i>(Terra)</i>	
<i>Napkiraly</i>	Luce, potenza, sole, eroismo, fuoco, bandire le tenebre
<i>(Ixion)</i>	
<i>hadur</i>	Guerra, eroismo, artigianato, magia
<i>(Ilmarinen)</i>	
<i>Szelkiraly</i>	Virilità, amicizia, fertilità, ciclo vitale, battaglia
<i>(Frey)</i>	
<i>Boldogasszony</i>	Abbondanza, famiglia, parto, amore, armonia, gioia
<i>(Freyja)</i>	
<i>Turul</i>	Proteggere i viventi, salute, sapienza, viaggio
<i>(Simurgh)</i>	
<i>Tundereke</i>	Bellezza, amore, passione, arti, desiderio, sensualità, fertilità
<i>(Valerías)</i>	
<i>Engur</i>	Oceani e creature marine, acqua, viaggio
<i>(Protius)</i>	
<i>Sarkany</i>	Draghi, conoscenza, magia, giustizia
<i>(Grande Drago)</i>	
<i>Fela</i>	Tenebre ed energie fredde, male, stregoneria, corruzione, morte
<i>(Hel)</i>	
<i>Ordog</i>	Morte, violenza, sadismo, distruzione, licantropi malvagi
<i>(Orcus)</i>	

### Note:

1. Il cosiddetto Territorio delle Tre Bandiere comprende tutte le aree occupate dai Barbari delle Tre Bandiere presentati nel modulo di avventura CM1: *La prova dei Signori della guerra*, che appartengono tutti ad una medesima etnia, i Viaskoda (nome arbitrario scelto in questo manuale per definire un popolo di origini olteche simil-ungherese/magiaro). Questo popolo abitava in precedenza nelle pianure boreane, ma con la pressione esercitata dall'Orda di Loark sui popoli boreani, fu costretto a migrare nell'alto Norwold nel 1730 PI, insediandosi nelle pianure libere tra il territorio degli autuasmani a nord e la Grande Baia a

sud. Qui essi dovettero combattere per la propria indipendenza prima con gli umanoidi e poi coi giganti, e vennero infine unificati e aiutati nella loro lotta da Ilmarinen, che ottenne un ruolo preminente nella loro storia e nella mitologia viaskoda. In seguito le tre tribù ebbero screzi sia al loro interno che coi popoli vicini che impedirono di formare una nazione unificata, e così sono rimasti (divisi in clan, ciascuno appartenente ad una delle Tre Bandiere) fino al presente.

2. Secondo la mitologia viaskoda, all'inizio dei tempi il creato era un'unica immensa pozza di acqua senza vita. Dal nulla apparve Turul (Simurgh), l'aquila errante, che si posò sull'acqua per dissetarsi durante il suo viaggio eterno nell'universo. Quando ripartì, le sue penne e gli umori lasciati nell'acqua crearono due divinità: Isten (Odino), dio del Bene e della Vita, e Fela (Hel), dea del Male e della Morte. Di comune accordo, quale riparo per entrambi e rifugio per il possibile ritorno del padre, essi crearono l'Albero della Vita (*Világfa*), che affonda le radici nell'acqua primordiale e coi rami sorregge il firmamento: il sole e la luna restano sospesi sulla cima dell'albero, e le stelle sono i buchi che i rami creano nella tenda che sorreggono (il cielo). Isten andò a vivere tra i rami dove crescevano le mele d'oro (che donano la vita eterna) e Fela scelse invece di abitare nelle radici, in mezzo all'acqua stagnante che ben presto congelò. Isten però si sentiva solo, e quindi cercò di creare una dea a sua immagine che potesse allietarlo. Prese un ramo dell'albero, lo bagnò nell'acqua e nella linfa e poi lo lavorò per dargli una forma a lui congeniale. Alla fine ci alitò sopra e così prese vita la dea Istenanya (Terra), a cui diede da mangiare i pomi d'oro dell'albero per concederle la vita eterna. Questo indispettì e ingelosì enormemente Fela, che aveva creato l'Albero col solo scopo di essere l'unica, insieme a Isten, a poter vivere in eterno, e così nacque l'eterna inimicizia tra i due fratelli. Isten e Istenanya si unirono e generarono una prole divina: Napkiraly (Ixion), il Re Sole o Re d'Oro; Szelkiraly (Frey), il Re Vento o Re d'Argento; Hadur (Ilmarinen), il Re Guerriero o Re di Rame (Ilmarinen); Engur (Protius), il Re Mare, l'unico che cadde in acqua dopo il parto ma non affogò, e rimase a vivere nell'acqua per il resto della vita; e le figlie Tundereke la Bella (Valerías) e Boldogasszony la Benedetta (Freyja), la figlia più giovane. All'inizio essi (ad eccezione di Engur) presero a dimorare tra i rami più alti del *Világfa* nel *Tulvilág*, il meraviglioso palazzo dei genitori. In seguito, una volta divenuti più indipendenti, ognuno si scelse una propria dimora in uno dei rami più bassi: il Bosco d'Oro per Napkiraly, il Bosco d'Argento per Szelkiraly e quello di Rame per Hadur, e più in basso la Foresta delle Passioni per Tundereke e il Bosco delle Stagioni per Boldogasszony.

Un giorno Engur invitò i fratelli a trovarlo, così Isten creò per loro una barca per galleggiare sull'acqua. Durante il colloquio col fratello, specchiandosi nell'acqua Tundereke rimase così abbagliata dalla

propria bellezza, che piena d'orgoglio disse che il suo riflesso non sarebbe mai stato bello quanto l'originale. Fela, che stava spiando di nascosto i nipoti, udite le parole della giovane animò il riflesso di Tundereke per punire la sua vanità. La creatura fatta di acqua cominciò a muoversi a proprio piacimento e a rispondere all'esterrefatta Tundereke, trascinando tutti i fratelli in una discussione su chi delle due fosse davvero la più bella. Quando la dea invitò il suo riflesso a salire sulla barca per farsi ammirare da tutti alla loce del sole, la creatura uscì dall'acqua ma perse all'istante tutta la sua bellezza (che apparteneva solo al riflesso), emergendo come un'orrenda vecchia dalla pelle cadente e trasparente, con alghe per capelli e conchiglie nere al posto delle unghie. Inorriditi, i fratelli la scacciarono dalla barca, e per tutta risposta la creatura, invidiosa e livida di rabbia, cercò di trascinare Tundereke sott'acqua. Engur però riuscì a trarre in salvo la fanciulla e a scacciare il simulacro, e così i fratelli poterono ritornare al sicuro sull'albero. La creatura, soprannominata Baba ("brutta vecchia"), rimase in agguato nell'acqua, animata dal rancore verso chi l'aveva scacciata.

Spaventata dalla minaccia costante di Baba (Kallala) e Fela (Hel) verso i suoi figli, Istenanya prese alcuni rami più secchi e parte della corteccia, li pressò insieme fino a creare una poltiglia dura e resistente, e stese il composto sull'acqua tutt'intorno alle radici dell'Albero della Vita. Così Istenanya creò la terra, provocando due conseguenze: la prima fu che a Fela fu negato l'accesso alla luce del sole (la terra oscura il suo regno) e questo la convinse a escogitare un modo per vendicarsi degli odiati parenti e conquistare l'Albero della Vita. La seconda fu che i funghi che crebbero sulla terra, bagnati dalla saliva di Istenanya, divennero piante e alberi e resero la terra lussureggiante, mentre altri si trasformarono in animali che popolarono la terra. Alcune piante, sfiorate dall'alito di Tundereke, germogliarono e diedero vita alle *tunders*, o spiriti femminei della natura (le fate e le driadi). La controparte di Tundereke, Baba, generò invece coi suoi escrementi le *babas*, terribili spiriti acquatici animati dallo stesso livore della madre verso gli abitanti della terra e pronti a catturarli con l'inganno per portarli in fondo al mare per farne loro schiavi (col termine "babas" i viaskoda identificano sia i folletti acquatici, che le fate malvage e le streghe maligne). Tra gli animali, uno solo raggiunse un'intelligenza tale da acquisire il dono della parola e conversare gli dei: il drago Sarkany (Grande Drago), a cui Isten svelò i segreti della magia e del creato, e che venne elevato al di sopra di tutte le bestie.

Tundereke in seguito divenne talmente bella che tutti i fratelli fecero a gara per ottenerne i favori, e lei si concesse a tutti ripetutamente. Tuttavia, poiché i fratelli sapevano che i genitori si sarebbero adirati se lo avessero saputo, pregarono Boldogasszony (che invece aveva resistito alle lusinghe dei fratelli) di aiutare Tundereke a partorire in segreto i figli che di

volta in volta concepiva; in seguito avrebbe poi dovuto consegnare a loro i neonati affinché potessero eliminare la prova della loro colpa. Boldogasszony non se la sentì di diventare complice oltre che del tradimento dei fratelli anche di un assassinio, e così in segreto salvò tutti i figli di Tundereke, presentando invece ai genitori dei piccoli animali morti per rassicurarli sul destino della loro prole. I fratelli, sicuri del loro piano, si accoppiarono spesso con Tundereke, fino al punto che i figli delle divinità divennero così numerosi che Boldogasszony, che fino ad allora li aveva svezati e nascosti in una caverna, allevandoli con amore personalmente, non riuscì più a tenerli celati. Quando i primi figli ormai adulti, contro il parere della madre, uscirono dal nascondiglio per esplorare il mondo, Isten e Istenanya scoprirono che altri esseri come loro camminavano ai piedi dell'Albero della Vita e vollero interrogarli. Così scoprirono l'inganno dei loro figli, e proibirono loro di unirsi ancora alla propria sorella e di donare ai loro discendenti le mele fonte di vita eterna. In tal modo venne al mondo la razza mortale, che guidata dai consigli degli dei si riprodusse e divenne padrona della terra, addomesticando e cacciando gli animali e usando i frutti della terra per prosperare. Dall'unione invece di Tundereke con Engur nacquero i popoli acquatici (che vivono col padre) e i popoli del mare (che vivono sulla terra, ma stanno sempre in contatto col mare viaggiando in nave). Tutti i primi mortali, figli diretti degli dei, avevano il dono della magia innata e vissero in un'epoca d'oro in cui nulla mancava loro. Col tempo e le generazioni successive però, l'eredità di sangue divenne più tenue fino quasi a scomparire salvo in casi rari, e la magia divina divenne un dono che pochi eletti potevano vantare.

Quando venne a conoscenza della trasgressione dei nipoti, Fela cercò di sfruttare questa loro debolezza a proprio vantaggio, e si presentò loro sotto mentite spoglie per unirsi carnalmente e concepire una prole anch'essa. Tuttavia, Isten la smascherò in tempo e la scacciò dall'Albero dopo averla maledetta: non avrebbe mai potuto concepire alcun figlio da creature dotate di intelligenza sufficiente a vedere la sua corruzione. Fela, pazza di odio, fece l'unica cosa che le rimaneva possibile e si unì alle bestie che popolavano il creato, fino a che non rimase incinta e partorì una creatura immonda chiamata Ordog (Orcus). Successivamente, l'unione blasfema tra Ordog e Fela generò la prole dei demoni, che popolarono il suo regno d'ombra.

Nel frattempo, Isten e Istenanya osservavano le pulsioni che i giovani figli cercavano di reprimere, e per evitare altri incidenti o tradimenti, consentirono loro di prendersi spose o amanti tra i mortali o tra le *tunders* (gli spiriti della natura) per dar sfogo ai loro istinti, e così fecero. Dall'unione di dei e *tunders* nacquero i *manos* (elfi), i *torpes* (nani), e gli *oriass* (giganti), legati da un mistico vincolo alla sacra terra molto più degli umani e delle stesse *tunders*, che invece preferiscono vivere in cima all'Albero della

Vita, vicino agli dei, e appaiono raramente sulla terra. Dai rapporti tra dei e mortali invece vennero generati altri mortali che però possedevano doni speciali: i *taltos* (sacerdoti col dono di parlare con gli spiriti e gli dei) e i *boszorkany* (streghe o stregoni con poteri magici naturali).

Invidiosi dei poteri concessi ai prescelti, alcuni umani scelsero invece di apprendere la via della magia usando altri metodi, in particolare chiedendo consiglio ai depositari delle conoscenze magiche secondo le leggende, le creature fatate e la signora delle ombre, Fela. Questi sono i cosiddetti *garaboncias* (i maghi veri e propri, considerati dai viaskoda inferiori a *taltos* e *boszorkany* e di dubbia moralità, dato che non si sa chi gli abbia insegnato i segreti concessi solo agli dei e ai prescelti). Fela accolse più che volentieri le preghiere e i giuramenti di fedeltà di questi mortali, e coi suoi insegnamenti e le sue promesse corruppe il loro animo e generò una sete di potere tale da spingerli a guerreggiare tra di loro, fino al punto di tentare di usurpare il legittimo posto degli dei, arrivando persino a persuadere alcune tribù di giganti, elfi e nani a passare dalla sua parte e schierarsi contro i loro patroni. Così, mentre sulla terra i mortali guerreggiavano tra loro, Fela portò il conflitto sui rami più alti del Világfa inviando orde di demoni insieme ai ribelli a minacciare il Tulvilág, la dimora degli dei, mentre nei mari Baba e le sue figlie combattevano con Engur e i suoi discendenti. Isten comprese che la situazione era grave, e così inviò il suo terzogenito, Hadur il focoso (fabbro degli dei), a reprimere l'insurrezione tra i mortali e riportare l'ordine sulla terra, mentre combatteva a fianco degli altri figli per difendere il Tulvilág e proteggere le mele d'oro. Hadur divenne così famoso tra i mortali come il Re Guerriero, radunando intorno a sé elfi, nani e umani fedeli agli dei per sottomettere i servi del caos. I mortali ribelli, vedendosi soverchiati, chiesero nuovamente aiuto a Fela, che inviò parte dei suoi demoni guidati da Ordog sul campo di battaglia. Ordog stesso insegnò ad alcuni mortali a cedere agli istinti primitivi e unirsi agli animali per appropriarsi della loro forza, creando così i guerrieri dalle fattezze bestiali (umanoidi, lupin e rakasta, secondo la leggenda viaskoda) o capaci di evocare la bestia a piacere (berserk e licanthropi). Nel corso del conflitto, i demoni poi si unirono alle donne mortali consenzienti (i ribelli) o alle donne catturate dei nemici (umane così come di altre razze) e generarono altre creature bestiali e mostruose che oggi infestano il mondo.

La guerra terminò solo quando il possente Turul, di ritorno dal suo viaggio cosmico, intervenne nel conflitto mostrando a tutti i contendenti quale sarebbe stata la sorte del creato: né Isten né Fela avrebbero regnato al termine della guerra, poiché il Világfa e tutti i suoi abitanti sarebbero sprofondati nell'acqua primordiale annegando nel mare di sangue dei loro cadaveri. Nessuno sarebbe sopravvissuto e nessuno avrebbe vinto. Con saggezza

Turul propose una tregua che avrebbe riportato la pace tra le due fazioni, suggerendo di dividere il mondo in tre parti: i mortali sarebbero rimasti confinati nel mezzo dell'Albero della Vita (il Medio Mondo o *Középs Világ*), sulla terra circondata dall'acqua; gli dei del Bene (Isten, Istenanya e i loro figli) avrebbero vissuto sulla cima dei rami nell'Alto Mondo (*Tulvilág*) e avrebbero ospitato nel loro paradiso le anime trapassate dei valorosi; Fela, Ordog e i demoni avrebbero invece preso possesso del Basso Mondo (*Alvilág*), nella tenebra tra le radici dell'Albero, e avrebbero reclamato le anime dei malvagi e di coloro che in vita avessero ceduto agli istinti bestiali. Tutti gli dei avrebbero avuto modo di influenzare le azioni dei mortali per reclamarne le anime, e il Medio Mondo sarebbe così stato il terreno di scontro tra le due fazioni e allo stesso tempo la fonte di potere per entrambi (dato che le anime avrebbero arricchito sia l'Alvilág che il Tulvilág grazie alla loro energia e reso più potenti chi poteva controllarle). Così terminò la guerra sanguinosa che aveva rischiato di distruggere l'Albero della Vita, ma i mortali sanno che gli dei agiscono ancora sul loro mondo e li scrutano costantemente per far pendere l'equilibrio del creato dalla parte del Bene o del Male. Per questo tutti hanno un posto nell'ordine delle cose, e secondo la mistica viaskoda occorre perseguire uno scopo (buono o malvagio che sia) con passione e senza tentennamenti, per non rischiare di rimanere confinati nel Medio Mondo come i *lideric* (fantasmi), anime in pena di coloro che non sono stati né sufficientemente valorosi per andare in paradiso né abbastanza abietti da meritare il mondo di tenebra (o che sono semplicemente vittime di una maledizione), e che continuano a girovagare nel Medio Mondo in cerca di vendetta o di redenzione.

Turul stesso poi, per precauzione, creò un nuovo regno oltre il firmamento e i rami del Világfa, il Mondo degli Spiriti, un luogo speculare all'Albero della Vita ma abitato solo da spiriti della natura (animali e vegetali) dotati di intelligenza, in cui i mortali avrebbero potuto sopravvivere se un'altra guerra fosse scoppiata nel Világfa. Turul insegnò poi ad alcuni mortali illuminati come entrare in contatto tra i due mondi, e così gli sciamani e i *taltos* divennero gli oracoli di Turul e degli spiriti tra i viaskoda. Col tempo poi, gli spiriti scoprirono che i rami del Világfa creavano grandi buchi nel loro mondo, e i più avventurosi finirono col seguirli fino ad esplorare il mondo dei mortali e degli dei. Alcuni di loro, entrati in contatto con Fela e Ordog, vennero corrotti e divennero spiriti maligni, ma la maggior parte rimase a vivere nel Medio Mondo proteggendone gli animali e le piante, e alcuni scelsero di restare nell'Alvilág insieme alle tundere.

3. Per i viaskoda, oltre alla venerazione delle singole divinità è molto importante anche il culto degli antenati, in particolare di quelle figure giudicate eroiche o determinanti nella storia della famiglia a cui appartengono. Gli antenati sono spiriti

disincarnati che abitano nel reame divino di Isten e Istenanya. Essi assumono quindi il ruolo di messaggeri delle divinità, spiriti guida e protettori al pari degli Spiriti creati da Turul, e per questo vengono omaggiati oltre che interpellati per qualsiasi questione relativa alla famiglia. Gli sciamani spirituali così come i *taltos* presenti nella società *viaskoda* hanno quindi il ruolo fondamentale di fare da tramite con gli antenati e gli spiriti, mentre i chierici veri e propri (figure più rare ma molto rispettate) sono considerati al pari dei *taltos* gli oracoli delle divinità.

4. Ogni Bandiera è formata da numerosi clan, ciascuno dei quali si considera imparentato con una delle divinità del Bene in virtù degli accoppiamenti che in origine hanno portato gli dei a scegliere amanti umani tra i mortali. Perciò ogni clan venera in particolar modo uno degli dei del Bene sopra tutti gli altri in qualità di patrono, pur continuando a rispettare l'intero pantheon.
5. Il culto di *Szelkiryaly* (Frey) e *Boldogasszony* (Freyja) si è diffuso tra i *viaskoda* in seguito ai contatti con tribù antialiane che vivevano a sud della Grande Baia, ed è posteriore rispetto alle loro tradizioni ancestrali, così come posteriore è il culto di *Hadur* (Ilmarinen), legato appunto alle vicende storiche che hanno visto l'eroe guidare la riscossa dei *viaskoda* contro i giganti invasori durante il secolo XVII PI.
6. *Turul* (Simurgh) non è propriamente il progenitore degli esseri umani, ma è temuto e rispettato da tutti i *viaskoda*. *Turul* è colui che ha prima creato gli dei e poi riportato equilibrio e salvato il mondo dalla distruzione. La sua posizione nel pantheon *viaskoda* non è superiore a quella degli altri dei, ma esterna ad esso, in quanto egli agisce come forza cosmica che protegge dei e mortali dai loro stessi istinti distruttivi. *Turul* viene invocato per protezione contro disastri e calamità e affinché ponga fine a eventi sconvolgenti (come pestilenze, terremoti, inondazioni, tempeste o invasioni) ed è venerato dagli sciamani e dai *taltos* come il "Grande Spirito", signore del Mondo degli Spiriti e di quello degli umani.
7. *Sarkany* (Grande Drago) *Sarkany* rappresenta tutto ciò che è legato alla conoscenza nascosta, alla magia e all'occulto, nonché alla razza draconica, unica padrona di queste conoscenze e pertanto temuta e venerata. *Sarkany* viene omaggiato dai *viaskoda* più per timore che per venerazione, anche se diversi *garaboncias* (quelli non malvagi) preferiscono rivolgersi a lui per ottenere conoscenze mistiche piuttosto che scegliere la via che conduce a *Fela*.
8. *Fela* e *Ordog* sono venerati da tutti gli umanoidi e dai *mutaforma* che vivono nelle terre dei *viaskoda*, nonché da alcuni clan di rinnegati che preferiscono seguire la via del Male per raggiungere il potere e la vendetta contro i loro simili. Inoltre, anche molti *garaboncias* venerano *Fela* e stringono patti coi suoi demoni pur di avere accesso alle conoscenze arcane che gli permettano di saziare la loro sete di potere.
9. **Baba (Kallala)** non possiede un vero e proprio culto di fedeli tra i *viaskoda*, che però riconoscono la sua

presenza quale minaccia per tutti i mortali. *Baba* rappresenta l'egoismo, l'invidia, il disprezzo per tutto ciò che è bello e il lato pericoloso della donna (non a caso secondo il mito è nata dalla vanità di *Tundereke* riflessa nell'acqua e animata dall'invidiosa *Fela*). *Kallala* possiede naturalmente seguaci tra i folletti acquatici dei laghi e fiumi *viaskoda*, mentre le streghe (*babas*) che si suppone siano figlie di *Baba* sono in realtà in combutta con *Fela* (*Hel*).

## Vyolstograd e Stamtral

<i>Perun</i>	Autorità, conoscenza, saggezza,
<i>(Odino)</i>	cielo, tempeste, venti
<i>Dazbog</i>	Luce, potenza, sole, eroismo,
<i>(Ixion)</i>	fuoco, guerra, bandire le tenebre
<i>Mokosz</i>	Creazione, nascita, ciclo vitale,
<i>(Terra)</i>	prosperità, fertilità, terra
<i>Svarog</i>	Metallurgia, artigianato, fabbri,
<i>(Wayland)</i>	armaioli, ingegneri, fuoco
<i>Svetovid</i>	Guerra, forza, determinazione
<i>(Halav)</i>	
<i>Porewit</i>	Giustizia, legge, obbedienza e
<i>(Forsetta)</i>	lealtà, sincerità
<i>Jarilo</i>	Virilità, amicizia, fertilità, ciclo
<i>(Frey)</i>	vitale, battaglia
<i>Lada</i>	Fertilità, abbondanza, bellezza,
<i>(Freyja)</i>	amore, armonia, gioia, arte
<i>Zir</i>	Draghi, conoscenza, magia
<i>(Grande</i>	
<i>Drago)</i>	
<i>Zorya</i>	Tempo, fato, divinazione, visioni
<i>(Norne)</i>	
<i>Veles</i>	Inganno, menzogna, tradimento,
<i>(Loki)</i>	raggiro, astuzia
<i>Chernobog</i>	Morte, distruzione, oblio
<i>(Thanatos)</i>	
<i>Marzanna</i>	Tenebre ed energie fredde, male,
<i>(Hel)</i>	stregoneria, corruzione

### Note:

1. I Ducati di *Vyolstograd* e *Stamtral* sono descritti nel modulo di avventura CM4: *Earthshaker*, che li dipinge come due piccoli feudi in perenne contrasto situati nell'entroterra *norwoldese* e popolati da una stessa etnia dai tratti slavo-russi. Si è dunque presa ad esempio la mitologia slava del mondo reale per creare una rappresentazione simile del culto *vatski*, ovvero il culto dell'etnia che popola la regione del *Norwold* compresa tra i *Denti del Drago* e il *Denagoth* (che si estende ben oltre i confini dei due ducati, qui presi ad esempio della regione).
2. Secondo il culto *vatski*, che prende molte delle sue leggende e credenze dall'*asatru* dei vicini *norseni*, all'inizio del mondo c'era solo il caos vorticante che

scorrevano intorno alla Grande Quercia, l'albero sacro cardine del mondo. Dal caos uscirono le tre Zorya, chiamate anche Aurore: Utrennaya, la stella del mattino, Vechernaya, la stella della sera, e Pulonochnaya, la stella della notte. Esse cominciarono a radunare i fili del caos dietro di loro e posero ordine nell'universo, dividendo la vita dalla morte. Dalla vita presero forma Perun (il cielo), Dazbog (il sole) e Mokosz (il terra), dalla morte invece sorsero i loro gemelli Veles (l'inganno), Chernobog (la distruzione) e Marzanna (il freddo e l'oscurità). Le tre Zorya decretarono che essi avrebbero dovuto coesistere per equilibrare il mondo ed evitare che ritornasse tutto nel Caos, e diedero quindi a Perun (il primo ad aver preso vita) il compito di popolare la Grande Quercia. Perun alitò allora sui rami più alti, formando pianure e boschi, e le foglie che cadevano su queste terre bagnate dal suo alito divennero i primi mortali, uomini e animali. Egli si unì poi alla sorella Mokosz, che cominciò a partorire una stirpe di divinità. Ma per tutta risposta l'infido Veles sputò dalla propria gola il serpente Zmey, che uccise tutti i primi nove figli di Perun e iniziò a fare scorriere tra i mortali, uccidendo e rubando il loro bestiame per portarlo al suo padrone. Vedendo ciò che stava accadendo, Dazbog andò in aiuto al fratello e ottenuto il suo permesso, si unì a Mokosz per generare Svarog, il figlio del fuoco. Svarog usò le abilità ereditate dal padre per creare un aratro e dei magici chiodi, e con l'aiuto di Jarilo, il decimo figlio sopravvissuto di Perun, e dei loro padri, egli inchiodò la lingua di Zmey all'aratro e gli fece tracciare un solco nel Grande Albero, dividendo così la terra dei morti da quella dei vivi. Perun prese possesso della terra dei vivi, sui rami più alti della Quercia, e relegò Veles, i suoi fratelli e il suo infido serpente in quella dei morti, alla radice della Grande Quercia, dominandoli dall'alto. In seguito Perun scelse al più saggio e leale tra i draghi, Zir, e a lui rivelò i segreti arcani più potenti, col compito di custodire la fonte della vita e della magia e sorvegliare le mosse della triade della morte. Dazbog invece scelse di rimanere nel punto più alto della Grande Quercia, e a lui fu affidato il compito di portare il sole nel mondo, per separare la luce dalle tenebre e permettere che sia gli dei del giorno che quelli della notte potessero visitare il mondo dei vivi. Per avere altri alleati, Perun si unì ancora alla sorella ed ebbe come figli gli dei Lada (la bellezza), Porewit (la giustizia) e Svetovid (il guerriero). Svarog dal canto suo insegnò ai mortali l'uso del fuoco e del ferro ed essi impararono a forgiare armi e arnesi di ferro, a dominare la natura e a combattere le orde del male nel nome di Perun.

3. Perun (Odino) è la divinità suprema del pantheon vatski, seguito da Dazbog (Ixion), dio del sole, e da Mokosz (Terra), la dea della fertilità, della terra e del femminile sacro per eccellenza, anche se nella cultura vatski la donna per definizione è sottomessa all'uomo e ha sempre un rango inferiore ad esso, in base all'ordine naturale del cosmo. Il culto vatski vive

sulla base del dualismo manicheo tra bene e male, caos e ordine, laddove la triade della vita (Perun - Dazbog - Mokosz) trova il suo esatto opposto negli esponenti della triade della morte (Veles - Chernobog - Marzanna), anch'essi due maschi e una femmina, patroni di tutte le creature mostruose che minacciano i vatski. Secondo il culto tuttavia, come hanno decretato le supreme arbitre del fato, le Zorya, è opportuno che tutti abbiano il loro posto nell'universo, e pertanto anche i sacerdoti della triade della morte sono ammessi nella società vatski, purché siano sempre sottomessi all'autorità dei chierici della triade della vita. Da ciò si evince anche l'importanza che ha il numero 3 in base a cui è strutturato l'universo e che ricorre spesso sia come numero sacro nella religione, sia come numero propizio negli usi e costumi o nella struttura della società vatski.

4. Dazbog (Ixion), viene chiamato anche Triglav, ovvero Triade Santa (torna il sacro numero 3), dato che accorpa tre diversi aspetti: il sole nascente, epiteto della vita e della luce; il sole del meriggio, il più brillante e caldo, simbolo di potenza e di guerra; e il sole del tramonto, ovvero la morte e la pace in attesa della rinascita. Egli è quindi il simbolo dell'eterno ciclo vitale, e in quanto Dio Bianco (questo il significato del suo nome) è l'opposto di Chernobog, il Dio Nero della morte.
5. Svarog (Wayland) è molto popolare tra i vatski poiché egli possiede i segreti della metallurgia, l'arte suprema per questa cultura in quanto è solo grazie ad essa che si riesce a combattere (costruendo armi e armature), a sopravvivere (creando difese e riscaldandosi col fuoco) e a prosperare (costruendo arnesi da commerciare).
6. Svetovid (Halav) è una divinità molto popolare tra i bellicosi vatski. Questo culto è probabilmente il legame comune che permise agli invasori Vandari (nome arbitrario) provenienti dal nord, che entrarono a più riprese nelle terre dei traldar dopo il 900 PI, di amalgamarsi coi traldar (allora seguaci di Halav e Petra) fino a formare la nazione di Traladara dopo 4 secoli di convivenza forzata, portando la cultura simil-ellenica dei traldar a trasformarsi in quella slavo-rumena dei traladarani.
7. Anche Zir (Grande Drago) viene venerato e rispettato dai vatski, in quanto leale alleato di Perun e gran custode dei misteri della magia. Per questo i draghi che popolano le vicine montagne sono temuti e rispettati in quanto discendenti del grande Zir, anche se come i vatski hanno imparato a proprie spese, non tutti i draghi sono degni dell'onore e del rispetto che i vatski dimostrano, dato che alcuni (i più maligni e caotici) si approfittano spesso della loro superiorità per distruggere o raziare gli insediamenti vatski. La gente spiega questa ostilità con l'ipotesi che alcuni di essi siano in realtà i figli di Zmey, il serpente creato da Veles, e possano camuffarsi da draghi per ingannare i mortali e portare danno ai protetti di Perun. Per questo i vatski hanno imparato ad essere cauti nel trattare coi draghi: non li

attaccano a vista e li onorano, ma tendono a non fidarsi mai completamente fino a che la buona fede della creatura non viene provata.

## GRANDE DESOLAZIONE

La Grande Desolazione è la regione a ovest del Mondo Conosciuto, stretta tra la Borea a nord e il Mare del Terrore a sud, e delimitata a ovest dalle Montagne Nere, che costituiscono il confine orientale del Grande Hule. La Grande Desolazione che comprende la Piana del Fuoco e il Grande Deserto, nonché le Pianure degli Urduk e il regno sotterraneo di Graakhalia.

### Graakhalia e Piana del Fuoco

<b>Il Cacciatore (Zirhev)</b>	Sopravvivenza, caccia, natura, animali, tolleranza, emarginati
<b>Skorpios (Atzanteotl)</b>	Corruzione (fisica e morale), tradimento, distruzione della vita in superficie, inganno
<b>Surt (Zugzul)</b>	Potere, conquista, fuoco, guerra

#### Note:

1. Gli gnoll Gruugrakh fuggiti da Nithia si rifugiarono nelle caverne sotto la Piana del Fuoco e vissero un'esistenza difficile e contrastata per qualche secolo. Poi uno di loro venne contattato da Zirhev, che cominciò a guidarli per garantire la loro sopravvivenza e la loro conversione a pratiche meno distruttive. Il culto del Cacciatore (Zirhev) venne abbracciato anche dagli elfi Sheyallia quando questi migrarono nelle caverne, i quali rinnegarono Ordana viste le nuove condizioni di vita e scelsero di pregare Zirhev per ottenere la sua protezione. Attualmente diversi sacerdoti di Zirhev sono presenti sia tra gli gnoll (in numero maggiore) che tra gli elfi.
2. Skorpios (Atzanteotl) viene venerato dalla tribù di uomini scorpione che abita la regione sotterranea di Bronkhaat, situata nei livelli superiori al confine occidentale con Graakhalia. Essi odiano profondamente qualsiasi abitante della superficie e considerano una minaccia anche i graakhaliani, e pianificano l'annientamento dei loro nemici in base alle visioni inviate da Skorpios.
3. Surt viene venerato dai giganti del fuoco che abitano in una fortezza costruita al centro della Piana del Fuoco, chiamata il Palazzo Abbacinante.
4. Diverse creature del fuoco, compresi alcuni elementali e giganti del fuoco, vivono nella Piana del Fuoco e venerano oltre alle potenze elementali anche **Rathanos**.

### Pianure degli Urduk

<b>Padre Cielo (Odino)</b>	Buon governo e autorità, cielo, tempeste, venti, astuzia, conoscenza, saggezza
<b>Madre Terra (Terra)</b>	Creazione e protezione di tutte le forme di vita (animali e vegetali), terra, nascita, equilibrio del ciclo vitale, prosperità e fertilità
<b>Sinbad</b>	Viaggio, esplorazione, avventura, coraggio, superare ogni confine
<b>Simurgh</b>	Protezione delle specie viventi, salute, sapienza, volatili, viaggio
<b>Himayeti (Ixion)</b>	Energia, luce, sole, fuoco, potenza, bandire le tenebre
<b>Il Giustiziere (Malinois)</b>	Caccia, guerra, coraggio, giusta vendetta, armi e armaioli, cacciatori di licantropi
<b>Kala (Hel)</b>	Reincarnazione, corruzione, morte, tenebre ed energie fredde, aumentare l'entropia e il male, mutaforma malvagi

#### Note:

1. La mistica urduk deriva dalle credenze neathar di questo popolo, che col passare dei secoli si mischiarono solo in parte alla religione sindhi. Per questo le due divinità che hanno maggiore importanza presso gli urduk sono Padre Cielo (Odino) e Madre Terra (Terra), creatori dell'universo grazie alla loro unione carnale e spirituale. Secondo il culto urduk, tutte le creature abitano da vive sul ventre di Madre Terra (che quindi deve essere rispettato oltre che venerato, per non avvelenarsi da soli), e da morte le loro anime si uniscono sul petto di Padre Cielo, che decide poi quali sono i più meritevoli di rimanere con lui. Coloro i quali invece necessitano di ulteriore purificazione vengono rimandati tra le braccia di Madre Terra affinché apprendano ulteriori lezioni e rimedino ai propri errori, scortati dal Viaggiatore Celeste, ovvero Sinbad. Sempre secondo gli urduk, Sinbad e Simurgh sono gli emissari di Padre Cielo e Madre Terra, mentre Himayeti (Ixion) e Kala (Hel) rappresentano la luce e l'oscurità, il bene e il male che combattono tra i due mondi.
2. Come per qualsiasi chierico di Sinbad, anche quelli presenti tra gli urduk non possono stanziarsi stabilmente presso una località, per questo si trovano costantemente in viaggio insieme ai nomadi e sono da loro grandemente rispettati (dato che Sinbad è una delle divinità più importanti presso questo popolo). Tuttavia, esiste nel Sind un vero e proprio luogo di culto consacrato a Sinbad nelle Oasi Gemelle, una grotta nella quale la leggenda narra che Sinbad apparve per la prima volta alle genti del deserto, e che si suppone sia la porta che conduce ad

altri mondi. Questo santuario è visitato ogni anno da diversi fedeli, ed è protetto da un ordine di sacerdoti (i Custodi Silenziosi) col preciso compito di evitare che gli infedeli possano profanare le sue meraviglie.

3. Ricavato nella parete rocciosa del Grande Altopiano che separa la Grande Desolazione dalla costa esiste un santuario dedicato al Simurgh, creatura divina a forma di volatile che si dice abbia salvato il mondo diverse volte dalla distruzione. Diversi urduk rendono omaggio a questa creatura leggendaria e vari sacerdoti di Simurgh possono essere trovati tra le loro tribù col compito di proteggere i nomadi e sostentarli.
4. Il Giustiziere (Malinois) è una divinità che gli urduk hanno preso dai lupin che vivono nel deserto e che hanno fatto propria, dato che gli ideali di guerra, vendetta, coraggio e caccia ai mutaforma sono condivisi da questi nomadi. Il Giustiziere è un semidio leggendario, evidentemente figlio del Cielo e della Terra, mandato agli urduk per aiutarli contro i loro nemici.
5. Hel (nota col nome di Kala) è venerata da vari umanoidi che si aggirano per il deserto e da tutti i mutaforma malvagi che si annidano ancora in queste terre, oltre che da bande di predoni urduk corrotti dai suoi chierici.

## PENISOLA DEL SERPENTE

La Penisola del Serpente è una regione a sud della Grande Desolazione che confina con la Costa Selvaggia a ovest e fa da spartiacque tra il Mare del Terrore (che bagna le coste orientali della penisola) e l'Abisso Izondano (che ne lambisce le coste occidentali). Costituita per lo più da foresta pluviale ed equatoriale, acquitrini e paludi, la penisola è abitata da due diverse etnie: i misteriosi e piccoli karimari di Ulimwengu, originari della regione da prima della Grande Pioggia di Fuoco, e i tanagoro che abitano Yavdlom, giunti nella penisola nel 2200 PI in seguito a lunghi spostamenti e migrazioni dalla lontana Tangor.

### Ulimwengu

I karimari venerano la loro terra, Ulimwengu, come se fosse una divinità, genitrice e figlia da accudire e riverire. I sacerdoti e i druidi karimari ottengono i propri poteri da questa fede radicata nella loro stessa terra, una forma di druidismo estremo (vedi Culto Karimari).

## Yavdlom

<b>Yav</b>	Yavdlom, veggenti, profezie, proteggere il flusso temporale
<b>Çalitha</b>	Oceani, laghi e fiumi, viaggi, fertilità, buona sorte, razze marine
<b>Tiresias</b>	Visioni del futuro, sogni, poesia e musica, astrologia, rivelazioni profetiche, leggende, magia
<b>Padre</b>	Flusso temporale, sapienza, storia,
<b>Tempo</b>	filosofia, buon governo, pazienza,
<b>(Khoronus)</b>	persuasione, diplomazia
<b>Korotiku</b>	Libertà, anticonformismo, astuzia, furbizia, pensiero lucido, imbrogli e sotterfugi
<b>Pyro</b>	Luce, sole, fuoco, potenza, bandire
<b>(Ixion)</b>	le tenebre, preservare l'equilibrio e l'ordine universale
<b>Oba</b>	Verità, lealtà, giustizia, sacrificio
<b>(Tarastia)</b>	
<b>Shango</b>	Guerra, coraggio, onore, virilità
<b>(Thor)</b>	
<b>Gorziok</b>	Oceani e fenomeni naturali estremi, creazione e distruzione

### Note:

1. Gli yavi sono un'etnia derivata dai coloni tanagoro che si insediarono nella zona nel 2200 PI. In seguito anche un clan di elfi, i Sheyallia, si stabilì nella zona di Thanegia (l'isola più grande di Yavdlom), e col tempo elfi e tanagoro mischiarono il proprio sangue dando origine ad una popolazione meticcia di elfi dai tratti negroidi o di tanagoro dai tratti elfici dotati del dono della preveggenza. Il corso degli eventi portò gli elfi a fuggire in seguito ad una guerra civile da loro scatenata contro i veggenti yavi, lasciando i veggenti e i tanagoro a vivere nella regione. Attualmente quindi è possibile trovare tra gli yavi sia membri puri della razza tanagoro che meticci dai tratti elfici, che manifestano sempre doti preveggenti.
2. La Serena Divinarchia di Yavdlom è una nazione retta da veggenti e le cui leggi sono basate sul Libro di Yav, lasciato in eredità dal più grande oracolo della storia yavi e fondatore della nazione. Per questo nello Yavdlom ha particolare importanza il futuro e coloro i quali manifestano doti profetiche sono reclutati dal governo e addestrati ad adempiere al proprio destino diventando divinatori e oracoli, badando bene di non alterare mai ciò che è già stato predeterminato e non abusare dei propri poteri. Similmente, poiché nello Yavdlom la profezia è una parte fondamentale della mistica e della religione, le divinità legate ad essa hanno la massima venerazione. Sono quattro gli immortali associati alla divinazione yavi: Yav, il Sommo Oracolo; Tiresias, il

cantore cieco; Calitha, un tempo protettrice degli elfi e ora associata al mare e soprattutto al fato e alla fortuna; e Padre Tempo (Khoronus) il savio che veglia sullo scorrere degli eventi e sulla storia.

3. Tra gli yavi è anche presente il culto di alcuni orisha tanagoro, in particolare Korotiku, Pyro (Ixion), Oba (Tarastia) e Shango (Thor), che poggia le proprie radici nelle origini etniche degli attuali yavi.
4. Tra gli yavi è presente anche il culto di Gorziok in quanto i fenomeni naturali estremi come tornado e tifoni sono frequenti nella Penisola, e gli yavi li associano proprio a Gorziok, signore delle onde e delle tempeste. Egli viene venerato e invocato per placare le calamità naturali o per scongiurarle, e alcune tribù lo pregano persino per scatenare tifoni e maremoti contro i loro nemici.

## COSTA SELVAGGIA

La regione della Costa Selvaggia si affaccia sull'Abisso Izondano e costituisce la regione civilizzata più occidentale del Brun. Delimitata dalle Steppe di Yazak a nord, dalle Montagne Nere a est e dalla Baia di Yalu a ovest, essa comprende nazioni di grande importanza come la teocrazia di Hule, los Guardianos (le Baronie Selvagge) colonizzate dai thyatiani e poi divenute indipendenti nell'ultimo secolo, e le cosiddette nazioni non-umane più a occidente (la Renardie a maggioranza lupin; il Bellayne a maggioranza rakasta; l'Herath abitato solo dai misteriosi aranea; le terre dei camaleontici wallara; Jibarù, regno dei phanaton; Nimmur, un tempo patria dei minotauri alati, gli enduk, e ora dominato dai sohktari, gli uomini-scorpione; il Bayou, una zona di paludi e acquitrini dove vivono le razze lucertoloidi; e la Penisola di Capo Orchetto, territorio incontrastato degli umanoidi).

## Almarròn (Baronie Selvagge)

L'Ambasciatore (Masauwu)	Politica, diplomazia, intrigo
Valerías	Amore, passione, bellezza, arti
Milan (Mealiden)	Viaggio, avventura, audacia
Il Generale (Thor)	Guerra, coraggio, onore
Il Giudice (Tarastia)	Giustizia, legge, vendetta

Note:

1. In Almarròn, la religione non è una questione importante per tutti, ma viene seguita con fervore solo da pochi; la maggioranza della popolazione si accontenta di raccomandarsi a questo o a quel patrono di tanto in tanto.

2. L'Ambasciatore viene venerato dalla maggior parte della popolazione credente, che lo identifica come il patrono del buonsenso, della politica e della diplomazia come metodi democratici di governo, così importanti in una baronia che ha vissuto tremendi sconvolgimenti politici e rivolte popolari nell'ultimo secolo. L'attuale barone, Maximiliano de Almarròn y Escudor, incoraggia la venerazione dell'Ambasciatore per rendere più calmi e moderati i suoi compatrioti più burrascosi e polemici.
3. Valerías e Milan sono i due immortali più venerati dai pochi almarronesi che davvero si interessano di questioni spirituali, dato che essi incarnano perfettamente lo spirito avventuroso e passionale di queste genti.
4. Il Generale viene invocato come protettore del popolo e dell'onore da tutti quei militari e veterani di guerra che parteciparono al colpo di stato che rovesciò il dittatore precedente, Don Esteban.

## Bayou (Ator, Cay e Shazak)

Ka'ar (Ka)	Shazak, conoscenza, saggezza, prosperità, commercio
Cay (Terra)	Cayma, terra, vita, prosperità, fertilità, ordine
Kutul (Kurtulmak)	Cayma, sotterfugi e trappole, astuzia, guerra, fuoco, caos
Goron (Demogorgone)	Ator, distruzione, morte, audacia

Note:

1. La regione del Bayou è composta di un nucleo di acquitrini intorno ai quali si sviluppa un territorio prevalentemente paludoso e ricoperto di foresta. Questa zona è divisa nei tre domini di Ator, Cay e Shazak, abitati da specie affini ai rettiloidi. Essi venerano ciascuno i propri patroni immortali sulla base di pratiche sciamaniche non codificate, ed erigono tumuli o usano locazioni naturali come luoghi sacri per la venerazione religiosa.

2. In Cay, il culto caotico di Kutul associato alla casta dei guerrieri bilancia quello più legale di Cay dominato dalla casta degli sciamani, costituendo un equilibrio cosmico.



## Bellayne

<i>Pax Bellanica</i> ( <i>Tarastia</i> )	Giustizia, pace, ordine, legge
<i>Felidae</i> / <i>Madre Oceano</i> ( <i>Calitha</i> )	Oceano, viaggio, avventura, prosperità, fertilità, mercanti
<i>Belbion</i> ( <i>Vanya</i> )	Guerra, orgoglio, conquista, onore
<i>Tawnia</i> ( <i>Ordana</i> )	Foreste, natura, druidi
<i>Padre Terra</i> ( <i>Ka</i> )	Protezione della vita, saggezza, prosperità, conoscenza, magia
<i>Fratello Guscio</i> ( <i>Mâtin</i> )	Sicurezza, protezione, sacrificio, guardiani
<i>Sorella Grano</i> ( <i>Ralon</i> )	Fertilità, agricoltura, vita, prosperità, guarigione/salute
<i>Ninfangle</i>	Nomadismo, viaggio, battaglia, caccia, imprese epiche, audacia
<i>Guy d'Arêts</i> ( <i>Guidarezzo</i> )	Arti (specialmente musica e canto), talento, armonia
<i>Kagyar</i>	Nani, minatori, metallurgia

### Note:

1. La nazione di Bellayne non possiede una chiesa unificata come la vicina Renardie, né una religione di stato propriamente definita. La monarchia autorizza la professione dei culti sopra riportati senza favorirne uno in particolare, anche se il Tempio di Pax Bellanica ha avuto un notevole impatto sulla costituzione del moderno stato bellaynese basato su rigidi codici legislativi e morali, è la patrona della casa reale bellaynese e detiene attualmente il maggior numero di fedeli. È infatti nel nome di Pax Bellanica e di Belbion che in passato sono state indette dalla monarchia spedizioni militari per “pacificare” le regioni circostanti e portare l’ordine e alle tribù nomadi di rakasta o per tenere a bada ai vicini belligeranti (si tratti di lupin, goblinoidi o herathiani). Ogni regione del regno adotta una delle divinità sopra elencate come proprio patrono:  
Città di Leominster (capitale): Pax Bellanica  
Contea di Penwick: Kagyar  
Contea di Theeds: Felidae  
Ducato di Pachester: Belbion  
Marche della Foresta di Wyndham: Tawnia  
Vescovato di Kitting: Belbion
2. In Bellayne esistono diversi ordini monastici composti da elfi, rakasta e soprattutto turtle (una nutrita minoranza dello stato) che si dedicano all’arte di perfezionamento del corpo e dello spirito, studiando, addestrandosi e lavorando alacremente ogni giorno. Gli ordini monastici sono indipendenti da qualsiasi istituzione religiosa e dalla Corona, anche se rispettano le leggi bellaynesi e sono obbligati a un giuramento di fedeltà alla casa reale per avere il permesso di costruire un monastero.

Ogni ordine ha un ramo femminile e uno maschile, ed è fatto espresso divieto a membri dei due sessi di parlarsi: qualsiasi messaggio tra membri dei due rami dell’ordine viene infatti scritto su una pergamena o una lettera e lasciato dinanzi al monastero con cui si desidera comunicare. Tutti i membri degli ordini monastici bellaynesi (definizione che comprende sia chierici che monaci veri e propri) sono legali o neutrali, e nessun convento accetta individui malvagi tra i suoi adepti. I monaci fanno voto di obbedienza al priore del monastero, e seguono una dottrina basata sulla povertà e sulla castità per focalizzare i propri sforzi sullo studio delle discipline fisiche (arti marziali, danza, nuoto), scientifiche (erboristeria, botanica, alchimia, medicina) e mistiche (meditazione, conoscenze arcane e religiose). La maggioranza degli ordini segue il concetto di Ordine universale (quindi sono filosofi della Legge) senza essere legati a particolari immortali, mentre una minoranza è consacrata a Tawnia, a Pax Bellanica, o alle divinità dell’antico pantheon turtle (Padre Terra, Madre Oceano, Fratello Guscio, Sorella Grano). Indipendentemente dal loro credo, i monaci non fanno proselitismo né cercano di diffondere la propria fede oltre le mura del chiostro. Il Bellayne vanta anche vari ordini militari che però non sono legati ad alcuna divinità, per evitare una commistione di stato e religione come invece si è verificata nella vicina Renardie (con l’eccezione del Vescovato di Kitting, unico territorio bellaynese concesso ad un ordine religioso per via di accordi segreti e dei meriti acquisiti sul campo dal tempio di Belbion nella guerra contro Renardie). Per questo la Guardia Reale, che ha il compito di proteggere i membri della Famiglia Reale, così come i Difensori di Bellayne, che invece sorvegliano i confini e la situazione interna, sono formati da uomini d’onore senza alcun legame con gli immortali. Gli Araldi di Bellayne invece sono veri e propri giornalisti che raccolgono e diffondono notizie (tre sono le gilde principali, gli Araldi del Sole, quelli del Tempo e gli Araldi Reali), mentre la Compagnia di Oldsbury raccoglie tutti gli artisti bellaynesi. Altri ordini invece sono monorazziali: la Compagnia del Guscio ammette solo turtle, la Compagnia Rossa solo rakasta, mentre gli Amici delle Foreste solo elfi. Le Lame Vittoriose di Kitting sono l’unico ordine religioso esistente, formato da impavidi seguaci di Vanya. Ogni compagnia è registrata negli uffici di Leominster ed è dichiarata legale solo dopo aver ottenuto l’approvazione del governo.

3. Felidae è un’immortale elfico che i rakasta bellaynesi hanno assorbito, e che col tempo ha assunto anche alcuni dei tratti un tempo attribuiti alle due divinità ancestrali dei rakasta, Ka e Ninfangle, oscurando quasi completamente il loro culto. Infatti, essa è patrona dei viaggi, degli oceani, della fertilità e della buona sorte ed è preferita agli altri due immortali in quanto il suo culto è più improntato all’ordine e al mantenimento dell’equilibrio rispetto a quelli più caotici e selvaggi degli antichi dei.

4. Quello di Tawnia è un culto ereditato dagli elfi che vivevano originariamente nella regione, e che i rakasta hanno assorbito. Ora è venerata in particolar modo dagli abitanti della Foresta di Wyndham e da molti ranger, che hanno sposato la filosofia di Tawnia e difendono la sacralità dei boschi e della natura a spada tratta di fronte ai tentativi dei nobili di abbattere le foreste improduttive per far spazio a campi coltivati e a frutteti.
5. Il culto di Ninfangle è diffuso in particolare tra quei rakasta che rifiutano l'ordine costituito e aderiscono ad uno stile di vita più primitivo e nomade, nonché tra alcuni avventurieri rakasta che vivono nel regno.
6. Guidarezzo viene onorato dai bellaynesi col nome di Guy d'Arets, il più grande scrittore, musicista e poeta della storia di Bellayne, colui che ha inventato la moderna lingua bellaynese grazie alla sua opera massima, i Racconti di Oldsbury, circa sei secoli fa, e autore delle più importanti opere liriche e musicali del regno. Non è chiaro se si trattasse di un rakasta, un elfo o un umano, ma è certo che sia stato il più grande compositore bellaynese, e oggi tutti i poeti e gli artisti gli rendono omaggio nella grande cattedrale di Oldsbury insieme al resto dei grandi personaggi e dei sovrani di Bellayne. Esiste una contesa coi vicini renardesi, che insistono nell'affermare che Guy fosse in realtà un apprendista di Saimpt Soubrette, che rubò alcune delle sue opere e le tradusse nella lingua bellaynese. Secondo i renardesi quindi, i bellaynesi hanno semplicemente copiato in malo modo le opere della divinità lupin e cercano ora di appropriarsi anche dei natali di Guy d'Arets per pura demagogia, mentre per i rakasta sarebbe stata Saimpt Soubrette a copiare da Guy d'Arets.
7. Kagyar è l'immortale riverito dai nani che si sono trasferiti nella zona nell'ultimo secolo, durante una corsa al carbone. Per questo il suo culto è localizzato solo tra i nani e tra i minatori.
8. **Noumena** è conosciuto come *News* in Bellayne, signora della conoscenza e dell'indagine e patrono degli Araldi. Egli incarna l'idea della ricerca di conoscenza e del sapere attraverso l'analisi, la pratica logica e l'erudizione, e ha un discreto seguito tra i saggi, gli araldi, i bardi e gli inventori, anche se non possiede sacerdoti veri e propri.

## Cimmaron (Baronie Selvagge)

<b>Il Generale (Thor)</b>	Guerra, coraggio, onore
<b>Kagyar</b>	Artigianato, metallurgia, armi da fuoco
<b>Valerías</b>	Amore, passione, fertilità, arti
<b>Il Giudice (Tarastía)</b>	Giustizia, legge

### Note:

1. Nella Contea di Cimmaron la religione non viene considerata importante, e al contrario la maggior

parte dei cimmaronesi sono sprezzanti nei confronti degli immortali, amando definirsi degli audaci che sfidano la sorte e non si curano del favore degli dei. Il Generale viene comunque riconosciuto dai più come unica figura di riferimento, spesso accostato alla figura del Generale Cimmaron, l'uomo che unificò e rese indipendente lo stato.

2. Kagyar viene venerato da tutti i nani presenti in Cimmaron e dalla maggior parte degli artigiani, indipendentemente dalla razza. È il patrono riconosciuto anche delle armi da fuoco e della metallurgia in genere.
3. Valerías gode di un largo seguito tra i gaucho e gli avventurieri più smalziati, mentre il Giudice è il patrono preferito dagli uomini d'onore (honorbound) insieme allo stesso Generale.
4. Molti degli abitanti della contea sono turtle, ed essi seguono una propria mistica religiosa che non ha nulla a che fare con gli immortali venerati dalle altre razze. Tuttavia, essi non possiedono luoghi di culto veri e propri in Cimmaron, e preferiscono tenere le loro cerimonie annuali negli antichi luoghi sacri alla loro razza. Non tutti riescono ad andare in pellegrinaggio in queste zone, poiché sono al di fuori delle Baronie Selvagge e la strada è lunga e pericolosa, e per questo si accontentano di venerare in privato i loro protettori, **Padre Terra (Ka)** e **Madre Oceano (Calitha)**, porgendo omaggio quotidianamente a piccoli idoli di pietra e conchiglie che ogni famiglia turtle conserva nella propria casa.

## Città-Stato del Golfo Huleano (Nova Svoga, Zagora, Zvomik, Hojah, Slagovich)

<b>halav</b>	Guerra, strategia e tattica, forza e determinazione, armi e armaioli, sacrificio, combattere gli umanoidi
<b>Petra</b>	Patriottismo, protezione, coraggio, resistenza, virtù, lealtà, città assediate, traladarani
<b>Zirchev</b>	Caccia, sopravvivenza, natura, animali, magia
<b>Éiryndul</b>	Razze silvane, illusioni e inganni, astuzia, scherzi, divertimento
<b>Faunus</b>	Razze silvane, animali, istinti e sessualità, ebbrezza, baldoria, edonismo, poesia e musica

### Note:

1. Le città-stato del Golfo Huleano vennero fondate da traladarani espatriati nella metà del V secolo DL. Questo gruppo di traladarani era guidato da un sacerdote di Halav che aveva avuto una visione nella quale il grande Fulvachioma lo invitava a veleggiare verso ovest, dove avrebbero trovato la nuova patria in cui ricostruire l'Età dell'Oro e nella quale si trovava

in effetti la Tomba di Halav. Solo chi avesse scoperto il luogo in cui riposavano i suoi resti mortali avrebbe potuto risvegliarlo, ed egli li avrebbe condotti alla vittoria e alla prosperità. Diverse navi presero il largo seguendo questa visione, e arrivarono nel Golfo di Hule, dove i coloni stremati dalle malattie e dalle intemperie si insediarono. Le cinque famiglie che fondarono le città-stato del golfo orientale proclamarono di avere trovato ciascuna la tomba di Halav, e reclamarono il diritto di guidare tutte le altre. Da quel momento, esse sono state sempre in competizione tra loro, incapaci di allearsi per questioni di onore e pregiudizio, e in ciascuna la Chiesa di Halav è la religione nazionale, con i culti di Petra e Zirchev relegati a ruoli minori. Attualmente ogni culto presiede la propria Tomba di Halav, sostenendo che solo quando i resti saranno ricomposti in un unico mausoleo il grande re tornerà a guidarli come un popolo unito. Il problema è che nessuno vuole rinunciare alle proprie reliquie per metterle in comune coi rivali di sempre, e pertanto finora la profezia è rimasta incompiuta. Naturalmente la Chiesa di Traladara è al corrente di questo culto, ma ritiene semplicemente che le reliquie non appartengano davvero ad Halav, che la Canzone vuole sepolto in Traladara, e che gli scissionisti si stiano semplicemente illudendo sulla base delle farneticazioni di un visionario scomunicato.

2. Tra le Colline di Bylot e Kavaja a est delle città-stato vivono creature note come Capridi (Goatmen), divisi in tre ceppi distinti: i Caprani (Goatling), gli Ovinauri (Ovinaurs) e i Caprinidi (Caprinides). La loro storia è molto strana e tormentata, dato che sono il risultato di un incrocio magico forzato tra elfi, halfling, driadi e capre o pecore che vivevano nella zona intorno al 700 PI. Si suppone che siano stati i nithiani appena giunti nella regione nel 700 PI a tentare nuovamente un esperimento di incroci magici usando le comunità di elfi (discendenti di coloro che si staccarono dalla migrazione di Ilsundal nel 2300 PI), halfling (un clan proveniente dalla Penisola del Serpente che preferì insediarsi qui piuttosto che salpare verso est nel 1300 PI) e driadi che vivevano nella zona, mescolandoli agli armenti che essi stessi pascolavano per ottenere una razza più intelligente ma estremamente servile. Per fare ciò, un gruppo di maghi e chierici pensò di evocare creature planari e usare i loro poteri per facilitare la fusione. Così arrivarono gli Oscuri, esseri provenienti da un'altra dimensione (probabilmente diavoli legali malvagi della Dimensione dell'Incubo, l'equivalente dei demoni mystarani per quella dimensione basata sul Caos), che crearono i primi Capridi. Per sfuggire all'infame destino, gran parte della popolazione elfica migrò verso la sponda occidentale del golfo e andò ad insediarsi ai margini dei territori nithiani, mentre i restanti si nascosero nelle grotte sulle montagne. Col tempo, divenne chiaro che il potere degli Oscuri era superiore a quello degli evocatori, ma essi erano in numero troppo inferiore per riuscire a ribellarsi.

Così decisero di insegnare alcune delle arti magiche alle loro creature, e con l'aiuto dei capridi gli Oscuri riuscirono a sorprendere i nithiani, distruggendo il loro insediamento e scacciandoli dalla zona di Kavaja, che divenne il loro regno incontrastato. I capridi dovettero sopportare il giogo degli Oscuri per secoli, fino a che stanchi di servire e dopo aver rubato abbastanza conoscenze magiche ai loro padroni, spinti dagli elfi sopravvissuti e da alcune creature silvane fedeli a Eyrindul e Faunus, anch'essi si rivoltarono nel I secolo PI. Gran parte degli Oscuri venne distrutta, altri furono ricacciati nella loro dimensione, e i più sfortunati finirono imprigionati nelle loro stesse fortezze, che divennero proprietà dei capridi. Col passare del tempo i capridi si divisero in clan e tribù, ciascuna con tratti e usanze differenti, e la maggior parte rimase fedele a Eiryndul (che viene seguito anche dagli elfi che vivono tuttora in questa zona e nelle città-stato) e a Faunus, anche se alcuni ritornarono a onorare gli Oscuri in segreto, dimenticando l'antica schiavitù e bramando più potere e più conoscenze proibite (dato che la fonte della magia dei capridi risiede nel legame con gli Oscuri, e per questo viene usata solo in casi rari ed estremi). Tutti questi culti sono proibiti nelle città-stato, col risultato che gli unici luoghi consacrati a Faunus e Eiryndul sono boschi e circoli di pietre nelle regioni più selvagge. Gli Oscuri invece vengono venerati in santuari nascosti sotto le montagne e sotto le antiche fortezze, dove essi tramano per tornare su Mystara portando distruzione e morte ai loro nemici.

3. Diversi lupin di varie razze (Slagovici Gonic, Zvorniki Gonic e Borzoi) vivono nelle città-stato come cittadini integrati, mentre altri preferiscono condurre una vita nomade al di fuori dei territori civilizzati. A Zvornik, gli Zvorniki Gonic hanno formato addirittura un ordine cavalleresco devoto a Petra (l'Ordine del Tizzone Morente) e agiscono in qualità di pompieri cittadini. Esiste poi una comunità di lupin stanziata sulle sponde orientali del Golfo di Hule, sulle colline tra Slagovich e il fiume Crna, che venera **Testa di Sciacallo (Pflarr)** in un tempio a lui dedicato. Si tratta per la maggior parte di Erranti Nithiani che hanno tramandato l'antico culto dai tempi dell'antica Nithia, ma che oggi sono considerati eretici da quasi tutti i lupin esistenti sulla superficie di Mystara (per ulteriori informazioni si faccia riferimento al romanzo *The Black Vessel*).

4. I Lupin che abitano nelle zone più selvagge intorno alle città-stato sono seguaci di Luup il Nero (**Loup**) e Maleen (**Malinois**). I due gruppi non sono nemici ma solo in competizione per il territorio, e in nessuno dei casi essi possiedono templi o luoghi di culto santificati.

## Dunwick

<i>Calítha</i> ( <i>Felidae, Madre Oceano</i> )	Tortle, oceani, laghi e fiumi, viaggi, fertilità, buona sorte
<i>Ka</i> ( <i>Padre Terra, Ka'ar</i> )	Tortle, protezione della vita, prosperità, conoscenza, saggezza
<i>Saimpt Mâtin</i> ( <i>Fratello Guscio</i> )	Tortle e lupin, sicurezza, protezione, guardiani, martiri
<i>Saimpt Ralon</i> ( <i>Sorella Grano</i> )	Tortle e lupin, vita, fertilità, prosperità, agricoltura, salute/guarigione
<i>Saimpt Renard</i> ( <i>Korotíku</i> )	Libertà, pensiero lucido, saggezza, astuzia, scherzo, divertimento
<i>Tarastía</i> ( <i>Il Giudice, Pax Bellanica</i> )	Giustizia, legge, ordine
<i>Il Mercante</i> ( <i>Asteríus</i> )	Commercio, ricchezza, viaggio, astuzia, arrivismo, messaggeri
<i>Kagyar</i> ( <i>L'Ambasciatore Masauwu</i> )	Artigianato e metallurgia
<i>Bastet</i>	Rakasta, felini, imprevedibilità, fortuna, vitalità, fertilità
<i>Il Generale</i> ( <i>Thor</i> )	Guerra, coraggio, onore
<i>Milan</i> ( <i>Mealíden</i> )	Viaggio, avventura, audacia
<i>Saimpt Malínois</i>	Lupin, caccia, guerra, coraggio, giusta vendetta, armi e armaioli
<i>Ixíon</i> ( <i>Tabak, Idu</i> )	Sole, fuoco, sapienza, preservare l'equilibrio e l'ordine universale
<i>Terra</i> ( <i>Yamag</i> )	Equilibrio del ciclo vitale, terra, nascita, prosperità e fertilità
<i>Saimpt Clébard</i>	Lupin, patriottismo, lealtà, progresso, nobiltà, famiglia
<i>Saimpt Loup</i>	Lupin, morte, inverno, ferocia, sopravvivenza del più forte, notte, nomadismo, lealtà al clan

### Note:

1. Dunwick nacque come avamposto fondato dalla Confraternita dell'Ordine e divenne una stazione di commercio quando la confraternita si trasformò nella LB Trading Company, una compagnia mercantile diffusa in tutta la Costa Selvaggia (le iniziali stanno per Lawful Brotherhood, ovvero Confraternita Legale). Oggi la LB possiede quasi metà degli edifici e delle attività commerciali della città, che conta circa 22.000 abitanti, composti per la

maggioranza da tortle (circa il 50%). Dunwick ospita anche importanti comunità umane, rakasta e lupin, mentre rettiloidi, uomini-scorpione, goblinoidi, wallara e alcuni phanaton vivono nelle immediate vicinanze. La LB utilizza soprattutto tortle come manodopera e ingaggia mercenari torreonesi e marinai texeirani come guardie di fiducia.

