

ATLANTE

SUPPLEMENTO NON UFFICIALE

Oceania - Terra dei Draghi



ATLANTE

Indice

Introduzione	1
Geografia - Oceania	2
Città e posti particolari	4
Popolazione	19
Storia di Oceaniai	21
Cronologia di Oceania	27
Geografia - Everfeed	29
Isole Rifugio	31
Arco di Oteino	32
Stretto di Oceania - La scogliera scolpita	32
I Signori dei Draghi	34
Classe di Prestigio	40
Artefatti, Personaggi e Curiosità	45
Mappa	51

Supplemento non ufficiale.

Descrive La grande isola di Oceania e la sua vicina Everfeed che si trovano fra il continente di Davania e quello di Skotar.

Ispirato da una domanda di Corann e prendendo spunto da due moduli della Startelibri.

Rivisto e riorganizzato da Omnibus.

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.

Versione PDF: 2.0 dd. 08/02/2023

Introduzione

Mystara - Oceania

Le poche informazioni canoniche su Oceania ci dicono solo che il popolo che viveva in questa terra fu distrutto all'incirca nel 1.300 PI da un attacco dei Draghi della Notte. Altre notizie canoniche sono solo quelle che localizzano Synn denominata come la regina dei Draghi della Notte a Glantri nel 1.010 DI. Partendo da queste poche notizie e prendendo spunto da una mini ambientazione pubblicata dalla Stratelibri anni fa, ho cercato di costruire una storia plausibile e coerente con il mondo di Mystara, di questo territorio mettendo in evidenza la pesante influenza che il personaggio "Synn" ha avuto nella storia. Le statistiche dell'archetipo dei Draghi della notte sono state prese da un articolo di Jamie Baty su Vaults of Pandius.



Oceania

Superficie: 965.863 Km²

Popolazione totale: 200.000

Densità di popolazione: 4,82 per Km quadrato

Geografia

L'isola di Oceania e la vicina isola di Everfeed sono tutto ciò che rimane di una grande terra che nel 3.000 PI a seguito della Grande Pioggia di Fuoco e dei cataclismi che ne seguirono si inabissò in gran parte lasciando in superficie le due isole che troviamo oggi. Oceania è ricca di picchi che raggiungono anche considerevoli altezze, il Picco del Drago che s'innalza nella regione della catena del Tovaliere a nord ovest dell'isola raggiunge i 2.000 metri. Oceania si estende da ovest verso est allargandosi verso sud. Le catene montuose si intervallano a zone di foresta tropicale, partendo dalla costa ovest troviamo prima una zona di foresta tropicale che si innalza velocemente verso la Catena Montuosa del Tavoliere. La Catena si interrompe bruscamente trasformandosi nell'altopiano di Centralia dominato dall'omonimo lago in cui confluiscono due fiumi provenienti dalla Catena e famosi per le cascate che formano nel loro breve percorso verso il lago. Dalla Catena del Tovaliere si discioglie anche il fiume di rame che seguendo un percorso quasi lineare sfocia in mare a sud della catena montuosa. Dal lago Centralia nasce il Fiume Naimen che scorrendo tra le valli anch'esso sfocia verso sud. La parte centrale dell'isola di Oceania è dominata dalla catena montuosa delle Montagne Azzurre. La catena è composta da numerosi vulcani nella parte più vicina alla costa nord e s'innalza considerevolmente ad est verso il grande lago del Cratere. Dalle Montagne Azzurre nasce il fiume Islen che scorrendo verso nord si divide andando ad alimentare il fiume Lason. Il lago Cratere, così chiamato per il fatto d'essere effettivamente un grande cratere vulcanico, ha al suo centro un'isoletta vulcanica. Ad ovest del lago Cratere troviamo il Massiccio Pellam. La parte più ad est di Oceania è dominata dalla catena dei Denti Spezzati da cui si originano due fiumi, uno abbastanza breve che sfocia velocemente ad ovest, l'altro invece è il più lungo di Oceania, il fiume Kaban, che nel suo percorso origina anche il Kaban Bianco ed il Kaban Nero. Everfedd a differenza di Oceania non ha catene montuose, in gran parte ricoperta da foresta tropicale sotto le chiome degli alti alberi nasconde numerosi ruscelli e torrenti ma che non formano mai un vero e proprio fiume. Il sottobosco è molto sviluppato ed offre nascondiglio a numerose specie oltre ai pochi superstiti dell'originale popolazione di Oceania e delle specie importate sull'isola di Oceania dai draghi per farli diventare Signori dei Draghi.



Clima

La varietà dell'area esaminata rende estremamente difficoltosa una qualsiasi generalizzazione di tipo climatico; in ogni caso, l'andamento generale è simile a quello delle altre regioni tropicali. Sulle vette delle catene montuose si possono raggiungere temperature sotto lo zero, temperature più miti intorno ai 10-15 gradi le troviamo sull'altopiano di Centralia e nella zona del lago Cratere. Le valli più in basso raggiungono temperature anche superiori ai 20 gradi con un tasso di umidità abbastanza alto. Le varie catene montuose offrono una discreta copertura contro i forti venti oceanici. Sulle cime delle montagne l'umidità oceanica si addensa formando un perenne strato di nubi che ne nasconde le cime. Everfedd beneficia solo in parte della protezione delle montagne dell'Oceania e viene regolarmente spazzata dalle tempeste equatoriali. Nel meridione il clima è molto più stabile; l'estremità occidentale della catena delle Montagne Azzurre attutisce la furia delle tempeste. La valle del Keban è molto fertile, grazie alle inondazioni che periodicamente invadono i campi. Spesso si possono avere anche due raccolti nello stesso anno. La fertilità della valle è una delle principali ragioni per cui gli umanoidi sono sempre stati riluttanti ad allontanarsene.

Città e posti particolari

Plesa

La città mineraria di Plesa è il principale centro per la lavorazione dei prodotti delle numerose miniere della zona. Nei dintorni sono stati infatti scoperti ricchi giacimenti di ferro, alluminio, rame e pietre dure, e anche alcune miniere d'oro e d'argento. Plesa è situata sul fondo di una profonda valle ad anfiteatro, circondata dalle scoscese montagne della zona sud della catena del Tavoliere.

Popolazione: 9000 abitanti.

Principali esportazioni: metalli grezzi (ferro, argento, rame e alluminio); metalli lavorati; armi, piccole imbarcazioni e zattere fluviali, gioielli, e alcuni oggetti magici.

Principali importazioni: cibo, stoffe e abiti, bestiame e cavalli.

Situazione attuale: a Plesa sono dislocati tre stormi di Draghi di Bronzo, con 20 Cavalieri, e sei compagnie di Ausiliari armati di picche e archi lunghi o balestre (600 uomini). La posizione della città facilita la difesa, ed essa è quindi diventata uno dei centri della ribellione. Da qui proviene la maggior parte delle armi per i Cavalieri, fabbricate da armieri nani.

I personaggi che giungono a Plesa trovano una città movimentata, e piena di attività collegate alla guerra. Due taverne nel centro della città sono state provvisoriamente trasformate in officine per i fabbri nani.

Willimtown

La città è il centro di una fiorente attività legata alla pesca praticata sul fiume Rame e davanti la sua foce. Recentemente è stato costruito un nuovo molo, per proteggere la città dalla furia delle tempeste e per creare un approdo più sicuro anche per le navi di notevoli dimensioni.

Popolazione: 8000 abitanti.

Principali esportazioni: pesce e prodotti a base di pesce, barche da pesca e navi anche di grandi dimensioni, cereali ed altri prodotti agricoli. Alcune fattorie allevano bovini per i draghi e cavalli per gli uomini.

Principali importazioni: metalli lavorati, stoffe, prodotti alimentari, gioielli, seta e spezie.

Situazione attuale: sono rimasti solo pochi Draghi di Rame ribelli, ma non affiderebbero mai ad altri la difesa della propria patria: di conseguenza, a difesa della città c'è un solo stormo di 6 draghi. Hanno inoltre proibito alla popolazione umanoide di armarsi. Uno stormo di Draghi Neri e d'Ottone è di stanza presso i confini del territorio dei Draghi di Rame, come riserva per i difensori della città. La città pullula di spie. La popolazione è molto nervosa, e molti stanno progettando di andarsene. Le principali aziende di pesca e di lavorazione del pesce hanno chiuso, così come la maggior parte dei negozi. Alcuni capi della cittadinanza hanno formato bande armate di cittadini, sfidando gli editti dei Draghi di Rame.

Riverin

La città di Riverin è un punto centrale di sosta e smistamento del traffico lungo il fiume Kaban nero. La maggior parte della città è adagiata sulla riva meridionale del fiume. Riverin si considera neutrale nell'attuale guerra, benché all'interno delle sue mura vi siano Case dei Clan dei draghi, stabilimenti per i bagni di fango ed altre istituzioni tipicamente legate ai draghi. La città è protetta da un alto muro di pietra con torri e bastioni; un massiccio forte è situato su un'isola del fiume, e si narra che la fortificazione esistesse ancor prima che il fiume la isolasse dalla terraferma. La città è generalmente considerata inespugnabile; inoltre è il centro del potere dei Vescovi Romanov.

Popolazione: 12.000 abitanti

Principali esportazioni: navi e chiatte, cereali, bestiame, pesce secco, prodotti tessili, gioielli, mobilio pregiato, mercenari, equipaggiamento clericale (acqua santa, armi benedette, simboli sacri, incantesimi, pergamene, oggetti magici ecc.).

Principali importazioni: oggetti di metallo lavorato, seta, olii, grassi, libri, cuoio, pellicce, metalli grezzi.

Situazione attuale: la dichiarata neutralità ha aiutato Riverin a rimanere al di fuori della guerra; in realtà la città aiuta clandestinamente le forze ribelli. Riverin ha un esercito mercenario di 3000 uomini armati di picche e balestre, in armatura di cuoio o in cotta di maglia: questa formidabile forza è a disposizione dei capi dei ribelli. La città è piena di mercanti, e trabocca di ladri. Ha fatto buoni affari con la guerra nel Nord, e c'è qualcuno in città che preferisce che la guerra continui; di conseguenza, gli schieramenti in città risultano alquanto divisi. In città tutto funziona in base al denaro ed a meri scambi monetari. Molti Elfi Neri vivono in città, lavorando come spie e dirigendo la Confraternita degli Scout.

Kaban

Kaban, la più grande città di Oceania, è ora affollata di profughi, che hanno edificato una fatiscente baraccopoli presso la riva settentrionale del fiume. La città è piena fino all'orlo di guerrieri, mercenari e Cavalieri con i loro draghi. Le stime della popolazione oscillano fra i 40.000 e i 50.000 abitanti. L'unico ponte che attraversa il fiume Kaban, chiamato Ponte dell'Amicizia e simbolo dell'impegno dei draghi verso le razze umanoidi, si trova appunto in questa città. Kaban è attualmente protetta da sette stormi di draghi, più di un quarto delle forze ribelli disponibili, e da 5000-6000 Ausiliari, di cui un terzo a cavallo ed armati pesantemente; i rimanenti reparti sono formati da coscritti, e sono considerati scarsamente affidabili.

Popolazione: 40.000-50.000 abitanti (in tempo di pace: 16.000).

Principali esportazioni: ogni tipo di prodotto finito, navi, carri, armi, armature, materiali da costruzione.

Principali importazioni: cereali, metalli lavorati, birra, gioielli, seta, olii, pesce, carne,

prodotti alimentari, e cavalli.

Situazione attuale: i capi della rivoluzione tengono consigli di guerra in una caverna segreta non lontano dalla città, da dove dirigono le incursioni contro le roccaforti dei Krackon. Oltre ai draghi che difendono Kaban, altri cinque compongono la guardia personale dei capi della Ribellione.

Il capo dei ribelli è: Harper Kasan, Drago d'Ottone, Anziano.

Harper Kasan è un abile capo, che ha tenuto unito il proprio clan durante questi anni difficili ed è arrivato alla posizione di leader indiscusso del movimento ribelle. Cammina eretto, guardando sempre negli occhi le persone o gli altri draghi con cui sta conversando. Parla con voce bassa, ma decisa e autoritaria. Non ritiene di doversi mai ripetere.

Il Cavaliere di Harper Kasan: Lothos Redwood, Signore d'Ala, Cavaliere di 9° livello.

Lothos è una persona gioviale che tende a preferire la compagnia dei draghi a quella degli uomini. I modi arroganti ed irrispettosi lo fanno a volte spazientire, e non esita a dirlo apertamente, non sopporta le spie. Lui stesso è stato in passato sospettato di essere una spia, perché sua moglie non proviene da un clan di Cavalieri. Lothos è un compagno allegro e rumoroso, ama le gare di bevute e ha la tendenza alle vanterie stravaganti; in ogni caso è considerato un guerriero molto pericoloso.

Konstance

Konstance si trova sulla riva del fiume Kaban binco. Come Kaban, Konstance è affollata di profughi. Poiché sinora le sono stati risparmiati gli orrori della guerra che infuria a Nord e ad ovest, è divenuta rifugio e luogo di riposo per i draghi feriti durante i combattimenti. Oltre 30 draghi si trovano infatti in città, ma solo cinque di essi sono in condizione di combattere. Konstance è anche una copertura per il "Rifugio", una città dei draghi nascosta nella Foresta di Lorimar, più a Sud.

Popolazione: 12.000 abitanti (In tempo di pace: 6.000).

Principali esportazioni: pesce, tessuti, birra, imbarcazioni, cereali, prodotti agricoli, oggetti in legno lavorato, strumenti musicali.

Principali importazioni: metalli grezzi e lavorati, animali da carne, bestiame, cavalli, armi e armature.

Situazione attuale: molti magazzini del porto di Konstance sono stati sigillati e vengono sorvegliati, contengono rifornimenti destinati a Rifugio. Ogni intrusione verrà immediatamente riferita a tre dei cinque Draghi Verdi incaricati della difesa della città, che subito indagheranno sull'accaduto. Konstance occupa una posizione di retrovia nella guerra civile, ma la crescente violenza sta per coinvolgerla direttamente. Al momento non vi sono spie, ma se i monarchici venissero a sapere che la forza della città è solo teorica, attaccherebbero immediatamente.

Scollaes

Questa piccola città alla foce del fiume Heruth è stata completamente distrutta e rasa al suolo; di essa rimangono solo i mozziconi bruciati degli alberi e le fondamenta carbonizzate delle case. Un vecchio che vive in una capanna al limite estremo della città potrà raccontare di come i Draghi Verdi abbiano combattuto per la città e di come i ribelli siano stati scacciati ed i Draghi Verdi siano scesi dal cielo per bruciarla. Centinaia di esseri umani sono fuggiti in preda al panico, solo per essere falciati come il grano nei campi. La città di pescatori è stata distrutta da uno Stormo di Draghi Verdi monarchici: oltre 3.000 persone e sei draghi ribelli sono stati uccisi. Dopo l'attacco, i Draghi Verdi ribelli hanno portato le femmine e i loro piccoli a Rifugio, nella Foresta di Lorimar.

Rifugio

Rifugio a sud di Konstance è difficile da individuare nascosta dalla foresta di Lorimar. A nessun umanoide viene permesso l'accesso a Rifugio. Nel profondo della Foresta di Lorimar si sono rifugiati centinaia di Draghi Verdi e d'Ottone (giovani e femmine), per sfuggire alla guerra. Per il momento sono al sicuro, ma la loro esistenza deve rimanere segreta, perché solo 12 Draghi d'Ottone sono stati distaccati per la loro difesa, ed un attacco in grande stile da parte dei Draghi Rossi o Blu potrebbe provocare una vera strage.

Situazione attuale: la situazione è stabile e sicura. Ci sono circa 600 draghi nascosti, fra cui le 12 guardie (Draghi d'Ottone adulti), 24 giovani maschi che hanno completato la prima muta, 200 femmine adulte, e centinaia di draghi più giovani.

Stazione di transito

Nessun umanoide è autorizzato a viaggiare lungo l'altopiano naturale che porta al lago Cratere e che costituisce la maggior parte del territorio dei Draghi di Platino, se non lungo la Strada della Preghiera. All'inizio di questa strada sorge la Stazione di Transito, una dozzina di edifici in pietra dove si vende ogni sorta di provviste e veicoli per l'ardua traversata dell'elevato altopiano. La Stazione di Transito ha provviste per due-tre anni, ed una fonte d'acqua difficilmente inquinabile. I suoi edifici di pietra sono massicci e resistenti, e perfino la sua Casa dei Clan dei draghi è praticamente indistruttibile. I prezzi sono però il triplo di quelli di Kaban.

