

# ATLANTE

Deserto Meghales Amosses



# ATLANTE

## Indice

Deserto Meghales Amosses	pag. 1
Cap Saint Renard	pag. 2
Sao Paulo	pag. 2
Il Clan Dimenticato	pag. 3
Servasta	pag. 3
Ghepardasta	pag. 5
Centauri	pag. 5
Caracasta	pag. 6
Lamara	pag. 6
Città di Balthasar	pag. 7
Città di Scarboro	pag. 8
Sis'Thik	pag. 8
Klath-Tzarth (Priallus)	pag. 9
Predoni del Deserto	pag. 11
L'Oasi Illusoria	pag. 11
Gli Hin di Mare di Spine	pag. 12
Tribù Umanoidi	pag. 13
Cintura di Ninfangle settentrionale	pag. 14
Simbasta	pag. 14
Pardasta	pag. 14
Caracasta	pag. 15

Supplemento non ufficiale.

Descrive la zona geografica del Deserto di Meghales Amosses nel Continente di Davania.  
Realizzato da Omnibus.

Versione PDF: 1.0 dd. 11/05/2023

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

© 1988 TSR, Inc.



## Cap Saint Renard

(pop. 6.800): Città libera fondata da esploratori e mercanti; dopo che sono stati scoperti giacimenti di diamanti, i più grandi della regione, è diventata una città fiorente e piena di fattorie. Cap Saint-Renard fu fondato nell'879 DI come stazione di passaggio per esploratori e commercianti diretti nell'entroterra. Gli insediamenti su larga scala iniziarono solo nell'894 DI, quando furono scoperti sostanziali depositi di diamanti in alcune colline vicine. Da allora, migliaia di persone sono venute qui in cerca di fortuna. Oggi, Cap Saint-Renard è una città prospera, ricca di negozi e locande che servono numerosi viaggiatori. Questa colonia possiede i più ricchi giacimenti di diamanti dell'intera regione e i suoi suoli forniscono alle piantagioni e alle fattorie raccolti abbondanti. C'è molto lavoro da svolgere qui per gli avventurieri come guardie, minatori ed esploratori per rivendicare rivendicazioni ed espandere le proprietà coloniali di Renardie. La città con il tempo si è trasformata anche dal punto di vista culturale, infatti nata come città di mercanti di varie etnie, col tempo ha accolto molti migranti dell'antico Impero Mileniano che da nord seguendo la costa hanno raggiunto Cap Saint Renard in cerca di un posto dove ricominciare e dove trovare opportunità. Omai la città non è più distinguibile dalle storiche città mileniane, la lingua, la religione e le usanze sono le stesse con contaminazioni Texeirane e Vilaverdiane. Anche l'esercito inizialmente formato da mercenari, oramai è composto da ex veterani provenienti dalle città mileniane dell'entroterra. La città è governata dal Triunviro degli Arconti e supportato dal Consiglio dei Saggi composto dai capi delle gilde, e da filosofi (maghi), Alto Clero e Capi Militari. Molto controverso negli ultimi anni, l'uso di schiavi per le miniere di diamanti. L'importanza della città è in ascesa ed ha iniziato a destare delle preoccupazioni nelle potenze, militari e commerciali della zona. Lo sviluppo dell'agricoltura, oltre a supportare i bisogni della città sta diventando merce preziosa sia per il commercio verso l'interno che per i commerci via

mare. Il commercio verso l'entroterra di prodotti agricoli ha portato anche i Predoni del Deserto a venire a scambiare qui le loro mercanzie frutto di saccheggi, pur con la giusta diffidenza il Triunvirato ha deciso di sorvolare sulla provenienza delle merci pur di mantenere buoni rapporti e sviluppare il commercio.

## Sao Paulo

(pop. 7.400): Colonia Vilaverdiana è la città gemella di Porto Cabinda che si trova sull'altra sponda dello stretto, ci sono fattorie e piantagioni di frutti tropicali oltre a miniere di rubini. È una città piacevole. Fondata nel 955 DI, questa città vilaverdiana forma la metà settentrionale della cosiddetta "Fortezza Vilaverdiana", che per diversi anni controllava l'accesso all'interno del continente. Per molti versi è molto simile alla sua controparte, Porto Cabinda, con le sue piacevoli fattorie e le sue piantagioni, che forniscono ricchi raccolti di frutta e verdura tropicale, oltre a forniture di rubini dalle vicine miniere. Generalmente una città piacevole, come la sua controparte sull'altra sponda meridionale. È un porto fortificato nato per fornire un approdo sicuro alla flotta militare che controllava questa parte della Baya Adakkiana così come la città gemella sull'altra sponda Porto Cabinda. Col tempo perse d'importanza in particolar modo dopo che i Texeirani costruirono un analogo blocco più a nord nella Baya Adakkiana. Lo sviluppo dell'agricoltura, del commercio e lo sfruttamento delle miniere di rubini scoperte nella zona rilanciarono la città trasformandola radicalmente. Sorsero interi quartieri oltre le mura della vecchia fortezza e fu necessario costruire una seconda cinta di mura che proteggesse la città cresciuta nel frattempo. È governata da un governatore militare ed anche le strutture istituzionali ricalcano ancora quelle militari. I Vilaverdiani sono marinai e la loro forza è nella loro flotta, per la protezione della città si affidano ai fanti di marina ma per la difesa delle miniere e dei confini più esterni si avvalgono di mercenari Sis'Thik di Klath-Tzarth. In generei rapporti tra le due razze

sono di rispetto e non è raro incontrare una delegazione di Sis'Thik all'interno della città. Ci sono trattative in corso per far gestire anche le miniere agli Sis'Thik ed i loro schiavi.