2. Dunwick sorge su un antico territorio sacro dei tortle, che hanno qui diversi luoghi di culto. È quindi normale la presenza (diffusa tuttavia solo tra i tortle) degli immortali Ka (Padre Terra), Calitha (Madre Oceano), e i più recenti Ralon (Sorella Grano) e Mâtin (Fratello Guscio).
3. La Chiesa di Renardie ha un proprio tempio a Dunwick, dove si venerano tutti i Saimpt renardesi.
4. I rakasta di Dunwick hanno eretto templi dedicati a Pax Bellanica (Tarastia) e Bastet come protettrici della loro razza, mentre i rakasta nomadi che abitano nella regione circostante porgono omaggio oltre che a Bastet, progenitrice dei rakasta, anche a **Ninfangle**, patrono di avventurieri, viaggiatori e cacciatori, che però non possiede luoghi di culto a lui dedicati.
5. I goblinoidi che vivono intorno a Dunwick (in tutto meno di trecento divisi in varie tribù) sono di indole meno aggressiva degli yazi del nord (da cui si sono separati da secoli, dopo la fondazione delle nazioni di Robrenn e Eusdria che li hanno tagliati fuori), e venerano tutti Tabak (Ixion) e Yamag (Terra).
6. Tutti i rettiloidi presenti nella regione di Dunwick (quasi cinquecento) sono fedeli di Ka'ar (Ka), ed hanno costruito un tempio a lui dedicato in una grotta sacra sulla costa.
7. Gli uomini scorpione che vivono in città e nelle zone desertiche intorno a Dunwick sono poco più di un centinaio e venerano Idu (Ixion), dato che non sono stati maledetti da Ixion come è accaduto alla tribù che occupò a tradimento Nimmur. Essi sono scostanti e autosufficienti, ma non apertamente ostili come i nimmuriani. Esiste un unico tempio nithiano in rovina consacrato a Idu nella regione, che gli uomini scorpione hanno reclamato e in parte restaurato e che viene custodito da un ordine di sacerdoti scelti, nel quale annualmente i fedeli si radunano per porgere omaggio al loro protettore.
8. La presenza di phanaton e wallara in città si riduce a poche decine di individui che non hanno edificato alcun luogo di culto, pur venerando privatamente le divinità ancestrali razziali.

## El Grande Carascal e Maleterre

<i>Karaash</i>	Umanoidi, guerra, conquista, forza, tattica
<i>Wogar</i>	Guerra e tattiche militari, conquista, ferocia, predatori
<i>Yamag</i> ( <i>Terra</i> )	Equilibrio del ciclo vitale, nascita, prosperità e fertilità, terra
<i>Tabak</i> ( <i>Ixion</i> )	Sole, fuoco, luce, sapienza, ordine

#### Note:

1. Le tribù umanoidi del Grande Carrascal (principalmente gnoll e goblin) rendono omaggio oltre che alle divinità progenitrici Yamag e Tabak, soprattutto ai signori della guerra Karaash e Wogar, che ispirano la società goblinoida secondo dure regole di vita in cui il più forte prevale e comanda il resto della tribù. Non esistono veri e propri templi creati per venerare queste divinità, ma solitamente le cerimonie propiziatorie si svolgono intorno ad un sito considerato sacro per tradizione ancestrale, legato alle peculiarità di ciascun immortale: un cimitero o un luogo di morte per Karaash e Wogar, un luogo particolarmente fertile (come uno stagno o un ruscello) per Yamag, e un luogo elevato (la cima di una collina o di un dirupo) per Tabak.
2. La tribù delle Gambe Lunghe (gnoll) è particolarmente devota a Karaash, mentre i goblin delle Pance Nere e i Nasi Piatti che abitano le Maletterre (Badlands) a ovest sono incrollabili sostenitori di Wogar. Gli gnoll rimanenti (Chiriquis e Yucca Morti) antepongono la venerazione di Yamag alle divinità più battagliere.
3. Diverse tribù di rakasta di montagna vivono nell'area del Grande Carrascal e della vicina Terra Vermelha, contendendo ai goblinoidi il dominio delle zone più elevate e fertili. Seppur in numero inferiore alle tribù goblinoidi, questi possenti rakasta non si sono mai fatti schiacciare né scacciare dai loro territori di caccia, e lottano coi denti per resistere alle invasioni sia dei goblinoidi che degli umani, in stato di costante belligeranza. Questi rakasta seguono tutti il culto di **Ninfangle**, protettore delle tribù e divinità della battaglia e del coraggio, anche se non hanno mai edificato un tempio o un luogo di culto a lui dedicato e sono in gran parte nomadi.

## Eusdria

Viuden (Odino)	Cielo, venti, tempeste, autorità, conoscenza
Donar (Thor)	Guerra, onore, coraggio
Fredar (Frey)	Ardore e strategia in battaglia, virilità, lealtà
Fredara (Freyja)	Donne guerriere, fertilità, abbondanza, amore, bellezza
Guntyr (Guidarezzo)	Arti, musica e canto, bardi
Tiuz (Isundal)	Saggezza, legge, tradizione, elfi
Eiryis (Eiryndul)	Razze silvane, natura, magia
Kagyar	Artigiani, metallurgia, nani

#### Note:

1. Per la mitologia eusdriana Viuden viene considerato il signore dei cieli e della terra, demiurgo onnisciente che dà origine alla vita e ai mortali. Egli creò una prole divina unendosi alle prime donne mortali (che gli eusdriani immaginano come nobili appartenenti alle casate che oggi governano il regno, a legittimare la loro autorità sul popolo), e grazie ai suoi figli gli uomini riuscirono a sollevarsi dalla barbarie e scacciare i loro nemici. Purtroppo però, due dei suoi figli, Nyt e Lokar, invidiosi del potere paterno cercarono di usurparlo e lo attaccarono a tradimento. Essi accecarono Viuden da un occhio, ma grazie all'intervento dei suoi figli il signore dei cieli scacciò e maledisse i due ribelli. In seguito, Donar e Fredar incitarono i loro discendenti a dare la caccia ai traditori, e questo portò (secondo la leggenda) gli antenati degli eusdriani a migrare fino alla Costa Selvaggia. Qui scoprirono che Nyt e Lokar si erano uniti e avevano creato gli uomini-bestia, i goblinoidi, che minacciavano umani, elfi e nani. Gli dei intervennero nuovamente per salvare Tiuz ed Eiryis, sovrani degli elfi, dalle macchinazioni di Lokar e suo figlio Wogar, e in cambio del loro aiuto gli elfi accordarono ospitalità agli uomini nelle loro terre, creando la nazione di Eusdria. In seguito, essi si stipularono un'alleanza con il signore dei nani, Kagyar, che avrebbe fornito le armi per scacciare gli umanoidi dalle terre di Eusdria. Così elfi e uomini, riuniti sotto la guida di Viuden, ora combattono per portare l'ordine nelle terre selvagge della Costa, e cercano di distruggere i malvagi figli di Lokar e Nyt ovunque si annidino (intesi come umanoidi e nemici della nazione in senso lato). Questa mitologia ha quindi forgiato una società multirazziale (in Eusdria si trovano elfi, nani, umani e persino mezzelfi, una razza creata dagli immortali stessi) dedita al culto dell'eroismo, dell'audacia in battaglia e della lealtà alla casata e alla nazione, che ha portato alla formazione della moderna Eusdria feudale. Gli eusdriani sono infatti un popolo fiero e ardimentoso, che crede che il miglior modo per morire sia sul campo di battaglia, una via sicura per accedere al paradiso e unirsi agli immortali. Questa credenza è un retaggio dell'antico culto che seguivano quando ancora conducevano un'esistenza semi-nomade nella regione a nord delle steppe di Yazak. In seguito alla migrazione nell'attuale terra di Eusdria e alla fusione con la civiltà elfica ivi stanziata, la loro irruenza è stata mitigata dalla calma e dall'amore per l'ordine degli elfi, che hanno contribuito a trasformare l'aggressività selvaggia dei barbari in ordinata audacia e nobile fermezza di spirito tipica della popolazione eusdriana attuale.
2. L'Eusdria non possiede una chiesa unificata, ma diversi ordini religiosi e militari che appoggiano i vari nobili e servono uno degli immortali protettori delle diverse province del regno. Questi ordini di cavalieri nacquero all'inizio come gruppi di uomini d'onore leali ad un governante, e in seguito molti di loro

sposarono anche la fede negli immortali, divenendo così eroi santificati. Gli eusdriani hanno infatti imparato ad usare la loro naturale aggressività e l'amore per il confronto fisico per difendere il proprio credo e ottenere gloria e potere per la propria nazione. I cavalieri eusdriani includono paladini e difensori, nonché guerrieri, ranger, sacerdoti combattenti e persino marinai. Gli ordini cavallereschi più famosi sono i seguenti: Ordine degli Immortali (accoglie fedeli consacrati ad una divinità), Cavalieri di Eusdria (solo guerrieri e paladini), Compagnia del Lupo (solo ranger), Ordine dell'Unicorno (solo elfi), Compagnia dell'Orso (solo nani), Cavalieri di Niedergard (solo abili cavallerizzi) e Guerrieri del Mare (solo abili marinai).

3. Il *sundal* viene venerato presso gli eusdriani come *Tiuz*, re elfico di grande saggezza e virtù senza la mano destra, patrono della sapienza e della ragione, nonché signore incontrastato degli elfi. *Eiryndul* invece è *Eirys*, fratello minore di *Tiuz*, più scapestrato e selvaggio, studioso della natura e delle conoscenze occulte. Fu proprio per salvare lui dalle fauci del grande divoratore (incarnazione di *Wogar*), che *Tiuz* sacrificò la sua mano destra.
4. Il culto di *Kagyar* deriva dall'influenza dei nani stanziati nella regione insieme agli elfi, prima ancora dell'arrivo dei moderni eusdriani circa 500 anni fa. Colpiti dalle loro conoscenze e capacità metallurgiche, gli umani accolsero con entusiasmo l'alleanza coi nani, e da allora il culto di *Kagyar* è parte integrante della Contea di *Harstal*, così come i nani, che vantano anche un proprio ordine militare (la Compagnia dell'Orso). Per la mitologia eusdriana, *Kagyar* è il padre dei nani e l'artigiano degli dei, colui che insieme ai suoi figli fabbricherà le armi per distruggere le armate di *Nyt* e *Lokar*.
5. *Guidarezzo* è venerato presso gli eusdriani come *Guntyr*, il più grande tra i poeti e i cantastorie, responsabile di aver gettato le basi della mitologia eusdriana attuale nella sua famosa composizione, l'Eusdria di *Guntyr* (datata circa 5 secoli fa), in cui viene tramandato come la prode guerriera Eusdria abbia fondato la nazione dietro ispirazione divina, dopo aver superato mille pericoli e aver sacrificato la sua stessa vita. I bardi, in quanto araldi di *Guntyr*, sono molto rinomati nel regno e possiedono un vasto seguito tra la popolazione e i nobili.
6. Secondo la mitologia eusdriana **Lokar** (*Loki*) e **Nyt** (*Hel*) sono i due figli ribelli di *Viuden*, che tentarono di ucciderlo a tradimento per usurparne l'autorità e vennero scacciati dal paradiso dei giusti, costretti a vagare nel mondo dei morti fino al giorno dello scontro finale. Il primo è il signore degli inganni e del tradimento (il suo simbolo è il fuoco), mentre la seconda è la dea della morte, delle tenebre e della reincarnazione (associata al gelo). Dalla loro unione nacque poi la Bestia Famelica, *Wogar*, signore dei predatori, della ferocia e dei goblinoidi. Essi si oppongono alla giustizia divina e incitano i nemici contro l'Eusdria. I loro chierici sono perseguitati e agiscono in incognito, riunendosi solo una volta

all'anno in un rifugio segreto sui monti a sud di *Trika*. Siccome i loro seguaci non sono in numero sufficiente, *Hel* e *Loki* non sono stati inseriti tra le divinità venerate in Eusdria.

7. I goblin venerano tutti **Wogar** e contrariamente alle credenze eusdriane non sono alleati dei sacerdoti di *Nyt* e *Lokar*, ma agiscono indipendentemente da loro, su ordine dei loro sciamani e dei capi tribù. Essi possiedono un unico luogo di culto segreto, un bosco sul confine nord-occidentale eusdriano con la Pianura dei Sogni.

## Gargoña (Baronie Selvagge)

<b>Valerías</b>	Amore, passione, fertilità, arti
<b>Milan</b>	Viaggio, avventura, audacia
<b>(Mealiden)</b>	
<b>L'Ambasciatore</b>	Politica, intrigo, diplomazia
<b>(Masauwu)</b>	
<b>Ixion</b>	Sole, saggezza, passione, potenza
<b>Al-Kalim</b>	Conoscenza, tolleranza, onore
<b>Il Giudice</b>	Giustizia, legge
<b>(Tarastia)</b>	
<b>Il Generale</b>	Guerra, coraggio
<b>(Thor)</b>	

### Note:

1. I gargonesi non sono famosi per la loro religiosità. *Gargoña* infatti fa parte del trio di nazioni conosciute come gli Stati Illuminati, insieme ad *Almarròn* e *Saragòn*, e molti dei suoi abitanti sono studiosi e artisti che considerano la fede religiosa solo una puerile forma di ignoranza, pur tollerando i diversi culti e preferendo invece accostarsi alla religione per fini artistici (come fonte di ispirazione letteraria, musicale o pittorica) o accademici (studiando la storia e il simbolismo delle varie fedi). Ciononostante, alcuni di loro ritengono l'Ambasciatore meritevole di rispetto e di venerazione, così come *Milan* (che simboleggia l'ardimento di sfidare le convenzioni per scoprire ciò che è nascosto) ottiene un piccolo seguito sia tra i sapienti che tra i gargonesi più smalzati. Tra i gargonesi di ogni ceto sociale la fede in *Valerías* come patrona dell'amore, dell'arte, delle passioni che infiammano i cuori e della fertilità è comunque la più radicata.
2. Negli ultimi decenni sono apparsi in *Gargoña* anche alcuni templi devoti a *Ixion* e *Al-Kalim*, patroni di saggezza, conoscenza ed erudizione, che hanno attirato non poco l'attenzione anche degli agnostici studiosi gargonesi. Pur essendo ordini giovani, la loro venerazione si è già estesa, superando in diffusione i pochi fedeli rimasti ancora a venerare il Giudice e il Generale, ormai considerati immortali minori e quasi dimenticati dalla maggioranza dei gargonesi, popolo pacifico e rispettoso delle leggi per senso civico più che per timor divino.

## Guadalante (Baronie Selvagge)

<b>Valerías</b>	Amore, passione, fertilità, arti
<b>Il Generale (Thor)</b>	Guerra, coraggio, onore
<b>Il Giudice (Tarastía)</b>	Giustizia, legge, lealtà

### Note:

I guadalantesi non sono un popolo religioso: preferiscono contare su se stessi piuttosto che sull'aiuto degli dei. I pochi credenti sono seguaci di Valerías, che infiamma i cuori dei guadalantesi con la passione e la vitalità che li contraddistinguono. Altri seguaci si dividono tra la fedeltà al Generale (preferito dagli uomini d'onore e dai gaucho più battaglieri) e al Giudice (venerato da nobili e uomini d'onore).

## Herath

<b>Yehm (Korotíku)</b>	Pensiero lucido, saggezza, libertà, astuzia, furbizia, imbrogli, scherzo, divertimento, aracnidi
<b>Èneeban (Masauwu)</b>	Diplomazia, intrigo, inganno, finzione, corruzione, spie e ladri
<b>Negyavím (Iliric)</b>	Magia, conoscenza, ambizione, avidità, egoismo
<b>Shaibuth (Eiryndul)</b>	Creature silvane, avventura, illusioni e inganni
<b>Shaya (Valerías)</b>	Amore, desiderio, passione, arti
<b>Asharya (Aracne Prima)</b>	Oppressione, oscurità, inganno, ragni e aranea malvagi

### Note:

1. La magocrazia di Herath è composta da una minoranza di elfi, umani, shazak e rakasta immigrati dalle regioni limitrofe, e da una maggioranza di aranea autoctoni che finge di appartenere ad altre razze grazie alle loro capacità di mutazione, per evitare di essere assaliti dai loro vicini che considerano gli aranea una sorta di spauracchio leggendario. In quanto la loro vita si basa sulla finzione, sull'astuzia e sull'inganno, gli immortali più importanti nella civiltà herathiana sono proprio Korotíku (considerato il patrono principale dagli aranea), Masauwu (patrono della diplomazia, della politica e della finzione, e per questo secondo solo a Yehm nella graduatoria delle divinità aranea, che fanno della finzione una regola di vita) e Eiryndul (signore dell'illusione e delle creature silvane).
2. Yehm (Korotíku) è anche venerato come patrono dei Tessitori, un particolare gruppo di aranea neutrali puri con affinità druidiche che ha come unico obiettivo la preservazione della razza aracnide e dell'ecosistema herathiano. Questi sono gli unici

druidi che l'Herath ammette, ovviamente focalizzati a proteggere ragni di ogni tipo e la foresta che li nutre e che protegge tutti gli herathiani.

3. Iliric è presente come patrono dei maghi e dell'avidità, caratteristiche comuni alla maggior parte degli herathiani.
4. Valerías è sempre stata attratta dalla capacità degli aranea di relazionarsi con le altre creature manifestando sentimenti di amore e desiderio che oltrepassano le barriere interrazziali, e per questo è riuscita ad ottenere una base di fedeli anche tra gli herathiani.
5. Aracne Prima è venerata da una piccola minoranza di aranea che ricorda le antiche tradizioni e osteggia l'attuale nobiltà regnante, cercando di dare un'impronta più espansionista e schiavista alla società herathiana.

## Hule

<b>Bozdogan (Loki)</b>	hule, astuzia, inganno, raggiro, menzogna
<b>Bath (Tyche)</b>	Sorte (buona o cattiva), il caso, destino, rischio e azzardo
<b>Ilneval (Karaash)</b>	Guerra, forza, conquista, tattica, vittoria, umanoidi
<b>Inuus (Faunus)</b>	Ebbrezza, baldoria, natura, istinti, fertilità, sessualità, arti
<b>Hruggek (Bartziluth)</b>	Bugbear, furia, battaglia, audacia, forza
<b>Aravjuk (Harrow)</b>	Illusione, sogni e incubi
<b>Vaprak (Jammudaru)</b>	Orchi, giganti, vendetta, tortura, paura, violenza
<b>Maglubiyet (Wogar)</b>	Goblin, guerra e tattiche militari, conquista, ferocia, predatori, lupi e licanthropi
<b>Iliric</b>	Magia, conoscenza, arrivismo, avidità, egoismo
<b>Ècel (Iel)</b>	Corruzione, morte, tenebre ed energie fredde
<b>Yeenoghu (Ranivorus)</b>	Gnoll, pazzia, razzia, distruzione, odio
<b>Garal</b>	Gnomi, inventori e pensatori, scienza e meccanica, artigianato
<b>Yemekershey (Bagni)</b>	Troll, violenza, fame, distruzione

### Note:

1. Il culto di Ilneval e Hruggek non è diffuso solo presso gli umanoidi, ma grazie all'opera di convincimento dei santuomini dietro richiesta del Maestro, sono stati adottati dalla popolazione e dall'esercito huleano come patroni della guerra, del combattimento e dell'eroismo.

2. Maglubiyet (Wogar) viene venerato dai goblin cavalcalupi che militano nell'esercito huleano nonché da diversi hobgoblin e mannari, che lo considerano il signore della ferocia e della conquista, in opposizione a Ilneval. Il Tempio di Hule ammette queste pratiche fintanto che non creano disagi all'interno dell'esercito.
3. Il culto di Garal è stato portato nell'Hule dagli gnomi che si sono trasferiti qui. Il Maestro ha acconsentito affinché essi potessero continuare a riverire la loro divinità dopo un giuramento di fedeltà in massa alla nazione huleana. Col tempo, Garal è anche diventato l'immortale di riferimento in Hule per tutti gli artigiani, e dato che il suo credo non costituisce un pericolo per la religione ufficiale, il Maestro ne tollera la presenza.
4. **Eiryndul** è il nemico principale del Tempio di Bozdogan in quanto non ha mai perdonato Loki e Harrow per avergli sottratto diversi fedeli elfi che vivevano nella foresta intorno al lago Acquaroccia. Egli manda proprie spie e sobillatori in giro per l'Hule per tessere una rete di insurrezione contro i burocrati e i santuomini, ma non possiede veri e propri luoghi di culto, e per questo non viene elencato tra le divinità venerate.
5. **Loup** viene venerato da diversi nomadi lupin e da alcuni huleani come Luup il Nero, patrono della ferocia, dell'inverno e della morte, ed è il principale nemico di Maglubiyet e dei mannari. Tuttavia non possiede veri e propri luoghi di culto all'interno dell'Hule, dato che le cerimonie in suo onore si tengono sempre all'aperto, durante la notte, nel più totale segreto visto che non è uno dei culti ammessi all'interno delle Terre Santificate.

## Jibarù

<b>Ui (Ordana)</b>	Natura, protezione delle foreste e delle razze silvane
<b>Marau-Ixui (Terra)</b>	Equilibrio del ciclo vitale, terra, nascita, fertilità, stagioni
<b>Uatumà (Zirhev)</b>	Caccia, sopravvivenza, audacia

### Note:

1. Secondo la mistica jibaruense, i phanaton sono l'antitesi degli aranea, destinati dalla nascita a cacciarli per impedirne il proliferare. Dato che tra gli herathiani si nascondono gli odiati ragni mutaforma, i jibaruensi prendono molto sul serio questo compito e intrappolano qualsiasi creatura intelligente entri in Jibarù dal confine con l'Herath, e la torturano con prove speciali per scoprire se si tratta di un aranea o di un innocente prima di liberarla.
2. Per la mistica phanaton la creatura demoniaca per eccellenza è il ragno, ovvero il patrono degli herathiani. Questo significa che sia **Korotiku** che **Aracne Prima** vengono considerati i nemici del popolo jibaruense e delle loro divinità.

3. Sapendo che gli herathiani sono molto esperti nelle arti arcane e che riescono a cambiare sembianze con facilità, i phanaton temono e vedono con sospetto in particolare gli incantatori forestieri che usano magie arcane. I phanaton tuttavia non scoraggiano i propri simili dall'intraprendere la via del mago, e al contrario considerano preziose le conoscenze arcane apprese dai wallara, poiché grazie ad esse possono opporsi più efficacemente agli aranea. Non a caso i maghi phanaton (non esistono stregoni in questo popolo) sono tenuti in gran considerazione e spesso comandano bande di loro simili in guerra. Non esistono tuttavia maghi specialisti jibaruensi data la loro cultura troppo primitiva.

## Narvaez (Baronie Selvagge)

<b>Ixion</b>	Sole, saggezza e sapienza, potenza e passione, equilibrio
<b>L'Inquisitrice (Vanya)</b>	Patriottismo, orgoglio, vendetta
<b>Il Giudice (Tarastia)</b>	Giustizia, legge, ordine
<b>Il Generale (Thor)</b>	Guerra, coraggio, onore
<b>L'Ambasciatore (Masauwu)</b>	Politica, intrigo, diplomazia
<b>Valerías</b>	Amore, passione, fertilità, arti
<b>Milan (Mealiden)</b>	Esplorazione, viaggi, avventura

### Note:

1. Tra le Baronie Selvagge, quella di Narvaez è l'unica in cui la religione sia davvero un affare di stato. In effetti, il regime è una vera e propria teocrazia, in cui il potere temporale e quello spirituale si fondono, e i cittadini sono obbligati dal governo a seguire i dettami della Chiesa di Narvaez e credere nel potere supremo di Ixion. In effetti, la Chiesa è compenetrata in tutti gli strati sociali fin dalla fondazione di Narvaez ad opera dei primi coloni ispani (quando la baronia comprendeva tutti i territori dei Los Guardianos), così attualmente la quasi totalità dei narvaezani sono convinti sostenitori della fede in Ixion e della superiorità della propria nazione su tutte le altre. Nel nome della loro religione, i governanti narvaezani hanno spesso indetto ricerche sante per ritrovare antiche reliquie (una delle quali è costantemente esposta nella Grande Catedral di Ciudad Quimeras e meta di incessanti pellegrinaggi), e l'attuale Barone, Hugo de Narvaez y Montoya, ha da tempo istituito un'Inquisizione per dar la caccia a tutti i traditori e i miscredenti all'interno del suo territorio, e minaccia di estendere l'Inquisizione anche alle altre baronie, azione che scatenerrebbe una vera guerra santa. [La guerra in effetti scoppierà nel 1005 DI, e vedrà gli stati di Narvaez, Texeiras e Torreòn allearsi per

conquistare le baronie restanti. Fortunatamente, l'attacco alle spalle dell'Hule nel 1008 DI costringerà la gente dei Los Guardianos a unire le forze e dimenticare i dissidi per respingere l'invasore e mantenere la propria indipendenza.]

2. La ragione del progressivo inasprimento della politica religiosa di Narvaez è da ricercarsi nell'incremento di potere che ha ottenuto il culto dell'Inquisitrice nel corso degli ultimi cinquant'anni. I sacerdoti di Vanya spronati dalla dea infatti, hanno agito per fomentare le passioni e l'orgoglio dei fedeli, mettendoli contro i non credenti e coloro che professavano fedi diverse, fino a farne dei veri e propri nemici dello stato. I seguaci dell'Inquisitrice hanno quindi assunto il ruolo importante di guardie della sicurezza nazionale e di carnefici, ottenendo il potere di perseguire e condannare chiunque sia sospettato di infedeltà alla religione di stato e quindi al governo, e usurpando parte delle competenze che toccavano ai sacerdoti del Giudice. Grazie a questa mossa Vanya ha ottenuto molto potere all'interno di Narvaez, trasformandola da baronia compiacente a nazione belligerante e intransigente, invisa a quasi tutti gli altri stati confinanti (ad esclusione di Texeiras e Torreòn). In tal modo Vanya progetta di alienare il culto di Ixion agli altri abitanti delle baronie (cosa che è quasi del tutto riuscita) fino a che, con un colpo di mano, spingerà al potere i suoi fedeli sia in Narvaez che nella vicina Torreòn, per scatenare una nuova guerra e anettere quante più terre possibili ai due stati, nella speranza di una fusione finale tra le due baronie. [In effetti questa strategia viene messa in atto nel 1005 DI, quando l'Inquisizione dichiara guerra santa alle altre Baronie Selvagge, salvo fallire nel momento in cui l'Hule attacca i Los Guardianos costringendoli ad allearsi per sopravvivere.]
3. Il Generale, il Giudice e l'Ambasciatore vengono considerate figure minori dalla Chiesa di Narvaez, che comunque ammette il loro culto all'interno della baronia, sempre sorvegliato dagli agenti dell'Inquisitrice. In effetti, queste tre figure sono presenti all'interno della Chiesa di Narvaez come servi di Ixion, e a loro viene tributata una venerazione minore in qualità di semplici vassalli.
4. Il culto di Valerias e Milan è ormai ristretto a pochi ma risoluti fedeli narvaezani, specialmente abitanti delle campagne e avventurieri. Pur non essendo osteggiati dalla Chiesa, essi non sono tuttavia apprezzati, e pertanto ottengono poco favore presso la popolazione. Inizialmente la fede ispana vedeva Valerias come la sposa di Ixion e pertanto il suo culto era molto diffuso presso la popolazione. Tuttavia, in seguito all'ascesa dell'Inquisitrice, essa è stata relegata al ruolo di serva di Ixion, perdendo gran parte della sua importanza. Attualmente i fedeli dell'Inquisitrice stanno cercando di eclissare definitivamente la fede in Valerias accomunando alcune delle pratiche di fertilità della dea a blasfemi rituali stregoneschi, nel tentativo di estromettere dalla simbologia mistica narvaezana l'unica altra dea

oltre a Vanya. [Questo tentativo produrrà un forte attrito all'interno della nazione, che culminerà con scontri aperti e sanguinosi. Per risolvere la situazione, il Barone dichiarerà appunto guerra alle altre Baronie, portando l'attenzione del popolo verso un nemico esterno e ricomponendo la frattura sociale e politica interna prima che sia troppo tardi.]

## Nimmur

<b>Menlil</b> (Atzanteotl)	Vendetta, guerra, protezione, inganno
<b>Nin-hurabi</b> (Nyx)	Fertilità, tenebre, sottosuolo, sicurezza
<b>Nin-Agar</b> (Kagyar)	Artigianato, metallurgia, armi
<b>Namtaru</b> (Masauwu)	Messaggeri, diplomazia, corruzione
<b>Naabu</b> (Khoronus)	Conoscenza, saggezza, storia
<b>Idu</b> (Ixion)	Sole, luce, fuoco, distruzione
<b>Erel</b> (Hel)	Oltretomba, morte, gelo, reincarnazione

### Note:

1. I nimmuriani attuali sono uomini scorpione chiamati sohktari, che nel 700 PI migrarono in massa dalla zona delle Baronie Selvagge scacciati dai nithiani appena arrivati, e giunsero nel Nimmur, dove gli enduk (minotauri alati originali abitanti della regione) li accolsero come alleati per ricacciare i bellicosi umanoidi della Giungla Oscura. I sohktari all'inizio erano amici degli enduk dato che entrambi veneravano Idu, il dio sole e creatore supremo. Col tempo però una nuova cerchia di sacerdoti devoti a Menlil, signore della vendetta, della guerra e dell'intrigo, riuscì a prendere il potere e a convincere la maggioranza dei sohktari a ribellarsi agli enduk, reclamando per sé il Nimmur. Intorno al 600 PI i sohktari spodestarono gli enduk con l'inganno e li costrinsero ad emigrare nel Braccio dell'Immortale, rimanendo a spadroneggiare sulla loro terra natia. A causa di questo tradimento, Idu maledisse la stirpe dei sohktari, condannandoli ad essere bruciati vivi dai raggi del sole. Fu Menlil a rivelare loro un elaborato metodo per evitare questa infausta sorte, usando pitture corporee per proteggere la pelle ormai divenuta traslucida a causa della maledizione e indossando un vestiario appropriato che attenuasse l'esposizione al sole (i sohktari che si avventurano in superficie portano sempre un cappello conico e una maschera che filtra i raggi solari, oltre che pesanti tuniche e armature che schermano il resto della pelle). Per questo ora nel culto sohktari Menlil (Atzanteotl) riveste il ruolo di salvatore, protettore e patrono dei nimmuriani, mentre Idu (Ixion) da antico protettore è diventato il demone del sole

portatore di morte e distruzione. Menlil ha promesso ai suoi fedeli che un giorno vedranno Gilmun, la terra soleggiata in cui essi potranno camminare liberi senza temere i raggi infuocati del sole, ma fino a quel momento i sohktari sono costretti a combattere per difendere il Nimmur dagli enduk che tentano di riconquistarlo, e per espandere i propri domini e il culto di Menlil con ogni mezzo.

2. Dal momento del loro insediamento in Nimmur, i sohktari vivono prevalentemente nel sottosuolo e al riparo nelle antiche città nimmuriane, intrattenendo rapporti coi vicini herathiani e con i mercanti stranieri, ma stando bene attenti che il loro segreto non venga scoperto. Essi hanno quindi demolito gran parte delle antiche iscrizioni e raffigurazioni enduk, sostituendole con le proprie e adottando in toto la scrittura e la lingua nimmuriana per ingannare gli stranieri. Inoltre, hanno preso il pantheon enduk e lo hanno trasformato adattandolo alla propria visione dell'universo, in cui gli immortali sono sempre raffigurati su carri volanti che sfrecciano nel cielo. Il credo attuale degli uomini scorpione nimmuriani riflette quindi il dualismo della loro esistenza: da una parte le tenebre del sottosuolo in cui vivono sono benefiche, dall'altra il mondo di superficie e la luce a cui anelano rappresenta invece la distruzione e la corruzione. La morte alla luce del sole rappresenta la chiusura di un circolo mistico iniziato con il rinnegamento di Idu e il ritorno ad esso tramite le fiamme purificatrici del sole. Alcuni uomini scorpione molto potenti, una volta uccisi dalla luce del sole ritornano come creature non-morte chiamate Figli di Nimmur (Spawn of Nimmur). Essi godono di un grande rispetto presso i sohktari, poiché si ritiene che abbiano in sé un potere talmente grande e una volontà così ferrea da essere sopravvissuti alla maledizione di Idu. I Figli di Nimmur vivono nelle ziggurat e presiedono questi luoghi sacri come guardiani, a capo di truppe di sohktari morti animati dai sacerdoti come zombi (orrori delle ziggurat).
3. In ogni città nimmuriana è presente una ziggurat, che rappresenta il cuore dell'insediamento e del credo religioso. Attualmente tutte le ziggurat sono consacrate a Menlil, la divinità più importante tra i sohktari di superficie, mentre gli altri immortali hanno un ruolo secondario nel pantheon e di conseguenza sono rappresentati da pochi sacerdoti, che devono comunque ubbidire ai voleri del principe della città e del locale Gran Sacerdote di Menlil. La casta sacerdotale è ben distinta da quella nobile che governa il Nimmur (in particolare sono diversi i pigmenti e i motivi decorativi di maschere e tatuaggi corporei, che quindi permettono di distinguere le due caste), anche se in alcuni casi il ruolo di principe di una città e di gran sacerdote può coincidere.
4. Nin-Hurabi è una delle divinità del pantheon sohktari, che ha preso a cuore la sorte degli uomini scorpione in quanto abitanti delle profondità della terra e delle ombre. Essa incarna l'idea di sicurezza che deriva dalle tenebre e dal sottosuolo, ed è il

simbolo della fertilità che i sohktari trovano solo nelle tenebre, andando quindi in controtendenza col resto dei culti a lei associati dagli abitanti del mondo soprastante. La regina di Apsur (il sottosuolo di Nimmur) è la Gran Sacerdotessa di Nin-Hurabi, e sta cercando di ottenere l'indipendenza dal controllo del Re di Nimmur. Di conseguenza, in Apsur sono i sacerdoti di Nin-Hurabi ad avere più importanza rispetto a quelli di Menlil, a differenza delle comunità di superficie, e la rivalità tra queste due divinità nell'Apsur viene sfruttata dalla regina per i propri scopi politici.

5. Idu è ancora venerato come divinità benevola dagli enduk e da alcuni uomini scorpione ribelli che hanno riconquistato la città di Um-Shedu nel nord-est e ora la difendono contro le incursioni sohktari, progettando di usarla come base d'assalto per una riconquista totale del territorio.
6. Erel (Hel) è la dea dell'oltretomba, un luogo freddo dove le anime attendono la reincarnazione al servizio di Menlil. Secondo la credenza sohktari, Erel giudica i morti e decreta la durata della loro attesa nel buio e nel gelo dell'oltretomba in base alle azioni compiute in vita e alla devozione verso la causa nimmuriana. Erel rappresenta la negazione di Gilmun, terra del sole benefico, e di Apsur, regno dell'ombra accogliente e fertile di Nin-Hurabi, ed è pertanto un luogo di patimenti e di angoscia incredibile. Anche se non godono della simpatia del popolo, esistono vari sacerdoti di Erel temuti e rispettati dai sohktari, incaricati di officiare cerimonie per placare la fame di anime della dea e di uccidere i criminali condannati dai sacerdoti di Namtaru o Menlil.
7. Namtaru (Masauwu) è considerato il consorte di Erel, dea dell'oltretomba. Egli è il messaggero che permette agli dei di comunicare tra loro (per questo considerato patrono dei messaggeri, dei viaggiatori e della diplomazia), nonché il guardiano dei cancelli dell'aldilà e custode delle malattie. Sua inoltre è la responsabilità di scegliere coloro che sono destinati alla morte e al giudizio di Erel.
8. Naabu (Khoronus) è il custode della conoscenza e della storia secondo i nimmuriani, il più saggio tra tutti gli dei, a cui gli altri si affidano per ricevere consigli. Per questo i suoi sacerdoti svolgono spesso il ruolo di consiglieri presso i governanti e di custodi del sapere storico e magico della civiltà nimmuriana.

## Pentisola di Capo Orcheŧto

<b>Karaash</b>	<b>Guerra, forza, vittoria, conquista</b>
<b>Çrakkak</b>	<b>Predatori, squali, forza, ferocia</b>
<b>Na'al</b>	<b>Tenebre, oscurità, notte</b>
<b>(Nyx)</b>	
<b>Oruguz</b>	<b>Licantropi, distruzione, morte</b>
<b>(Orcus)</b>	
<b>Ait-tha</b>	<b>Inganno, avidità, ladri, assassini</b>
<b>(Talitha)</b>	

**Note:**

1. Gli umanoidi che abitano nella Penisola di Capo Orchetto non sono eccessivamente religiosi, ma tutti riconoscono l'autorità del patrono della propria tribù e si raccomandano ad esso nei momenti difficili. Inoltre, sebbene il potere sia saldamente in mano al guerriero più forte e spietato, gli sciamani ottengono comunque il rispetto del resto della tribù, benché agiscano solo in qualità di consiglieri del capo ed facciano da intermediari per richiedere il favore divino. Tutti gli umanoidi della penisola sono controllati da Pyre, un antico drago vermilion fuggito secoli fa dal Robrenn dopo essere stato accecato da un sovrano robrenniano, che ha riunito sotto la propria ombra tutte le tribù che ora lo considerano il dominatore della regione.
2. La tribù della Morte Silente è la più numerosa, composta da circa 4100 orchi e da oltre 500 lucertoloidi. Essi abitano la parte nordest della penisola al confine con l'Herath e venerano Karaash, considerato il simbolo della fierezza e della superiorità orchesca. Molti guerrieri votati a Karaash sono veri e propri fanatici che guidano razzie e guerre sante per dimostrare la propria forza e supremazia sia ai nemici che ai sottoposti.
3. La tribù dei Signori della Tempesta è composta in maggioranza da orchi, con qualche centinaio di orchi al seguito, ed è devota di Crakkak Dente Aguzzo. Essi vivono nella zona sudest della penisola e hanno una predilezione per gli squali, considerati l'incarnazione della ferocia e della potenza. Per questo venerano Crakkak, signore degli squali, che ha donato ai loro sciamani il potere di controllare quelle creature e di evocare tempeste su tutti i loro nemici o di placarle per facilitare la navigazione. Sono i più abili marinai tra gli umanoidi della penisola, temuti persino dalle Potenze Marinare.
4. La tribù degli Assassini Verdi è formata da orchi che preferiscono il sotterfugio e l'uso dei veleni a quello della forza brutta, e da circa duecento troll sufficientemente intelligenti da allearsi agli sciamani orchetti. Essi vivono nelle paludi centro-settentrionali della penisola e venerano Na'al, patrona delle tenebre che velano la regione.
5. La tribù della Peste Marina vive nella zona sudovest della penisola ed è composta in prevalenza da orchetti e da alcune centinaia di snapper (tortle più selvaggi e aggressivi di quelli comuni). Essi venerano Oruguz, patrono della distruzione e della casta di verri diabolici che governa la tribù da generazioni, e sono acerrimi nemici dei Signori della Tempesta, coi quali competono per la supremazia sui mari.
6. La tribù dell'Orchidea Nera infine è la meno popolosa, formata solo da 1500 orchetti e oltre 300 trogloditi. Essi occupano la regione nord-occidentale della penisola al confine col Nimmur, e sono famosi per l'uso dei veleni e della polvere di orchidea nera, con cui riescono a dominare la mente delle loro vittime offuscandone i ricordi e impiantando ordini nascosti che le costringono ad agire come pedine ignare. Questa è la strategia usata da questi umanoidi

per sopravvivere tra vicini più forti, suggerita dagli sciamani di Ait'tha (signora dell'inganno) che conoscono il segreto per creare la polvere di orchidea nera.

## Renardie

<b>Saimpt Renard (Korotiku)</b>	Pensiero lucido, saggezza, astuzia, furbizia, fiuto, imbrogli, scherzo e divertimento, libertà
<b>Saimpt Clébard</b>	Patriottismo, lealtà, famiglia, fedeltà, progresso, nobiltà
<b>Saimpt Ralon</b>	Vita, salute, commercio, agricoltura, ricchezza, cibo, gioia
<b>Saimpt Mâtin</b>	Sicurezza, protezione, guardiani, fortezze, sacrificio e martiri
<b>Saimpt Malinois</b>	Caccia, guerra, coraggio, giusta vendetta, armi e armaioli
<b>Saimpt Loup</b>	Morte, inverno, ferocia, sopravvivenza del più forte, notte, nomadismo, lealtà al clan
<b>Saimpt Soubrette</b>	Arti, talento, illusione, persuasione
<b>Dflarr</b>	Conoscenza, magia, protezione

**Note:**

1. La religione renardese venera come divinità una serie di figure carismatiche che hanno avuto un'importanza fondamentale nella creazione del regno e nel passato del popolo lupin. Saimpt Renard è il fondatore della stirpe lupin per l'ortodossia renardese, protettore della nazione (a cui dà il nome) e della dinastia di nobili che la creò, mentre gli altri immortali sono santi (Saimpt) degni di venerazione, asceti al cielo grazie ai loro meriti e alle loro imprese epiche e ora protettori di tutti i lupin e della Renardie. I saimpt più riveriti sono in effetti immortali veri e propri, ma ne esistono altri che sono tali solo nelle leggende renardesi, anche se continuano a godere di un certo seguito (come Saimpt Vezy, famoso viticoltore morto per salvare un'intera cantina di vini pregiati) a cui è stata anche dedicata una cittadina. Secondo la religione di stato, chiunque può diventare un santo se manifesta fede incrollabile nella causa della nazione, si pone al servizio della monarchia e dei saimpt già consacrati, e compie opere eroiche e gesta epiche per il popolo lupin.
2. I lupin più selvaggi, molti di cui nomadi e pastori, sono ferventi sostenitori del culto di Saimpt Loup (chiamato anche Luup il Nero), e sostengono un ritorno alle antiche tradizioni tribali e nomadi dei lupin, cosa che porta spesso i sacerdoti della Chiesa di Renardie a scontrarsi con questi estremisti sulla vera interpretazione del culto di Saimpt Loup (che secondo la chiesa è patrono della morte, della notte e della ferocia in battaglia).

3. Esiste una contesa coi vicini bellaynesi in merito alle virtù di Saimpt Soubrette. Infatti, per i renardesi la santa è la più grande artista mai apparsa nella Costa Selvaggia, donna affascinante e dal talento poliedrico, che riuscì a produrre nel corso della vita le più importanti opere artistiche renardesi, spaziando in tutti i campi e creando la moderna tradizione teatrale. I rakasta invece sostengono che Saimpt Soubrette in realtà abbia copiato diverse opere concepite da Guy d'Arets (il loro patrono delle arti) e con quelle si sia guadagnata la sua immeritata fama, insinuazione che fa imbestialire i lupin.
4. Alcuni lupin seguono un'eresia chiamata pflarriana, in quanto sostengono che sia Pflarr il creatore dei lupin, e che i veri nobili siano solo quei lupin che hanno sangue della discendenza di Pflarr nelle vene. Infatti, essi tramandano un'usanza secondo la quale agli albori del regno solo chi mostrava di avere il marchio di Pflarr in una cerimonia mistica accedeva al titolo di nobile e poteva governare sui lupin con pieno diritto. Dal momento in cui la monarchia attuale si è insediata, la nobiltà si è invece costituita sulla pratica del riconoscimento dei vini migliori: in pratica il sovrano conferisce tributi (foglie) che rendono un viticoltore un vero e proprio nobile (dato che la produzione di vino è alla base della ricchezza commerciale renardese). I pflarriani accusano la chiesa renardese e l'attuale monarchia di avere travisato la verità per puro opportunismo e chiedono un ritorno alle origini e al culto di Pflarr, per sovvertire il falso ordine nobiliare instaurato e tributare i giusti onori al creatore. Per questo l'ordine di Pflarr, sostenitore della "nobiltà di sangue", è considerato nemico della patria e perseguitato dalla monarchia e dalla chiesa, che invece sostengono la "nobiltà borghese".

## Richland

<i>Il Mercante (Asterius)</i>	<b>Commercio, ricchezza, astuzia, arrivismo, viaggio, messaggeri</b>
<i>Il Giudice (Tarastia)</i>	<b>Giustizia, legge, ordine</b>
<i>L'Ambasciatore (Masauwu)</i>	<b>Politica, diplomazia, intrigo</b>
<i>Kagyar</i>	<b>Artigianato e metallurgia</b>

### Note:

1. Città fondata e retta dalla LB Trading Company come porto franco, tra i suoi abitanti Richland annovera umani, turtle e shazak. Sita a nord della Colonia del Corno, nella Baia del Tridente, è una città autosufficiente di circa 2000 anime che viene usata come scalo frequente dalle navi texeirane in questa remota zona della Costa Selvaggia. Dato che si trova nella cosiddetta Regione Offuscata, è anche un ottimo posto in cui recarsi per non subire gli effetti deleteri della Maledizione Rossa. Nella città sorge un unico tempio dedicato alle divinità di riferimento

della LB Trading Company, ovvero il Giudice, il Mercante, l'Ambasciatore e Kagyar.

2. In città sono presenti fedeli del pantheon turtle e shazak, ma non possiedono templi veri e propri.

## Robrenn

<b>Breig (Ordana)</b>	<b>Natura, vita, fertilità</b>
<b>Cernuinn (Faunus)</b>	<b>Foreste, creature silvane, ebbrezza baldoria, arti (musica e poesia)</b>
<b>Tuatis (Thor)</b>	<b>Battaglia, coraggio, onore</b>
<b>Arduinna (Diulanna)</b>	<b>Caccia, volontà, coraggio</b>
<b>Belnos (Asterius)</b>	<b>Viaggio, commercio, guarigione</b>
<b>Leug (Zirhev)</b>	<b>Saggezza, tolleranza, semi-umani</b>
<b>Taranos (Odino)</b>	<b>Cielo, tempeste, venti</b>
<b>Belsamas (Kagyar)</b>	<b>Artigianato, metallurgia, costruzione, nani</b>

### Note:

1. I robrenniani venerano diversi immortali, ma tutti devono rispetto a Breig, divinità suprema chiamata anche Madre Foresta, Grande Quercia o Spirito di Eyf. Da essa infatti discende tutta la vita, secondo la mistica robrenniana, ed ella siede a capo del pantheon di divinità che vegliano sul Regno Confederato di Robrenn. Tutti i sacerdoti presenti in Robrenn sono druidi affiliati ad uno degli immortali qui venerati (con l'eccezione di Belsamas), e devono obbedienza a Breig. In base ad un accordo tra Ordana e gli immortali del pantheon robrenniano (ad esclusione di Kagyar), essi ammettono al proprio servizio solo druidi, che in base al patrono di riferimento hanno un diverso compito:  
Breig: guidano l'ordine, consigliano i nobili e proteggono la foresta  
Asterius: agiscono da mediatori tra forestieri e robrenniani, come sacerdoti itineranti, messaggeri e guaritori  
Diulanna: cacciano, combattono e difendono Robrenn (solo donne)  
Faunus: si occupano degli animali, delle arti e delle leggende, e dei riti concernenti la fertilità e la sessualità  
Odino: controllano il tempo, il cielo e la divinazione  
Thor: combattono e difendono Robrenn (solo uomini)  
Zirhev: proteggono i semiumani e le creature silvane
2. Tutti i druidi si riuniscono annualmente nella Foresta Sacra di Carnuilh, un enorme territorio boschivo che si estende nel cuore della Confederazione di Robrenn. Si tratta di un luogo

santificato che nessuno può violare, terreno in cui solo i druidi e gli affiliati al loro ordine (come i Difensori Druidici) possono entrare. Al centro di Carnuill si trova un luogo sacro ancestrale dove alla vigilia di mezza estate i druidi di tutta la regione (non solo del Robrenn) si incontrano per discutere di questioni religiose, riferire sullo stato dell'ecosistema, ricevere auspici dagli immortali, risolvere dispute interne e discutere di qualsiasi cosa riguardi l'ordine sotto l'occhio vigile del Gran Druido Maud, figlia di Trestana (mezzelfa seguace di Breig). Il Gran Druido di Robrenn si occupa di sorvegliare e proteggere l'intera regione che si estende dal Golfo di Hule fino alla Penisola di Capo Orco.

3. I druidi detengono il potere spirituale e parte di quello temporale all'interno della confederazione degli stati robrenniani, avendo il diritto di emanare leggi e giudicare i crimini commessi. Persino i nobili che governano le diverse regioni devono ascoltare i consigli e le imposizioni dei druidi, che sono la voce diretta degli dei. Sono sempre i druidi a incoronare il sovrano di Robrenn, che ogni dodici anni deve prendere parte ad una ricerca per dimostrare di essere ancora degno di governare o lasciare il posto al suo successore, donando la propria vita a Breig affinché la sua essenza venga assorbita dalla terra e la nazione ne venga fecondata (secondo le leggi della natura). Se il re non adempisse al suo dovere gravi sventure si abbatterebbero sul Robrenn, mentre se la linea di sangue reale non lasciasse eredi, sarebbe compito dei druidi scegliere un nuovo sovrano che guidi la confederazione tra i nobili (come fecero inizialmente incoronando Robrenn I). Inoltre, nessun nobile può muovere guerra ad altre popolazioni senza prima aver ottenuto il permesso dei druidi, ed essi possono persino dichiarare una guerra santa per bocca del Gran Druido Maud (secondo le leggi locali infatti, solo una donna può essere a capo dei druidi robrenniani). I druidi inoltre moderano anche le diatribe interne fra le regioni che compongono la federazione robrenniana, e sono gli unici a poter autorizzare scontri interni qualora non riescano a dirimere pacificamente le questioni tra i nobili in conflitto. Considerando il rispetto e il timore reverenziale che tutti i robrenniani nutrono nei confronti della casta druidica, disobbedire ai loro ordini sarebbe considerato da tutti un'eresia e chi si macchiasse di un tale crimine diventerebbe certamente il nemico di ogni buon robrenniano, causando probabilmente una caccia all'uomo o una guerra civile (cosa che finora non è mai accaduta).
4. Nella mitologia robrenniana, Asterius è associato alla luna, che oltre a simboleggiare il cambiamento e il viaggio, è anche simbolo di prosperità e salute, dato che nelle pianure della Baronia di Sedhuen (patrocinata proprio da Belnos e Breig) crescono i fiori detti "boccioli di luna" (particolari perché sbocciano solo durante le notti di luna piena), dalle grandi proprietà curative. Per questo motivo Belnos è associato anche alla guarigione in Robrenn, oltre che al viaggio e al commercio.

5. Il culto di Kagyar era già presente nella regione quando gli antenati dei robrenniani vi si insediarono. Tuttavia, data la natura dei nani e la loro forte avversione per le pratiche naturaliste dei seguaci di Breig, Kagyar non riuscì mai ad entrare nel novero delle divinità proprie del culto robrenniano, anche se la fede in Belsamas viene tollerata, dato che i nani hanno contribuito grandemente allo sviluppo economico del Robrenn (mentre dall'altra parte i seguaci di Breig hanno sempre frenato quello tecnologico). I sacerdoti di Belsamas pertanto non appartengono all'ordine druidico e sono costretti a prendere ordini dai druidi. Essi sono considerati alla stregua di uomini liberi (comuni) e la loro predilezione per l'arte della metallurgia li aliena alla fede druidica, anche se i pochi devoti di Belsamas (tra cui tutti i nani) tengono in grande considerazione i consigli dei chierici e tributano loro lo stesso rispetto concesso ai druidi.
6. I sacerdoti di **Nyt** (Hel), patrona della morte, delle tenebre e del reincarnazione come forma di aberrazione (l'esatta antitesi di Breig), non sono bene accetti nella confederazione robrenniana, e per questo si nascondono nelle zone più selvagge, tramando per conto della loro divinità per portare caos e corruzione nel mondo. I druidi riconoscono l'importanza dell'equilibrio delle forze, e permettono l'esistenza del culto di Nyt, opponendosi tuttavia agli sforzi dei cultisti di corrompere l'ecosistema della regione e di alterare in un senso o nell'altro l'ordine naturale delle cose.
7. Gli orchetti Carnax e Cassivellonis che infestano il confine settentrionale robrenniano venerano tutti **Karaash**, mentre i goblin Pictis sono seguaci di **Wogar**, ma i luoghi di culto consacrati alle due divinità sono al di fuori dei confini di Robrenn, nel mezzo dei loro altipiani.

## Saragón (Baronie Selvagge)

<b>Valerías</b>	Amore, arte, passione, fertilità
<b>Al-Kalim</b>	Conoscenza, tolleranza, onore
<b>Milan (Mealiden)</b>	Viaggio, avventura, audacia
<b>Il Giudice (Tarastia)</b>	Giustizia, legge
<b>Il Generale (Thor)</b>	Guerra, coraggio, onore
<b>L'Ambasciatore (Masauwu)</b>	Politica, intrigo, diplomazia

### Note:

1. I saragonesi sono famosi per essere un popolo di studiosi, eruditi e scienziati. Per questo non danno grande importanza alla religione intesa come cieca devozione verso forme di vita più elevate, preferendo concentrare le loro risorse sullo studio dei misteri dell'universo. Tuttavia, riconoscendo lo stato più

illuminato delle divinità rispetto a quello dei semplici mortali, essi rispettano gli immortali e consentono a chiunque voglia di approfondirne la conoscenza e abbracciarne il credo all'intero della nazione. Anche a causa di questa loro estrema tolleranza religiosa e sociale sono spesso criticati dai fanatici vicini narvaezani.

2. Tra i credenti saragonesi, tutti gli immortali conosciuti hanno eguale importanza e meritano lo stesso rispetto, senza che nessuno prevalga sugli altri, anche se sono stati esclusi i culti di Ixion e Vanya per evitare dissidi interni ed eccessivo dogmatismo, come è accaduto nelle vicine baronie di Narvaez e Torreón. Al-Kalim in particolare, nonostante il suo culto sia più recente rispetto agli altri, ha assunto pari dignità e importanza presso i saragonesi dato che i suoi sacerdoti hanno dato un notevole apporto allo sviluppo e alla civilizzazione dello stato negli ultimi trent'anni, ed è considerato il patrono dell'erudizione e della tolleranza, caratteri tipici di Saragòn. La venerazione di Al-Kalim diffusa nelle Baronie Selvagge è meno legata all'ortodossia riscontrata in Ylaruam (legata al Sogno del Giardino nel Deserto e al culto dei Guardiani Immortali) e più impostata sulla figura di Al-Kalim stesso come maestro di vita e centro del culto, nonché sul suo Sogno di Giustizia e Onore.

## Terre dei Wallara

<b>Agundji, Il Serpente Arcobaleno (Il Grande Drago)</b>	Vita, creazione, cieli, colori, conoscenza, draghi
<b>Barramundje, la Grande Madre (Calitha)</b>	Fiumi, acque, billabong, fertilità
<b>Genjoo, lo Spirito Coccodrillo (Ka)</b>	Terra, guarigione, saggezza, magia
<b>Warruntam, lo Spirito Aquila (Ixion)</b>	Caccia, guerra, fuoco, audacia, velocità
<b>Spirito delle Stelle (Diamante)</b>	Stelle, luce, ordine
<b>Spirito del Sole (Opale)</b>	Sole, perseveranza, giustizia
<b>Spirito della Luna (Perla)</b>	Luna, notte, istinto, morte

### Note:

1. I wallara sono uomini camaleonte (lontani parenti dei draghi) dal forte misticismo (simile a quello degli aborigeni australiani). Essi venerano gli immortali come se fossero spiriti della natura che agiscono per il solo scopo di portare equilibrio al mondo, ed essi si considerano gli eredi eletti di questi spiriti, custodi del mondo naturale e delle tradizioni di un'era ormai

dimenticata dal resto del mondo. In realtà è a causa di un antico incantesimo herathiano che ha cancellato la loro memoria millenni orsono che i wallara sono precipitati all'età della pietra, perdendo le loro conoscenze, il loro passato, e tramandandosi una versione distorta della realtà. Solo gli immortali, i draghi e gli aranea conoscono la verità, e solo grazie ad un patto tra Korotiku (patrono degli herathiani) e il Grande Drago (patrono dei wallara) gli herathiani sono stati risparmiati dalla vendetta dei draghi.

2. Il *Ragno della Notte* (pseudonimo di **Aracne Prima** presso i wallara) è il nemico giurato del pantheon che protegge i wallara, visto che esso incarna tutti i peggiori difetti e i vizi dei nemici herathiani dei wallara, ovvero oppressione, inganno, distruzione e avidità. Fu a causa della paranoia suscitata dalle parole dei sacerdoti di Aracne Prima che i maghi aranea più potenti idearono l'incantesimo dell'oblio per eliminare dalla mente dei wallara la conoscenza della vera natura degli herathiani, incantesimo del quale persero il controllo e che finì col cancellare completamente la memoria dei wallara, riportandoli allo stato primitivo.
3. Tra i wallara godono di grande rispetto sia i maghi che gli stregoni, oltre ai sacerdoti dei vari immortali, e spesso agiscono anch'essi come uomini di medicina (mendoo), nonché come comandanti in tempo di guerra.

## Torreón (Baronie Selvagge)

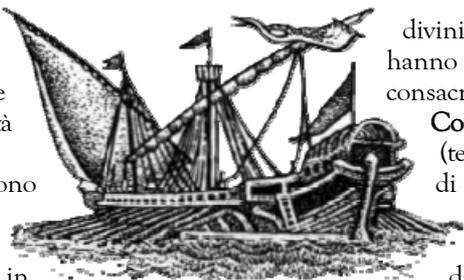
<b>Faña (Vanya)</b>	Patriottismo, orgoglio, vittoria
<b>Il Generale (Thor)</b>	Guerra, coraggio, onore
<b>Il Giudice (Tarastia)</b>	Giustizia, legge, ordine
<b>Milan (Mealiden)</b>	Viaggio, avventura, audacia
<b>Valerías</b>	Amore, passione, fertilità, arti
<b>Ixion</b>	Sole, saggezza e sapienza, potenza e passione, equilibrio
<b>L'Ambasciatore (Masauwu)</b>	Politica, intrigo, diplomazia

### Note:

1. Torreón è uno stato militarista fondato sulla forza delle armi, e come tale il culto dominante è quello di Vanya (chiamata Faña nella lingua locale). La maggior parte della popolazione ha un forte attaccamento alla religione, nella quale Faña rappresenta la guida della popolazione verso un'etica di comportamento improntata all'orgoglio nazionale, all'amore per la battaglia e per l'esibizione di forza in genere. Per gli stessi motivi, il secondo favorito dei torreonesi è ovviamente il Generale (anche se questi viene associato meno alla nazione e più ad un'ideale di condotta onorevole e coraggio in guerra). Il

Giudice completa il trittico delle divinità più venerate dai torreonesi, nella credenza che egli incarni quella legge divina e quel senso di ordine che trasuda dalla nobiltà e permea la società torreonese stratificata in classi.

2. I culti di Valerías, Milan e dell'Ambasciatore sono considerati minori in Torreòn ma tollerati, e in seguito ai rapporti militari e politici con Narvaez, anche il culto di Ixion si è diffuso in Torreòn, forte del proselitismo praticato da missionari e fondamentalisti narvaezani, con l'intento di unificare le due nazioni sotto un'unica fede.



divinità, mentre i vilaverdani hanno un unico tempio consacrato a Milan.

**Colonia del Corno** (territorio texeirano a nord di Jibarù che consta di Bom Jardim, un insediamento fondato da missionari per curare gli

Afflitti, e la Fortaleza da Boa Vista, una colonia penale che si affaccia sulla Baia del Tridente): i missionari di Bom Jardim venerano Valerías, mentre a Boa Vista è presente un tempio dedicato a Faña.

**Porto Escorpião** (porto commerciale vilaverdano sulla costa nimmuriana, governato dal figlio del Barone di Vilaverde): l'Ambasciatore e il Mercante sono gli unici due culti presenti nella colonia.

**Porto Maldição** e **Mato Grande** (ex-colonie vilaverdane di dubbia reputazione ora indipendenti, site sulla costa orientale del Braccio): un tempio dedicato al Mercante è stato edificato in origine, e attualmente i coloni lo venerano più come patrono di astuzia, furto e sotterfugio.

**Protectorado da Presa** (colonia texeirana a sud della Renardie e confinante con l'Eusdria, che recentemente ha cercato di ottenere l'indipendenza con una sanguinosa guerra, ottenendo solo un decentramento dei poteri): la divina Faña è l'unico immortale ammesso nella colonia.

**Terra Leãoça** (colonia vilaverdana al confine tra Bellayne e Herath): un tempio è stato costruito per ingraziarsi i favori di tutte le divinità vilaverdane, con una cappella dedicata a ciascun immortale. Il maggior seguito qui lo ottengono comunque l'Ambasciatore, Milan e Faña.

## Vilaverde e Texeiras (Baronie Selvagge)

Milan (Mealiden)	Viaggio, avventura, audacia
Il Mercante (Asterius)	Commercio, ricchezza, viaggio, astuzia, arrivismo, messaggeri
Faña (Vanya)	Patriottismo, orgoglio, vendetta
Valerías	Amore, passione, fertilità, arti
L'Ambasciatore (Masauwu)	Politica, intrigo, diplomazia

### Note:

1. Vilaverde e Texeiras, note anche come le Potenze Marinare, sono due nazioni basate sul commercio e sul dominio delle rotte marittime. Per questo agiscono come canali preferenziali attraverso i quali passa il commercio marittimo di tutta la Costa Selvaggia. Entrambe sono famose per la forza della loro flotta navale e soprattutto le grandi capacità dei loro esploratori, e per questo considerano meritevoli di venerazione solo alcune delle divinità tipiche dei Los Guardianos, ovvero quelle che incarnano meglio le loro capacità e il loro carattere. Milan è quindi la divinità più venerata anche come protettore dei marinai, insieme al Mercante, patrono del commercio e dell'astuzia di cui i vilaverdani sono così fieri. Valerías e Faña incarnano invece gli ideali di passione, forza d'animo, volontà e orgoglio che scorrono nel sangue di texeirani e vilaverdani, e completano il quadro degli immortali che queste nazioni si curano di onorare. L'Ambasciatore ha un ruolo di secondo piano rispetto a queste divinità, ma rientra nel novero dei culti presenti nei due stati, anche se è considerato di nicchia.
2. Vi sono diverse colonie texeirane e vilaverdane sparse per la Costa Selvaggia, ciascuna delle quali viene trattata brevemente per quanto riguarda i culti ivi diffusi.

**Bastião das Tartarugas** (colonia costiera vilaverdana arroccata sulla scogliera a sud-est di Robrenn, abitata da umani e tortle): qui i tortle pregano le loro

## BRACCIO DELL'IMMORTALE

Questa regione comprende una grande penisola situata a ovest della Costa Selvaggia e circondata dal mare (l'Abisso Izondano a est e sud, l'Oceano Estremo a ovest), che costituisce la parte più occidentale e più meridionale del continente di Brun. Alte montagne e boschi millenari formano il paesaggio tipico del Braccio, abitato soprattutto da umanoidi, da elfi e minotauri alati (ee'ar e enduk), da clan di faenare devote alla Madre Innominata (**Cochere**), da tribù di rakasta pericolose quanto misteriose e da diversi clan di draghi seguaci del **Grande Drago** che detestano la presenza degli umani e amano spadroneggiare sugli umanoidi. Nessun impero o regno predominante è presente nel Braccio dell'Immortale, e le varie razze tendono a rimanere indipendenti, scontrandosi per il dominio di alcune aree (specialmente gli umanoidi dell'ovest) o alleandosi per perseguire fini comuni (ee'ar e enduk).

## Aeryl

<b>La Guida (Isundal)</b>	<b>Saggezza, sapienza, magia, tradizione, serenità, pace, natura</b>
<b>Il Guardiano (Mealiden)</b>	<b>Lealtà, protezione, guerra</b>
<b>L'Avventuriero (Eiryndul)</b>	<b>Libertà, astuzia, scherzi, divertimento, curiosità, avventura</b>

### Note:

1. Gli ee'ar perseguono uno stile di vita che individua due tipi di soggetti: coloro che si dedicano a potenziare il proprio corpo attraverso il combattimento e il codice del guerriero, e quelli che si dedicano a migliorare il proprio spirito grazie all'arte e alla filosofia; anche se ogni ee'ar porta avanti entrambe le discipline, ne predilige sempre una sull'altra. Per questo la Guida e il Guardiano sono le divinità di riferimento degli ee'ar, che sono molto religiosi senza tuttavia apparire mai pedanti o zeloti.
2. L'Avventuriero è il patrono di tutti quegli ee'ar che sono in contrasto con la tradizione, che sono in cerca di novità e d'avventura o semplicemente amanti del divertimento, e perseguono una via diversa dalle tradizioni degli antenati. Nonostante non venga considerato una figura negativa, l'Avventuriero è comunque un patrono poco gradito agli anziani dei clan e spesso preso a modello e a protettore dai giovani e dagli avventurieri, per i quali incarna il senso di libertà e di autodeterminazione che guida le loro scelte dettate dall'istinto e dalle passioni più che dalla ponderazione e dagli insegnamenti della storia.