Situazione attuale: la posizione strategica e le potenti fortificazioni di questa stazione ne hanno fatto un avamposto naturale per i ribelli, che hanno respinto numerosi attacchi di Draghi Blu, Verdi, di Platino, e perfino Cromatici. Da allora, le truppe del Nord hanno ridotto il numero di combattenti effettivi ad uno stormo di 15 draghi appartenenti a diversi clan, 200 Ausiliari, e circa 200 contadini armati di picche. Lungo le mura della Stazione di Transito sono piazzate 20 baliste. La Stazione di Transito cela un importante segreto: i manoscritti originali delle 12 Memorie sono infatti conservati qui, insieme a molti altri documenti sacri. Se si vorrà riunificare il clan dei Draghi di Platino, questa informazione potrà essere molto importante, perché chiunque abbia il controllo dei manoscritti potrà



controllare la Chiesa stessa.

Cratere

Il Cratere è un'immensa depressione posta al centro dell'elevato altopiano. La conca, di forma circolare, ha un diametro di circa 150 km, ed i lati salgono dolcemente per circa un kilometro e mezzo. Sul fondo c'è un lago, al cui centro sorge un'isoletta vulcanica sulla cui sommità si trova un'enorme pietra piatta. L'acustica del Cratere è eccellente, e le parole di un drago che grida dalla cima della pietra possono essere udite in ogni punto della depressione. Il Cratere ha un profondo significato religioso per i draghi, perché il Kaban-liri usava spesso tenervi raduni per parlare alla Nazione. Più tardi, i Draghi di Platino e i Draghi Cromatici tennero qui i loro raduni. Al suo interno si svolge anche l'incontro annuale di tutti i clan.

Situazione attuale: i Draghi di Platino monarchici usano il cratere come base di partenza per attacchi a Kaban ed alla Stazione di Transito. Ci sono quasi 4 stormi di Draghi di Platino, oltre a uno stormo di Draghi Rossi e uno di Draghi Blu. Lungo le sponde del lago, i monarchici hanno organizzato un campo di prigionia per i draghi catturati. Tutti gli umani catturati vengono invece uccisi immediatamente. Nei recinti del campo di prigionia ci sono 6 Draghi d'Ottone, 8 Verdi, 4 Neri ed uno di Bronzo; vengono tenuti legati e drogati.

Forte luna

Fra i più alti picchi delle Montagne Azzurre hanno stabilito la propria roccaforte difensiva i Draghi Neri. Da lì possono attaccare i Draghi di Rame ad Ovest, ed i Draghi Rossi a nord ovest, senza essere attaccati da umanoidi, perché l'atmosfera è troppo rarefatta; da qui controllano dall'alto tutta Oceania. Tutte le femmine e i piccoli del Clan Nero vivono qui. Forte Luna, il più sicuro di tutti i rifugi dei draghi, è un segreto assoluto, e solo i Draghi Neri sanno dove si trova; si dice che sia permanentemente nascosto da una nuvola, e che l'unico modo per entrare sia attendere i pochi istanti, appena prima dell'alba, in cui la nebbia si alza e il cancello diviene visibile.

Situazione attuale: i Draghi Blu hanno dato la massima priorità alla ricerca di Forte Luna, per poter schiacciare le forze dei Draghi Neri, poiché da questa postazione hanno compiuto numerose incursioni nei territori dei Draghi Rossi e Blu, ed intercettato attacchi diretti a Kaban o alla Stazione di Transito. Le ricerche sin'ora non hanno però avuto successo.

Boschi di rame

I Boschi di Rame sono la zona ad ovest di Willimtown. Le boschive colline di questa zona sono la sede dei Draghi di Rame monarchici. Il loro capo è un Drago Anziano, chiamato Kassen Katten, una figura carismatica che ha raccolto quasi 40 Draghi di Rame pronti al combattimento. I boschi sono scuri e intricati, tagliati da profondi crepacci rocciosi e ruscelli tumultuosi. Per aiutare i Draghi di Rame a difendere questi boschi sono stati introdotti speciali animali da guardia che si aggirano per la foresta. La maggioranza dei Draghi di Rame monarchici risiede ora nelle Case del Clan nel profondo della foresta.

Kassen Katten Drago di Rame,

Kassen è un vero tiranno carismatico, che ama recitare per la folla e non perde occasione di mettersi in mostra. Ama chiedere spesso ai suoi consiglieri: «Non sono forse un grande comandante?» o «Non sono forse un grande amico dei cuccioli?» ecc. Naturalmente, le risposte sono sempre affermative.

Ufficiale di collegamento Blu:

Krackon del Sud

Drago Blu,

Il drago è alla sua prima missione diplomatica, ed è fermamente deciso a non fallire. Odia i Draghi di Rame, ma esteriormente appare premuroso e leale. Parla agli umanoidi come se fossero bambini, ed ha un tic nervoso, per cui strofina continuamente insieme gli artigli delle zampe anteriori.

Alliance

Situata a nella foresta a nord del lago Cratere, fu una delle prime città ad essere distrutta e bruciata dai Draghi Blu; oggi crescono sterpi ed erbacce fra le rovine delle case, nascondendole quasi alla vista. L'unico segno di vita visibile è la grottesca silhouette della vecchia torre di guardia, inclinata e ricoperta di rampicanti.

Lago centralia

Il lago è stato per molti anni un argomento di disputa fra i Draghi di Rame, Blu, d'Argento e Neri. Ogni clan afferma che il lago fa parte del proprio territorio, ed ognuno di essi ha combattuto per conservarne una parte. La sponda settentrionale e quella occidentale del lago sono proprietà dei Draghi Blu e di Rame, mentre i Draghi d'Argento e Neri hanno fondato una piccola colonia umana sulla sponda meridionale. Il lago è abitato da differenti forme di vita, fra cui testuggini dragone (chiamate Rellack), carpe giganti ed una tribù di elfi acquatici. La creatura più strana e potente è però il lago stesso: si tratta infatti di una creatura vivente di origine sconosciuta; i Cavalieri pensano che sia giunta attraverso il Cancellone di Cristallo. Il lago è un essere molto buono e saggio, ed esercita una forte influenza pacificatrice su tutti coloro che si trovano sulle sue sponde. L'aura magica che lo circonda costringe perfino le creature più battagliere ad divenire pacifiche e tranquille. Nessuno può combattere entro un raggio di circa 300 metri dal lago (anche se in volo). Gli animali che si trovano nel raggio d'azione del lago uccidono solo per mangiare, ma sembrano provare genuino rimorso, e perfino le piante e gli alberi non lottano fra loro per lo spazio accanto alla riva. Ogni cosa è pacifica e ordinata. Questa influenza non viene notata, e non è possibile alcun tiro salvezza contro di essa, ma i personaggi possono lanciare un incantesimo di Dispersione del Magico o di Schermo Mentale e negare gli effetti del lago per un numero di round uguale al livello di esperienza di colui che pronuncia l'incantesimo. Gli effetti del lago non continuano oltre il raggio d'azione di 300 metri, e come si lascia la zona scompaiono le tendenze pacifiche prodotte dal lago. La creatura è saggia e sapiente ed alcuni lo considerano un oracolo se si sa come chiedergli consiglio e si fanno domande a cui può rispondere e sempre che non si abbiano intenzioni violente. Ironicamente, la zona appena al di fuori del raggio d'azione del lago è divenuta un feroce campo di battaglia. La



città di Centralia è stata uno dei primi bersagli della furia dei Draghi Blu, ma il Lago l'ha in gran parte protetta. I Draghi Blu e Rossi hanno deciso allora di assediare la città, attaccando isolatamente tutti coloro che si avvicinano troppo alla portata del loro Soffio; tre stormi di Draghi Blu o Rossi pattugliano continuamente il perimetro del lago. Tutti i tentativi tesi a rompere l'assedio da parte dei ribelli sono nel frattempo stati soffocati nel sangue. Attualmente si è sviluppata una tesa situazione di stallo, anche perché gli effetti pacificatori del lago ostacolano la costruzione di armi e difese, e la salvezza dei difensori è affidata unicamente all'aura benefica del lago.

Centralia

La città di Centralia è estremamente tranquilla e pacifica. Non possiede mura difensive, torri di segnalazione, e neppure una campana per l'allarme. In tempo di pace, non vi sono guardie, non vi vengono assegnati soldati, e perfino l'autorità dei Cavalieri non sembra farsi sentire. Il visitatore più assiduo della città è un rellack di nome Roland, così gentile e affettuoso che i bambini hanno il permesso di cavalcarlo intorno al lago. Tutti gli abitanti di Centralia sono gentili, onesti, e lavoratori; rispettano il prossimo e vivono nell'armonia più completa, dando vita ad una specie di utopia, che nel resto del mondo può a mala pena essere immaginata.

Popolazione: 9.000 abitanti.

Principali esportazioni: cereali, prodotti agricoli, oggetti lavorati in legno e metallo, animali da allevamento per i draghi.

Principali importazioni: tessuti ed abiti, prodotti alimentari, birra, giocattoli e strumenti musicali.

Situazione attuale: la zona periferica della città è stata abbandonata a causa degli attacchi dei draghi; tutti i materiali infiammabili sono stati eliminati e sono state costruite barriere contro il fuoco in tutta la città. La popolazione rifiuta di portare armi, ma sono state formate squadre di pronto intervento per combattere i continui incendi provocati dai Draghi Rossi e Blu, che volano appena al di fuori dell'area di influenza pacificatrice del lago.

La foresta d'argento

La foresta, dimora dei Draghi d'Argento, si trova a nord del lago Centralia. I Draghi d'Argento vivevano qui dal loro arrivo ad Oceania. Il centro della foresta è dominato dal gigantesco Albero dei Pari, alto quasi 200 metri, venerato dagli uomini-albero (enormi esseri simili ad alberi, che hanno abitato la foresta ancora prima dell'arrivo dei Draghi d'Argento).

Gli uomini-albero contribuiscono a difendere la foresta contro i Draghi Rossi e Blu, ma hanno rifiutato di accogliere gli umani all'interno di essa. Hanno infatti trasformato un'area di svariati chilometri quadrati attorno alla foresta in un'impenetrabile groviglio di vegetazione, per attraversare il quale sarebbe necessaria una settimana; oltre questa barriera, la foresta cresce normalmente.



Situazione attuale: gli uomini-albero ed i Draghi d'Argento non sono stati disturbati dalle incursioni dei monarchici ultimamente. Nella foresta ci sono 40 Draghi d'Argento, quasi 100 uomini albero e 1.000 elfi dei boschi. Alcuni elfi cavalcano i Draghi d'Argento, e sono andati a Sud per aiutare la Ribellione.

Picco del drago

La catena montuosa del Tavoliere è molto più giovane delle Montagne Azzurre. Il Picco del drago è la più alta della catena, è una montagna estremamente scoscesa, e sembra una punta di lancia conficcata nel cielo. Può essere osservata dalla Foresta d'Argento, dal Lago Centralia, e quasi da qualsiasi punto all'interno del territorio dei Draghi Blu. I nani la chiamano anche "il Trono degli Dei", e la venerano come sacra.

Situazione attuale: la regione attorno alla montagna era una base di partenza per gli attacchi contro la Foresta d'Argento e il Lago Centralia, ma è stata abbandonata. Recentemente un gruppo di Chierici nani ha fondato un tempio nascosto ai piedi della montagna, e non accetta di buon grado gli intrusi.

Monte retaggio

Il Monte Retaggio è situato più a nord rispetto al Picco del Drago. La montagna ospita la sede del Palazzo Reale: è difesa da 4 Stormi di Draghi Blu (76 draghi), e viene utilizzata anche come prigione per i draghi ribelli più importanti. Palazzo è composto da 6 caverne principali collegate tra loro da dozzine di tunnel minori, sempre comunque a misura di drago. Ogni caverna è direttamente collegata anche con la superficie. I Draghi Cromatici vivono praticamente in una prigione; i Draghi Blu non li perdono mai di vista. I 10 Draghi Cromatici maschi Maturi sono lontani a combattere. Non tutti sostengono causa monarchica, e la Principessa Kabinne aiuterà chiunque tenti di liberarla.

Principessa Kabinne, Korin, Drago Cromatico, Giovane Adulto (con tre teste).

Forte dei draghi bianchi

Si trova nella parte più nord occidentale dell'isola, dove la catena del Tavoliere raggiunge il mare. L'unica struttura permanente nota in tutto il territorio dei Draghi Bianchi; da qui commerciano con le altre razze ogni tipo di materiale loro necessario, vendendo anche canzoni e profezie. In qualsiasi momento alcuni Draghi Bianchi saranno disposti a scambiare canzoni e storie con materiali di vario tipo, come pellicce, cibi particolari, strumenti musicali, animali canterini, o birra. I Draghi Bianchi non amano i Draghi Blu e Rossi, e forniscono loro poche informazioni.

Situazione attuale: i Draghi Bianchi sono stati tagliati fuori dalla Ribellione e ora visitano solamente i Draghi Blu, che sono sempre disposti a pagare in cambio di canzoni di guerra o ad un colloquio con i Mistici Bianchi per ottenere previsioni sul futuro.

Monte tigre

Il monte Tigre è situato fra le città di Willimtown e Plesa, la zona è abitata dalle tigri giganti, temibili felini che praticano normalmente la caccia al drago. Sono belve intelligenti, veloci come il fulmine, e mortalmente pericolose; lunghe almeno 9 metri ed alte 4. Si muovono silenziosamente e si nascondono nell'ombra come un ladro di 15° livello, e la loro pelliccia è immune a qualsiasi effetto provocato dal Soffio dei draghi. Dispongono anche di una resistenza al magico naturale di 15. L'incredibile forza di volontà delle tigri, ed il loro amore per l'indipendenza, le rendono impossibili da addestrare, anche da parte di personaggi con particolari abilità in questo senso. Sulla montagna e nelle aree limitrofe vivono 30- 40 tigri, che stanno lentamente espandendo il proprio territorio sino a raggiungere quello dei Draghi Blu. Queste Tigri furono portate da un altro mondo attraverso il cancello di cristallo per essere usate come animali da guardia ma non fu possibile addestrarle e fuggirono al controllo.



Tigre Gigante

Esterno Gigante (extraplanare neutrale/neutrale)

Dadi vita: 15d8+45 (PF:125)

Iniziativa: + 10

Velocità: 12 metri

Classe armatura: 23 (-2 taglia, +5 Des, +10 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +10/+20

Alto Attacchi: 5

Ferite: 1dl0+7/1dl0+7 artigli anteriori 1d8+7/1d8+7 artigli posteriori 3d8+7 morso

Spazio portata: 6m/3m

Attacchi speciali: afferrare migliorato, assaltare

Abilità speciali: vedere descrizione, olfatto acuto.

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +12, Vol +9

Caratteristiche: For 25, Des 21, Cos 17, Int 13, Sag 14, Car 10

Talenti: Iniziativa migliorata, Schivare, Seguire tracce.

Organizzazione: Solitario, coppia.

Grado di sfida: 10

Le Tigri non possono parlare, ma comprendono Comune ed altri semplici linguaggi. Ignorano gli umanoidi, tranne nel caso in cui esse stesse, o la loro preda, vengano minacciate.

Campo base dei draghi blu

Quest'area delle Montagne Azzurre si prepara ad accogliere un enorme esercito di Draghi Blu, Rossi, Verdi e di Platino. Le forze dei Blu contano più di 1200 draghi, sparsi sul Monte Corno e nella valle sottostante; la maggior parte è accampata all'aperto, ed una caverna presso la cima della montagna è stata trasformata in quartier generale. All'interno viene conservata una copia completa dei piani per le prossime azioni di guerra, e la caverna è sorvegliata da 8 Draghi Blu Maturi, che saranno all'erta in qualunque momento. Il capo dei Draghi Blu sta organizzando i preparativi per incontrare 500 Draghi Rossi, Verdi e di Platino, in arrivo dall'Incontro dei Draghi. Un contingente di 150 Draghi Blu ha inoltre occupato la Montagna Sacra. Le forze ribelli si stanno invece raccogliendo a Sud, sulla cima del Monte Acqua: sinora sono arrivati però solo 700 Draghi di Bronzo, Ottone e Platino. Il campo dei Draghi Blu è ben difeso da animali da guardia; è anche presente una piccola banda di Elfi Neri (Scout di 6° livello), impiegati come esploratori; sono gli unici umanoidi presenti nel campo, e vengono tenuti sotto stretta sorveglianza. I personaggi saranno in grado di arrivare inosservati fino all'accampamento, perché i Draghi Blu si preoccupano più dei draghi ribelli che dei piccoli umanoidi. Entrare nel campo sarà però un'altra faccenda.

L'incontro dei draghi

Tra i monti a nord del lago Cratere. È' la seconda colonna di 500 draghi monarchici, formata principalmente da Draghi Rossi, Verdi e di Platino, che intende riunirsi al grosso delle forze sulla Montagna Sacra. I monarchici progettano di marciare contro l'esercito ribelle con queste due forze riunite e distruggerlo, per poi riversarsi nella Valle del Kaban,

fino alla città di Kaban. Anche in questo distaccamento le sentinelle si preoccupano più dei draghi che non dei normali umanoidi. All'interno del quartier generale si trovano tutti i piani di guerra dell'esercito monarchico. Sono sorvegliati da un Drago di Platino Anziano di nome Vecna Ko-ba-ri.