## Il Clan Dimenticato

Circa 260 chilometri a sud-est di Polakatsikes si trova una regione di colline e monti rocciosi. Sotto di loro, un piccolo clan di nani vive da secoli. La vita non è stata gentile con loro poiché nella regione sono presenti umanoidi e in particolare i Troll. Nel corso degli anni, il clan ha subito pesanti perdite dagli attacchi degli umanoidi. Il loro numero è diminuito durante il secolo scorso, principalmente da quando i goblin hanno scoperto depositi d'oro sulle colline e si sono diffusi come il fuoco. I Nani hanno fatto del loro meglio per respingere gli attacchi, ma lentamente i loro migliori guerrieri sono caduti in mano al nemico. Da quando Moray Vacco ha rivendicato la leadership sugli umanoidi del deserto di questa zona (circa 30 anni fa), gli attacchi sono stati più numerosi e feroci. I villaggi in superficie sono stati saccheggianti e bruciati, e la rimanente popolazione di nani si è radunata sottoterra. I nani hanno avuto pochissimi contatti con il resto del mondo da quando sono stati per molti versi sotto assedio per 30 anni. Più volte in dieci anni, audaci giovani nani hanno lasciato il clan in gran segreto, portando gemme preziose e cercando di raggiungere le città stato che si trovano a nord-ovest per raccogliere aiuto per il suo popolo. Nessuno ci è mai riuscito, o almeno ha adempiuto al suo compito (la maggior parte è stata uccisa nella savana o è stata torturata a morte da banditi che li hanno catturati e non volevano altro che sapere da dove provenissero le gemme). Il clan ha solo circa 200 membri tra i quali 27 venerabili nani maschi e 10 venerabili femmine (più di 200 anni), circa 40 giovani di età inferiore (sotto i 60 anni), il resto sono circa 63 femmine e 70 nani guerrieri (da 60 a 200 Anni). Solo negli ultimi anni i coloni umani di Polakatsikes hanno raggiunto lentamente la regione ed hanno cacciato gli umanoidi in seguito alla sconfitta e conseguente morte di Moray

Vacco. Gli umani hanno iniziato a produrre il cibo necessario per sostenere una crescita economica sostenibile. Al clan dei nani è stata data una sorta di autonomia politica fintanto che paga la sua parte. La libertà appena conquistata ha il suo costo e i nani che hanno affrontato un'estinzione quasi completa sono fin troppo felici per lamentarsi del loro destino attuale. Da qui è iniziato un commercio di gemme in cambio di prodotti agricoli ed artigianali, gli umani per il momento sono divisi in villaggi ma lo sviluppo potrebbe portare alla fondazione di una nuova città.

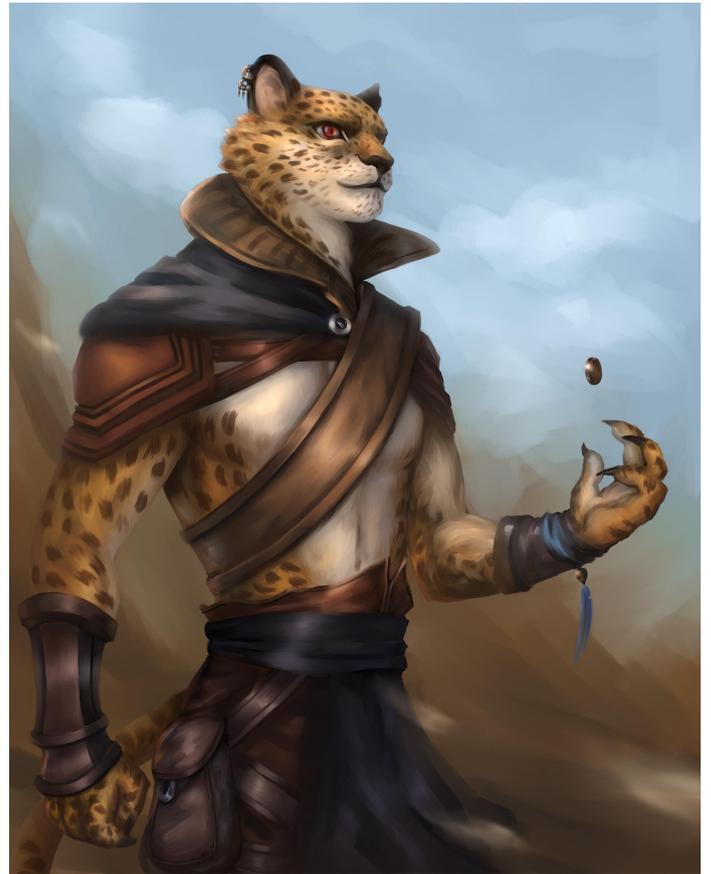
## Servasta

(pop. 16.000 60% del nord, 40% del sud): Anticamente i due gruppi, quello del nord e quello del sud era un'unica popolazione che viveva nel territorio che da nord a sud vedeva il passaggio dalla savana al deserto arido. Erano molto più