## Città-stato Jakar

<b>Atzanteotl Ka</b>	<b>Distruzione, inganno, vendetta</b>
	<b>Prosperità, protezione della vita, magia, guarigione, conoscenza</b>

### Note:

1. I rakasta che vivono nelle foreste meridionali del Braccio dell'Immortale sono in maggioranza seguaci di Atzanteotl. Su ispirazione del loro patrono, essi hanno formato diverse città-stato simili a quelle azcane, con una grande ziggurat di pietra al centro come tempio consacrato ad Atzanteotl, costruita su imitazione di alcune rovine olteche della zona. I rakasta appartengono al ceppo jakar e jakarundi e in ogni città vivono sotto il controllo del Gran Sacerdote di Atzanteotl, colui che ha potere di vita e di morte su tutti. In passato, un gruppo di rakasta cercò di ribellarsi alla corruzione sussurrata da Atzanteotl, ma venne maledetto e trasformato negli odierni ocelasta, costretti a vagare per mezzo mondo alla ricerca di una cura alla loro maledizione.
2. Attualmente esistono alcuni seguaci di Ka, antico patrono dei rakasta, che si oppongono al dispotismo

dei sacerdoti di Atzanteotl. Tuttavia, essi si muovono con circospezione tra i jakar, tessendo una fitta tela di intrighi e alleanze per riuscire a creare un'organizzazione estesa che possa sferrare al momento giusto un duro colpo alla casta sacerdotale di tutte le città. I Figli del Giaguaro (così è nota tra i cospiratori la setta) contano diversi membri tra le classi più povere e tra gli artigiani jakar, nonché vari maghi e sacerdoti jakarundi, e la totalità degli ocelasta maledetti da Atzanteotl e scacciati dai jakar che ancora vivono nascosti nelle foreste meridionali e che segretamente operano per rovesciare il governo di Atzanteotl.

## Eshu

<b>Idu (Ixion)</b>	<b>Fuoco, sole, equilibrio, potere, saggezza, conoscenza</b>
--------------------	--

### Note:

1. Gli enduk di Eshu sono minotauri alati, migrati nell'altopiano centrale del Braccio dell'Immortale nel 600 PI grazie all'aiuto degli amici ee'ar, dopo che i malvagi uomini scorpione sohktari li tradirono e li cacciarono dal Nimmur. Da quel giorno diffidano dei popoli non alati e cercano di riconquistare il Nimmur con l'aiuto degli ee'ar e di alcuni sohktari che ancora venerano Idu, guidati dal leggendario Gildesh, che per intercessione di Idu torna a incarnarsi su Mystara ogni 300 anni per guidare il suo popolo (la prima incarnazione avvenne nel 500 PI, l'ultima nel 1000 DI). Gli enduk sono ferventi sostenitori di Idu, signore del sole e dell'equilibrio universale, e sono individui molto religiosi e legati alla tradizione. Per la loro visione del mondo, qualsiasi divinità che si opponga al sole e alla luce di Idu è considerata nemica, anche se non esiste un particolare demone che incarni questo ruolo nel loro misticismo (nonostante **Menlil** sia in cima alla lista dei nemici di Idu).
2. Secondo la tradizione, Minoides è l'enduk che nell'800 PI si ribellò ad Idu, uccise il suo rappresentante terreno Gildesh, e cercò di usurpare il suo posto come sovrano di Nimmur. Per la sua insolenza e l'offesa arrecata al prediletto di Idu, il dio del sole lo maledisse insieme ai suoi sostenitori, ed egli perse le ali, trasformandosi nel primo minotauro e fuggendo dal Nimmur coi suoi seguaci. Da allora, Minoides è l'emblema della brutalità, del tradimento e della violenza presso gli enduk, considerato il termine di paragone negativo da contrapporre alla grandezza e alla saggezza di Idu. Sebbene non sia un immortale né considerato come tale, è comunque una figura mitica che spesso ricorre nei racconti per simboleggiare il lato distruttivo e malvagio della natura enduk, da cui tutti i veri fedeli devono allontanarsi per ottenere la grazia di Idu.

## Gombar

<i>Macroblan</i>	Prosperità, commercio, denaro, ricchezza, avidità
<i>Masauwu</i>	Intrigo, politica, inganno, ambizione, manipolazione
<i>Il Multiforme (Korotiku)</i>	Astuzia, furbizia, saggezza, imbrogli, sotterfugi, divertimento
<i>Il Viaggiatore Celeste (Sinbad)</i>	Viaggio, esplorazione, avventura, coraggio, superare qualsiasi barriera e confine
<i>Ogun (Wayland)</i>	Metallurgia, artigianato, fabbri
<i>Zugzul</i>	Potere, fuoco, negromanzia, tenebre, guerra
<i>Karaash</i>	Guerra, vittoria, conquista, tattica, forza

### Note:

1. Gli abitanti di Gombar sono i Tanagorchi (ogrekin), una razza formata da orchi e tanagoro che vive nella penisola di Tangor e che ha fondato le due colonie di Gombar e Suma'a nel Braccio dell'Immortale intorno al VII secolo DI. I tanagorchi di Gombar sono un popolo votato al commercio e alla ricchezza, una vera plutocrazia retta da un Re-Mercante. La maggioranza dei gombariani venera Macroblan, patrono della ricchezza e del commercio e protettore della città. È possibile trovare a Gombar anche templi dedicati ad alcuni degli immortali del Culto Tanagorco considerati particolarmente propizi ed importanti per il benessere o la storia della città: Masauwu, il Multiforme (Korotiku), il Viaggiatore Celeste (Sinbad), Ogun (Wayland) e persino Zugzul e Karaash, il cui culto non ha però grande diffusione tra i gombariani più dediti al profitto che alla guerra.

## Suma'a

<i>Sumag (Terra)</i>	Creazione e protezione di tutte le forme di vita, equilibrio del ciclo vitale, prosperità, fertilità, terra
----------------------	---

### Note:

Il Grande Tempio di Sumag è l'unica istituzione religiosa presente nella città-stato di Suma'a, un'anomalia rispetto alla normale mistica tanagorca. Si tratta di un culto monoteista devoto alla dea Sumag (Terra), privo delle altre divinità del pantheon tanagorco. Quest'ordine annovera al proprio interno sia chierici che monaci, e riprende una filosofia nata nel periodo della fusione tra gli orchi e gli umani ma relegata poi in secondo piano nella madrepatria Tangor. Il culto rifiuta gli immortali visti come persecutori di interessi specifici ed in questo caso

razziali (umani e orchi), rifiuta la violenza come arma di offesa, identifica in Sumag la creatrice e custode della vita in tutte le sue forme e dell'equilibrio universale a cui deve aspirare il fedele, e propone una ricerca personale dell'equilibrio e della perfezione al di fuori di schemi precostituiti (questo ai tempi della fusione orchi-umani serviva a garantire un concetto di perfezione che andava al di là degli schemi sociali delle due razze). Col tempo le motivazioni che hanno portato alla nascita di questa filosofia di vita si sono perse e sono state sostituite dal culto e dalla leggenda del Multiforme (Korotiku), così il culto di Sumag è rimasto in ombra per secoli, godendo di un numero ristretto di fedelissimi. L'occasione per la rinascita è avvenuta con le spedizioni coloniali nel Braccio dell'Immortale, quando i sacerdoti del Tempio di Sumag hanno preso il controllo di una delle due città fondate dagli esploratori tanagorchi e insieme ai loro fedeli hanno plasmato gli abitanti di Suma'a sull'esempio della loro dottrina. Questa filosofia insegna ai suoi adepti le vie verso l'illuminazione non tramite l'insegnamento, vista l'unicità personale di ogni illuminazione, ma tramite l'esempio, ed è proprio la ricerca personale della giusta via e la propensione ad una vita esemplare nei confronti dei non credenti a portare alcuni monaci, seppur in maniera non organizzata e prestabilita dal tempio, a vagare per il mondo come missionari.

## Terre Orchesche Occidentali

<i>Karaash</i>	Guerra, forza, vittoria, conquista
<i>Zugzul</i>	Fuoco, guerra, potere, conquista
<i>Ait-tha (Talitha)</i>	Inganno, avidità, ladri, assassini

### Note:

Ghonam, Sulkar e Yamekh sono le tre tribù che vivono nella zona nord-orientale del Braccio dell'Immortale, stretti tra il mare a est e le montagne e l'altopiano di Eshu a ovest. Si tratta di umanoidi fuggiti dalla penisola di Capo Orchetto per non essere assoggettati dalle grandi tribù che dominano quella regione, e sono in perenne lotta tra loro per il territorio. Ciascuna tribù venera un diverso patrono: i ghonam (i più numerosi, circa 3000 individui tra orchi e mezzorchi) sono seguaci di Karaash, mentre i sulkar (tribù di circa 1000 orchetti in cui dominano le poche femmine, considerate vitali per la sopravvivenza e quindi riverite) onorano Ait-tha. Gli yamekh (circa 2200 orchetti) rendono invece omaggio al vulcano che domina il loro territorio come fosse una divinità, offrendo prigionieri in sacrificio affinché si plachi la sua furia. Zugzul risponde alle richieste di intervento divino degli orchetti yamekh.



## TERRE DI MEZZO

Nulla di certo è dato sapere circa le popolazioni che vivono nelle cosiddette Terre di Mezzo, che vanno dall'oceano occidentale alle montagne del Norwold e comprendono le Steppe di Yazak, la Valle Boreana, l'Hyborea e la Grande Foresta Centrale che dall'Hule arriva fin quasi alle coste occidentali del Brun. Le Terre di Mezzo dovrebbero essere abitate da popolazioni umane discendenti di neathar e oltechi, e dai discendenti delle tribù umanoidi che hanno migrato in lungo e in largo per questa regione parecchi secoli prima. Inoltre, tribù di altri umanoidi sono diffusi in queste terre, in particolare rakasta, lupin, minotauri, centauri e persino i misteriosi cryon nelle terre gelide dell'Hyborea. Il Reame Silvano, conquistato nel 600 DI da Moorkroft "Flagello degli Elfi", spietato mago pronto a distruggere un'intera etnia per le sue ambizioni e ossessioni, si trova sulla costa occidentale bruniana, diversi chilometri a nord rispetto al Braccio dell'Immortale. È probabile che Moorkroft veneri **Iliric** o **Pharamond** (se si tratta di un mago alphetiano), mentre le creature silvane del Reame sono devote a **Ilсандal**, così come gli elfi del clan Tarlyon (vedi CM5: *Mystery of the Snow Pearls*) che vive probabilmente sul versante occidentale delle Montagne Nere, poco a nord del confine settentrionale huleano. Questi elfi ipoteticamente sono arrivati in quella zona dopo essere fuggiti dal Reame Silvano invaso da Moorkroft nel 610 DI: sono giunti prima nella Grande Desolazione, e in seguito ad un incontro traumatico con gli elfi graakhaliani (vedi *Champions of Mystara*), una parte è tornata sui suoi passi stabilendosi nella zona sopraaccitata e piantandovi un ramo preso dall'Albero Madre.

Vicino all'Hule, nella Grande Foresta Centrale (Midland Forest), si ipotizza la presenza di un regno elfico fondato da **Eiryndul** e devoto ad esso, mentre le divinità della natura come **Chirone**, **Djaea**, **Ordana** e **Zirchev** hanno numerosi seguaci tra le popolazioni che vivono in questa grande distesa boschiva. Inoltre, esistono clan di faenare che abitano sui picchi ventosi più difficili da raggiungere e diverse tribù di gyerian (umanoidi avicoli) seguaci di **Cochere** che vivono nelle praterie centrali sopra all'Hule spostandosi con migrazioni continue e ripetute.

Di seguito viene riportato uno schema delle divinità venerate nelle zone più grandi e ben identificabili, basato interamente su supposizioni legate a indizi sparsi nei vari manuali.

## Borea

<i>Hel</i>	Reincarnazione, morte, tenebre ed energie fredde, corruzione
<i>Karaash</i>	Umanoidi, forza, guerra, vittoria, conquista, tattica
<i>Ninfangle</i>	Rakasta, caccia, viaggio, audacia, avventura, viaggio, battaglia
<i>Luup (Loup)</i>	Lupin, morte, inverno, ferocia, sopravvivenza del più forte, notte, nomadismo, lealtà al clan
<i>Ka</i>	Protezione della vita, conoscenza, prosperità, saggezza, magia, rettiloidi, giganti delle rocce
<i>Wogar</i>	Goblin, guerra e tattiche militari, conquista, ferocia, predatori
<i>Kiranjo</i>	Minotauri, avidità, violenza, furia, crudeltà, massacro
<i>Grande Drago</i>	Draghi e rettiloidi, creazione, giustizia, conoscenza, magia

### Note:

La Valle Boreana ospita l'antico centro umanoide di Urzud, forse una colonia blackmooriana in rovina che vide la proliferazione e la trasformazione degli uomini-bestia nelle razze umanoidi attuali. Urzud è oramai un insediamento devastato dalle guerre tribali e irriconosciibile, e le varie comunità umanoidi che vivono nelle terre circostanti sono seguaci di Karaash, Hel e Wogar. I lupin sono sostenitori di Luup, mentre i rakasta adorano Ninfangle e Ka; quest'ultimo ha seguaci anche tra i giganti delle rocce e alcuni insediamenti rettiloidi. Kiranjo è venerato dai minotauri e da alcune tribù di razziatori umanoidi e umani, mentre il Grande Drago ha proseliti tra le comunità draconiche attestata sulle montagne e sugli antichi siti blackmooriani ormai ridotti in macerie.

## Hyborea

<i>Zugzul</i>	Fuoco e creature del fuoco, potere, guerra, necromanzia
<i>Stodos</i>	Gelo, ghiacci, tempeste, creature del freddo
<i>Artiglio Bianco (Ninfangle)</i>	Caccia, viaggio, audacia, avventura, viaggio, battaglia
<i>Hel</i>	Reincarnazione, morte, tenebre, corruzione
<i>Garal</i>	Inventori e pensatori, scienza e meccanica, artigianato

### Note:

1. I qaurik sono un popolo che discende dai blackmooriani e dai neathar sopravvissuti alla

Grande Pioggia di Fuoco. Essi vivono nelle gelide terre hyboreane rinchiusi in grandi città protette da un'enorme cupola di cristallo magico, che serve a tenere lontano il gelo e le intemperie. Queste città e queste cupole furono costruite su antichi insediamenti blackmooriani grazie alla conversione dalla tecnologia alla magia operata in collaborazione con alcuni ingegneri nani e maghi umani. Ora sono governate da una casta di misteriosi individui chiamati Signori della Fiamma, sacerdoti-maghi devoti a Zugzul che hanno in mano la conoscenza circa il funzionamento del sistema di riscaldamento di queste città e tiranneggiano in tal modo i qaurik che vi abitano. Esistono circa 15 città qaurik sparse nella regione hyboreana, tutte in contatto tra loro.

2. Zugzul è la divinità principale presso i qaurik, un culto imposto con la forza dai Signori della Fiamma, al quale vengono dedicati rituali giornalieri e persino sacrifici umani, compiuti in segreto dai sacerdoti nella loro torre. Zugzul tiranneggia i qaurik come vendetta personale, dato che gli antenati dei qaurik, i blackmooriani, sono responsabili dell'annientamento dei suoi prediletti afridhi. Inoltre, egli possiede fedeli anche tra gli umanoidi hyboriani, che lo considerano la divinità più potente e lo associano alla fonte di vita e di supremazia ultima: il fuoco.
3. Stodos è il Re dei Ghiacci, viene considerato un demone dai qaurik e non possiede seguaci nelle loro città. Tuttavia, egli è venerato da molte tribù di umanoidi, di cryon e di giganti del gelo che vivono nella regione hyboreana, e si contrappone agli insediamenti controllati da Zugzul, spingendo i suoi accoliti a costanti assalti contro i qaurik e contro le tribù assoggettate a Zugzul per far prevalere le energie fredde su tutta la zona.
4. Artiglio Bianco è il nome con cui è conosciuto e venerato Ninfangle in qualità di patrono della caccia, dei viaggiatori e degli eroi presso tutte le tribù di rakasta presenti in Hyborea (pardasta delle nevi e lynkasta), nonché presso alcune delle comunità umanoidi hyboreane. Il suo culto è radicato dall'età di Blackmoor, ed è stato tramandato ad orchetti e bugbear proprio dai contatti coi rakasta artici.
5. Hel viene ancora venerata da alcune tribù umanoidi come la progenitrice dell'intera razza, colei che ha scolpito i primi umanoidi nel ghiaccio eterno e ha dato loro vita alitandovi sopra l'energia dell'ombra. Per il culto umanoide, Hel è la fonte di vita e colei a cui tutti torneranno, e solo lei decide quale ciclo di reincarnazione spetta ad ogni individuo. Gli umanoidi hanno un unico obiettivo secondo questa fede: portare morte e corruzione nel mondo in modo da accrescere l'energia di Hel, poiché ogni umanoide porta con sé quando muore le anime di coloro che ha ucciso come tributo alla dea. Tanto più grande sarà il tributo in anime, tanto più alta la carica che l'essere ricoprirà una volta reincarnato da Hel.
6. Garal è la divinità venerata dalla maggior parte della popolazione, colui che insegnò ai nani come modificare la tecnologia blackmooriana per renderla

stabile. Purtroppo i suoi fedeli vennero schiacciati da una congiura di seguaci di Zugzul, e i segreti natici rubati sono ora nelle mani dei Signori della Fiamma. Il culto di Garal è tollerato ma viene considerato inferiore, e pochi sono i qaurik che osano riunirsi in segreto nel nome di Garal per progettare un'insurrezione contro i dispotici Signori della Fiamma, nel tentativo di ottenere libertà e conoscenza.

## Steppe di Yazak

<b>Yamag (Terra)</b>	Equilibrio del ciclo vitale, nascita, prosperità e fertilità, terra
<b>Karaash</b>	Umanoidi, forza, guerra, vittoria, conquista, tattica
<b>Tabak (Ixion)</b>	Sole, fuoco, luce, sapienza, ordine
<b>Wogar</b>	Goblin, guerra e tattiche militari, conquista, ferocia, predatori
<b>Wotan (Odino)</b>	Cielo, venti, tempeste
<b>Hel</b>	Reincarnazione, morte, tenebre ed energie fredde, corruzione

### Note:

1. L'antico culto umanoide è derivato dalle tradizioni di Urzud, ispirate alle credenze degli uomini bestia modificate col passare del tempo. Esso ha rimpiazzato le figure creatrici originali di Hel e Wotan con Yamag e Tabak, che sono divenuti la madre della vita e il custode dell'ordine universale, simboli dell'eterno e immutabile ciclo vita-morte, giorno-notte, che scandisce il lento incessabile scorrere del tempo. Ad essi si è aggiunto poi anche il culto di Karaash, che ha sottratto a Tabak il dominio della guerra. Karaash incarna ora l'ideale del guerriero e del condottiero a cui si sono sempre ispirati i primi umanoidi, e ha pertanto un posto di alta rilevanza nel pantheon yazak, pur non essendone il capo (titolo che spetta a Yamag).
2. Il culto di Wogar si è diffuso in particolar modo tra le tribù di goblin yazak dopo il XII secolo PI. Wogar è considerato un importante antenato divinizzato, patrono della stirpe goblinoida, della ferocia e della superiorità in battaglia, e si contrappone spesso ai seguaci di Karaash per ottenere la venerazione di tutti gli umanoidi. Il suo culto rimane tuttavia per ora confinato solo tra le tribù di goblin delle steppe.
3. Wotan è rimasto nella mitologia yazak come signore dei cieli e dio delle tempeste e delle precipitazioni, e pertanto viene venerato soprattutto in rapporto alla sua importanza per la pastorizia e l'agricoltura.
4. Secondo la mitologia yazak Hel è la regina dell'aldilà e ha il compito di reincarnare le anime di coloro che non sono degni di diventare tutt'uno con Yamag e Tabak, nel grande ciclo cosmico. Hel viene vista da

alcuni come l'antitesi di Yamag: laddove la seconda è simbolo di fertilità, vita e natura, la prima invece incarna la morte, la tenebra, la sterilità e il gelido alito della corruzione. Altri sciamani invece la considerano più semplicemente un'entità che fa parte del grande ciclo cosmico, senza una valenza apertamente negativa, colei che presiede alla morte come Yamag alla vita, incaricata di respingere chi non è riuscito ad entrare in armonia col creato e a dargli una nuova possibilità tramite la reincarnazione. Secondo il misticismo yazak quindi, solo chi vive seguendo la via tracciata da Tabak, Yamag e Karaash può sperare di unirsi a loro e agli spiriti una volta deceduto. Chi invece non è ancora pronto è condannato a reincarnarsi in una forma scelta da Hel fino a che il suo spirito non sarà purificato.

## ISOLA DELL'ALBA

L'Isola dell'Alba è considerato un continente a parte (benché di piccole dimensioni e per questo denominato isola), situato tra il Brun e l'Alphatia a fare da spartiacque tra gli imperi di Alphatia e Thyatis. L'isola è lambita dal Mare Orientale dell'Alba a est e a nord (che la divide dal Brun) e da quello Occidentale dell'Alba a ovest (che la divide dall'Alphatia), mentre le coste meridionali sono bagnate dal Mare Bellissariano. L'Alba è un'isola divisa in vari feudi e regioni, e contesa dai due imperi più potenti di questa parte del mondo: Thyatis domina la parte orientale, mentre Alphatia quella nord-occidentale. L'unico regno che rimane indipendente, seppure alleato dell'Alphatia, è il Regno di Thothia nella punta sud-occidentale dell'isola, una nazione fondata da discendenti dell'impero nithiano e governata da un faraone (un re-sacerdote). Insediata inizialmente in modo sporadico da gruppi di aranea, phanaton e giganti delle rocce che si attestarono nella parte meridionale (l'attuale Altopiano Perduto, una regione selvaggia e tuttora inesplorata), l'isola venne colonizzata sistematicamente verso il 2000 PI da tribù neathar e antaliane giunte dal Brun, raggiunte trecento anni dopo da una parte degli umanoidi che si separò dall'Orda di Re Loark per cercare nuove terre in questa parte del mondo. I nithiani scoprirono l'isola nel X secolo PI e fondarono colonie ovunque, schiavizzando molti degli autoctoni albigesi fino alla rivolta di Thothia contro la madrepatria e alla caduta di Nithia, che spianò la strada alla conquista dell'isola prima all'Alphatia e poi al neonato impero di Thyatis, in una contesa che è continuata fino al presente.

## Altopiano Perduto

<b>Ui (Ordana)</b>	Natura, fertilità, protezione delle foreste e delle razze silvane
<b>Uatumà (Zirchev)</b>	Caccia, sopravvivenza, audacia, razze silvane, animali, natura
<b>Marau-Ixui (Terra)</b>	Equilibrio del ciclo vitale, terra, nascita, fertilità, stagioni
<b>Il Regno della Notte (AracnePrima)</b>	Inganno, oppressione, oscurità, aranea e ragni
<b>Il Sundal</b>	Protezione degli elfi e della natura, saggezza, sapienza, magia, tradizione, serenità e pace
<b>Ninfangle</b>	Rakasta, audacia, avventura, viaggio, battaglia, caccia
<b>Bastet</b>	Rakasta, felini, imprevedibilità, fortuna, fertilità
<b>Ka</b>	Protezione della vita, prosperità, magia, guarigione, saggezza, rakasta, giganti delle rocce

### Note:

1. La regione conosciuta come Altopiano Perduto (detto anche Altopiano Thothiano dato che la vicina Thothia ne reclama sulla carta la proprietà) occupa tutta la parte meridionale dell'Isola dell'Alba, stretto tra Thothia a est e la Costa delle Ombre a ovest, e a sud si affaccia sul Mare Bellissariano con una serie di scarpate e dirupi che non permettono alcun approdo (questa zona è detta anche la Grande Scarpata). Al suo interno abbonda la vegetazione subtropicale e le specie animali più disparate, e vivono diverse creature intelligenti come aranea, phanaton, rakasta, elfi e giganti delle rocce (in ordine decrescente).
2. Si suppone che le tribù phanaton che vivono nelle foreste dell'Altopiano condividano lo stesso pantheon del Jibarù e venerino quindi Ui (Ordana), Uatumà (Zirchev) e Marau-Ixui (Terra), gli immortali razziali dei phanaton. Questi phanaton sono i discendenti degli schiavi del popolo aranea, che riuscirono a ribellarsi quando Korotiku fece crollare l'impero di Aran e costrinse Aracne Prima a fuggire nelle profondità del sottosuolo mystarano. Da quel lontano passato, i phanaton sono sempre rimasti ferocemente indipendenti e nemici giurati degli aranea, e gli unici con cui hanno stretto un'alleanza sono gli elfi Fiorepuro e i treant della foresta (che condividono la venerazione di Ordana).
3. Aracne Prima viene venerata dagli aranea che infestano le foreste della regione, giunti qui millenni orsono da un altro piano e che un tempo ospitava il centro del loro vasto impero ora in rovina. Fino agli eventi della M5 (che avvengono tra il 1003 e 1004 DI), l'immortale risiede sotto la città di Aran, al

centro dell'Altopiano Perduto, e da lì governa i suoi sudditi e la vicina Thothia.

4. Gli elfi Fiorepuro (Trueflower) facevano probabilmente parte della migrazione degli shiye verso l'Alphatia e giunsero per caso sull'isola, dopo essere rimasti isolati durante il tragitto sul Ponte Arcobaleno e aver preso l'uscita sbagliata. Abbandonati a se stessi, hanno trovato una favorevole cooperazione coi phanaton e ne hanno condiviso così anche la religione, molto simile alla loro filosofia di vita. È molto probabile che questi elfi conservassero uno dei nove semi originali creati da Ilsundal per la migrazione di Mealiden, e che quindi possiedano uno dei due Alberi Madre andati perduti durante la diaspora elfica (quello derivante appunto dal seme degli shiye, che probabilmente Eiryndul ha voluto allontanare di proposito dal clan per poter meglio influenzare i leader e convertirli al proprio culto) e siano perciò seguaci di Ilsundal.
5. Esistono diverse tribù nomadi di rakasta piëveloce (Fast Runner) insediate da secoli nelle foreste dell'Altopiano Thothiano (*Dragon Magazine nr 247*) che hanno reso sempre difficile la colonizzazione del territorio con atti di sabotaggio e guerriglia. Essi sono seguaci di Ninfangle, patrono della caccia, della battaglia e dello stile di vita nomade tipico dei rakasta più antichi, e hanno preso dai vicini thothiani (e dal contatto coi loro cugini che vivono in Thothia) anche il culto di Bastet, madre dei rakasta e latrice di fortuna e fertilità, colei che identifica gli aspetti più istintivi dell'animo rakasta.
6. Ka è venerato anche dai clan di giganti hunakoi (giganti delle rocce dalla pelle rossastra) che abitano lungo il corso del fiume Aurora e sulle pendici meridionali della Grande Scarpata.

## Caerdwicca

<i>Farbautides</i>	Astuzia, inganno, raggio, fuoco
<i>(Loki)</i>	
<i>Manadyn</i>	Acqua, oceani, creature marine,
<i>(Protius)</i>	imprevedibilità, viaggio
<i>Viuden</i>	Autorità, cielo, tempeste, venti,
<i>(Odino)</i>	conoscenza

### Note:

1. La Caerdwicca è una baronia con poco più di mille abitanti situata sulla costa meridionale dell'isola, un protettorato di Thyatis governato dal Thane (Barone locale) Uthgaard McRhomaag. Essa vive quasi esclusivamente di pirateria ai danni di alphatiani, alatiani, minrothaddani e thothiani, e questo garantisce la sua relativa indipendenza da Thyatis che si accontenta di usare i caerdwiccani come elemento di disturbo nel sud dell'Isola dell'Alba per minacciare le rotte commerciali degli avversari e trarne vantaggio senza esporsi.
2. L'eredità culturale dei caerdwiccani poggia nella loro radice neathar: sono probabilmente i discendenti del

gruppo minoritario di neathar che raggiunse l'isola nel 2000 PI e si inoltrò nella Costa delle Ombre fino ad arrivare alla costa meridionale dell'Alba, finendo però tagliato fuori dal resto dei clan insediati nelle zone del centro-nord a causa della lontananza e delle creature ostili che rendevano impossibili gli scambi col resto dell'isola. Le antiche credenze del culto albigese sono ancora oggi alla base del misticismo caerdwiccano. Nonostante non siano molto religiosi, i caerdwiccani sono però superstiziosi, e per questo hanno eretto nel loro piccolo insediamento tre templi alle divinità considerate più importanti nel tentativo di ingraziarsele: Viuden (Odino), il creatore e signore dei cieli e delle tempeste, molto importante per una cultura marinara; Manadyn (Protius), il signore del mare e delle creature marine, patrono dei viaggiatori e dei marinai in genere (altrettanto importante di Viuden ma più ostile e pertanto meno amato); Farbautides (Loki), il signore dell'inganno e dell'astuzia, patrono dei pirati e dei ladri, a cui i caerdwiccani fanno risalire i natali di Caerdwick, il fondatore del clan. Farbautides nella cultura caerdwiccana non ha una valenza negativa, ma rappresenta l'astuzia con la quale si può ingannare e superare il nemico, tipica mentalità piratesca.

3. Secondo le credenze caerdwicane, colei che si oppone al Grande Padre Viuden è l'oscura sorella **Nyt (Hel)**, signora del regno dei morti, del gelo e delle tenebre. Non esistono sacerdoti né templi di Hel in Caerdwicca, e qualsiasi seguace della dea scoperto dai caerdwiccani viene immediatamente braccato, arso vivo e le sue ceneri sparse in mare per non attirare la sventura sui loro insediamenti.

## Costa delle Ombre (Provincia Septentriona e Meridiona)

<i>Tiresias / Dallbard</i>	Visioni del futuro, sogni, poesia e musica, astrologia, rivelazioni profetiche, leggende, magia
<i>Solarios (Ixion)</i>	Sole, luce, potenza, sapienza, opporsi al male
<i>Vanya</i>	Guerra, conquista, vittoria, orgoglio, onore
<i>Valerias</i>	Amore, protezione, carità, fertilità
<i>Il Principe Nero (Orcus)</i>	Morte violenta, distruzione di massa, non-morti, sadismo, cannibalismo, licantropia
<i>Nostra Signora delle Tenebre (Nyx)</i>	Tenebre, oscurità, notte, magia, non-morte, necromanzia, segreti

### Note:

1. Tiresias gode di una larga base di seguaci nella Costa delle Ombre, potendo contare sia su coloro che lo venerano come Dallbard (i nativi albigesi) sia sui coloni thyatiani particolarmente superstiziosi che si sono insediati nella provincia Septentriona. I suoi

chierici godono di notevole autorità soprattutto tra i thyatiani, per la supposta capacità di prevedere e influenzare il futuro. In particolare è famosa anche in patria la profetessa cieca chiamata Sibilla, che vive in una grotta sacra nei boschi a sud di Laticea e scrive le proprie predizioni su fogli di pergamena che custodisce gelosamente. Per questo molti di loro (e anche diversi truffatori che si spacciano per chierici di Tiresias) approfittano della superstizione dei fedeli per ottenere favori e obbedienza, insidiando spesso il primato e l'autorità dei governanti e dei sacerdoti delle altre divinità.

2. Dato che la Costa delle Ombre è famosa per essere un territorio difficile da colonizzare per la presenza di mostri, draghi, non-morti, umanoidi e sette di adoratori dei demoni, tra i suoi abitanti si è diffuso molto più che nella madrepatria il culto di Solarios (Ixion), Re del Sole e signore della luce che bandisce le tenebre portate da questi cultisti e dalle loro demoniache creature. Affiancato ad esso è il culto di Valerias, signora della carità e dell'amore e in questo caso protettrice di coloro che difendono la sicurezza del focolare, che rappresenta la parte femminile della luce e la sposa perfetta di Ixion. Il culto degli Sposi del Sole ha fatto proseliti anche tra i nativi, che hanno associato i due immortali a Bel e Vanu, divinità simbolo delle leggende albigesi. La popolarità degli Sposi del Sole in questa zona è pari a quella di Vanya.
3. Nella Costa delle Ombre è inoltre forte la presenza della Confraternita della Signora Grigia (Vanya), che viene usata dai governatori come braccio armato in aiuto alle truppe thyatiane per scacciare le bestie e i mostri che fin troppo frequentemente escono dalle selve per assalire i villaggi e i contadi. Proprio per il loro ruolo di difensori della popolazione thyatiana, i sacerdoti di Vanya hanno fatto molti proseliti nelle due province, e molti chierici attirano i fedeli con la promessa di gloria e ricchezza per tutti coloro che combattono nell'esercito di Thyatis o nei giochi circensi.
4. Le province thyatiane nella Costa delle Ombre hanno da sempre dovuto fronteggiare l'interferenza di culti segreti votati al Principe Nero (Orcus) e a Nostra Signora delle Tenebre (Nyx), venerati dalle creature mostruose che vivono nel profondo delle foreste della regione e da diversi gruppi di reietti e di necromanti fuggiti nelle colonie. Si tratta soprattutto di licantropi, vampiri e altri non-morti giunti qui con le navi minrothiane nel V secolo DI, che diffusero la piaga del vampirismo e della licantropia specialmente in Meridiona (quasi annientando l'insediamento di Furmenglaive, conquistato successivamente dai thyatiani per riportare l'ordine nella regione).

## Dunadale

<i>Dun (Terra)</i>	Creazione, equilibrio del ciclo vitale, nascita, prosperità, fertilità, terra, allevatori e agricoltori
<i>Viuden (Odino)</i>	Buon governo e autorità, cielo, tempeste, venti, conoscenza
<i>Dallbard (Tiresias)</i>	Poesia e musica, leggende, sogni, rivelazioni, visioni, magia
<i>Brian (Frey)</i>	Ardore, strategia, virilità, lealtà, amicizia, fertilità, agricoltura
<i>Brianna (Freyja)</i>	Abbondanza, fertilità, bellezza, amore, donne guerriere
<i>Donegal (Thor)</i>	Guerra, combattimento, furia in battaglia, onore, audacia
<i>Manadyn (Protius)</i>	Acqua, oceani, creature marine, imprevedibilità, viaggio
<i>Madre Natura (Djaea)</i>	Sopravvivenza delle razze viventi, equilibrio naturale, rispetto della vita, druidismo
<i>Arnelee</i>	Donne indipendenti, coraggio, lealtà, avventura, viaggio, sincerità, sapienza, messaggeri

### Note:

1. I clan dunadaliani più potenti fanno risalire la loro discendenza direttamente a Dun, che secondo la leggenda dimorava in quella regione prima dell'arrivo dei tre fratelli Viuden, Manadyn e Bel, e aveva dato i natali a quei popoli. Per questo ancora oggi essa è la divinità più venerata, considerata la madre dei dunadaliani, e subito dopo di lei vengono lo sposo Viuden e i figli Brian, Brianna e Donegal. Non godono invece di seguaci Bel e i suoi consanguinei, considerati nemici di alcuni dei clan dunadaliani a causa di vecchie faide tribali con i clan meridionali che venerano questi immortali.
2. I chierici di Dallbard sono rispettati dagli albigesi e spesso viaggiano da una parte all'altra della regione facendo le veci di giudici e consiglieri dei capi clan.
3. Esiste un culto druidico fondato dai neathar fin dal loro arrivo nel 2000 PI, che è stato tramandato di padre in figlio. Gli albigesi che venerano Madre Natura sono molti, a dispetto di quanto si possa pensare, poiché essi considerano la natura come una forza che permea l'isola piuttosto che come una persona al pari degli antichi dei. Per questo sull'isola Djaea può vantare diversi fedeli e vari sacerdoti, che sono sempre stati educati alla preservazione e al rispetto del territorio in cui vivono.
4. Arnelee gode di buon seguito nel Dunadale, dato che le sue gesta mortali sono passate alla leggenda ed ora è considerata una delle figlie divine di Viuden, patrona del coraggio, del viaggio e della libertà.
5. **Nyt** ha diversi seguaci tra gli umanoidi che infestano le paludi e le colline del Dunadale (specialmente troll e coboldi). Il culto di **Talitha** è segretamente diffuso

tra alcuni ladri e approfittatori senza scrupoli, mentre **Alphaks** miete consensi tra le frange più oltranziste di dunadaliani nativi che cercano di rovesciare i dominatori alphatiani.

## Ekto

**Ptahr** Artigianato, scultura, metallurgia  
(Kagyar)

**Razud** Autodeterminazione, libertà,  
indipendenza, coraggio, forza

**Rathanos** Fuoco, energia, potere, supremazia  
maschile, orgoglio

### Note:

1. Ekto è famosa per l'abilità dei suoi artigiani e in particolare dei suoi maestri metallurghi (il Collegio della Metallurgia è un'istituzione rinomata in tutto il Mondo Conosciuto). I loro segreti discendono da una tradizione che affonda le sue radici nell'antica Thothia, e sono tramandati di generazione in generazione dai sacerdoti di Ptahr solo ai fedeli più esperti. Per questo il Tempio di Ptahr è il più potente e ricco della città, e l'immortale gode di ottima fama presso gli ektani, eletto da secoli a patrono della città.
2. Il culto di Razud risale al tempo della conquista alphatiana della città e alla progressiva alphatianizzazione di Ekto. La sua politica di autodeterminazione e indipendenza è apprezzata sia dai politici che dai mercanti di questa città-stato, che hanno sempre dato fondi e fiducia al culto, ricevendo in cambio protezione e appoggio nei loro tentativi di rimanere il più indipendenti possibile dall'impero alphatiano e dalle altre potenze locali.
3. Rathanos viene venerato dal Culto della Vera Fiamma, che possiede in città un antico tempio e diversi fedeli di etnia thothiana da tempo immemore. Il Culto ha simpatizzanti e affiliati anche a Trikelios e nel regno thothiano, dove però agisce in segreto. Infatti il suo obiettivo primario è rovesciare il governo thothiano in mano alla setta del Ragno della Notte e reinstaurare il governo del legittimo protettore di Thothia (stando alla filosofia dell'ordine), ovvero Rathanos. Spesso i seguaci di Rathanos hanno tentato di coinvolgere gli alphatiani nei loro progetti, ma dopo alcuni colpi di stato falliti, i governanti delle città-stato dell'Alba hanno preso le distanze dalle loro mosse, pur continuando comunque a dar loro asilo e protezione. I membri del Culto al momento sono divisi tra coloro che propendono per allearsi segretamente ai thyatiani e cercare il loro appoggio per conquistare Thothia e scacciare gli alphatiani dall'isola, ottenendo il controllo della parte sud-orientale, e coloro che invece preferiscono concentrare gli sforzi sull'eliminazione fisica del faraone Ramenhotep XXIII e della sua diabolica consorte, affermando poi la totale indipendenza di Thothia sia dall'Impero di Alpathia che da quello di Thyatis.

4. L'Ordine del Silenzio ha fatto numerosi proseliti anche tra i burocrati e i lestofanti di Ekto, e sebbene non possieda un vero e proprio luogo di culto pubblico a causa dell'aperta opposizione del Tempio di Razud (che in città gode di maggior seguito e potere), **Talitha** riceve la sua fetta di venerazione anche dagli ektani più corrotti, egocentrici e avidi.
5. I seguaci di **Vanya** (dea thyatiana della guerra e della conquista) scarseggiano nella zona e sono malvisti ad Ekto poiché associati a Thyatis, che da sempre ha mire espansionistiche e cerca di anettere Ekto al proprio impero. In particolare le guardie alphatiane sono costantemente alla ricerca di fedeli di Vanya con l'ordine di incarcerarli e torturarli, nella convinzione che si tratti sempre di spie o di sobillatori dell'ordine.

## Furmenglaive

**Mor'Riogha** Guerra, conquista, vittoria,  
*n* (Vanya) orgoglio, onore

**Viuden** Cielo, tempeste, venti, autorità,  
(Odino) buon governo, conoscenza

### Note:

1. Il Furmenglaive è una baronia con poco meno di mille abitanti, in realtà un protettorato istituito nel 500 DI e situato sulla punta più a sud dell'isola. Il dominio è stato governato dalla sua fondazione dalla famiglia più influente della zona, i Furmenglaive, che ha giurato lealtà a Thyatis quando l'impero si è fatto vivo da quelle parti nel 500 DI per porre un freno alla proliferazione di licanthropi e non-morti che minacciavano sia gli insediamenti della Provincia Septentriona che quelli delle vicine coste ochalesi. In cambio dell'appoggio militare thyatiano e di un titolo nobiliare, i Furmenglaive hanno riunito sotto di loro alcuni clan fino ad allora indipendenti stanziati nella zona da secoli addietro e preso in carico il governo di questo angolo sperduto dell'isola.
2. La radice culturale dei furmenglaivini è simile a quella dei caerdwiccani: sono probabilmente i discendenti dei neathar che raggiunsero l'isola nel 2000 PI. I due ceppi più numerosi si insediarono nella zona di Redstone, Westrouрке e Dunadale, mentre un terzo gruppo si inoltrò nella Costa delle Ombre fino ad arrivare alla costa meridionale dell'Alba, finendo però tagliato fuori dal resto delle tribù e lentamente decimato a causa della lontananza e delle creature ostili che vivevano nelle foreste o scendevano dall'Altopiano Perduto e rendevano impossibili gli scambi col resto dell'isola. Tuttavia, al contrario della vicina Caerdwicca, i furmenglaivini hanno accolto l'intrusione delle pratiche sociali e religiose thyatiane con più favore. Attualmente infatti accanto all'antico culto di Viuden, è presente anche il culto della Mor'Rioghan, che sembra ricevere la preferenza della maggior parte della popolazione. Data la natura marziale e fiera del culto di Vanya che fa appello alle tradizioni più arcaiche dei

furmenglaivini, e la costante protezione offerta da questi chierici guerrieri contro gli assalti delle creature delle tenebre che vivono nella Costa delle Ombre, esso è stato bene accolto dai nativi e molti giovani in particolare ogni anno, giunta l'età adulta, si imbarcano per il continente nella speranza di ricevere in duello la gloria di Vanya promessa dai sacerdoti. Persino i governanti del Furmenglaive si sono persuasi della verità sulla leggenda (inventata ad arte dai chierici di Vanya per ottenere l'appoggio dei nativi) della sorella esiliata tornata per dare gloria e potere agli albighesi che si fossero uniti ai thyatiani. Essi stessi si sono schierati dalla parte della dea, nel tentativo di ottenere maggiore prestigio e riconoscimenti nel futuro.

## Helskir

<i>Odino</i>	Buon governo e autorità, astuzia, conoscenza, saggezza, cielo, venti, tempeste
<i>Thor</i>	Guerra, combattimento, furia in battaglia, onore, audacia, virilità
<i>Nooga (Protius)</i>	Acqua, oceani e creature marine, imprevedibilità, viaggio
<i>Frey</i>	Ardore e strategia in battaglia, virilità, lealtà, agricoltura, fertilità
<i>Freyja</i>	Donne guerriere, fertilità, amore, abbondanza, bellezza, Seidh (profezia), anime dei valorosi
<i>Loki</i>	Inganno, menzogna, tradimento, raggio, astuzia, fuoco
<i>Stodos</i>	Gelo, ghiacci, tempeste, rettilioidi

### Note:

1. L'Helskir è un regno fondato da normanni migrati nell'isola a più riprese, a partire dal 2000 PI fino al VII secolo DI, e pertanto il culto ivi diffuso è quello classico antaliano. Odino è l'immortale che riscuote più consensi, seguito dal guerresco Thor e da Nooga, signore dei mari a cui numerosi pirati e pescatori lanciano preghiere e donano offerte per placare le acque e favorire le loro imprese (non è raro trovare



chierici di Odino o Nooga sulle barche dei pirati proprio per propiziare il viaggio). I fratelli Frey e Freyja sono popolare in particolare nell'entroterra helska tra i contadini (dove hanno sostituito quello di Frigg) e tra i guerrieri più astuti. Loki infine viene venerato sia dai pirati che dai furfanti più incalliti.

2. Stodos è il signore del gelo e ha un seguito tra i lucertoloidi che vivono nelle fredde paludi del nord.
3. Tra gli immortali considerati minori, **Vidar (Halav)** è quello che riscuote maggior successo, forte probabilmente delle leggende relative al suo passaggio sull'isola durante il X secolo PI.

## Kendach

<i>Hylaw (Halav)</i>	Guerra, strategia e tattica, forza e determinazione, armi e armaioli, sacrificio, combattere gli umanoidi
<i>Vanya</i>	Guerra, conquista, vittoria, orgoglio, onore
<i>Magna</i>	Nascita, prosperità e fertilità, terra,
<i>Mater (Terra)</i>	agricoltura

### Note:

1. Il Kendach è un piccolo dominio fortificato nel centro dell'Isola dell'Alba, governato da Thyatis da diversi secoli e in cui la penetrazione della cultura thyatiana è stata maggiore rispetto alle altre province albighesi. Formato da popolazioni autoctone discendenti dei neathar giunti sull'isola nel 2000 PI, il Kendach è ora un esempio di fusione tra cultura locale e mentalità thyatiana, tanto che i culti importati da Thyatis, insieme ad abitudini, tecnologia e usanze marziali thyatiane sono state adottate dai nativi kendachesi per migliorare i propri standard di vita e lo status sociale. Attualmente i kendachesi, al contrario dei loro cugini delle vicine province occidentali dell'Alba, sono i più ferventi sostenitori della thyatianizzazione dell'isola e della macchina imperiale di Thyatis.
2. Contrariamente a quanto si può pensare, non è il culto di Vanya la religione dominante del Kendach, bensì quello di Hylaw (Halav), considerato il protettore della famiglia regnante e colui che insegnò ai kendachesi l'arte della guerra e permise loro di tenere testa alle orde umanoide che vivono ai confini del dominio. Le rigide tradizioni militari tipiche del Kendach deriverebbero quindi dalla tattica e dalla strategia appresa da Hylaw, che secondo le leggende approdò sulle coste albighesi secoli fa, ben prima dell'arrivo dei thyatiani, nel momento di maggior pericolo per gli umani che vi abitavano, e li guidò alla vittoria riformando l'esercito e studiando tattiche adeguate contro il nemico umanoide. Sempre secondo la leggenda (basata forse sulle ultime imprese dell'eroe prima di concludere il sentiero per l'immortalità), Hylaw si unì ad una delle matriarche più coraggiose e diede vita al clan di Kendach, che

ancora governa su queste terre col beneplacito del divino antenato. L'attuale Contessa ha semplicemente thyatianizzato il suo vero cognome (da Julia Kendach in Julia Kendasius), anche se la primogenita Marie (che per diritto di nascita erediterà il feudo) non sembra altrettanto intenzionata a seguire l'esempio materno.

3. Il culto della Mor'Rioghan come Macha (Vanya Vittoriosa) è naturalmente presente in Kendach, come esempio della gloria e della potenza imperiale di Thyatis che i kendachesi fanno propria, ma è in aperta e leale competizione con l'antico Ordine di Halav per riuscire ad ottenere la supremazia religiosa nel dominio, sfruttando qualsiasi occasione di muovere assalti contro i vicini umanoidi per ottenere prestigio e proseliti.
4. Un piccolo gruppo di fedeli della Magna Mater è presente nel Kendach, per lo più agricoltori e donne che identificano la divinità thyatiana con le antiche usanze tribali legate alla fertilità e alle divinità della natura neathar.
5. **Nyt (Hel)** è venerata dalle tribù di goblinoidi che infestano le colline intorno a Kendach come patrona delle tenebre, della reincarnazione e della morte. Essa possiede diversi sciamani che tramano per portare distruzione nel dominio thyatiano, nonché alcuni potenti seguaci licanotropi, così viene a buona ragione considerata il nemico per eccellenza del Kendach.

## Porto dell'Est

<i>Koryis</i>	<i>Pace, prosperità, diplomazia, pietà, tolleranza, rispetto delle leggi</i>
<i>Razud</i>	<i>Autodeterminazione, forza, indipendenza, coraggio, autorità</i>
<i>Dodici Osservatori</i>	<i>Artigianato e mestieri</i>
<i>Protius</i>	<i>Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio</i>
<i>Valerias</i>	<i>Amore, passione, desiderio, sensualità, carità, fertilità, arti</i>
<i>Talitha</i>	<i>Autogratificazione a spese altrui, egocentrismo, avidità, inganno, discordia, tradimento, immortalità, ladri e assassini</i>
<i>Alphaks</i>	<i>Distruocere Alphatia e gli alphatiani, odio, vendetta, massacro</i>

### Note:

1. Porto dell'Est è la città gemella di Porto dell'Ovest, fondata dagli alphatiani con la presa dell'isola intorno al 490 PI come stazione di commercio per tutte le merci provenienti dal continente alphatiano e dirette ad ovest. Per questo essa è una città molto prospera, la porta attraverso cui passano tutti i traffici verso l'occidente e gran parte di quelli verso l'oriente.

Porto dell'Est gode di una discreta autonomia governativa, sebbene le truppe alphatiane stazionate nella regione siano un numero spropositato rispetto all'attuale grandezza del dominio, conosciuto anche come Valcolle (Hillvale), segno dell'evidente interesse strategico e commerciale che gli alphatiani mantengono nei confronti di questo luogo.

2. Koryis è l'immortale che ha ottenuto il maggior seguito tra i pacifici portesi orientali, dato che incarna l'ideale di pace, legalità e prosperità che perseguono da tempo gli abitanti della città. Porto dell'Est non è famosa per le sue armate o per le campagne militari, ma si mantiene una città ricca e relativamente indipendente grazie agli sforzi di politici e mercanti, che sull'esempio dei dettami di Koryis antepongono la diplomazia alla coercizione, all'inganno e al doppio gioco.
3. Razud è un altro grande favorito dei portesi, incarnazione dell'ideale di indipendenza e autosufficienza che ogni abitante delle colonie alphatiane sente in maniera ancor più netta rispetto agli alphatiani della madrepatria. Inoltre, la rettitudine e la passione dei suoi sacerdoti hanno contribuito a rendere il tempio di Razud il secondo in ordine di preferenza tra i cittadini, a cui spesso si rivolgono in cerca di aiuto per qualsiasi tipo di problema.
4. L'augrismo è giunto nel dominio grazie al proselitismo di alcuni chierici nani dei Dodici Osservatori, che hanno fondato un tempio all'inizio del V secolo DI e sono riusciti a formare una base di fedeli abbastanza ampia da garantirsi i fondi e l'appoggio per prosperare.
5. Data la sua natura di città portuale, è presente a Porto dell'Est anche un piccolo culto di Protius, anche se l'immortale non gode del seguito di cui dispone nelle altre zone marittime dell'isola, forse per il fatto che la ricchezza della comunità è attribuita più all'intercessione di Koryis che non alla protezione di Protius.
6. Valerias è venerata dai portesi orientali specialmente grazie agli sforzi e al patronato dell'attuale "Barone" Lorne M'Jozee, un artista e un donnaiolo amante dell'edonismo e della bella vita che ha preso l'immortale come proprio nume tutelare e sta cercando di far nascere nell'alta borghesia della sua provincia un ugual gusto per l'edonismo, l'arte e il romanticismo grazie all'influenza del suo culto.
7. I culti segreti di Alphaks e Talitha agiscono da Porto dell'Est per influenzare le varie regioni albigesi sotto l'influenza alphatiana e portare dissidio e anarchia, fomentando l'odio verso lo snobismo della madrepatria e il sentimento irredentista dei coloni fino a farli diventare veri e propri terroristi. In particolare, mentre l'Ordine del Silenzio (il culto di Talitha responsabile dell'Isola dell'Alba) riesce a fondare templi nelle altre colonie, i chierici di Alphaks preferiscono orchestrare tutte le mosse riguardanti l'isola da un punto solo, mandando i propri adepti in missione quando lo ritengono opportuno e mantenendo i collegamenti dall'Antro

Nero (così viene chiamata la caverna segreta consacrata ad Alphaks nelle colline vicino Porto dell'Est). L'Araldo Nero è il patriarca del culto di Alphaks sull'isola e opera in maniera indipendente rispetto al Re e alla Regina del Vulcano di Alphaks. L'Ordine del Silenzio prevede diversi leader per ciascun tempio presente sull'isola, senza che debbano rispondere ad un gerarca unico sebbene agiscano coordinando gli sforzi quando possibile.

## Porto dell'Ovest†

<i>Asterius</i>	Commercio, ricchezza, astuzia, arrivismo, comunicazione, ladri, viaggio, mercanti, messaggeri
<i>Protius</i>	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio
<i>Dodici Osservatori</i>	Artigianato e mestieri
<i>Vanya</i>	Guerra, conquista, vittoria, orgoglio, onore

### Note:

1. Porto dell'Ovest è una città fondata dai thyatiani come scalo per i commerci con l'Isola dell'Alba, in seguito divenuto vero e proprio dominio grazie ai fiorenti traffici che passano attraverso i suoi moli. Il culto più diffuso è ovviamente quello di Asterius, patrono dei commerci e dei viaggi nonché di tutti quegli individui che fanno dell'illegalità e dei traffici illeciti un vero e proprio mestiere che a Porto dell'Ovest è molto redditizio. Il Tempio di Asterius è il più grande e ricco di tutta la città, costruito con le offerte dei mercanti e soprattutto dei ladri che si sono arricchiti grazie alla benevolenza divina, e che ora operano dietro una facciata di rispettabilità per continuare i loro traffici indisturbati con l'appoggio del governatore locale.
2. Protius è il secondo immortale più famoso in città, e numerosi sono i piccoli altari a lui dedicati lungo la costa, dove i marinai e le famiglie di questi si riuniscono a pregare per la buona riuscita di ogni spedizione via mare.
3. L'augrismo è il terzo culto più importante della città, e i Dodici Osservatori sono venerati da tutti quei lavoratori che hanno un minimo di interesse per il lato spirituale della vita. La maggioranza degli abitanti di Porto dell'Ovest pensa solo a sbarcare il lunario senza preoccuparsi di dover riverire questa o quella divinità, ma i chierici dei Dodici hanno da sempre aiutato e sostenuto tutti gli artigiani e i lavoratori onesti, tanto che il loro proselitismo ha favorito tra queste classi la nascita di un forte sentimento di gratitudine e affetto verso questo immortale, patrono del lavoro duro e della pragmaticità.
4. Il Tempio di Vanya di Porto dell'Ovest possiede pochi adepti, più che altro chierici e soldati dell'esercito, dato che la stragrande maggioranza dei

portesi occidentali cerca di evitare lo scontro in qualsiasi modo e di risolvere le dispute con l'astuzia o l'inganno, e non sono quindi un buon terreno di proseliti per la dea della conquista.

## Redstone

<i>Bel (Ixion)</i>	Sole, luce, fuoco, potenza, guerra, eroismo, sapienza
<i>Vanu (Valerías)</i>	Amore, desiderio, sensualità, bellezza, fertilità, protezione
<i>Dallbard (Tiresías)</i>	Poesia, musica, leggende, magia, rivelazioni profetiche, visioni
<i>Mor'Rioghan (Vanya)</i>	Guerra, conquista, vittoria, orgoglio, onore
<i>Hylaw (Halav)</i>	Guerra, strategia e tattica, forza e determinazione, armi e armaioli, sacrificio, combattere gli umanoidi, patriottismo
<i>Turlock (Chirone)</i>	Razze silvane, arti, guarigione, conoscenza, saggezza
<i>Wayland</i>	Metallurgia, ingegneria, artigianato, costrutti magici
<i>Madre Natura (Djaca)</i>	Sopravvivenza delle razze viventi, equilibrio naturale, rispetto della vita, druidismo
<i>Silenus (Faunus)</i>	Razze silvane, animali, baldoria, sessualità e istinti, ebbrezza
<i>Manadyn (Protius)</i>	Acqua, oceani, creature marine, imprevedibilità, viaggio
<i>Farbautides (Loki)</i>	Astuzia, inganno, raggiro, fuoco
<i>Eiryndul</i>	Elfi, illusioni e inganni, astuzia, scherzi, avventura
<i>Bartziluth</i>	Bugbear, furia, battaglia, audacia, forza

### Note:

1. Il culto di Bel e Vanu e dei loro figli è ben radicato nel Redstone, dato che gli abitanti di questa contea si considerano in massima parte discendenti di queste divinità. In particolare Turlock è molto ammirato e ha seguaci anche tra i centauri e le razze silvane che popolano il Redstone.
2. I chierici guerrieri fedeli a Vanya sono riusciti a convertire numerosi albighesi alla causa della Mor'Rioghan, alterando la mitologia a proprio piacimento per presentare l'immortale come la dea che porterà nuovamente gloria e prosperità agli albighesi. Oltre ai nativi, praticamente tutti i thyatiani presenti nella regione (per la maggior parte soldati) sono fedeli della Regina Scarlatta, e questo naturalmente ha dato molta importanza e parecchio potere al suo ordine.

3. Hylaw (Halav) dispone di numerosi fedeli anche tra i redstoniani, memori delle antiche ballate e delle gesta epiche dei loro antenati sotto la guida di questo eroe considerato immortale, il primo vero sovrano mortale della terra dell'Alba. Per questo molti auspicano il ritorno del Re Immortale per poter finalmente compiere il destino di unificazione dei clan albighesi e la cacciata di tutti gli stranieri (alphetiani e thyatiani) che hanno usurpato il diritto legittimo a governare l'isola del popolo albighese.
4. Esiste un culto druidico fondato dai neathar fin dal loro arrivo nel 2000 PI, che è stato tramandato di padre in figlio. Gli albighesi che venerano Madre Natura sono molti, a dispetto di quanto si possa pensare, poiché essi considerano la natura come una persona al pari degli antichi dei. Per questo Djaea può vantare diversi fedeli e vari sacerdoti tra gli albighesi, che sono sempre stati educati alla preservazione e al rispetto del territorio in cui vivono.
5. Eiryndul possiede diversi fedeli tra gli elfi che vivono nelle foreste redstoniane, discendenti di un gruppo di shiye che preferì rimanere nella zona dopo aver preso contatti con le fate che vi abitavano, invece di cercare un'altra terra da colonizzare. Questi shiye sono ancora seguaci di Eiryndul, ma non hanno molti rapporti con gli shiye alphetiani e sono piuttosto schivi nei confronti degli umani, preferendo vivere accanto alle fate.
6. Farbautides è venerato dai goblin del sud di Redstone, mentre Bartziluth dai bugbear del nord.

## Thothia

<b>Ragno della Notte</b>	Oscurità, inganno,
<b>(Aracne Prima)</b>	oppressione
<b>Rathanos</b>	Fuoco, energia, supremazia maschile, potere, orgoglio
<b>Bastet</b>	Fortuna, fertilità, ricchezza, felini

### Note:

1. Aracne Prima è la responsabile della corruzione dei faraoni thothiani delle ultime quattordici generazioni e ha assoggettato l'intero paese alla sua particolare forma di misticismo (incentrato sull'esaltazione della schiavitù e dell'oscurità come portatrice di rivelazioni), controllandone i centri di potere tramite i propri adepti e insediando sul trono accanto al legittimo faraone sua figlia, Aketheti, fin dai tempi di Ramenhotep X (che ora la serve come vampiro nascosto nel Tempio dell'Alba). In seguito agli eventi descritti nell'avventura M5, *Talons of Night* (probabilmente verificatisi nell'anno 1003 o 1004 DI), Aracne Prima verrà smascherata e bandita dalla Thothia, Rathanos ritornerà ad essere il patrono del regno e il suo culto spodesterà il misticismo aracnita.
2. I culti degli antichi immortali nithiani non sono più presenti presso i thothiani perché, a causa degli

effetti dell'Incantesimo dell'Oblio e delle false memorie di cui sono stati forniti gli antenati degli odierni thothiani, c'è una credenza radicata secondo la quale la Thothia è stata maledetta dalle divinità dimenticate conosciute solo come gli Antichi Protettori, che hanno voltato le spalle ai thothiani a causa delle colpe dei loro governanti. I thothiani dopo la caduta di Nithia sono quindi divenuti agnostici o si sono votati al misticismo rathanosita, una forma più raffinata del culto di Rathanos che identifica nell'energia pura e nel fuoco l'elemento cardine della vita e del potere, e intorno alla venerazione del fuoco come forza purificatrice e rafforzatrice e al discernimento dei segreti che esso racchiude ruota tutta una serie di pratiche magico-religiose che formano la base dei rituali rathanositi. Rathanos mantiene in Thothia una setta nota come il Culto della Vera Fiamma (che venera appunto la Fiamma, incarnazione filosofica di Rathanos), che ha diversi adepti specialmente nelle vicine città di Ekto e Trikelios. Il movimento cerca in segreto di rovesciare il governo thothiano e ripristinare l'antico misticismo rathanosita usurpato dagli aracniti.

3. L'Ordine della Tela Quadrata è la setta che governa la vita religiosa della Thothia moderna e che ha manipolato le coscienze e le usanze dei thothiani negli ultimi trecento anni circa. Attraverso una progressiva campagna di oscurantismo e sottile ricatto, l'Ordine è riuscito a relegare in secondo piano il misticismo rathanosita, fino alla totale proibizione di questa filosofia, considerata destabilizzante e caotica. Il misticismo aracnita predica il totale distacco dalle passioni come via verso una condotta illuminata e una vita senza affanni, e questo distacco può essere raggiunto osservando rigorosamente i precetti del Canone della Tela Quadrata, che i mistici thothiani seguono alla lettera. Si tratta di ordini che annullano la volontà dell'individuo a favore dei suoi governanti e del clero, invitandolo a non opporre resistenza di fronte agli ordini e lasciarsi guidare da coloro che vengono investiti di potere dal fato divino. Il misticismo predica inoltre il rispetto e la venerazione nei confronti dell'oscurità, in cui si celano i segreti della conoscenza ultima, contrapposta all'antica venerazione per la fiamma e la luce dei rathanositi (solo un ristretto cerchio di mistici conosce l'esistenza del Ragno della Notte, tutti gli altri fedeli seguono la filosofia impersonale della Tela Quadrata). Il buio per gli aracniti è l'incarnazione della tranquillità, dell'equilibrio e dell'annullamento della volontà e quindi dei problemi terreni, e pertanto la notte è considerato il momento più sacro, durante il quale i veri fedeli sono obbligati a rimanere in casa e meditare fino a che il sonno non sopraggiunge, raggiungendo la pace dei sensi attraverso il distacco dal mondo e ottenendo le risposte ai propri problemi attraverso i sogni e la meditazione. Per questo al calar del sole sono pochi coloro che vagano ancora per le strade di Thothia, solitamente lestofanti all'opera o guardie col compito

di sorvegliare che tutti rispettino il codice e impedire disturbi della sacralità notturna. Ciò significa anche che la notte è dominata dalle creature delle tenebre e dai fedeli di Aracne Prima, che hanno via libera per qualsiasi oscuro affare perseguano.

4. Un piccolo gruppo di fedeli (in particolare quei rakasta pièveleoce integrati nel regno thothiano da generazioni) venera in segreto Bastet, antica divinità nithiana, come protettrice della fortuna e della fertilità ancora oggi.
5. Il culto degli Antichi Protettori (gli dei del pantheon nithiano) non viene più ammesso dal misticismo aracnita, e i seguaci di queste divinità vengono perseguitati se scoperti a praticare rituali in onore di questi dei decaduti. I luoghi di venerazione (templi, obelischis e piramidi) legati a queste divinità sono stati da tempo interdetti dal Faraone e dal clero, anche se nessuno ha osato distruggerli per non provocare ulteriormente l'ira degli immortali. Essi sono attualmente in rovina, abbandonati e privi di custodi, e i pochi fedeli [non più di un centinaio in tutto il regno soprattutto chierici di **Maat**, **Horon** (Ixion), **Isiris** (Valerias), **Amon** (Odino), **Zephyr** (Asterius) e **Mut** (Terra)] che ancora tramandano di nascosto i precetti di questi immortali sono riuniti nell'Ordine della Fenice, creatura mitologica simbolo della speranza che anche il culto degli antichi dei un giorno risorga dalle ceneri.

## **Trikelios**

<b>Protius</b>	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio
<b>Talitha</b>	Egocentrismo, avidità, inganno, tradimento, ladri e assassini
<b>Ptahr</b> (Kagyar)	Artigianato, scultura
<b>Razud</b>	Autodeterminazione, coraggio, forza, indipendenza, autorità
<b>Rathanos</b>	Fuoco, energia, potere, supremazia maschile, orgoglio

### Note:

1. Trikelios è una città-stato di origine thothiana conquistata circa 15 secoli fa dall'Alphatia e famosa per i suoi cantieri e i suoi carpentieri, considerati i migliori dell'Isola dell'Alba. Data l'importanza vitale del mare per i trikeliani, l'antico culto di Protius, signore delle acque e delle creature marine, è il più importante della città, e il dio è considerato il protettore dell'insediamento.
2. Trikelios è anche famosa per essere una città corrotta e in cui la criminalità è largamente diffusa. Per questo il culto alphetiano di Talitha ha diversi seguaci e l'Ordine del Silenzio si pone come una forza politica e intimidatrice in grado di dettare le regole del gioco sia ai mercanti che ai governanti. Le sue ramificazioni si estendono anche nella vicina

Ekto, ma il tempio principale è a Trikelios ed è persino considerato un luogo aperto al culto pubblico, i cui fedeli e officianti non fanno mistero della propria affiliazione (come invece accade in altre parti dell'impero). Dato il suo potere, l'Ordine riceve anche parecchie donazioni più o meno lecite, che contribuiscono a sostenerne la ricchezza e le opere criminali.