Montagna sacra

A nord di Forte Pellam si innalza per circa 250 metri una massiccia struttura montuosa a forma conica che si restringe verso l'alto dove la cima è tagliata lasciando una base piatta su cui si ergono dei monoliti di roccia intorno ad un area dove troviamo un grande altare di pietra. Vi si trovano 50 Draghi Blu, insieme a molti animali da guardia e domestici. Tutti i draghi conoscono la forma e l'ubicazione della Montagna Sacra, che si trova circa 80 Km a nord di Forte Pellam, ed è il luogo più sacro ad Oceania. La montagna è stato utilizzato come luogo di culto da vari culti già millenni prima che i draghi arrivassero ad Oceania. Solo recentemente, una setta di draghi neutrali ha preso possesso del tempio anche se gli ultimi avvenimenti sembrano indicare che la setta è stata corrotta dalla malvagità. Per i cavalieri, che tengono le loro cerimonie più sacre alla base di questa montagna, è un intrusione intollerabile; molti di essi hanno tuttavia giurato di non fare mai del male ad un drago sacerdote. La montagna è sacra anche per molte altre sette e religioni dei draghi. Molti mistici eremiti vivono in caverne che si affacciano dalla montagna, e una piccola comunità di chierici umani è insediata sul fianco stesso del monte, presso la cima, ma non nel vero e proprio territorio del tempio. I chierici umani vivono in posizione subordinata rispetto ai draghi sacerdoti; si occupano delle greggi di pecore e di altro bestiame nella valle del fiume, molto più in basso, si prendono cura della corrispondenza, dei libri contabili, e del flusso costante di pellegrini. Nessun umano ha mai messo piede nel tempio; chiunque osasse introdursi verrebbe immediatamente giustiziato. All'interno della montagna è custodito il Sacro cancello di Cristallo. Con l'aiuto di due draghi sacerdote i monarchici hanno segretamente riaperto il cancello entrando nella terra Al di Là per ottenere la Radice di Phand. Questi chierici sono ora impegnati a drogare e tenere prigionieri gli altri sacerdoti. I draghi sono molto cauti nell'attraversare il cancello e lo tengono chiuso per la maggior parte del tempo per impedire alle creature delle terre Al di Là di scoprirlo.

Campo dei ribelli

Il campo dei ribelli è ubicato presso il Monte Acqua nella parte sud della catena montuosa dei Denti Spezzati. La sua posizione precisa doveva rimanere segreta, ma alcuni esploratori l'hanno scoperta e segnalata al quartier generale dei Draghi Blu. Alcuni Elfi Neri sono rimasti a sorvegliare l'accampamento, ed a prendere nota degli spostamenti dei suoi occupanti. Sono qui accampati 700 Draghi d'Ottone, di Bronzo e Verdi, oltre a 2.500 Ausiliari armati di picche e balestre. Quattro catapulte e 40 baliste, manovrate da squadre di umani, elfi ed halfling, difendono il campo, al quale si può accedere solo attraverso tre strade, ciascuna sorvegliata da un Signore dei Draghi e da un Drago di Bronzo dotato di poteri telepatici. La zona viene pattugliata senza soste, giorno e notte. I piani dei ribelli sono più modesti di quelli dei monarchici: il loro scopo è fermare gli attacchi diretti a Sud, e nello stesso tempo aumentare i propri effettivi per attaccare le due colonne dell'esercito monarchico prima che riescano a riunirsi, senza però dover combattere contemporaneamente sui entrambi i fronti. Da questa posizione sono in grado di intercettare

qualunque movimento da parte dell'uno o dell'altro gruppo. Molti dei capi ribelli non approvano questo piano, poiché lascia necessariamente l'iniziativa alle forze monarchiche.

Forte pella

Situata sul massiccio omonimo la città di Forte Pella ha subito numerosi attacchi, sempre respinti, da parte dei draghi. Attualmente a guardia del forte è rimasto però solo uno stormo di draghi, indebolito dai precedenti scontri. Il resto dei difensori ha raggiunto i compagni al Monte Acqua.

Popolazione: 4.000 abitanti.

Principali esportazioni: metalli grezzi, metalli lavorati, oggetti di metallo, pesce.

Principali importazioni: cereali e prodotti agricoli, oggetti in legno, prodotti tessili, cavalli.

Situazione attuale: la popolazione è nervosa: si trova infatti vicina alla zona di guerra, ed è poco protetta. La gente non si sente tranquilla, e molti progettano di andarsene.

Carovana dei rifornimenti

La carovana fa la spola per assicurare i rifornimenti per l'esercito ribelle, si muove molto lentamente. Di giorno resta nascosta e viaggia solo di notte, tenendo accese pochissime luci. A guardia di questo convoglio ci sono 40 draghi e 1.000 Ausiliari, insieme a 500 uomini che guidano i muli. La carovana è lunga due chilometri.

Situazione attuale: gli Ausiliari hanno catturato due spie, Elfi Neri, per cui sono molto tesi e nervosi. Se qualcuno si avvicina senza pronunciare immediatamente la parola d'ordine appropriata, attaccheranno, e chiederanno spiegazioni solo in seguito.

Bosco verde

Si trova a sud di Keban. Boscoverde è la dimora dei Draghi Verdi schierati con la Ribellione; è abitata anche dagli Elfi dei Boschi, e finora è stata risparmiata dal conflitto che le infuria attorno.

Situazione attuale: la maggior parte dei draghi maschi maturi ha abbandonato la foresta per andare in aiuto delle forze ribelli.

Bosco selvaggio

Bosco selvaggio si trova nella zona nord est di Oceania. I Draghi Verdi che appoggiano la causa monarchica si sono stabiliti in questa foresta, da dove, senza occuparsi delle conseguenze, hanno condotto attacchi contro le città a Sud e contro le navi della costa; inoltre hanno distrutto la città di Ranlon che si trova a nord nel territorio dei Draghi d'Oro. A Bosco Selvaggio vivono 50 Draghi Guerrieri, con le loro femmine ed i piccoli. A capo di questa fazione è una femmina anziana, di nome Kallà Sempreverde, che esercita un ascendente di tipo religioso sui seguaci; se venisse uccisa, i suoi fidi si ritirerebbero probabilmente dalla guerra. Sei enormi maschi Verdi Adulti formano la sua guardia del corpo, ed ha presso di sé anche un ufficiale di collegamento Blu.



Situazione attuale: i Draghi Verdi rimangono per il momento inattivi, mentre la maggior parte dei loro Guerrieri è partita per raggiungere le schiere dell'esercito monarchico.

Kallà Sempreverde Drago Verde, Anziano,

Ranlon

I resti bruciati di Ranlon nella zona nord est di Oceania fumano ancora: la città è stata infatti completamente distrutta da un feroce attacco di Draghi Verdi e Rossi. Il Chierico umano, Simon (capo degli Ordini clericali dei Draghi per gli umanoidi), è stato gravemente ferito mentre difendeva la città dall'attacco. All'insaputa dei Draghi Verdi, la maggior parte degli abitanti di Ranlon è scampata alla distruzione della città, I Draghi d'Oro aiutano i profughi in tutti i modi possibili.

Situazione attuale: una volta alla settimana un Drago Verde sorvola le rovine.

Terra dell'oro

Nel mezzo della pianura deserta sorge un monumento, sotto il quale sono sepolte le rovine di Dwarfor, antica città dei nani. Si dice che grandi quantità d'oro e di gemme siano sepolte nelle sue segrete. I Draghi hanno seppellito l'intero luogo, applicando il seguente pensiero «se noi non possiamo avere l'oro, nessun altro lo avrà!»

Isola del coniglio

Piccola isola a nord ovest di Oceania. L'isola custodisce le rovine di un'antica città, centro del commercio umano prima dell'arrivo dei draghi. Gli umani preferirono distruggere tutti gli edifici e gettare in mare tutto ciò che non potevano portare con sé piuttosto che lasciare qualcosa ai draghi. Voci insistenti parlano tuttavia di oro e oggetti magici ancora sepolti nelle tombe e nei recessi più nascosti della città.

Situazione attuale: i Draghi di Rame hanno stabilito una postazione su quest'isola per spiare i Draghi Blu, e finora sono riusciti ad ottenere informazioni sugli spostamenti delle truppe. Ultimamente, però, sull'isola sono accaduti strani avvenimenti.

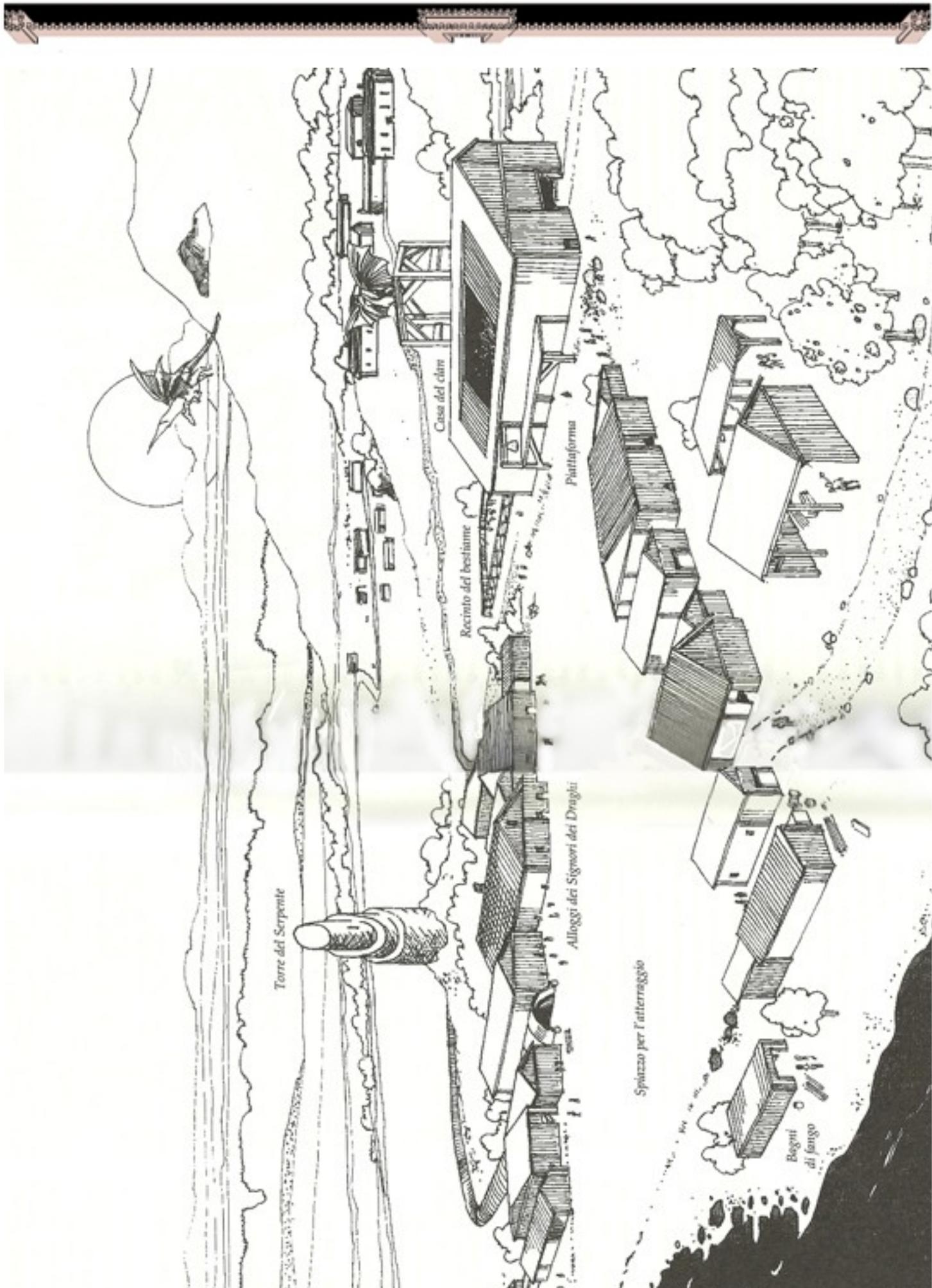
Grande casa del clan

Nel cuore del territorio dei Draghi Blu fra le montagne della catena del Tavoliere sorge la Grande Casa del Clan dei Draghi Blu, divenuta ora il quartier generale delle operazioni di guerra. La Casa del Clan è immensa, con centinaia di camere a misura di drago e circondata da una moltitudine di fortificazioni, ridotte e speciali caverne da battaglia. A guardia vi sono anche alcuni giganti del gelo, ragni giganti e altre strane creature. Ai lati dell'ingresso principale sono scolpiti due enormi draghi di pietra che, secondo le leggende, prenderanno vita se mai il territorio dei Draghi Blu verrà minacciato. Nessuno è in grado di confermare o meno la veridicità della leggenda. Le enormi statue dei draghi, alte oltre 90 metri, non possono essere animate, ma i loro occhi contengono speciali gemme magiche, con cui è possibile lanciare raggi di energia pura della lunghezza di un chilometro. Il raggio, che può



sprigionarsi una volta per round da ciascun occhio, colpisce un'area (entro un arco di 180°) di 80x80 metri causando 25dl0 PF. Ogni occhio può essere utilizzato sei volte prima di perdere definitivamente il suo potere.

Situazione attuale: i capi del movimento monarchico progettano qui le loro mosse, e qui giungono le spie, portando informazioni; da qui vengono infine impartiti gli ordini per tutti gli stormi dei Draghi Blu: è il centro vitale del movimento monarchico. È assolutamente impossibile per qualunque nemico entrare o uscire dalla Casa del Clan, poiché i circa 1.000 Draghi Blu Guerrieri, con migliaia di femmine e di piccoli, prenderebbero parte al combattimento.



Popolazione

La popolazione di Oceania è molto variegata, il numero della popolazione è in totale 200.000 circa, di cui il 5% draghi, 7% elfi, 5% nani, 3% umanoidi, 70% umani, 10% vari. Dopo la quasi totale distruzione delle popolazioni autoctone ad opera di Synn e dei suoi draghi della notte, per svariati secoli gli unici esemplari di creature intelligenti oltre ai draghi furono solo quei pochi sopravvissuti che si nascondevano in rifugi sotterranei per sfuggire ai draghi. Da quei pochi sopravvissuti nacque la resistenza che ancora oggi continua a lottare per scacciare i draghi da Oceania ma il loro numero attuale non è molto maggiore al migliaio e la malsana abitudine di cercare di uccidere i draghi non contribuisce alla loro espansione. Ironia della sorte fu proprio uno di questi sopravvissuti che aiutando un drago a liberarsi dai parassiti che lo tormentavano nel tentativo di salvarsi la vita, portò involontariamente alla ricolonizzazione, forzata da parte dei draghi, degli umani in Oceania. Oltre agli umani i draghi importarono anche elfi, nani, halfling ed in seguito elfi scuri e lucertoloidi, da prima solo per questioni di igiene e di alimentazione, queste popolazioni allevavano il bestiame e provvedevano ad eliminare i parassiti dei draghi, in seguito furono importati guerrieri per poter essere utilizzati come cavaglieri. Non tutti vennero prelevati dalle terre circostanti, alcuni vennero catturati dai mondi scoperti oltre il cancello di cristallo. Per questo motivo le caratteristiche sia umane che delle altre razze non è facile legarle alle etnie del resto di mystara, in quanto risultato di unioni fra ceppi molto diversi fra loro. Gli stessi draghi hanno sviluppato caratteristiche uniche qui su Oceania, forse l'unico posto in cui i draghi hanno creato una società di draghi ed in cui convivono molti draghi tutti insieme. Una caratteristica importante sviluppatasi dopo l'arrivo su Oceania fu la mutazione delle caratteristiche dei draghi che diventavano chierici, sia che fossero chierici di Bahamut o di Tiamat i draghi chierici mostrano una pelle grigiastrea che con i riflessi luminosi ricordava il colore del platino e da qui nacque il clan dei draghi di platino, peculiarità di questi draghi è che non è detto che due draghi di platino generino dei draghi di platino, anzi, infatti i draghi di platino possono nascere dalle nidiate di draghi di ogni tipo. Per le caratteristiche si vedano le caratteristiche dei genitori. Altra particolarità dei draghi di Oceania è che essendone molti su un territorio ridotto rispetto a quello a disposizione degli altri draghi su mystara, hanno sentito il bisogno di rendersi originali e per questo hanno sviluppato le mutazioni fisiche. Forse anche grazie ai contatti avvenuti con i draghi di altri mondi attraverso il cancello di cristallo, hanno iniziato a sviluppare mutazioni fisiche delle corna, della forma della testa, fino ad arrivare ad esporre le proprie uova ad alta quota per produrre mutazioni tramite le radiazioni solari. Altro metodo fu quello di accoppiarsi con draghi simili di altri mondi, questo ha portato ad una varietà di forme anche all'interno dello stesso clan. Altra particolarità di questi draghi è la presenza di un piccolo clan di draghi detti cromatici, non sono più di 30 di cui solo 10 maschi adulti, più grossi degli altri si distinguono per un colore bruno con varie sfumature e per la presenza di più teste da una a cinque ognuna con un tipo di soffio diverso, sono praticamente trattati come prigionieri dai draghi blu. A differenza di ciò che si potrebbe pensare, ad Oceania non si troverà mai un mezzo drago, in quanto i draghi considererebbero un tradimento verso la purezza della razza l'esistenza stessa di una tale creatura.