numerosi, vivevano come oggi in villaggi con bande di cacciatori raccoglitori che percorrevano il territorio da nord a sud seguendo i flussi migratori degli erbivori. Dopo il crollo dell'Impero Mileniano, causato anche dalle migrazioni degli umanoidi che si riversarono i Adakkia, ci fu una reazione scomposta ma ferma delle razze e popolazioni dell'Adakkia che riuscirono a respingere gli umanoidi nel deserto di Maghales Amosses. Gli umanoidi si spinsero a sud arrivando nel territorio dei Servasta che non riuscirono a resistere e dovettero lasciare parte delle loro terre fuggendo ad est e ad ovest nei territori attuali. Questo spiega anche l'aggressività dei servasta verso gli umanoidi che hanno devastato e sottratto le loro terre uccidendo o rendendo schiavi molti loro simili. Hanno buoni rapporti con i ghepardasta e sono rispettosi della riservatezza dei caracasta. Con i Predoni c'è una diffidenza reciproca che comunque non esclude scambi commerciali o rare alleanze contro gli umanoidi. I loro villaggi sono fortificati ed in posizioni strategiche e protette. Commerciano in pellame e artigianato e vendono i loro servizi come avventurieri e mercenari.



religione è basata sugli spiriti naturali e nei loro villaggi c'è sempre almeno uno sciamano degli spiriti. È possibile trovare anche dei druidi, la classe favorita è il ranger.

## Ghepardasta

(pop. 15.000): Sono molto indipendenti, mantengono al minimo i rapporti con le altre razze della regione. Hanno abbandonato le usanze nomadi per diventare stanziali, vivono in villaggi nascosti nella boscaglia bassa della savana. Non sono aggressivi, preferiscono commerciare con le varie popolazioni a parte i predoni del deserto e gli umanoidi. Se possibile evitano gli scontri e si limitano a difendere il loro territorio e compagni quando una minaccia si avvicina troppo. Vivono di caccia principalmente, anche se hanno sviluppato un'elementare forma di allevamento. Rispettano sia il territorio che le loro prede cercando di mantenere un naturale equilibrio e pregando gli spiriti delle proprie prede dopo averle uccise, non uccidono mai per il gusto di farlo. Cacciano in particolar modo varie razze di antilopi numerose nella savana. La loro

## Centauri

(pop. 13.000): i centauri del Maghales Amosses vivono nella parte nord che confina con l'Adakkia, in particolare con la savana e le pianure che in passato furono la culla dell'Impero Mileniano. Il loro territorio va dalla savana al deserto roccioso ed alle colline che fanno da confine con l'Adakkia. Vivono in villaggi fra le colline, sono allevatori e cacciatori. Abili artigiani e se c'è l'opportunità anche scorta armata per le carovane. Sono abili arcieri e preferiscono attacchi veloci e da lontano senza entrare in mischia se possibile, la loro forza migliore è la mobilità. Popolo orgoglioso che ha assimilato in parte la cultura mileniana per il momento non è interessato ad alleanze. Negli ultimi anni ha iniziato rapporti d'affari con i nani del massiccio montagnoso a sud, clan dimenticato, ed i coloni



vegetazione, le abitazioni di solito sono intorno ad un tempio piramidale a scaloni dove celebrano le cerimonie in onore dei loro immortali, leggende narrano di sacrifici in particolar modo di schiavi o prigionieri. Sacerdoti guidano le comunità con l'aiuto di guerrieri, assassini, ladri e ranger.

## Lamara

Popolazione: 15.000 (50% Lamara, 30% trogloditi, 20% lucertoloidi). Questa popolazione serpentina anticamente era parte integrante dell'Impero Serpentino della Costa della Jungla, fu separata dalla Crociata di Ninfangle che insediandosi con la sua popolazione nel territorio che da lui prende il nome, la Cintura di Ninfangle, separò le due popolazioni. I Lamara fanno parte della stirpe Yuan-ti, parte del corpo inferiore di serpente e parte superiore con torso umanoide fornito di braccia, si differenziano solo per il fatto che il torso, braccia e la testa sono umani. A differenza degli altri Yuan-ti hanno da sempre

umani che si sono stabiliti in quella zona. Non è raro trovare bande di centauri in quei villaggi.

## Caracasta

(pop. 12.000): i caracasta che vivono nella foresta a nord di Cap Saint Renard, presso la costa della baya Adakkiana, hanno fatto di questa foresta il loro territorio. Popolo misterioso che non ama mostrarsi, non ama molto neanche gli stranieri che tollera in minima parte quando si tratta di commercianti. Concedono ai boscaioli di Cap Saint Renard di rifornirsi di legname dalla foresta, pur controllando che l'attività non diventi un pericolo per la loro esistenza. La foresta è il loro ambiente, all'interno sono praticamente invisibili e se necessario i loro attacchi sono veloci, silenziosi e letali. Vivono in cittadine fortificate nell'interno della foresta e protette da



effettuato una selezione razziale per far sì che i Lamara avessero solo ed esclusivamente questa forma. Hanno al loro servizio dei lucertoloidi e trogloditi che hanno soggiogato e che usano per i compiti rischiosi e per gli attacchi alle carovane ed alle popolazioni della regione. Sono molto religiosi e fanatici e segretamente si considerano superiori anche agli Yuan-ti dell'Impero serpentino. Nel loro fanatismo si considerano superiori a tutte le altre razze di cui hanno poco rispetto e che considerano degne solo di essere loro schiavi o cibo. La maggior parte di loro sono stregoni e guerrieri o sacerdoti, i pochi che non sono in grado di utilizzare la magia fungono da capi guerrieri per i trogloditi ed i lucertoloidi al loro servizio. Vivono in complesse strutture di tunnel, dungeon, sotto il deserto che uniscono caverne con sorgenti d'acqua e piccole foreste di funghi. Non sono velocissimi sul campo per cui utilizzano la magia per nascondere la loro presenza finché le loro vittime non vengano a trovarsi esattamente dove loro hanno pianificato l'assalto. La loro struttura sociale è piramidale e vede la Regina, i nobili, sacerdoti, guerrieri, schiavi.