3. Il Tempio di Ptahr (Kagyar) è il terzo per importanza e per ricchezza dopo quelli di Protius e Talitha, proprio a causa del fatto che i carpentieri e i falegnami sono i più richiesti dell'isola e godono di rispetto e ricchezza, che in parte donano al culto per ottenerne i favori e l'appoggio.
4. Razud incarna per molte delle colonie alphetiane l'ideale di indipendenza e determinazione necessarie alla libertà, e possiede fedeli anche a Trikelios, sebbene l'influenza coercitiva del culto di Talitha abbia severamente indebolito di proposito la presenza dei razudiani sul territorio. C'è guerra aperta tra l'Ordine del Silenzio e i seguaci di Razud proprio per la volontà di questi ultimi di eliminare la corruzione portata avanti da Talitha, e ovviamente l'Ordine approfitta della sua posizione di superiorità per favorire i culti totalmente neutrali e accondiscendenti rispetto ai suoi progetti (come Protius e Ptahr) e osteggiare invece più o meno apertamente quelli rivali. Quello di Razud possiede ancora diversi fedeli, ma il tempio di Alphatia è stato totalmente sradicato dalla città.
5. Il Culto della Vera Fiamma possiede un piccolo tempio a Trikelios e vari fedeli di etnia thothiana (memoria del periodo in cui la città era ancora dominata da Thothia). I seguaci di Rathanos presenti nel piccolo dominio alphetiano agiscono da tempo per ottenere l'appoggio degli alphetiani in un tentativo di rovesciare il governo thothiano in mano alla setta del Ragno della Notte e reinstaurare il governo del legittimo protettore di Thothia (a loro dire), ovvero Rathanos. Sfortunatamente gli alphetiani di Trikelios non amano immischiarsi in questioni di politica interna di stati esteri e non hanno mai appoggiato apertamente le azioni di questi insurrezionisti (pur continuando comunque a dar loro asilo e protezione). I cultisti di Trikelios collaborano strettamente con quelli di Ekto e con la resistenza segreta thothiana per deporre Ramenhotep e la sua malvagia consorte, cercando sia di assoldare assassini esperti per un attentato che fomentando la popolazione contro i regnanti (e in questo trovano utili collaboratori tra i membri dell'Ordine del Silenzio), nel tentativo di risvegliare i thothiani dall'apatia in cui il misticismo del Ragno della Notte li ha fatti sprofondare.

## Westrourke

<i>Viuden (Odino)</i>	Buon governo e autorità, cielo, tempeste, venti, conoscenza
<i>Donegal (Thor)</i>	Guerra, combattimento, furia in battaglia, onore, audacia
<i>Brian (Frey)</i>	Ardore, strategia, virilità, lealtà, amicizia, fertilità, agricoltura
<i>Brianna (Freyja)</i>	Abbondanza, fertilità, bellezza, amore, donne guerriere
<i>Mor'Rioghan (Vanya)</i>	Guerra, conquista, vittoria, orgoglio, onore
<i>Dallbard (Tiresias)</i>	Poesia, musica, leggende, magia, sogni, rivelazioni profetiche
<i>Wayland</i>	Metallurgia, ingegneria, artigianato, costrutti magici
<i>Arnelec</i>	Donne coraggiose, avventura, viaggio, lealtà, messaggeri
<i>Manadyn (Protius)</i>	Acqua, oceani, creature marine, imprevedibilità, viaggio
<i>Nyt (Hel)</i>	Corruzione, morte, reincarnazione, tenebre ed energie fredde
<i>Karaash</i>	Umanoïdi, forza, guerra, tattica, vittoria, conquista

### Note:

1. Il culto di Viuden è predominante nella regione, insieme a quello dei suoi figli divini. Non compare invece il culto della sua supposta sposa, Dun, né di Bel e Vanu, poiché vengono considerati protettori di clan nemici dalle tribù dominanti del Westrourke (Brianna sostituisce Dun e Vanu come patrona dell'amore e della fertilità presso i westrourkese).
2. La Mor'Rioghan (Vanya) ha un largo seguito nel Westrourke, a causa della forte presenza di militari e chierici thyatiani nella zona meridionale per il loro costante impegno contro le tribù orchesche che minacciano gli insediamenti meridionali e della figura mitizzata del guerriero indomito che rappresenta l'ideale westrourkese.
3. Dallbard ha diversi seguaci tra i ceti più popolari. In particolare i chierici di Dallbard sono molto rispettati dalle comunità e spesso viaggiano da una parte all'altra del Westrourke facendo le veci di giudici e consiglieri dei capi clan. È inoltre molto importante nel Westrourke che al termine di ogni giorno, il bardo del villaggio intoni il Canto di Ringraziamento di Dallbard, poiché è credenza comune che esso protegga il villaggio dall'ira degli dei.
4. Nyt è patrona degli orchetti che vivono nelle colline e negli altipiani meridionali, anche se il suo dominio ancestrale su queste popolazioni è contrastato negli ultimi secoli dal culto di Karaash, che sta cercando di rubare fedeli a colpi di guerre tribali e di proselitismo forzato.

## MARE DEL TERRORE

Il Mare del Terrore comprende l'enorme oceano che divide il Mondo Conosciuto dalla Davania nordorientale, in cui si trovano diverse isole più o meno grandi tra cui l'esotico Arcipelago di Tanegioth, la lontana Ochalea alleata di Thyatis, e i vicini regni di Minrothad e Ierendi, (che però sono stati elencati nella sezione relativa al Mondo Conosciuto) e sotto il quale si estende la regione sottomarina del Mare Assolato e dell'Abisso del Terrore.

### Arcipelago di Tanegioth

<i>Manwara / Olokun (Protius)</i>	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio
<i>Korotiku / Oloron</i>	Saggezza, astuzia, sotterfugio, libertà, pensiero lucido, aranea, scherzo, imbrogli, divertimento
<i>Ka / Kabatala</i>	Creare e preservare la vita, guarigione, prosperità, saggezza conoscenza, magia, rakasta
<i>Yemaja / Marau-Ixui (Terra)</i>	Equilibrio del ciclo vitale, terra, nascita, fertilità, stagioni
<i>Pyro (Ixion)</i>	Luce, sole, potenza, sapienza, guerra, equilibrio e ordine
<i>Gorrziok</i>	Oceani, fenomeni naturali estremi, creazione e distruzione, giganti del mare e delle tempeste
<i>Crakkak</i>	Squali, squaloidi, predatori, caccia, forza, ferocia
<i>Ninfangle</i>	Rakasta, audacia, avventura, viaggio, battaglia, caccia
<i>Ui (Ordana)</i>	Natura, protezione delle foreste e delle razze silvane
<i>Rakhnee (AracPrima)</i>	Aranea malvagi, inganno, oppressione, oscurità
<i>Uatumà (Zirchev)</i>	Caccia, sopravvivenza, audacia
<i>Slizzark</i>	Kopru, dominio dei deboli, potere, corruzione

### Note:

1. Protius (come Manwara e Olokun) è venerato sia dai nativi che dai Twaelar, i marinidi che vivono nelle acque intorno all'Arcipelago di Tanegioth. I twaelar credono di essere gli eletti di Manwara, gli unici a poter spadroneggiare nei mari del sud, e praticano una politica fortemente aggressiva nei confronti dei vascelli che incrociano sulle loro acque territoriali, spesso attaccandoli e rendendo la rotta diretta dal

Brun all'Arcipelago molto pericolosa. Anche i viaggi in canoa e in barca tra le isole dell'Arcipelago sono monitorati dai twaelar, che però consentono agli indigeni di viaggiare liberamente in cambio di offerte e doni lasciati regolarmente dai nativi, con cui hanno un miglior rapporto.

2. Korotiku è venerato dalla maggior parte degli abitanti dell'Arcipelago, indigeni di discendenza tanagoro discendenti degli esploratori giunti dall'ovest millenni orsono, e in minor parte makai che si fermarono sulle isole durante la migrazione che portò i makai dalla Davania al Brun oltre duemila anni prima. La forte impronta tanagoro dei tanegiothiani si evidenzia nel predominio del culto di Korotiku nei villaggi, seguito da quello di Kabatala (Ka), Pyro (Ixion), Yemaja (Terra), Olokun e Gorziok, tipici della cultura tanagoro. In alcuni villaggi si trovano anche sacerdoti (houngan) e maghi selvaggi (bokor) che venerano **Nicktu (Nyx)** e **Shopona (Demogorgone)** e che spesso usano i loro poteri per creare schiavi zombi per i loro scopi.
3. Crakkak viene venerato come Dente Aguzzo dai nativi in qualità di patrono degli squali e dei predatori. Dato che la gran parte dei tanegiothiani vive pescando, molte preghiere e molte offerte vengono fatte per ingraziarsi Dente Aguzzo prima di partire per la pesca. Il timore che i nativi hanno nei confronti di Crakkak è reverenziale: egli è considerato una divinità benigna seppur imprevedibile, l'incarnazione della forza dei predatori marini per eccellenza, gli squali. In suo onore si compiono sacrifici e cerimonie per invocare la forza di Dente Aguzzo sui guerrieri o sui razziatori prima di qualsiasi battaglia.
4. Ninfangle e Ka sono adorati dai rakasta selvaggi che vivono nelle foreste delle isole più grandi dell'arcipelago come protettori della loro stirpe.
5. Gli aranea presenti nelle giungle più fitte delle isole tanegiothiane si dividono tra adoratori di Rakhnee (Aracne Prima) e di Korotiku, con una percentuale di fedeli leggermente a favore della prima. Essi sono aranea molto primitivi, abbandonati al loro destino dopo la dissoluzione dell'Impero di Aran millenni orsono, e predano sulle creature più deboli per sopravvivere, usando le proprie capacità metamorfiche solo in rarissimi casi, quando devono intrattenere scambi pacifici coi nativi (che comunque sono sporadici, dato che la maggior parte degli aranea adotta una politica isolazionista e xenofoba).
6. Nelle isole dell'Arcipelago sono presenti anche comunità di phanaton discendenti degli antichi schiavi degli aranea. Attualmente i phanaton hanno dimenticato la loro storia passata, ma continuano a detestare e combattere gli aranea proprio come insegnano le divinità protettrici della loro razza, Madre Foresta (Ordana), Madre Terra (Terra) e il Cacciatore (Zirhev).
7. Il culto di Gorziok è presente sia tra i nativi che presso i giganti del mare e delle tempeste che vivono nell'arcipelago e nel Mare del Terrore. I fenomeni naturali estremi come tornado e tifoni sono

frequenti, e gli umani li associano proprio a Gorziok, signore delle onde e delle tempeste. Egli viene invocato per placare le calamità naturali o per scongiurarle, e alcune tribù lo pregano per scatenare tifoni e maremoti contro i loro nemici.

8. Slizzark è venerata dai pochi kopru che restano nascosti nel cuore dell'Isola del Terrore e nelle acque circostanti, ultimi discendenti di un largo impero che abbracciava tutto il Mare del Terrore e che è crollato millenni orsono. Questi individui sono subdoli e spietati, famelici e tirannici, e complottono costantemente per ottenere nuovi schiavi e tornare ad estendere il proprio dominio sugli umani della terra ferma e sui merrow sottomarini.
9. Gli abitanti dell'Isola di Mantru, situata sulle sponde del lago vulcanico nel nord dell'Isola del Terrore, sono discendenti di una tribù tanagoro un tempo dominata dai kopru e ora pressoché estinta, che però è riuscita a sopravvivere in una zona selvaggia grazie al progressivo isolamento e alla presenza di una fonte d'acqua dolce abbondante (il lago vulcanico) e di terreno fertile per le colture relativamente povere dei mantruiti. Il culto di Oloron (un tempo l'immortale Pax, ora Korotiku) rappresenta l'unica memoria del passato ancestrale, associato agli elementi uranici più potenti e imprevedibili, e alla sapienza come conoscenza misterica tramandata dalla divinità (cosa che pone il chierico di Oloron in posizione di grande potere a Mantru, secondo solo al capo villaggio).

## Ochalea

**Koryis**

**Pace, prosperità, diplomazia, pietà, tolleranza, rispetto delle leggi**

Note:

1. Gli ochalesi credenti sono per la maggior parte seguaci della cosiddetta Corte Celeste governata da Koryis e rispettano parimenti i ministri di questa grande burocrazia universale, in cui rientrano quasi tutti gli immortali (vedere la Sezione 3 di questo volume per altri approfondimenti sul pantheon ochalese, e l'ottimo *Ochalean Gazetteer* di Giampaolo Agosta, mini-atlante in PDF disponibile online).
2. In Ochalea vivono numerosi lupin che possiedono un proprio culto autoctono, inglobato dagli ochalesi nella Corte Celeste. Tuttavia una buona parte dei lupin preferisce rimanere ancorata alle proprie tradizioni e venera come padre progenitore e protettore Korotiku sotto il nome di **Bawei Huli**, la Volpe dalle Otto Code (ciascuna simboleggia una delle otto virtù dei lupin, oltre che essere legate alle otto zampe del ragno, numero sacro ricorrente nei culti dedicati a Korotiku). Per gli ochalesi invece, Bawei Huli non è altro che una delle forme che prende il cosiddetto "Padre della libertà dai mille volti". Bawei Huli è il protettore di tutte le razze lupin, associato al Centro, all'equilibrio e alla prosperità grazie all'astuzia e alla volontà. Ognuna delle quattro sottorazze autoctone ha scelto poi un patrono ideale, ciascuno associato ad una precisa

direzione e a una stagione (i cosiddetti Quattro Condottieri secondo il pantheon della Corte Celeste) e idealizzato con l'aspetto di un lupin della propria razza. Shi Tianguo (Malinois) è il protettore di tutti i Bracchetti Ochalesi (Ochalean Houndling), mentre i dotti Crestati Ochalesi (Ochalean Crested) si affidano a Shi Noumien (Noumena) e in parte a Ssu-Ma. I bellicosi Shar-Pei seguono Shi Doushang (Thor), mentre i Chow-Chow temono e rispettano Shi Jielang (Loup).

3. Esistono diverse tribù per la maggior parte isolazioniste di rakasta pardasta che vivono nelle zone più selvagge dell'Ochalea (in particolare nelle foreste e nelle zone pedemontane). Essi venerano Ka col nome di **Kong Long** (Drago della terra) in qualità di padre progenitore della razza e creatore del mondo. Tra i parasta sono inoltre presenti i culti di **Ning Feng-Li** (Ninfangle), l'Audace Cacciatore, e di Qing Chen (Bastet) e del marito Fu Kun-lan (Kum-Rah, che tuttavia non è una divinità), il Padre Sonnacchioso, considerati gli esempi delle virtù rakasta (audacia, istinto e pazienza).
4. Diversi sono i mutaforma che abitano sull'isola di Ochalea. Le creature malvage venerano Ou-Rong (Orcus) e Yapo Zhu-Hou (Aracne Prima), mentre quelle non malvage solitamente rivolgono al Padre dai mille volti (Korotiku) le loro invocazioni. Tutti i topi mannari presenti nel regno sono invece seguaci di **Mi Laoshu** (Mrikitat). Aracne Prima viene venerata anche da una setta di malvagi assassini guidati da aranea camuffati da umani.
5. Gli umanoidi che vivono sull'isola, e in particolare gli orchimagi, sono invece tutti seguaci delle divinità che compongono il Culto Demoniaco (specialmente di Jammudaru e Orcus).



## Sottomarinia

<b>Manwara (Protius)</b>	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio
<b>Polunius</b>	Tritoni, architettura, magia, arti e artigianato, creatività, tradizione
<b>Malafor</b>	Marinidi, delfini, protezione e prosperità delle razze acquatiche e dell'ecosistema marino
<b>Tallivai (Calitha)</b>	Elfi marini e razze acquatiche, oceani, laghi e fiumi, viaggio, prosperità, fertilità, buona sorte
<b>Crestaguzza</b>	Kna, prosperità attraverso il commercio, caccia subacquea
<b>Crakkak</b>	Squali, squaloidi, predatori, caccia, forza, ferocia
<b>Kallala</b>	Folletti acquatici, seduzione, malizia, furbizia, femminilità
<b>Saasskas</b>	Distruzione, conquista, oceani, necromanzia, pesci diavolo
<b>Gorrziok</b>	Giganti del mare e delle tempeste, oceani, fenomeni naturali estremi, creazione e distruzione
<b>Slizzark</b>	Kopru, dominio dei deboli, potere, corruzione
<b>Il Cacciatore d'Argento (Ruaidhri)</b>	Sterminio dei licantropi, coraggio, cacciatori

### Note:

1. Sottomarinia è un regno subacqueo che si estende al di sotto delle nazioni di Ierendi e Minrothad e nella zona denominata Mare Assolato (Sunlit Sea), che va dalla costa meridionale del Mondo Conosciuto fino alle terrazze sottomarine che delimitano la fossa oceanica nota semplicemente come Abisso del Terrore (in cui dimorano i pesci diavolo, esseri non-morti al soldo di Saasskas, e creature degli abissi di dimensioni e forme spaventose). Sottomarinia è composta di diversi feudi e regioni, abitate ciascuna da razze diverse che compongono la popolazione del Mare Assolato. La Regina Tarovra (una tritone) governa l'insieme di feudi e il consiglio dei nobili con saggezza, fermezza e giustizia, nel nome di Manwara, indiscusso signore degli abissi e patrono di tutte le razze acquatiche.
2. Oltre alla venerazione di Manwara, ciascuna razza riconosce uno specifico eroe divenuto immortale grazie alle sue gesta, che viene indicato come il simbolo di tutto ciò che è tipico di quella determinata razza subacquea. Così Polunius è l'architetto e il sapiente per eccellenza, patrono dei tritoni; Calitha (chiamata Tallivai dagli elfi

subacquei) è la creatrice della Fronda della Vita e ispiratrice dei principi di pacifismo e della via del mare (l'elendaen); Malafor l'Amico dei Delfini è il protettore e l'eroe dei marinidi del Mare Assolato, colui che insegnò ai suoi simili la lingua dei delfini e forgiò con essi un eterno patto di fratellanza; Crestaguzza è l'iniziatore dell'impero economico sottomarino dei kna, colui che insegnò ai suoi discendenti l'arte del commercio e aprì la strada ai viaggi transoceanici; Crakkak è l'opposto di Malafor, l'eroe che uccise più delfini e forgiò un'alleanza sempiterna col predatore supremo degli oceani, il possente squalo, dando agli squaloidi le loro capacità attuali; Kallala è la prima delle nixie, i folletti acquatici, colei che ottenne da Manwara i poteri ammaliatrici e che generò la stirpe delle nixie; Slizzark è la fondatrice dell'impero kopru, la prima a sviluppare il potere di dominare i più deboli e la più eccelsa tra i kopru; Gorrziok infine è il primo gigante ad aver unito il potere dell'acqua e dell'aria, colui che insegnò ai giganti del mare come vivere in comunione e come prosperare.

3. Saasskas è l'unico vero immortale che si oppone alla prosperità delle razze nel Mare Assolato. Ella cerca costantemente di trovare alleati tra i membri più avidi e infidi delle razze subacquee, convertendoli alla sua causa e trasformandoli in velya (vampiri acquatici) o in squali mannari per controllarli meglio. Tutti i pesci diavolo che vivono nelle profondità del Mare Assolato la venerano, insieme coi non-morti che essa stessa crea nel suo palazzo in rovina nell'Abisso del Terrore, ammassando un'orda di non-morti che scatterà nel momento in cui l'invasione potrà avere inizio.
4. Diverse creature subacquee venerano inoltre Ruaidhri, responsabile di aver salvato Sottomarinia dalla piaga della licanropia portata dai commerci con il mondo di superficie durante l'ultimo millennio grazie al massacro compiuto nella Notte dei Lunghi Coltelli.

## Teki-nura-ria

**Tapu e Arna** Creazione e distruzione,  
(Gorrziok) oceani, fenomeni naturali  
estremi

### Note:

L'isola di Teki-nura-ria (vedi modulo X8, *Drums on Fire Mountain*) è situata a diversi chilometri a est dell'isola di Hattias, ed è abitata da mezzorchi dalla pelle verdastra chiamati Kara-kara, che vivono di pastorizia (allevando maiali selvatici), di pesca e soprattutto razzando le navi mercantili cariche di ori e cibarie esotiche. I kara-kara venerano in maniera molto primitiva due divinità che secondo la loro mitologia hanno creato il mare e il cielo, hanno donato loro una terra su cui abitare e gli hanno rivelato i segreti della navigazione e della guerra, per renderli più forti degli stranieri. Tapu è il signore della terra e del

cielo, colui che dona la forza ai guerrieri e che crea la vita nel mondo. Arna invece è la signora delle acque, patrona del mare e delle tempeste, del lato distruttivo della natura così come delle creature marine. In realtà i kara-kara venerano con due nomi diversi lo stesso immortale, Gorrziok, data la sua natura fortemente dualistica di creatore e distruttore. I kara-kara vennero creati dai nithiani come risultato di incroci tra schiavi orchetti e tanagoro, e usati per colonizzare le isole più settentrionali del Mare del Terrore. In seguito alla caduta di Nithia, gli unici kara-kara a sopravvivere furono quelli di Teki-nura-ria, che dimenticarono tuttavia i loro padroni e pensarono di essere approdati sull'isola un tempo abitata da un popolo conosciuto come gli Anziani. Due giganti delle tempeste apparvero un giorno dalle acque e i kara-kara ne furono talmente atterriti da cominciare a venerarli come divinità. Questi giganti, Tapu e Arna, insegnarono ai kara-kara a navigare, a costruire imbarcazioni e a richiamare a proprio favore gli spiriti del vento (i kal-muru, figli di Tapu e Arna secondo il mito), e in seguito anche a venerare il Signore delle Onde (Gorrziok). Quando i due giganti scomparvero nel III secolo PI, i kara-kara credettero che li avessero lasciati poiché non avevano più nulla da insegnare loro. Iniziarono così a mettere a frutto le conoscenze apprese razzando le isole vicine e le navi mercantili che incrociavano al largo, mantenendo segreta l'ubicazione della propria isola grazie ai kal-muru. Essi continuano a venerare Tapu e Arna, anche se è Gorrziok a rispondere alle loro preghiere.

## MARE ALPHATIANO

La regione del Mare Alphatiano bagna le coste settentrionali e occidentali dell'Alphatia (uno dei continenti mystarani) e quelle orientali della regione del Norwold (parte di Brun) e comprende le isole di Qeodhar e Yannivey, protettorati dell'impero alphatiano, e poche altre piccole isole troppo aride e gelide per essere abitate dall'uomo, divenute rifugio saltuario per spietati pirati nentsuniani e qeodhariani o per mostri famelici.

## Alphatia

**Alphatia** Arti, bellezza, pace, ordine e armonia, proteggere Alphatia e contrastare Alphaks  
**Razud** Autodeterminazione, indipendenza, libertà, coraggio, forza, autorità, alphatiani  
**Āiryndul** Creature silvane intelligenti, creature magiche, elfi, illusioni e astuzia, scherzi, curiosità, inganni, divertimento, avventura

<i>Terra</i>	Creazione e protezione di tutte le forme di vita, equilibrio del ciclo vitale, nascita, prosperità e fertilità, terra, agricoltura
<i>Palartar kan</i>	Magia riguardante gravità, aria e volo, astronomia e astrologia, piano elementale dell'aria, Alphatia (Regno Fluttuante di Ar)
<i>Kagyar</i>	Artigianato, metallurgia, nani, scultura, costruzione, minatori
<i>Zirchev</i>	Caccia, sopravvivenza, animali, tolleranza, magia, razze silvane, natura, emarginati, licantropi
<i>Ixion</i>	Luce, sole, potenza, sapienza, opporsi all'entropia e al male
<i>Pangloss (Ssu-Ma)</i>	Memoria, libri, educazione, saggi, storia, sapienza, ordine, scribi
<i>Valerías</i>	Amore, passione, desiderio, arti, carità, fertilità, protezione
<i>Dharamond</i>	Potere, magia, ambizione, scaltrezza, slealtà, inganno
<i>Protius</i>	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio
<i>Generale Eterno Maat</i>	Guerra, battaglia, disciplina, lealtà, vittoria, pragmatismo, ferocia
<i>Asterius</i>	Giustizia, onore, virtù, integrità, onestà, ordine, lealtà, redenzione, lotta contro il caos e il male
<i>Koryis</i>	Commercio, ricchezza, viaggio, astuzia, arrivismo, messaggeri, comunicazione, mercanti, ladri, tolleranza, rispetto delle leggi
<i>Garal</i>	Gnomi, inventori e pensatori, scienza e meccanica, artigianato
<i>Ka</i>	Protezione della vita, saggezza, preservazione della conoscenza, prosperità, guarigione, magia
<i>Brissard</i>	Dominazione, schiavitù, oppressione, intransigenza
<i>Sommo Ragno (Korotik)</i>	Aracnidi e arane, pensiero lucido, saggezza, astuzia, furbizia, libertà, imbrogli, divertimento
<i>Corvo</i>	Buona sorte, divertimento, gioco, scherzo, furbizia, trucchi, hin
<i>Brindorhin</i>	halfling, sicurezza, famiglia, abbondanza/prosperità, baldoria
<i>Grande Drago</i>	Draghi e rettiloidi, creazione, giustizia, conoscenza, magia
<i>Karaash</i>	Umanoidi, forza, guerra, vittoria, conquista, tattica

<i>Regina Ragno (AareDra)</i>	Ragni e aranea, inganno, oppressione, oscurità
<i>Talitha</i>	Autogratificazione a spese degli altri, egocentrismo, immoralità, inganno, discordia, tradimento, avidità, ladri e assassini
<i>Plasmatore</i>	Pace, carità, uguaglianza, giustizia, tolleranza, combattere soprusi, proteggere i deboli
<i>Nyx</i>	Tenebre e oscurità, non-morte, necromanzia, notte, segreti
<i>Marwdyn</i>	Necromanzia, morte, ricerca magica, imprevedibilità
<i>Alphaks</i>	Distruggere Alphatia e gli alphatiani, odio, vendetta

Note:

1. L'Alphatia è la terra della magia per eccellenza, un grande continente a oriente del Mondo Conosciuto governato da un consiglio di mille maghi di grande potere e da un imperatore eletto dal Consiglio dei Mille. Gli alphatiani sono divisi in due classi, ciascuna delle quali gode di diritti diversi e di un diverso tipo di responsabilità giuridica: gli aristocratici (tutti coloro in grado di lanciare incantesimi) e i comuni (tutto il resto della popolazione, all'incirca il 90%, esclusi gli schiavi, che non rientrano in nessuna classe e non hanno diritti). L'Alphatia è un continente permeato di magia in ogni dettaglio della vita quotidiana, ma i nobili sono caratterizzati da uno spiccato carattere caotico, egoista e individualista che spesso impedisce di collaborare per perseguire un fine comune. Per questo, nonostante il suo potenziale, l'Alphatia è un impero costantemente preda di tendenze isolazioniste e autonomiste, in cui i maghi più potenti cercano di evitare qualsiasi responsabilità di governo o di impegno politico, pur traendo il massimo vantaggio dalla loro posizione per continuare a condurre ricerche ed esperimenti arcani, o semplicemente per godere di una vita agiata dimenticando affanni e problemi grazie a droghe sempre più sofisticate. Per i nobili alphatiani gli immortali sono esseri che hanno raggiunto il massimo potere e hanno trascorso la loro mortalità: più che un oggetto di venerazione quindi, sono un modello a cui ispirarsi per raggiungere lo stesso livello di potere. La fede nelle divinità ha invece messo radici nella classe dei comuni, che si appoggiano agli immortali nella speranza di un mutamento e di un miglioramento delle loro condizioni di vita, anche se buona parte degli alphatiani comuni ha ereditato l'agnosticismo degli aristocratici e non si interessa minimamente di questioni religiose, preferendo concentrarsi sui propri problemi quotidiani o sul modo migliore per arricchirsi e vivere decentemente.

2. Gli immortali alphetiani autoctoni sono diversi: Razud (il più antico e il più potente), Alphetia (la protettrice dell'impero e dell'ordine costituito), Pharamond (antico patrono della magia e dei privilegi della classe nobile), Palartarkan (giovane patrono della magia dell'aria), Koryis (patrono del pacifismo e della prosperità), Alphaks (antico imperatore che portò alla distruzione del mondo d'origine degli alphetiani per una disputa filosofica e che ora cerca di sterminare tutti i sopravvissuti), Talitha (patrona dell'egoismo, dell'inganno e del furto), Brissard (patrono della schiavitù e del diritto dei nobili di dominare i popolani) e Marwdyn (patrono di Cuornero e della necromanzia). Alphetia (apparsa dopo l'arrivo degli alphetiani su Mystara) raccoglie i consensi della maggior parte degli alphetiani ed è la patrona delle arti, sebbene la sua filosofia pacifista e legale stia un po' stretta a tutti quei nobili più improntati al caos e al delirio di onnipotenza, che infatti si rivolgono a Pharamond come patrono e ispiratore. Razud è altrettanto diffuso sia tra nobili che tra comuni (era un antico immortale del popolo cypri già su Vecchia Alphetia), ed è considerato il patrono dello spirito alphetiano di indipendenza e volontà indomita, che permette di raggiungere qualsiasi meta. Palartarkan è il patrono dell'Ar Fluttuante (il regno di isole volanti che egli creò come parte della sua testimonianza per diventare immortale) ed è venerato dagli elementalisti dell'aria. Koryis (asceso anch'egli solo dopo l'arrivo su Mystara) è diventato il patrono dell'ala più moderata e pacifista della nazione, e gode di buon seguito solo nei domini esterni, dato che gli alphetiani della madrepatria lo considerano troppo moderato e arrendevole e gli preferiscono invece il più intraprendente e smalzato Asterius, patrono dei ladri non malvagi e dei mercanti più avidi e astuti. Marwdyn infine è il patrono di Cuornero e di tutti quei maghi che preferiscono condurre esperimenti bizzarri piuttosto che entrare in politica. Il giovane Brissard, sebbene sia un entropico, non viene considerato negativamente dalla popolazione, poiché in quanto patrono della dominazione e del raggio rappresenta il senso di superiorità e di autorità degli alphetiani sui popoli conquistati. Gli unici ad essere decisamente antagonisti degli alphetiani sono Talitha e Alphaks: la prima è associata a tutto ciò che c'è di amorale, corrotto e oscuro nell'impero, protettrice di traditori, assassini e ladri; il secondo invece è l'incarnazione della distruzione e della malvagità, autore di molti tentativi di sfaldare l'impero e massacrare gli abitanti e adorato solo da pazzi o da individui pieni di rancore verso i nobili alphetiani.

3. Tutti gli altri immortali presenti nell'impero sono stati adottati dagli alphetiani in seguito al loro arrivo su Mystara e vengono venerati esclusivamente da una certa razza o all'interno di una singola nazione. Eiryndul è il patrono degli elfi shiye; Kagyar e Garal vengono adorati da tutti i nani e dagli gnomi della Schiattadura e da moltissimi artigiani e ingegneri nel resto dell'impero; Corvo e Brindorhin patrocinano

una buona parte degli halfling presenti nel continente (i restanti seguono culti locali); Karaash viene adorato dagli umanoidi, insieme a Terra e Ixion; Nyx è l'immortale riverito dai necromanti, insieme a Marwdyn; Protius è considerato il protettore del regno sottomarino di Aquas in particolare; Ssu-Ma viene adorato col nome di Pangloss (differenziazione creata dagli alphetiani per distinguersi dal culto ochalese ritenuto inferiore), considerato il creatore della scrittura e della conoscenza, e riveste quindi una grande importanza per i nobili; Ixion trova consensi specialmente nel regno di Altomuro; Maat è la patrona del Verdesprone, il regno più legale del continente, dove giustizia e nobiltà sono valori incrollabili; il Generale Eterno viene riverito da quasi la totalità dei militari alphetiani (sia incantatori che comuni) e protegge il regno militarista del Randel; Valerias è la patrona della passione, dell'amore e delle arti per tutti gli alphetiani; gli aranea nascosti tra la popolazione di Selvapatria e di Cuornero, abitanti originali di queste nazioni alphetiane, sono divisi invece tra i sostenitori del Sommo Ragno (Korotiku) e quelli devoti alla malvagia Regina Ragno (Aracne Prima), che li esorta a usare qualsiasi mezzo, anche il più crudele, per imporre la propria volontà sugli alphetiani e sulle creature silvane. La nazione multirazziale di Limn ospita infine i diversi culti votati al Grande Drago, al Plasmatore, a Zirchev, Ka, Terra, Ixion e Karaash.

## Qeodhar e Yannivey

<i>Wotan</i>	Autorità, astuzia, conoscenza,
<i>(Odino)</i>	saggezza, cielo, tempeste, venti
<i>Nooga</i>	Oceani e creature marine, acqua,
<i>(Protius)</i>	imprevedibilità, viaggio
<i>Tyr</i>	Guerra, eroismo, potenza
<i>(Ixion)</i>	

### Note:

1. Le isole vicino al circolo polare artico, all'estremo nord dell'Alphetia, sono conosciute col nome di Catena Yannivey. Esse sono popolate dai discendenti degli abitanti originali del continente alphetiano, gli yanifey (popolo di stirpe neathar parente degli antaliani), che vennero scacciati dalla madrepatria dall'arrivo degli alphetiani. La maggioranza degli yanifey fu resa schiava, ma alcuni riuscirono a fuggire prendendo il mare e arrivando nelle isole settentrionali, dove vennero lasciati in pace per secoli (data la poca utilità di questi territori). L'isola più grande è Qeodhar, un vero e proprio regno alleatosi all'Alphetia nel VI secolo DI nella speranza di arricchirsi e migliorare la sua posizione, ma che è sempre stato considerato un dominio alphetiano di poca importanza. Il Qeodhar è governato dal Kjavik ("Flagello") Norlan, ed è popolato per lo più da poveri contadini e pescatori, pirati e mercenari. Il resto della Catena Yannivey è composto di piccole

isole brulle in cui si sono rifugiati per secoli i reietti e i criminali dell'impero alphatiano che desideravano sparire senza lasciare tracce. I pochi abitanti delle Yannivey sono per lo più pescatori che vivono di stenti nella pura anarchia, soggetti al clima inclemente e alle vessazioni dei criminali più potenti a cui devono obbedire per non fare una fine peggiore. Pochi sono i fuggitivi che si fermano a lungo nelle Yannivey, e solitamente si tratta di individui senza scrupoli e senza altri mezzi, che cercano di imporre la propria volontà con la forza. Le Yannivey sono una terra brutale e brulla, nominalmente sotto il controllo alphatiano ma in pratica senza alcun interesse per l'impero, che le lascia abbandonate a se stesse. A causa del duro stile di vita condotto dagli yanifey e dai qeodhariani, due popolazioni che ora ci tengono a mantenersi distinte (in particolare i qeodhariani sono i più puri discendenti degli yanifey), non c'è quindi molto spazio per la cura dell'anima e delle questioni religiose presso di loro.

2. I qeodhariani hanno un pantheon molto ristretto di divinità venerate: Nooga (signore degli oceani e del viaggio), Wotan (patrono delle tempeste, dell'autorità e della conoscenza) e infine Tyr (patrono della potenza e della guerra). La religione si basa su una versione molto primitiva di quello che poi è divenuto il culto antaliano, e i tre immortali onorati costituiscono per i qeodhariani le forze più importanti che reggono il loro mondo: il sole, il cielo e l'acqua. Il fatto che siano tutti maschi indica anche lo spiccato maschilismo della società qeodhariana.
3. Per i qeodhariani l'immortale che incarna la morte, il gelo e le tenebre (i tre avversari più temibili per gli abitanti di quelle latitudini) è **Hel**, non a caso una divinità femminile. La donna nella società qeodhariana è quindi vista con sospetto, specie quando non è sposata e avanti negli anni (viene considerata una Figlia di Hel, una strega dal grembo inaridito che rifiuta l'ordine costituito), e deve essere dominata e sottomessa all'uomo per dargli un senso di sicurezza e di controllo della comunità.
4. La maggior parte dei criminali delle Yannivey sono individui amorali che si preoccupano solo di sopravvivere e non hanno tempo di pensare alla propria anima o a una vita ultraterrena. Alcuni pescatori pregano gli immortali per ottenere protezione e aiuto proprio contro questi criminali, mentre diversi pirati hanno un proprio credo (di solito in divinità oscure ed entropiche) che tengono per sé o che cercano di imporre sugli altri con la forza. Solo un pugno di chierici è presente nelle isole, e tra questi spiccano alcuni seguaci del **Plasmatore**, indomiti evangelisti che hanno scelto di vivere in questa regione inospitale per senso di carità. La loro opera è recente (il culto è arrivato nell'ultimo secolo), ma sono riusciti con le loro azioni ad ottenere l'appoggio di alcuni abitanti che ora cercano di proteggere contro i soprusi.

## MARE BELLISSARIANO

Il Mare Bellissariano comprende la Bellissaria (una delle isole-continenti mystarani, a sud dell'Alphatia e a ovest dello Skothar) e le vicine Isole Alatiane, regni sottomessi all'Impero Alphatiano.

### Bellissaria

<i>Koryís</i>	Pace, prosperità, diplomazia, pietà, tolleranza, rispetto delle leggi
<i>Razud</i>	Autodeterminazione, indipendenza, libertà, coraggio, forza, autorità
<i>Terra</i>	Creazione e protezione di tutte le forme di vita, equilibrio del ciclo vitale, nascita, prosperità e fertilità, natura, terra, agricoltura
<i>Ixíon</i>	Luce, sole, potenza, sapienza, preservare l'equilibrio e l'ordine universale
<i>Ubrapíshím</i>	Sopravvivenza, protezione delle specie viventi, viaggio, giustizia
<i>Dodici Osservatori</i>	Artigianato e mestieri
<i>Protíus</i>	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio
<i>Nínsun</i>	Magia, fertilità, agricoltura, prosperità, sapienza
<i>Alphatía</i>	Arti, bellezza, armonia, pace, ordine, proteggere Alphatía, contrastare Alphaks
<i>Ka</i>	Protezione della vita, prosperità, conoscenza, saggezza, magia
<i>Pangloss (Ssu-Ma)</i>	Memoria, libri, educazione, saggi, storia, sapienza, ordine, scribi
<i>Tourláin</i>	Perseveranza, tenacia, scaltrezza, sacrificio, sfortunati, anarchia
<i>Generale Eterno</i>	Guerra, battaglia, disciplina, lealtà, vittoria, pragmatismo, ferocia, soldati e mercenari
<i>Nínfangle</i>	Audacia, avventura, viaggio, battaglia, caccia, imprese impossibili, rakasta
<i>Talítha</i>	Autogrificazione a spese degli altri, egocentrismo, inganno, tradimento, avidità, ladri
<i>Alphaks</i>	Distuggere Alphatía, odio, vendetta, massacro
<i>Grande Drago</i>	Draghi e rettiloidi, creazione, giustizia, conoscenza, magia

Note:

1. La Bellissaria è un piccolo continente al pari dell'Alphatia, reclamato dagli alphetiani nel IX secolo PI e successivamente insediato da quei sudditi con scarsa attitudine alla magia e da quei maghi che non avevano alcuna intenzione di essere invischianti nelle lotte di potere dell'aristocrazia alphetiana. Il continente era già abitato dalle popolazioni locali, discendenti di oltechi e neathar scampati al disastro di Blackmoor e diverse tribù di rakasta: essi vennero assimilati dai coloni alphetiani sia con mezzi pacifici (ad esempio nella regione settentrionale) che tramite una guerra di conquista del territorio. In particolare i rakasta cercarono sempre di mantenere la propria indipendenza, e non vennero mai completamente assoggettati dai nuovi dominatori. In seguito, altri coloni arrivarono da terre lontane in numero minore, in particolare mileniani e tanagoro, ma vennero subito assorbiti dai locali senza poter influenzare la cultura o la società. La Bellissaria è divisa in cinque nazioni (Dawnrim, Notrion, Lagrius, Horken e Surshield) governate con fermezza da sovrani aristocratici che nel corso dei secoli hanno sempre cercato di promuovere una cultura della legalità e di rispetto dell'ordine costituito (il Surshield è l'unica eccezione, essendo un regno anarchico popolato di razze miste: alphetiani, tanagoro e rakasta). I bellissariani sono divisi in aristocratici e comuni (gli schiavi non sono nemmeno considerati una classe), proprio come nella madrepatria, ma gli incantatori, pur avendo titolo nobile e godendo in teoria di maggiori privilegi, conducono di solito un'esistenza meno agiata dei loro pari in Alphatia, poiché la ricchezza e il potere è concentrato nelle mani dei governanti. Infine, il culto degli immortali ha maggior seguito tra i bellissariani che nel resto dell'impero.
2. Koryis è la divinità più amata in Bellissaria, e può contare seguaci in tutti i regni del continente bellissariano ad esclusione del Surshield: i siriani infatti sono individui estremamente anarchici e non amano la filosofia ordinata e pacifista di Koryis, per cui i suoi seguaci si tengono bene alla larga da quella regione (nel sud del continente).
3. Razud è un altro dei favoriti tra gli alphetiani emigrati in Bellissaria, considerato il patrono universale di tutti gli alphetiani, non solo delle classi aristocratiche. Visti gli ideali di indipendenza e determinazione propugnati dalla divinità, il suo culto ha preso piede in tutti i regni bellissariani, con particolare seguito nell'anarchico Surshield, dove l'autodeterminazione è un diritto inalienabile.
4. Terra viene venerata da moltissimi abitanti della Bellissaria come la dea protettrice dei raccolti, della natura e della fertilità. Dato che la maggior parte dei bellissariani sono appunto contadini o pastori, è facile comprendere come il suo sia il terzo culto più diffuso nel continente (in particolare nei regni di Horken, Lagrius e Dawnrim).
5. I regni di Notrion e Meriander sono abitati in larga parte da una maggioranza di discendenti degli antichi oltechi, che hanno mantenuto vivi diversi culti ancestrali. In particolare, la venerazione di Ixion, Utnapishtim, Ka e Ninsun è ben radicata in questi regni. Ixion e Utnapishtim possiedono diversi templi sparsi ovunque in Bellissaria: il primo è considerato il signore dell'equilibrio e della sapienza, mentre il secondo è il patrono della giustizia e protettore dei nativi bellissariani (dato che in base alle leggende dei nativi fu lui a trarre in salvo gli antenati neathar e oltechi dei bellissariani durante la Grande Pioggia di Fuoco). Ninsun è una divinità associata alla fertilità, all'erboristeria e all'agricoltura, e ha particolare seguito nel Notrion e nel Meriander, dato che negli altri stati il culto di Terra non lascia spazio al diffondersi della filosofia di Ninsun. Insieme a Ka e a Pangloss (Ssu-Ma) viene spesso invocata dai maghi e dai sapienti del Meriander come patrona della conoscenza e della magia (sulla base delle antiche credenze degli oltechi della regione), mentre Ka è anche patrono dei rakasta delle foreste meridionali.
6. Non deve sorprendere che l'augrismo sia penetrato sin nella lontana Bellissaria. Infatti, vascelli mercantili provenienti dal Mondo Conosciuto hanno portato gli adepti dei Dodici Osservatori nel continente bellissariano intorno al VI secolo DI, e grazie alla loro filosofia molto pragmatica e al proselitismo attivo, questi evangelizzatori hanno diffuso in breve tempo il culto dei Dodici anche presso i ceti bassi e gli artigiani in particolare delle regioni di Horken (famosa per i suoi cantieri) e Lagrius (nota per la qualità dei suoi falegnami e intagliatori).
7. Protius possiede seguaci in diverse città costiere bellissariane, specialmente nel Dawnrim.
8. I fedeli di Alphatia si trovano prevalentemente in due stati: nel Meriander (un regno dominato dai saggi e dagli alchimisti, in cui si portano avanti gli esperimenti più bizzarri senza tuttavia alcuna intenzione di nuocere agli abitanti - la versione legale di Cuornero), e nel Notrion (il regno più settentrionale e più in contatto con la madrepatria). Negli altri regni la dea è considerata troppo schierata dalla parte dell'aristocrazia alphetiana e dei privilegi riservati ai maghi, e Koryis viene preferito a lei.
9. Tournalin ha un largo seguito tra moltissimi siriani come patrono dell'anarchia e degli emarginati, e anche tra diversi ladri che vivono negli altri regni bellissariani.
10. Il Generale Eterno è il patrono della classe dominante del Surshield (la nazione più militarizzata e belligerante del continente) e riceve le preghiere di gran parte dei soldati di stanza in Bellissaria. Il suo culto non è molto diffuso negli altri regni, ma a Punta Lancia (capitale del Surshield) è stato eretto un grande tempio in suo onore.
11. Insieme a Ka, Ninfangle è il patrono delle tribù di rakasta (pardasta arboricoli) che vivono nelle montagne e nelle foreste del Surshield, rifiutando qualsiasi atto di sottomissione all'impero alphetiano.

e sopravvivendo grazie alla caccia e a scorrerie contro gli insediamenti umani (che nel Surshield sono piccoli e facile preda di tribù organizzate di rakasta).

12. Talitha e Alphaks possiedono vari affiliati in tutti i regni bellissariani, specialmente nella caotica Surshield, dove i seguaci di Alphaks incitano i nativi alla rivolta e organizzano bande armate per mettere a ferro e fuoco non solo gli insediamenti suriani, ma anche quelli del vicino Horken. Talitha agisce in modo più subdolo, minacciando, ricattando e prendendo in ostaggio persone influenti nelle comunità più popolose del continente, nel tentativo di estendere l'anarchia a tutti i regni e incitare la rivolta contro la madrepatria. Ovviamente i seguaci di Koryis, Razud e Alphatia sono in prima linea contro le strategie di questi due immortali nemici degli alphatiani.
13. Il Grande Drago possiede un gruppo di fedeli di razza draconica nei boschi secolari del Lagrius e sui picchi o nelle caverne della Catena Surkariana.
14. Sono presenti diversi sacerdoti itineranti di Sinbad tra i bellissariani, ma nonostante essi vengano rispettati non hanno fondato pubblici templi e non possiedono seguaci sufficienti a giustificare l'inserimento di Sinbad nell'elenco sovrastante.



#### Note:

1. Le isole alatiane sono quattro: Aegos, Aeria, Artesia, soprannominata Bengodi (Ne'er-do-well) e Gaia (Gaity). Ciascuna di esse (ad eccezione di Aeria) è popolata da cittadini comuni ed è un regno vassallo dell'impero di Alphatia. I loro abitanti

non sono famosi per essere devoti adoratori degli immortali, ma qualche culto è riuscito a mettere radici anche nelle Alatiane.

2. Aegos era sede di un grande zoo che però venne chiuso quando i suoi "ospiti" fuggirono seminando il panico sull'isola. Ora è semplicemente una piccola comunità agricola senza pretese, dove alphatiani senza capacità magiche cercano di condurre una vita tranquilla senza troppa magia tra i piedi. Terra è l'immortale patrona di questa gente, e insieme a Koryis e Alphatia possiede diversi fedeli sull'isola.
3. Aeria è la più alphatiana delle quattro isole, sede di un importante collegio di magia (l'Università di Aeria) che studia il potere dell'aria e della gravità, in competizione con le scuole di Ar Fluttuante. Gli studiosi che popolano Aeria non sono molto religiosi, nel classico stile degli aristocratici alphatiani, anche se è presente un tempio dedicato a Palartarkan e coloro che cercano ispirazione per risolvere qualsiasi tipo di mistero concernente le arti arcane si rivolgono spesso a lui per ottenere aiuto. Il resto della gente comune che vive ad Aeria (una minoranza) è invece fedele ai precetti di Koryis.
4. Gaia è un vero e proprio paradiso in cui i maghi e gli uomini più facoltosi vengono per rilassarsi e godersi la vita di quando in quando, e basa la sua intera economia sul turismo e sul soddisfare qualsiasi piacere dei suoi avventori grazie a mezzi magici e mondani. Valerias è la patrona indiscussa dell'isola, molto amata dai suoi abitanti e gradita anche ai visitatori per la filosofia del piacere che i suoi chierici vanno predicando. Anche Alphatia stessa ha diversi fedeli e un tempio a lei dedicato, frequentato da coloro che ricercano la pace dei sensi e l'armonia col creato piuttosto che gli stimoli istintivi e il risveglio delle passioni offerto dagli adepti di Valerias.
5. Bengodi venne fondata col nome di Artesia come centro in cui sviluppare nuove tecniche di artigianato per competere con il continente, ma non ebbe successo a causa della posizione decentrata e finì col diventare un vero e proprio regno anarchico, arricchito tramite loschi traffici e attività clandestine di contrabbando. Sono pochi gli abitanti di Bengodi a definirsi credenti, e di solito si dividono in adoratori di Tournalin (un immortale che protegge gli anarchici, i furbi e gli emarginati) e di Talitha (immortale alphatiano molto più spietata ed egoista, i cui cultisti cercano da sempre di ottenere il controllo di questo regno dei ladri). Bengodi ospita anche una

## Isole Alatiane (Aegos, Aeria, Artesia, Gaia)

<i>Alphatia</i>	Arti, bellezza, armonia, pace, ordine, proteggere Alphatia, contrastare Alphaks
<i>Koryis</i>	Pace, prosperità, diplomazia, pietà, tolleranza, legalità
<i>Terra</i>	Creazione e protezione di tutte le forme di vita, equilibrio del ciclo vitale, nascita, prosperità e fertilità, natura, agricoltura
<i>Tournalin</i>	Perseveranza, scaltrezza, sacrificio, sfortunati, anarchia
<i>Palartarkan</i>	Magia riguardante aria e volo, astronomia e astrologia, piano elementale dell'aria
<i>Valerias</i>	Amore, passione, desiderio, sensualità, protezione, arti
<i>Rathanos</i>	Fuoco, energia, potere, supremazia maschile, orgoglio
<i>Talitha</i>	Autogratificazione a spese degli altri, egocentrismo, inganno, tradimento, avidità, ladri, assassini
<i>Alphaks</i>	Distruzione Alphatia e gli alphatiani, odio, vendetta, massacro

ristretta setta di crudeli adoratori di Alphaks che sfruttano l'illegalità imperante nel regno per portare avanti piani di distruzione e vendetta contro gli alphetiani di ogni razza e classe sociale nel territorio delle Alatiene.

6. Nelle isole di Aeria e di Aegos sono inoltre presenti delle comunità thothiane abitate dai discendenti di quei thothiani che un tempo controllavano le due isole (che facevano parte del Regno di Thothia prima che l'Alphatia glielne strappasse). Questi thothiani non seguono il misticismo aracnita della madrepatria, ma sono rimasti legati al Culto della Vera Fiamma (Rathanos), e collaborano con gli altri adepti del misticismo rathanosita che vivono sull'Alba per abbattere la dittatura degli aracniti.

## MARE DELLE PERLE

Questo tratto di mare comprende le Isole delle Perle, Cathos e Vacros, e si estende dalla costa meridionale dell'Ochalea fino alla punta nord dell'Alto Arypt, bagnando tutta la parte nordorientale della Davania, mentre a est confina col Mare Bellissariano.

### Isole delle Perle

<b>Korotiku</b>	Libertà, pensiero lucido, saggezza, astuzia, furbizia, scherzi e divertimento, sotterfugi
<b>Kabatala (Ka)</b>	Creare e preservare la vita, guarigione, prosperità, saggezza
<b>Olokun (Protius)</b>	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio
<b>Pyro (Ixion)</b>	Sole, fuoco, ordine, sapienza, potenza, preservare l'equilibrio, bandire le tenebre
<b>Yemaja (Terra)</b>	Protezione di tutte le forme di vita (animali e vegetali), equilibrio del ciclo vitale, natura, nascita, fertilità
<b>Oshun (Valerias)</b>	Amore, passione, desiderio, bellezza, arti, fertilità
<b>Calitha</b>	Oceani e acque, prosperità, elfi marini, fertilità, viaggio, fortuna
<b>Masauwu</b>	Intrigo, inganno, finzione, illusione, manipolazione, politica, corruzione, ladri, spie

Note:

1. Tra i nuari è diffuso il Culto Tanagoro, con particolare rilievo per le figure di Korotiku (signore degli orisha e intercessore tra i mortali e il creatore supremo Oloron) e degli altri orisha (dei) maggiori, cioè Kabatala (Ka), creatore della razza umana e protettore della vita, Olokun (Protius), il signore dei

mari e del viaggio, molto importante per i nuari delle isole, e Pyro (Ixion), il signore del sole e del vigore, nonché custode delle anime dei defunti. Oltre a questi orisha maschili, le uniche altre due figure di spicco sono Yemaja (Terra) e Oshun (Valerias), orisha femminili della fertilità, della natura e dell'amore, forze universali che riempiono di significato la vita dei mortali per i nuari.

2. Nelle Isole delle Perle si possono trovare piccoli luoghi consacrati agli altri orisha minori, e ogni villaggio prega un suo patrono oltre a Korotiku, per cui tutti gli orisha sono conosciuti e riveriti dai nuari. In particolare i culti di **Ajakori (Koryis)**, **Oshossi (Malinois)** e **Osain (Chardastes)** derivano dal contatto coi vicini ochalesi, mentre quelli di **Yewa (Diulanna)** e **Oxumare (Grande Drago)** dai contatti con le genti della Davania. Le figure di **Oxalufon (Khonornus)**, **Masauwu**, **Oba (Tarastia)**, **Ogun (Wayland)**, dei gemelli **Oya e Oyo (Freyja e Frey)**, e del possente **Shango (Thor)** vennero influenzate dalle leggende nithiane e i thyatiane, mentre quelli **Gorrziok** e **Nicktu (Nyx)** risalgono all'epoca dell'antico Regno di Tangor dei tanagoro (antenati dei nuari). Masauwu in particolare viene tollerato dai nuari e insieme a Nicktu viene invocato ogniqualvolta sia necessario ricorrere a mezzi poco ortodossi per conseguire un obiettivo o sconfiggere un nemico particolarmente ostico. Essi rappresentano la scorciatoia per il successo e il potere, ciò che Korotiku cerca di scoraggiare ma che i nuari sono liberi di seguire a loro rischio e pericolo.
3. Nelle Isole delle Perle vivono anche diversi elfi del mare provenienti dalle Gilde di Minrothad (vedi informazioni su *Dawn of the Emperors*), che si insediarono qui per creare una stazione commerciale delle Gilde. Tra di loro è diffusa la venerazione di Calitha, patrona degli elfi marini.
4. Date le imprese epiche che ha compiuto proprio nelle Isole delle Perle, la figura di **Turmis** è conosciuta tra i nuari, che lo considerano l'orisha patrono dell'audacia e dell'avventura.
5. Sono presenti diversi sacerdoti itineranti di **Sinbad** tra i nuari, ma nonostante essi vengano rispettati non hanno fondato pubblici templi e non possiedono seguaci sufficienti a giustificare l'inserimento di Sinbad nell'elenco sovrastante.

### Cathos e Vacros

<b>Asterius</b>	Commercio, ricchezza, astuzia, arrivismo, comunicazione, viaggio, mercanti, ladri, messaggeri
<b>Protius</b>	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio
<b>Khoronus</b>	Sapienza, storia, filosofia, buon governo, pazienza, diplomazia

Note:

1. Le isole di Vacros e Cathos si trovano a ovest delle Isole delle Perle e a est della costa nordorientale

davaniana. Esse vennero colonizzate da un gruppo di traldar durante la migrazione verso la Davania nel 999 PI. Inseguiti dal behemoth, una parte della flotta di Milen si separò dal resto della spedizione e finì con l'approdare nelle due isole situate tra la costa davaniana e le Isole delle Perle (a quel tempo appena scoperte dai tanagoro). La spedizione di Milen risalì il corso del primo fiume che trovò, incuneandosi nell'entroterra davaniano e perdendo i contatti con gli altri dispersi, che si credeva fossero stati divorati dal mostruoso essere marino. Nel corso dei secoli successivi vi furono deboli tentativi di riguadagnare il mare, ma il behemoth continuò a frustrare i mileniani, che così rimasero bloccati in Davania. I traldar di Vacros e Cathos invece riuscirono a stabilire contatti tra loro e con le vicine colonie tanagoro, iniziando un proficuo commercio che a quanto pare non veniva vessato dal behemoth, che limitava le sue incursioni solo al tratto di mare vicino alla Davania. Così Vacros e Cathos crebbero in potenza commerciale, riuscendo a gestire traffici anche con le colonie nithiane in Ochalea. In seguito, quando Nithia venne distrutta e il behemoth non apparve più, verso il V secolo PI Vacros riuscì a contattare i mileniani e si propose come unico sbocco verso i mercati occidentali. Questo fece aumentare enormemente il suo potere e la sua ricchezza, tanto che nel 200 PI Cathos venne annessa al neonato Regno di Vacros quando il sovrano vacrosiano riuscì a sposare la figlia del principe di Cathos. Nel 100 PI furono sempre i vacrosiani a traghettare un gruppo di mileniani esuli verso la lontana Minaea, e grazie a questi nuovi coloni contribuirono a instaurare una nuova rotta commerciale. In seguito alla caduta di Milenia persero gran parte delle proprie entrate, e l'ascesa delle Gilde di Minrothad nei commerci marittimi fece lentamente decadere le rotte commerciali dei vacrosiani. Fu proprio in questo periodo, nel II secolo DI, che il culto di Kiranjo attecchì tra alcuni mercanti senza scrupoli, che lo importarono dalla Minaea e diedero il via al fenomeno della pirateria. Nel V secolo DI fu un sacerdote di Kiranjo a diventare sovrano di Vacros, e da quel momento il regno iniziò ad importare minotauri dalle terre lontane e a tenere una condotta sempre più aggressiva verso i suoi partner commerciali, arrivando a organizzare veri e propri atti di pirateria e squadre di corsari contro coloro che non sottostavano alle condizioni proposte dal regno. Fu solo nel 600 DI che alla fine, stanchi dei soprusi e delle voci riguardanti pratiche efferate commesse dai vacrosiani, i sudditi cathosiani riuscirono a reclutare abbastanza sostenitori tra i nuari e gli ochalesi da organizzare una spedizione armata guidata da Lady Durnsay, principessa di Cathos destinata in sposa al Gran Sacerdote Kandros (un minotauro devoto a Kiranjo). L'invasione ebbe successo e l'esercito vacrosiano, senza l'appoggio della flotta bloccata dai nuari, fu spazzato via. I minotauri vennero in gran parte sterminati (e tra questi Kandros, che morì nel

labirinto sotterraneo sotto il Tempio di Kiranjo), e i superstiti fuggirono via mare insieme agli umani, disperdendosi ai quattro venti. Così il Regno di Vacros venne cancellato dalle mappe di Cathos, che ottenne l'indipendenza e prese il posto lasciato vacante da Vacros nello scenario commerciale internazionale. L'ultimo discendente degli antichi regnanti vacrosiani, un mago umano di nome Oltham, ha fatto recentemente ritorno nell'isola per ripristinare il culto di Kiranjo.

2. Vacros è un'isola piuttosto grande, montuosa e di origine vulcanica. Le montagne (diversi picchi montuosi ricchi di ossidiana e gemme grezze) sono concentrate al centro dell'isola, mentre una serie di colline occupa tutto il versante nord. Su questo versante è stata costruita la città di Vacros, con il suo porto ed il suo grande faro tuttora in piedi, mentre altre strutture si trovano nell'interno dell'isola. La giungla copre tutta l'isola e le rovine delle città, alternandosi a terreni più aridi, di origine vulcanica. Sull'isola di Vacros esiste ancora un oracolo di Kiranjo. L'oracolo è costituito da tre lastre di pietra, su cui si trovano tre contenitori vuoti. Una volta a settimana un sacerdote di rango sufficientemente elevato può chiedere un oracolo all'Immortale ponendo la domanda davanti alle tre lastre e riempiendo i tre contenitori rispettivamente con cibo, gemme grezze e con un grosso frammento di ossidiana di aspetto pregevole. La risposta arriva al mattino successivo: durante la notte quattro microdraghi (pocket dragon) servi di Kiranjo portano via oppure rovesciano il contenuto di uno o più vasi. In base a quali e quanti contenitori sono vuoti oppure rovesciati, il sacerdote può decifrare la risposta dell'Immortale. Se al mattino tutti e tre i contenitori sono vuoti, il segno è comunemente interpretato come l'imminenza di una grave calamità. I quattro microdraghi abitano nella giungla nei pressi dell'antico tempio distrutto della capitale di Vacros, e tendono a rimanere nascosti. Nessuno sa dove portino il loro tesoro.
3. L'isola di Cathos è situata ad nord-ovest di Vacros, ed è governata attualmente dal re Trueon. La capitale è una città costiera che dà il nome al regno e l'isola ospita almeno un altro insediamento costiero. Il pantheon elencato sopra riporta le divinità venerate dai cathosiani (eredità della cultura traldar), in quanto Vacros è al momento semi-disabitata (anche se i pochi esseri che vi dimorano in segreto venerano **Kiranjo**). I cathosiani onorano su tutti Asterius, patrono dei commerci, dei viaggi e della ricchezza, le fondamenta su cui si basa la società cathosiana. Subito dopo viene il culto di Protius, dio del mare e protettore dei marinai, a cui viene fatta un'offerta da qualsiasi capitano di vascello prima di salpare. Khoronus invece viene riverito dalla classe nobile, dai diplomatici e dagli uomini di scienza e cultura, e si pone alla base dell'autorità di cui sono investiti i regnanti in quanto scelti da Khoronus per la loro saggezza.

## MARE DEL VAPORE

Bagna le isole di Cestia e Oceania e le Isole del Vapore (sotto all'Oceania, piccole e per lo più abitate da animali di ogni tipo e dimensione), nonché la costa sud-orientale della Davania, ed è descritto nei numeri di *Dragon magazine* 153, 154 (Oceania) e 155 (Cestia).

### Cestia

<b>Pyro / Ixion</b>	Luce, sole, fuoco, potenza, guerra, sapienza, preservare l'ordine
<b>Viuden (Odino)</b>	Tempeste, cielo, venti, autorità, conoscenza, saggezza
<b>Korotiku</b>	Saggezza, astuzia, libertà, scherzo e divertimento, imbrogli
<b>Olokun (Protius)</b>	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio
<b>Oshun / Valerías</b>	Amore, passione, desiderio, arti, fertilità, sensualità, protezione,
<b>Ninsun</b>	Fertilità, agricoltura, prosperità, sapienza, magia
<b>Madre Terra (Terra)</b>	Creazione e protezione di tutte le forme di vita (animali e vegetali), equilibrio del ciclo vitale, nascita, prosperità e fertilità, terra, allevatori e agricoltori
<b>Ka</b>	Protezione della vita, prosperità, guarigione, conoscenza, rakasta
<b>Varellya (Vanya)</b>	Vittoria, guerra, conquista, orgoglio, onore, forza
<b>Regina</b>	Aranca e ragni planari malvagi,
<b>Ragno (AracDina)</b>	inganno, oppressione, oscurità

#### Note:

1. L'isola venne colonizzata inizialmente da un gruppo di neathar nel 1500 PI. In seguito all'esodo in massa degli oceaniani nel 1200 PI, i due gruppi dovettero convivere sull'isola non senza tensioni, riuscendo in alcuni casi a mescolarsi pacificamente. La Cestia attualmente è divisa in quattro regni: Morovay e Ambiroa sono popolati da un'etnia mista neathar-oceaniana e comprendono la costa settentrionale dell'isola; Manakara invece è il regno che occupa la parte centrale della Cestia, estendendosi dalla costa est a quella ovest e confinando con tutti gli altri regni, ed è occupato dai discendenti degli oceaniani; Androkia comprende tutta la parte meridionale dell'isola ed è il regno più antico, composto solo dai discendenti dei neathar giunti in Cestia nel 1500 PI.
2. Morovay e Ambiroa sono due regni pacifici e dediti ai commerci con le Isole delle Perle e il piccolo regno di Cathos nel nord del Mare delle Perle. Data la loro vicinanza all'Oceania però, esse sono spesso vittime di attacchi portati dai draghi notturni, ai quali

cercano di reagire appostando vedette sulle varie torri d'osservazione costruite lungo tutta la costa settentrionale e perennemente illuminate dalle Sacre Fiamme, ovvero bracieri magici creati dai sacerdoti di Pyro. Le Sacre Fiamme sono in grado di proiettare un lungo fascio di luce solare orientabile a qualsiasi ora del giorno e della notte, e vengono usate sia per scrutare meglio il cielo, la terra e il mare, che per dare segnali da una postazione all'altra e per respingere gli assalti dei draghi che odiano la luce. Proprio per l'importanza che riveste la luce, il culto del sole e di Pyro (Ixion) è il più amato in queste due nazioni, seguito da quello di Korotiku, a cui si aggiungono i fedeli di Protius/Olokun (signore dei mari), di Oshun (Valerías) e di Ninsun, la prima venerata ad Ambiroa e la seconda a Morovay.

3. Manakara è popolata al 90% da oceaniani puri, che mantengono fede alle antiche tradizioni, e anche qui è forte il culto di Pyro visto anche come signore della potenza e della guerra (evento a cui i manakaresi sono aiutati data la vicinanza dei belligeranti e xenofobi androkiani). Oltre a lui, i manakaresi pregano anche Korotiku, patrono della libertà e dell'astuzia, Ninsun, la grande madre patrona della magia e della fertilità, nonché Ka, patrono della conoscenza, della salute e delle tribù di rakasta pardasta che vivono nella foresta manakarese.
4. Androkia è una nazione a maggioranza neathar che ha sempre rifiutato il mescolamento coi profughi oceaniani e con qualsiasi altra razza straniera di pelle scura, venendo spesso in conflitto coi mercanti ariptyiani e n'djatwa, nonché coi vicini oceaniani e gli attuali abitanti degli altri tre regni cestiani. In Androkia è forte il culto neathar ancestrale devoto a Viuden, signore dei cieli, a Protius, signore delle acque, e alla Madre Terra (Terra), nonché quelli di Ixion, Valerías e Varellya (Vanya), importati nel millennio precedente dagli imperi davaniiani di Milenia e di Varellya decaduti ormai da secoli.
5. Le foreste della Cestia sono infestate da diversi aranea un tempo parte del grande Impero Aracnide e seguaci di Aracne Prima. Dopo il collasso e l'abbandono da parte della madrepatria, essi sono regrediti ad uno stato selvaggio e ora vivono nel cuore delle foreste cestiane, usando i loro poteri di mutaforma per predare sugli ignari cestiani facendo loro credere di essere stati assaliti da predoni di uno degli altri regni, per non rivelare la loro presenza.