Clan	Monarchici	Ribelli	Neutrali	Totale
Verde	616	340	0	956
Bianco	0	0	302	302
Blu	1.105	0	0	1.105
Rosso	396	0	0	396
Nero	612	0	0	612
Ottone	0	1.078	0	1.078
Argento	0	90	87	177
Oro	0	0	170	170
Rame	589	400	0	989
Platino	300	200	31	531
Bronzo	735	632	0	1.367
Cromatico	30	0	0	30
Altri draghi	300	150	550	1.000
	4.683	2.890	1.140	8.713



Storia di Oceania

In realtà la storia di Oceania è una doppia storia, una parte della storia si svolge su Oceania che fin al 3.000 PI era parte di una terra ben più vasta che comprendeva anche l'attuale isola di Everfeed e la zona circostante le due isole. Questa terra era abitata da popolazioni Olteche-Tanagoro ed aveva una cultura molto sviluppata, purtroppo questa cultura andò quasi del tutto persa con tutti i suoi segreti a seguito della grande pioggia di fuoco. I terremoti e le eruzioni vulcaniche sconvolsero questa terra, gran parte si inabissò e rimasero in superficie solo le due isole oggi esistenti, l'attuale Oceania ed Everfeed. Ci vollero più di mille anni prima che si risviluppasse una civiltà degna di nota, nacquero città e villaggi, industrie e fattorie, castelli e scuole di magia. In una zona isolata tra le montagne dei minatori scoprirono uno strano manufatto, dall'aspetto di portale gigante, composto da un materiale cristallino, fu subito palese che aveva a che fare con la magia quindi mandarono a chiamare i maghi della scuola di magia che iniziarono a studiare subito il potente artefatto. Riuscirono anche ad attivarlo aprendo passaggi su vari mondi ma ben presto scoprirono che gli aspetti negativi superavano quelli positivi, infatti non sempre le creature che attraversavano il cancello si dimostravano amici e non sempre le squadre che venivano mandate in esplorazione facevano ritorno, ma ciò che portò a sigillare definitivamente il cancello di cristallo fu la grande inondazione provocata dall'apertura del passaggio su un mondo completamente coperto dall'acqua che distrusse la città ai piedi della montagna. Durante gli studi fu fatta un'altra importante scoperta, nel sottosuolo alla base della montagna fu trovato un enorme verme pietrificato, anche su questo ritrovamento iniziarono delle ricerche interrotte in seguito all'inondazione. Grazie a quel disgraziato incidente una creatura elementale dell'acqua dalle dimensioni colossali si riversò su questo mondo, la creatura non ha una forma fisica definita, solo una gran quantità d'acqua ma con una coscienza ed un grande potere. Si insinuò nel terreno e scorre come un fiume sotterraneo finché trovò un avvallo naturale dove scorrevano anche due fiumi provenienti dalle montagne, riaffiorò formando il lago centralia. Il ricordo del cancello di cristallo rimase solo nei libri della biblioteca della scuola di magia. Passarono altri due secoli di relativa pace, la distanza dalle masse continentali e dall'isola di Cestia era tale da rendere gli scambi culturali e commerciali con gli altri popoli di mistara abbastanza complicati e la ricchezza delle risorse interne portò la popolazione di Oceania a chiudersi verso l'esterno. Era il 1300 PI e da lì a poco le cose sarebbero cambiate drasticamente.

L'altra parte della storia inizia in epoca più recente, 1700 PI circa, in quelle che attualmente conosciamo come le Terre Brulle, una tremenda esplosione sconvolge tutta la zona, gli attuali Glantri, Darokin e le Terre Brulle vengono colpite. Fra le tante creature colpite dalla catastrofe vi sono anche i clan di draghi che vivevano nella zona. Fra i sopravvissuti dei Draghi vi è un giovane drago nero di nome Synn ormai vicina alla morte, viene salvata da Thanatos in cambio della promessa di servirlo. Ma la giovane ed impulsiva femmina di drago nero è più interessata a vendicarsi verso le altre razze, umanoidi, elfi ed umani per preoccuparsi del volere di Thanatos e nel 1673 PI organizza un piccolo gruppo di draghi anch'essi scampati alla catastrofe ed inizia una caccia senza quartiere. Anche il suo gruppo subisce varie perdite e presto Synn si ritrova con solo due seguaci e cacciata a sua volta dalle razze che voleva sterminare. Dopo una decina di anni passati ad attaccare villaggi e fuggire dagli agguati dei cacciatori di draghi lo sconforto assale Synn, Thanatos si ripresenta a lei ricordandogli la promessa e promettendogli l'agognata vendetta se farà esattamente ciò che lui gli ordinerà. Synn accetta e viene mandata da Thanatos a contattare

tutti i clan di draghi del Brun centro occidentale. Dopo quasi un secolo di viaggi ed incontri Synn ha coinvolto molti draghi nel suo progetto che aspettano solo la sua chiamata per iniziare la guerra che Synn chiamò di purificazione. Vari chierici Drago preoccupati dal crescente odio si rivolsero alle loro divinità. Mentre Synn già meditava di scatenare i suoi seguaci un drago singolare, di nome Kaban-la-ri dall'aspetto strano con caratteristiche fisiche di più tipi di drago e con cinque teste, inizia a fare proseliti nelle fila dei draghi unitesi a Synn. I draghi con più teste sono esemplari rarissimi e di solito dalla breve ma nel suo caso il numero delle teste, cinque come quelle del dio Tiamat, sembrano essere un segno. E' il 1542 PI Kaban-la-ri riesce a far tentennare i seguaci che Synn ha faticamente raccolto. Synn viene trasformata da Thanatos in drago della notte e convince una dozzina dei suoi seguaci più fedeli a diventare draghi della notte anchessi. Le due fazioni raggiungono una fase di stallo fra chi come Synn vuole iniziare una guerra senza quartiere e chi come Kaban-la-ri preferisce trovare una terra da cui scacciare le altre razze per farla diventare la terra dei draghi. Lo stallo viene rotto quando i chierici di Bahamut e Tiamat si schierano dalla parte di Kaban-la-ri e viene deciso di iniziare la ricerca di una terra, ricca di risorse e selvaggina, facile da difendere e da cui cacciare le altre razze indesiderate. Nel 1342 PI la decisione è presa, l'idea suggerita da Synn, su consiglio di Thanatos, di invadere l'Oceania è stata accettata, è una grande isola con scogliere impervie, una gran varietà di climi e abbastanza risorse per un gran numero di draghi. Per evitare fratture insanabili o scontri fra draghi delle due fazioni, viene dato a Synn l'incarico di "Purificare" Oceania. Synn parte con i suoi seguaci più fedeli, arriverà di notte, una notte di sangue che da allora sarà ricordata come la "Notte dei Draghi". Il piano doveva portare gli umani a lasciare l'isola, coloro che sopravvissero e riuscirono a fuggire a Cestia furono solo una minima parte rispetto alla popolazione originale, era il 1300 PI.

Da questo momento le due storie si uniscono:

E' il 1292 PI I vari clan che hanno aderito all'idea di spostarsi in una parte del mondo limitata alle altre razze e dominio incontrastato dei draghi ormai si sono stabiliti su Oceania e gli arrivi oramai sono solo sporadici. Il Signore dei Draghi su consiglio di Synn aveva scelto saggiamente quelle terre, poiché erano piene di selvaggina e ricche di acqua pura proveniente dalle montagne. I clan si sparsero per queste terre, e ben presto vi si sistemarono. Nel 1.100 PI il Signore dei Draghi parlò al suo popolo per l'ultima volta. Raccolse tutti i draghi nel Cratere, e qui annunciò ai capi clan riuniti che il suo compito era terminato, e che doveva ormai ripartire. L'annuncio causò grande tristezza e sconforto, ma il Signore fu irremovibile: sarebbe rimasto soltanto un altro anno. Scomparve esattamente un anno dopo la riunione nel Cratere. I draghi videro la sua sagoma attraversare il disco splendente della luna. Prima di andarsene disse ai draghi Sacerdoti che, se mai il suo aiuto fosse stato di nuovo necessario per salvare il suo popolo, sarebbe tornato. I draghi non permettevano a nessun Ana-tem ("Impuro", o umanoide) di entrare nella loro terra, e distruggevano senza pietà chiunque osasse avvicinarsi ad Oceania, contribuendo alla leggenda dei Draghi della notte. In questo periodo di pace e prosperità nacquero molti degli usi tradizionali che vengono ancor oggi praticati dalla maggior parte dei draghi. I grandi sapienti crearono storie, canzoni e rituali per spiegare le caratteristiche e le usanze al popolo. I Sacerdoti crebbero in numero, saggezza ed influenza fra i clan; fondarono un grande monastero nelle Montagne Azzurre, e costruirono il Grande Tempio di Pietra nel

punto esatto in cui Synn raccontò che Kaban-la-ri aveva abbandonato Oceania. Durante la costruzione del tempio, il più grande tra tutti i Sacerdoti dei draghi, Kato-sa-ri, scoprì il Cancellone di Cristallo e le terre che si estendono al di là di esso. Questa importante scoperta aprì ai draghi la via verso innumerevoli mondi, e diede vita ad un'espansione senza precedenti. Il Cancellone di Cristallo divenne la soglia attraverso cui draghi di altri mondi, distanti milioni di chilometri, entrarono in Oceania, portando con sé nuove idee, nuove culture, nuove divinità, nuove armi e manufatti. Da allora i Termini "cristallo" ed "al di là" conservano per i draghi il significato di "cosa nuova" o "straniera"; un cibo "di cristallo" è ad esempio qualcosa che un drago non ha mai assaggiato prima. Talvolta però la parola evoca anche lo spettro della pestilenza e della morte, poiché attraverso il Cancellone di Cristallo non giunsero solamente nuove idee e benessere, ma anche morte e devastazione. La prima pestilenza decimò i draghi che vivevano nella Valle Superiore e sulle montagne del Tavoliere. Morirono a migliaia a causa di una malattia che rendeva nero il sangue e faceva comparire orribili bolle sulla pelle. Venne chiamata la Peste delle Bolle, e esiste purtroppo ancor oggi, annidata in remote valli fra le montagne. Molti draghi avrebbero voluto che il Cancellone venisse chiuso, ma i Sacerdoti, non ostante avessero anch'essi duramente sofferto durante la pestilenza, decisero di mantenerlo aperto. Ancora una volta morirono migliaia di draghi, e le pressioni esercitate affinché il Cancellone venisse chiuso furono così grandi che nemmeno i Sacerdoti tentarono di opporsi. Raccolte tutte le chiavi, si decise di chiudere il Cancellone, ma all'ultimo istante un alcuni Sacerdoti istigati da Synn sfidarono gli ordini, e rifiutarono di consegnare le proprie; scoppiò una terribile battaglia sulla Montagna Sacra, e molti draghi morirono. Da allora il Cancellone fu definitivamente sigillato. Si sperava che, dopo la chiusura del Cancellone, i draghi tornassero alle antiche abitudini, ma ciò non accadde: troppi cambiamenti avevano sconvolto Oceania, ed attraverso il Cancellone di Cristallo erano giunte troppe idee nuove e troppi draghi diversi ed alieni.

Nel 590 PI Synn spinta da Thanatos fomentò i Draghi blu e poi lasciò Oceania per recarsi a Nithia dove Thanatos aveva altri progetti per lei. Nel nome della "purezza razziale" i Draghi Blu scatenarono la caccia ai draghi stranieri, costringendoli a spostarsi a sud del fiume Kaban. La pestilenza continuò a decimare i clan, e i pochi superstiti cercarono rifugio in luoghi isolati. Alcuni rifiutarono di partecipare alle celebrazioni dei clan per paura del contagio; altri divennero addirittura sospettosi dei draghi appartenenti agli altri clan e dei solitari, poiché avrebbero potuto essere contagiati dalla Peste delle Bolle. Come sempre succede nei periodi di calamità il numero di draghi anziani che "passavano la Luna" raddoppiò ed, infine, triplicò; senza la loro guida, i draghi più giovani non riuscirono a governare con saggezza ed esperienza. Ed ancora una volta tornarono gli uomini. I draghi non temevano i piccoli umani: semplicemente, non amavano il loro modo di fare approssimativo e semplicistico; pertanto eliminavano sistematicamente i pochi umani che ancora osavano sfidarli per rubare le loro uova o i loro tesori. Gli umani erano considerati Ana-tem, Impuri, privi di qualunque valore e buoni solo per uno spuntino occasionale. Nel 400 PI i draghi si trovarono a fronteggiare un problema particolarmente fastidioso: là dove anche i Giganti delle Tempeste si muovevano con precauzione, un piccolo, irritante animale succhiatore di sangue stabilì la propria dimora nei nidi stessi dei draghi. Era un tipo di baco, più piccolo della zanna di un drago, ma dotato di una saliva acida che riusciva a corrodere persino la pelle spessa e coriacea dei draghi. I bachi scavavano il proprio nido sotto la cute dei draghi, nutrendosi poi del denso e verde sangue. Il dolore provocato dai morsi dell'insetto può far urlare di rabbia un drago anziano; a volte

privarono intere foreste della corteccia, nel vano tentativo di grattare via i piccoli parassiti. Poi, circa nel 300 PI, un drago di nome Sicago, infestato in modo particolarmente grave da questi bachi, aveva messo alle strette un gruppo di umani saccheggiatori di nidi e quando ne rimaneva ormai solo uno si accasò in preda al tremendo dolore causato dai parassiti, L'umano si avvicinò cautamente al drago, che aveva smesso di agitarsi e giaceva ansimante nella foresta, lamentandosi sconsolatamente, e gli parlò dolcemente, promettendogli di fasciare le sue ferite e di dargli sollievo dai morsi dei parassiti in cambio della vita. Il drago non rispose, ma si voltò, mostrando la propria pelle graffiata e lacerata. L'umano lavorò per molti giorni e molte notti, finché ebbe ripulito tutte le ferite dai parassiti, bruciando quelli che non riusciva ad infilzare con la punta arroventata della spada. Il drago gli fu molto grato, e dopo che l'umano si fu riposato per un poco, esclamò che gli avrebbe concesso qualsiasi ricompensa avesse chiesto. L'uomo stanco della dura vita che gli umani portavano avanti per sopravvivere su Oceania chiese di poter parlare al consiglio dei draghi. Sfortunatamente per lui, era l'unica richiesta che non poteva essere soddisfatta in nessuna circostanza, e così il drago, imbarazzato, decise di divorarlo, piuttosto che ferirlo nei suoi sentimenti. Questa storia viene ancora raccontata dalle madri ai piccoli, ed illustra la considerazione che tutti i draghi nutrono nei confronti degli umani. Un altro esempio è dato dal proverbio: «Non ti fidare mai di qualcosa che puoi mangiare». Mentre la maggior parte dei draghi si attiene tuttora a questo atteggiamento, nei 200 anni seguenti i draghi hanno avviato una particolare (e limitata) forma di collaborazione, con le razze umanoidi. I vari clan provano anche ad utilizzare altre razze come elfi, nani ed halfling ma i risultati non sono all'altezza delle aspettative. In effetti, i rapporti fra draghi del sud di Oceania e umanoidi rappresentano un vero scandalo presso altre comunità di draghi. Fino a non molto tempo fa, i Draghi del sud ignoravano il disprezzo e i commenti negativi dei propri simili, perché erano gli unici ad aver colto l'altra grande lezione contenuta nella leggenda sopra riferita: gli umani sono utili per procurare ogni sorta di comodità e di lusso, che sarebbero altrimenti preclusi ai draghi. Tutti i draghi conoscono l'epilogo della storia: quando Sicago tornò a casa e raccontò ai suoi familiari della gentilezza del defunto umano, partirono tutti alla ricerca di uomini che li liberassero dai malefici parassiti. Catturarono molti umani nelle terre di Cestia e dell'Aript e cominciarono ad usarli come schiavi per liberare la pelle dai parassiti, cucinare i pasti, e svolgere semplici mansioni domestiche. Successivamente scoprirono che gli umani erano ottimi anche come pastori per bestiame, e che li avrebbero serviti fedelmente anche senza bisogno della costante minaccia di essere divorati. Gli umani vennero quindi elevati al rango di amici ed alleati. L'apice di questa alleanza è rappresentato dai Signori dei Draghi (o Cavalieri, come vengono chiamati dai draghi), una classe di umanoidi che cavalca i draghi, fornendo loro aiuto in battaglia: può essere considerato l'unico esempio di amicizia fra draghi e umanoidi mai visto. Draghi e uomini furono stretti da un vincolo reciproco, di padrone e fedele servitore; ben presto tale vincolo si sarebbe spezzato, e i cavalieri sarebbero stati costretti a difendersi dai draghi malvagi che abitavano nelle Montagne Azzurre e nel Tavoliere. Nel 650 DI un gruppo di Draghi Blu dichiarò che era necessario un re, che radunasse e comandasse tutti i clan. La maggioranza dei clan fu d'accordo; non era però facile trovare il candidato giusto. I Draghi Blu avevano un loro candidato e proposero Synn da poco tornata ad Oceania, ma fu respinto dai clan che ricordavano il modo duro e brutale in cui i draghi blu avevano trattato le vittime della Peste. Il candidato accettato da tutti i clan, fu un Drago Cromatico, che ricevette il titolo di Kraken-ti-ri, o Re dei Draghi. I Draghi Cromatici costituivano un