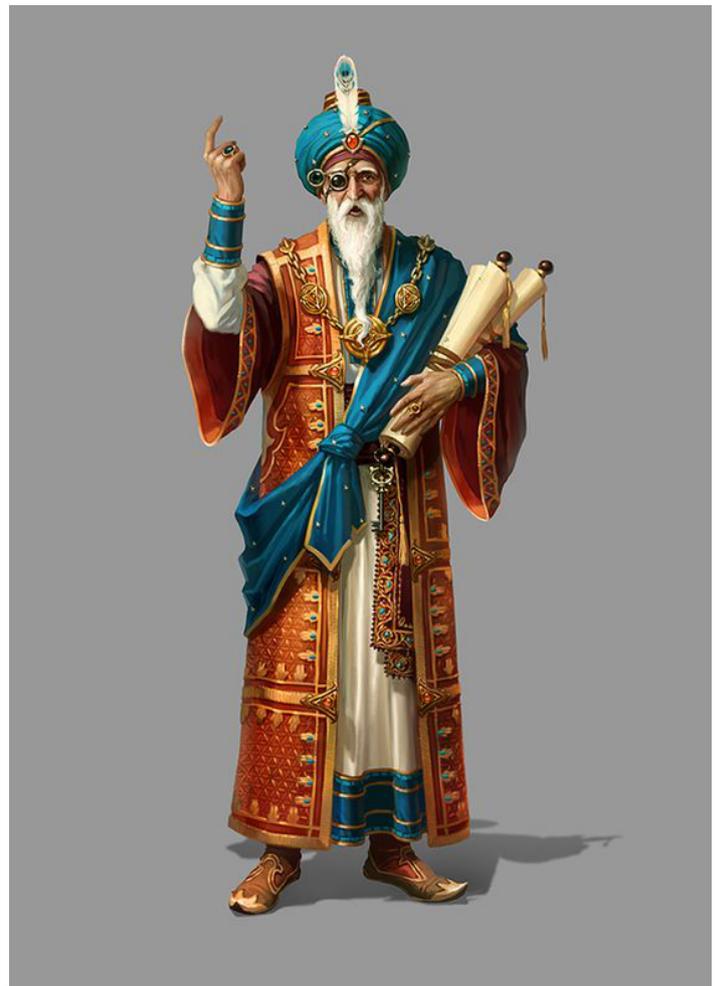
## Città di Balthasar

Popolazione: 21.000 (35% Mileniani, 20% Meghaddara, 15% Jann, 5% Nani, 25% altre popolazioni del deserto).

Governo: Sultano Al-melikki

È una città bassa ma abbastanza estesa, circondata da palme da datteri e tagliata praticamente in due dalla via delle carovane che dal lontano est (Savana Aryptiana) porta ad ovest verso la costa Adakkiana. Governata dal Sultano Al-melikki, è un importante centro commerciale, stazione di posta dove le carovane si riposano dal lungo viaggio nel deserto, a volte si fermano qui vendendo le loro merci e tornano indietro oppure implementano solamente il loro carico e proseguono per altre mete. È frequente anche il cambio degli animali, cavalli, cammelli, ecc. che fisicamente portano le carovane alle loro mete. La città ha zone con viette molto strette e case costruite una sull'altra, case base con grandi terrazze e strutture con tende. Alcune viette non

sono più larghe di un metro e sui lati si aprono porte che portano a locande, negozi e taverne. Altre zone più facoltose sono organizzate con case con un grande cortile interno che può fare anche da giardino con palme da datteri o aie per alcuni animali. La città è circondata da mura basse ma sorvegliate e il corpo di guardia della città è molto agguerrito e pronto a rispondere alle minacce che negli ultimi anni sono state portate dalle bande di trogloditi e uomini lucertola. La città è una vera e propria oasi in mezzo al deserto, con maghi elementali dell'acqua che contribuiscono al corretto utilizzo delle acque, in particolare per i canali adibiti all'irrigazione delle coltivazioni di palme. È presente anche un piccolo gruppo di maghi elementali della terra che provvedono a rimettere la città in ordine dopo le tempeste di sabbia che occasionalmente colpiscono la città. In città è presente anche una comunità Jann ben integrata nella società di Balthasar. Il sultano e la sua famiglia si dice che abbiano un'allenanza con un Efriti. La magia ed il



sapere sono molto importanti a Balthasar e la sua accademia che ha accolto anche illustri maghi mileniani è la più rinomata della Davania orientale. In particolar modo gli studi sui Geni e la loro magia riscuotono molto interesse. Anche le arti sono molto importanti e le danzatrici di Balthasar sono famose quanto gli artigiani di tappeti, ed i produttori di oggetti lussuosi. Tutto ciò è possibile grazie alle numerose carovane che arrivano e partono e rendono la città uno snodo fondamentale di Davania.