### Oceania

**Thanatos** Morte, entropia, distruzione, decadenza, oblio, corruzione

#### Note:

L'isola si trova a est della Cestia ed è composta in gran parte da montagne nella parte centrale, mentre le coste sono fertili e coperte di vegetazione tropicale. Colonizzata dagli oltechi grazie al Ponte Arcobaleno nel 3000 PI, i suoi abitanti rimasero isolati dopo la Grande

Pioggia di Fuoco, sentendosi al sicuro nella loro nuova patria. L'isola venne riscoperta da alcuni esploratori tanagoro tra il 1600 e il 1200 PI e colonizzata, e i locali oltechi si mescolarono pacificamente ai nuovi venuti (dando vita all'etnia oceaniana), ottenendo informazioni sul mondo circostante e cominciando ad intrattenere scambi commerciali con la lontana Tangor. Nel 1200 PI l'esistenza degli oceaniani venne sconvolta da un'invasione improvvisa e brutale a opera di una moltitudine di draghi notturni (Night Dragons) inviati da Thanatos e guidati da Synn. I sopravvissuti al massacro fuggirono in Cestia e qui si stabilirono, cercando senza troppo successo di convivere pacificamente coi cestiani. Da quel momento l'Oceania è diventata la dimora dei draghi notturni, esseri entropici che servono Thanatos e che custodiscono un prezioso segreto per il loro patrono proprio nel cuore dell'isola (anche se nulla è dato sapere circa la natura di questo segreto). I draghi notturni attaccano qualsiasi nave si avvicini all'isola, e a volte si avventurano anche sulle coste cestiane in cerca di cibo e di schiavi. Queste razzie però sono rare, dato che i cestiani hanno imparato a difendersi e che i draghi ricevono da Thanatos l'energia necessaria al loro sostentamento.

## DAVANIA

La Davania è un continente immenso formato da diverse regioni e caratterizzato dall'assenza di veri e propri stati feudali come quelli che si trovano nel vicino Brun. Un tempo probabilmente vide l'ascesa e la caduta delle popolazioni lucertoloidi che dominarono Mystara prima dell'alba degli umani, ma ora le creature rettiloidi sono sparse un po' dovunque nelle savane, nelle giungle tropicali e nei deserti che formano la superficie davaniana. Sono molto diffusi nella regione orientale davaniana anche i rakasta, come testimonia l'articolo apparso su *Dragon Magazine nr 247*, e qualsiasi riferimento ad essi in questa sezione si basa proprio sulle informazioni presenti in quella rivista. In particolare, la storia recente della Davania registra la creazione di due soli grandi imperi, Milenia e Varelly, entrambi creati e decaduti nel corso di circa un millennio. L'Impero Mileniano venne fondato intorno al 990 PI da traldar fuggiti dal Brun e durò fino al 200 DI, controllando la zona nordorientale della Davania (in particolare la pianura Meghala Kimata). L'Impero Varellyano ipoteticamente viene datato dal 300 PI al 570 DI, e durante il periodo di massima espansione comprendeva l'intera Penisola dell'Avvoltoio e il Basso Arypt (zone ora desertiche).

La parte nord della Davania si divide in varie zone: la regione conosciuta come la Costa della Giungla (Jungle Coast) occupa la parte nordorientale a ridosso della costa, entro la quale si trovano le Hinterland Thyatiane e il Regno di Emerond, ed è caratterizzata dalla presenza di una fitta giungla equatoriale. A nordovest della giungla si trova la Costa Verde (Green Coast), una distesa di fertili pianure che si affacciano sul Mare del Terrore occidentale e che sono abitate dai

discendenti dei mileniani. La regione di steppe e valli pianeggianti che si trova nell'entroterra dietro la Costa Verde e quella della Giungla è detta Meghala Kimata, e ospita tribù di nomadi umani e rakasta e diverse città-stato di matrice mileniana sopravvissute al crollo dell'impero. Ancora più a ovest della Meghala Kimata si trova l'Addakia, impervia zona nota per i suoi monti popolati di umanoidi, per i bassopiani di Amalur, regno incontrastato di tribù di selvaggi lucertoloidi, e per il golfo noto come Braccio Addakiano (Addakian Sound), che divide la Davania orientale da quella occidentale. Andando verso sud, il deserto del Meghales Amosses taglia in due la parte orientale della Davania, e da sempre le tribù di umanoidi e lucertoloidi che lo popolano ostacolano chiunque tenti di attraversarlo. Il Meghales Amosses termina nel Basso Arypt, un bacino desertico diviso dall'Alto Arypt (la parte settentrionale, che si affaccia sul Mare del Vapore e confina a nord con la Costa della Giungla) da una striscia di colline brulle e scoscese. La Penisola dell'Avvoltoio (Vulture Peninsula), a sud del Basso Arypt, si affaccia sulla Baia Verde (Green Bay), che prende il nome dal lungo Fiume Verde (Green River) che va a gettarsi in questo golfo partendo dai Picchi di Ghiaccio (Ice Peaks), la catena montuosa più elevata della Davania che domina tutta la regione meridionale conosciuta come Vulcania, da causa dei numerosi vulcani attivi. Qui vivono gli gnomi sopravvissuti al cataclisma blackmooriano, vari umanoidi e i N'djatwa, un popolo di mezzorchi-mezzelfi che domina la costa e le montagne che si affacciano sulla Baia Verde.

La parte occidentale della Davania comincia con la regione dell'Izonda a nord, una terra fertile e collinare che si affaccia sull'Abisso Izondano (Izondian Deep), e che è delimitata a est dal Braccio Addakiano e a sud dal Deserto Izondano, una vasta distesa di rocce e sabbie cocenti che isolano le regioni meridionali. A sud del Braccio Addakiano, chiuso tra i Monti Brasol (Brasol Range) e il Deserto Izondano si trova il Brasol, una regione fertile e prospera che ospita discendenti di varellyani e mileniani. A ovest del Brasol di distendono le pianure del Pelatan, abitate da tribù neathar tra le quali spiccano le amazzoni dell'omonimo matriarcato. Le pianure del Pelatan terminano negli altopiani collinari che a sud diventano i Picchi di Ghiaccio.

## Addakia

<i>Yagrai</i>	Umanoidi, ostinazione e tenacia, morte e necromanzia
<i>Re Lucertola (Demogorgone)</i>	Rettili e lucertoloidi, distruzione, necromanzia, corruzione
<i>Jammudaru</i>	Vendetta, violenza, tortura
<i>Ka</i>	Rakasta, protezione della vita, prosperità, guarigione, magia, conoscenza, saggezza

### Note:

1. L'Addakia è una regione in gran parte montuosa a ovest della Meghala Kimata e delle Hinterland, che si

affaccia a nord sul Mare del Terrore e a ovest sul Braccio Addakiano, che la divide dalla regione occidentale della Davania e dall'Izonda. La parte costiera più settentrionale è formata dai cosiddetti Bassopiani di Amalur, una zona di acquitrini e paludi popolate da tribù di feroci lucertoloidi che hanno schiavizzato i locali trogloditi e venerano con fervore il Re Lucertola (Demogorgone). A sud invece si estendono i Monti Addakiani, dimora di feroci tribù di umanoidi giunti in Davania dalla Penisola del Serpente quando un gruppo di tribù, entrato in conflitto con Wogar, abbandonò la sua migrazione e si diresse verso sud passando attraverso la penisola, fino a giungere sulle coste davaniane. Secoli dopo furono scacciati all'interno dall'impero mileniano, e si attestarono sui Monti Addakiani e nel deserto del Meghales Amosses.

2. Il termine Addakia venne coniato proprio dai mileniani, e deriva dal nome della più potente tribù umanoide che venne scacciata dalla Costa Verde dall'arrivo dei mileniani, e fu costretta a rifugiarsi sui monti dell'interno. Questi umanoidi comprendono in maggioranza goblin e hobgoblin fedeli a Yagrai che vivono in vasti complessi di caverne tra le montagne, e clan di orchi e di giganti delle colline che venerano Jammudaru.
3. Sulle coste orientali del Braccio Addakiano e sulle pendici più basse dei Monti Addakiani vivono tribù di coraggiosi rakasta simbasta, che competono con gli umanoidi e i rettiloidi per il possesso del territorio e delle zone più fertili. Un tempo alleati dei mileniani, questi simbasta oggi vivono divisi dal resto delle tribù rakasta della Davania orientale, e presso di loro è diffusa la venerazione di Ka, patrono dei rakasta e creatore dell'universo.

## Arypt

<b>Ka</b>	Rakasta, protezione della vita, prosperità, guarigione, magia, conoscenza, saggezza
<b>Ninfangle</b>	Rakasta, audacia, avventura, viaggio, battaglia, caccia
<b>Bastet</b>	Rakasta, felini, imprevedibilità, istinto, vitalità, fortuna, fertilità, ricchezza
<b>Vanya</b>	Vittoria, guerra, conquista, orgoglio, onore, forza

### Note:

1. L'Arypt è una regione molto vasta che si affaccia sul Mare del Vapore a est, toccando a nord la Costa della Giungla, a sud i Picchi di Ghiaccio e a ovest il Meghales Amosses. Esso viene comunemente diviso in Alto Arypt e Basso Arypt, divisi dalla zona di terre aride chiamata Bacino Aryptiano. L'Alto Arypt un tempo ospitava il potente regno dei katapechi (forse un'etnia mista neathar-olteco sviluppatasi nella

regione dal 2000 PI), che andò in rovina quando i culti di Atzanteotl e Bachraeus provocarono forti contrasti interni e una sanguinosa guerra civile. Ora è abitato da varie tribù di tabi e di rakasta pardasta, che conservano alcuni dei segreti dei loro antichi alleati nelle misteriose e imponenti piramidi di cristallo nascoste nella giungla e sulle colline più rigogliose. Il Basso Arypt invece, in passato una fertile pianura dominata dall'Impero di Varellia, venne inaridito dallo stesso demone evocato dal Principe Abatu per detronizzare il fratello e vincere la guerra civile, che in seguito devastò Varellia e maledisse i varelliani superstiti trasformandoli in nagpa. Attualmente è una zona desertica abitata in prevalenza dai rakasta simbasta, che sono insediati anche nella savana costiera che si affaccia sul Golfo di Mar, e da gruppi di nagpa nomadi che errano nella regione in cerca di una cura alla loro condizione e delle conoscenze segrete andate perdute con la caduta di Varellia.

2. Tra tutte le razze che abitano l'Arypt, solo i rakasta (sia pardasta che simbasta) sono stanziati in città e villaggi fortificati che sorgono sia nelle foreste che lungo la costa. Essi possiedono una civiltà antica, con molte tradizioni e conoscenze prese dagli scomparsi regni di Arypt e Varellia, e sebbene non siano formalmente alleate, tutte le città e i villaggi rakasta rimangono in comunicazione tra loro attraverso una rete di messaggeri che porta mensilmente notizie da una parte all'altra dell'Arypt. Tutti i rakasta venerano il grande padre Ka e il prode Ninfangle, e negli ultimi secoli si è affiancato al culto delle due divinità tradizionali rakasta anche quello di Bastet, soprannominata la Madre Perduta.
3. Nella costa che si affaccia sul Golfo di Mar sorge anche la fortezza dei Cavalieri Heldannici nota come il Riposo di Vanya (Vanya's Rest - vedi *Dragon Magazine nr 156*), eretta dai fedelissimi di Vanya sul luogo in cui alcuni esploratori dell'Ordine scoprirono la reliquia più sacra per la loro fede, la Stella di Vanya. Presieduto da un manipolo di coraggiosi e potenti guerrieri e sacerdoti dell'Ordine, il Riposo di Vanya riceve costantemente rifornimenti e assistenza dai Territori Heldannici grazie alle navi volanti che possono essere create e mantenute proprio in virtù dei poteri miracolosi della Stella di Vanya (artefatto che sembra impossibile rimuovere dalla sua posizione attuale e che pertanto necessita una costante sorveglianza da parte dei Cavalieri Heldannici).



## Brasol

<i>Finidel</i>	Brasolia, famiglia, patriottismo, speranza, giustizia
<i>Brindorhin</i>	halfling, patriottismo, sicurezza, famiglia, prosperità, baldoria
<i>Raith</i>	Giusta vendetta, onore, ordalie, verità
<i>Ixion</i>	Luce, sole, fuoco, potenza, guerra, sapienza, preservare l'ordine
<i>Valerías</i>	Amore, passione, desiderio, arti, bellezza, protezione, carità
<i>Ordana</i>	Protezione delle foreste e delle razze silvane, natura, fertilità
<i>Paarkum</i>	Ordine, giustizia, virtù, fedeltà, lealtà, sincerità
<i>Viuden (Odino)</i>	Buon governo, autorità, cielo, tempeste, venti, astuzia, conoscenza, saggezza
<i>Ninfangle</i>	Rakasta, audacia, avventura, viaggio, battaglia, caccia
<i>Varelly (Vanya)</i>	Vittoria, guerra, conquista, orgoglio, onore, forza
<i>Karaash</i>	Umanoidi, guerra, vittoria, conquista, tattica, forza
<i>Il</i>	Pace, carità, uguaglianza,
<i>Plasmatore</i>	giustizia, tolleranza, combattere i soprusi, proteggere i deboli

### Note:

1. La regione del Brasol è compresa tra il fiume Kenathon a nordest, i Picchi di Ghiaccio a sud, lo Stretto Addakiano a nord e i Monti Brasol a ovest. Essa è abitata per lo più da umani di discendenza neathar che vivono raggruppati in villaggi, con qualche clan nomade che vaga per le pianure insieme a greggi e mandrie. L'altra etnia che vive nelle valli brasoliane è quella halfling, un tempo dominatori della regione di cui sono originari. Nel 1500 PI una grossa migrazione lasciò la regione, e quelli che rimasero finirono a vivere a ridosso delle montagne a causa dell'invasione degli umani e degli umanoidi. I rakasta lincidi (Lynxmen) costituiscono il terzo gruppo etnico più numeroso che abita il Brasol, attestati sui monti e nei passi montani più difficili da raggiungere per umani e halfling, e che quindi sono dominati unicamente dai lincidi e da poche tribù di umanoidi che gli contendono il territorio.
2. Si suppone che la Brasolia sia uno stato fondato dall'eroe Finidel e abitato dai neathar che vivevano nel Bacino Aryptiano intorno all'anno 1000 PI, migrati verso sud nel corso del precedente millennio in diverse ondate. Parte di questi neathar sarebbe poi transitata attraverso il Brasol e avrebbe raggiunto il Pelatan nell'800 PI. La fondazione della Brasolia è posteriore a quest'ultima migrazione, e risale al V secolo PI, quando Finidel riuscì ad unire i clan

neathar e gli halfling sopravvissuti, liberando le valli e le colline brasoliane dai draghi verdi che vi si erano stanziati da almeno tre secoli. Dopo aver costruito la capitale Cinque Colli nel centro del Brasol, ribattezzò Brasolia il nuovo regno come omaggio alla tradizione halfling, e con l'appoggio di Brindorhin riuscì a diventare lui stesso una divinità. Brasolia non comprende tutta la regione pianeggiante del Brasol, ma almeno la metà della popolazione umana e tutti gli halfling vivono nella Brasolia e venerano, oltre a Finidel e Brindorhin, anche Raith (un eroe locale considerato patrono della giusta vendetta e della verità), Ordana (il cui culto risale alle antiche usanze halfling), Ixion e Valerías (patroni dell'amore, del bene, della bellezza e delle arti), Paarkum (divinità varellyana patrono della virtù, dell'ordine e della giustizia), e il Plasmatore (una divinità benevola e pacifica che è entrata a far parte del pantheon brasoliano solo negli ultimi secoli, per intercessione dei chierici di Paarkum che ne hanno accolto i missionari). Il resto degli umani che vive nel Brasol venera Ixion e Valerías (la cui fede è radicata presso queste tribù neathar), Viuden (Odino, divinità uranica protettrice di nomadi e pastori), e Varelly (Vanya, patrona della vittoria e della guerra, seguita dai brasoliani più bellicosi ed eredità degli scambi e della sudditanza al defunto Impero Varellyano).

3. Ninfangle trova numerosi seguaci tra i rakasta lynkasta che vivono sparsi tra i Monti Brasol, mentre Karaash viene onorato da tutti quegli umanoidi che vivono nelle montagne che circondano il Brasol.

## Costa della Giungla

<i>Karaash</i>	Umanoidi, guerra, vittoria, conquista, tattica, forza
<i>Atzantcotl</i>	Inganno, tradimento, vendetta, distruzione, corruzione
<i>Kalaktatla (Ka)</i>	Protezione della vita, prosperità, guarigione, magia, conoscenza, saggezza
<i>Bachraeus</i>	Odio, vendetta, tradimento, serpenti, veleno
<i>La Nera Signora (Demogorgone)</i>	Lucertoloidi, corruzione, necromanzia, stregoneria, malattia
<i>Tian Long (Grande Drago)</i>	Draghi e rettiloidi, creazione, giustizia, conoscenza, magia
<i>Ko-Rou Guofu (Korotiku)</i>	Libertà, saggezza, astuzia, furbizia, scherzo e divertimento, sotterfugi, pensiero lucido, aracnidi
<i>Shi Jielang (Loup)</i>	Ferocia, sopravvivenza del più forte, notte, morte, lealtà
<i>Kiranjo</i>	Minotauri, avidità, violenza, furia, crudeltà, massacro

Note:

1. Questa regione comprende la costa nordorientale della Davania (in cui si trovano l'Emerond e la Hinterland Davaniane, che però vengono elencate separatamente in questa sezione) fino all'Alto Arypt, ed è caratterizzata dall'abbondante presenza di una giungla equatoriale e di foresta subtropicale. Al suo interno vivono creature di ogni tipo, ma da fonti canoniche (PWA2-3) sappiamo che in particolare vi dimorano umanoidi, umani e draghi.
2. I Bogdashkan sono orchetti della giungla che vivono nella regione più settentrionale della costa, a ridosso delle Hinterland, e che minacciano spesso sia i thratiani che i thyatiani con le loro scorrerie, anche se si tengono alla larga dagli emerondiani, di cui conoscono i tremendi poteri naturali. I Bogdashkan sono i discendenti degli umanoidi che migrarono in Davania nel secolo e decisero di esplorare la Meghala Kimata. Dopo essersi scontrati ripetutamente con i rakasta che vi abitavano, furono infine ricacciati nella Costa della Giungla, e qui si attestarono. Essi sono divisi in varie tribù in costante lotta tra loro (cosa che impedisce a quest'orda di orchetti di unirsi e di minacciare in modo più pericoloso i vicini), ma tutte sono accomunate dal culto di Karaash.
3. I Manacapuru sono umani dalla pelle ramata che vivono in una città da cui prendono il nome, situata all'interno della giungla tra le terre dei Bogdashkan e quelle degli Yasuko. Essi hanno una cultura piuttosto avanzata rispetto ai loro vicini, sono maestri nell'uso dei veleni e venerano immortali serpentoidi. Sono probabilmente discendenti di tribù olteche del vicino Alto Arypt emigrate secoli fa verso il nord, forse a causa della caduta del loro regno o dell'esilio a loro imposto, che hanno finito con l'insediarsi in questa parte della giungla rimanendo isolati e costruendo una propria città (con un'architettura tipicamente olteca e un tempio piramidale al centro), alternando scambi commerciali a guerre di confine con le tribù vicine e soggiogando gran parte dei sopravvissuti al crollo dell'Impero Mileniano che ancora vivono nella Costa della Giungla. È probabile che gli immortali venerati siano Atzanteotl e Kalakatlá, entrambi legati alla figura del serpente nei miti oltechi del Mondo Cavo, in una contrapposizione dualistica tra Ordine e Caos. Dato che attualmente sono famosi per l'uso dei veleni (un'azione non propriamente legale), è probabile che l'influsso dei sacerdoti di Aztanteotl sia dominante nella società manacapuru.
4. Ka è venerato anche dalle diverse tribù di rakasta pardasta che vivono nella zona meridionale della Costa della Giungla, vicino al confine con l'Alto Arypt.
5. Stando al PWA2, gli Yasuko sono umani con tratti tipicamente ochalesi, probabilmente membri di una spedizione partita dall'Ochalea per colonizzare la vicina Costa della Giungla e abbandonata al suo destino qualche secolo fa, forse creduta sterminata. È possibile che anche gli Yasuko condividano con Bogdashkan e Manacapuru una tecnologia dell'età del ferro o del bronzo, che abbiano una struttura di rapporti tribali molto uniti per considerarsi un singolo popolo e non più ochalesi, e che venerino alcuni degli immortali della Corte Celeste che per loro hanno maggior significato, senza alcun riferimento alle tradizioni mistiche seguite in Ochalea. In particolare essi potrebbero onorare Tian Long (Grande Drago), signore dei draghi e dei rettili che abbondano nella zona; Ko-Rou Guofu (Korotiku), associato agli aracnidi (altra specie molto comune) e alla libertà a cui gli yasuko tengono particolarmente; e Shi Jielang (Loup), il "Maestro Lupo feroce", simbolo dello spirito indomito e dell'aggressività di cui gli yasuko vanno fieri.
6. Gli articolati di Dragon relativi al viaggio del Principe Haldemar nella Costa della Giungla citano anche l'esistenza di altre tribù di umani tatuati e maestri nell'uso dei veleni insediati a nord dei Manacapuru e a sud degli Yasuko, con una spiccata predilezione per i serpenti. È molto probabile che si tratti di discendenti degli antichi mileniani che sono riusciti a rimanere liberi, e che questi siano seguaci di Bachraeus, il signore dei serpenti e dei veleni secondo la mitologia mileniana. Si tratterebbe quindi di adoratori di una divinità entropica con intenti di conquista e di dominazione sulle vicine tribù, in competizione sia coi manacapuru che con gli yasuko e i bogdashkan, e che probabilmente annoverano tra le proprie fila anche diverse meduse, rappresentanti in terra del volere di Bachraeus.
7. La Costa della Giungla è famosa per ospitare anche tribù di rettiloidi e draghi verdi da tempi immemori. I rettiloidi sono forse i discendenti degli antichi carnifex e venerano la Nera Signora (un'altra identità di Demogorgone), mentre sono poche le tribù lucertoloidi fedeli al Grande Drago. La maggioranza dei draghi onora invece il Grande Drago, anche se alcuni rinnegati si sono votati al culto della Signora Nera e sono spalleggiati dai lucertoloidi su cui dominano come vere divinità.
8. Tra gli abitanti più pericolosi anche se meno numerosi della Costa della Giungla vi sono infine diverse tribù di minotauri, un tempo schiavi dei mileniani e da secoli liberi di scorrazzare per le foreste e le pianure della Meghala Kimata portando scompiglio e facendo razzie in ogni comunità, senza distinzione di razza. Tutti questi minotauri sono seguaci di Kiranjo e possiedono villaggi crudi e spartani nelle grotte nascoste sulle pendici delle colline coperte dalla giungla.
9. Numerosi sono infine i tabi (piccole scimmie alate molto intelligenti) che vivono nella giungla, anche se non sono propriamente organizzati in tribù ma semplicemente in famiglie allargate, spesso nomadi, e non possiedono un culto unificante o una particolare attenzione per le questioni religiose, essendo più che altro esploratori e amanti delle curiosità e dei misteri.

## Emerond

<b>Madre Foresta (Ordana)</b>	Protezione delle foreste e delle razze silvane, natura, fertilità
<b>Madre Natura (Djaca)</b>	Sopravvivenza dei mondi e delle razze viventi, equilibrio naturale, rispetto della vita, druidismo
<b>Padre Sole (Ixion)</b>	Luce, sole, fuoco, potenza, guerra, sapienza, preservare l'equilibrio e l'ordine

### Note:

1. Gli emerondiani sono umanoidi alieni dalla pelle verde con un metabolismo molto simile a quello delle piante, necessitando semplicemente della luce solare e di una serie di liquidi salini per sopravvivere. Essi si stanziarono nella foresta tropicale davaniana, poco più a sud-ovest delle attuali Hinterland Davaniane, in un momento imprecisato del passato, dopo essere precipitati su Mystara con le loro navi volanti in seguito all'esplosione del loro pianeta natale. Qui stabilirono la loro nuova patria, e riuscirono ad ambientarsi a tal punto da creare una sorta di legame empatico e simbiotico con la foresta. La loro tecnologia è talmente avanzata da permettergli di creare costrutti vegetali, insetti giganti addomesticati, e città nascoste nella boscaglia.
2. Gli emerondiani sono un popolo molto schivo e altrettanto religioso: essi venerano la foresta come una divinità e le forze elementali come i propri progenitori. Secondo la mitologia emerondiana, Padre Sole si unì a Madre Natura all'alba dei tempi, dando luce alla figlia Foresta, che divenne poi la madre delle razze silvane, genitrice e protettrice degli emerondiani stessi, elevati sopra le altre razze per la loro intelligenza e obbedienza. Gli emerondiani pertanto si sentono investiti del compito divino di proteggere il regno che Madre Foresta ha donato loro, e tutti gli esseri (animali e vegetali) che vi abitano, avendo cura di far rispettare le leggi di natura a tutti coloro che si avventurano nel loro territorio. Per questo i sacerdoti emerondiani sono tutti druidi al servizio di Ordana (che risponde alle loro preghiere e viene considerata la più importante tra le divinità), di Djaca (patrona della vita e dell'equilibrio naturale) o di Ixion (patrono della luce e della forza, associato alla guerra nei rari casi in cui gli emerondiani sono costretti a combattere, un'attività considerata troppo animalesca e barbara).



## Hinterland Thyatiane (Quattro Regni)

<b>Diulanna</b>	Coraggio, forza di volontà, perseveranza, caccia, libertà
<b>Madre Natura (Djaca)</b>	Sopravvivenza delle razze viventi, equilibrio naturale, rispetto della vita, druidismo
<b>Brian (Frey)</b>	Ardore, strategia, lealtà, amicizia, virilità, fertilità
<b>Donegal (Thor)</b>	Guerra, combattimento, furia in battaglia, onore, audacia
<b>Viuden (Odino)</b>	Buon governo, autorità, cielo, tempeste, venti, astuzia, conoscenza, saggezza
<b>Vanya</b>	Vittoria, guerra, conquista, orgoglio, onore, forza
<b>Protius</b>	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio
<b>Tarastia</b>	Legge, ordine, verità, giustizia e giusta vendetta

### Note:

1. La zona è nota ai thyatiani come Hinterland Thyatiane o Protettorato Davaniano, o più semplicemente Thratia (dato che i suoi abitanti originali sono i thratiani). I nativi la chiamano invece "i Quattro Regni", poiché la costa davaniana era divisa in origine quattro territori, ciascuno controllato da uno dei clan maggiori che vi abitano.
2. Ogni clan di thratiani venera una divinità in particolare come patrona, che viene considerata la genitrice del fondatore del clan. Così Donegal è associato al Clan del Lupo, Brian al clan del Cavallo, Viuden al clan del Corvo (l'unico conquistato dai thyatiani) e Diulanna al clan del Leone. Alcune tribù appartenenti al clan del Corvo tuttavia (legate a totem acquisiti in seguito all'arrivo in Davania), si sono staccate dal clan quando i suoi capi hanno deciso la resa ai thyatiani, e ora combattono una guerriglia quotidiana per rivendicare la sovranità sul proprio territorio e cacciare gli invasori. Queste tribù (tutte fedeli a Diulanna e associate al clan del Leone) sono conosciute come i clan del Rinoceronte, del Leopardo e dello Sciacallo, e stanno cercando di riconquistare la libertà perduta e di soppiantare il clan del Corvo come dominatori di questa regione della costa davaniana.
3. I nativi thratiani seguono anche una filosofia druidica, derivata sia dalla filosofia neathar degli albori che dal contatto coi vicini e misteriosi emerondiani. Per questo Madre Natura (Djaca) ha seguaci in tutte le tribù thratiane, dove i druidi agiscono come guaritori e protettori dei terreni di caccia, e sono trattati con lo stesso rispetto dei sacerdoti di Viuden, che invece operano come consiglieri, divinatori e giudici.

4. Stando a quanto riportato in *Dawn of the Emperors*, diversi elfi vivono nella regione settentrionale della Costa della Giungla. È plausibile che la maggior parte sia devota a Madre Natura e alcuni venerino Brian (Frey). Essi sono probabilmente i discendenti di un gruppo di elfi che durante la migrazione col Sentiero Arcobaleno si staccò per scelta o per sbaglio dal gruppo di Mealiden e atterrò nella Costa della Giungla, finendo a vivere coi thratiani e adattandosi al loro stile di vita.
5. La città fortificata di Rupe Corvina sorge sull'antico punto d'incontro del clan del Corvo, l'unico che i thyatiani sono riusciti a conquistare e piegare nella colonizzazione della costa davaniana. Nella comunità thyatiana Vanya raccoglie le preghiere della maggioranza dei coloni (dato che molti di loro sono militari). Anche Protius ha un tempio a picco sul Mare del Terrore, e visto che la traversata oceanica è l'unico mezzo che collega la Davania alla madrepatria, nonché fonte di sostentamento tramite la pesca, le preghiere da parte di marinai e pescatori si sprecano. Tarastia infine viene invocata per portare ordine e pace nella regione spesso funestata dagli attacchi degli indomiti thratiani ribelli.

## Izonda

<i>Ka / Kabatala</i>	Creazione, saggezza, guarigione, prosperità, conoscenza, magia, rakasta
<i>Korotiku</i>	Libertà, saggezza, astuzia, furbizia, sotterfugi, imbrogli, scherzo, divertimento, pensiero lucido
<i>Pyro (Ixion)</i>	Sole, fuoco, guerra, sapienza, potenza, preservare l'ordine
<i>Yemaja (Terra)</i>	Protezione della vita, equilibrio del ciclo vitale, natura, nascita, prosperità, fertilità
<i>Odunmila (Odino)</i>	Autorità, conoscenza, saggezza, venti, aria, divinazione (Ifà)
<i>Oshun (Valerías)</i>	Amore, passione, bellezza, arti, fertilità
<i>La Nera Signora / Re Lucertola (Demogorgone)</i>	Rettili, lucertoloidi, necromanzia, distruzione, corruzione, malattie
<i>Oruguz (Orcus)</i>	Umanoidi, morte violenta, sadismo, distruzione di massa, non-morti, cannibalismo
<i>Karaash / Kokou</i>	Guerra, vittoria, conquista, tattica, forza, umanoidi
<i>Oba (Tarastia)</i>	Verità, lealtà, giustizia, sacrificio

<i>Shango (Thor)</i>	Furia in battaglia, audacia, tuoni e fulmini
<i>Olokun (Protius)</i>	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio
<i>Ninfangle</i>	Rakasta, viaggio, avventura, audacia, battaglia, caccia
<i>Ilsundal</i>	Protezione degli elfi e della natura, saggezza, sapienza, magia, tradizione, serenità e pace
<i>Thendara (Ordana)</i>	Natura, fertilità, protezione delle foreste e delle razze silvane

### Note:

1. La regione nota come Izonda (letteralmente "nostra salvezza" in antico tanagoro) comprende tutta la parte nord-occidentale della Davania, e confina a nord con l'Abisso Izondano, a ovest con l'Oceano Estremo, a est con lo Stretto Addakiano e a sud col Pelatan e il Brasol. L'Izonda settentrionale è una regione piana e verdeggiante abitata da umani, umanoidi, elfi e rakasta e da alcuni lucertoloidi attestati nelle zone costiere più paludose. A ridosso dello Stretto Addakiano, nella parte nordorientale, sorge un'imponente catena montuosa chiamata Muraglia Izondana, in cui vivono per lo più umanoidi. La parte centrale e meridionale dell'Izonda invece è conosciuta come il Deserto Izondano, una vasta zona desertica che isola le comunità del nord dal resto del continente ed è abitata sia da rettiloidi (che si suppone siano i veri nativi dell'Izonda) che da una razza particolare di umanoidi. La zona più popolosa è ovviamente quella settentrionale, in cui vivono gli izondani, discendenti dei primi coloni tanagoro che nel 2000 PI si stabilirono nella regione, dopo essere migrati dalle isole tra il Braccio dell'Immortale e la Davania a causa di violenti fenomeni naturali che determinarono una scarsità di risorse. In seguito giunsero anche gli altri abitanti della regione: prima gli umanoidi nel 1000 PI, e poi i rakasta ocelasta verso il VI secolo PI, in fuga dal Braccio dell'Immortale per sfuggire alla persecuzione dei seguaci rakasta di Atzanteotl e in cerca di una cura per la loro maledizione. Il Deserto Izondano è comunque abbastanza popolato nonostante la sua vastità, poiché sia i lucertoloidi (tra cui i famigerati sis'thik), sia gli umanoidi si sono adattati alla vita diurna nel caldo torrido della superficie e nelle caverne sottostanti durante le gelide notti. Umanoidi e lucertoloidi del deserto sono in competizione per le risorse, ma entrambi hanno in comune l'abitudine di predare sugli insediamenti umani (izondani e pelatani) delle regioni limitrofe.
2. Gli izondani seguono l'antico culto tanagoro (in special modo Korotiku, Kabatala, Pyro, Yemaja, Odunmila, Oshun, Olokun, Oba e Shango, anche se sono presenti anche tribù che venerano Oya, Oyo, Kokou, Ogun, Oshossi, Yewa e persino Nicktu e Oxumare). Gli izondani comprendono anche diversi

elfi (la maggior parte discepoli di Ilsundal o Ordana), discendenti di un clan rimasto sulle coste davaniane quando Ilsundal salpò alla volta del Brun, e gruppi di orchetti che si sono integrati nelle comunità umane che hanno preferito isolarsi in enclave ben fortificate. Gli izondani sono divisi in tribù più o meno estese, e alcune di esse hanno formato vere e proprie nazioni rette da monarchi o leader spirituali che cercano di estendere la propria egemonia sui vicini. Nessuna di queste nazioni è mai riuscita a controllare interamente l'entroterra o la costa izondana, e molti di loro sono in guerra da generazioni per antichi dissidi e per la pratica della faida tribale.

3. Tutti i lucertoloidi adorano Demogorgone, anche se quelli che vivono nelle paludi del nord la conoscono come il Re Lucertola, mentre quelli del Deserto Izondano la chiamano la Nera Signora. I rettiloidi sono probabilmente i discendenti degli antichi carnifex o dei loro servitori, che in tempi immemori dimoravano in questa zona della Davania, poi trasformatasi in deserto a causa degli sconvolgimenti della Grande Pioggia di Fuoco del 3000 PI.
4. Oruguz (Orcus) è il patrono degli umanoidi del deserto, che appartengono ad una razza del tutto unica. Quando questi umanoidi arrivarono dalle Terre Orchesche Occidentali intorno all'anno 1000 PI, si trattava di orchetti, orchi e bugbear ispirati da alcuni sacerdoti di Oruguz a compiere il pericoloso viaggio dal Braccio dell'Immortale verso sud. Nel corso del successivo secolo tuttavia, per opera dello stesso Orcus queste tribù si unirono per creare un potente regno umanoide che spazzasse via i rivali, e grazie alla conquista di un antico artefatto carnifex gelosamente custodito dai lucertoloidi diedero il via ad una cerimonia che avrebbe dovuto distruggere i loro nemici. Il risultato però fu che il rituale non andò come previsto, decimando gli umanoidi e trasformando i sopravvissuti in un'orribile razza mista, che esibisce i tratti sia degli orchetti che dei bugbear e degli orchi (vedi la dicitura "Humanoid mixed race BC 900" nella mappa del *Hollow World boxed set*). Attualmente gli orguzi (questo il nome scelto arbitrariamente) sono in lotta con i rettiloidi per alcune caverne sacre sotto il deserto, poiché l'intento di Orcus è quello di spodestare l'eterna rivale Demogorgone dalla regione.
5. Tutti gli ocelasta che vivono nell'Izonda sono seguaci di Ninfangle (specialmente i nomadi) e specialmente di Ka, il padre e protettore della loro razza, colui che li ha salvati dalla tirannia di Atzanteotl e che ha promesso loro il riscatto e la redenzione.
6. Wogar riscuote successo solo tra gli umanoidi (per lo più goblin e hobgoblin) che infestano la Muraglia Izondana, la catena montuosa orientale.
7. Ci sono anche diversi chierici itineranti del **Plasmatore** nella regione izondana, sebbene nessuno finora sia riuscito a creare una chiesa o a reclutare un numero sufficiente di fedeli a costituire una presenza importante nella zona.

## Meghala Kimata

<i>Ixion</i>	Luce, sole, fuoco, potenza, guerra, eroismo, sapienza, bandire le tenebre, opporsi all'entropia e al male, preservare l'equilibrio e l'ordine universale
<i>Asterius</i>	Commercio, ricchezza, viaggio, astuzia, arrivismo, mercanti, ladri
<i>Valerias</i>	Amore, passione, desiderio, fertilità, bellezza, arti, protezione
<i>Khoronus</i>	Sapienza, storia, filosofia, buon governo, pazienza, diplomazia
<i>Pater (Kagyar)</i>	Artigianato, metallurgia, scultura, costruzione, minatori
<i>Protius</i>	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio
<i>Tyche</i>	La sorte (buona o cattiva), il caso, il destino, rischio e azzardo
<i>Tiresias</i>	Visioni del futuro, sogni, poesia e musica, astrologia, rivelazioni profetiche, leggende, magia
<i>Faunus</i>	Razze silvane, animali, sessualità, istinti, ebbrezza, baldoria, edonismo, poesia e musica
<i>Ninfangle</i>	Rakasta, audacia, avventura, viaggio, battaglia, caccia
<i>Ka</i>	Rakasta, protezione della vita, saggezza, guarigione, prosperità, conoscenza, magia
<i>Korotiku</i>	Saggezza, astuzia, furbizia, libertà, pensiero lucido, scherzo e divertimento, imbrogli e sotterfugi
<i>Bozdogan (Loki)</i>	Astuzia, inganno, raggiro, menzogna
<i>Ilneval (Karaash)</i>	Guerra, vittoria, conquista, tattica, forza, umanoidi
<i>Varelyya (Vanya)</i>	Vittoria, guerra, conquista, orgoglio, onore, forza
<i>Chirone</i>	Centauri, razze silvane, arti, guarigione, conoscenza, saggezza

### Note:

1. Kastelios, Mivosia, Ilioloosti (le più popolose), Cyclonia, Hrissopolis, Kalavronti e Polakatsikes sono città-stato della Pianura del Meghala Kimata e sono quanto rimane dell'antico impero milenario che un tempo dominava la regione centro-settentrionale della Davania, scomparso nel III secolo DI a causa del decadimento della sua amministrazione e dell'esercito. Oggi sono abitate in prevalenza da discendenti dei mileniani, seppur alcune delle comunità di confine (in particolare Cyclonia e Hrissopolis) ospitano anche importanti comunità di

halfling ed elfi davaniani, rimasti indietro durante le migrazioni che portarono questi popoli verso il continente settentrionale. Ogni città possiede un tempio dedicato ad un antico immortale mileniano, considerato il patrono locale:

Cyclonia: Pater (Kagyar)    Hrissopolis: Tiresias  
 Ilioloosti: Asterius        Kalavronti: Valerias  
 Kastelios: Protius         Mivosia: Khoronus  
 Polakatsikes: Ixion

Il culto delle altre divinità mileniane è comunque diffuso in tutte le città-stato, dove di solito è presente anche un tempio (chiamato Pantheon) in cui sono raffigurate statue degli dei e sono eretti altari dedicati ai singoli immortali del culto mileniano, tra cui sono annoverati anche Tyche (patrona della sorte) e Faunus (patrono delle selve, degli istinti e delle arti).

2. Taksidhi era in origine un insediamento tanagoro fondato dagli abitanti della Penisola del Serpente. In seguito venne conquistato dai mileniani che la rinominarono Telos Taksidhi, e questa città costituì il confine occidentale del vasto impero mileniano. Quando Milenia cominciò a decadere, Telos Taksidhi fu la prima a dichiarare la propria indipendenza senza che il governo centrale potesse porre rimedio a questa secessione. Attualmente gli abitanti della città sono un crogiuolo di razze miste, in prevalenza mezzosangue tanagoro e mileniani chiamati taksidhiani, che hanno messo da parte da tempo le rivalità tra le due etnie e hanno deciso di collaborare per la sopravvivenza, riuscendo a trasformare la città in un prospero insediamento fortificato sul confine dei Bassopiani di Amalur. Qui i culti di Ixion, Korotiku e Valerias ricevono grandi tributi dai cittadini, e sono considerati la trimurti che veglia sulla sicurezza e la prosperità dei taksidhiani.
3. Garganin sorge sulla costa davaniana ed è una colonia huleana che ha perso da secoli i contatti con la madrepatria ed è stata poi abbandonata a se stessa. La città (annoverata tra le quattro più importanti della regione) è abitata sia da huleani che da varie famiglie di rakasta (caracasta) e umanoidi asserviti, e venera alcuni immortali tipicamente huleani: Bozdogan (Loki), Bath (Tyche), Ilneval (Karaash) e Inuus (Faunus).
4. La Meghala Kimata è abitata anche da numerose tribù di nomadi sia di stirpe umana che rakasta (questi sono la maggioranza, divisi nelle sottorazze servasta e pièveलोce). I rakasta venerano all'unisono sia Ninfangle, patrono degli antichi valori rakasta (caccia, nomadismo, onore, coraggio) che Ka il Protettore (considerato il creatore e il patrono della saggezza). Gli umani sono discendenti dei mileniani, dei varelliani e dei neathar loro schiavi, e sono devoti a Varellia (Vanya), a Ixion e a Tiresias.
5. Tribù di centauri inoltre vivono nella Meghala Kimata, difendendo i propri terreni di caccia dall'intrusione dei rakasta e degli umani. Questi centauri, un tempo membri dell'impero mileniano, hanno una cultura molto sofisticata e sono devoti al culto di Ixion, loro padre spirituale, e di Chirone, il più saggio tra i centauri.

## Meghales Amosses

<i>Karaash</i>	Umanoidi, guerra, vittoria, conquista, tattica, forza
<i>Yagrai</i>	Umanoidi, ostinazione e tenacia, morte e necromanzia
<i>Re Lucertola (Demogorgone)</i>	Lucertoloidi, corruzione, necromanzia, stregoneria, malattia
<i>Bachraeus</i>	Odio, vendetta, tradimento, serpenti, veleno
<i>Kiranjo</i>	Minotauri, avidità, violenza, furia, crudeltà, massacro
<i>Rathanos</i>	Fuoco, energia, potere, supremazia maschile, orgoglio
<i>Ixion</i>	Luce, sole, potenza, sapienza, forza, equilibrio, opporsi al male

### Note:

Il Meghales Amosses è un deserto che si estende a sud della Meghala Kimata e occupa quasi un terzo dell'intera regione orientale davaniana. Si suppone sia abitato da feroci umanoidi di varie razze (orchetti, hobgoblin e orchi) seguaci di Karaash e Yagrai, dai pericolosi sis'thik (lucertoloidi dei deserti caldi) seguaci di Demogorgone, nonché da tribù di meduse e lucertoloidi che venerano Bachraeus, da clan di agguerriti minotauri protetti da Kiranjo, e da umani discendenti di oltechi e neathar sopravvissuti al crollo delle rispettive civiltà, che si dividono tra seguaci di Rathanos (soprattutto oltechi), di Bachraeus (mileniani) e di Ixion (entrambe le etnie, probabilmente in una nuova civiltà). È probabile che alcune di queste razze vivano sottoterra in complessi di caverne e cunicoli nascosti per ripararsi dal calore del deserto di giorno e dalle temperature rigide durante la notte. In particolare probabilmente esiste una setta di fedeli di Bachraeus che comprende umani, meduse e lucertoloidi che si muove sottoterra, e che si scontra continuamente coi minotauri seguaci di Kiranjo e coi goblinoidi protetti da Yagrai.

## Pelatan

<i>Diulanna</i>	Coraggio, forza di volontà, perseveranza, caccia, libertà
<i>Madre Terra (Terra)</i>	Equilibrio del ciclo vitale, nascita, prosperità e fertilità, natura, terra, allevatori e agricoltori, protezione di tutte le forme di vita
<i>Tarastia</i>	Legge, ordine, verità, giustizia e giusta vendetta
<i>Valerias</i>	Amore, passione, desiderio, fertilità, protezione, carità, arti

*Madarua* Donne guerriere, coraggio, ciclo naturale, fertilità

*Varellya (Vanya)* Vittoria, guerra, conquista, orgoglio, onore, forza

*Karaash* Umanoidi, guerra, vittoria, conquista, tattica, forza

*Grande Drago* Draghi e rettiloidi, creazione, giustizia, conoscenza, magia

Note:

1. Il Pelatan è una regione per lo più pianeggiante che si occupa nella parte sud-occidentale della Davania. Il Pelatan confina a nord con l'Izonda, a est col Brasol, a sud-est con la Vulcania, e ovest è bagnato dall'Oceano Estremo. Il Pelatan è abitato in prevalenza da umani discendenti di diverse tribù neathar che arrivarono nella regione nell'800 PI dal vicino Brasol, e in minima parte da umanoidi e creature draconiche, che reclamano specialmente le zone pedemontane al confine con la Vulcania e il Brasol. Il Pelatan è una nazione divisa in varie tribù matriarcali (dominate cioè da Regine e in cui la linea di discendenza è dettata dalla madre) che se ne andarono dal Brasol molti secoli fa per aperti scontri con le tribù patriarcali ed eccessivamente aggressive che si trovavano in quella zona. Guidate dalle sacerdotesse di Diulanna, gli antenati dei pelatani superarono con mille difficoltà i Monti Brasol e finalmente videro schiudersi davanti a loro le grandi distese verdi della loro nuova patria, che ribattezzarono Pelatan ("Terra Nostra" nella loro lingua). Le sacerdotesse di Diulanna tennero saldo il potere nelle loro mani creando un vero e proprio matriarcato, in cui il ruolo del maschio è subordinato alle decisioni delle donne, che ovviamente ricoprono i posti di potere e combattono a fianco degli uomini, secondo il credo di Diulanna (che anche i fedeli maschi hanno imparato ad accettare e rispettare). Ogni tribù possiede una propria Regina che ottiene la carica in base al diritto di nascita, e ogni anno tutte le Regine si ritrovano nel Sacro Cerchio di Diulanna (una formazione megalitica sulle montagne che si ergono sulla costa ovest, chiamate lo Scudo del Pelatan) per ringraziare le divinità e siglare accordi politici e commerciali tra le varie tribù. I pelatani vivono grazie ai prodotti dell'agricoltura e dell'allevamento, e tra di loro commerciano usando ancora il baratto. Famose anche in Izonda e nel vicino Brasol per la loro audacia e le innate doti di cavalleria sono le Amazzoni Pelatane, un gruppo scelto di guerriere sacre devote a Diulanna che costituisce una sorta di guardia nazionale intertribale, che pattuglia la regione e si occupa di reprimere schermaglie tra le tribù, ricacciare gli invasori oltre i confini, stanare e distruggere umanoidi e draghi, e mantenere l'ordine. Le Amazzoni sono guidate dall'Eletta, una leader nominata di comune accordo dal consiglio delle Regine durante il ritrovo al Cerchio di Diulanna, e la cui carica viene rinnovata di anno in anno in base alla sua competenza e al suo

stato di salute. L'Eletta ha inoltre il potere di riunire le tribù e guidarne i guerrieri in caso di pericolo grave e imminente, emanando lo stato d'allerta tramite l'invio di amazzoni in tutte le parti del Pelatan, e procede a condurre la guerra fino a che il consiglio delle Regine non si riunisce per deliberare altrimenti.

2. La fede dei pelatani verte attorno al culto di divinità femminili, al cui vertice sta Diulanna, la grande ispiratrice della migrazione e protettrice delle tribù. I chierici di Diulanna possono essere sia maschi che femmine, ma solamente le sacerdotesse possono aspirare alle posizioni di comando (capo villaggio, Regina o comandante militare) e ogni sacerdote maschio deve ubbidire alle loro richieste (qualora non siano chiaramente assurde e vessatorie, nel qual caso il chierico deve portare la questione dinnanzi alla propria Regina). Al gradino successivo sta la Madre Terra, colei che crea la vita e rinnova le stagioni, protegge le piante e gli animali e dona agli uomini i frutti della terra per sostentarli. Il culto di Madarua (che prevede solo ed esclusivamente chierici donna) si riallaccia a quello di Madre Terra e di Diulanna poiché è considerata in effetti una figlia della due divinità, la figura che unisce l'antico culto matriarcale della donna come simbolo di fertilità (Terra) a quello della donna come guida ed eroina che non si arrende davanti a nulla (Diulanna). Molto apprezzata dai pelatani è anche Tarastia, patrona della giustizia e della giusta vendetta, adorata in particolar modo dagli uomini poiché viene considerata la divinità dell'uguaglianza e dell'imparzialità. Affiancata a queste divinità c'è anche la dea dell'amore e della passione, Valerias, i cui riti spesso orgiastici sono però considerati da molti pelatani troppo sfrenati, e quando non sono volti al propiziare l'attività riproduttiva ma vengono compiuti con l'unico scopo di indurre in trance estatica i celebranti, possono tendere a corrompere l'animo e a indurre alla pazzia chi si lascia trasportare. Per questo, benché sia molto popolare specie per la sua immagine di patrona della fertilità femminile (su cui si basa l'eredità matriarcale della società pelatana), il culto di Valerias viene sempre sorvegliato attentamente dalle Amazzoni e dalle Regine, che vedono nei suoi praticanti potenziali pericoli per la stabilità e l'ordine. Chiude il cerchio il culto di Varellya (Vanya), dea della guerra e della vittoria, una religione importata da chierici varellyani che raccolse le simpatie delle amazzoni più belligeranti dal II secolo PI.
3. Gli umanoidi che vivono nelle regioni orientali del Pelatan sono tutti seguaci di Karaash, mentre i draghi venerano il Grande Drago. Esistono anche diversi chierici del **Plasmatore** che girano per il Pelatan senza che però abbiano potuto convertire molti pelatani al loro credo (visto specialmente che il Plasmatore è una divinità maschile, e nonostante i suoi insegnamenti pacifici viene trattato con sufficienza o avversato dalle Regine pelatane).

## Penisola dell'Avvoltoio

Questa penisola si affaccia sul Golfo Verde ed è bagnata dal Mare del Vapore. Come narrato nella quinta puntata dei *Voyages of the Princess Ark* (articolo apparso su *Dragon Magazine* nr 157), in passato era il cuore dell'Impero Varelliano, ma venne devastata in seguito alla guerra civile scatenata dal Principe Abatu nel 565 DI dopo l'assassinio del padre, e trasformata poi in un deserto brullo dall'intervento di un demone evocato dallo stesso Abatu nella sua congiura di palazzo e ribellatosi al suo controllo. I superstiti della devastazione portata dal demone furono trasformati in nagpa (umanoidi dal muso di avvoltoio con strani poteri magici) e condannati a vagare nel mondo in cerca della chiave per spezzare la loro maledizione. La penisola è abitata dai nagpa superstiti, che vagano tra i resti delle grandiose città varelliane in cerca di antichi tesori e oggetti magici che depositano poi al centro delle rovine della capitale, dove con una cerimonia annuale cercano da oltre quattro secoli di rompere la loro maledizione e avere finalmente pace. Nessun nagpa ha fiducia o fede negli dei dopo quanto è accaduto, salvo alcuni disperati che venerano oscuri immortali (come Masauwu e Demogorgone) o dei del sapere (come Noumena e Pharamond) sperando di ricevere in cambio aiuto, dimenticando l'insegnamento della storia alla base della loro maledizione.

## Picchi di Ghiaccio e Valle Perduta

<i>hel</i>	Tenebre ed energie fredde, corruzione, morte, reincarnazione
<i>Terra / Yamag</i>	Creazione e protezione di tutte le forme di vita, equilibrio del ciclo vitale, nascita, prosperità, fertilità
<i>Idris</i>	Domínio, vendetta, raggiro, magia
<i>Plasmatore</i>	Pace, uguaglianza, giustizia, combattere i soprusi
<i>Carl</i>	Gnomi, inventori e pensatori,
<i>Glittergold (Garal)</i>	scienza e meccanica, artigianato
<i>Il Viaggiatore Celeste (Sinbad)</i>	Viaggio, esplorazione, avventura, coraggio, superare i confini
<i>Ka</i>	Saggezza, protezione, guarigione, prosperità, conoscenza, magia, rakasta, giganti delle rocce
<i>Zalaj</i>	Giganti di nuvole e montagne, conoscenza, magia, forza
<i>Grande Drago</i>	Draghi e rettiloidi, creazione, giustizia, conoscenza, magia

### Note:

1. I Picchi di Ghiaccio sono la catena montuosa più alta della Davania, e si estendono dal Pelatan alla Penisola dell'Avvoltoio, confinando a nord col

Brasol e a sud con la Vulcania. La regione è abitata in prevalenza da mostri di ogni tipo, compresi umanoidi (orchetti e orchì soprattutto), giganti di tutti i tipi, clan draconici che si affrontano periodicamente, scimmie delle nevi e saasquatch che vivono in piccole comunità famigliari. A oriente dei Picchi di Ghiaccio, separata da questi ultimi dalla stretta Valle di Smeraldo (la valle in cui scorre il fiume Verde), si estende l'Anello di Diamanti (Diamond Ring), una catena montuosa che cinge su tre lati la cosiddetta Valle Perduta (Lost Valley), il cui unico sbocco è una costa rocciosa aperta sulla Baia Verde a nord. La Valle Perduta è così chiamata poiché custodita da creature mostruose e terrificanti, che uccidono chiunque tenti di penetrare nella valle e spesso ne fuoriescono per sferrare assalti e predare sulle comunità n'djatwa, che per questo hanno fortificato i passi attorno alla Valle. Tra questi mostri, oltre a dinosauri, draghi ed esseri bestiali sconosciuti, potrebbero esserci anche i leggendari mek, creature meccaniche animate magicamente che proteggono da secoli le tombe dei loro creatori situate in questa valle, obbedendo ciecamente al loro ultimo ordine in attesa del loro risveglio.

2. La zona più popolosa è la regione boscosa a ridosso della Baia Verde e a sud della Penisola dell'Avvoltoio. Un tempo questa e la parte meridionale del Basso Arypt erano probabilmente la patria degli elfi davaniiani autoctoni, tra cui annoveriamo il clan Hatwa (che si fuse poi con gli orchì Nunjar dando vita agli N'djatwa) e il clan Belcadiz (che migrò verso nord insieme alla seconda spedizione partita da Grunland nel 2500 PI). Ora la Baia Verde è dominata dai N'djatwa, mezzelfi-mezzogre che qui hanno fondato un regno abbastanza prospero e potente, lo N'Djatwaland. Essi vivono sia in case costruite sugli alberi secondo l'antico stile elfico, che in massicce fortezze ciclopiche edificate sui promontori più alti e nei passi strategici (tra cui la capitale, M'Banyka), e seguono una versione distorta dell'antica filosofia elfica nota come Via della Foresta. Infatti, essi si considerano dominatori e protettori dell'ambiente in cui vivono, e come tali sono in dovere di cacciare gli animali più deboli per cibarsene, e di proteggere quelli più giovani e forti affinché mantengano stabile la fauna locale e possano generare altra selvaggina. Estendendo il termine "selvaggina" a qualsiasi specie vivente abiti nello N'Djatwaland, gli n'djatwa non si fanno quindi alcuno scrupolo di cacciare e schiavizzare le altre razze umane e umanoidi, oltre che gli animali, avendo però cura di uccidere solo i membri più deboli (che diventano il pasto degli n'djatwa), e tenendo quelli più giovani o sani come schiavi. I n'djatwa rispettano i loro schiavi come una risorsa preziosa, e assegnano loro le mansioni più ordinarie (coltivare i terreni più aspri, raccogliere i frutti della foresta, pescare e custodire gli armenti). Gli schiavi (la maggior parte gnomi, insieme a rakasta, umanoidi e umani delle terre vicine) si sottomettono al dominio n'djatwa e cercano di

mantenersi sempre efficienti con la speranza di riuscire a fuggire prima di essere giudicati troppo vecchi e diventare cibo per i loro carcerieri. I n'djatwa intrattenevano scambi commerciali con la vicina Varellya prima del suo crollo, e solo recentemente hanno ripreso i contatti con la lontana Cestia, dopo che gli androkiani abitanti dell'isola li avevano respinti e avevano sterminato una loro colonia mille anni prima (*Dragon Magazine 158*).

3. I N'djatwa sono seguaci obbedienti di Idris e di Hel, grazie alla cui intercessione riuscirono a sopravvivere all'estinzione unendo le due razze a cui inizialmente appartenevano (elfi Hatwa e orchi Nunjar) intorno al VII secolo PI. Hel è vista come patrona delle tenebre e del gelo, colei che presiede al ciclo di morte e reincarnazione che governa il creato, ma non ha necessariamente una denotazione maligna: essa ricopre il ruolo del lato oscuro presente in ogni cosa, che va abbracciato e soddisfatto per poter essere completi, secondo la filosofia n'djatwa. Idris invece è la patrona della nazione n'djatwa, colei che permise la fusione creando l'Altare delle Stelle (sacra reliquia custodita a M'Banyka) e guidò gli n'djatwa verso il progresso e la dominazione della zona. Essa è un'eroina divinizzata, la versione n'djatwa di Ilsundal, patrona dell'inganno come arma per piegare i nemici e ottenere la supremazia, associata alla vendetta, al dominio e agli esperimenti magici. Tuttavia, nonostante l'influenza di due divinità entropiche, la società n'djatwa non è smaccatamente caotica o malvagia, poiché ha preso molto dalla filosofia naturalista e neutrale degli elfi, seppur distorcendola in parte. Inoltre, i n'djatwa venerano anche Yamag (Terra), che compone la cosiddetta Sfera dell'Equilibrio secondo la mistica n'djatwa. Yamag (antico retaggio del culto umanoide bruniano portato dagli orchi Nunjar) incarna infatti il lato positivo e vitale dell'universo, la forza creatrice e genitrice che si oppone alla morte e alla devastazione portata da Hel. Yamag è la natura che dona fertilità, la forza stabilizzatrice del cosmo, considerata protettrice dei n'djatwa e del loro stile di vita tanto quanto Idris e Hel. Negli ultimi cinque secoli, al culto di Yamag si è affiancato anche quello del Plasmatore, signore della pace, dell'armonia e della giustizia, importato dalla vicina Vulcania da sacerdoti orcheschi in missione di evangelizzazione e opportunamente modificato dai n'djatwa per i propri gusti. I n'djatwa considerano il Plasmatore il figlio di Yamag, così come Idris è la figlia di Hel, e tutto si ricompone nella filosofia degli opposti che è alla base della Sfera dell'Equilibrio.

4. Sui monti dell'Anello di Diamanti si trovano diversi insediamenti abitati dagli gnomi dei ghiacci, creati da Garal nel 2900 PI e che si sono adattati a vivere in condizioni climatiche estreme in questa parte della Davania. Essi sono tutti seguaci di Garl Glittergold, anche se sono divisi tra la fazione dei Progressisti (che cercano di sfruttare il fuoco e i gas sprigionati dai geyser naturali come risorsa e come fonte di potere per le loro invenzioni) e dei Conservatori (che

preferiscono non utilizzare l'energia del fuoco, altamente instabile e dannosa, ma quella solare, più facile da trattare e meno pericolosa, anche se più scarsa a queste latitudini). Gli insediamenti gnomici si estendono fino alla regione meridionale controllata dai n'djatwa e per questo sono spesso vittime di attacchi e quando i n'djatwa riescono ad espugnare i loro villaggi (di solito ricavati nella parete delle montagne), i prigionieri vengono tratti in schiavitù nelle loro città-fortezze. Per questo anche il culto di Garal è presente nello N'Djatwaland, importato dagli gnomi schiavizzati e adottato di buon grado dai loro padroni.

5. Si suppone che tra le vette più alte dei Picchi di Ghiaccio sorga una grande nazione popolata da giganti di varie specie e retta dalla casta dei giganti delle montagne, molto temuti dai n'djatwa. In questa nazione sono presenti i culti di Zalaj e Ka.
6. Tra i n'djatwa sono presenti anche diversi chierici del Viaggiatore Celeste (Sinbad), il patrono del viaggio, dell'avventura e dell'esplorazione. Tuttavia, dato che per via della filosofia del Viaggiatore è proibito edificare templi e prendere dimora sedentaria, i suoi sacerdoti sono perennemente in giro tra gli insediamenti n'djatwa e accompagnano le carovane e le spedizioni dirette a nord, e i luoghi sacri a lui dedicati sono delle semplici pietre miliari poste lungo le strade o al centro dei crocicchi.
7. Il culto di Hel è diffuso anche tra le creature del freddo e dell'ombra, in particolare tra i giganti del gelo, le scimmie delle nevi e tra le tribù umanoidi che sopravvivono tra i monti e nelle grotte e non hanno mai abbandonato le antiche tradizioni di Urzud. Diverse tribù di saasquatch venerano invece Terra, mentre Ka ottiene i favori dei pochi clan di giganti delle rocce e dei rakasta (pardasta delle nevi) presenti nella regione. Il Grande Drago infine è venerato dalle creature draconiche e dei rettiloidi presenti in questa regione.

## Vulcania

<b>Garl</b>	Gnomi, inventori e pensatori,
<b>Glittergold (Garal)</b>	scienza e meccanica, artigianato
<b>Brandan</b>	Progresso, invenzione, conquista,
<b>Scuotilande</b>	fuoco, tecnomanzia, Snarta
<b>Korotiku</b>	Libertà, saggezza, sotterfugio, astuzia, scherzi e divertimento
<b>Pyro (Ixion)</b>	Sole, fuoco, luce, potenza, guerra, sapienza, preservare l'ordine
<b>Oshun (Valerías)</b>	Amore, passione, fertilità, arti
<b>Surt (Zugzul)</b>	Fuoco, potere, conquista, guerra
<b>Hel</b>	Tenebre ed energie fredde, morte, reincarnazione

<b>Il Plasmatore</b>	<b>Pace, carità, uguaglianza, giustizia, tolleranza, combattere i soprusi, proteggere i deboli</b>
<b>Paarkum</b>	<b>Ordine, giustizia, virtù, fedeltà, lealtà, sincerità</b>
<b>Ordana</b>	<b>Natura, fertilità, protezione delle foreste e delle razze silvane</b>
<b>Grande Drago / Oxumare</b>	<b>Draghi e rettiloidi, creazione, giustizia, conoscenza, magia</b>

Note:

1. La Vulcania è una terra montuosa coperta da grandi foreste nella parte centrale e settentrionale, e da tundra e pak nelle regioni polari e subpolari. Essa comprende tutta la parte meridionale della Davania, e confina a nord coi Picchi di Ghiaccio e col Mare del Vapore (nella parte orientale), a ovest col Pelatan (delimitato dai monti della Muraglia di Ghiaccio), mentre a sud scende fino alla regione polare, inabissandosi nell'apertura che conduce al Mondo Cavo nella zona conosciuta come la Fossa di Ka, perennemente avvolta nel buio delle Terre Oscure. Gli gnomi sono la popolazione più numerosa della Vulcania, seguiti dai tanagoro della zona orientale, dai giganti del fuoco e dagli umanoidi.
2. Nel 2900 PI Garal pose diverse comunità gnomiche nella zona, e questi divennero gli gnomi dei ghiacci, espandendosi e sopravvivendo nonostante le avverse condizioni climatiche grazie al loro ingegno e alla tecnologia che elaborarono. Gli gnomi dei ghiacci sono divisi in clan ma collaborano spesso tra loro e sono tutti seguaci di Garl Glittergold. Esiste però una nazione popolata dai cosiddetti gnomi del fuoco (vedi punto 3) molto più bellicosi ed espansionisti che sono devoti di Brandan, signore del fuoco, della conquista e del progresso. Gli snartani sono in stato di guerra con le altre comunità gnomiche, alcune delle quali hanno carpito i segreti per costruire i possenti Scuotilande (Earthshakers) e si oppongono all'imperialismo snartano costruendo propri giganti meccanici con cui si scontrano in campo aperto.
3. Nella zona centro-orientale della Vulcania si estende l'Impero di Snarta, una militocrazia gnomica isolazionista e guerrafondaia governata dal Supremo Dorfin IV. L'Impero Snartano è famoso per la sua potenza militare, che deriva oltre che dalle numerose Falangi di guerrieri impavidi e disciplinati, soprattutto dalla costruzione di tremende macchine semoventi chiamate Scuotilande (Earthshaker), operate dall'interno dagli gnomi e usate come armi terribili contro i loro nemici. La capitale Snartapolis in cui risiede l'imperatore è costruita proprio su una di queste macchine ed è pressoché inespugnabile, poiché in grado di spostarsi e resistere a qualsiasi assedio. All'inizio gli gnomi vulcaniani appartenevano tutti alla stessa razza, gli gnomi dei ghiacci, creati da Garal proprio dopo la Grande Pioggia di Fuoco (2900 PI) e posti vicino agli elfi

grunlandesi per apprenderne la tecnologia. Nel corso dei secoli, gli gnomi si divisero in clan, e gli antenati degli snartani divennero grandi esploratori, riuscendo a raggiungere i luoghi più remoti della Davania. Fu così che gli esploratori snartani contattarono i mileniani nel periodo di massimo splendore dell'impero, e alcuni di loro rimasero a vivere in Milenia per una generazione. Dopo aver appreso le conoscenze e diverse nozioni filosofiche mileniane, questi gnomi decisero di tornare in patria per diffondere tra i loro simili una nuova dottrina, chiamata la Filosofia della Somiglianza, basata sulla ricerca dell'uguaglianza fisica e morale come via per arrivare alla perfezione e abbattere le disparità sociali. Fu così che nel giro di un secolo il movimento degli "hoi gnomioi" (ovvero gli Uguali in lingua mileniana, come si facevano chiamare i primi snartani) riuscì ad ottenere parecchi consensi tra gli gnomi, e i suoi esponenti si unirono per dichiarare la fondazione della Repubblica degli Uguali intorno al IV secolo PI. Nel corso dei secoli successivi, la necessità di rimpiazzare la carenza di soldati a causa delle continue guerre coi loro vicini, data la loro natura estremamente belligerante, e la costante ricerca di un perfezionamento e un'omogeneizzazione della razza gnomica condusse gli snartani a sviluppare una tecnologia in grado di produrre cloni, che nel corso delle generazioni successive portò alla totale cancellazione delle differenze fisiche tra gli gnomi. Fu proprio uno di questi soldati, il Generale Dorfin, a condurre la spedizione che scoprì le antiche rovine grunlandesi in cui gli gnomi ritrovarono conoscenze blackmooriane che consentirono loro di progettare ed elaborare in gran segreto il primo Scuotilande chiamato Proboscidaemon (la P è infatti l'attuale simbolo dell'impero) e di impadronirsi delle pupe infuocate (larve elementali del fuoco che vivono nei vulcani) per far funzionare le colossali macchine. Dorfin condusse i suoi soldati alla prima grande vittoria contro i vicini gnomi e contro i giganti del fuoco, e in seguito proclamò l'abolizione della repubblica e degli Anziani, istituendo l'Impero di Snarta ("vittoria" secondo la nuova lingua gnomica snartana) e proclamandosi Imperatore Dorfin I intorno al VI secolo DI. Ora che gli snartani sono tutti identici d'aspetto, il prossimo passo sarà la cancellazione delle identità personali. Gli snartani sono seguaci di Brandan Scuotilande, signore del fuoco, della potenza e del progresso, colui che ha rivelato al primo Dorfin il segreto delle pupe infuocate, patrono della scienza e della tecnica e creatore, secondo la leggenda, del Proboscidaemon. Gli snartani cercano sempre di invadere le altre comunità gnomiche per catturare altri gnomi da convertire alla Filosofia della Somiglianza. Tuttavia, a causa della loro natura belligerante e della costante ricerca di nuove pupe infuocate, sono costantemente impegnati a combattere non solo con gli altri gnomi vulcaniani, ma anche contro gli stessi giganti del

fuoco, che considerano sacre le larve elementali e osteggiano l'espansione snartana sui loro territori.