piccolo ed insignificante clan, e costituivano la scelta perfetta dal punto di vista dei capi clan, che tendevano a conservare la propria indipendenza. Dovevano essere temuti e rispettati dal mondo esterno, e i loro ordini dovevano essere obbediti; ma per gli altri draghi la loro presunta supremazia era poco più di uno scherzo. Anche i Draghi Blu tentarono di trovare delle creature che potessero aiutarli negli scontri, provarono da prima importando un gruppo di lucertoloidi, più affini alla razza dei draghi, pensavano che potesse essere meno umiliante portarli sul dorso, l'esperimento però non ebbe successo, i draghi ed i cavalieri lucertoloidi non stabilivano un rapporto di reciproca fiducia e le loro azioni in combattimento risultavano non combinate e finivano più per danneggiare che favorire, i draghi decisero così di liberarsene, nel 713 DI la gran parte divenne lo spuntino del clan blu mentre un piccolo gruppo di lucertoloidi riuscì a fuggire ad Everfeed. I Signori dei Draghi e gli umani che li servono vivono ora in ampi insediamenti annidati nelle valli fra le montagne del nord. Oggi, dopo quasi 800 anni dal loro arrivo ad Oceania, si trovano a fronteggiare lo sterminio completo, a causa della guerra fra le forze del caos e del male e quelle del bene: fra loro e la morte ci sono solo i pochi draghi che, insieme ai loro cavalieri, difendono gli insediamenti e le città. La monarchia, un'istituzione debole e sottovalutata per centinaia di anni, iniziò improvvisamente ad esercitare uno stretto controllo sulla parte centrale del paese: una coalizione segreta di Draghi Blu, Draghi Rossi, e Draghi Sacerdoti di Platino si impadronì del trono, insediandovi un re fantoccio. Iniziarono quindi ad emanare alcuni decreti che limitavano il numero degli umani cui veniva permesso di vivere ad Oceania; furono inoltre proclamate leggi che proibivano di stabilire nuovi insediamenti umani nella Valle Superiore. Altre leggi bloccarono le attività agricole e la costruzione di argini e canali. Agli uomini fu proibito viaggiare da una città all'altra senza un permesso speciale; fu vietata la fondazione di nuove città, e vennero poste restrizioni al taglio degli alberi delle foreste. Fu infine proibito ad ogni coppia di generare più di tre figli. Ogni anno veniva ristretto il numero degli umanoidi autorizzati ufficialmente a partecipare alle cerimonie del Legame dei Signori dei Draghi e, cosa altrettanto importante, fu negato loro l'ingresso nei vari ordini del clero: chi già vestiva la tonaca di Platino dei Sacerdoti ne fu spogliato. La tensione provocata dalle nuove leggi era insopportabile, ed i clan che avevano prosperato insieme ai loro alleati umani sfidarono apertamente le leggi. Scontri fra draghi e Cavalieri divennero quindi frequenti, intere carovane mercantili vennero bruciate, ed i recinti del bestiame vennero razziati. I draghi cominciarono a formare strane società, con nomi come "Lega per la Purezza dei Draghi", o "Bastione del Sangue dei Draghi" mentre gli avversari cominciarono a formare gruppi separati, ed armarono i propri sudditi umani. Nessuno era più in grado di impedire lo scoppio della guerra: il Clero stesso era diviso, e la monarchia screditata. L'odio era nei cuori e nelle parole di tutti i draghi. Poi nel 950 DI venne la distruzione di Sebastian. Sebastian, era un nuovo insediamento fondato dai Draghi d'Ottone, in aperta sfida alle leggi che proibivano la costruzione di nuove città. I Draghi Blu decisero di punire la città in modo esemplare, ed inviarono per distruggerla uno Stormo di 30 draghi. Fu un'orribile carneficina, e centinaia di umani furono sterminati; si narra che i feroci Draghi Blu tornarono alle loro basi completamente soddisfatti, con le loro pelli scure dopo una notte di distruzione e massacro. Due giorni dopo, una dozzina di Draghi d'Ottone e di Bronzo, con i loro cavalieri, sorpresero l'intera famiglia del fratello del capo dei Draghi Blu, e la sterminarono completamente, non risparmiando neppure le uova. Era l'inizio della guerra civile. All'inizio furono solo azioni isolate portate da pochi stormi o singoli clan ma presto divennero delle vere e proprie azioni militari che vedevano coinvolti centinaia di draghi.



Stranamente Synn ed i suoi seguaci rimasero in disparte dalle battaglie ed invece nel 763 DI importarono sull'isola un migliaio di elfi scuri, alcuni presero servizio presso i clan dei monarchici mentre altri piccoli gruppi si dispersero per le varie città e villaggi di Oceania fungendo da spie per i monarchici. I Draghi Blu da prima furono molto contrariati e non esitarono a sbranarne qualcuno ma in seguito pur tenendoli sotto stretto controllo iniziarono a servirsi di queste spie per controllare i movimenti dei draghi ribelli. Con lo scoppio della guerra civile per la prima volta nella storia, i draghi combattono contro i draghi, divisi in una lotta senza quartiere fra coloro che appoggiano la monarchia e coloro che vogliono governare la propria terra senza interferenze da parte della Corte del Re. Ogni giorno stormi di draghi attraversano le frontiere e razziano il bestiame di altri clan, i villaggi umani vengono devastati, e persino molte famiglie di draghi si sono rifugiate nelle Case dei Clan o in nascondigli segreti nelle foreste e sulle montagne. Ovunque aleggia l'odore della paura. Molti clan sono divisi anche al loro interno fra le due fazioni in guerra, ed hanno sospeso ogni riunione; questa divisione coinvolge ogni aspetto della loro vita: persino i Sacerdoti di Platino hanno impugnato le armi contro i propri confratelli. L'amarezza e la separazione crescono ad ogni ora. Le seguenti cifre sono approssimative; l'unica certezza è che ci sono già state pesanti perdite in entrambi gli schieramenti: circa 300 draghi nella fazione monarchica, e 150 in quella repubblicana. L'attuale numero degli effettivi combattenti è naturalmente molto inferiore: si stima che i combattenti monarchici siano 600, e quelli ribelli 430.

Cronologia di Oceania

Preludio alla "Notte dei Draghi"

1700 PI: una grande esplosione localizzata nelle attuali "Terre Brulle" sconvolge anche le terre circostanti. Anche vari clan di Draghi vengono sterminati. Fra i pochi sopravvissuti dei draghi Synn un giovane drago nero femmina.

1673 PI: Synn ed altri draghi di vario tipo si riuniscono per cercare vendetta contro umanoidi, elfi ed umani.

1661 PI: degli undici draghi iniziali solo Synn ed altri due sono sopravvissuti. Synn raggiunge la consapevolezza che se vuole raggiungere i suoi scopi deve riuscire a coinvolgere più draghi nel suo progetto. La divinità Thanatos le offre la possibilità di raggiungere il suo scopo diventando sua seguace.

1617 PI: Synn dopo anni passati a contattare i clan dei draghi del Brun è riuscita a coinvolgere un considerevole numero di draghi nei suoi piani ed ora progetta l'inizio della vendetta.

1575 PI: Bahamut e Tiamat preoccupati da uno scontro diretto fra i draghi e le altre razze decidono di intervenire.

1542 PI: Un drago di nome Kaban-la-ri dall'aspetto strano con caratteristiche fisiche di più tipi di drago inizia a fare proseliti nelle fila dei draghi unitesi a Synn.

1538 PI: Synn reagisce convincendo i più fedeli ad unirsi a Thanatos e diventare draghi della notte.

1423 PI: Le due fazioni sono in stato di stallo, Synn vorrebbe iniziare una guerra contro tutte le razze del Brun ma in particolar modo della parte meridionale del continente. Kaban-la-ri propone di trovare un territorio adatto ai draghi e scacciare tutte le altre razze in modo da circoscrivere lo scontro.

1381 PI: Determinanti sono i draghi sacerdoti di Bahamut e Tiamat che si schierano apertamente con la fazione di Kaban-la-ri. Iniziano le ricerche di un territorio adatto.

1342 PI: Viene deciso di invadere Oceania, una grande isola con scogliere impervie, una gran varietà di climi e abbastanza risorse per un gran numero di draghi.

1300 PI: Per evitare fratture insanabili o scontri fra draghi delle due fazioni, viene dato a Synn l'incarico di "Purificare" Oceania. Synn parte con i suoi seguaci più fedeli, arriverà di notte, una notte di sangue che da allora sarà ricordata come la "Notte dei Draghi". Il piano doveva portare gli umani a lasciare l'isola, coloro che sopravvissero furono solo una minima parte rispetto alla popolazione originale.

1292 PI: I vari clan che hanno aderito all'idea di spostarsi in una parte del mondo limitata alle altre razze e dominio incontrastato dei draghi ormai si sono stabiliti su Oceania e gli arrivi oramai sono solo sporadici.

Oceania prima della "Notte dei Draghi"

3000 PI: Cataclisma che inabissa una grande terra lasciando solo Oceania ed Everfeed in superficie.

2000 PI circa: Rinasce una civiltà evoluta su Oceania.

1832 PI: Viene scoperto il Cancelli di cristallo.

1791 PI: Vengono riportati alla luce numerosi manufatti molto antichi oltre a testi magici e rovine di una grande e misteriosa civiltà scomparsa.

1743 PI: La civiltà e la società di Oceania si è evoluta velocemente ed i vari clan dell'isola si sono riuniti in un Regno pacifico dedito a sfruttare le grandi risorse della grande isola.

1705 PI: I Maghi di Oceania riescono ad aprire il grande Cancellò di Cristallo ed iniziano le esplorazioni oltre la soglia.

1651 PI: Il Cancellò di cristallo viene sigillato nella montagna a seguito di una grande inondazione.

1412 PI: Prime navi esplorative di Oceania raggiungono la vicina isola di Everfeed.

1415 PI: Primi contatti e commerci con i clan umani di Everfeed.

1453 PI: Viene fondata la colonia di Ophrae sulla costa di Everfeed.

1402 PI: I Clan di Everfeed soffrono il contatto con la cultura piú avanzata degli Oceaniani, vedono le loro tradizioni e le nuove generazioni in pericolo.

1387 PI: Primi scontri fra coloni e clan di Everfeed.

1375 PI: Ophrae è messa sotto assedio dai clan, il porto è l'unica via di accesso alla colonia.

1372 PI: I coloni lasciano Everfeed e vengono sostituiti da una guarnigione militare. Ad Oceania il Re è sollecitato dai militari per organizzare un'invasione di Everfeed e frenato dai Sacerdoti che vorrebbero riallacciare i rapporti con il consiglio dei Clan di Everfeed.

1351 PI: Il tentativo pacifico di riallacciare i rapporti con i Clan di Everfeed finisce nel sangue.

1348 PI: Navi Oceaniane sbarcano ad Ophrae una imponente forza militare ed iniziano i lavori di costruzione di imponenti difese.

1345 PI: Ophrae è attaccata da enormi costrutti e dalle forze dei clan riunite, gli Oceaniani respingono l'attacco.

1334 PI: Lo stallo militare è sancito da una tregua richiesta dagli Oceaniani e vista con sospetto dai clan di Everfeed.

1305 PI: I clan vedendo le nuove generazioni attratte dalla società dei coloni e sempre piú lontani dalle tradizioni, convocano il consiglio di guerra. I coloni di Port Ophrae, chiedono aiuto ad Oceania che prepara un rafforzamento della forza militare.

1300 PI: Improvvisamente gli Oceaniani lasciano Everfeed i clan sono sconcertati e sospettano una trappola.

1300 PI: I Draghi della Notte attaccano a sorpresa le città ed i villaggi di Oceania. La flotta di ritorno da Everfeed arriva giusto in tempo per raccogliere i sopravvissuti, i superstiti si dirigono verso Cestia.

Oceania dopo la "Notte dei Draghi"

600 PI: Synn è a Nithia dove collabora con il Faraone corrotto da Thanatos.

400 PI: La seconda peste colpisce i draghi.

300 PI: Un umano libera un drago dai parassiti.

100 PI: L'utilizzo degli umani si è diffuso e vari clan hanno provato ad utilizzare anche nani, elfi ed halfling.

650 DI: Synn lascia Glantry con i suoi seguaci e torna ad Oceania, elezione del Re dei Clan dei Draghi.

713 DI: Fuga dei lucertoloidi ad Everfeed.

950 DI: Distruzione della città di Sebastian, inizio della guerra civile.

974 DI: Synn con i suoi seguaci parte per il polo sud, ritorna dopo tre mesi scortando una piccola flotta di elfi scuri provenienti dall'Hallow World.

1000 DI: Synn lascia Oceania e parte con i suoi seguaci alla volta di Glantry.

Geografia

Everfeed

Superficie: 163.172 Km²

Popolazione totale: 45.000

Densità di popolazione: 3,62 per Km quadrato

Geografia

Everfeed ha un'altezza media sul livello del mare che non supera i 100 metri, ricoperta da una densa foresta quasi inaccessibile che nasconde sotto la sua coltre un mondo smeraldino in cui la vita pullula. Colline e vallate caratterizzano tutta l'isola che solo nella parte a sud est degrada in pianura.

Clima

Le temperature ad Everfeed variano dai 20 ai 30 gradi con un tasso di umidità molto alto. Le piogge specialmente nel periodo invernale sono molto abbondanti e continuative.

Popolazione

La popolazione totale di Everfeed è di 45.000 abitanti, di cui il 6,5 % sono nuovi arrivati portati dai draghi d'oro, 15 % sono lucertoloidi fuggiti al controllo dei draghi, 70% umani sopravvissuti all'arrivo dei draghi, 8,5 % altre. Gli umani regrediti all'età della pietra fanno uso di pitture per mimetizzarsi, veleni, in particolar modo contro i draghi, e vivono ancora fra le rovine delle antiche città nascoste dalla giungla. I lucertoloidi vivono in piccoli clan di cacciatori che contendono la selvaggina agli umani. Ad Everfeed ci sono anche rappresentanti della resistenza anti drago di Oceania ma solo fra gli umani, forti dell'appartenenza allo stesso antico ceppo razziale stanno cercando di reclutare nuovi combattenti addestrando i guerrieri locali con le tecniche più evolute utilizzate ad Oceania.

Città o posti importanti

Su Everfeed non ci sono vere e proprie città, gli umani superstiti degli antichi abitanti di Oceania vivono in piccoli villaggi nascosti nella foresta, in particolar modo nella parte est, gli uomini lucertola fuggiti alla schiavitù dei draghi si stanno espandendo nella zona ovest dove hanno realizzato dei villaggi sotterranei. Sempre ad ovest, sulla punta occidentale dell'isola, i Draghi d'Oro hanno realizzato un campo per i profughi della città di Ranlon. Nel folto della foresta si possono trovare le antiche rovine di città ora nascoste dalla foresta, che possono racchiudere molteplici segreti e tesori.

Campo dei draghi d'oro

Situato sulla punta occidentale di Everfeed. In seguito all'attacco dei Draghi verdi che ha distrutto Ranlon i Draghi d'Oro hanno creato questo campo che attualmente ospita i

sopravvissuti. Fra i profughi c'è il Chierico umano (Simon) che, gravemente ferito nella battaglia contro i Draghi Verdi, giace in stato comatoso. Nessun altro Chierico è stato sinora capace di guarirlo. Situazione attuale: la gente di Ranlon è al sicuro, ma si comporta ancora molto cautamente e evita di accendere fuochi durante la notte. Il Chierico Simon può essere svegliato solo con la somministrazione di una speciale pozione preparata dagli elfi che vivono nella zona del Boscoverde. Nessuno sa che la popolazione di Ranlon si trova al sicuro, né che il Chierico è sotto l'effetto di un profondo sonno magico; attorno al suo collo è appeso un simbolo sacro, che è anche una delle Chiavi perdute del Cancellone di Cristallo.

Popolazione: 3.000 abitanti.