## Città di Scarboro

Popolazione: 12.000 (25% Mileniani, 10% Meghaddara, 15% Algariti, 15% Mezzorchì, 35% altre popolazioni e razze).

Una fortezza costruita su una collina contornata da una piccola città fortificata al confine fra deserto e Jungla della Costa, nata come



avamposto militare Mileniano, in seguito si è sviluppato come centro di mercenari di tutte le razze che fornisce spesso scorte armate per le carovane o supporto militare per le città, come Balthasar, che intendono mettere in sicurezza il territorio dalle varie bande armate di umanoidi o trogloditi. Suole di combattimento, arene di lotta e spettacoli di gladiatori, questa città è l'esaltazione della forza fisica e della violenza. Per la maggior parte dei mercenari l'unica legge è quella del più forte ma qui a Scarboro si insegna anche la disciplina e per questo le leggi della città sono ferree e chi sbaglia paga, anche con la morte, in esecuzioni pubbliche. Razze ed usanze diverse si uniscono in un ambiente unico, Taverne gestite da nani, stalle da lucertoloidi, ed armerie, cooperative di mercenari, fonderie, fabbri e templi per gli immortali più vari. Qui non si guarda alle differenze ma agli obiettivi che uniscono ed al prezzo a cui si vendono. Ladri ed assassini offrono i loro servizi alla pari dei mercenari. Gioco d'azzardo e bordelli completano il mosaico di una città pericolosa per chi vive nel pericolo.

## Sis'Thik

Popolazione: (20.000)

I Sis'Thik sono presenti nel deserto Meghale Amosses da tempi immemori, in particolar modo nella parte sud-est. Rimasero separati dall'Impero serpentino a seguito dell'arrivo dei Rakasta di Ninfangle. Questa popolazione di uomini lucertola particolarmente adattati alle condizioni estreme del deserto si possono trovare in tutta la zona a cavallo del confine fra il deserto di Meghale Amosses ed il Bacino Aryptiano. Vivono in villaggi fra le zone rocciose e si spostano in bande di guerra a caccia di prede o carovane da saccheggiare. A ciò fa eccezione un gruppo di Sis'Thik che da tempo si è stabilito a Klath-Tzarth. Hanno rapporto conflittuale con le varie tribù di umanoidi con cui sono in concorrenza sia per la caccia che per i saccheggi, in particolar modo nella parte sud est della regione. Hanno contatti commerciali sia con i Sis'Thik di Klath-Tzarth che con i Lamara più a

nord. Rispetto a questi ultimi i Sis'Thik del deserto sono popolazioni barbare che rispettano la forza e la violenza, sono aggressivi ed indietreggeranno solo quando messi alle strette da forze nemiche preponderanti. I loro capi sono spronati dai chierici a cecare di riconquistare quelle terre a nord che li separano dall'Impero serpentino a cui sentono di essere uniti.

### **Klath-Tzarth (Priallus)**

(pop. 12.800 60% Sis'Thik, 40 % Trogloditi): fondata dal re Varelyano Prial II col nome di Priallus fu in seguito abbandonata nel 1100 PI. Un gruppo di Carnifex di Adakkia e le loro orde di trogloditi nel 300 DI si insediarono nelle rovine e ci costruirono sopra la città di Abb-H'zoth. Nel 400 DI la città stava crescendo molto rapidamente e i regnanti di Carnifex facevano piani per conquistare le altre razze ma prima che potessero fare qualcosa i trogloditi si ribellarono contro i Carnifex e li sterminarono, ma subirono grosse perdite e furono schiavizzati da un'orda di uomini lucertola Sis'Thik che aveva vagato nel



deserto proveniente dall'impero serpentino, che prese il controllo della città. Vennero distrutte immediatamente le costruzioni di ossidiana nera e ricostruirono la città con pietra normale e la chiamarono Klath-Tzarth. Ci si guadagna da vivere con primitive fattorie, la pesca e come mercenari per i vilaverdiani. La città non è molto conosciuta. I Sis'Thik qui hanno abbandonato le loro tradizioni nomadi e si sono adattati alla vita in città creando una società complessa basata sulle caste. La casta dominante sono i Signori, maghi stregoni chierici e capi guerrieri che governano la città e vengono subito dopo il Re. Poi c'è la casta dei Guerrieri ed a seguire quella del Popolo che comprende commercianti, artigiani, contadini ecc. A finire c'è la casta dei Servi composta da trogloditi resi schiavi in passato e che ora si occupano dei lavori più pesanti all'interno della città.

Si racconta che nelle antiche fognature di Priallus si nasconda un grande tesoro magico (Aidaria) ed un oscuro guardiano (Craver).

Aidaria: una specie di glifo di legno vivente (una scultura di legno, senza foglie) simile a due alberi di colore diverso, intrecciati, che rappresentavano i destini comuni dei parenti degli halfling e degli elfi. Il glifo di legno sarebbe cresciuto nel banco di sabbia, rafforzandolo così come avrebbe rafforzato i legami di amicizia tra elfi e halfling. La città di Qurizas (250 chilometri a nord-ovest di Klath-T'Zarth) fu fondata dagli halfling sopra il Banco dell'Addio, una lunga penisola sabbiosa a forma di mezzaluna dove Ilkundal e i suoi seguaci stabilirono il loro ultimo accampamento prima di abbandonare per sempre le terre degli halfling (2600 PI). Le leggende raccontavano che gli elfi piantarono lì l'Aidaria. Le radici dell'Aidaria crebbero a dismisura creando molti problemi alla navigazione ed alla costruzione. Alcuni halfling, decisero di iniziare a tagliare parte delle radici. Da queste si generò un germoglio che si staccò dal corpo principale ed andò alla deriva per la baia Adakkiana. Il resto del corpo iniziò ad avvizzire e con esso anche la città stessa che fu abbandonata e sommersa.