4. In questa regione vulcanica sono presenti anche diversi clan di giganti del fuoco, tutti fanatici seguaci di Surt (Zugzul), che vivono specialmente nella Dorsale Vulcaniana (Vulcanian Line), la catena montuosa più meridionale a ridosso del polo, e nella punta più orientale della penisola chiamata Capo del Fuoco, proprio a causa delle fortezze costruite dai giganti nelle quali ardono perennemente pire sacre dedicate a Surt. Qui un tempo esisteva una colonia tanagoro (intorno al 1200 PI), che però venne conquistata dai giganti del fuoco venuti dalla Dorsale Vulcaniana intorno al V secolo PI. Tuttavia i discendenti dei tanagoro vengono tenuti in schiavitù dai giganti del fuoco e venerano in segreto Korotiku, nell'attesa che giunga un liberatore a guidarli come narra un'antica profezia. Inoltre i giganti del fuoco sono acerrimi nemici degli gnomi dei ghiacci vulcaniani, e in particolare dell'Impero Snartano che si estende al centro della regione, col quale sono costantemente in guerra per il possesso delle zone vulcaniche in cui vivono le pupe infuocate, larve elementali sacre ai giganti.
5. I tanagoro scampati alla conquista di Capo del Fuoco si sono insediati lungo la Costa del Fuoco (la costa settentrionale della Vulcania), e vivono in villaggi nascosti nell'intrico della foresta, sempre vigili e allerta contro possibili incursioni sia dei giganti provenienti da sud e da est, che dei n'djatwa provenienti dall'ovest. Questi tanagoro venerano le antiche divinità tribali tanagoro, ovvero Pyro, dio del sole, della giustizia e dell'ordine, Oshun, dea della vita, dell'amore e della fertilità, e Korotiku, il grande maestro degli inganni che permette loro di sopravvivere sfruttando l'astuzia ai loro nemici dotati di maggior forza e prestanta fisica. Essi inoltre venerano anche Oxumare (Grande Drago), dio protettore delle creature draconiche e degli abitanti delle foreste, che abbondano nella regione.
6. La foresta centrale vulcaniana era un abitata dagli elfi evergruniani scampati alla Grande Pioggia di Fuoco che qui avevano fondato la nazione del Grunland. In seguito a gravi sconvolgimenti tellurici, a continue eruzioni e al progressivo malfunzionamento della tecnologia blackmooriana, la zona divenne pericolosa e molti elfi partirono diretti a nord seguendo Ilsundal, in cerca di una terra più sicura. Coloro che rimasero ben presto si trovarono isolati e regredirono allo stato barbarico dopo la caduta di Grunland nel 2400 PI, in seguito alla distruzione delle macchine blackmooriane e al peggioramento delle condizioni ambientali. Ora questi elfi vivono allo stato barbaro nelle regioni polari senza più memoria del loro antico splendore, e venerano Hel, signora dei ghiacci e dell'oscurità, proprio come le tribù di umanoidi che abitano nei monti vulcaniani settentrionali.
7. Il Plasmatore ha fondato una chiesa molto importante nel cosiddetto Regno Illuminato, l'unica piccola nazione umanoide unificata presente nella Vulcania, dopo averlo pacificato in vita e aver

convertito i suoi adepti ad un'esistenza improntata alla tolleranza e al pacifismo. In questa nazione è venerato anche Paarkum, patrono della giustizia e della virtù, colui che liberò gli antenati di questi umanoidi dalla tirannia di un mago varellyano e che insegnò loro la via della rettitudine e della redenzione. Questo piccolo paradiso umanoide è nascosto in una valle boscosa che si affaccia sulla Baia del Fuoco, e da lì i seguaci del Plasmatore e di Paarkum partono ogni anno per evangelizzare anche il resto delle tribù umanoidi che vivono nella regione e che rimangono ancora fedeli alle antiche usanze sanguinarie e crudeli, nonché le altre popolazioni che abitano la Davania, finendo spesso col diventare vittime sacrificali sugli altari di Hel.

8. Ordana viene ancora onorata dalle creature silvane che abitano le sterminate foreste sempreverdi che ricoprono quasi tutta la penisola vulcaniana (per lo più driadi, fauni, treant e atteoni).
9. Il Grande Drago e i signori dei draghi possiedono diversi seguaci tra i draghi che infestano le terre vulcaniane, in perenne scontro l'uno con l'altro per il dominio del territorio.

## SKOTHAR

Lo Skothar è il secondo continente più grande dopo la Davania e si trova a oriente dell'Impero di Alphatia, rispetto al meridiano di Sundsvall. È bagnato dall'Oceano Estremo (Far End Ocean) a sud, e dal Mare di Brun a nord e a est, mentre a ovest tocca sia il Mare Bellissariano che quello Alphatiano. La punta settentrionale dello Skothar, chiamata Penisola di Nentsun, raggiunge la calotta artica fino ad inabissarsi nell'apertura del polo nord che conduce dentro le Terre Oscure e nel Mondo Cavo. Lo Skothar è caratterizzato da una grande pianura erbosa al centro (le Steppe del Jen), e da una lunga catena montuosa che percorre la sua dorsale orientale da nord a sud (l'Altopiano Nentsuniano è la parte settentrionale, la Catena di Tangor quella meridionale). Lo Skothar è la culla della civiltà umana, dato che le tre etnie primitive in cui sono divisi gli umani (neathar, oltechi e tanagoro) ebbero origine tutte dall'Uomo di Tangor, il primo esemplare di homo sapiens che vide la luce nella parte meridionale del continente. In seguito lo Skothar venne popolato anche dagli elfi creati da Ordana e dai nani generati da Kagyar, e vide poi il sorgere del primo grande impero umano nato su Mystara, l'Impero Thoniano. Persino l'evento più sconvolgente nella storia di Mystara ebbe origine nello Skothar, quando il piccolo feudo di Blackmoor, si impadronì della tecnologia aliena della nave F.S.S. Beagle, atterrata per un'avaria nelle zone selvagge vicino alla città di Blackmoor nel 4100 PI. Il Regno di Blackmoor si ribellò all'Impero Thoniano e forte della sua tecnologia superiore finì col conquistarlo, proclamando l'Impero di Blackmoor nel 4000 PI. Questo fu il più esteso impero umano che la storia ricordi, comprendendo tutto lo Skothar centro-settentrionale e parte del Brun

occidentale. La prospera civiltà blackmooriana tuttavia terminò improvvisamente nel 3000 PI, quando una serie di esplosioni degli ordigni nucleari blackmooriani (provocate probabilmente da una reazione col campo magico mystarano, estremamente refrattario alla tecnologia) provocò la Grande Pioggia di Fuoco e lo spostamento dell'asse del pianeta. Blackmoor divenne il nuovo polo nord e venne spazzato via quando gli immortali crearono le nuove aperture polari verso il Mondo Cavo, e gran parte delle razze mystarane regredirono all'età della pietra. Da quel momento, il centro della storia mystarana si spostò dallo Skothar al Brun, e oggi non rimane nulla degli antichi splendori di Blackmoor e di Thonia. Attualmente lo Skothar è abitato in prevalenza da umani discendenti delle tre etnie originali (neathar a nord, tanagoro a sud, neathar-oltechi-tanagoro nel centro), e da minoranze di rakasta, giganti e umanoidi sparsi ovunque.

## Esterhold

<b>Razud</b>	Alphatía, autodeterminazione, indipendenza, coraggio, forza, autorità
<b>Utnapishtim</b>	Sopravvivenza, giustizia, viaggio protezione dei viventi
<b>Brissard</b>	Dominação, schiavitù, oppressione, raggio
<b>Rathanos</b>	Fuoco, energia, potere, supremazia maschile, orgoglio
<b>Generale Eterno</b>	Guerra, battaglia, disciplina, ferocia, lealtà, vittoria, soldati e mercenari
<b>Ninfangle</b>	Rakasta, battaglia, audacia, caccia, avventura, viaggio
<b>Alphaks</b>	Distruggere Alphatía e gli alphetiani, odio, vendetta, massacro

### Note:

1. L'Esterhold è una penisola in gran parte desertica ma ricca di minerali, che si protende verso ovest sulla costa occidentale skothariana. È bagnato per tre quarti dal mare (la Baia di Thorin a nord, il Mare Alphetiano a ovest, il Mare di Zamara a sud), e l'unico punto in cui confina con la terraferma è ad oriente, dove tocca le Colline Jennite nella parte meridionale e le Montagne di Thorin in quella settentrionale. L'Esterhold è abitato da una maggioranza di jenniti, schiavi della minoranza alphetiana che invase e conquistò la regione nel 200 PI. L'Esterhold è considerato dagli alphetiani uno dei territori più arretrati insieme col Norwold (i due estremi dell'Impero Alphetiano), ed è diviso in due regni, Roccianera (Blackrock) e Verdan, governati in modo dispotico da Re Maghi fedeli prima ai propri interessi e poi alla corona imperiale. Uno dei mercati più redditizi dell'Esterhold è quello dello schiavismo,

dato che la metà degli schiavi che circolano su territorio alphetiano viene da qui. Per questo il culto di Brissard, patrono della schiavitù e del raggio, è molto diffuso tra gli alphetiani di queste colonie (anche tra i comuni), che considerano i jenniti come bestie da soma e sfogano su di loro ogni tipo di stress e di insofferenza. Questo naturalmente rende i jenniti molto più ribelli e nervosi, ed esiste una larga parte di schiavi che è riuscita a liberarsi con la forza e che ora vive nelle aree selvagge, oppure al confine col Jen, organizzando una resistenza armata e continui assalti alle cittadelle alphetiane, con la speranza di ricacciare gli invasori oltremare.

2. Gli alphetiani che scelgono di occuparsi anche del loro lato spirituale venerano per la maggior parte Razud, che ottiene consensi anche tra gli umanoidi e alcuni schiavi jenniti (dato che è il patrono dell'autodeterminazione). Dai coloni è molto seguito anche il culto di Brissard, che contribuisce a mantenere l'ordine e il senso di superiorità degli alphetiani colonizzatori, mentre il Generale Eterno spopola tra i soldati e i mercenari di ogni razza che infestano le terre dell'Esterhold, inclusi gli umanoidi.
3. I jenniti ribelli sono per lo più seguaci di Rathanos, patrono dei jenniti in generale, della supremazia e del riscatto. La maggioranza degli schiavi segue invece il culto di Utnapishtim, visto come patrono della giustizia e della sopravvivenza, colui che porterà il riscatto tra gli schiavi e la libertà. Dato che il culto non sembra aggressivo, gli alphetiani non hanno fatto molto per impedirne la proliferazione, preferendo invece combattere quello più violento di Rathanos. Tra i jenniti inoltre ci sono diversi convertiti al culto di Alphaks, immortale votato alla distruzione degli alphetiani, i cui chierici riescono spesso a trasformare la lotta per l'indipendenza in un pretesto per portare devastazione tra gli alphetiani, immolando i propri seguaci nel nome di Alphaks.
4. Ninfangle viene adorato dai rakasta pardasta che vivono nelle zone selvagge al confine con gli insediamenti alphetiani e jenniti. I pardasta hanno imparato a diffidare degli umani dall'arrivo degli alphetiani e ora si tengono alla larga dalle loro aree, per paura di finire schiavi o di essere distrutti per il capriccio di qualche arcimago.

## Jen

<b>Rathanos</b>	Fuoco, energia, potere, supremazia maschile, orgoglio
<b>Madre Natura (Djaca)</b>	Sopravvivenza, equilibrio naturale, rispetto della vita, druidismo
<b>Utnapishtim</b>	Giustizia, sopravvivenza, viaggio, protezione delle specie viventi
<b>Ka</b>	Vita, guarigione, conoscenza, prosperità, saggezza, magia
<b>Idu</b>	Luce, sole, potenza, sapienza,

<i>(Ixion)</i>	guerra, equilibrio, opporsi al male
<i>Ninsun</i>	Magia, fertilità, agricoltura, prosperità, sapienza
<i>Generale</i>	Guerra, battaglia, disciplina,
<i>Eterno</i>	ferocia, vittoria, pragmatismo
<i>Bartziluth</i>	Furia, battaglia, audacia, forza
<i>Tarastia</i>	Giusta vendetta, giustizia, verità

**Note:**

1. La regione conosciuta come Jen ("verde" in jennita) è la più grande del continente, ed è caratterizzata una grande area pianeggiante coperta di praterie e steppe, basse colline dai dolci pendii e sparse aree boschive. Essa comprende l'Altopiano Nentsuniano a est e a nord (il confine orientale del continente), la catena montuosa chiamata la Spada Jennita a sud, e le foreste della Minaea a sud-ovest, con un'unica limitata striscia costiera che si affaccia sul Mare di Zamara a ovest. L'area dà il nome anche ai suoi abitanti, un popolo di sangue misto olteco-neathar scampato alla disastrosa Grande Pioggia di Fuoco che si suppone sia nato dall'unione dei sopravvissuti Peshwah (popolo fiero di cavalieri) e degli oltechi insediatisi nell'entroterra nel 3000 PI, che si unirono ai Peshwah mischiando tradizioni e sangue per riuscire a sopravvivere. Col passare dei secoli, i jenniti divennero un popolo forte e potente grazie alle conoscenze olteche e alle capacità combattive dei Peshwah, arrivando a dominare incontrastati tutto lo Skothar centrale. Tuttavia, prima di riuscire a costituire un vero e proprio impero, i jenniti precipitarono nell'anarchia e nel caos più totale a causa di una guerra civile scatenata nel XVII secolo PI per motivi religiosi dai seguaci di Rathanos e di Tarastia. Al termine del conflitto che durò quasi un secolo, la civiltà jennita era tornata all'età della pietra. Col tempo, il culto dominante di Rathanos riprese in mano le redini della cultura jennita, sebbene le tribù non riuscirono mai più a riunificarsi e vivano tuttora in stato semi-nomade e indipendente nelle steppe.
2. I jenniti sono divisi in vari clan uniti da legami di sangue e di culto. La maggioranza segue la dottrina di Rathanos, mentre alcuni venerano altre divinità dell'antichità: Idu (Ixion), Ka, Ninsun, e persino Tarastia, il cui culto rimane ancorato ad alcuni gruppi indipendenti di amazzoni jennite che non si piegano al dominio maschile.
3. Il culto di Madre Natura (Djaea) è il più diffuso dopo quello di Rathanos, radicato presso i jenniti sin dall'età dell'oro. I suoi sacerdoti (druidi) sono sempre rimasti neutrali rispetto alla politica e alle questioni religiose tra i clan, e il loro unico obiettivo è impedire che i jenniti si distruggano tra loro o che distruggano l'ambiente in cui vivono, e per questo spesso agiscono da pacieri e da mediatori tra i rappresentanti di clan rivali. I druidi sono quindi molto rispettati presso tutte le tribù e godono della stima e della considerazione di tutti i jenniti. Essi vivono all'esterno delle strutture tribali e ai margini

dei clan, e rispondono solo all'autorità del Grandruido dello Skothar, che vive nelle steppe.

4. Utnapishtim è un altro degli immortali più apprezzati, poiché praticamente tutti i jenniti conoscono la sua leggenda di salvatore del mondo, e lo venerano come un eroe divinizzato patrono della giustizia e della vita. Questa dottrina è stata incoraggiata dai sacerdoti di Rathanos come mossa per usurpare il posto di Tarastia e far dimenticare il culto della dea, sostituendolo con quello di un immortale maschio e non ostile a Rathanos.
5. Nelle steppe vivono anche tribù di rakasta piévelece, giunti nello Skothar con l'arrivo dei mileniani che in seguito colonizzarono minaea nel I secolo PI. Questi rakasta sono nomadi e adorano Ka e **Ninfangle**, pur non possedendo templi o luoghi ad essi consacrati, e vivono spesso a contatto con le tribù jennite che li rispettano per via della loro grande audacia e ferocezza.
6. Il Generale Eterno e Bartziluth si contendono la venerazione delle diverse tribù di orchetti, orchii e bugbear che si sono stanziati nelle steppe. Questi umanoidi discendono da tribù sfuggite al controllo alphetiano durante l'invasione dell'Esterhold, che si sono insediate nelle zone selvagge del Jen.
7. Tra le razze che vivono nelle immense steppe del Jen sono anche presenti i gyerian, un popolo nomade e migratore (e quindi senza templi o luoghi di culto fissi) che venera la grande madre **Cochere**.

## Minaea

<i>Asterius</i>	Ricchezza, commercio, viaggio, astuzia, ladri, messaggeri
<i>Protius</i>	Oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio
<i>Utnapishtim</i>	Sopravvivenza, viaggio, giustizia, protezione delle specie viventi
<i>Rathanos</i>	Supremazia maschile, orgoglio, potere, fuoco, energia
<i>Ninsun</i>	Magia, fertilità, agricoltura, prosperità, sapienza
<i>Valerías</i>	Amore, desiderio, fertilità, arti
<i>Khoronus</i>	Sapienza, storia, filosofia, buon governo, pazienza, diplomazia
<i>Pater</i>	Artigianato, metallurgia,
<i>(Kagyar)</i>	scultura, costruzione, minatori
<i>Ixion</i>	Luce, sole, potenza, sapienza, guerra, equilibrio, opporsi al male
<i>Karaash</i>	Umanoidi, guerra, vittoria, conquista, tattica, forza
<i>Kirranjo</i>	Avidità, violenza, furia, crudeltà, massacro, minotauri
<i>Ka</i>	Saggezza, protezione, guarigione, prosperità, conoscenza, magia,
<i>Ninfangle</i>	Rakasta, caccia, audacia, viaggio, avventura, battaglia

## **Ranivorus Gnoll, pazzia, razzia, distruzione, odio**

### Note:

1. La Costa Minaeana si trova in una zona temperata composta per lo più da spiagge brevi con fondali profondi, che costituiscono baie e punti di approdo molto comodi. All'interno della regione si estende invece una fitta foresta sempreverde, con piccole aree disboscate per far posto a campi coltivati e zone di pastorizia. La Minaea si trova a sud-sudovest del Jen e si estende dal Mare di Zamara a nord, fino alla Baia di Tangor a sud, lambita dall'acqua su tre fronti (il Mare di Zamara a nord-ovest, il Mare Bellissariano a sud-ovest) e delimitata dalle grandi pianure jenniti a est. La Costa Minaeana è occupata principalmente da un'etnia mista di jenniti e mileniani, i quali arrivarono nello Skothar in seguito ad una lunga migrazione dalla decadente Milenia tra il I secolo PI e l'anno zero. I mileniani portarono le proprie conoscenze avanzate e si amalgamarono alla popolazione locale di discendenza olteca, dando vita ai minaeani, con una carnagione più scura di quella olivastra mileniana ma con una lingua e una cultura non troppo dissimile da quella dell'antica Milenia. Le regioni più interne della Foresta Minaeana sono popolate da gruppi di tangor primitivi e selvaggi, giunti dallo Skothar meridionale nei secoli successivi alle grandi eruzioni vulcaniche che formarono la Penisola di Tangor; da tribù di rakasta (pardasta e pardasta delle nuvole) originari della zona; da minotauri e da umanoidi (orchetti, gnoll, goblin e hobgoblin) arrivati intorno al 700 PI, dopo una lunga migrazione partita dal Brun.
2. Minaea è una monarchia democratica, col sovrano che amministra e sorveglia il territorio e gode dell'appoggio e del vassallaggio delle comunità sparse per la regione. Il Re di Minaea (la cui carica è ereditaria) ha il potere di controllare la milizia nazionale e amministrare i territori che non ricadono nella giurisdizione delle varie province (le cosiddette terre selvagge), nonché di imporre tasse sui governanti locali e giudicarne l'operato. Il sovrano risiede nella capitale, Minaea, una grande città fortificata con splendidi palazzi e un moderno sistema di acquedotti e di fognature (eredità delle conoscenze mileniane), che venne fondata sulla costa vicino alla foce del fiume Minos dai primi mileniani giunti nel 100 PI. Dal canto loro, le autonomie locali sono libere di legiferare a loro piacimento sul territorio e devono mantenere una milizia cittadina con cui proteggere gli abitanti. Ogni provincia è composta di diversi insediamenti indipendenti: i più piccoli si governano grazie ad un'assemblea composta da tutti i cittadini aventi diritto (ovvero adulti maschi che esercitano una professione o possiedono un terreno), mentre nelle comunità più popolose (oltre 1000 individui) gli abitanti con diritto di voto eleggono un'assemblea di rappresentanti per governarli, a cui si aggiunge un supervisore nominato dal monarca che controlla sull'andamento della vita politica, sociale ed economica e riferisce al Re (il suo voto in assemblea conta esattamente come quello degli altri). Minaea è famosa soprattutto per i suoi pirati, ma la pirateria non è la regola tra i minaeani, solo uno dei modi che hanno scelto alcune delle comunità costiere per rimpinguare i propri forzieri e favorire la propria prosperità. Nessun Re di Minaea si è mai pronunciato contro gli atti di pirateria, poiché essa costituisce un'ottima fonte di guadagno e di arricchimento anche per le sue casse. Ne deriva che la politica estera minaeana risulti aggressiva e dispotica per i vicini bellissariani e alphetiani che ne fanno le spese, e di certo il sovrano di Minaea non si prodiga per evitare che questo accada.
3. Asterius è il patrono principale del Regno di Minaea, considerato l'immortale che dona ricchezza a chi si dimostra abbastanza astuto e risoluto da meritarsela. In questo senso molti pirati e ladri venerano apertamente Asterius, che gode di buona fama in molte delle città più importanti ed è considerato il protettore della dinastia reale. Il suo culto, insieme a quelli di molti altri immortali, venne importato dai mileniani che arrivarono nella zona nel 100 PI e che in seguito si dimostrarono l'etnia dominante che pose le basi per la fondazione del regno.
4. Il culto di Protius è molto diffuso specie nelle città costiere, poiché il mare costituisce la fonte principale di guadagno per i minaeani, non solo per i pirati ma anche per pescatori e mercanti, che formano la spina dorsale dell'economia. È quindi necessario ingraziarsi il signore del mare e pregarlo affinché porti ricchezza e protezione a coloro che si avventurano sul suo dominio.
5. Utnapishtim e Ninsun sono due culti di derivazione jennita che sono stati assimilati dalla società minaeana, e che godono di largo seguito specialmente nell'entroterra come patroni della giustizia, della salvezza, della fertilità e della magia. Anche Rathanos appartiene alla tradizione jennita e ha trovato un discreto seguito nella società minaeana, dato che i suoi seguaci sono riusciti ad influenzare pesantemente l'assetto politico del paese (le redini del potere sono detenute solo ed esclusivamente dagli uomini). Diverse sacerdotesse di Ninsun tuttavia hanno cercato negli ultimi secoli di opporsi al maschilismo minaeano, ma le loro battaglie non hanno dato grandi risultati a parte creare alcune comunità governate da sacerdotesse.
6. Valerias, Khoronus, Pater (Kagyar) e Ixion sono altri immortali di derivazione mileniana che però hanno trovato posto nel pantheon minaeano. Di particolare importanza è Valerias, considerata la dea dell'amore, della fertilità e delle arti, e Pater, dio dei mestieri e delle arti che infonde talento sui fedeli meritevoli.
7. Karaash, Ranivorus e Kiranjo sono i protettori di tutti gli umanoidi (orchetti, gnoll, goblin e hobgoblin) che vivono nella Foresta Minaeana e che combattono contro il governo minaeano, cercando di rimanere indipendenti facendo razzie e depredando i mercanti lungo le vie principali che collegano le varie

città. Kiranjo è inoltre il patrono dei minotauri, razza che occupa la parte più meridionale della costa, dove ha costituito un'enclave fortificata dalla quale lancia attacchi via mare contro le altre città costiere sia dello Skothar che della Bellissaria.

8. Ka è la divinità razziale venerata da tutti i rakasta pardasta che vivono integrati nella società minaeana. Tuttavia, la maggioranza dei rakasta minaeani (pardasta delle nuvole e sherkasta harimau-belang) vive al di fuori del territorio reclamato dal regno, e visita gli insediamenti umani per scambi commerciali e baratti. I pardasta sono seguaci di Ninfangle e Ka, mentre i sherkasta harimau-belang sono famosi per la loro ferocia e le scorrerie che organizzano sia via terra che via mare, e sono considerati una minaccia tanto dai minaeani e dai tanagorchi, quanto dai loro cugini pardasta. Gli harimau-belang hanno rielaborato il culto di Ninfangle in modo più belligerante e marcatamente razzista (cacciano tutti coloro che si dimostrano prede più deboli), e corre voce che i pirati più spietati venerino Kiranjo.
9. I tangor selvaggi della Foresta Minaeana seguono una religione animista e venerano gli spiriti della natura e quelli dei loro antenati. La loro mistica è un misto di tradizioni sciamaniche e druidiche, e non di rado essi considerano allo stesso livello (quindi con rango divino) anche i membri del Popolo Fatato che visitano regolarmente i loro insediamenti.
10. I pirati minaeani non si interessano granché di questioni morali o religiose, ma quelli che scelgono un patrono solitamente pregano **Korotiku**, **Saturnius** o **Kiranjo** (in base alla loro morale).

## Nentsun

<i>Hel</i>	Reincarnazione, corruzione, morte, tenebre ed energie fredde, mutaforma malvagi, creature dei ghiacci e dell'ombra
<i>Orcus</i>	Morte violenta, sadismo, distruzione di massa, non-morti, cannibalismo, licantropi malvagi
<i>Bartziluth</i>	Bugbear, furia, battaglia, audacia, forza
<i>Jammudaru</i>	Orchi, giganti malvagi, vendetta, tortura, paura, violenza
<i>Ka</i>	Saggezza, protezione, magia, guarigione, rakasta, giganti
<i>Artiglio Bianco (Ninfangle)</i>	Rakasta, caccia, audacia, viaggio, avventura, battaglia
<i>Surt (Zugzul)</i>	Potere, conquista, fuoco, necromanzia, tenebre, guerra
<i>Wotan (Odino)</i>	Autorità, cielo, tempeste, venti, astuzia, conoscenza, magia
<i>Frigg</i>	Creazione e protezione di tutte le

*(Terra)* forme di vita, equilibrio del ciclo vitale, nascita, prosperità, fertilità

*Tyr* Guerra, potenza, eroismo

*(Ixion)*

*Zalaj* Giganti delle nuvole e delle montagne, conoscenza, magia, forza

*Nyx* Necromanzia, non-morte, tenebre e oscurità, notte, segreti

*Gorziok* Giganti delle tempeste e del mare, oceani, fenomeni naturali estremi, creazione e distruzione

*Grande Drago* Draghi e rettiloidi, creazione, giustizia, conoscenza, magia

### Note:

1. In tempi antichi la regione del Nentsun era abitata dai thoniani, e comprendeva fertili valli dal clima temperato e rigogliose foreste. Dopo la Grande Pioggia di Fuoco e la rotazione improvvisa del pianeta, spaventosi terremoti e il cambiamento di latitudine hanno modificato non solo la composizione morfologica del terreno (facendo sprofondare in mare le fertili valli thoniane e modificando la costa orientale) ma anche le caratteristiche climatiche della regione, che è diventata in gran parte brulla e montuosa. Il Nentsun comprende la parte centro-settentrionale della costa orientale skothariana, e corre dal polo nord fino al centro dello Skothar, toccano la Catena di Tangor nel suo punto più meridionale. Non si hanno altre informazioni certe sul Nentsun, se non che sia la patria di feroci pirati che predano nelle acque skothariane. Per questo si suppone che il Nentsun sia in larga parte disabitato e selvaggio, e che specialmente la parte settentrionale (tutta la Penisola Nentsuniana che si trova nel circolo polare e i bassopiani confinanti, ovvero la zona più vicino a Blackmoor) sia rimasta inabitabile per circa mille anni dopo la catastrofe a causa delle radiazioni mortali assorbite dal terreno in seguito al fallout radioattivo. I pochi sopravvissuti (umani, giganti e rakasta) della Grande Pioggia di Fuoco che vivevano sufficientemente lontani da Blackmoor potrebbero aver costruito rifugi nelle montagne e nelle valli più interne per sopravvivere, dove hanno vissuto isolati per secoli fino all'arrivo delle grandi orde umanoidi provenienti dal Brun. Questi umanoidi nel 1700 PI lasciarono Urzud muovendosi verso ovest in cerca di terre da colonizzare e dominare, e attraverso la calotta polare artica riuscirono a penetrare nelle fredde regioni settentrionali dello Skothar, muovendosi poi verso sud in un ambiente meno ostili. Qui gli umanoidi dovettero competere per secoli con umani, giganti e rakasta per riuscire a sopravvivere, senza potersi espandere verso sud a causa della presenza del belligerante Regno di Thonia e delle montagne presidiate dai rakasta tagh e da un potente clan di draghi bianchi. Così prima gli umanoidi, e in seguito anche clan di umani fecero della pirateria e della

- razzia la propria ragione di vita. La situazione è ancora totalmente instabile e l'anarchia regna sovrana nel Nentsun, dove la lotta per la sopravvivenza quotidiana spinge centinaia di creature a uccidersi per depredarsi a vicenda.
2. La popolazione rakasta è diffusa sia nelle regioni polari (pardasta delle nevi e lynkasta) sia nella zona meridionale, dove tribù di sherkasta tagh vivono arroccate vicino alla Catena di Tangor. Tutti i rakasta venerano Artiglio Bianco (Ninfangle) e in misura minore Ka, patrono della guarigione e della sapienza.
  3. Le tribù umanoidi (orchetti, orchì, bugbear e troll) sono divise tra loro e costantemente in guerra. Ognuna venera un diverso patrono tra quelli qui conosciuti: Hel (che detiene una larga parte dei consensi), Orcus, Bartziluth, Jammudaru e Zugzul.
  4. Le tribù di giganti nentsuniani annoverano i giganti del ghiaccio votati a Hel, i giganti delle montagne e delle nuvole fedeli a Zalaj, i giganti delle tempeste di Gorziok e quelli del fuoco devoti a Surt (Zugzul).
  5. Gli umani nentsuniani sono i discendenti degli skandahariani e degli antichi Peshwah che fuggirono a sud ma non oltrepassarono mai l'Altopiano Nentsuniano. I culti predominanti tra i nentsuniani sono quelli di Wotan (Odino), Tyr (Ixion), Frigg (Terra) e Hel (venerata dai più spietati razziatori).
  6. Un numeroso clan di draghi bianchi vive da millenni nel cuore delle montagne settentrionali nentsuniane, senza che nessuno dalla caduta di Blackmoor sia mai riuscito a scazarli. Questi draghi hanno creato una civiltà molto avanzata e raccolto alcuni antichi artefatti blackmooriani e thoniani, che vengono custoditi nella loro città di ghiaccio (un luogo leggendario in cui si dice siano riuniti tesori inestimabili). I draghi proteggono il loro territorio in maniera feroce, hanno una struttura sociale legale e venerano tutti il Grande Drago.
  7. Nell'Altopiano Nentsuniano e nel Bassopiano Nentsuniano (la tundra situata nella regione più a nordest dello Skothar, nella zona in cui l'Altopiano si abbassa in prossimità del circolo polare artico) abbondano i non-morti, spiriti erranti risalenti alla Grande Pioggia di Fuoco e alle successive radiazioni, che spesso si riversano nelle vicine regioni (Thonia, Jen e Thorin) in cerca di sostentamento o semplicemente per puro istinto distruttivo. Questo ha contribuito a dare alla regione il soprannome di Terra dei Morti (un epiteto diffuso sia presso i Thoniani che i Jenniti), ed esistono per questo linee di difesa predisposte dalle civiltà vicine per fronteggiare queste incursioni (i Custodi Infernali presso i thoniani e i Guardiani della Morte tra i jenniti). La maggior parte dei non-morti ha un'intelligenza animale e segue il proprio istinto, ma i loro movimenti sono sorvegliati sempre sia da Nyx che da Hel, che li usano per i propri scopi.
  8. Diverse creature dei ghiacci, tra cui un folto numero di cryon, abitano le terre settentrionali della Penisola Nentsuniana e sono devoti a **Stodos**, signore del gelo, anche se non erigono templi per venerarlo.

## Tangor

<i>Il</i>	Libertà, astuzia, furbizia,
<i>Multiforme</i>	saggezza, imbrogli e sotterfugi,
<i>/Korotiku</i>	divertimento, pensiero lucido
<i>Sumag /</i>	Protezione di tutte le forme di
<i>Yemaja</i>	vita (animali e vegetali),
<i>(Terra)</i>	equilibrio del ciclo vitale, natura,
	fertilità, agricoltura
<i>Karaash</i>	Guerra, vittoria, conquista,
	tattica, forza
<i>Gorziok</i>	Oceani, venti, fenomeni naturali,
	creazione e distruzione
<i>Ka /</i>	Creare e preservare la vita,
<i>Kabatala</i>	guarigione, prosperità, saggezza,
	conoscenza, magia, rakasta,
	giganti delle rocce
<i>Macroblan</i>	Prosperità, commercio, denaro,
	ricchezza, avidità
<i>Zugzul /</i>	Fuoco, potere, conquista, guerra,
<i>Surt</i>	necromanzia, tenebre
<i>Il</i>	Viaggio, esplorazione, avventura,
<i>Viaggiatore</i>	coraggio, superare qualsiasi
<i>Celeste</i>	barriera e confine
<i>(Sinbad)</i>	
<i>Masauwu</i>	Intrigo, inganno, finzione, ladri,
	illusione, ambizione,
	manipolazione, corruzione
<i>Ogun</i>	Metallurgia, artigianato, fabbri e
<i>(Wayland)</i>	armaioli
<i>Pyro</i>	Luce, sole, fuoco, potenza,
<i>(Ixion)</i>	guerra, sapienza, opporsi al male
<i>Shango</i>	Furia in battaglia, audacia, tuono
<i>(Thor)</i>	
<i>Zalaj</i>	Giganti delle nuvole e delle
	montagne, conoscenza, magia, forza
<i>Odunmila</i>	Autorità, conoscenza, saggezza,
<i>(Odino)</i>	venti, aria, divinazione (Ifà)
<i>Nicktu</i>	Tenebre e oscurità, notte,
<i>(Nyx)</i>	necromanzia, segreti
<i>Oba</i>	Verità, giustizia, lealtà,
<i>(Tarastia)</i>	sacrificio

### Note:

1. La regione del Tangor è divisa in due aree diverse: la parte settentrionale è la Catena di Tangor, una zona prevalentemente montuosa; la parte meridionale è la Penisola di Tangor, similmente montuosa ma con zone fertili derivate da lava vulcanica sedimentata e valli boschive più diffuse. Nelle epoche preistoriche, il primo homo sapiens nacque proprio nel Tangor, e in seguito si diffuse nel resto del continente viaggiando verso nord, e poi nel resto del mondo.

All'epoca di Blackmoor, la Penisola di Tangor era un vero e proprio arcipelago (vedi mappa del *Hollow World boxed set*): i tanagoro che vivevano in quella regione divennero abili marinai e fondarono una fiorente civiltà basata sull'esplorazione e sul dominio del mare proprio per risolvere il problema del loro isolamento naturale. Nel corso del tempo, la civiltà marittima tanagoro riuscì a fondare colonie anche nel Tangor settentrionale, nell'Oceania, nella Vulcania, nell'Izonda e nella Penisola del Serpente, spingendosi fino a colonizzare le Isole delle Perle nel 1000 PI, ultima migrazione importante partita dall'arcipelago prima del crollo di questa civiltà. Il declino dei tanagoro dell'arcipelago fu dovuto probabilmente a cause naturali, quando tra il 900 e l'800 PI l'intera regione venne sconvolta da terremoti ed eruzioni vulcaniche che fecero affiorare dal mare la catena montuosa che collegò definitivamente l'arcipelago tanagoro con lo Skothar, formando la Penisola di Tangor. Nel 700 PI, l'arrivo di orde di umanoidi e minotauri contribuì a distruggere ciò che rimaneva di una civiltà avanzata e ricca, depredando le comunità e sottomettendo i nativi che non riuscivano a fuggire. Gli orchi decisero di rimanere nella Penisola di Tangor e si appropriarono in parte delle conoscenze e della tecnologia tanagoro, finendo col formare una nuova nazione e dando vita ad una razza di mezzogre, i Tanagorchi, che in seguito presero il controllo della regione spodestando gli orchi e divennero un popolo prospero e ambizioso, arrivando a commerciare col Brun e con le zone settentrionali dello Skothar e a fondare porti commerciali lontano dalla madrepatria, come avevano fatto migliaia di anni prima i tanagoro.

2. Nella Catena di Tangor sopravvivono comunità di tanagoro discendenti di quelli che scamparono alla conquista umanoide. Molti di questi tanagoro vennero poi fatti schiavi dai giganti più spietati che vivono nelle montagne o dagli umanoidi che li raggiunsero successivamente, e i loro discendenti vivono ancora isolati e vessati da generazioni. Altri invece riuscirono ad ottenere la protezione e l'aiuto delle comunità di rakasta (pardasta e sherkasta tagh), di fate e di giganti pacifici che vivevano in questa regione, e sono riusciti a condurre finora un'esistenza indipendente e libera, benché fatta di privazioni e di continui pericoli (dato che sono minacciati dall'esistenza di clan giganti in tutta la catena montuosa, nonché dalle incursioni dei tanagorchi più bellicosi e dei razziatori nentsuniani, e dall'esistenza di mostri di ogni tipo), vivendo nascosti nelle valli montane più segrete e in complessi sotterranei costruiti da loro. Il culto di Korotiku e Kabatala (Ka) è comune a tutti i tanagoro della catena montuosa, affiancato solitamente a quello di orisha protettori di ciascuna comunità (Ixion, Terra, Thor, Gorziok, Tarastia, Karaash e Odino). I tanagoro sotterranei venerano anche Nicktu (Nyx) come patrona dell'oscurità che li cela e permette loro di sopravvivere, e hanno adottato rituali molto particolari, spesso grotteschi e macabri,

per riuscire a condurre una vita improntata all'adorazione delle tenebre e della notte.

3. Nella Penisola di Tangor, dominata dalla civiltà tanagorica, è diffuso il Culto Tanagorco che pone il Multiforme (Korotiku) su tutte le altre divinità, e che deriva in parte dalle antiche credenze umanoidi e in parte proprio dalla religione ancestrale dei tanagoro conquistati, che è stata assimilata e rivisitata dagli stessi orchi nei secoli passati. La civiltà tanagorica è certamente la più prospera e la più potente dello Skothar meridionale, e possiede colonie sia nel Braccio dell'Immortale (Gombar e Suma'a) che nella costa orientale della Catena di Tangor. Il dominio sul Mare di Brun è tuttavia messo in continuo pericolo dalle scorrerie dei pirati nentsuniani provenienti dal nord, che approfittano di ogni occasione per saccheggiare i mercantili tanagorchi ed espugnare i forti costieri, depredando rifornimenti e minerali preziosi estratti dalla Catena di Tangor, che rivendono poi agli alphetiani e ai thoniani nel nord.
4. Giganti di ogni tipo vivono sparsi in feudi non molto popolosi sulla Catena di Tangor, cercando di mantenere il controllo delle regioni più prospere. Questi giganti seguono diversi immortali, in base alla loro razza: Zalaj (nuvole e montagne), Gorziok (mare e tempeste), Zugzul (fuoco e colline), e Ka (rocce).
5. Anche se non possiede templi ad essa consacrati, è possibile trovare fedeli e sciamani votati al culto di **Shopona (Demogorgone)**, spesso cannibali con intenti prevaricatori nei confronti dei tanagoro e dei tanagorchi. Anche **Oxumare (Grande Drago)** ha vari seguace nel Tangor, specialmente tra i tanagoro e i draghi, sebbene non possieda veri e propri templi.

## Thonia

<i><b>Ixion</b></i>	Potenza, guerra, eroismo, sole, luce, fuoco, preservare l'ordine
<i><b>Generale</b></i>	Guerra, disciplina, lealtà, ferocia, vittoria, soldati e mercenari
<i><b>Eterno</b></i>	
<i><b>Tarastia</b></i>	Legge, ordine, giustizia
<i><b>Khoronus</b></i>	Buon governo, sapienza, storia, filosofia, pazienza, diplomazia
<i><b>Valerías</b></i>	Amore, passione, bellezza, arti, fertilità, protezione, carità
<i><b>Madre</b></i>	Creazione e protezione di tutte le
<i><b>Terra</b></i>	forme di vita (animali e vegetali),
<i><b>(Terra)</b></i>	equilibrio del ciclo vitale, nascita, prosperità e fertilità, natura
<i><b>Kagyar</b></i>	Artigianato, metallurgia, scultura, costruzione, minatori
<i><b>hel</b></i>	Reincarnazione, corruzione, morte, tenebre ed energie fredde

Note:

1. Il Regno di Thonia (chiamata anche Nuova Thonia) è un dominio umano fondato dai sopravvissuti al

disastro di Blackmoor, che dall'antica Thonia fuggirono per mare fino a ricollocarsi sull'attuale altopiano che ospita il regno, situato in una penisola a nord dell'Esterhold e poco più a sud del circolo polare artico. La zona è comprensibilmente molto fredda, una vasta pianura ricca di pascoli e di mandrie di cavalli e di armenti, delimitata da una serie di monti a nordest (Montagne della Superstizione) e di vulcani a sudovest. Tuttavia, grazie ad una corrente calda che arriva dalla Baia di Thorin e tocca la costa thoniana a sud, la regione meridionale del regno gode di un clima più mite ed è in effetti quella più fertile e in cui è localizzata la maggior parte della popolazione, mentre il nord della penisola resta disabitato e molto più selvaggio, dominato da alcune tribù di umanoidi particolarmente bellicose seguaci di Hel che vivono nella zona paludosa nota come le Marche Thoniane (Thonian Marches). Nulla di certo si sa sulla Nuova Thonia, salvo che si tratta di una monarchia governata da un Re (vedi avventura IM3), che fornisce spesso mercenari (cavalleria pesante e pegatauri) al vicino Impero Alphatiano e al Qeodhar (da avventure CM1 e M2), che non ha una propria flotta (o comunque non ha una marina importante, dato che le sue truppe viaggiano sempre su navi altrui), e che possiede una chiesa (avventura IM3, dove vengono citate le due città di Glevum e Serison ciascuna delle quali possiede un Arcivescovo) e una religione di stato che forse è erede dell'Alta Chiesa di Thonia del 4000 PI (in tal caso sarebbe uno dei culti umani più antichi ancora in vita). Il regno è dunque simile ad una monarchia medievale fantasy a livello del Karameikos, più evoluta delle regioni vicine e per questo in grado di tenere testa agli umanoidi.

- La scelta di attribuire alla Thonia come religioni principali i culti di Ixion, Tarastia e del Generale Eterno è puramente arbitraria e si riallaccia alle poche informazioni sopra riportate (in particolare Ixion sarebbe il patrono dei numerosi pegatauri che vivono nella Thonia e della nobiltà, mentre Tarastia avrebbe il compito di proteggere l'ordine e la giustizia e il Generale Eterno sarebbe l'emblema dello spirito marziale della nazione). È probabile che vi siano altri immortali nel pantheon della Chiesa di Thonia risalenti al periodo blackmooriano, e per questo sono stati inseriti anche i culti di Khoronus (antico patrono di Blackmoor), Valerias, Terra e Kagyar.

## Thorin

<i>Garal</i>	Gnomi, inventori e pensatori, scienza e meccanica, artigianato
<i>Madre</i>	Creazione e protezione di tutte le forme
<i>Terra</i>	di vita, equilibrio del ciclo vitale, terra,
<i>(Terra)</i>	nascita, prosperità e fertilità, natura
<i>Grande</i>	Draghi e rettiloidi, creazione,
<i>Drago</i>	giustizia, conoscenza, magia

### Note:

- La regione del Thorin è prevalentemente montuosa, racchiusa tra la Baia di Thorin a ovest, la Thonia a nord, il Nentsun a est e il Jen a sud. Comprende una irta catena montuosa e una valle boscosa che si trova tra le Montagne di Thorin e le Montagne Jennite. Prima della Grande Pioggia di Fuoco era la terra natale dei Valloni (Valemen), conquistata poi dagli Afridhi nella loro marcia contro l'Antica Thonia. Nulla è dato sapere circa questa regione, ma si suppone possa essere stata colonizzata da gruppi di gnomi posti qui da Garal dopo la Grande Pioggia di Fuoco, che sono riusciti a sopravvivere grazie al loro ingegno e allo sfruttamento delle risorse montane e del sottosuolo contese alle creature che vivono nella regione (prevalentemente draghi). Altri gnomi potrebbero abitare nella valle boscosa a sud delle Montagne di Thorin, in competizione con alcuni clan di draghi verdi di cui sono nemici o schiavi. È probabile che negli ultimi secoli gli gnomi possano essere venuti in contatto con nani provenienti dall'Alphatia e intenti a colonizzare l'Esterhold.
- C'è una forte probabilità che i garl (giganti primitivi) che abitavano in questa regione ai tempi di Blackmoor siano riusciti a sopravvivere rintanandosi nelle caverne sotterranee, e che dopo millenni di vita nelle profondità della terra, forse contagiati dalle radiazioni, siano mutati e costituiscano una costante minaccia per gli gnomi e i nani che vivono qui. I garl sono ancora primitivi e qualsiasi tipo di culto possano seguire dovrebbe avere a che fare con il loro habitat naturale. Per questo è molto probabile siano fedeli di Terra e Ka o di immortali legati all'oscurità e alla distruzione come Hel e Thanatos.

## ZyxI

<i>Pyro</i>	Potenza, magia, equilibrio, luce,
<i>(Ixion)</i>	sole, fuoco, guerra
<i>Oshun</i>	Amore, passione, desiderio,
<i>(Valerías)</i>	bellezza, arti, fertilità, fiumi
<i>Korotiku</i>	Libertà, astuzia, furbizia,
	saggezza, divertimento e scherzi
<i>Shango</i>	Furia in battaglia, audacia, tuono
<i>(Thor)</i>	
<i>Oba</i>	Verità, lealtà, giustizia, sacrificio
<i>(Tarastia)</i>	
<i>Yemaja</i>	Protezione di tutte le forme di
<i>(Terra)</i>	vita (animali e vegetali), equilibrio
	del ciclo vitale, natura, nascita,
	prosperità, fertilità
<i>Ogun</i>	Artigianato, metallurgia, fabbri
<i>(Wayland)</i>	
<i>Olokun</i>	Oceani e creature marine, acqua,
<i>(Protíus)</i>	imprevedibilità, viaggio
<i>Zugzul</i>	Potere, conquista, fuoco, guerra,
	necromanzia

Note:

1. Non v'è nulla di certo sullo Zyxl, un'isola abbastanza grande che si trova a sud-est della Penisola di Tangor, tranne un passo in un numero di Dragon magazine che accenna ad una sedicente regina "Zyxl" che potrebbe aver dato il nome all'area. Probabilmente è un'isola vulcanica un tempo ritenuta poco ospitale e instabile, tanto che venne colonizzata dai tanagoro solo quando nel 700 PI furono invasi da umanoidi e minotauri e costretti a fuggire oltremare per sopravvivere. Il gruppo di tanagoro che arrivò sull'isola era guidato dalla Regina Zyxl, che impose da subito un governo stabile e centralizzato, e una cooperazione forzata tra le famiglie che mettesse da parte eventuali rancori e faide ancestrali per garantire la sopravvivenza dei fuggitivi. Dopo avere personalmente guidato la repressione contro alcuni leader che avevano cercato di contestare il suo ruolo, i suoi sudditi le giurarono fedeltà e sotto la sua guida gli zyxliani riuscirono a contrastare i primi assalti tanagorchi che ricevettero qualche anno dopo la loro fuga. Inoltre, grazie alle sue conoscenze arcane, Zyxl ideò un ingegnoso sistema per difendere l'isola senza dover mobilitare tutta la popolazione. Chiamando a raccolta gli scalpellini più abili, la regina fece costruire diverse statue di pietra di proporzioni ciclopiche, tutte coi suoi lineamenti e in posa guerresca, e le fece piazzare lungo le coste dell'isola, trasportandole grazie alla sua magia e incantandole in modo da animarsi in caso di invasione o a comando. Così nel giro di un decennio, tutte le successive spedizioni dei tanagorchi incontrarono una ferma resistenza da parte delle genti di Zyxl, e i torreggianti Guardiani di Pietra di Zyxl divennero famosi anche tra i tanagorchi, che cominciarono a temerli e a trasmettere leggende circa il potere arcano degli abitanti dell'isola di Zyxl anche ad altri popoli dello Skothar. Dopo quasi sessant'anni di regno incontrastato, Zyxl abdicò in favore della figlia e scomparve probabilmente in cerca di una strada per giungere all'immortalità. Le famiglie più leali alla corona, che avevano ricevuto le terre più fertili e ricche da amministrare divennero particolarmente potenti in virtù del controllo di queste materie prime. Esse si costituirono come una casta di nobili, e alla morte prematura della Regina Zyxl II e del suo consorte, in mancanza di un'erede si assistette ad una spinosa e violenta contesa tra i nobili, i sacerdoti e la casta degli Araldi (istituita da Zyxl I come elite di maghi e stregoni a lei fedeli) per appropriarsi del trono. Dopo un secolo di guerre fratricide che resero più vulnerabile lo Zyxl e consumarono parte delle sue scarse risorse, furono gli Araldi a prevalere, anche in forza della loro conoscenza dei metodi per costruire e controllare i Giganti di Pietra. Di comune accordo tra le parti, per evitare ulteriori logoranti guerre intestine, venne deciso che lo Zyxl sarebbe stato diviso in quattro regioni, tre di esse controllate dalle più importanti famiglie nobili e la quarta,

quella in cui sorgeva il Palazzo Reale, sotto la diretta responsabilità degli Araldi. Tutti i governanti avrebbero però dovuto ascoltare la parola del Consigliere (membro della casta sacerdotale) prima di prendere qualsiasi decisione, e per ciò che concerneva la difesa del territorio e la politica estera, le decisioni sarebbero state demandate totalmente agli Araldi. Questo assetto consentì allo Zyxl di resistere alle incursioni sia dei tanagorchi che dei nentsuniani per secoli, anche se la scarsità di risorse del loro territorio ha da sempre costretto gli zyxliani ad affidarsi ai commerci e alla magia per sopravvivere. In particolare, col passare delle generazioni gli Araldi hanno prosciugato sempre più le risorse minerarie dello Zyxl per creare preziosi gioielli e alimentare i Giganti di Pietra (dato che essi sono collegati ad un artefatto nascosto nel cuore del Palazzo Reale, che deve essere alimentato da un minerale raro per poter attivare i poteri dei Giganti). Negli ultimi secoli il minerale magico si è esaurito e gli Araldi non hanno più potuto costruire nuovi Giganti, preferendo mantenere le ridotte scorte per alimentare quelli esistenti e tacendo la grave situazione in cui si trova lo Zyxl per non favorire le incursioni nemiche. Attualmente essi stanno cercando altri depositi del minerale nelle regioni circostanti, e per questo sono incrementati i commerci col Tangor e la Minaea, anche se sono sempre gli zyxliani a spostarsi all'estero, e impediscono invece ai mercanti stranieri di avvicinarsi troppo all'isola preferendo organizzare gli scambi su apposite piattaforme galleggianti costruite a qualche chilometro dalle coste dell'isola.

2. Gli zyxliani sono seguaci del Culto Tanagoro e la maggioranza della nobiltà venera Pyro come protettore dell'isola in quanto patrono della magia e del sole (gli Araldi sono in effetti tutti seguaci di Pyro), poiché considerano la regina Zyxl I diretta discendente di questo orisha. Tutte le altre famiglie nobili hanno almeno un antenato orisha come proprio nume tutelare tra i seguenti: Korotiku, Oshun (Valerias), Olokun (Protius), Yemaja (Terra), Shango (Thor), Ogun (Wayland) e Oba (Tarastia).
3. L'unica fede che i seguaci di Pyro osteggiano è quella di Zugzul, che ha preso sotto la propria ala alcuni stregoni e mercanti particolarmente potenti e avidi per cercare di ottenere il dominio dell'isola. I fedeli di Zugzul sono riuniti nel dominio più orientale dell'isola, ma finora non sono mai riusciti a strappare il controllo dalle mani dei sacerdoti e degli Araldi, poiché solo loro conoscono il segreto per usare i Guardiani di Pietra e questo li rende indispensabili alla popolazione intera. I seguaci di Zugzul vengono comunque sempre guardati con sospetto dalla maggioranza degli zyxliani, anche se finora nessuno dei sacerdoti degli altri culti ha mai iniziato una guerra contro di loro, dato che le risorse degli zyxliani sono poche e sarebbe suicida scatenare una guerra civile della quale approfitterebbero i nemici (tanagorchi e nentsuniani).

## MONDO CAVO

Mystara non è piena al suo interno, ma è cava, e ospita una serie di popolazioni trasportate magicamente in questo luogo protetto proprio dagli immortali, con l'intento di preservarle dall'estinzione. Il Mondo Cavo venne scoperto da Ka durante la sua esplorazione del pianeta, anche se inizialmente era semplicemente un enorme grotta buia e fredda al centro del mondo. Col passare delle ere, attraverso la collaborazione con Ixion, Ordana e Korotiku, il gruppo guidato da Ka rese l'interno di Mystara abitabile e decise di usare questo luogo segreto come un museo vivente in cui conservare le razze che rischiavano l'estinzione in superficie. Il Mondo Cavo è illuminato e riscaldato perennemente da un sole rosso, creato da Ixion con un vortice permanente che trae pura energia da un piano esterno allineato con l'Energia. La temperatura in tutte le zone è quella di una costante primavera, anche se gli immortali hanno avuto cura di replicare artificialmente in ogni zona dei microclimi che corrispondessero alla situazione climatica caratteristica delle civiltà di superficie (così ad esempio, gli antaliani vivono in una regione piuttosto fredda, mentre alla stessa latitudine si trovano le foreste tropicali degli azcani). Il Mondo Cavo è composto di quattro continenti e moltissime isole: l'Iciria è il continente centrale e quello più grande, in cui vive la maggior parte delle civiltà protette. Il Jomphur è il continente occidentale (considerando il fatto che est e ovest sono invertiti nel Mondo Cavo), separato dall'Iciria dall'Oceano Atlassano, e l'unica civiltà nota che lo occupa è quella del Shahjapur, posta su di una grande isola alla fine dell'Arcipelago Anathyano (a ridosso delle coste orientali jomphuriane). Quelli orientali sono l'Aerial (a nord, bagnato dal Mare di Eadh) e il Suridal (a sud, bagnato dal Mare di Rax), collegati all'Iciria dalle Isole Wintiliane (un vastissimo arcipelago montuoso). Nel Mondo Cavo sono presenti inoltre le cosiddette Isole Fluttuanti (Floating Islands), enormi ammassi di terra in gran parte abitati che orbitano attorno al sole e gettano sulla superficie sottostante la propria ombra a intervalli regolari, rendendo possibile dividere il giorno eterno in periodi di buio e di luce e di riproporre anche nel mondo chiuso periodi mensili basati sulla ciclicità del passaggio degli stessi continenti. La presenza dello Scudo del Mondo (World Shield) nella crosta mystarana (ovvero uno strato di lava liquida e materia fusa altamente magica) genera un campo di anti-magia che impedisce qualsiasi tentativo di penetrare magicamente nel Mondo Cavo con incantesimi di trasporto e lo protegge anche da ogni magia della scuola della Divinazione. Inoltre, lo Scudo del Mondo garantisce a Mystara una gravità doppia, orientata verso l'interno sulla superficie, e verso l'esterno nel Mondo Cavo. Le uniche due entrate stabili nel Mondo Cavo sono le aperture polari, create dagli immortali per permettere il passaggio nel Mondo Cavo, e solo pochi altri metodi possono essere utilizzati per accedervi (tra questi, l'Ascensore Mistico di Atruaghin nascosto nelle foreste delle terre di Atruaghin, che porta direttamente

in una città azcana in rovina nel Mondo Cavo; e naturalmente tutto il complesso sotterraneo di caverne e tunnel che collega la superficie con il centro del mondo, passando attraverso le zone dello Scudo del Mondo costituite da lava solidificata). Gli immortali che patrocinano il progetto del Mondo Cavo (Ka, Ordana, Ixion e Korotiku) hanno inoltre creato un effetto planetario, l'Incantesimo di Preservazione (Spell of Preservation), che protegge le civiltà del Mondo Cavo annullando alcune scuole di magia mortale (come l'Evocazione, l'Ammaliamento la Divinazione e le magie curative e di resurrezione, nonché singoli incantesimi appartenenti a scuole diverse), rende più difficile riuscire ad apprendere le arti magiche (dato che sono richiesti punteggi minimi per poter far parte di una classe di incantatori arcani o divini) e impedisce ad esse di evolversi e sviluppare nuove tecnologie o nuovi incantesimi, di fatto rendendole immutabili nella sostanza e nelle credenze nel corso dei secoli (anche se è possibile un'alterazione degli equilibri di potere o la nascita di nuove sottorazze o etnie, questo tuttavia non influenza l'immutabilità della civiltà originale).

Le liste sotto riportate non sono divise in base alle regioni, come quanto fatto per il mondo esterno, ma in base alle civiltà che abitano il Mondo Cavo, in quanto ogni civiltà possiede una sua zona d'influenza e un suo pantheon ben preciso.

### Antaliani

<b>Wotan</b> (Odino)	Autorità, cielo, tempeste, venti, astuzia, conoscenza, saggezza
<b>Donar</b> (Thor)	Guerra, combattimento, furia in battaglia, onore, audacia
<b>Fredara</b> (Freyja)	Fertilità, abbondanza, bellezza, amore, Seidh (profezia), anime dei valorosi, donne guerriere
<b>Fredar</b> (Frey)	Ardore e strategia in battaglia, virilità, lealtà, agricoltura, fertilità
<b>Frigg</b> (Terra)	Creazione e protezione di tutte le forme di vita, nascita, prosperità e fertilità, natura
<b>Nooga</b> (Protius)	Acqua, oceani e creature marine, imprevedibilità, viaggio
<b>Volund</b> (Wayland)	Metallurgia, artigianato, fabbri e armaioli, costrutti magici
<b>Le Norne</b> (Skuld, Urd e Verthandi)	Tempo, fato, divinazione, visioni, ciclo
<b>Lokar</b> (Loki)	Inganno, menzogna, astuzia, tradimento, raggiri, fuoco

Note:

1. Gli Antaliani (un ceppo distinto di neathar) vivono nella regione a nord-est dell'Iciria, tra le terre degli elfi Icevale a ovest, degli uomini-bestia a nord e degli Orchetti Krugel a sud. L'Antalia è un territorio in

gran parte montuoso, pieno di fiordi e foreste e con un'unica grande pianura costiera che si affaccia sull'Ostzee (il Mare Orientale). Gli antaliani seguono la mistica dell'Asatru, che individua in Wotan (Odino) il padre dell'umanità e il supremo signore dell'universo, circondato da altre figure divine chiamate Aesir (i suoi figli), Asinie (le consorti degli Aesir) e Vanir (le divinità alleate degli Aesir associate alla natura) [si rimanda il lettore al Capitolo 5 (Filosofie e Movimenti), per una descrizione più dettagliata dell'Asatru]. Tuttavia per gli antaliani del Mondo Cavo il Ragnarok (il Crepuscolo degli Dei) è in effetti già avvenuto nel 1722 PI (data del trasferimento degli antaliani nel Mondo Cavo a opera di Odino), e la loro presenza nel nuovo mondo lo testimonia. Per questa gente, gli dei hanno già combattuto tra loro e i mortali che sono rimasti eroicamente al loro fianco sono stati ricompensati dalla salvezza nel Neumidgard, il nuovo mondo in cui ora vivono. Tuttavia, non tutto è andato come le profezie avevano predetto, e ora gli dei che li proteggono sono gli unici sopravvissuti al Ragnarok. Tutte le altre popolazioni circostanti sono similmente i discendenti dei sopravvissuti di coloro che prima vivevano nel Midgard. A ovest ci sono gli elfi, a nord i giganti sopravvissuti e le anime reincarnate dei malvagi seguaci di Hel e Lokar (gli uomini-bestia), e a sud i brutali troll (gli orchi) che ora vivono alla luce del sole. Da qualche altra parte vivono i nani (Kogolor) e gli elfi scuri, anche se gli antaliani non li hanno mai incontrati, così come si crede che i Vanir dimorino nelle rigogliose lande occidentali (le terre dei neathar), e gli Aesir vivano oltre le nebbie dell'Ostzee, nella meravigliosa reggia di Gimlè, che sorge su un'isola nascosta che solo i più audaci esploratori sono riusciti a trovare, e in cui hanno ricevuto in dono l'immortalità e l'eterna giovinezza.

2. Wotan (Odino) è il supremo padrone del mondo e capo degli Aesir sopravvissuti, e con lui vivono la moglie Frigg (Terra), il figlio Donar (Thor) e i tre unici sopravvissuti della casta dei Vanir, ovvero Nooga (Protius), Fredar e Fredara (Frey e Freyja). Da qualche parte si nasconde anche Lokar (Loki), il figlio ribelle di Wotan che ha causato il Ragnarok insieme alla spietata Hel. Secondo gli Antaliani del Mondo Cavo, Hel dimora insieme ai dannati (uomini-bestia) e ai giganti nel gelido nord, mentre Lokar vaga da un luogo all'altro in cerca di nuovi adepti da corrompere e trasformare in al servizio dell'oscura madre, per insorgere ancora una volta contro gli Aesir e i mortali e usurpare il loro dominio sul Neumidgard. Per questo i pochi seguaci di Lokar non manifestano apertamente il loro culto e preferiscono agire tramite sotterfugi e inganni per portare a compimento i propri piani e soddisfare le richieste del loro patrono. Sempre secondo il loro credo, il fato (Wyrð) del mondo è ancora in mano alle Norne, uniche grandi divinità al di sopra degli eventi che continuano a tessere passato, presente e futuro di dei e mortali.