Storia

3000 PI: Cataclisma che inabissa una grande terra lasciando solo Oceania ed Everfeed in superficie.

2000 PI circa: Rinasce una civiltà evoluta su Oceania e si espande anche su Everfeed.

1412 PI: Prime navi esplorative di Oceania raggiungono la vicina isola di Everfeed.

1415 PI: Primi contatti e commerci con i clan knorr umani di Everfeed.

1453 PI: Viene fondata la colonia di Ophrae sulla costa di Everfeed.

1402 PI: I Clan knorr di Everfeed soffrono il contatto con la cultura più avanzata degli Oceaniani, vedono le loro tradizioni e le nuove generazioni in pericolo.

1387 PI: Primi scontri fra coloni e clan knorr.

1375 PI: Ophrae è messa sotto assedio dai clan, il porto è l'unica via di accesso alla colonia.

1372 PI: I coloni lasciano Everfeed e vengono sostituiti da una guarnigione militare. Ad Oceania il Re è sollecitato dai militari per organizzare un'invasione di Everfeed e frenato dai Sacerdoti che vorrebbero riallacciare i rapporti con il consiglio dei Clan knorr.

1351 PI: Il tentativo pacifico di riallacciare i rapporti con i Clan knorr finisce nel sangue.

1348 PI: Navi Oceaniane sbarcano ad Ophrae una imponente forza militare ed iniziano i lavori di costruzione di imponenti difese.

1345 PI: Ophrae è attaccata da enormi costrutti e dalle forze dei clan riunite, gli Oceaniani respingono l'attacco.

1334 PI: Lo stallo militare è sancito da una tregua richiesta dagli Oceaniani e vista con sospetto dai clan di Everfeed.

1305 PI: I clan vedendo le nuove generazioni attratte dalla società dei coloni e sempre più lontani dalle tradizioni, convocano il consiglio di guerra. I coloni di Port Ophrae, chiedono aiuto ad Oceania che prepara un rafforzamento della forza militare.

1300 PI: Improvvisamente gli Oceaniani lasciano Everfeed i clan sono sconcertati e sospettano una trappola.

1300 PI: Anche Everfeed viene colpita dall'attacco dei draghi, la maggior parte dei clan costruisce grandi zattere e lascia l'isola facendo rotta verso sud, altri fuggono verso l'interno della foresta. Una tempesta colpisce la flotta di zattere, alcune raggiungono le isole del vapore, alcune affondano o vanno disperse, il grosso della flotta approda su una terra sconosciuta a sud oltre una grande coltre di vapore.

500 PI: i superstiti all'interno della foresta hanno creato villaggi nascosti ma la civiltà ha subito una profonda involuzione ritornando ad una fase di cacciatori e raccoglitori. Unico

tipo di magia rimasta è quella druidica.

0 AI: gli umani lottano contro gli elementi e la fame sfidando ogni giorno i pericoli della foresta, si sono adattati all'ambiente tornando allo stato primitivo.

115 DI: I draghi compiono raid per rapire umani abili a combattere e da usare come schiavi.

713 DI: Fuga dei lucertoloidi ad Everfeed. Invasione della parte occidentale e scontri per il territorio di caccia.

867 DI: Le due razze dominanti dell'isola si sono divise il territorio ma sono ancora frequenti gli scontri dovuti a sconfinamento.

1000 DI: I draghi d'oro scortano su Everfeed i sopravvissuti della città di Ranlon.

Isole Rifugio

Questo è un grande arcipelago di innumerevoli isole e barriere coralline peculiari sparse su un vasto mare poco profondo a nord-ovest dell'Oceania. I forti venti che soffiano da nord scoraggiano le incursioni dei draghi notturni dell'Oceania; una protezione aggiuntiva è fornita dalle sporgenze sopra l'acqua dei coralli locali, che spesso producono pilastri e archi alti fino a 45 metri. Le navi possono facilmente nascondersi nella parte più labirintica delle barriere coralline, se prese di mira da qualche minaccia aerea, quindi possono spostarsi per rifornirsi nelle isole vulcaniche locali. Come suggerisce il nome, Refuge Reef è stato storicamente un rifugio sicuro per i viaggiatori che attraversavano il Mare di Bellissaria meridionale; in particolar modo per i pirati, grazie alla pratica impossibilità da parte delle forze navali della zona, di pattugliare e controllare l'intero arcipelago. I popoli Mawa e Nuari provenienti dall'est furono i primi coloni dell'Atollo. Successivamente, molti oceaniani fuggirono sull'Atollo quando la loro isola fu conquistata dai draghi notturni, formando la maggior parte della popolazione locale. Quindi i Mileniani stabilirono lì diverse basi di rifornimento come parte della loro lunga rotta commerciale dalle loro colonie su bellissaria. Dopo la caduta dell'Impero Mileno la rotta cadde in disuso e le popolazioni locali furono costrette a cavarsela da sole per molti secoli. Si formò un gruppo etnico misto che divennero i cosiddetti "Red Kunes", a causa del colore rossastro della loro pelle dovuto alla fusione di ceppi oceanici e mileniani. Attualmente una nuova rotta commerciale tra Bellissaria e la costa aryptiana è stata stabilita dagli Alphatiani. A patto che le navi alphatiane delle Isole Quarterway non si incaglino nelle Acque Morte, potrebbero trovare una gradita sosta a Refuge Reef prima di navigare a sud-ovest verso le Isole Merseniche. I commercianti e i coloni alphatiani stanno aumentando di numero nell'Arcipelago, in quanto potrebbero anche rappresentare un buon punto di sosta verso le ricche Isole Boon a ovest.

Arco di Oteino

Da qui si presume che gli Oteino siano stati i primi marinai oltechi che migrarono a ovest da Skothar in tempi quasi remoti. Una delle loro prime tappe sarebbe stata nelle isole al largo a nord-est dell'Oceania, che in qualche modo hanno mantenuto il nome originale dei loro colonizzatori nel corso dei millenni. La catena di isole si trova nel mezzo della depressione locale e lontana da utili rotte commerciali, quindi la cultura locale qui è stata a malapena influenzata dagli eventi circostanti, inclusa la Grande Pioggia di Fuoco (il clima è rimasto più o meno lo stesso prima e dopo il Cataclisma). Le isole sono ancora popolate da discendenti dell'antico popolo Oteino, con qualche influenza della successiva cultura oceanica.

Stretto di Oceania - La scogliera scolpita

Ubicazione: a poche miglia dalla costa sud-orientale dell'Oceania e a nord-ovest di Everfeed.

Una bellissima barriera corallina tentacolare si trova appena sotto l'acqua, un pericolo per le rare navi che attraversano lo Stretto di Oceania. Come con la maggior parte delle barriere coralline, ha resistito per millenni e, a causa del grande male che incombe sull'Oceania, non è stato visto da molti occhi.

Ma se un marinaio o un pilota dovesse mai dare un'occhiata da vicino mentre passano nelle vicinanze, in un giorno in cui il sole splende luminoso rivelando il colore e la bellezza di questa struttura sottomarina, vedranno che questa particolare barriera corallina racconta una storia diversa da qualsiasi altra. Perché qualcuno, o qualcosa, ha scolpito il carbonato di calcio in una serie di immagini, e colui che l'ha fatto aveva l'abilità di scolpire di un maestro. L'intaglio della barriera corallina si estende per 500 metri e rivela una serie di scene che descrivono una tragedia. Le scene iniziali, ambientate dove si può camminare sulla barriera corallina bagnandosi solo i piedi, raffigurano una società di costruttori avanzati. Ma man mano che le scene procedono, mostrano questa società minacciata da orribili orrori alati, ed alla fine mostra questo popolo mentre fuggono dalla loro terra sulle navi. Intrecciato in alcune scene c'è un individuo particolare che può essere visto consultare libri di tradizioni, sia prima che dopo l'inizio degli attacchi. Le ultime scene, se dovessero essere individuate, chiariscono che questo individuo è stato l'ultimo a lasciare la sua terra dopo che tutti gli altri se ne erano andati.

Questo individuo era un mago di Oceania, che era anche un appassionato scultore, viveva all'epoca in cui i Draghi della Notte arrivarono e invasero l'isola. La sua ricerca magica era in parte responsabile del loro arrivo, ed era consapevole di questo grave errore. Ha cercato di rimediare prima guidando la lotta contro i draghi, e poi aiutando gli Oceaniani ad abbandonare la loro patria. Fu l'ultimo a partire e questa barriera corallina fu il punto più lontano che raggiunse nella fuga. La sua nave naufragò contro questa scogliera mentre combattevano contro i draghi, e lui fu l'unico sopravvissuto dopo il successivo attacco. Aspettando che i draghi colpissero di nuovo ha occupato il suo tempo usando strumenti magici e manuali per scolpire la barriera corallina per raccontare la storia della tragedia del suo popolo. I draghi lo temevano, e così il suo lavoro continuò e continuò, giorno dopo giorno lavorava sulla barriera corallina per esprimere il suo dolore e il suo rimpianto.



Decise che il suo destino non sarebbe stato cercare di trovare il resto del suo popolo, ma piuttosto scrivere la storia e poi affrontare la sua fine. Nascosto nella scultura finale c'è uno scomparto segreto impermeabile contenente i suoi appunti e alcuni incantesimi arcani particolarmente efficaci contro i Draghi della Notte. Poi tornò sull'isola di Oceania un'ultima volta, dove fu sopraffatto e ucciso. Polonio, l'immortale tritone, benedisse la scultura con una magia di preservazione in modo che la scultura rimanesse, inalterata dall'erosione. La storia scolpita sulla barriera ed i segreti che cela attendono ancora oggi d'esser scoperti. Un guardiano - un golem di corallo è posto lì da Polonio, l'Immortale che attualmente protegge la scogliera scolpita. Se non fosse per i draghi notturni, ci sarebbe una rotta commerciale favorevole che collega Everfeed e la costa meridionale dell'Oceania, costeggiando l'Atollo per tutta la sua lunghezza, con la possibilità per i marinai esperti di collegarsi alla punta settentrionale di Cestia. L'Atollo stesso brulica di vita marina e, probabilmente, anche di razze sottomarine intelligenti, purché siano al di fuori delle attività dei draghi notturni.

I Signori dei Draghi



Nell'anno 0 circa, durante i tradizionali tornei di primavera, i draghi primi ribelli introdussero nella giostra alcuni cavalieri umani. All'inizio, il termine "cavaliere" era decisamente poco appropriato: i primi cavalieri erano in realtà contadini terrorizzati, costretti a farsi legare sul dorso di un drago e ad imbracciare una lunga lancia di legno. Questi giovani draghi, che avevano sentito i racconti delle giostre dei cavalieri dei regni degli umani, cercavano di imitare le usanze osservate. I primi tentativi ebbero un sorprendente successo, poiché i cavalieri si dimostrarono determinanti negli scontri assicurando il più delle volte la vittoria, e l'uso si diffuse rapidamente fra un numero sempre maggiore di draghi sino a giungere, inevitabilmente, fin sui campi di battaglia. Non tutti i draghi accettarono però questa usanza: molti non riuscirono infatti sopportare la presenza di un essere umano sul dorso. Ben presto si formò ad Oceania un particolare ordine, che accettava solo membri che non nutrivano pregiudizi nei confronti di cavalieri umani. Con l'esperienza accumulata negli anni che servirono, i draghi si convinsero che era molto più vantaggioso farsi cavalcare da uomini esperti nell'uso delle armi. Per ottenere una riserva di guerrieri esperti, i draghi iniziarono a rapire guerrieri nei paesi a loro vicini, e presto ebbero a disposizione molti prigionieri addestrati fra cui poter scegliere. Si sviluppò anche sulla costa un fiorente mercato di schiavi, specializzato nella cattura e nella vendita di guerrieri. La presenza di uomini così agguerriti fece effettivamente sentire il suo peso durante i combattimenti fra le diverse fazioni. Col tempo la vita media dei cavalieri cominciò ad allungarsi, e molti draghi cominciarono ad affezionarsi ai loro compagni dalla

breve vita. Oggi dopo secoli di collaborazione, il Signore dei Draghi è diventato più simile a un compagno, anche sé in posizione subordinata, piuttosto che ad un semplice portatore d'armi, scartato quando veniva ferito o ucciso. I discendenti dei primi schiavi costretti a cavalcare draghi si chiamano ora "Cavalieri" o "Signori dei Draghi", ed il loro numero è gradualmente cresciuto.

la Vita

C'è una legge a cui tutti gli esseri umani che vivono ad Oceania devono sottostare, a cui tutti i Signori dei Draghi, anche i più orgogliosi, devono obbedire; una legge che ogni bambino conosce a memoria, e che sta alla base di tutte le usanze ed i costumi Signori dei Draghi. Questa legge è semplice, e parla molto chiaramente: «Mai sfidare un drago.» I draghi detengono la completa supremazia su tutti gli esseri viventi di Oceania; possiedono quasi tutte le proprietà, i diritti sulla pesca, lo sfruttamento delle miniere, dell'acqua e delle piante; siedono in giudizio in tutte le dispute importanti, promulgano le principali leggi ed hanno un potere di veto totale su qualsiasi legge ideata dagli uomini; decidono della politica estera e riscuotono tutte le tasse. I draghi esercitano il potere di vita e di morte su tutti i loro sudditi, umani e umanoidi, da cui pretendono devozione completa ed assoluta fedeltà. Tali richieste trascendono qualunque tipo di barriera razziale che gli umanoidi normalmente stabiliscono; i draghi infatti fanno difficoltà a distinguere fra elfi, uomini, nani ed orchi, e di solito li raggruppano insieme, affermando che "sembrano tutti uguali!" Pur con alcune lodevoli eccezioni, per i draghi la razza dei propri sudditi non ha alcuna importanza. Umani ed umanoidi non sfidano mai apertamente i draghi o le loro leggi, per quanto strane possano essere le richieste, per quanto inaspettati possano essere i desideri e i capricci di un drago; di fronte ad essi i Signori dei Draghi e le loro famiglie non battono mai ciglio. Gran parte dell'educazione di un Signore dei Draghi consiste nell'imparare, spesso a proprie spese, quale comportamento tenere di fronte ai capricci dei draghi; domande dirette sulle motivazioni o sulle abilità dei draghi portano spesso a rimproveri e punizioni, generalmente somministrate da altri Signori dei Draghi; i Cavalieri hanno quindi imparato a comportarsi con rispetto e circospezione nei confronti dei loro signori draghi. La gente comune di Oceania non può parlare, e deve abbassare lo sguardo quando si trova in presenza di un drago; solo i Signori dei Draghi, i mercanti e alcuni uomini molto particolari possono avvicinare i draghi e discorrere con loro. I Signori dei Draghi provenienti dalle famiglie di più antica tradizione godono di una maggiore intimità con i loro draghi, che tuttavia mettono continuamente alla prova la lealtà e la devozione dei loro Cavalieri: una parola sventata, o una momentanea esitazione, possono improvvisamente portare il drago ad un violento scoppio d'ira, durante il quale può anche sputare fuoco, calpestare il terreno con furia, ed infine volarsene via a sbollire la rabbia, per un periodo che può andare da 4 giorni a 6 settimane, a seconda della gravità dell'insulto che ritiene di aver ricevuto. In situazioni estreme, come nel caso di un tradimento o di un furto, il drago può anche arrivare a divorare il proprio cavaliere, o volarsene via per 50 anni, finché non riterrà di aver esaurito la propria furia.

la Società

La società dei Signori dei Draghi è una comunità feudale in cui l'80% (tra uomini e abitanti) vive in fattorie e poderi, coltivando i campi, allevando animali per l'alimentazione

dei draghi, o pescando. Spesso vivono in piccoli villaggi, circondati da campi e pascoli. I Cavalieri riscuotono le tasse, ed usano il grano e gli altri prodotti raccolti per nutrire sé stessi ed i propri draghi. Un drago può sempre atterrare in qualsiasi fattoria o podere ed esigere di venir rifocillato; di conseguenza, ogni fattoria fa in modo di avere sempre qualche animale di riserva per queste eventualità. Le tasse non sono pesanti, ed i contadini riescono ad accumulare eccedenze di prodotti da vendere al mercato. Nelle buone annate, il contadino medio può tranquillamente mantenere la famiglia, e persino acquistare qualche oggetto lussuoso. Un altro 10% della popolazione vive nelle città sono minatori, mercanti ed artigiani che riforniscono di prodotti finiti sia i draghi che i Cavalieri. Sono anch'essi tassati dai Signori dei Draghi, ma hanno il permesso di vendere le proprie eccedenze; è comune vedere mercanti lungo le strade principali di questi territori, come pure compagnie di attori girovaghi, calderai, falegnami e tagliapietre ambulanti, studiosi, preti e guaritori. Esiste addirittura un gran numero di gitani che viaggia per le terre di Oceania. I nomadi devono però nascondersi ogni volta che compare un drago, poiché ufficialmente non hanno il permesso di abitare in queste terre. Il livello più alto della società è composto dai Cavalieri e dalle loro famiglie, che rappresentano circa il restante 10% della popolazione. Solo i Cavalieri possono ricoprire cariche ed ottenere posizioni di potere nelle comunità degli umanoidi; sono sindaci, comandanti della milizia e della guardia, giudici per le cause di minore importanza, messaggeri fra le comunità e i clan dei draghi, esattori delle tasse, soldati, ufficiali dell'esercito eccetera.