**Craver:** Il Craver era una creatura anfibia molto potente e magica che vagava per il Bacino Addakiano nel periodo in cui gli Aidaria abbandonarono la città di Qurizas. Il Craver ha rilevato il forte potere magico irradiato dal bocciolo di Aidaria e lo ha voluto per sé. Capì anche che un tale potere magico era in qualche modo latente, pronto a rifiorire una volta che la pianta si fosse arenata su un terreno solido. Tale fase latente era ottimale per sfruttare la magia della pianta senza temere ritorsioni da parte sua. Un utilizzatore molto esperto della magia elementale dell'acqua, il Craver ha lentamente reindirizzato la deriva di Aidaria verso lo sbocco paludoso del fiume Kenaron. Lì costruì una pozza le cui correnti magiche avrebbero impedito al bocciolo di raggiungere le rive, e poi la sua tana intorno alla pozza. Secolo dopo secolo, il Craver prosciugò l'Aidaria del suo potere, usandolo per aumentare la sua durata di vita, salute e potere personale. L'Aidaria non era comunque veramente impotente: come dono di amicizia, era in grado di aumentare la disponibilità delle creature a lavorare insieme e stabilire relazioni pacifiche. La pianta aumentò sottilmente la popolazione locale, attirando persone nel luogo e incoraggiando la creazione di un insediamento proprio all'interno della sua magica sfera di influenza. La speranza di Aidaria era che qualcuno l'avrebbe trovata prima o poi, liberandola dal Craver e rompendo l'incantesimo che le impediva di prosperare. Il Craver non ha mai sospettato l'influenza di Aidaria sulla popolazione in aumento. Scacciò i primi coloni sparsi ma, quando il loro numero divenne troppo alto, si limitò a costruire una dimora anfibia sotterranea sotto un tumulo di fango e continuò la sua egocentrica attività di miglioramento di se stessa. I radi insediamenti divennero presto un villaggio, poi una città chiamata Priallus, poi l'oscura città di Abb-H'zoth e infine l'insediamento di Klath T'zarth. Il Craver ha mascherato magicamente la sua tana con un complicato labirinto sommerso di correnti mutevoli. Il Craver uccideva sistematicamente ogni intruso che riusciva a superare le trappole e raggiungere l'Aidaria. Durante questo periodo il Craver spostò

la sua tana solo una volta quando, durante gli ultimi giorni di Priallus, si stabilì nel sistema fognario abbandonato e in diminuzione della città, che gli ha permesso di aumentare le dimensioni del suo labirinto allagato. Dopo millenni di miglioramento personale potenziato dalla magia di Aidaria, il Craver è un temibile avversario, sia fisicamente che magicamente parlando. È anche impazzito dalla sua stessa sete di potere personale e anche muto dal suo lunghissimo isolamento (non può usare incantesimi che coinvolgono componenti verbali, sebbene sia riuscito a sviluppare le proprie versioni mute di alcuni di essi).



## Predoni del Deserto

(pop. 25.000): varie tribù umane di origine Olteca, definite anche predoni del deserto, vivono al confine tra l'Adakkia ed il deserto Maghales Amosses. Queste popolazioni condividono le stesse origini, tradizioni e cultura della loro controparte che fa scorrerie in Adakkia e non è raro che tribù di una o dell'altra regione varchino un confine che non riconoscono. Sono in continua competizione con le tribù umanoidi del deserto e della costa. Hanno buoni rapporti di affari con le colonie di Cap Saint Renard e la Vilaverdiana Sao Paulo dove rivendono il frutto delle loro scorrerie. Sono nomadi ma non sono continuamente in movimento, cambiano l'ubicazione dei loro accampamenti quando necessario. Vivono in grandi tende che si mimetizzano con il deserto e di solito si accampano presso delle sorgenti d'acqua segrete conosciute dalle singole tribù. Piccoli

gruppi di guerrieri si allontanano anche per vari giorni in cerca di carovane da predare o per cacciare. Allevano piccoli gruppi di cammelli o cavalli oltre a capre del deserto. Gli Shamani o Sacerdoti, affiancano i capi guerrieri nel prendere le decisioni. A volte e non tutti, prendono prigionieri da vendere come schiavi. Non c'è una cultura di studiosi per cui i maghi a meno che non si siano uniti ai predoni dopo gli studi, non sono presenti. Sono invece presenti stregoni, nati direttamente tra i predoni o unitesi a loro in seguito a causa del fatto che di solito uno stregone a vita dura in una società più strutturata. Gli Shamani sono divisi in Shamani degli spiriti elementali e Shamani degli Spiriti degli Antenati. Alcuni Druidi del deserto possono far parte delle tribù di predoni. Ladri e bardi oltre ai guerrieri, rappresentano la maggior parte della popolazione. Anche i barbari sono presenti per quanto la società dei predoni addestra i guerrieri sin da bambini. Hanno un grande rispetto del deserto ed hanno un bonus di +10 all'abilità di sopravvivere nel deserto.