## Azcani

**Atzanteotl** Corruzione, inganno, vendetta, tradimento, distruzione

**Quetzalcoatl (Atruaghin)** Diplomazia, saggezza, equilibrio, temperanza, combattere il male

### Note:

1. Gli azcani (modellati sull'antica civiltà azteca) sono un'etnia derivante dalla civiltà olteca che riuscì a reclamare la propria indipendenza nel 3500 PI, dopo cinque secoli di difficile coesistenza in cui le guerre si alternavano agli scambi commerciali (inizio dell'Era della Conquista). A causa degli sconvolgimenti portati dalla Grande Pioggia di Fuoco nel 3000 PI e del pericolo imminente di estinzione causato dai terremoti e dai cambiamenti climatici, gli immortali protettori di Oltechi e Azcani (Ka e Ixion) decisero di trasferire un gran numero di queste tribù nel Mondo Cavo per preservarle, e posizionarono gli azcani sulla costa occidentale iciriana, sulle sponde dell'Oceano Atlassano Settentrionale (inizio dell'Era della Preservazione o Era della Distruzione, quando cioè gli dei distrussero il mondo antico salvando solo gli eletti). I secoli trascorsero e gli azcani si espansero fino a fondare un vero e proprio impero, guerreggiando coi vicini neathar e persino sporadicamente coi lontani oltechi, coi quali la rivalità non si era mai sopita. Alla fine del XVI secolo PI però, l'influsso del malvagio Atzanteotl (un elfo di superficie che aveva scoperto il Mondo Cavo ed era rimasto affascinato dalla cultura azcana) modificò i rapporti di potere nell'impero, e con la cacciata del giusto Re Atruatzin (poi divenuto Atruaghin) i seguaci di Atzanteotl diedero inizio ad una nuova epoca (Era della Rivelazione), in cui Atzanteotl divenne il solo e unico dio da venerare, superiore a qualsiasi altra divinità, colui che avrebbe guidato gli azcani verso il dominio mondiale (l'Era della Grande Conquista, secondo le profezie dei sacerdoti azcani, che chiuderebbe il ciclo cosmico iniziato appunto con la Conquista). Fu così che i sacerdoti azcani riscrissero parte della storia passata, per far apparire Atzanteotl come il salvatore degli azcani e la sola divinità che possa governarli, e i culti restanti vennero oscurati e controllati dal clero dominante, in modo da non avere problemi di insurrezioni. Il dominio di Atzanteotl sugli azcani del Mondo Cavo dura da oltre due millenni, ma la civiltà azcana si basa proprio sul continuo scorrere di cicli uno di seguito all'altro, e quindi questo cambiamento non è stato impedito dall'Incantesimo di Preservazione, così come il cambiamento futuro e l'ascesa di Quetzalcoatl risulterà un fatto naturale nel corso della storia azcana.
2. Gli azcani sono governati dal Tlatoani (Imperatore), che è sempre il Sommo Sacerdote di Atzanteotl (Coatl Atzanteotl Tlamacazqui). L'Impero Azcano è una potente teocrazia divisa in province, ciascuna retta da un Tecuhtli (un nobile o un amministratore

eletto dall'imperatore), solitamente un chierico di Atzanteotl. Sotto alla casta dei nobili sta quella dei burocrati (Calpixqui), che formano l'apparato di controllo e di amministrazione dello stato, e quella dei sacerdoti (Tlamacazqui), la maggior parte dei quali è fedele ad Atzanteotl. Sotto ai sacerdoti e ai funzionari stanno i cittadini comuni, nella quale ricade la maggior parte degli azcani (anche se si distinguono tra loro sulla base della ricchezza personale): questa classe non ha diritti, solo doveri, e l'unica differenza tra loro e gli schiavi è che non possono essere uccisi a piacere dai nobili, ma solo in caso di offesa o di reati contro lo stato. Al gradino più basso della scala sociale rimangono gli schiavi, per lo più stranieri catturati nelle scorribande che gli azcani fanno nelle regioni vicine o individui talmente poveri da non poter assolvere ai propri debiti che vengono fatti schiavi dai creditori.

3. Il pantheon di Azca (civiltà descritta nell'avventura HWA1, *Nightwail* e nel supplemento HWR1, *Sons of Azca*) comprende praticamente tutti gli Immortali esistenti nel mondo di Mystara, poiché al suo interno ogni immortale può comparire sotto diverse forme, ciascuna ad indicare un diverso aspetto della sua personalità, quindi non vengono riportati per intero in questo manuale. Gli azcani sono un popolo dal forte misticismo e dalle pratiche spesso brutali e violente (come quella del tlachtli, popolare sport nazionale basato su un confronto tra squadre), a causa dell'influenza di Atzanteotl, che richiede dei sacrifici umani rituali per appagare la sua sete di sangue e portare prosperità all'impero. Il culto di Atzanteotl, chiamato anche la Vipera Alata, è la religione di stato a cui tutti gli azcani e gli schiavi sono chiamati ad obbedire. Esistono centinaia di altri immortali, ma nessuno è importante e potente come Atzanteotl secondo la filosofia attuale.
4. L'antico culto di **Otzitotl** e **Kalaktatla** (Ixion e Ka, che un tempo costituivano i patroni ancestrali del popolo azcano), ha perso valore da quando gli azcani sono entrati in quella che secondo il loro misticismo è l'era del Quinto Sole (iniziata con la distruzione del mondo antico con cui è terminata l'epoca del Quarto Sole), dominata da Atzanteotl. Gli antichi culti sopravvivono nella venerazione dei Quattrocento Conigli, un termine che indica un insieme infinito di divinità che annovera tutti gli antichi dei, tra cui ricadono anche Kalaktatla e Otzitotl. I sacerdoti di Atzanteotl sorvegliano da vicino tutte le mosse degli appartenenti a questo culto e sono molto abili a controllare le loro mosse, orchestrando "fatali incidenti" proprio per evitare che uno di loro possa attrarre troppa attenzione e minacciare il potere del clero di Atzanteotl.
5. Da almeno un millennio nelle terre di Azca si è diffusa una nuova filosofia religiosa a cui moltissimi azcani hanno aderito in segreto a qualsiasi strato della società, finanche nel clero ufficiale e tra i nobili. La setta della Nuova Via infatti è dichiaratamente illegale nell'Azca per volontà del clero, poiché essa nega la supremazia di Atzanteotl e sobilla il popolo

dichiarando false e menzognere le promesse del dio e dei suoi sacerdoti. I seguaci della Nuova Via perseguono un credo talmente radicale da essere considerati eretici e punibili col sacrificio rituale. Per questo l'identità dei membri della setta è segreta, e quando si incontrano hanno sempre maschere che ne celano il vero volto e usano soprannomi iniziatici rappresentati dal glifo relativo al proprio giorno di nascita. Questi fedeli agiscono per liberare l'Azca dalla tirannia di Atzanteotl e credono che solo il ritorno dell'eletto, Quetzalcoatl (l'identità azcana di Atruaghin) riporterà la pace e la giustizia nel mondo. La Nuova Via insegna infatti che tutti gli antichi dei abbandonarono il popolo di Azca all'indomani della distruzione del mondo e che di questo vuoto approfittò Atzanteotl, che usurpò il loro posto con l'inganno e rinchiuso gli azcani in una grande illusione che dura tutt'ora (il mondo attuale). Essi quindi attendono con impazienza il momento in cui sorgerà un nuovo Sole (il Sesto), e il suo sacrificio sarà l'ultimo a cui assisteranno gli azcani, poiché il suo sangue sazierà la fame di Atzanteotl e lo distruggerà, dando inizio ad un'epoca di prosperità e pace. La Nuova Via identifica questo epico salvatore nella figura di Quetzalcoatl, che secondo la mitologia era un re giusto e benevolo che regnò sugli azcani poco dopo la fine del vecchio mondo. Egli non chiedeva sacrifici umani, amava la sua gente, e cercava di proteggerla secondo giustizia. Atzanteotl però era invidioso della sua felicità, e quando Quetzalcoatl rifiutò di ascoltare le promesse del dio, quest'ultimo usò la sua magia nera per mettere i sacerdoti contro il Re e usurparne il trono. Quetzalcoatl venne cacciato da Azca ma riuscì a sfuggire ai sicari di Atzanteotl, divenne tanto potente da rivaleggiare col suo antico nemico, e ora vaga per il mondo, in cerca della via di casa. Quando finalmente tornerà, Quetzacoatl scaccerà l'usurpatore Atzanteotl (suo gemello malvagio e sua nemesi) e ridarà la libertà al suo popolo.

## Cavernicoli

<b>Ka-gar</b> (Kagyar)	Artigianato, scultura, costruzione
<b>Tha-to</b> (Thanatos)	Morte, distruzione, oblio

### Note:

1. I Cavernicoli (Brute-Men) sono uomini primitivi (homo sapiens) che vivono nelle caverne e conoscono l'uso di semplici attrezzi in pietra e del fuoco. Vennero preservati dall'estinzione da Kagyar (un tempo anch'egli appartenente a questa razza), che nel 6000 PI li trasferì nel Mondo Cavo quando gli ultimi cavernicoli rischiavano di soccombere a causa di guerre intestine scatenate da Thanatos. Le guerre ripresero improvvisamente nel 5300 PI e proseguirono per secoli anche nel Mondo Cavo, fino a quando gli immortali scoprirono che a far

impazzire i cavernicoli erano i vermi del profondo mandati da Thanatos. Nel 5000 PI il Consiglio del Mondo Cavo lanciò l'Incantesimo di Preservazione che salvaguardò la civiltà dei cavernicoli e ridusse in stato comatoso tutti i vermi del profondo. Da quel momento i cavernicoli riuscirono a ristabilire la pace tra le tribù e a diffondersi nella grande pianura che confina con le terre degli Hutaaka a ovest, dei Kogolor a nord e dei Nithiani a sud.

2. I cavernicoli sono tutti seguaci del grande Ka-gar, protettore della vita, dispensatore del fuoco e dell'abilità manifatturiera che permette di creare oggetti con cui migliorare la vita. Alcune tribù più aggressive tuttavia, seguono in segreto i precetti di Tha-to, signore della morte e della distruzione, piegati alla sua volontà a causa dell'influenza debole ma ancora presente dei suoi chierici e dei messaggi che alcuni vermi del profondo inviano in sogno a quei cavernicoli che vivono vicino alle loro tombe.

## Elfi dell'Oscura Sapienza (Blacklore)

Con Elfi dell'Oscura Sapienza si indicano tutti gli anonimi clan che vivono in un'isolata valle nel sud del Mondo Cavo e non venerano alcuna divinità (sono agnostici), preferendo affidarsi alla scienza e alla tecnologia per risolvere i loro problemi fisici e spirituali. Essi infatti sono gli ultimi discendenti degli elfi grunlandesi che si rifiutarono di seguire la Via della Foresta predicata da Ilsundal e rimasero fedeli alla scienza blackmooriana, finendo col soccombere gradualmente quando i manufatti tecnologici cessarono di funzionare. In un eccesso di magnanimità, nel 2410 PI Ka pensò di preservare questa cultura trasferendola nelle fredde terre del polo sud interno al Mondo Cavo, in una valle nascosta tra le montagne, e di isolarli creando una barriera magica che garantisse il funzionamento dei loro congegni tecnologici solo ed esclusivamente all'interno della loro valle (benché la componente meccanica fosse in questo caso azionata dalla magia, ad insaputa degli elfi). In tal modo, si assicurò che la civiltà elfica grunlandese continuasse ad esistere, e nello stesso tempo che la tecnologia blackmooriana potesse costituire una minaccia o diffondersi nel resto del mondo, dato che una volta portata fuori dalla barriera magica qualsiasi congegno cessa di funzionare. Oggigiorno gli Elfi dell'Oscura Sapienza (popolo molto pacifico e poco portato per lo scontro fisico) lasciano che siano gli automi da loro creati a far funzionare tutte le macchine e a svolgere i lavori più noiosi o pesanti, mentre loro si dilettono occupandosi di arte, filosofia e cultura, secondo gusti piuttosto bizzarri e molto peculiari.

## Elfi del Popolo Mite (Truedyl)

La storia dei Truedyl inizia con la spedizione di Ilsundal verso il Brun. Il clan Truedyl decise di fermarsi e colonizzare le Terre Alte di Glantri, e qui visse in pace coi vicini clan elfici fino alla disastrosa

esplosione nucleare che nel 1700 PI sconvolse la zona e costrinse gli elfi a fuggire sottoterra per sopravvivere alle radiazioni. I Truedyl si separarono così dal resto degli elfi, e iniziarono un lungo viaggio sotterraneo fatto di stenti e di pericoli alla ricerca di un luogo in cui rivedere la luce del sole. Durante questi infausti anni, i capi clan più forti e saggi perirono, molti dei loro giovani vennero divorati dalle bestie del sottosuolo, e il crudele Thanatos si fece strada nei loro sogni, convincendoli che erano stati puniti per le azioni commesse in superficie e per aver cercato conoscenze proibite e pericolose. Quando finalmente anni più tardi riemersero nelle foreste settentrionali delle attuali Cinque Contee, a quel tempo completamente disabitata, i Truedyl erano un popolo dallo spirito spezzato e morente. Essi vedevano la bellezza della natura intorno a sé, ma non riuscivano più a gioirne, carichi com'erano del senso di colpa e di disperazione per la tragedia causata dalla loro razza. Così divennero sempre più apatici e iniziarono a seguire una filosofia di pacifismo estremo, chiamata la Via dell'Immobilità. Secondo questa filosofia, ogni elfo avrebbe dovuto agire il meno possibile, limitandosi a fare ciò che era necessario per sopravvivere quotidianamente rimanendo in pace con le altre creature viventi e senza fare progetti per il futuro. Il resto del tempo occorreva passarlo riflettendo sui propri errori, sulla propria vita e sui modi per correggere gli sbagli fatti nel passato, in modo da trovare la saggezza necessaria per ottenere il perdono degli Immortali. I Truedyl vissero in questo modo mite e modesto per secoli, e anche quando gli hin arrivarono nella regione intorno al 1300 PI e incontrarono questi pacifici elfi (che soprannominarono il Popolo Mite), la loro filosofia di vita non mutò. Nel 1000 PI, quando gli umanoidi invasero in massa le Cinque Contee, il pacifismo e la remissività estrema dei Truedyl finì col metterli a rischio di estinzione, e così fu Ilsundal, accortosi della loro situazione, a trasferirli nel Mondo Cavo, in una foresta inesplorata tra le terre dei Neathar. Qui l'incantesimo di Preservazione ha impedito un mutamento nella natura dei Truedyl, che hanno continuato per secoli a non curarsi della vita e a scacciare emozioni e pulsioni, cercando di trovare rifugio nella meditazione e nello stato di semi-incoscienza dato artificialmente dal consumo di somnastis (una pianta con effetti di dipendenza). Tra i Truedyl non esistono guerrieri, e quei pochi che hanno cognizioni di magia devono essere costantemente spinti dagli immortali a non dimenticarle e ad insegnarle ai loro sempre meno numerosi discendenti, per non perdere l'eredità ancestrale che li contraddistingue.

Gli immortali più pacifisti (**Alphatia**, **Koryis**, **Ilsundal**, **Lornasen** e il **Plasmatore**) hanno preso sotto la propria ala protettiva il Popolo Mite, anche se questi ultimi non manifestano grande attenzione per la religione, limitandosi a riconoscere la presenza degli immortali e a chiedere costantemente perdono per gli sbagli del passato. Grazie al loro intervento, il bosco del Popolo Mite è diventato una riserva raramente visitata dai neathar, i quali, a causa delle strane rune

disseminate su tutto il perimetro del bosco dei Truedyl, credono che potenti spiriti della foresta dimorino in quelle selve, e preferiscono non avventurarsi, spingendosi al limitare degli alberi solo per portare doni e offerte di cibo per attirare la protezione degli "spiriti".

## Elfi di Valghiacciata (Icevale)

<b>Fredar (Frey)</b>	Armore e strategia in battaglia, virilità, lealtà, agricoltura, fertilità
<b>Fredara (Freyja)</b>	Fertilità, abbondanza, bellezza, amore, Seidh (profezia), anime dei valorosi, donne guerriere
<b>Wotan (Odino)</b>	Buon governo e autorità, astuzia, conoscenza, saggezza, cielo, venti, tempeste
<b>Donar (Thor)</b>	Battaglia, onore, audacia
<b>Ilkundal</b>	Protezione degli elfi e della natura, saggezza, sapienza, magia, tradizione, serenità e pace
<b>Thendara (Ordana)</b>	Natura, fertilità, protezione delle foreste e delle razze silvane

### Note:

Come per i Truedyl e gli Schattentalfen, anche per gli elfi di Valghiacciata (noti anche come elfi dei ghiacci) la storia nel mondo esterno iniziò con la migrazione di Ilkundal verso il Brun e terminò con la colonizzazione delle Terre Alte glantriane. Dopo alcuni secoli di vita pacifica, l'esplosione di un ordigno blackmooriano causata da un clan di elfi creò le Terre Brulle e portò una nube tossica e radiazioni nucleari a devastare le valli glantriane. Questo spinse gli elfi a trovare rifugio sottoterra, e guidati dagli eroi antaliani Fredar e Fredara sul sentiero verso l'immortalità, essi attraversarono la crosta terrestre in cerca di una nuova casa, fino a che non emersero nel Mondo Cavo, nella zona montuosa tra gli Antaliani e gli uomini-bestia a nord, e le fertili pianure dei Neathar a sud. Qui i sopravvissuti della migrazione decisero di fermarsi, dato che la regione assomigliava molto alle Terre Alte da cui erano fuggiti, e nel corso dei secoli ricostruirono la propria civiltà votandosi al culto di Wotan (Odino) e soprattutto dei suoi figli divinizzati Fredar e Fredara (Frey e Freyja), mandati su Mystara per salvare il clan nel momento di maggior crisi. Esistono anche alcuni seguaci di Ilkundal e Thendara (Ordana) tra di loro, ma sono una minoranza pacifica che viene tollerata, poiché gli elfi dei ghiacci non considerano questi ultimi due immortali come veri e propri patroni. Gli elfi di Valghiacciata sono elfi silvani più abituati ai climi freddi e a vivere in luoghi dove la neve abbonda tanto quanto i sempreverdi e le conifere. Essi seguono il codice di Fredar che impone lealtà al clan, audacia e solidarietà. Amano cacciare e vivere nei boschi, ma non

sono fanatici della battaglia e non cercano gloria personale. Questi elfi (di cui ignoriamo i nomi dei clan di appartenenza) sono cortesi e aperti con gli stranieri, adorano le feste e le competizioni (specialmente corse di slitte, tiro con l'arco e concorsi di artigianato locale), ma non permettono a nessuno di abusare della loro ospitalità o delle risorse naturali.

## Elfi Schattentalfen

<b>Atzanteotl</b>	Corruzione (fisica e morale), inganno, tradimento, vendetta, distruzione della vita in superficie
<b>Rafiel</b>	Sicurezza, ordine, pace, conoscenza scientifica e magica

### Note:

1. Gli elfi del clan Schattentalfen (chiamati Schattentalfen) un tempo facevano parte della migrazione di Ilkundal, e si stabilirono nelle colline glantriane intorno al 2200 PI. Vissero qui pacificamente insieme ad altri clan elfici fino alla Catastrofe Glantriana, quando alcuni elfi scoprirono un artefatto blackmooriano e cercando di azionarlo lo fecero esplodere, causando un'esplosione nucleare che costrinse i sopravvissuti a rifugiarsi sottoterra. Gli Schattentalfen furono tra questi, e nel loro peregrinare sottoterraneo si imbarcarono infine negli elfi dell'ombra, a cui raccontarono quanto era accaduto in superficie. Dopo secoli passati nelle grotte, gli Schattentalfen cercarono una nuova via verso la superficie, nel tentativo di dimostrare che fosse abitabile. Purtroppo sbagliarono strada e arrivarono nel Mondo Cavo, dove le radiazioni del sole rosso li devastarono. I pochi sopravvissuti della prima spedizione raccontarono di come il mondo esterno fosse cambiato e fosse divenuto mortale, così gli elfi dell'ombra rinunciarono a nuove esplorazioni in superficie. Nel 1400 PI, ispirati da Atzanteotl (un elfo sottoterraneo divenuto immortale), diversi nobili Schattentalfen tentarono una nuova spedizione, e arrivarono nelle terre dei Kogolor. Dopo una guerra sanguinosa, vennero scacciati e finirono con l'insediarsi nelle caverne a sud delle terre dei Malpoggi e degli Azcani e a ovest dei colli oltechi. Qui costruirono città di foggia azcana ispirati da Atzanteotl, che iniziarono a venerare come l'unico vero dio. Da quel momento gli Schattentalfen non hanno più tentato di trovare la via verso le antiche grotte degli elfi dell'ombra, e hanno vissuto dominati dai propri sovrani (re e regina schattentalfen sono sempre sacerdoti di Atzanteotl, come per gli azcani) accecati dalla fede odiosa di Atzanteotl, in costante lotta coi vicini umani e nani, e specialmente in guerra con gli azcani, che con la propria civiltà e la propria architettura così simile a quella schattentalfen costituiscono un eterno scherno nei confronti del loro stile di vita e del loro desiderio sempre e

comunque frustrato dai mortali raggi del sole rosso di poter vivere in superficie.

2. Gli Schattentalfen sono dominati dal culto dispotico di Atzanteotl, eppure solo 4 su 10 elfi sono ferventi credenti. La maggioranza degli schattentalfen preferisce non pensare alle questioni religiose e vive la propria vita evitando il più possibile di essere coinvolta dalla fede e dalle crociate indette dai nobili. Una minoranza (10% della popolazione) segue invece segretamente le antiche dottrine di Rafiel, patrono degli elfi dell'ombra, e trama per rovesciare il governo dei nobili quando finalmente Rafiel invierà loro i segnali per annunciare l'inizio di una nuova era di pace ed equità.

## Gnomi Oostdokiani

<b>Garal</b>	Gnomi, inventori e pensatori,
<b>Glitterlode</b>	scienza e meccanica, artigianato
<b>Vanya</b>	Conquista, vittoria, forza, onore, orgoglio, guerra

### Note:

1. Gli Oostdokiani appartengono a due clan gnomici (i Valoin e i Flamaeker) che per motivi diversi e in epoche differenti furono costretti a condividere la medesima isola fluttuante e finirono con l'unirsi e formare la moderna nazione di Oostdok. I Valoin infatti vivevano tra gli gnomi del Soderfjord quando i coboldi invasero le grotte di Falun nel 490 PI. Quando il massacro perpetrato dai coboldi fu tale da minacciare l'estinzione di questa civiltà, il loro patrono Garal decise di trasportare l'unico clan rimasto in vita, i Valoin, su di un'isola volante del Mondo Cavo, in modo che potessero continuare in pace i loro esperimenti e la loro vita. Secoli più tardi gli gnomi serrainiani del clan Flamaeker svilupparono una nuova tecnologia per alimentare i motori della città volante di Serraine e per dirigerne la rotta. Durante un test di controllo, una tremenda reazione esplosiva causò la separazione del loro quartiere dal resto della città e spedì letteralmente in orbita i Flamaeker, che si ritrovarono fuori dallo Scudo Celeste in pieno spazio e in assenza di ossigeno. Solo grazie all'intervento di Garal, la loro roccaforte riuscì miracolosamente a precipitare verso il pianeta, infilandosi nell'apertura polare settentrionale e atterrando su una delle isole volanti del Mondo Cavo nel V secolo DI. Le due civiltà gnomiche continuarono a condurre esperimenti ignare l'una dell'altra, fino a che un'avaria nella progettazione di un sistema per controllare l'orbita della loro patria non portò l'isola dei Flamaeker in collisione con quella dei Valoin. Tutti i meccanismi di controllo del volo progettati finora dai due clan andarono in tilt e sia i Flamaeker che i Valoin rimasero prigionieri dell'orbita della loro nuova casa comune, ribattezzata Oostdok da un'onomatopea gnomica che indica il suono di due corpi che si scontrano. Nel 970 DI uno squadrone di Falchi da

Guerra Heldannici scoprì l'esistenza dei pacifici oostdokiani, e il Gran Sacerdote ordinò la conquista dell'isola per poter sfruttare le tecnologie sviluppate dagli gnomi. Da quel momento l'Oostdok è sotto il controllo heldannico e gli gnomi non sono ancora riusciti ad organizzare un movimento di resistenza in grado di liberarsi dei conquistatori, anche perché i capi delle case di commercio (che dominavano la vita sociale, politica ed economica dell'isola prima dell'invasione) rifiutano di allearsi con la Quinta Colonna, un'organizzazione di ribelli, emarginati e terroristi che ha sempre contrastato l'oligopolio delle case e vuole ottenere l'atterramento forzato dell'isola.

2. I due unici culti presenti sull'isola sono quello di Vanya, imposto dai Cavalieri Heldannici ma mai condiviso dagli gnomi, e quello di Garal, che viene tollerato dalla minoranza degli occupanti per non rendere il clima più teso di quanto già non sia e soprattutto perché non viene considerato pericoloso per la sicurezza del protettorato né in contrasto con la dottrina di Vanya.
3. I Cavalieri Heldannici possiedono anche un altro avamposto tra le isole fluttuanti del Mondo Cavo, chiamato Stonehaven, dove hanno costruito una roccaforte, un porto d'attracco e un cantiere per le loro navi volanti, con l'intento di procedere all'esplorazione del Mondo Cavo e alla conquista delle civiltà più arretrate e ricche (si faccia riferimento alla serie "Voyages of the Princess Ark" su *Dragon Magazine* e nel manuale *Champions of Mystara*).

## Hutaakani

<b>Pflarr</b>	Magia, conoscenza, protezione, costrutti magici
---------------	---

### Note:

Gli hutaakani sono umanoidi dal folto pelo con la testa di sciacallo, creati dall'immortale Pflarr per farne una razza di servitori e araldi della sua parola. Grandemente rispettati nell'Impero Nithiano, crearono un proprio regno nelle terre dei traldar arrivando a dominarli fino all'invasione degli gnoll, che sconvolse l'equilibrio della regione. Per sopravvivere, gli hutaakani si ritirarono nella loro valle nascosta insieme con gli schiavi traldar più fedeli, e qui vissero in totale isolamento per i successivi 500 anni, fino a che l'Impero di Nithia venne distrutto dagli immortali e Pflarr, disgustato dal voltafaccia dei suoi seguaci, trapiantò anche un discreto numero di hutaakani nel Mondo Cavo insieme ai nithiani più meritevoli, e si interessò solo di questi, abbandonando i pochi hutaakani rimasti nascosti nella Valle Perduta al loro inevitabile declino. Gli hutaakani del Mondo Cavo sono invece nel pieno splendore della loro civiltà, orgogliosi di essere i diretti emissari di una divinità, ed esercitano questo loro privilegio con tutta l'altezzosità di cui possono disporre. Gli hutaakani vivono in una valle a nord dei Nithiani, sulle sponde occidentali del grande Lago Menkor (a pochi chilometri di distanza

dalle terre dei cavernicoli a nord), e benché la Nithia sia molto vicina, i nithiani non osano profanare la Valle di Hutaaka, considerata sacra e inviolabile per volontà di Pflarr. Gli hutaakani sono pacifici e molto eruditi, le comunità sono indipendenti e ciascuna è governata dalla casta dei nobili sacerdoti, che guidano il popolo sulla via verso la corretta adorazione del loro patrono e governano gli hutaakani in nome di Pflarr. Tutti gli altri hutaakani, indipendentemente dal loro mestiere, sono considerati uguali e sottoposti all'autorità dei sacerdoti. Pflarr si serve spesso degli hutaakani come messaggeri e oracoli, ed essere scelti per intraprendere lunghi viaggi nel resto del mondo come araldi di Pflarr è il compito più ambito e nobile per gli hutaakani, che per questo si considerano superiori a tutte le altre specie esistenti.

## Jenniti

**Tarastia** Legge, ordine, verità, giustizia e giusta vendetta

**Idu** Luce, sole, potenza, sapienza,

**(Ixion)** guerra, equilibrio, opporsi al male

**Ninsun** Fertilità, prosperità, agricoltura, magia, conoscenza, saggezza

### Note:

1. I Jenniti sono eccezionali cavallerizzi che vivono in modo nomade, spostandosi con le proprie enormi mandrie di uri (antichi bisonti) di pascolo in pascolo e portandosi dietro sui cavalli o sui carri tutti i loro averi. I jenniti nascono nel mondo esterno nella zona centrale dello Skothar, poco dopo la Grande Pioggia di Fuoco. Una colonia olteca si era insediata sulle coste skothariane nell'attuale regione minaeana poco prima del cataclisma, e durante la prima generazione i coloni si divisero in agricoltori sedentari della costa, e allevatori dell'interno. Quando la catastrofe blackmooriana fece ruotare l'asse di Mystara, gli oltechi riuscirono a sopravvivere, ma gli agricoltori della costa persero tutti i contatti coi pastori, che cercando scampo ai terremoti e ai maremoti si ritirarono sempre più nell'interno, seguendo le proprie mandrie in cerca di nuovi pascoli. Nel corso delle successive generazioni le due etnie si diversificarono anche a causa del mescolamento dei pastori oltechi con tribù autoctone skothariane (probabilmente esuli peshwah scampati al disastro nucleare), che insegnarono ai pastori l'uso del cavallo e delle tecniche di combattimento in sella. Dalla fusione tra questi due gruppi (neathar e olteco) derivarono i jenniti, che cominciarono anche a razzare le comunità costiere, le quali tesero ad isolarsi sempre di più per non soccombere. La civiltà jennita, divisa in clan capeggiati da leader forti e carismatici, divenne ben presto ricca e potente, e indiscussa dominatrice delle steppe di Jen, fino a che nel 1600 PI una guerra civile di natura religiosa portò lo scompiglio nel Jen e causò il crollo del

sistema jennita. Alcuni clan infatti avevano abbandonato la religione tradizionale per votarsi al misticismo rathanosita, che predicava tra le altre cose l'assoluta supremazia maschile come diritto naturale e la sottomissione a Rathanos e ai suoi fedeli di qualsiasi altra divinità e dei suoi seguaci. Tarastia, patrona immortale della maggioranza jennita, non poteva accettare questa minaccia, e così i fedeli delle due filosofie trasformarono lo scontro religioso in guerra aperta. Ma quella che avrebbe dovuto essere per Tarastia una facile vittoria si rivelò invece l'inizio della fine, poiché i seguaci di Rathanos erano molto agguerriti e molto più diffusi di quanto avessero previsto i tarastiani. Dopo un secolo di lotte intestine il Jen era sconvolto, e Tarastia comprese che avrebbe dovuto preservare i suoi fedeli o sarebbero inevitabilmente scomparsi. Fu così che alla fine del XVI secolo PI trasferì diversi clan che ancora seguivano l'antico pantheon nel Mondo Cavo, posizionandoli nella parte meridionale dell'Iciria, tra i nithiani e i tanagoro. Nei seicento anni successivi, i jenniti del mondo esterno si annientarono a vicenda, fino a quando, all'arrivo degli alphetiani, dell'antica potenza jennita non rimaneva che il ricordo, poiché i sopravvissuti erano regrediti all'età della pietra. Nel Mondo Cavo invece i jenniti continuarono a prosperare in pace, seguendo i precetti di Tarastia e venerando l'antico pantheon senza memoria alcuna della filosofia sovversiva di Rathanos, considerata un'eresia appartenuta al loro lontano passato. I jenniti del Mondo Cavo continuano ad essere un popolo fiero, bellicoso e nomade dell'età del ferro, senza un'autorità centrale ma diviso in clan, in cui uomini e donne hanno gli stessi diritti davanti alla legge e le stesse possibilità di ottenere posizioni importanti in base alle proprie capacità. I jenniti sono amanti dei cavalli e dell'arte bellica, e assaltano regolarmente i loro vicini tanagoro e nithiani, in cerca di bottino e prigionieri da portare in patria e giustiziare nel nome di Tarastia, come prova della potenza e del valore individuale (i jenniti infatti non hanno schiavi). I jenniti sono particolarmente apprezzati per l'abilità dei loro allevatori di cavalli, dei loro orafi e dei loro fabbri, che spesso producono merci pagate a prezzi molto alti dai vicini nithiani e dai lontani mileniani, oltre il Mare d'Yr.

2. Tarastia è la patrona di tutti i jenniti, colei che ha dato ordine all'universo e ha stabilito il posto di ciascuno nel mondo. Per questo i jenniti hanno compreso che il loro dovere è di cavalcare e conquistare i più deboli, e le leggi tribali sono l'eredità che Tarastia ha dato loro per continuare a prosperare secondo natura. Data l'importanza di Tarastia, presso i jenniti sono in vigore codici legislativi e procedure giudiziarie molto complesse, e i capi clan che detengono anche il ruolo di supremi magistrati non danno mai giudizi affrettati durante i processi. Idu (Ixion) è il Sole, e splende eterno per volere di Tarastia, donando forza e vitalità agli uomini. Nel suo nome si invoca la guerra e grazie al suo sacro fuoco i jenniti sono in grado di forgiare le

armi e i gioielli per i quali sono rinomati anche tra i popoli confinanti. Ninsun infine è la terra, patrona della fertilità e della conoscenza, associata al lato femminile così come Idu è l'emblema della mascolinità (Tarastia è *super partes*). La magia e la guarigione sono aree deputate a Ninsun e alle sue sacerdotesse, che hanno la stessa importanza dei chierici delle altre due divinità.

## Kubittti

**Vanya** Vittoria, forza, onore, orgoglio, guerra, potere femminile

### Note:

I Kubitti sono una razza di umanoidi alti 40 cm, un incrocio di imp silvani e folletti (*wood imp* e *pixie*) creati dal mago alphetiano Korubazunth nell'anno zero come assassini da usare contro i suoi nemici. Sfortunatamente, Korubazunth creò i kubitti fin troppo aggressivi e astuti, tanto che quando ordinò loro di ubbidire ai suoi comandi, i kubitti si ribellarono in massa e lo assassinarono, ottenendo la libertà. Fu a quel punto che Vanya li notò, e per evitare che venissero scoperti e sterminati dagli alphetiani a causa del loro crimine, li prese sotto la propria protezione e li trasportò in massa nel Mondo Cavo, ammirandone lo spirito battagliero. Qui i kubitti riuscirono a ritagliarsi un proprio spazio grazie al coraggio e alla cooperazione e ora vivono in una piccola valle boscosa nella parte meridionale dell'Icirea (tra le terre dei traldar e dei mileniani), dove hanno costruito il proprio regno sui rami degli alberi, al riparo dai predatori terrestri, divenendo a loro volta predatori degli ignari esseri (animali e umanoidi) che si avvicinano troppo ai loro nascondigli. Nessuna civiltà li ha ancora scoperti, e il loro bosco gode di una fama sinistra tra i vicini traldar e mileniani che quindi cercano di evitarlo il più possibile, a causa degli astuti inganni perpetrati dai kubitti, che scavano costantemente enormi orme sul terreno e lasciano messaggi di avvertimento in diverse lingue, cercando di far credere agli stranieri che quella sia una terra abitata da feroci giganti. La società kubitta è matriarcale a causa dell'influenza di Vanya: governa una Regina che sceglie il proprio sposo in base alle sue doti fisiche e al coraggio sul campo di battaglia. Le donne kubitte occupano le posizioni chiave sia nell'esercito (dove sono gli unici ufficiali aventi diritto a negoziare con gli stranieri) che nell'amministrazione delle varie città, con buona pace dei maschi.



## Malpheggi

**Ka** Rettili, lucertoloidi, protezione della vita, conoscenza, guarigione, prosperità, saggezza, magia

**Re Lucertola (Demogorgone)** Rettili, necromanzia, corruzione, distruzione

### Note:

1. I Malpheggi sono lucertoloidi di palude che vivevano nella zona meridionale del Mondo Conosciuto (attuali regioni di Darokin e Ierendi) dall'epoca della Grande Pioggia di Fuoco. A causa degli sconvolgimenti tellurici provocati dai terremoti e dalle eruzioni vulcaniche tra il 2000 e il 1700 PI, i malpheggi si ritrovarono divisi tra quelli isolati nelle neoformatesi Ierendi e quelli rimasti sulla terraferma (nella zona oggi conosciuta come la Palude dei Malpheggi). I malpheggi del continente riuscirono a sopravvivere abbastanza bene fino al 1000 PI, quando l'arrivo degli umanoidi e dei traldar divenne un pericolo costante e ridusse drasticamente il loro numero. I malpheggi delle Ierendi invece riuscirono a stabilire una relazione più pacifica coi nativi makai che condividevano le isole, ma questa relativa stabilità fu interrotta nel 900 PI, quando i nithiani conquistarono le isole con la forza. Sfortunatamente, i nithiani portarono con sé un parassita mortale per i lucertoloidi, che iniziarono a morire di generazione in generazione. Quando compresero che la causa era dei nithiani, i malpheggi lanciarono una maledizione sui nithiani e nel 500 PI si rivoltarono contro i dominatori in una guerra sanguinosa (voluta anche dagli immortali per punire i nithiani) che annientò entrambe le popolazioni. Prima che fosse troppo tardi, Ka riuscì a salvare una dozzina di malpheggi, curandoli dal parassita, e li pose in una regione paludosa nelle foreste tra le terre del Popolo Mite, degli Oltechi e degli Azcani. Ci vollero secoli prima che i malpheggi riuscissero a ripopolare la zona, ma grazie alla protezione di Ka e ad un'esistenza improntata alla segretezza e alla prudenza, ritornarono ad essere un popolo numeroso e rispettato. Ora non permettono a nessuno di entrare o insediarsi nella palude senza esplicito consenso dei loro capi, e agiscono spesso da guide o da mercenari per i vicini azcani e schattenalfen.
2. La quasi totalità dei malpheggi venera Ka, considerato il protettore e divin patrono della specie, colui che ha donato la vita al mondo e la conoscenza per dominarlo ai malpheggi. Sono estremamente territoriali e la filosofia di Ka gli ha anche insegnato ad essere cauti e non avventati, quindi i malpheggi osservano e studiano le mosse di nemici o intrusi prima di agire per affrontarli, e cercano sempre di non mostrare paura né esitazione. Alcune tribù tuttavia si sono convertite al culto del Re Lucertola (Demogorgone) ascoltando le promesse corrottrici dei suoi sacerdoti, e agiscono in modo ostile e bellicoso contro chiunque entri nel loro territorio,

spingendosi a raziare le vicine comunità lucertoloidi, azcane o olteche senza alcuna remora.

## Mileniani

<b>Halav</b>	Guerra, strategia e tattica, forza e determinazione, armi e armaioli
<b>Petra</b>	Difesa della patria, protezione, coraggio, resistenza, chierici combattenti, città assediate
<b>Matera (Vanya)</b>	Donne, parto, fertilità, rivolta, orgoglio, vittoria
<b>Protius</b>	Oceani e creature marine, acqua, viaggio, marinai
<b>Zargos (Nyx)</b>	Notte, tenebre e oscurità, necromanzia
<b>Asterius</b>	Commercio, ricchezza, viaggio, astuzia, ladri, messaggeri
<b>Pater (Kagyar)</b>	Artigianato, metallurgia, scultura, costruzione
<b>Tarastia</b>	Legge, ordine, verità, giustizia e giusta vendetta
<b>Tyche</b>	La sorte (buona o cattiva), il caso, il destino, rischio e azzardo
<b>Koryis</b>	Pace, pietà, tolleranza, schiavi, rispetto delle leggi
<b>Valerias</b>	Amore, bellezza, arti, fertilità
<b>Khoronus</b>	Flusso temporale, sapienza, storia, filosofia, diplomazia
<b>Ixion</b>	Sole, fuoco, luce, raccolto, equilibrio universale
<b>Tiresias</b>	Visioni del futuro, sogni, poesia e musica, astrologia, rivelazioni profetiche, leggende, magia
<b>Taroyas</b>	Milenia, nobiltà, autorità, potere, ordine, buon governo
<b>Faunus</b>	Animali, istinti, sessualità, edonismo, ebbrezza, baldoria
<b>Grammaton (Odino)</b>	Conoscenza, astuzia, saggezza, magia, cielo, tempeste, venti
<b>Dalson</b>	Tattica, arti, passione, poliedricità
<b>Noumena</b>	Enigmi, misteri, magia, tattica, conoscenza, strategia e logica
<b>Zirchev</b>	Razze silvane, selve, natura, caccia, sopravvivenza, emarginati
<b>Thanatos</b>	Morte, oblio, distruzione, corruzione

Note:

1. I Mileniani vivono nella regione sud-occidentale del continente iciriano, sulla costa bagnata dall'Oceano

Atlassano Meridionale, a sud dei Traldar e dei Kubitti e a ovest del Mare d'Yr. I mileniani discendono dai traldar, poiché nel 1000 PI, all'indomani dell'invasione delle terre dei traldar da parte degli gnoll fuggiti dalla Nithia, uno Re traldar di nome Milen decise di guidare il suo popolo oltremare per sfuggire alla devastazione portata dagli uomini bestia, seguendo le profezie che aveva ricevuto dal veggente Tiresias. Dopo un lungo e pericoloso viaggio nel Mare del Terrore (probabilmente seguendo le rotte commerciali nithiane verso est, costeggiando quindi l'isola dell'Alba e la costa settentrionale ochalese), la spedizione di Milen giunse in vista della costa davaniana, ma poco prima di riuscire a trovare un approdo sicuro venne assalita da una terribile creatura marina di dimensioni colossali (il Behemoth), che distrusse numerose imbarcazioni tra cui quella su cui viaggiava Milen. I superstiti si sparpagliarono, ma la maggior parte riuscì a fuggire risalendo un fiume fino ad attraccare nell'interno del continente Davaniano, nella zona delle Colline Proibite (Forbidden Hills) a sud delle attuali Hinterland Thyatiane. Qui i mileniani guidati dal Generale Androsar riuscirono a riorganizzarsi, e dopo che i tentativi di tornare in mare aperto vennero puntualmente frustrati dalla comparsa del behemoth, Androsar decise di guidare i suoi nel centro della Meghala Kimata, dove nel 995 PI fondò il Regno di Milenia in onore del defunto sovrano. Da quel momento, i mileniani riuscirono a creare una civiltà molto potente e a prosperare, diventando l'impero più longevo ed esteso nella storia recente del continente meridionale. Sfortunatamente, l'eccessiva prosperità dei mileniani giocò a loro sfavore, poiché col passare dei secoli gli imperatori e i senatori divennero sempre più corrotti e disinteressati del benessere della popolazione, e le campagne militari divennero disastrosi fiaschi, con la conseguenza che molte delle colonie e dei protettorati più lontani dichiararono la propria indipendenza senza che l'impero riuscisse mai a riconquistarli. Nel 100 PI però, gli immortali Halav e Petra decisero di salvare la civiltà mileniana dall'estinzione e trasferirono nel Mondo Cavo i villaggi abitati dai mileniani più valorosi, integri e virtuosi, che ancora ricordavano e rispettavano le tradizioni del passato. La Milenia del mondo esterno cadde definitivamente alla fine del I secolo PI, distrutta dalle invasioni e dagli assalti dei vicini popoli più barbari, e attualmente solo poche città-stato della Costa Verde rimangono a testimoniare l'antico splendore mileniano. Nel Mondo Cavo invece, i mileniani ritornarono ad una gestione più democratica del potere, e il nuovo imperatore, Titanion I, in breve fortificò ed espanse i confini del neonato impero mileniano a scapito dei vicini orientali, i tanagoro e i jenniti. Inoltre, avendo un largo accesso al mare, i mileniani dovettero imparare a progettare navi e a navigare (cosa che nel mondo esterno avevano dimenticato, dato che il loro impero era ), e

riuscirono finalmente ad ottenere una marina militare potente proprio grazie agli scontri coi filibustieri e coi vicini traldar, da cui appresero le tecniche per la costruzione di navi costiere veloci e solide e le tattiche migliori per impegnare altri velieri al largo. Attualmente l'Impero Mileniano è diviso in cento province, ciascuna delle quali gode di molta autonomia ma rimane fedele al governo centrale di Corisa (capitale della Milenia), da cui l'Imperatore e i 200 Senatori (due per provincia) decidono l'andamento della politica, dell'economia e della macchina bellica imperiale. Sotto di loro stanno i Cittadini (tutti coloro che possiedono un terreno o un'abitazione), poi i Comuni (coloro che pur essendo liberi non hanno proprietà immobili) e infine gli Schiavi (individui obbligati dalla legge a servire a vita altri Cittadini, solitamente prigionieri di guerra), in una società stratificata governata da rigide leggi e da un apparato burocratico quanto mai elaborato e funzionale. Grande interesse viene dato in Milenia alle arti, alle scienze e alle pratiche arcane, tanto quanto alla cura del corpo e alle discipline sportive, perseguendo il motto "mente sana in corpo sano" che rende i cittadini mileniani tra i più eruditi e civilizzati del Mondo Cavo.

2. I mileniani venerano diversi immortali, e in alcuni casi tributano onori divini anche a eroi o imperatori del passato, anche se questi in effetti non appartengono agli immortali. A capo del pantheon stanno però i consorti divini Halav e Petra, responsabili della rinascita mileniana nel Mondo Cavo e pertanto considerati i protettori della nuova Milenia. Mentre nel mondo esterno altri erano gli immortali principali, e i due erano considerati poco più che eroi del passato, da quando hanno agito direttamente per preservare la cultura mileniana, Halav e Petra sono stati riconosciuti dai sacerdoti mileniani come i veri patroni del popolo mileniano e hanno scalzato dal vertice i vecchi culti di Khoronus, Ixion e Valeris (che pure rimangono presenti in Milenia). I culti di Matera (Vanya), Protius e Zargos (Nyx) costituiscono insieme a quelli di Halav e Petra il Pentagono Sacro, ovvero l'insieme degli dei con maggior seguito in Milenia. Tutti questi possiedono almeno un tempio importante in ogni città, e molti di loro hanno anche oracoli personali che riportano occasionalmente le volontà dell'immortale ai seguaci mileniani.

3. Matera (Vanya) ha una doppia identità presso i mileniani. Per gli uomini, è semplicemente la protettrice del parto e della fertilità e la patrona delle levatrici, mentre per le donne essa è la patrona del potere femminile e della rivolta silenziosa contro gli uomini. Ella mira a indebolire il potere dell'Impero Mileniano dall'interno (visto che nella sua vita mortale fu una schiava dei mileniani), facendo assumere alle donne le redini del comando grazie ad abilità di fascinazione che concede alle adepte. Proprio per questo il Culto di Matera è organizzato come una società segreta, con una facciata di comodo all'esterno e una fitta rete di cospiratrici che invece

portano avanti gli ideali di Vanya di rivincita e conquista silenziosa.

4. Gli zargosiani venerano Zargos (Nyx) come divino profeta di una nuova era, in cui la notte dominerà il giorno. Gli zargosiani ritengono che il potere della magia sia legato all'oscurità, come insegnava Zargos, e che il sole rosso del Mondo Cavo sia un ostacolo alla ricerca magica e allo sviluppo di nuovi poteri. Per questo tentano di creare magie con cui oscurare il sole o prolungare le tenebre, per aumentare il potenziale magico di cui godono. Gli zargosiani sono tutti maghi e chierici fedeli a Nyx e in gran parte ossessionati dalla necromanzia. Per i loro studi occulti vengono temuti dalla maggioranza dei mileniani, e in alcune province sono addirittura braccati e messi a morte per le oscure pratiche che portano avanti. Tuttavia, dato che non hanno finora agito contro il Senato o l'Impero, e che spesso ricoprono l'incarico di tanatologi (custodi dei morti e officianti dei riti funebri), normalmente vengono lasciati liberi di proseguire nei loro studi ed evitati dalla maggior parte dei mileniani, anche se gli altri culti e il Senato li tengono costantemente d'occhio.
5. Il manuale HWR3: *The Milenian Empire* propone i Dodici Osservatori come patroni di arti e mestieri in Milenia, ma è chiaramente una svista poiché essi non esistono per tutto il periodo in cui l'impero mileniano è presente nel mondo esterno. Sono quindi stati sostituiti con Pater (Kagyar), che era già immortale patrono delle arti presso i nithiani, antenati dei mileniani, col nome di Ptahr (mutato poi in Pater dai mileniani).
6. Asterius (patrono dei commerci e della prosperità) è il più seguito tra gli immortali degli ordini minori, insieme a Tarastia (patrona della legge e della giustizia) e Pater (Kagyar), poiché incarnano i valori principali su cui si basa l'Impero Mileniano, ossia ordine che consente il lavoro che genera ricchezza che viene mantenuta grazie alla giustizia, in un circolo virtuoso che si autoalimenta.
7. Tyche è stata introdotta come la patrona del caso e della fortuna, e gode di grandissimo seguito presso i mileniani, popolo che dà alla fortuna una grande importanza (specialmente nei ceti bassi).
8. Koryis tra i mileniani è il patrono della pace e della concordia sociale, ed è considerato anche il patrono degli schiavi. I mileniani ammettono il culto di Koryis poiché è una filosofia che incita al rispetto delle leggi e alla tolleranza, quindi se da una parte invoca la pietà e la gentilezza con gli schiavi, dall'altra esorta gli schiavi stessi a non ribellarsi ai padroni e all'ordine costituito, attendendo il momento in cui le loro opere giuste verranno ripagate ed essi potranno guadagnare meritatamente la libertà. Solo un ristretto gruppo di schiavi, i Kleoniti, non segue la filosofia pacifista di Koryis, e ha invece organizzato una rete segreta di resistenti pronti alla lotta e all'insurrezione contro gli oppressivi padroni. I kleoniti rivolgono le loro preghiere a **Saturnius** (patrono della libertà e della ribellione) e **Bachraeus** (patrono della vendetta e dell'odio), che però non hanno templi consacrati

entro i confini dell'Impero Mileniano (dato che entrambi i culti sono fuori legge) e le cui filosofie spesso portano i rispettivi seguaci a violenti scontri interni alla resistenza. Bachraeus trova inoltre diversi seguaci anche tra i ribelli di ogni cetto sociale, compresi alcuni dei tredici membri della setta dei Re di Milenia, che cospira per rovesciare il Senato e impadronirsi del potere, in modo da ripristinare le antiche tradizioni dinastiche tralदार degli albori del regno.

9. Khoronus, Ixion e Valerias sono i tre immortali che hanno maggiormente risentito dell'ingresso di Halav e Petra come patroni principali del nuovo Impero Mileniano. Mentre nel mondo esterno erano loro ad occupare i vertici del pantheon, nel Mondo Cavo i loro culti non sono riusciti a ritagliarsi lo stesso spazio. Khoronus e Valerias godono di buon seguito solo tra i cittadini più eruditi, tra gli artisti e tra gli accademici, mentre il culto di Ixion (associato alle stagioni, al tempo, al raccolto e al fuoco) ha una base più forte tra i comuni e tra i contadini.
10. Taroyas e Tiresias hanno un largo seguito tra i mileniani in quanto vengono ancora ricordati per le loro imprese ormai divinizzate nel mondo esterno: il primo è il patrono dell'impero, della nobiltà e dei governanti, mentre il secondo è associato agli oracoli, al fato e alla magia.
11. Al contrario di quanto riporta il supplemento HWR3, in questo manuale si è preferito eliminare Palartarkan come patrono della magia e della sapienza presso i mileniani, dato che è un immortale tipicamente alphantiano senza alcun seguito fuori dall'Alphatia. La scelta per sostituirlo ricade inevitabilmente su Grammaton (Odino), già presente tra i nithiani da cui derivano i mileniani, su Tiresias, la cui storia sta alla base della fondazione del Regno di Milenia in Davania, e su Noumena. Si può ipotizzare che mentre Noumena e Grammaton siano associati a tutti i maghi accademici, ovvero quelli che hanno imparato l'arte arcana frequentando l'Accademia degli Arcani, Tiresias sia invece il patrono di tutti quei maghi cosiddetti contadini (peasant mages), che hanno scoperto la magia spontaneamente (stregoni) o seguendo le orme di maghi locali, senza poter entrare a far parte dell'Accademia.
12. Palson è un eroe nazionale degli ultimi secoli, il cui culto molto simile a quello di Valerias ha acquisito numerosi fedeli specie tra gli artisti e i ricchi edonisti. Di simile natura è anche il culto di Faunus, molto più diffuso invece tra i ceti bassi in quanto patrono degli armenti, oltre che della sessualità, della fertilità e dell'ebbrezza.
13. Zirchev è il patrono degli emarginati, delle selve e di coloro che vivono a contatto con la natura. In questo modo si spiega come mai sia così poco popolare in Milenia, nonostante sia un alleato di Halav e Petra: poiché viene normalmente associato ai ceti più poveri ed emarginati e il suo culto trova adepti solo tra i comuni che vivono nelle zone più selvagge.

14. Oltre a quelli di Bachraeus e Saturnius, anche il culto di Thanatos è proibito tra i mileniani, ma questo non ha impedito ai suoi sacerdoti di riuscire a fondare una setta segreta che opera nell'impero col massimo riserbo, alleandosi di volta in volta con fazioni diverse in lotta per il potere, col solo intento di portare disgregazione e caos all'interno della Milenia. I thanatositi possiedono un tempio nascosto nelle zone selvagge dell'impero e compiono periodicamente orrendi rituali che prevedono sacrifici di sangue e la profanazione di luoghi di culto sacri agli altri immortali mileniani, delitti che poi cercano di far ricadere su altri per alimentare il fuoco dell'odio.

15. I diversi minotauri che vivono nel sottosuolo e tra le rovine delle città mileniane venerano diversi immortali entropici, tra cui Thanatos, **Kiranjo** e **Jammudaru**.

## Nani Kogolor

<b>Fredar</b>	<b>Ardore e strategia in battaglia,</b>
<b>(Frey)</b>	<b>virilità, lealtà, agricoltura, fertilità</b>
<b>Fredara</b>	<b>Donne guerriere, fertilità, amore,</b>
<b>(Freyja)</b>	<b>abbondanza, bellezza, natura</b>
<b>Garal</b>	<b>Gnomi, inventori e pensatori,</b>
<b>Glitterlode</b>	<b>scienza e meccanica, artigianato</b>

### Note:

I nani Kogolor appartengono alla prima generazione di nani creati da Kagyar prima della Grande Pioggia di Fuoco. In seguito al cataclisma, Kagyar notò che la razza nanica stava lentamente scomparendo a causa delle radiazioni blackmooriane e dell'incapacità di adattarsi alla nuova situazione climatica. Così nel 1800 PI prese i clan più robusti, li alterò rendendoli più resistenti alle radiazioni e alla magia, e trasportò la nuova razza nanica (denwarf) nella regione dell'attuale Casa di Roccia e del Vestland, mentre i pochi sopravvissuti della razza antica (kogolor) vennero abbandonati nelle montagne centro-orientali dell'Icirea, il continente centrale del Mondo Cavo. Kagyar si disinteressò poi dei nani antichi, e questi si ritrovarono abbandonati in un mondo nuovo senza più alcun punto di riferimento. Dopo oltre un secolo di stenti e di lotta per la sopravvivenza, nel 1680 PI nelle terre dei nani abbandonati giunsero gli eroi antaliani Fredar e Fredara, e grazie al loro intervento i nani riuscirono a liberare le loro montagne da minacciosi giganti e dalle creature bestiali che minacciavano la loro sopravvivenza, appoggiando gli sforzi del clan più numeroso, i Kogolor, volti alla creazione di una nazione coesa e sicura. Le imprese epiche e l'affetto dei due fratelli per la popolazione rimasero impressi nei nani, che subito dopo la loro ascesa presero a venerarli come divinità su intercessione del clan Kogolor (che in seguito diede il nome all'intera razza), a cui si aggiunse un secolo dopo anche il culto di Garal, unico altro immortale che dimostrò predilezione e interesse nei

confronti dei Kogolor. Nel 1400 PI i nani dovettero respingere un'invasione di Schattenalfen appena giunti dal sottosuolo, e riuscirono nell'intento grazie all'intervento del golem Denwarf, mandato da Kagyar ad aiutarli su richiesta di Garal. In seguito hanno dovuto combattere con gli Orchetti Krugel, e attualmente mantengono posti di guardia nei passi più esposti per individuare e bloccare eventuali invasioni di Krugel e Schattenalfen (i loro nemici giurati). I kogolor hanno un carattere più aperto e socievole dei denwarf, senza una particolare ossessione per i gioielli e le gemme, ma con la stessa propensione all'artigianato dei nani moderni. Non amano particolarmente combattere, anche se tutti i nani sono addestrati a saper usare almeno una lancia e un'arma in asta (non usano però le armi tipiche dei denwarf come ascia da battaglia, martello da guerra o altre armi razziali). Sono particolarmente esperti nell'arte dello yodelling, ovvero la capacità di far echeggiare la voce da un picco all'altro (utile per scambiarsi messaggi tra le varie comunità), e nella produzione di birra e liquori.

## Neathar

<b>Wotan</b>	<b>Governo, autorità, tempeste, cielo,</b>
<b>(Odino)</b>	<b>astuzia, conoscenza, saggezza</b>
<b>Tyr</b>	<b>Guerra, potenza, luce, sole, fuoco,</b>
<b>(Xion)</b>	<b>eroismo, equilibrio e ordine</b>
<b>Frigg</b>	<b>Creazione e protezione di tutte le</b>
<b>(Terra)</b>	<b>forme di vita, nascita, prosperità e</b>
	<b>fertilità, natura, terra</b>

### Note:

1. I Neathar sono una delle tre razze primeve da cui hanno avuto origine le civiltà umane di Mystara, quella più numerosa e che si è diffusa maggiormente nel mondo insieme agli oltechi. I neathar hanno tratti caucasici (pelle chiara o abbronzata, occhi e capelli di diverse varietà di colori) sono una civiltà dell'età della pietra, e le prime tribù neathar vennero trasportate da Ka e da Odino nel Mondo Cavo nel 3500 PI, quando questi si accorsero che i gruppi originali stavano cominciando a scomparire e stavano inevitabilmente progredendo o trasformandosi in etnie dalle diverse connotazioni. Posti nel cuore dell'Icirea, si diffusero nella parte centrale del continente, addomesticando le mandrie, lottando con dinosauri e belve feroci, e venendo poi circondati dalle altre razze che gli immortali trasportarono nel Mondo Cavo nel corso dei secoli successivi, con le quali i neathar dovettero competere per riuscire a rimanere indipendenti e padroni del proprio territorio. I neathar



sono tutt'ora divisi in centinaia di tribù sedentarie, ciascuna con proprie usanze sociali, religiose e marziali. La maggioranza delle tribù neathar è di stampo patriarcale, anche se vi sono diverse comunità matriarcali in cui le divinità femminili predominano. In tutte le tribù neathar comunque la figura predominante è quella del guerriero, capace di piegare l'ambiente e la società alla propria volontà e di proteggere il proprio popolo dai pericoli, guidandolo alla prosperità. I neathar parlano centinaia di dialetti diversi, e nessuna tribù possiede una forma scritta della lingua neathar. La civiltà neathar è molto più arretrata di quelle confinanti (età della pietra), e il fatto che le tribù non siano coalizzate tra loro ma restino ferocemente indipendenti, o nel peggiore dei casi siano nemiche, non ha mai permesso ai neathar di diventare la civiltà predominante nell'Icirea, benché i numeri siano dalla sua parte, dato che sono l'etnia più popolosa del continente.

2. A causa del fatto che i neathar possiedono una varietà tanto elevata di sottorazze e tribù indipendenti, è ovvio che tra le divinità neathar si possano annoverare quasi tutte quelle presenti attualmente su Mystara, anche se nella lista sopra elencata è stata riportata solamente la triade che inizialmente veneravano i primi neathar. Il manuale *Hollow World* cita inoltre tra le svariate divinità neathar **Thor, Loki, Diulanna, Faunus** e **Palartarkan**, a testimonianza che anche immortali comparsi dopo l'ingresso dei neathar nel Mondo Cavo possono manifestare la loro presenza presso di loro ed ottenere fedeli senza che questo sia contrario

all'Incantesimo di Preservazione. In particolare è possibile annoverare queste civiltà scomparse tra le Mille Tribù Neathar (tra parentesi sono indicati gli acronimi dei supplementi pubblicati per Mystara che contengono riferimenti a quella determinata etnia):

- Alatiani (DotE)
- Balarai (HW)
- Hiakrai (HW)
- Makai (HW)
- Proto-Ethengariani (HW e GAZ12)
- Toralai (HW)
- Valgrai (HW)
- Valloni (Valemen) (DA1-4)
- Yanifey (DotE)

3. Anche Afridhi (DA4), Antaliani (HW), Dravi (X9), Peshwah (DA1-4), Taymora (GAZ1 e PC3) e Varelliani (*Dragon Magazine*) sono neathar puri, ma sono stati separati dalle Mille Tribù poiché essi hanno costituito delle vere e proprie

civiltà uniche che sono progredite fino all'età del bronzo e del ferro, e pertanto hanno meritato una propria indipendenza rispetto alle altre tribù neathar anche nel Mondo Cavo. È quindi più che probabile che, come nel caso degli Antaliani, anche le altre cinque civiltà sopra menzionate siano state salvate dagli immortali e poste in qualche luogo del Mondo Cavo attualmente sconosciuto (probabilmente uno dei continenti non descritti nel manuale *Hollow World*).

## Nithiani

<b>Rathanos</b>	<b>Fuoco, energia, potere, supremazia maschile, orgoglio</b>
<b>Pflarr</b>	<b>Magia, conoscenza, protezione, costrutti magici</b>
<b>Maat</b>	<b>Giustizia, ordine, virtù, onestà, integrità, onore, lealtà, redenzione</b>
<b>Horon/ Orisis (Ixion)</b>	<b>Luce, sole, guerra, eroismo, lotta contro il male, equilibrio e ordine, ciclo vitale, rinascita</b>
<b>Isiris/ hathor (Valerías)</b>	<b>Amore, passione, arti, bellezza, protezione, carità, fertilità</b>
<b>Ptahr (Kagyar)</b>	<b>Artigianato, metallurgia, scultura, costruzione</b>
<b>Amon (Odino)</b>	<b>Cielo, tempeste, venti, aria, astuzia, conoscenza, saggezza</b>
<b>Nithys (Protius)</b>	<b>Acqua, fiume Nithia, vita, viaggio</b>
<b>Mut (Terra)</b>	<b>Prosperità, fertilità, nascita, terra, allevatori e agricoltori</b>
<b>Bastet</b>	<b>Fortuna, ricchezza, istinto, protezione, felini</b>
<b>Mahes (Ninfangle)</b>	<b>Caccia, battaglia, audacia, viaggio, rakasta e felini</b>
<b>Zephyr (Asterius)</b>	<b>Viaggio, commercio, astuzia, ladri, messaggeri</b>
<b>Kepher (Noumena)</b>	<b>Enigmi, misteri, magia, tattica, conoscenza, strategia e logica</b>
<b>Chardastes</b>	<b>Medicina, guarigione, salute, purificazione</b>
<b>Nuptys (Nyx)</b>	<b>Riti funebri, necromanzia, tenebre e oscurità, notte, segreti</b>
<b>Thanatos</b>	<b>Morte, oblio, corruzione</b>
<b>Ranivorus</b>	<b>Pazzia, distruzione, odio, gnoll</b>
<b>Aphís (Bachraeus)</b>	<b>Tradimento, vendetta, odio, veleno, serpenti</b>

### Note:

1. I Nithiani sono un gruppo misto neathar-olteco che visse nell'attuale bacino alasiyano tra il 2000 e il 500

PI. Da semplici tribù dell'età del bronzo, in poco meno di 500 anni i nithiani riuscirono a progredire tecnologicamente fino all'età del ferro e beneficiarono della guida di grandi leader carismatici che riuscirono ad unificare le tribù fino a costituire un vero e proprio impero sotto Chardastes I. L'ascesa della civiltà nithiana in quanto tale iniziò nel 1500 PI, e l'era di massima espansione si ebbe nel periodo tra i secoli XI e VIII PI, quando l'Impero di Nithia poteva annoverare colonie che andavano dalla lontanissima Costa Selvaggia a ovest fino all'Isola dell'Alba a est, e dal Norwold fino alla costa davaniana a sud. Purtroppo, il regno illuminato dei faraoni suscitò l'invidia delle potenze entropiche, che approfittarono della sete di potere dei sacerdoti e dei nobili più potenti per corromperne le menti e portare odio e dissidio tra i governanti delle province nithiane. Fu così che la Nithia venne sconvolta dalla guerra civile durante il VI secolo PI, e per contrastare una volta per tutte i suoi oppositori, il Faraone Taphose si convertì completamente alle potenze entropiche, che gli donarono poteri sufficienti a scatenare tremende calamità contro i suoi nemici. Fu a questo punto che Rathanos e Pflarr, disgustati dal tradimento dei funzionari più altolocati dell'impero, scelsero di impedire che la follia di Taphose desse il via ad un nuovo cataclisma mondiale, e insieme agli altri immortali nithiani agirono per far crollare l'impero utilizzando pestilenze, cambiamenti climatici, invasioni e rivolte intestine, preservando solo il Regno di Thothia sull'isola dell'Alba, che non aveva mai tradito la fede in Rathanos. Quando ormai la Nithia era sul punto di crollare, Rathanos e Pflarr presero la città di Ranak (roccaforte del defunto Taphose), eliminando qualsiasi abitante che portasse il germe dell'Entropia, e la trasferirono in blocco nel Mondo Cavo per preservare la civiltà nithiana. Poi, in accordo con gli immortali che formavano il gruppo dei Guardiani di Nithia, fecero scomparire magicamente qualsiasi ricordo riguardante i nithiani dalla mente di tutti coloro che avevano avuto a che fare con l'Impero, e col tempo le rovine nithiane andarono perdute o vennero attribuite ad altre civiltà. Nel Mondo Cavo invece, il primo faraone del nuovo Regno di Nithia, Kepher, dovette affrontare gravi dissidi interni, ma riuscì infine a unificare e portare l'ordine nella nazione dopo aver scoperto e distrutto un artefatto entropico che ancora una volta minacciava di portare caos e distruzione tra i nithiani. Per queste sue gesta epiche Kepher divenne poi un immortale (Noumena) e il suo successore, Tut-Ah, continuò secondo la via tracciata da lui, colonizzando le regioni circostanti e riportando il Regno di Nithia agli antichi splendori. Sfortunatamente, i successori dei primi due faraoni non furono altrettanto illuminati, e Nithia si trovò nuovamente a dover fronteggiare una guerra civile quando il Faraone Kifara e il principe Hathep della città meridionale di Dashur si sfidarono in un'assurda lotta per il potere fomentata da Thanatos. Al termine della guerra civile Ranak era ridotta in

macerie, tanto che la capitale venne spostata nella neonata città di Tarthis, e la Nithia venne divisa in due regni, il Regno del Delta (Bassa Nithia) e il Regno del Sud (Alta Nithia). Di comune accordo, i nobili decisero che il Faraone (in qualità di rappresentante delle divinità) avrebbe continuato a governare sui Regni di Nithia, ma questa volta sarebbe stato eletto da un consiglio di sacerdoti di entrambi i regni. Ancora una volta Rathanos e Pflarr dovettero intervenire per evitare che le antiche magie di Taphose potessero causare in futuro disastri ancora maggiori nel Mondo Cavo, e bloccarono quindi definitivamente l'accesso a tutti gli incantesimi altamente distruttivi del vecchio impero nithiano. Attualmente la Nithia è una nazione potente e prospera divisa in regioni analoghe alle contee chiamate nomes e governate dai nomarchi, che devono obbedienza prima al Faraone e poi al proprio Re. La nazione nithiana si trova nell'angolo sud-orientale del continente iciriano. I suoi confini sono costantemente pattugliati per evitare invasioni da parte dei vicini jenniti e tanagoro a ovest, mentre a est la presenza di una massiccia catena montuosa che li separa dal Mare di Rax costituisce una barriera naturale contro qualsiasi pericolo. Il confine settentrionale invece è costituito dal Lago Menkor, che separa i cavernicoli del nord e i sofisticati hutaakani dalle terre nithiane, formando un'altra barriera naturale che difende ottimamente i Regni di Nithia. Il Faraone detiene la carica più importante e ha potere assoluto su entrambi i regni in cui è divisa la Nithia e sui loro sovrani, in qualità di rappresentante terreno dei poteri divini che vegliano su Nithia (in particolare Rathanos e Pflarr). La popolazione è divisa in caste: Nobili (che rappresentano il 5% dei nithiani, suddivisi in Sacerdoti, Governatori e Militari), Comuni (40% della popolazione, costituita da proprietari di terre o di esercizi commerciali, i più ricchi dei quali sono in grado di manovrare persino i nobili), Contadini (la metà dei nithiani è composta da servi della gleba legati alla terra che lavorano, solo un gradino sopra agli schiavi) e Schiavi (di due tipi, Ereditari o Catturati: i primi sono figli di schiavi, i secondi sono tutti coloro che vengono catturati in guerra; entrambi i tipi non hanno diritti e sono considerati alla stregua di beni mobili di una famiglia, possono quindi essere venduti o messi a morte dal padrone senza che nessuno possa obiettare).