Le Città

Le città dei Signori dei Draghi hanno alcune caratteristiche comuni: ognuna di esse è costruita attorno a un vasto spiazzo aperto, di forma quadrata, di circa 450x450 metri, riservata all'atterraggio dei draghi. Attorno a questo spiazzo si trova la maggior parte dei negozi, e qui vengono conclusi i principali affari della città. Ad un estremo dello spiazzo si trova solitamente una piattaforma con una campana; quando un drago vuole parlare alla folla, sale sulla piattaforma e suona la campana. La legge afferma infatti che ogni volta che la campana suona, tutti gli umanoidi devono recarsi ad ascoltare il drago. Con il trascorrere degli anni, i draghi hanno però deciso che ogni gruppo familiare, o gruppo di residenti di una zona, elegga un auditore con il compito di recarsi ad ascoltare. Gli auditori sono quasi sempre cittadini anziani, e molti passano intere giornate ad ascoltare un drago dopo l'altro che parlano all'infinito dei più disparati e noiosi argomenti. Gli affari più importanti fra uomini e draghi vengono condotti dalle Corporazioni dei Draghi che risiedono in costruzioni lunghe 60-100 metri e larghe 30, con tetti aguzzi alti 18-20 metri. Ogni città possiede almeno una di queste costruzioni; molte di esse hanno larghe aperture nel soffitto per permettere una rapida uscita dei draghi. Le città più importanti, come Kaban, hanno 12 Corporazioni, una per ogni clan, e le loro sedi vengono anche utilizzate per alloggiare i draghi che desiderano trascorrere la notte in città; accanto ad esse vi è sempre un recinto ben fornito di bestiame, con cui i draghi possono saziarsi. Un'altra imponente struttura comune a tutte le città dei draghi è la torre di guardia: è un'enorme piattaforma, alta 30-45 metri, dove i draghi possono appostarsi per controllare la città e le campagne circostanti; una grande città può avere fino a quattro torri di guardia. Tutte le città ubicate vicino a grandi corsi d'acqua possono vantare impianti per i bagni di fango. Si tratta di enormi costruzioni in pietra, all'aria aperta, che vengono riempite di fango ottenuto convogliando l'acqua tramite una serie di condotti appositi. I draghi adorano fare i bagni in queste piscine

e trascorrono intere giornate immersi nel fango rinfrescante; dopo il bagno, dozzine di inservienti appositamente addestrati scrostano la pelle del drago, ripulendola dai parassiti ed eliminando la cute morta. Le città che possiedono questi bagni beneficiano di speciali riduzioni fiscali, variabili in base al numero di draghi che riescono ad ospitare ogni anno. Di conseguenza, nasce una spietata concorrenza fra le città per questo particolare giro di affari, ed ogni città esalta le virtù del proprio fango, nonché l'abilità e la forza dei propri inservienti. Bellburg, una cittadina sulla costa nord della baia di Falken, vanta uno speciale apparecchio meccanico che massaggia i muscoli dei draghi, e sta ottenendo un tale successo che molte altre città stanno già tentando di copiarne l'idea. Anche le razze umanoidi hanno speciali istituzioni all'interno dei centri abitati. Un'importante area presente in ogni città è la Stazione di Selezione, che si occupa di ottenere e selezionare nuove varietà di bestiame per i draghi e di cereali per gli uomini; i risultati ottenuti in queste stazioni hanno attirato l'attenzione di alcuni draghi, che hanno esercitato pesanti pressioni presso i dirigenti, perché sperimentassero le loro tecniche anche sugli esseri umani. I direttori delle stazioni hanno naturalmente opposto un netto rifiuto a questo insano desiderio. Le Case dei Clan dei Signori dei Draghi sono un'altra importante istituzione: sono essenzialmente taverne di lusso in cui solo i Signori dei Draghi, i loro familiari ed i loro servi hanno il permesso di entrare. Recentemente, anche mercanti e artigiani hanno cominciato a costruire le proprie Case. Una particolare struttura, che si trova in molte città, è la Chiesa del Serpente, una struttura bassa e lunga che si alza all'improvviso, sino a formare una torre ricoperta di scaglie lucenti che assomigliano a quelle di un drago. La Chiesa del Serpente è solo una delle molteplici strutture sacre che si possono trovare nelle città di Oceania, assieme ad altre chiese, conventi ed edifici religiosi dei più disparati culti. Tutti gli edifici religiosi hanno comunque un simbolo raffigurante un drago dipinto sulla porta, in segno di sottomissione ai draghi loro signori. Naturalmente, ogni città ha infine i tipici edifici che si possono trovare anche nelle città del resto del mondo: uffici per l'esazione delle tasse, luoghi di riunione per i consigli cittadini, uffici governativi, teatri, piazze ed anfiteatri (questi ultimi sono generalmente modellati sulla forma del grande Cratere dei Draghi). Poiché i Signori dei Draghi controllano l'intera struttura governativa delle città, si sono col tempo spartiti gli incarichi, specializzandosi e dividendosi in cinque clan. Quando i figli di un Signore dei Draghi raggiungono i 12 anni di età, devono scegliere in quale clan proseguire gli studi. Il clan paterno è la scelta più naturale, ma i ragazzi sono comunque liberi di sceglierne un altro. Esistono persino Signori dei Draghi non appartenenti a clan, specialmente tra quelli che vivono nei territori delle regioni orientali.

I Cinque Clan

Clan della Giustizia

I giovani che studiano nel Clan della Giustizia diventano giudici, insegnanti e magistrati. Gli studi consistono nell'apprendimento di tre o quattro lingue (tra cui la Lingua Comune dei Draghi), delle leggi degli uomini e dei draghi, delle basi dell'aritmetica, della scrittura e della contabilità. La carriera procede molto lentamente ma le posizioni raggiunte sono solide e sicure. Un consiglio di membri del clan è sempre presente durante tutte le funzioni pubbliche, in modo da registrare leggi ed editti, ed operare eventuali necessarie ricerche. I membri del clan si occupano anche di mantenere in buone condizioni le biblioteche. Insegnano infine ai draghi le materie scientifiche e le usanze delle Terre del Sud. Attualmente alcuni membri del Clan della Giustizia sono presenti persino ai consigli di guerra dei draghi ribelli.

Clan del Potere

I Signori dei Draghi del Clan del Potere sono i portavoce di tutti gli umanoidi di Oceania, e rivestono la carica di sindaci e di governatori delle province. A differenza del Clan della Giustizia, che nomina autonomamente i propri membri e li designa alle varie cariche, gli appartenenti a questo clan vengono nominati direttamente dai draghi durante una speciale riunione che si tiene una volta ogni cento anni; se un membro del clan muore prima della fine del suo mandato, viene automaticamente rimpiazzato dal figlio o dalla figlia e, se questi dovessero essere troppo giovani, un giudice del Clan della Giustizia nominerà un loro tutore. Molte famiglie ricoprono le medesime cariche per centinaia di anni, e le leggi di successione sono strettamente regolate dai membri del Clan della Giustizia. Nel passato il Re dei Draghi poteva però revocare qualunque nomina per qualsiasi motivo.

Clan dei Cantori

I Cantori sono i menestrelli, i narratori e gli intrattenitori delle popolazioni di Oceania, poiché portano notizie e nuove conoscenze scientifiche sin nelle zone più remote. Operano assieme al Clan dei Sacerdoti alla creazione di ballate, parabole e storie per illustrare alla gente comune i principi ed i fondamenti delle religioni dei draghi, ed in effetti rappresentano il resto della popolazione (cioè tutti coloro che non sono Signori dei Draghi) in città e alle riunioni del Clan del Potere. Cercano infine di risolvere difficili dispute, non previste dalle normali procedure del Clan della Giustizia, del Clan del Potere, e perfino della giustizia stessa dei draghi. Quando un Signore dei Draghi raggiunge la maturità, può scegliere di diventare un Cantore; deve innanzi tutto trovare un Cantore esperto con cui fare apprendistato e, dopo alcuni anni di viaggi attraverso Oceania, può recarsi al Collegio dei Cantori, un luogo segreto nascosto nel profondo delle Montagne Azzurre. L'esatta ubicazione è nota solo ai Cantori ed ai loro draghi.

Clan dei Sacerdoti

La classe sacerdotale è continuamente lacerata fra i problemi delle proprie congregazioni e le richieste dei draghi loro signori. Il clero è il clan che più di tutti viene impiegato per far rispettare le leggi dei draghi senza che essi debbano intervenire con la forza; gli apprendisti del clan sono infatti veri maestri della diplomazia e dei negoziati fra uomini e draghi. Inoltre guariscono i malati, nutrono i poveri e possono moltiplicare gli armenti, i raccolti

ed i frutti della pesca. Celebrano i riti religiosi per i matrimoni, i funerali e le nascite. Sacerdoti ricevono l'abilità di pronunciare incantesimi clericali per mezzo di un simbolo sacro: un bastone, apparentemente uguale a quello dei Guerrieri, ma con differenti poteri (quelli tipici di un chierico, il bastone sostituisce il simbolo sacro).

Clan dei Guerrieri

Anticamente, tutti i Signori dei Draghi erano guerrieri, mentre oggi solo i più forti e i più aggressivi fra i giovani possono appartenere a questo clan. In tutta Oceania si tengono ogni anno tornei per provare la tempra dei candidati dodicenni, detti anche Cadetti; si svolgono gare di forza fisica, di intelligenza, di determinazione e di carattere. Solo 10 candidati su 100 vengono scelti; i rimanenti divengono Ausiliari; i prescelti vengono condotti al Grande Cratere, dove i draghi ancora senza Cavaliere vengono a scegliere tra i presenti, attraverso un rito chiamato Vincolo, se i draghi scelgono il figlio di un loro precedente cavaliere, il rito viene chiamato Vincolo Intrecciato, o Vincolo Dinastico. Dopo la scelta iniziale, i draghi passano un'intera settimana con i giovani prescelti per mettere nuovamente alla prova le loro qualità. Se al termine della settimana la scelta viene confermata, viene portato al termine il rituale del Vincolo. Un'erba particolare viene tritata e mischiata alle lacrime al sudore del Cavaliere e con il sangue del drago; il preparato viene poi spalmato sul viso del drago e sul corpo del Cavaliere, che volano infine in alto nel cielo, sin dentro una nuvola, dove concludono il rituale del Vincolo. Queste sacre preghiere non vengono mai rivelate ad alcuno. Durante il rituale il nuovo Guerriero riceve il suo Bastone di Cavaliere; si dice che il Signore dei Draghi in persona mandi un falco di metallo forgiato nel fuoco del sole a consegnare il Bastone al Guerriero. Anche gli Ausiliari provano la propria lealtà e devozione attraverso una serie di rituali, e successivamente vengono addestrati, anche se non allo stesso modo dei Guerrieri, a cavalcare, all'uso delle armi ed alla conoscenza delle varie tecniche di combattimento. Dopo le prime sei settimane di addestramento, gli Ausiliari vengono rimandati a casa; in seguito sono richiamati alle armi una volta all'anno per un ulteriore periodo di addestramento. In caso di bisogno, vengono richiamati e suddivisi in Compagnie. Le armi e le armature vengono sempre pagate dalle famiglie dei Guerrieri.

Classe di prestigio: I Signori dei Draghi

Quando si sceglie un Signore dei Draghi come classe per un personaggio giocante, è necessario applicare le statistiche, i bonus e le restrizioni descritte di seguito.

I Guerrieri devono compiere il rito del Vincolo e l'Addestramento da giovani, perciò nel caso di personaggi giocanti si richiedono i seguenti punteggi minimi:

Forza 12, Intelligenza 15, Saggezza 15, Resistenza 10, Carisma 10

BAB minimo di +3, Classe Guerriero.

Due punteggi minimi possono essere ignorati se sia il padre che il nonno del ragazzo erano anch'essi Guerrieri.

I Signori dei Draghi non ottengono alcun bonus sui Punti Esperienza dovuto ai punteggi delle Abilità, dato che queste ultime devono già essere molto elevate per appartenere a questa classe.

Scudiero: come Scudiero, un Cavaliere non può ancora cavalcare un drago, perché il suo addestramento non è ancora terminato, e solo raramente viene loro permesso di partecipare ad avventure.

Freccia/Fromboliere: anche questi due livelli vengono considerati parte dell'addestramento, ma il Cavaliere può ora partecipare ad avventure, in modo da provare il proprio valore agli occhi del suo drago.

Lanciere: il Cavaliere comincia a godere di una certa considerazione: è il più basso grado ammesso in uno Stormo di draghi.

Compagno: il Signore dei Draghi ha ora raggiunto l'esperienza necessaria per poter volare nelle squadriglie composte da due draghi, denominate "Compagnie".

Ala: il Cavaliere opera in un reparto di quattro draghi ("Ala"). La maggior parte dei Signori dei Draghi, raggiunto questo livello, decide di non proseguire oltre.

Capo ala: il Cavaliere è al comando di un'Ala di 4 draghi, e comanda anche una compagnia di 100 Ausiliari.

Capo stormo: il Cavaliere comanda uno Stormo di 12 draghi (tre ali) con i loro Signori.

Signore d'Ala: il Signore dei Draghi comanda una Divisione, composta da 5 Stormi, per un totale di 60 draghi (con i loro Cavalieri). Le Divisioni sono normalmente composte da draghi dello stesso clan, e la loro forza può variare sino al 25%. Attualmente le forze dei Ribelli possono contare su 10 Divisioni complete.

Lanciere Drago: i Lancieri Drago tendono ad essere molto indipendenti; percorrono le campagne con un'Ala scelta personalmente, e ritengono che le loro abilità vengano meglio impiegate partecipando direttamente ai combattimenti, piuttosto che restando dietro le quinte ad eseguire lavori di mera organizzazione.

Capo Drago: attualmente esistono solo due Capi Drago, entrambi combattenti terribili. Uno è al comando delle forze dei Ribelli, mentre l'altro è scomparso, e si teme che sia morto.

Drago: attualmente non c'è nessun Guerriero Drago. L'ultimo fu Drago Kuman-li, che morì un secolo fa. Il suo drago vive come un eremita nelle Montagne Azzurre. Nessun Signore dei Draghi è mai arrivato a un livello superiore al dodicesimo.

Livello	BAB	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale ed incantesimi
1	+1	+0	+2	+0	danni bastone+1 1d6, CA +1 potenziamento
2	+2	+0	+3	+0	cura ferite leggere*, talento bonus
3	+3	+1	+3	+1	danni bastone+2 1d8, CA +2 potenziamento
4	+4	+1	+4	+1	segno di luce*, talento bonus
5	+5	+1	+4	+1	danni bastone+3 1d10, CA +3 potenziamento
6	+6	+2	+5	+2	cura ferite gravi*, talento bonus
7	+7	+2	+5	+2	danni bastone+4 2d6
8	+8	+2	+6	+2	CA +4 potenziamento, talento bonus
9	+9	+3	+6	+3	esplosione di fuoco 1d10
10	+10	+3	+7	+3	forza del toro*, Talento deviare frecce
11	+11	+3	+7	+3	esplosione di ghiaccio 1d10
12	+12	+4	+8	+4	danni bastone+5 2d8, telepatia

* una volta al giorno

Benefici dei Cavalieri del Drago

Il beneficio più ovvio di cui gode un Cavaliere guerriero è il suo drago, che si mostra protettivo nei confronti del suo Cavaliere, e combatterà contro chiunque lo minacci. I draghi però non viaggiano sempre con i loro Cavalieri, poiché hanno bisogno di lunghi periodi di solitudine. Per quanto si sentano leali verso i Cavalieri, non saranno comunque sempre a loro disposizione per toglierli dai guai. A volte rifiutano il proprio aiuto di proposito, per mettere alla prova la fibra dei Cavalieri e per insegnare loro a contare sulle proprie forze anziché invocare aiuto ad ogni minimo problema. I draghi si allontanano regolarmente per tre o quattro giorni prima e dopo l'Equinozio di Primavera, del Solstizio d'Estate, dell'Equinozio d'Autunno, e del Solstizio d'Inverno. Questi giorni costituiscono importanti solennità religiose e tutti i draghi, ovunque si trovino, li passano esclusivamente insieme ai propri simili.

Ad ogni Cavaliere, quando raggiunge il terzo livello di esperienza, viene donato il Bastone del Serpente, dotato di poteri magici, che aumentano con l'esperienza del Cavaliere. Durante i combattimenti il Cavaliere utilizza sempre come arma principale il proprio bastone che, non appena viene battuto contro il fianco del drago, si trasforma magicamente in una lunga lancia dalla punta aguzza ed uncinata, utilizzata per colpire in volo gli altri draghi. In questa forma, il Bastone è un'arma veramente pericolosa, che infligge 3d8 PF agli avversari di grandi dimensioni, e 3d6 PF a quelli di dimensioni umane o minori. Per trasformare il Bastone in lancia, il cavaliere deve però cavalcare il suo drago. Un Cavaliere può avere un solo Bastone; se questo viene perduto, o si spezza, si leggano i paragrafi seguenti.