## L'Oasi Illusoria

Uno dei miti di questa regione descrive un'oasi particolare, a differenza dei miraggi che mostrano vegetazione o acqua in lontananza senza poterla mai raggiungere, l'oasi illusoria è un miraggio reale. Infatti si racconta che alcuni riescono a raggiungere questo miraggio ed in esso si perdono. La realtà intorno a loro rimane leggermente distorta dal calore ma allo stesso tempo reale. La leggenda racconta che le persone che entrano nel miraggio divengano parte dello stesso e scompaiano con il miraggio. Alcuni hanno raccontato d'essere riusciti a fuggire ma solo in seguito a molti tentativi e che il miraggio li abbia trasportati in posti diversi dove a volte l'oasi stessa era parte di un impenetrabile foresta mentre altre volte era circondata da dune spazzate dai venti di un deserto infinito e pieno di creature mostruose in agguato sotto la sabbia. Una porta verso altri piani? Verso altri posti di Mystara? Verso semi-piani dove si nascondono



tesori e pericoli e dove solo riuscendo nella ricerca è possibile avere l'opportunità di tornare? La disperazione gioca brutti scherzi ed a volte con l'illusione della salvezza porta ad una morte certa. Il miraggio normale illude la vittima portandola alla morte, l'Oasi illusoria illude la vittima d'avercela fatta, rende reale la speranza prima di realizzare d'essersi persi nell'ignoto.

Non si sa cosa succeda a chi raggiunge l'oasi illusoria, la sua esistenza è un mito come i racconti di chi è riuscito a tornare, l'unica cosa certa è che nel deserto spariscono persone e carovane senza lasciare tracce.

## **Gli Hin di Mare di Spine**

Popolazione: 7.000

Circa nel 1.900 PI gli Hin di Qurizas, una città che si trovava a 250 chilometri a nord-ovest di Klath-T'Zarth, abbandonarono la loro terra

diventata arida ed improduttiva, le acque davanti la città non avevano più pesci, qualcosa aveva spaventato i banchi di pesce che alimentavano la popolazione di Hin. Alcuni Hin decisero di attraversare il deserto e dirigersi verso nord ma ciò si rivelò impossibile. Le tempeste del deserto ed i predoni serpentinati fecero molte vittime e la migrazione divenne presto una fuga in cerca di un rifugio. La salvezza si presentò loro quando per sfuggire ad un attacco si rifugiarono in una serie di Canyon all'interno di quello che sembrava un bosco spinoso. Un arbusto che cresceva a dimensioni di un albero ricoperto da lunghe spine che impediva a creature troppo grandi di muoversi bene. Questo era il rifugio anche di animali di piccola taglia, da piccole capre nane a roditori del deserto a lucertole ed alcuni uccelli. All'interno dei Canyon gli Hin trovarono anche delle caverne con aperture da cui entrava la luce, in cui costruirono le loro abitazioni. Nel sottosuolo trovarono anche delle

sorgenti d'acqua che alimentavano il bosco spinoso e che permisero loro di sopravvivere. Gli Hin del Mare di Spine sono molto religiosi e seguono i consigli dei Saggi Druidi del Deserto che si prendono cura del bosco spinoso. La società degli Him del Mare di Spine è divisa in piccoli villaggi che vivono in caverne diverse, ma che si considerano tutti membri di un unico clan e con l'unico obiettivo di sopravvivere in un ambiente pericoloso. Sono pacifici e preferiscono nascondersi piuttosto che combattere. Negli ultimi secoli hanno iniziato a commerciare con l'esterno inviando piccole carovane per vendere i loro prodotti artigianali in cambio di cibo e prodotti che nel loro ambiente non è possibile trovare. Oltre ai druidi del deserto sono presenti anche maghi illusionisti addestrati seguendo una tradizione antichissima. Ogni villaggio ha un suo sceriffo ma il governo è affidato al Capo Clan ed al consiglio dei Saggi. Il consiglio rappresenta sia la religione, i militari e le gilde.

## Tribù Umanoidi

Popolazione (60.000 Orchi 25%, Hobgoblin 20%, Goblin 45%, Troll 10%)

Queste tribù sono in continua competizione fra di loro e le tribù dei predoni del deserto. Sono nomadi e si spostano in base ai piani di saccheggio o al fine di raggiungere le piste carovaniere.

Si spostano con carri pesanti in cui caricano di tutto e lentamente vagano per il deserto. A volte si riuniscono, a volte per festeggiare, a volte per organizzare saccheggi in comune, a volte per scontrarsi fra loro. Famose sono le loro scorrerie verso l'adakkia o le città lungo le piste carovaniere. Non sono rari scontri con le tribù rakasta o sis'thik della regione. Alcuni dei clan più antichi continuano a combattere una crociata contro i Servasta mentre gli altri fuggono nei bacini desertici di Meghales Amosses. Al momento non è ancora emerso un Leader che riuscisse a mettere d'accordo tutte le tribù ma se dovesse presentarsi le Tribù riunite rappresenterebbero un pericolo per tutta la regione e non solo. Per quanto infestino un grande territorio, sia deserto sabbioso che deserto roccioso, si sentono circondati e limitati dai rakasta e dai predoni che confinano con loro. Inoltre non nascondono l'attrazione verso le ricche colonie sulla costa sud, al momento non sono in grado di attaccare o assediare delle città fortificate. I loro accampamenti sono caotici gruppi di carri e tende nascosti in avvallamenti del deserto