2. I nithiani venerano un pantheon molto ampio di divinità, a capo delle quali stanno Rathanos (o Ra), signore assoluto dell'universo e della creazione, e Pflarr, signore della Magia e della Conoscenza. Tutti gli altri immortali sono soggetti al volere di questa biade, venerata soprattutto dai nobili, ma trovano ampio spazio tra la popolazione dei Comuni e dei Contadini. In particolare sono apprezzati da tutte le caste Ixion, Valerias, Amon, Ptahr e Maat. Ixion viene venerato col nome di Horon come signore del sole, dell'equilibrio e della guerra, e come Orisis in qualità di patrono dei morti e dell'eternità. Valerias

assume il ruolo duplice di moglie e madre di Ixion coi nomi Isiris (dea della bellezza, dell'amore e delle arti) e Hathor (dea della fertilità, della protezione e della carità). Ptahr (Kagyar), dio dei mestieri e della costruzione, possiede estimatori sia tra i ceti medi che tra i nobili, poichè le sue conoscenze sono associate alla costruzione delle piramidi, veicolo per l'immortalità, e dei monoliti, artefatti di grande potere presso i nithiani. Anche Amon (Odino), signore dei cieli e della conoscenza, e Maat, dea della Giustizia e della Virtù, sono molto amati da tutti i ceti sociali, e possiedono grandi templi nelle maggiori città del regno.

3. Bastet, dea felino patrona della ricchezza, della fortuna e protettrice dei nithiani, e Mahes (Ninfangle), dio leone patrono sia dei nithiani che dei rakasta, e associato alla battaglia e alla caccia, sono considerati i protettori dei vivi e i nemici per eccellenza (dopo Horon e Rathanos) delle divinità del caos, creati da Ra appositamente per cacciarli e tenere a bada i loro servitori, e ottengono eguale venerazione da ogni ceto sociale. Per questo i nithiani costruiscono spesso statue o obelischi dedicati alle due divinità in particolare nelle zone selvagge o all'ingresso delle città, e pongono statue con le loro fattezze nelle proprie tombe con l'intento di spaventare le creature maligne e tenerle alla larga dalle loro case (sia da vivi che da morti). Allo stesso modo, gatti e grandi felini sono considerati sacri e potenti talismani per tenere lontano la sfortuna, le energie negative e i non-morti.
4. Nithys (Protius), signore delle acque e patrono del fiume Nithia (che costituisce la base della vita dei nithiani), Mut (Terra), dea madre terra, patrona dei raccolti, degli animali e della fertilità, e Zephyr (Asterius), dio dei viaggiatori, dei messaggeri, dei mercanti e dei ladri, possiedono seguaci solo tra i Contadini e i Comuni.
5. I culti di Kepher e Chardastes (patroni della conoscenza, dell'erudizione e della medicina, nonché della stirpe reale) sono limitati a gruppi di saggi e ai Nobili.
6. Nuptys (Nyx), dea dell'oscurità e della necromanzia, possiede un culto pubblico, poichè non è considerata una divinità intrinsecamente malvagia. I suoi sacerdoti hanno il compito di presiedere ai riti funebri insieme a quelli di Orisis e di compiere il rituale della mummificazione per preservare eternamente i corpi dei nobili più importanti (compreso il Faraone).
7. I culti di Thanatos e Ranivorus sono proibiti nei Regni di Nithia, anche se, nonostante le epurazioni del passato, continuano a trovare fedeli, specie grazie all'influenza delle Torri di Sekhaba e di Soth, due potenti vermi del profondo paralizzati dagli immortali, ma le cui estremità sporgono dalla crosta terrestre nei deserti nithiani ed emanano un richiamo psichico che attrae spesso vittime ignare, per convertirle ai folli progetti di Thanatos e Ranivorus. Anche il culto di Apophis (nome nithiano di Bachraeus) è fuori legge nel regno, e i

suoi cultisti hanno già subito in passato una cocente sconfitta nella celebre Battaglia di Apophis, quando migliaia di nithiani corrotti dal potere entropico di Apophis e comandati dai suoi chierici tesero un'imboscata al Faraone in viaggio verso sud, ma vennero fermati dalla guardia scelta imperiale.

## Oltechi

<b>Otzitiotl</b> <b>(Ixion)</b>	<b>Sole, luce, fuoco, potenza, guerra, eroismo, sapienza, preservare l'equilibrio e l'ordine universale</b>
<b>Kalaktatla</b> <b>(Ka)</b>	<b>Protezione della vita, guarigione, preservazione della conoscenza, prosperità, saggezza</b>
<b>Ninsun</b>	<b>Fertilità, agricoltura, prosperità, magia, conoscenza, saggezza</b>

### Note:

1. Gli Oltechi sono la seconda tra le tre civiltà originali dalle quali si sono evolute tutte le etnie umane moderne. Essi hanno tratti amerindi (pelle ramata o scura, zigomi prominenti e capelli scuri) e sono originari del Brun. Grazie alla loro scoperta della lavorazione del rame e del bronzo, gli oltechi riuscirono a distinguersi dalle altre tribù bruniane e in breve tempo formarono alleanze che portarono l'etnia olteca a dominare una larga area dell'attuale Sind (a quel tempo una pianura fertile e ricca di boschi). In seguito, gli oltechi fondarono un regno e conquistarono le tribù di etnia simile che vivevano ai loro confini, condividendo con loro le proprie scoperte tecnologiche e artistiche, e procedendo ad un'assimilazione culturale più che militare. Solo una tribù rimase particolarmente insofferente della dominazione olteca, i cosiddetti Figli di Azca (nome che questa tribù olteca dava a Otzitiotl, Re del Sole): nel corso dei cinque secoli che seguirono alla loro conquista, opposero una resistenza talmente estenuante che nel 3500 PI finirono con l'ottenere l'indipendenza dall'Impero Olteco e fondarono il Regno Azcano, rivaleggiando costantemente coi vicini oltechi. Inoltre, gli oltechi primeggiarono tra le civiltà del periodo blackmooriano nel campo dell'esplorazione, fondando colonie in ogni parte di Mystara pur senza essere provetti navigatori, probabilmente usando a portali magici creati dagli incantatori oltechi più esperti e grazie al Sentiero Arcobaleno, un fenomeno magico di portata planetaria che si suppone sia stato creato proprio dalla più grande maga della storia olteca nel suo percorso verso l'immortalità, ovvero Ninsun. Tra le colonie più importanti si ricordano quelle della Costa Selvaggia (antenati dei moderni Los Guardianos), dell'Oceania (da cui derivarono gli oceaniani che attualmente abitano in Cestia), dell'Arypt (che diede vita alla gloriosa civiltà katapeca, in seguito estinta e probabilmente conservata da qualche parte nel Mondo Cavo - vedi

PC2: *Top Ballista*) e dello Skothar (antenati dei jenniti giunti nello Skothar occidentale pochi anni prima del cataclisma). Nel 3000 PI la Grande Pioggia di Fuoco minacciò tra le altre anche la civiltà olteca, e per proteggere i loro prediletti, Ixion e Ka li trasportarono magicamente nel Mondo Cavo, posizionandoli in una zona ricca di colline boschive a sud delle pianure neathar e a ridosso del versante settentrionale della Dorsale del Mondo, l'imponente catena montuosa che divide perfettamente i due emisferi del Mondo Cavo. Qui gli oltechi hanno continuato a vivere pacificamente e a prosperare, nonostante le pressioni e i sporadici raid portati dagli Azcani che vivono oltre le foreste e le paludi dei Malpheggi. Attualmente sono una civiltà del bronzo molto evoluta dal punto di vista culturale e magico, che basa al propria prosperità sull'agricoltura e sul commercio sia interno che esterno (coi Kogolor e i Neathar) dei minerali preziosi estratti dalle colline e dalle montagne, sia dei manufatti che preparano con maestria gli artigiani oltechi. Gli oltechi sono governati da un monarca chiamato semplicemente l'Olteco, che vive nella capitale Manac ed è assistito dal Gran Sacerdote di Otzitiotl. Ogni comunità è invece governata da un Principe (un nobile dal titolo ereditario), che gode di grande autonomia e agisce anche in base ai consigli dei sacerdoti di Otzitiotl, il quale si impegna a inviare all'Olteco una volta all'anno in segno di sottomissione tributi, manodopera, e abitanti della propria affinché siano istruiti a prestare servizio nell'esercito reale. Il potere è in mano agli uomini oltechi, anche se le donne non vengono trattate da inferiori e possono ascendere a posizioni prestigiose sia come nobili che come sacerdotesse o maghe (una carriera per la quale sono molto stimolate e apprezzate).

2. Un tempo era probabilmente presente anche **Pax** (chiamato forse Paxculli) tra le divinità olteche che formavano il triade insieme a Otzitiotl e Kalaktatla, ma in seguito alla sua scomparsa il suo culto decadde, e le sue funzioni vennero attribuite in parte a Kalaktatla e a Ninsun, e soprattutto ad Otzitiotl, che divenne così il leader indiscusso della religione olteca (non a caso gli oltechi si considerano i Figli di Otzitiotl, ovvero Figli del Sole, lo stesso appellativo che si erano dati i primi azcani).

## Orcheti Krugel

**Karaash** **Umanoidi, guerra, vittoria, conquista, tattica, forza**

### Note:

Gli Orcheti Krugel derivano da una banda di orchetti cavallerizzi che riuscì a sopravvivere alla disfatta del Passo di Sardal in cui l'orda della Regina Ubdala delle Terre Brulle venne sbaragliata dai nani nel 492 PI. Gli orchetti capitanati dall'impavido Krugel riuscirono a resistere fino all'ultimo, e Karaash fu colpito dalla loro preparazione militare e dalla loro

audacia, tanto che poco prima dell'assalto finale dei nani, scelse di salvarli e li trasportò nel Mondo Cavo, in una zona pianeggiante semi-arida a est dei neathar, degli oltechi e degli elfi Icevale. Qui gli orchetti capeggiati da Krugel riuscirono a mettere a frutto le loro conoscenze e crearono una società basata da un lato sull'allevamento di capi di bestiame e cavalli, e dall'altro sulla razzia dei vicini umani. In seguito alla morte del loro leader, questi umanoidi si ribattezzarono l'Orda di Krugel, e oggi sono conosciuti come Orchetti Krugel da tutte le culture della regione, anche dai lontani Azcani e dagli Schattenalfen con cui intrattengono spesso rapporti commerciali di dubbia natura (gli orchetti fanno razzie dietro pagamento di compensi da parte di questi due popoli). Gli Orchetti Krugel sono fedelissimi del credo di Karaash, che vedono come il salvatore della stirpe umanoide, e vivono in costante simbiosi coi loro cavalli, che curano e proteggono come fossero il loro bene più prezioso. I Krugel hanno nemici su tutti i fronti: a nord gli Antaliani, a sud i Kogolor, a ovest i Neathar e gli Oltechi, ma questo non fa altro che attizzare il loro orgoglio e la loro volontà di vittoria e di conquista.

## Pirati della Filibusta

**Korotiku** Astuzia, furbizia, sotterfugi e imbrogli, libertà, pensiero lucido, divertimento, anticonformismo

### Note:

1. I Pirati della Filibusta (traduzione arbitraria del termine originale Merry Pirates, letteralmente "Allegrì Pirati"), detti anche Filibustieri, appartengono a diverse etnie, tutte raggruppate da Korotiku nell'Arcipelago Anathyano, vicino alle coste occidentali iciriane. Le civiltà da cui Korotiku ha attinto per creare questa civiltà piratesca sono famose per l'attività dei loro bucanieri e sono le seguenti: Traldar del 1000 PI, Thyatiani del 200 PI, Ostlandesi del 500 DI, Ierendiani (umani e halfling) del 700 DI. Nel corso dei secoli, i pirati hanno fatto scorrerie a danno delle nazioni costiere dell'Icìria e catturato un gran numero di prigionieri, divenuti schiavi in alcuni casi e alleati in altri. Per questo ora tra i filibustieri si trovano anche feroci azcani, ribelli mileniani, robusti tanagoro, neathar di diverse tribù e persino alcuni misteriosi nithiani. I filibustieri non hanno un governo unico, ma ogni comunità fa riferimento ad un Re Pirata, che ha conquistato sul campo la fama e il rispetto dei suoi simili grazie ad imprese piratesche ricche di bottino e al carisma (o alla crudeltà) con cui è riuscito a tenere in riga i suoi uomini. Ogni anno le comunità di pirati crescono, competono tra loro e in alcuni casi vengono distrutte da lotte intestine o da spedizioni punitive delle nazioni aggredite, ma i pirati hanno imparato a non curarsi troppo del futuro e a vivere la vita (che è cosa passeggera e infida) godendo appieno di ogni

momento e cercando di soddisfare quanti più piaceri possibili finché possono, anche a spese altrui.

2. I filibustieri non sono famosi per la loro religiosità, quindi è normale che l'unico tempio presente sull'isola sia quello che sorge nel centro di Baraga (la città più popolosa) dedicato a Korotiku, il patrono dell'astuzia e della libertà (oltre che il creatore di questa comunità piratesca) secondo le credenze locali. Tuttavia esistono numerose altre fedi presenti nelle isole dei pirati, e anche se esistono in effetti diversi chierici, non ci sono altri luoghi di culto, né i filibustieri si curerebbero molto di visitarli o di mostrare rispetto e deferenza ad un culto o ad una chiesa. La questione religiosa tra loro è molto meno formale e più personale, dato che diversi pirati sono dichiaratamente interessati solo al piacere e a salvare la pelle e non si interessano d'altro. Quelli che invece pregano gli immortali, lo fanno nella maggior parte dei casi per invocare aiuto in momenti di estremo pericolo, o cercare la loro benedizione prima di iniziare un'impresa rischiosa (come l'assalto ad una nave nemica o l'ingresso in un porto ostile). I nomi che più spesso ricorrono sulle labbra dei pirati (associati più a profanità che a preghiere) sono comunque quelli tipici delle civiltà a cui appartengono i filibustieri, come i normanni **Odino**, **Thor** e **Loki** (quest'ultimo particolarmente gradito), oppure **Halav**, **Saturnius** e **Protius** (tipici dei traldar e dei mileniani), **Vanya** e **Nob Nar** (ricorrenti tra gli ierendiani e gli hin) e persino **Sinbad** (eroe mitico presente anche nelle leggende dei filibustieri).
3. Per i filibustieri, il mare è un animale selvaggio da domare: a volte può essere amico, ma molto spesso è infido e traditore. Per questo il Vecchio del Mare (**Protius**) viene visto come un immortale ostile, insieme a **Crakkak**, e non ci sono chierici di Protius tra i pirati, che invece combattono per imporre la propria volontà sul mare e sulle tempeste, resistendo e sfidando Protius. Esistono seguaci di Protius, Crakkak invece tra le creature acquatiche che vivono nell'Oceano Atlassano e che spesso ingaggiano battaglie coi filibustieri per il dominio delle acque e delle isole.
4. Esiste una civiltà di makai molto pacifici, salvati da Korotiku dai tremendi terremoti che sconvolsero il Brun sud-orientale e il Mare del Terrore tra il 2000 e il 1700 PI prima che violenti maremoti li sommergessero. Questi makai vennero trapiantati in un'isola abbastanza grande dell'arcipelago anathyano, e la loro esistenza è nota solo ai filibustieri, che tuttavia non li hanno mai depredati. Al contrario, l'indole estremamente amichevole e accogliente dei makai, e la zona ricca di frutti, di flora e di fauna terrestre e ittica, rende l'isola dei makai un porto preferenziale per tutti i filibustieri che cercano un riparo, un luogo dove riparare o carenare le navi al sicuro, o semplicemente dove trovare viveri e assistenza. Esiste un tacito accordo tra tutti i filibustieri al fine di rispettare la santità di questo luogo chiamato Anathy (da cui prende il nome l'arcipelago che si estende dall'Icìria al Jomphur), e

chiunque dovesse violarlo sa bene che l'intera compagnia della Filibusta non gli darebbe mai pace fino a che non fosse stato catturato, scotennato e torturato a dovere prima di darlo in pasto ai pescecani. Gli anathyani venerano **Padre Cielo** (Odino), **il Vecchio del Mare** (Protius), e **Madre Natura** (Djaea).

## Shahjapuri

Il Shahjapur (civiltà descritta nell'avventura HWA3, *Nightstorm*) è uno stato che si trova sull'isola più vicina al continente occidentale del Jomphur. Questa civiltà deriva dal Sind del V secolo DI, quando i mutaforma avevano preso il potere e minacciavano di modificare drammaticamente la struttura della civiltà sindhi, tanto che gli immortali decisero di preservare quei sindhi spostando nel Mondo Cavo metà della popolazione non corrotta dai mutaforma. Qui i sindhi vennero dominati dalla casta dei nobili, tra i quali il più potente e ricco venne nominato primo Gran Moghul (Sommo Re) della nuova nazione del Shahjapur. Il Gran Moghul da allora ha sempre regnato in assoluta solitudine, detenendo saldamente l'assoluto potere politico e il controllo delle maggiori ricchezze del paese, e il Shahjapur è diventato una nazione forte e unita (a differenza del Sind nel mondo esterno), anche se pieno di estreme contraddizioni. La civiltà shahjapuri è divisa rigidamente in caste, proprio come quella sindhi da cui deriva, e al vertice è posta la casta dei nobili, ricchi individui che ubbidiscono alla volontà del Moghul e vivono nel lusso, cercando di rimanere nelle grazie del sovrano senza rinunciare al proprio stile di vita, ai vizi e ai vantaggi derivanti dall'appartenere alle caste superiori. Sotto a quella dei nobili c'è la casta sacerdotale, che si divide tra chierici panteisti, filosofi e specialisti, la cui condizione economica deriva dal tipo di filosofia o di ordine a cui aderiscono (anche se i più ricchi non raggiungono mai l'opulenza dei nobili). Il resto della popolazione (comuni e pariah) è invece attanagliato dalla miseria e cerca di sopravvivere nonostante gli stenti e i soprusi, seguendo la filosofia del samdu (vedi Capitolo 5: Filosofie e movimenti). I shahjapuri però sono molto più fatalisti dei sindhi del mondo esterno, dato che le loro condizioni di vita sono peggiori e non li inducono all'ottimismo nei confronti del futuro e del presente. Il pantheon del Shahjapur comprende praticamente tutti gli immortali esistenti nel Multiverso, con



l'eccezione di alcune divinità di nicchia, quindi non vengono riportati per intero in questo manuale. Questa civiltà ha infatti una religione estremamente politeista, nella quale uno stesso immortale può comparire sotto diverse forme, ciascuna ad indicare un diverso aspetto della sua personalità.

## Tanagoro

<b>Korotiku</b>	Libertà, saggezza, pensiero lucido, astuzia, furbizia, sotterfugi, scherzi e divertimento
<b>Pyro (Ixion)</b>	Luce, sole, fuoco, potenza, guerra, opporsi al male
<b>Kabatala (Ka)</b>	Creare e preservare la vita, prosperità, saggezza
<b>Oshun (Valerias)</b>	Amore, passione, desiderio, bellezza, arti, fertilità, nascita
<b>Odunmila (Odino)</b>	Autorità, conoscenza, saggezza, venti, aria, divinazione (Ifà)
<b>Shango (Thor)</b>	Virilità, guerra, onore, tuoni
<b>Oba (Tarastia)</b>	Verità, lealtà, giustizia, sacrificio
<b>Osain (Chardastes)</b>	Salute, guarigione, purificazione
<b>Olokun (Protius)</b>	Oceani, creature marine, acqua, viaggio
<b>Oya (Freyja)</b>	Bellezza, coraggio, fratellanza, venti, custode delle anime
<b>Oyo (Frey)</b>	Agricoltura, fertilità, fratellanza
<b>Ogun (Wayland)</b>	Artigianato, metallurgia, fabbri
<b>Iku (Thanatos)</b>	Morte, distruzione, annullamento
<b>Nicktū (Nyx)</b>	Tenebre e oscurità, necromanzia

### Note:

1. I Tanagoro sono un'etnia dai tratti negroidi (pelle nera, capelli solitamente neri e crespi), i più diretti discendenti del cosiddetto Uomo di Tangor, ovvero il primo esemplare di homo sapiens vissuto su Mystara millenni orsono. Apparsi nella parte centrale dello Skothar oltre diecimila anni fa, i tanagoro si diffusero particolarmente nella parte meridionale del continente (l'attuale Tangor) e qui prosperarono, diventando una civiltà prolifica. Durante l'epoca blackmooriana, i tanagoro non ebbero contatti coi più evoluti blackmooriani, separati da questi dalle grandi catene montuose dello Skothar centrale, e per questo rimasero liberi di colonizzare le coste meridionali e le isole. Tuttavia in seguito alla Grande

Pioggia di Fuoco, il continente skothariano venne talmente sconvolto da eruzioni, maremoti e terremoti che i tanagoro morirono a milioni. Preoccupati per la loro sopravvivenza, i loro patroni Korotiku e Ka trasportarono numerose comunità tanagoro nel Mondo Cavo, in una pianura piena di foreste fino ad allora disabitata nel sud dell'Iciria, sulle coste del Mare di Yr. Nel mondo di superficie i tanagoro riuscirono a sopravvivere, ma la loro civiltà si modificò e divennero una potente nazione di esploratori e abili marinai, così la scelta di Korotiku e Ka si rivelò azzeccata. I tanagoro del Mondo Cavo sono un popolo dalla tecnologia relativamente arretrata (età del bronzo), specialmente rispetto ai loro vicini (jenniti a sud-est, nithiani a est e mileniani a ovest sono tutte culture dell'età del ferro e con maggiori conoscenze magiche), eppure riescono a farsi rispettare dai bellicosi popoli confinanti grazie ad un misto di coraggio e forza che deriva dal gran numero di guerrieri presenti in ogni comunità, capaci di arretrare di fronte all'avanzata degli invasori solo per colpirli in massa mentre sono in marcia o sono distratti dal saccheggio o dalla battaglia con altri nemici. I tanagoro non sono un popolo bellicoso per natura, ma sono fieri e battaglieri, guerrieri abilissimi e dotati di grande resistenza e tenacia, temuti dalle altre civiltà per il loro carattere indomito. Essi amano condurre una vita semplice a contatto con la natura, hanno un'economia di sussistenza basata sull'agricoltura e la pastorizia, e sono governati a livello locale da nobili capi villaggio, che rispondono al Gran Re dei Tanagoro. La posizione di Gran Re è ereditaria, mentre i nobili vengono promossi a questo rango in base alle azioni meritevoli compiute dalla famiglia o dal singolo al servizio del Gran Re, e possono essere privati del titolo e del potere dal sovrano se viene provata la loro corruzione o debolezza. Nella società tanagoro, i maschi dominano le femmine, anche se alla donna è riconosciuto l'indiscusso potere della procreazione, che la rende sacra e vitale alla sopravvivenza dell'umanità. Per questo gli uomini occupano le posizioni di comando nella società tanagoro, mentre le donne hanno il compito di provvedere alla famiglia e al benessere del focolare, secondo l'usanza che vuole l'uomo la mente pensante che deve dirigere la nazione per favorire la prosperità e la sicurezza della donna e delle generazioni future.

2. Tutti i tanagoro sono seguaci del Culto Tanagoro, ma dopo il trasferimento nel Mondo Cavo parte delle loro credenze sono state riviste. Secondo il mito, Zugzul era così invidioso delle genti che riverivano i suoi



fratelli orisha che volle distruggere tutto il creato per riformarlo a suo piacimento. Dopo aver assassinato il vecchio Oloron, riuscì a far impazzire a tal punto Gorziok che questi sollevò il mare e lo fece precipitare sulla terra, scatenando uragani, terremoti ed eruzioni tali che avrebbero ucciso tutti i viventi e sconvolto il mondo. Korotiku allora per salvare i mortali riuni gli altri Orisha e propose loro un patto: avrebbero lasciato che il mondo venisse distrutto ma nel frattempo ne avrebbero creato uno nuovo in cui la follia di Zugzul e Gorziok non avesse posto, e l'avrebbero nascosto. Pyro avrebbe dovuto recuperare tutte le anime dei mortali insieme agli altri orisha, e li avrebbero poi reincarnati nel nuovo mondo dove non avrebbero più avuto spazio le creature della notte di Zugzul o dei suoi figli. Così i tanagoro spiegano la nuova vita iniziata nel Mondo Cavo, dove gli orisha nemici non li hanno seguiti e il sole di Pyro splende in eterno benedicendoli e proteggendoli. Korotiku è l'indiscusso patrono di tutti i mortali e dei tanagoro in particolare, e con le figure di Pyro (Ixion) e Kabatala (Ka) tenute in gran considerazione subito dopo di lui. Oshun (Valerias) riveste un ruolo più importante rispetto alle tradizioni del mondo di superficie, poiché secondo i tanagoro del Mondo Cavo è stata lei a creare il nuovo mondo insieme a Korotiku, Pyro, Kabatala, Odunmila (Odino) e Olokun (Protius), avendo preso il posto della madre Yemaja (Terra), morta di dolore in seguito alla rovina del vecchio mondo. Gli unici altri orisha che completano il pantheon e che sono riusciti a sopravvivere alla distruzione del vecchio mondo sono Shango (Thor), signore della guerra, sua moglie Oba (Tarastia), dea del sacrificio, della verità e della giustizia, Osain il guaritore (Chardastes), Ogun il fabbro (Wayland), patrono dei lavoratori e dell'artigianato, e gli Ibeji, i gemelli Oya e Oyo (Frey e Freyja), patroni della fratellanza e della fertilità e aiutanti di Pyro nel tentativo di tenere a bada la sete di Iku.

3. Secondo i tanagoro sono Iku (Thanatos), la morte, e Nicktu (Nyx), che consuma i cadaveri e rappresenta l'esatto opposto del sole, ovvero le tenebre e il freddo, le forze che si contrappongono agli orisha della vita, ora che Zugzul e i suoi non possono raggiungerli. Entrambi meritano rispetto secondo i tanagoro, poiché sono indispensabili al ciclo vitale, e devono quindi essere riconosciuti e appagati per tenerli a bada. I loro sacerdoti sono pochi e non possiedono veri e propri seguaci né luoghi di culto appositamente edificati, ma sono temuti dai tanagoro e vengono tenuti a distanza, vivere ai margini dei villaggi, vicino ai

luoghi di sepoltura ove si occupano di rendere omaggio agli orisha e presiedono alla cerimonia funebre. Ai sacerdoti (houngan) di Nicktu e Iku viene concessa protezione e aiuto dai tanagoro solo fino a che non si dimostrano pericolosi.

## Traldar

<i>Ixion</i>	Luce, sole, fuoco, potenza, guerra, eroismo, sapienza, equilibrio
<i>Valerías</i>	Amore, passione, desiderio, bellezza, arti, fertilità, protezione
<i>Halav</i>	Guerra, strategia, tattica, forza, determinazione, armi, sacrificio, combattere gli umanoidi
<i>Petra</i>	Difesa della patria, protezione, coraggio, resistenza, virtù, chierici combattenti, città assediate
<i>Khoronus</i>	Sapienza, storia, autorità, buon governo, pazienza, diplomazia
<i>Grammaton (Odino)</i>	Astuzia, conoscenza, saggezza, magia, cielo, tempeste, venti, aria
<i>Saturnius</i>	Libertà, indipendenza, avventurieri, pirati
<i>Madre Terra (Terra)</i>	Creazione e protezione di tutte le forme di vita (animali e vegetali), equilibrio del ciclo vitale, natura, nascita, prosperità, fertilità, terra, allevatori, agricoltori
<i>Tyche</i>	Sorte (buona o cattiva), il caso, il destino, rischio e azzardo
<i>Gorm</i>	Giustizia, guerra, tempeste
<i>Madarua</i>	Donne guerriere, coraggio, ciclo naturale, fertilità
<i>Protius</i>	Oceani e creature marine, acqua
<i>Asterius</i>	Viaggio, commercio, astuzia, mercanti, ladri, messaggeri
<i>Chardastes</i>	Purificazione, medicina, salute, guarigione, ciclo vitale
<i>Pater (Kagyar)</i>	Artigianato, metallurgia, scultura, costruzione
<i>Faunus</i>	Razze silvane, animali, istinti e sessualità, ebbrezza, baldoria, edonismo, poesia e musica
<i>Zirchev</i>	Caccia, sopravvivenza, razze silvane, animali, natura, emarginati
<i>Thanatos</i>	Morte, distruzione, oblio, decadenza, corruzione

### Note:

1. I Traldar vivono nella regione sud-occidentale dell'Icirea, sulla costa compresa tra l'Azca a nord e la Milenia a sud, a pochi chilometri di distanza

dall'Arcipelago Anathyano e dalle foreste dei Kubitti. I traldar sono un popolo derivante da un gruppo di nithiani che colonizzarono la zona dell'attuale Karamikos all'alba dell'era imperiale nithiana (1500 PI). Dopo una generazione, numerose calamità si abbatterono sui traldar, che rimasero tagliati fuori dal cuore dell'Impero e non riuscirono a fronteggiare efficacemente i problemi di carestia, maltempo, rivolte e pestilenze che si presentarono. Nel corso di un secolo, i traldar nithiani regredirono a tal punto da sfiorare l'estinzione, ma per l'intervento dei vicini hutaakani, riuscirono a riprendersi, anche se divennero succubi dei più progrediti (anche se numericamente inferiori) hutaakani. Fu così che dal 1300 PI la civiltà traldar si trasformò, perdendo progressivamente le caratteristiche nithiane e assumendo invece quelle dei taymora (originali abitanti della regione) e degli schiavi neathar con cui si fusero. I traldar divisero la regione in regni autonomi, ciascuno dei quali doveva però obbedienza ad un Governatore inviato dai dominatori hutaakani, che ribattezzarono la regione Traldaras. I traldar divennero un popolo fiero e colto, iniziarono ad esplorare le regioni circostanti, a fondare colonie e a commerciare coi nithiani, e svilupparono una vera e propria venerazione per le figure eroiche e i miti riguardanti grandi imprese epiche da parte di dei e mortali. Purtroppo, quando nel 1000 PI gli gnoll fuggiti dalla Nithia invasero in massa le terre traldar, questi non riuscirono a fronteggiare l'avanzata dei tremendi umanoidi, e vennero abbandonati dagli hutaakani, che preferirono rinchiudersi nella loro valle e isolarsi preventivamente da qualsiasi tentativo di assalto. Nella disperata lotta che seguì, molti regni capitolarono, e mentre la resistenza guidata dagli eroici Halav, Petra e Zirchev cercava di organizzare le difese delle città rimaste in piedi, alcuni dei patroni dei traldar (Ixion e Khoronus) trasportarono diverse città traldar nel Mondo Cavo nel 990 PI per non rischiare l'annientamento di questa civiltà. Da quel momento i traldar del Mondo Cavo hanno ricostruito la loro civiltà con caparbieta e orgoglio, coltivando il mito dell'Eroe come ispirazione per ogni momento della vita, e hanno creato una società in cui non ci sono caste, e in cui solo chi dimostra il proprio valore e la propria audacia riesce ad emergere per diventare un leader rispettato. Questa regola non scritta è l'unica strada che in effetti permette alle donne di diventare condottieri e ottenere dignità al pari degli uomini, poiché normalmente la società traldar proibisce al gentil sesso di possedere terre e governare senza un marito. Tutti i traldar (maschi e femmine) vengono addestrati sin da piccoli ad essere abili guerrieri e a difendere se stessi e la patria, considerata sacra e inviolabile, e questo fa sì che fra i traldar ci sia un numero di cittadini abili alle armi superiore a qualsiasi altra civiltà del Mondo Cavo. Tuttavia, il fatto che le terre traldar sono divise in regni autonomi, rivali e spesso ai ferri corti tra loro (come accadeva nel mondo esterno), impedisce a

questa civiltà di costruire un vero impero e imporre la propria superiorità bellica alle vicine nazioni (Milenia a sud e Azca a nord), ed espone anche le città costiere traldar al continuo saccheggio da parte dei filibustieri, che sfruttano la propria superiorità in alto mare e la tecnologia navale inferiore dei traldar a proprio vantaggio. Di quando in quando, un leader carismatico riesce ad unificare i regni per reagire ad un pericolo grave che minaccia l'intera regione, ma l'ascesa di un Gran Re è un evento raro che si verifica solo in momenti disperati (circa una volta ogni 300 o 400 anni) e attualmente i traldar non sono in questa situazione. I traldar commerciano coi Mileniani (che rispettano) e con gli Schattentalfen (dei quali tuttavia diffidano), e sono in aperto conflitto con gli Azcani (che disprezzano) e coi Filibustieri, che rappresentano l'unica minaccia seria e costante alle loro città.

2. Prima del trasferimento nel Mondo Cavo il pantheon traldar non annoverava tra le sue file Halav, Petra e Zirchev, che sono entrati di prepotenza nelle loro leggende e nelle memorie dei discendenti di superficie (traladarani e darokiniani) solo in seguito alla cacciata degli gnoll nel 940 PI e all'ascesa del trio tra gli immortali grazie alle loro imprese. Halav, Petra e Zirchev si sono rivelati anche ai traldar del Mondo Cavo dopo essere diventati immortali: i primi due hanno ottenuto grande riconoscimento grazie alle loro eroiche imprese, e il loro culto è diventato importante quanto quello degli immortali più antichi e riconosciuti, che i traldar hanno preso dai pantheon nithiano e taymora (etnie da cui discendono), mentre il culto di Zirchev è rimasto circoscritto agli abitanti delle zone più selvagge e alle creature silvane. In particolare, secondo la mitologia traldar, fu Ixion (leader del pantheon) ad ispirare le gesta del trio che riuscì a tenere testa agli uomini-bestia e a guidare i traldar nel nuovo mondo dove ricostruirono la loro potenza (così i traldar spiegano il passaggio dal mondo esterno a quello Cavo).
3. Tredici sono gli immortali che compongono il nucleo originale del pantheon traldar in superficie. Ixion (associato al sole) è considerato il creatore universale, nonché patrono della potenza, della guerra e dell'eroismo, ed è lo sposo di Valerias (associata alla luna), signora della vita, dell'amore e del coraggio. La coppia divina possiede diversi parenti che compongono il resto del pantheon originale. Khoronus è il saggio padre di Ixion che ha lasciato al figlio il dominio del cielo quando è divenuto troppo vecchio, simbolo dello scorrere del tempo e segno del passaggio tra il vecchio pantheon taymora in cui Khoronus dominava a quello nuovo dei traldar. Grammaton è il fratello minore di Ixion, divinità associata al cielo, alla magia e alla tempesta (di derivazione nithiana e neathar). Terra, sorella di Valerias, è invece la sposa di Grammaton, associata alla fertilità, ai culti ctoniani, alla natura e al ciclo vitale e stagionale. Protius (altro immortale taymora) è il terzo figlio di Khoronus e fratello di Grammaton e Ixion, e secondo la leggenda, quando vide che il

padre aveva dato a Ixion il governo della terra e dei mortali, e a Grammaton quello dei cieli, chiese di avere parte nella spartizione del creato: a lui venne data sovranità sulle acque e sulle creature marine, e dimora nelle profondità subacquee da cui fa sentire la sua voce. Thanatos, il quarto e ultimo figlio di Khoronus, rimase fuori dalla spartizione del creato e per ripicca si nascose nelle viscere della terra e divenne il signore dell'Oltretomba, ottenendo dal padre il dominio sulle anime di tutti coloro che morivano da vigliacchi o senza aver sufficientemente omaggiato la potenza delle altre divinità. Tyche è la madre degli antichi dei, sposa di Khoronus, e l'unica in grado di determinare la fortuna o la rovina di dei e mortali. Perché i suoi giudizi non fossero a favore dei suoi figli però, Khoronus per senso di giustizia la accecò, in modo che potesse giudicare con la mente piuttosto che col cuore, e per questo Tyche non lo perdonò mai e ora vive separata dal resto degli dei, assisa sul monte più alto del mondo da cui tesse il fato degli abitanti del creato. Pater (Kagyar) è il fratello storpio di Valerias, deturpato nei lineamenti ma dotato di grande abilità artistica e creativa, tanto da essere diventato l'Artigiano degli Dei. Saturnius, Asterius e Chardastes invece sono i figli di Ixion e Valerias: il primo (immortale taymora) è associato alla libertà e all'indipendenza, è molto amato dai traldar e rappresenta l'opposizione alla regola e l'impulso giovanile alla ribellione e all'avventura; Asterius è associato alla notte, al viaggio, alla furbizia, ai mercanti e ai ladri, due facce della stessa medaglia; Chardastes (di derivazione nithiana), è il dio della guarigione, della purificazione e della medicina. Completa la lista Faunus, figlio di Grammaton e Terra, signore delle fiere e degli istinti, degli scherzi e dell'ebbrezza, che fa divertire dei e mortali.

4. È possibile che Gorm e Madarua (immortali eroici e patroni dei guerrieri e dei combattenti) abbiano un seguito tra i traldar dopo aver trasportato un gruppo di cynidiceani nel Mondo Cavo prima della caduta di quella civiltà derivata dagli antichi traldar, e che proprio in virtù della loro predilezione per gli eroi, la cultura traldar li abbia innalzati nel pantheon come ha fatto con Halav e Petra, probabilmente identificandoli come figli di Terra e Grammaton a cui assomigliano molto.

## Uomini bestia

<b>Ka</b>	Protezione della vita, saggezza, guarigione, prosperità, magia
<b>Karaash</b>	Umanoidi, guerra, vittoria, forza
<b>hel</b>	Morte, reincarnazione, corruzione, tenebre ed energie fredde

### Note:

1. Gli uomini bestia (Beastmen) sono creature umanoidi dalle fattezze bestiali, senza somiglianze genetiche tra genitori e figli e senza una taglia unica

(vanno dai 90 cm di altezza dei più piccoli ai 4 mt degli esemplari più grossi). Essi vivono nelle fredde distese vicino alle aperture polari, così simili alle terre ancestrali di superficie in cui vennero creati da Hel e vissero per secoli prima della Grande Pioggia di Fuoco. Le loro terre confinano a est coi monti degli antaliani e dei giganti, a sud con le montagne degli elfi Icevale e le pianure dei neathar, e a ovest con la catena montuosa che li divide dall'Impero Azcano, mentre il confine settentrionale è costituito dall'apertura del Polo Nord. Gli uomini bestia vennero trasportati da Ka nel Mondo Cavo nel, quando l'immortale si accorse che essi stavano cominciando ad assumere caratteristiche fisiche regolari e la specie si sarebbe estinta per dar vita ad una serie di razze umanoidi dai tratti definiti (i goblinoidi). Così mandò sogni premonitori ai capi di diverse tribù e le guidò in una lunga migrazione verso l'apertura polare, fino a che questi non arrivarono nelle zone più settentrionali del continente iciriano e decisero di stanziarvisi nel 2400 PI. Ka si preoccupò poi di arrestare la deriva genetica che era avvenuta nel mondo esterno e fece in modo che continuassero a riprodursi senza caratteristiche fisse salvaguardando l'unicità della specie.

2. Secondo il manuale *Hollow World*, gli uomini bestia venerano soprattutto Ka, che è l'unico immortale a curarsi di loro. È però ipotizzabile che tra di essi goda di un discreto seguito anche Karaash, patrono degli umanoidi, della battaglia e della forza, visto che tra gli uomini bestia la cosa più importante è dimostrare la propria forza e la propria grandezza in battaglia. È stata inoltre inserita anche Hel tra le divinità venerate poiché essa è stata la creatrice della razza e si suppone che diverse tribù siano ancora fedeli a lei e ai suoi ideali di morte e distruzione.

## PATERA

Mystara ha due satelliti che gli orbitano intorno: Matera (corrispondente alla luna del mondo reale) e Patera, la luna invisibile. Patera è più piccola della luna reale, e il suo suolo e la sua atmosfera è pervasa da un materiale che rifrange la luce solare rendendola di fatto invisibile all'occhio umano. Solamente gli occhi di alcune specie (come i felini e i rakasta) riescono a intravedere le emanazioni del campo magnetico di Patera, che per loro assume i contorni di un grande alone simile all'aurora boreale, che attraversa il cielo senza rischiararlo. Proprio per questo i primi a scoprire l'esistenza di Patera furono i rakasta, che in seguito approntarono anche spedizioni volte alla colonizzazione della luna.

Le civiltà paterane vengono brevemente menzionate (ma mai approfondite) da Bruce Heard nel numero 160 di *Dragon Magazine*, nella serie dedicata ai Viaggi della Principessa Ark. L'articolo riporta il nome delle

nazioni seguenti, tutte abitate da rakasta, a cui è stata accostata una nazione del mondo reale per dare un'idea più concreta dello stile di questa ambientazione:

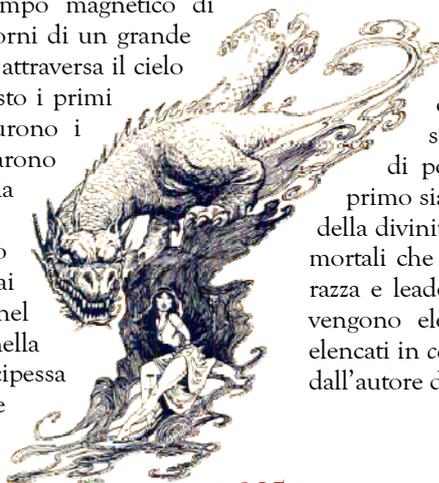
- ❖ Myoshima (Impero governato da samurai e daimiyo rakasta, basato sul Giappone feudale dell'epoca Tokugawa)
- ❖ Rajahstan (Impero rakasta basato sull'India coloniale dalla spiritualità buddhista e induista)
- ❖ Kompör-Thap (Terra delle Mille Pagode dal forte misticismo ispirata alla Birmania)
- ❖ Selimpore (matriarcato commerciale somigliante a Singapore almeno nel nome)
- ❖ Malacayog (terra di cacciatori di teste, basato sulle Filippine preispaniche)
- ❖ Surabayaang (nazione di pirati basata sulla Malesia e sul Borneo indonesiano)

Il Kompör-Thap si suppone sia la patria dei pachydermion (umanoidi dalla testa di elefante e dal corpo elefantino), popolo altamente mistico e riflessivo che ha influenzato l'evoluzione del vicino Rajahstan e che ha accolto i rakasta migrati da Mystara subito dopo la Grande Pioggia di Fuoco.

In teoria le nazioni del sudest asiatico presenti su Patera dovrebbero derivare dai discendenti dei rakasta skothariani (pardasta e sherkasta) migrati su Patera grazie ad un cancello magico in seguito al cataclisma mondiale del 3000 DI. I myoshimani invece derivano dai profughi rakasta delle Steppe di Yazak (civiltà Plaktur) che fuggirono sulla luna durante le invasioni umanoidi del 1700 PI. Si può da questo intuire che i rakasta del Brun (misto di pardasta e rakasta di montagna che hanno dato origine ai rakasta comuni) avessero una lingua simil-giapponese, mentre quelli dello Skothar (pardasta e sherkasta) simil-thailandese, di cui una parte influenzata dalla cultura simil-tibetana dei pachydermion del Kompör-Thap ha prodotto la nazione del Rajahstan.

## PANTHEON RAZZIALI

In questa sezione vengono presentati i pantheon caratterizzanti determinate razze. Questi pantheon vengono venerati da specifiche razze diffuse su Mystara indipendentemente dalla loro regione, e sono l'unico esempio di pantheon immutabili presenti su Mystara (per questo sono pochi). In pratica, si tratta di un elenco di divinità venerate dallo stesso ceppo razziale ovunque diffuso, che hanno a cuore l'esistenza di queste razze o che cercano sempre di influenzarne la storia. Gli immortali sono elencati in ordine di popolarità presso quei popoli, e laddove il primo sia evidenziato in **grassetto** indica che si tratta della divinità unanimemente riconosciuta sia dai fedeli mortali che dagli alleati immortali come patrono della razza e leader del pantheon. Accanto ad ogni divinità vengono elencati anche gli interessi. Gli immortali elencati in *corsivo* sono aggiunte non canoniche operate dall'autore di questo manuale.



## Partheon Draconico

<b>Il Grande Drago</b>	Draghi e rettiloidi, creazione, giustizia, conoscenza, magia
<b>Diamante</b>	Draghi legali, ordine, saggezza, giustizia, tolleranza
<b>Opale</b>	Draghi neutrali, lucertoloidi, vendetta, perseveranza
<b>Perla</b>	Draghi e lucertoloidi caotici, caccia, istinto, avidità, dominio

## Partheon Gigante

<b>Zalaj</b>	Giganti delle nuvole e delle montagne, conoscenza, magia, forza
<b>Gorrziok</b>	Giganti del mare e delle tempeste, oceani, fenomeni naturali estremi, creazione e distruzione
<b>Hymir</b>	Giganti del mare, acqua e liquidi, alchimia, sapienza, baldoria
<b>Surt (Zugzul)</b>	Giganti del fuoco, potere, conquista, necromanzia, guerra
<b>Hel</b>	Giganti del gelo, morte, tenebre ed energie fredde, reincarnazione, corruzione
<b>Wayland</b>	Metallurgia, artigianato, fabbri e armaioli, ingegneri e costruttori, costrutti magici

## Partheon Gobliinoide

<b>Karaash</b>	Umanoidi, guerra, vittoria, conquista, tattica, forza
<b>Yagrai</b>	Umanoidi (specialmente hobgoblin e orchetti), ostinazione e tenacia, morte e necromanzia
<b>Wogar</b>	Goblin, guerra e tattiche militari, conquista, ferocia, predatori
<b>Ranivorus</b>	Gnoll, pazzia, razzia, distruzione, odio
<b>Bartziluth</b>	Bugbear, furia, forza, battaglia, audacia
<b>Kurtulmak</b>	Coboldi, sotterfugi, trappole, astuzia, tattica, guerra, fuoco
<b>Jammudaru</b>	Orchi, giganti malvagi, vendetta, tortura, paura, violenza
<b>Orcus</b>	Morte violenta, sadismo, distruzione di massa, cannibalismo
<b>Hircismus / Leptar</b>	Umanoidi, violenza, dolore, tortura, distruzione
<b>Bagni</b>	Troll, violenza, fame, distruzione

## Partheon Phantom

<b>Ui (Ordana)</b>	Natura, protezione delle foreste e delle razze silvane
<b>Marau- Ixui (Terra)</b>	Equilibrio del ciclo vitale, terra, nascita, fertilità, stagioni
<b>Uatumà (Zirhev)</b>	Caccia, sopravvivenza, audacia



## CAPITOLO 7

# GRUPPI DI POTERE DEGLI IMMORTALI

Oltre a raggrupparsi in pantheon, associandosi per proteggere o influire su una determinata razza o civiltà nel Primo Piano, e ad appartenere a una determinata Sfera di Potere, gli Immortali tendono anche ad associarsi in vari Gruppi, ciascuno dei quali possiede uno scopo organizzativo comune per tutti i suoi membri, i quali vi aderiscono spontaneamente per portarne avanti gli obiettivi. Non tutti i gruppi di immortali sono conosciuti dalle divinità, visto che alcuni tendono ad agire con scopi segreti, e sicuramente la maggior parte di essi è ignota ai mortali, mentre altri sono organizzazioni ufficiali riconosciute dalle Cinque Sfere, e spesso (in particolar modo nel caso dei Consigli) hanno potere su tutti gli immortali, poiché le loro decisioni sono vincolanti per tutte le sfere immortali.

Di seguito vengono presentati i gruppi di potere più famosi e quelli attivi (segretamente o apertamente) all'inizio del 1001 DI, facendo riferimento ai prodotti ufficiali della TSR/WotC riguardanti Mystara (in particolare a *Wrath of the Immortals*). Le tabelle schematiche riportano in alto il nome di identificazione del gruppo, il tipo di organizzazione (indicato in corsivo grassettato e fra parentesi), poi nelle colonne a sinistra i suoi membri in ordine d'importanza (in grassetto è evidenziato il leader, se presente), la loro sfera di appartenenza, il livello e grado immortale, e infine vengono indicati sommariamente gli obiettivi del gruppo.

### Anello di Fuoco

(Gruppo Informale Temporaneo)

<i>Membri</i>	<i>Sfera</i>	<i>Livello (Grado)</i>
<b>Ixion</b>	Energia	36° (Gerarca)
Valerias	Materia	31° (Gerarca)
Ilkundal	Energia	33° (Gerarca)
Alphatia	Energia	16° (Celestiale)

Attivo solo durante la Furia degli Immortali (1001-1009 DI), è composto da quegli immortali che, dopo aver scoperto che la Radiosità sta prosciugando l'energia magica del Multiverso (e quindi sta minando il potere della Sfera dell'Energia), vogliono interrompere per sempre lo sfruttamento della

Radiosità e fermare gli esperimenti di Rad e dei suoi alleati.

### Confraternita delle Ombre

(Gruppo Segreto Temporaneo)

<i>Membri</i>	<i>Sfera</i>	<i>Livello (Grado)</i>
<b>hel</b>	Entropia	36° (Gerarca)
Atzanteotl	Entropia	31° (Gerarca)
Alphaks	Entropia	20° (Empireo)

Attiva solo durante la Furia degli Immortali (1001-1009 DI), cerca di prolungare lo scontro tra le fazioni di Ixion e Rad e tra le nazioni del mondo, intervenendo in favore della fazione perdente al momento giusto, oppure causando nuove fonti di problemi.

### Confraternita della Stella

(Gruppo Informale Temporaneo)

<i>Membri</i>	<i>Sfera</i>	<i>Livello (Grado)</i>
<b>Rad</b>	Energia	22° (Empireo)
Vanya	Tempo	23° (Empireo)
Rafiel	Energia	21° (Empireo)
Asterius	Pensiero	25° (Eterno)
Korotiku	Pensiero	32° (Gerarca)
Rathanos	Energia	28° (Eterno)
Ka	Materia	35° (Gerarca)
Eiryndul	Energia	20° (Empireo)

Attiva solo durante la Furia degli Immortali (1001-1009 DI), la confraternita è composta da quegli immortali che ritengono giusto proteggere e continuare gli studi sul potere della Radiosità e sugli effetti delle fonti alternative di magia all'interno del Multiverso. Molti dei suoi immortali cercano inoltre di opporsi agli attuali vertici gerarchici delle varie Sfere e di cambiare le regole e le tradizioni immortali, che ritengono troppo antiquate e stagnanti.

## Consiglio dell'Intrusione (Gruppo Ufficiale Permanente)

<i>Membri</i>	<i>Sfera</i>	<i>Livello (Grado)</i>
Khoronus	Tempo	36° (Gerarca)
Ixion	Energia	36° (Gerarca)
Noumena	Pensiero	34° (Gerarca)
Djaea	Materia	34° (Gerarca)
Nyx	Entropia	33° (Gerarca)

Questo gruppo, attivo da tempi immemorabili, è formato solo da esponenti neutrali della gerarchia delle cinque Sfere (con avvicendamento ciclico) e si propone di investigare qualsiasi intrusione nel Multiverso da parte di creature o effetti peculiari provenienti da altre dimensioni o realtà temporali, e di prendere provvedimenti in caso di minaccia reale.

## Consiglio del Mondo Cavo (Gruppo Ufficiale Permanente)

<i>Membri</i>	<i>Sfera</i>	<i>Livello (Grado)</i>
Ka	Materia	35° (Gerarca)
Ordana	Time	31° (Gerarca)
Ixion	Energia	36° (Gerarca)
Korotiku	Pensiero	32° (Gerarca)
hel	Entropia	36° (Gerarca)

Questo gruppo, attivo dalla creazione del Mondo Cavo, opera per salvare razze e civiltà in estinzione nel mondo esterno, trasferendole nel Mondo Cavo, e protegge l'equilibrio del Mondo Cavo da qualsiasi tentativo di manipolazione esterna.

## Consiglio di Mystara (Gruppo Ufficiale Permanente)

<i>Membri</i>	<i>Sfera</i>	<i>Livello (Grado)</i>
Djaea	Materia	34° (Gerarca)
Ilsundal	Energia	33° (Gerarca)
Khoronus	Tempo	36° (Gerarca)
Korotiku	Pensiero	32° (Gerarca)
hel	Entropia	36° (Gerarca)

Questo gruppo è attivo dai tempi successivi alla tirannia carnifex e in esso si avvicendano ciclicamente gli immortali di grado Gerarca. Esso controlla gli eventi che accadono su Mystara, nomina gli osservatori che devono riferire riguardo alla trasgressione delle direttive immortali nel Primo Piano, e si occupa di individuare e punire gli immortali che mettono in pericolo il pianeta.



# SOMMARIO ANALITICO

Capitolo 3 Sacerdoti.....	2	Samdu .....	96
Chierici specialisti.....	2	Sciamanismo.....	99
Chierici politeisti o panteisti.....	3	Tempio di Rad .....	100
Chierici filosofi.....	3	Capitolo 6 Pantheon .....	102
Campioni Consacrati: Paladini, Difensori e Vendicatori.....	4	Mondo Conosciuto .....	102
Paladino .....	4	Alfheim .....	102
Difensore Druidico.....	4	Atruaghin.....	103
Vendicatore.....	5	Casa di Roccia .....	103
Nota opzionale: Resurrezioni.....	8	Cinque Contee.....	104
Capitolo 4 Culti Organizzati .....	11	Cynidicea .....	104
Chiesa dell'Armonia Universale .....	11	Darokin.....	105
Chiesa di Darokin .....	12	Ethengar.....	107
Chiesa di Karameikos .....	16	Glantri .....	107
Chiesa di Narvaez .....	18	Ierendi .....	108
Chiesa di Renardie .....	20	Karameikos .....	109
Chiesa di Thyatis .....	23	Minrothad.....	109
Chiesa di Traladara .....	26	Sind e Jaibul.....	110
Concilio dei Templi Alphetiani.....	27	Terre Brulle.....	111
Culto di Halav .....	30	Terre del Nord (Vestland, Ostland, Soderfjord) .....	111
Culto Ruthiniano .....	30	Terre dell'Ombra .....	112
Ordine Heldannico .....	32	Territori Heldannici (Heldann).....	113
Tempio del Popolo .....	43	Thyatis (entroterra e isole limitrofe) .....	113
Tempio di Bozdogan.....	44	Wendar.....	116
Tempio di Rafiel.....	47	Ylaruam .....	117
Tempio di Yav.....	53	Norwold .....	117
Capitolo 5 Filosofie e Movimenti.....	55	Alpha .....	118
Asatru .....	55	Autuasmaa .....	118
Augrismo .....	66	Case nella Foresta.....	121
Corte Celeste.....	67	Catena di Ghiaccio, Catena Finale e Denti del Drago .....	121
Culto Albigese.....	71	Denagoth .....	122
Culto degli Alti Eroi.....	75	Ghyr.....	123
Culto Karimari .....	75	L'Approdo (Landfall).....	123
Culto Nanico di Kagyar .....	76	Leeha.....	124
Culto Nithiano .....	77	Ondamarina (Oceansend) .....	124
Culto Phanaton .....	81	Rifugio Gelido (Frosthaven).....	125
Culto Tanagorco.....	82	Territorio delle Tre Bandiere .....	126
Culto Tanagoro .....	83	Vyolstegrad e Stamtral .....	129
Culto Turtle .....	87	Grande Desolazione .....	131
Dainrouw .....	89	Graakhalia e Piana del Fuoco.....	131
Druidismo.....	89	Pianure degli Urduk .....	131
Elendaen .....	91	Penisola del Serpente.....	132
Eterna Verità .....	91	Ulimwengu .....	132
Figli di Atruaghin .....	94	Yavdlom.....	132
Minrothismo.....	96		

<b>Costa Selvaggia</b> .....	<b>133</b>	Thothia .....	160
Almarròn (Baronie Selvagge).....	133	Trikelios.....	161
Bayou (Ator, Cay e Shazak) .....	133	Westrouрке .....	162
Bellayne .....	134	<b>Mare del Terrore</b> .....	<b>162</b>
Cimmaron (Baronie Selvagge).....	135	Arcipelago di Tanegioth .....	162
Città-Stato del Golfo Huleano (Nova		Ochalea .....	163
Svoga, Zagora, Zvornik, Hojah, Slagovich)135		Sottomarinia.....	164
Dunwick .....	137	Teki-nura-ria.....	165
El Grande Carrascal e Maletterre.....	137	<b>Mare Alphantiano</b> .....	<b>165</b>
Eusdria.....	138	Alphatia .....	165
Gargoña (Baronie Selvagge).....	139	Qeodhar e Yannivey .....	167
Guadalante (Baronie Selvagge) .....	140	<b>Mare Bellissariano</b> .....	<b>168</b>
Herath.....	140	Bellissaria .....	168
Hule.....	140	Isole Alatiane (Aegos, Aeria, Artesia, Gaia)..	170
Jibarù .....	141	<b>Mare delle Perle</b> .....	<b>171</b>
Narvaez (Baronie Selvagge) .....	141	Isole delle Perle.....	171
Nimmur.....	142	Cathos e Vacros .....	171
Penisola di Capo Orchetto .....	143	<b>Mare del Vapore</b> .....	<b>173</b>
Renardie.....	144	Cestia .....	173
Richland .....	145	Oceania.....	173
Robrenn.....	145	<b>Davania</b> .....	<b>174</b>
Saragòn (Baronie Selvagge).....	146	Addakia.....	174
Terre dei Wallara .....	147	Arypt.....	175
Torreòn (Baronie Selvagge) .....	147	Brasol.....	176
Vilaverde e Texeiras (Baronie Selvagge)	148	Costa della Giungla.....	176
<b>Braccio dell'Immortale</b> .....	<b>148</b>	Emerond .....	178
Aeryl .....	149	Hinterland Thyatiane (Quattro Regni) ..	178
Città-stato Jakar .....	149	Izonda .....	179
Eshu.....	149	Meghala Kimata .....	180
Gombar .....	150	Meghales Amosses .....	181
Suma'a.....	150	Pelatan .....	181
Terre Orchesche Occidentali .....	150	Penisola dell'Avvoltoio .....	183
<b>Terre di Mezzo</b> .....	<b>151</b>	Picchi di Ghiaccio e Valle Perduta .....	183
Borea .....	151	Vulcania.....	184
Hyborea .....	151	<b>Skothar</b> .....	<b>186</b>
Steppe di Yazak .....	152	Esterhold.....	187
<b>Isola dell'Alba</b> .....	<b>153</b>	Jen.....	187
Altopiano Perduto .....	153	Minaea.....	188
Caerdwicca.....	154	Nentsun .....	190
Costa delle Ombre (Provincia		Tangor .....	191
Septentriona e Meridiona).....	154	Thonia .....	192
Dunadale .....	155	Thorin .....	193
Ekto .....	156	Zyxl .....	193
Furmenglaive .....	156	<b>Mondo Cavo</b> .....	<b>195</b>
Helskir .....	157	Antaliani .....	195
Kendach.....	157	Azcani .....	196
Porto dell'Est.....	158	Cavernicoli.....	197
Porto dell'Ovest.....	159	Elfi dell'Oscura Sapienza (Blacklore).....	198
Redstone .....	159		

Elfi del Popolo Mite (Truedyl) .....	198
Elfi di Valghiacciata (Icevale) .....	199
Elfi Schattenalfen .....	199
Gnomi Oostdokiani .....	200
Hutaakani .....	200
Jenniti .....	201
Kubitti.....	202
Malpheggi.....	202
Mileniani .....	203
Nani Kogolor .....	205
Neathar .....	206
Nithiani .....	207
Oltechi.....	209
Orchetti Krugel .....	209
Pirati della Filibusta.....	210
Shahjapuri .....	211
Tanagoro.....	211
Traldar.....	213
Uomini bestia .....	214
<b>Patara .....</b>	<b>215</b>
<b>Pantheon razziali.....</b>	<b>215</b>
Pantheon Draconico.....	216
Pantheon Gigante.....	216
Pantheon Goblinoide.....	216
Pantheon Phanaton.....	216
<b>Capitolo 7 Gruppi di Potere degli</b>	
<b>Immortali .....</b>	<b>217</b>
Anello di Fuoco.....	217
Confraternita delle Ombre .....	217
Confraternita della Stella.....	217
Consiglio dell'Intrusione.....	218
Consiglio del Mondo Cavo .....	218
Consiglio di Mystara .....	218
<b>Sommario Analitico .....</b>	<b>219</b>



# MYSTARA

## Codex IMMORTALIS

di Marco Dalmonte

La creatura si contorse cercando invano di liberarsi dal magico pentacolo che la imprigionava, ma per quanti sforzi facesse, tutto ciò che riusciva ad ottenere erano le fitte laceranti che le squassavano i muscoli. Stremata e dolorante, cessò ogni resistenza e crollò a terra sconfitta. Dall'ombra l'individuo incappucciato che era rimasto ad osservarla in silenzio avanzò fino a che la luce delle candele lambì la sua veste nera. I riflessi del rubino incastonato nella testa del suo bordone inondavano la pelle glabra della creatura facendola livida di sangue. Il volto dell'incappucciato si spaccò in due rivelando un ghigno compiaciuto, poi apostrofò il suo prigioniero con un sibilo maligno.

"E ora che hai capito chi comanda, dimmi tutto ciò che devo fare per ottenere l'immortalità."

Il Codex IMMORTALIS è un manuale completamente gratuito scaricabile online e contiene tutti i segreti finora nascosti che riguardano le potenze divine del Multiverso Mystarano. All'interno di queste pagine vedrete svelati:

- \* i Cinque Sentieri dell'Immortalità per ognuna delle Sfere di Potere
- \* la storia di tutti gli IMMORTALI citati nei supplementi ufficiali di Mystara
- \* le regole per gestire sacerdoti e devoti di ogni IMMORTALE sia per il sistema D&D Classico che per la 3E
- \* la lista di IMMORTALI venerati in ogni regione del globo mystarano, incluso il Mondo Cavo
- \* un capitolo dedicato interamente all'approfondimento delle religioni e delle chiese diffuse nel Mondo Conosciuto e nel resto di Mystara
- \* dozzine di tabelle riassuntive e di appendici utili per ricercare qualsiasi informazione relativa agli IMMORTALI

Non indugiate oltre, sfogliate le pagine di questo tomo con saggezza e ricordate: la conoscenza è potere!