## Cintura di Ninfangle settentrionale

Questa è una vasta pianura semi-arida incuneata tra la Costa della Giungla e il Deserto Aryptiano. La pianura affianca la giungla da nord a sud, mentre la parte settentrionale è compresa nella regione del Deserto Meghales Amosses, la parte meridionale che confina con la regione del Bacino Aryptiano è compresa nella regione della Costa della Jungla. Rakasta (specialmente Caracasta, Pardasta e Simbasta) sono le razze dominanti qui. Questa pianura è stata ampiamente utilizzata dagli eserciti guidati dall'eroe rakasta Ninfangle (in seguito asceso all'Immortalità) per superare in astuzia e sconfiggere i suoi nemici Serpentini (vedi anche la voce su Ninfangle nel Codex Immortalis per i dettagli). Una volta sconfitto, Ninfangle guidò il suo popolo a stabilirsi nella regione, separando i Sis'thik e gli Yuan-ti dal grosso dell'Impero Serpentino. Attualmente le pianure sono una zona pacificata, attraversata da un'importante rotta commerciale che collega Polakatsikes al bacino aryptiano e pattugliata da clan nomadi di rakasta; ciononostante, le odiose incursioni dei Serpentini circostanti non sono rare.

### Simbasta

(pop. 18.000): anche i simbasta di questa zona hanno combattuto nelle fila dell'Impero Milenario ma le loro usanze hanno risentito meno della cultura dell'Impero ed ancora oggi sono più barbariche. La loro classe preferita è il barbaro e non mostrano un'organizzazione particolare in battaglia se non l'esaltazione della forza. Vivono in villaggi da cui partono i gruppi di caccia che percorrono la savana in cerca di prede. La famiglia per loro è importantissima, combattono sia maschi che femmine. Preferiscono la savana ma non disdegnano sortite nella giungla a nord. Pur rimanendo guardinghi con gli stranieri, commerciano con le varie carovane che percorrono la regione offrendo anche protezione e servizi di scorta. Hanno leggi ferree, per loro dare la parola equivale ad un giuramento di sangue e chi non la rispetta può essere punito



anche con la morte. Ogni gruppo di caccia è supportato da un chierico. La classe predominante è il barbaro, chierici e bardi sono presenti, ladri e simili sono assenti nella loro cultura.

### Pardasta

(pop. 15.000): sono nomadi, vivono in villaggi che cambiano ubicazione ogni anno per non sfruttare troppo i territori di caccia. Ogni villaggio ha un capo villaggio, un sacerdote ed un capo guerriero. Ogni anno o quando necessario si riunisce il Consiglio dei Capi, se necessario viene eletto un Capo militare temporaneo. Rispetto alla loro controparte più a nord, la loro pelliccia ha una tonalità più chiara e pelo corto. Si sono adattati ad un ambiente più arido. Guerrieri, ladri, bardi, chierici e stregoni sono la maggioranza ma di norma non hanno preferenze in merito alla classe. Commerciano con le carovane ma anche con i simbasta o con la città di Scarboro. Proprio con quest'ultima hanno anche patti di collaborazione ed infatti non è raro trovare gruppi di pardasta offrire i loro



servizi come mercenari a Scarboro o trovarli come guardia personale dello Sceicco di Balthasar.

## Caracasta

(pop. 10.000): i Caracasta del Ninfangle vivono all'estremo sud est della regione, il loro territorio è all'incrocio di tre regioni, la Costa della Giungla, il Bacino Aryptiano e il Deserto Meghales Amosses. A sud del Lago Arypt, commerciano con gnomi, hin, wemic e lossodonti. Cacciatori di antilopi che stanno tentando anche di allevare copiando ciò che gli umani hanno fatto con capre e bovini. Tramite le numerose carovane che passano dalla zona stanno pian piano assimilando usi e tradizioni di altre razze.

Essendo più gracili rispetto ai pardasta, si offrono come mercenari più per compiti da esploratori, spie, ladri, assassini piuttosto che guerrieri che invece restano nei loro villaggi come cacciatori. I chierici affiancano i capi clan, ogni villaggio è un clan, tendono a formare vari clan anche di piccole dimensioni. Evitano lo scontro diretto privilegiando lo scontro a distanza e gli agguati. Vivono in villaggi di piccole dimensioni anche se alcuni si stanno sviluppando velocemente grazie alle numerose carovane che passano dalla zona. I villaggi infatti fungono anche da stazioni di posta dove è possibile cambiare gli animali da traino, cammelli e cavalli da tiro o farli rifocillare. Alcuni Him e gnomi si sono trasferiti presso i villaggi più grandi ed hanno aperto taverne e locande.

# ATLANTE

## Deserto Meghales Amosses

*Atlante geografico dell'area conosciuta come Deserto Meghales Amosses.*

*Ho raccolto in questo Atlante tutto il materiale che ho trovato on line, in particolare sul fornitissimo sito di Vaults of Pandius (<http://pandius.com/>) oltre ad altre infoazioni prese da The Piazza (<https://www.thepiazza.org.uk/>). Questo documento non vuole sostituirsi a lavori simili già pubblicati ma solo implementare le informazioni disponibili riunite in un formato coerente con il lavoro che fin qui ho portato avanti con tutti i precedenti moduli.*

*Cordiali saluti e Buone Avventure.*