Poteri del Bastone: in realtà non è un bastone, lungo circa un metro e venti, può essere fatto di vari materiali e garantisce al cavaliere poteri magici come il simbolo sacro fa con i chierici; possiede inoltre i Tiri salvezza di un bastone magico. Di tutti i benefici della crescita del cavaliere, solo i talenti bonus permangono anche in assenza del bastone, tutti gli altri sono legati al bastone stesso.

1) Il Segno di Luce è un incantesimo di primo livello, e la sua durata in round è pari al livello di esperienza del Cavaliere che lo lancia. L'incantesimo può segnare indelebilmente qualsiasi superficie non magica con un segno luminoso, che soltanto il Cavaliere (e chiunque tocchi un

qualsiasi Bastone) può vedere. Spesso i Cavalieri usano i Segni di Luce per lasciarsi messaggi o per segnare particolari punti; il marchio rimane visibile per 1d4 settimane, più una settimana per ogni livello di esperienza del Cavaliere che ha pronunciato l'incantesimo.

2) Le fiamme magiche sulla punta del Bastone infliggono 1d10 PF in più a tutte le creature legate al freddo.

3) Il ghiaccio magico sulla punta del bastone infligge 1d10 PF in più a tutte le creature legate al fuoco (compresi i draghi).

Questi poteri agiscono solo se il Cavaliere è cosciente ed in grado di toccare il Bastone; come il Cavaliere cessa di toccarlo, il Bastone perde i poteri ed è inutilizzabile sino al nuovo contatto. Se il Bastone viene perduto o distrutto, è possibile crearne uno nuovo, attraverso un procedimento lungo e difficoltoso; è necessaria una settimana di preparazione e di preghiera per ogni livello del Bastone, che deve in ogni caso essere pari al livello del Cavaliere che l'ha perduto. Questi non può in ogni caso intraprendere avventure sino a quando non disporrà di un nuovo Bastone; potrà usare il bastone di un altro Cavaliere solo se l'arma è di livello inferiore o pari al proprio. I Cavalieri di qualunque clan, dal nono livello in poi, acquisiscono un nuovo potere collegato al Bastone: possono infatti infiggerlo nel terreno, pronunciare una parola magica nota solo a loro, e sul bastone cresceranno dei rami. Questo incantesimo viene chiamato "Albero del Potere". I Cavalieri sino al sesto livello di esperienza che vedono l'albero, vengono accolti dall'imperiosa necessità di posarvi accanto il proprio Bastone. I Cavalieri di settimo ed ottavo livello possono invece effettuare una prova CD 10 + livello di cavaliere del drago contro la CD del padrone del bastone, e dovranno posare il proprio Bastone accanto all'albero solo se il tiro fallisce. La magia dell'Albero non ha effetto sui Cavalieri dal nono livello in poi. Questo incantesimo aiuta a mantenere la disciplina fra i Guerrieri. Senza il proprio Bastone, un Cavaliere si sente infatti nudo ed impotente, ed è riluttante ad iniziare un combattimento. L'Albero del Potere aiuta inoltre a mantenere saldi i legami di lealtà e fedeltà fra i Cavalieri ed il loro Signore d'Ala.

Oltre al proprio Bastone ed alle normali armi, un Cavaliere porta con sé molti oggetti particolari ed indossa una speciale armatura. Quello che segue è un elenco di oggetti che comunemente compongono l'equipaggiamento di un Cavaliere: acciarino ed esca, otre per acqua o vino, razioni speciali per una settimana.

Abbigliamento: i Cavalieri indossano a contatto della pelle una veste di seta, ricoperta da una spessa imbottitura di stoffa, con sopra un'armatura da cavaliere formata da strisce di cuoio conciato, borchiate e rinforzate con sottili piastre di metallo, a volte i Cavalieri coprono questa armatura con la cosiddetta "Armatura a Strappo". Tutte le aperture sono orlate di pelliccia, e la testa è coperta da un cappuccio pure di pelliccia. Per il combattimento vengono indossati elaborati elmi, in genere di cuoio conciato, rinforzati con legno ed osso.

Budello di gatto e ago di 15 cm: vengono utilizzati per riparare strappi nelle ali del drago. Le lacerazioni più ampie vengono coperte e rinforzate con pezzi di corteccia. Stendardi e bandiere: i draghi e i loro Cavalieri amano adornarsi con i propri colori. Le bandiere distintive di clan e di Stormo sono essenziali per la formazione di battaglia, e la maggior parte delle bandiere viene legata alla coda o alle ali dei draghi.

Lance uncinat: vengono usate per provocare lacerazioni nelle ali degli avversari; sono anche ottime per rallentare la preda di un drago. Possono essere fissate ad una corda di canapa lunga

circa 30 metri. Ogni cavaliere porta normalmente 8-10 lance.

Bombe di sabbia: la bomba di sabbia viene legata all'ala del drago, trascinata in volo, e lanciata contro il nemico: è in grado di accecare momentaneamente un avversario per 1d4 round, riducendo di 6 i suoi tiri per l'iniziativa. A causa della scarsa manovrabilità, le bombe di sabbia hanno però una penalità di -4 al tiro per colpire.

Armatura a Strappo: si tratta di una combinazione di pezzi d'armatura di cuoio e cotta di maglia, cuciti assieme non molto strettamente e collocati su una struttura in legno. Quando un avversario cerca di afferrare il Cavaliere, aggancia invece l'armatura, che si stacca lasciando illeso il Cavaliere. Agli effetti della meccanica di gioco, l'armatura conferisce una protezione supplementare di 2 alla CA contro i morsi e i tentativi di afferrare. Dopo ogni colpo riuscito, il Cavaliere colpito deve lanciare però 1d20 ed ottenere un risultato maggiore o uguale a 12; in caso contrario l'armatura viene strappata ed è inutilizzabile.

Sacche d'aria: queste grandi sacche hanno tre usi principali. Innanzi tutto, vengono usate per ammortizzare l'urto quando due draghi si scontrano, creando una prima linea di difesa. In secondo luogo, servono ad aiutare drago e Cavaliere a rimanere a galla in caso di atterraggio forzato in acqua, ed infine servono anche come segnale d'avvertimento per drago e Cavaliere, quando raggiungono un'altezza troppo elevata: la pressione dell'aria all'esterno delle sacche diminuisce, e queste si gonfiano sino ad esplodere, avvertendo drago e Cavaliere che stanno volando troppo in alto. L'aria all'interno delle sacche può anche venire inalata dai Cavalieri che si sentissero male per carenza di ossigeno.

Bolas: vengono usate dai Cavalieri per far cadere avversari di dimensioni umane; non hanno alcun effetto contro i draghi.

Creme eoli: speciali unguenti vengono preparati per proteggere i Cavalieri dal potere ustionante dei raggi solari, dal vento e dal gelo. Conferiscono riduzione 1d4+2 ad un elemento atmosferico, il bonus funziona anche contro magie che sfruttano quell'elemento.

Schegge: arma importata dagli elfi che vivono oltre la calotta polare: è una lama da lancio legata a un corto bastoncino di legno piumato simile ad una freccia. La "scheggia" viene lanciata come un giavelotto (stessa gittata di un arco composito), e mentre si trova nell'aria il bastoncino esplose spingendo la lama a una velocità straordinaria, tanto che il valore della CA dell'avversario viene penalizzato di 3 punti (+3). Danni 1d6.

La vita dei Cavalieri è governata da numerose regole e restrizioni: alcune di queste sono state scelte dagli stessi Cavalieri, altre sono state imposte dai draghi, ed altre ancora sono proibizioni trasformatesi in tabù. In generale, un Signore dei Draghi obbedisce a tutte le norme, tranne che ad una o due; questa insubordinazione viene tollerata, sia pure con riluttanza, dal resto della comunità dei Cavalieri, e dai draghi stessi. Ogni personaggio giocante può scegliere di ignorare due delle seguenti norme.

le Norme dei Guerrieri

- 1) Il Cavaliere non può usare armature più pesanti di quella in cotta di maglia "a strappo", né alcun tipo di scudo.
- 2) Le armi del Cavaliere sono la lancia, il Bastone e l'Artiglio (un particolare tipo di spada corta). Nessun'altra arma può essere usata.
- 3) Il Cavaliere deve donare al suo drago metà del suo tesoro, e tutti gli oggetti magici che trova; può tenere solo quegli oggetti magici che il suo drago non vorrà per sé.
- 4) I Cavalieri devono obbedire al proprio drago, che può impedire loro di partecipare ad

avventure o combattere determinati nemici (non sempre i draghi spiegano il motivo di tali ordini). Se un personaggio sceglie di ignorare questa norma, deve scegliere uno specifico ambito in cui disobbedire al drago, fra quelli che seguono:

- Avventure.
- Combattimenti e rancori personali.
- Abitare in particolari zone di Oceania.
- Possesso di terre, negozi o fattorie.
- Addestrare Ausiliari.
- Studio e apprendimento (i draghi possono pretendere che i loro Cavalieri imparino particolari abilità, o abbandonino l'apprendimento di altre).

Un Cavaliere può scegliere una sola area in cui può rifiutare le richieste del drago; non deve necessariamente sceglierla prima che la richiesta sia stata rannidata.

5) A causa del loro particolare addestramento, e dieta che devono seguire, ci sono alcune restrizioni sulla crescita dei Cavalieri:

- i Punti Ferita aumentano di 1d8 per livello.
- non possono pesare più di 75 kg.
- La Forza non può superare il valore di 17.
- Solo umani, elfi, halflings e mezzelfi possono diventare Cavalieri.

6) I Cavalieri possono sposare solamente donne provenienti da altre famiglie di Cavalieri.

7) I Cavalieri venerano le stesse divinità dei draghi loro signori, e non accettano aiuto magico o religioso da Chierici appartenenti ad altre religioni. La loro volontà in questo senso è così forte che devono eseguire un tiro salvezza contro tutti gli incantesimi dei Chierici, anche quelli benefici; se questo riesce, l'incantesimo non avrà effetto (nel 70% dei casi), o avrà effetto dimezzato (30%). I Cavalieri non possono apprendere incantesimi clericali.

8) I Cavalieri diffidano degli stranieri, in particolare della loro magia, e non accettano alcun beneficio magico di tale provenienza. Come per gli incantesimi dei Chierici, devono effettuare un tiro salvezza contro tutti gli incantesimi, anche quelli che arrecherebbero loro un beneficio. Se il tiro salvezza riesce, l'effetto dell'incantesimo sarà nullo o dimezzato, a seconda dell'incantesimo. I Cavalieri non possono apprendere gli incantesimi dei Maghi.

9) I Cavalieri non portano mai con sé oggetti o incantesimi atti a frenare un'eventuale caduta né incantesimi di volo quando volano con il proprio drago. Molti preferiscono infatti morire con il proprio drago piuttosto che subire la vergogna di essere sopravvissuti allo scontro in cui il loro signore ha trovato la morte.

10) Il Cavaliere deve essere dello stesso allineamento del proprio drago.

Cancello di cristallo

Poco dopo l'arrivo dei draghi su Oceania, si pensò di festeggiare la nuova terra costruendo un tempio per ringraziare gli Dei, Synn si prese l'incarico di trovare il luogo dove edificare il tempio ed il Sacro Altare di pietra. Durante gli scavi per la costruzione si scoprì una grande sala sigillata da secoli, gigantesche colonne che si affinano verso l'alto sostengono il soffitto della grande sala. La parete frontale della sala, lunga 66 metri ed alta 30 metri sembra fatta di un materiale cristallino opaco, più duro di qualsiasi materiale conosciuto, resistente a diamante, mithril e adamantium. Il cancello una volta attivato dalle chiavi magiche, diventa incorporeo, il cristallo diventa una nebbiolina grigio perla e dà accesso alla Terra Al di Là dove è possibile trovare l'accesso per altri mondi del primo materiale. Questi accessi sono protetti da demoni e mostri che a loro volta tentano di accedere ai cancelli aperti. Una volta trovato il cancello che si cerca, se questo è aperto o non sigillato da chiavi, i due accessi si uniscono creando un passaggio sicuro, mentre demoni e mostri cercheranno comunque di penetrare nel passaggio. Un tempo i draghi tenevano questo cancello aperto, ma la fuga di alcuni mostri e l'arrivo di due diverse pestilenze che colpirono duramente i draghi di Oceania, fu deciso di chiudere il cancello e farlo controllare da cinque draghi sacerdoti neutrali. (il cancello permette di viaggiare per i vari mondi della sfera Mystariana, non per altre dimensioni). Le chiavi del cancello di cristallo hanno la forma di un diapason. Quando vengono colpite, emettono una nota di una particolare frequenza, che innesca un cambiamento della struttura magica del cancello, innescando l'attivazione. Se la chiave viene nuovamente colpita chiuderà il cancello nel giro di 1d6 round, con una speciale chiave incantata è possibile semplicemente toccare il cancello per provocarne l'immediata chiusura. Quest'ultima chiave può anche bloccare la riapertura del cancello vincolandola ad un evento preciso.



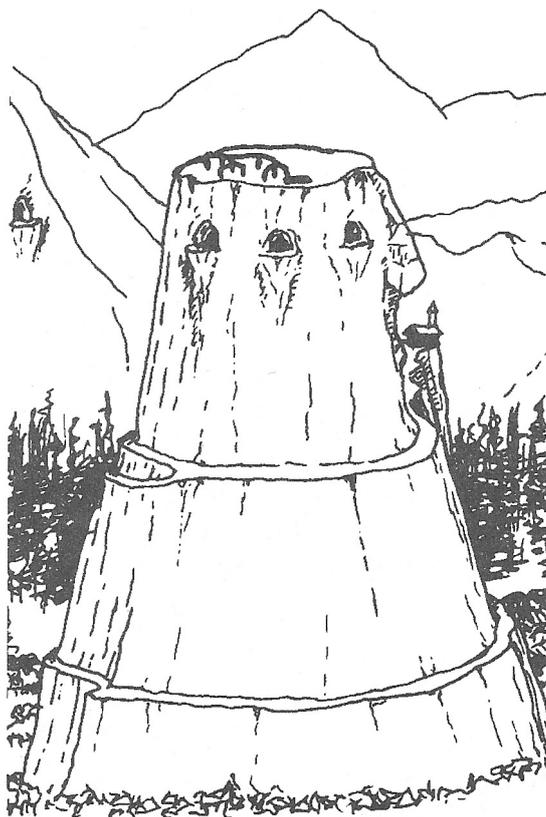
Synn: La Regina dei Draghi della Notte

Synn nasce nelle attuali terre brulle intorno al 1.860 PI, sopravvive al cataclisma che sconvolge la regione intorno al 1.700 PI. Di carattere impulsivo ed aggressivo, organizza un piccolo gruppo di draghi con cui inizia una sua guerra personale. Dopo anni di agguati e scontri il gruppo si è ridotto a tre solo draghi e Synn si rende conto che per raggiungere la sua vendetta ha bisogno di coinvolgere molti altri draghi. Thanatos che tiene d'occhio il drago da un po' di tempo inizia ad offrirle il suo aiuto in cambio della promessa di fedeltà. Synn accetta ma non prende molto sul serio la cosa e continua per la sua strada ma non disdegna i consigli di Thanatos. Synn trasforma il suo carattere e da combattente impulsiva diventa scaltra ed ingegnosa nelle sue trame politiche. Organizza un considerevole gruppo di draghi scontenti delle condizioni della loro razza e già medita sul piacere della vendetta quando dal nulla compare un rivale politico che inizia a minare i suoi piani. Vedendo che la presa sugli altri draghi inizia ad allentarsi, su consiglio di Thanatos fa finta di appoggiare i piani alternativi di Kaban-la-ri e suggerisce la terra dove costruire il regno dei draghi. Sempre grazie alle sue manovre politiche riesce a farsi assegnare l'incarico di scacciare gli umani da Oceania, sarà uno sterminio che in parte la ripagherà dell'odio a lungo accumulato. Dopo secoli passati a tramare nell'ombra per la conquista del potere ad Oceania, viene incaricata da Thanatos di aiutare il Faraone di Nithia. Durante questo periodo prende l'abitudine di mantenere una forma umana molto a lungo. L'avventura nitiana di Synn finisce in tragedia e Thanatos è costretto a trasformarla in Drago della Notte per poterle salvare la vita quando gli immortali decidono di distruggere Nithia. Nei mille anni successivi Synn viaggia molto tessendo le sue trame a vantaggio di Thanatos. Nel 650 DI Synn fa ritorno ad Oceania dove

con l'aiuto dei Draghi blu cerca anche di prendere il potere ma la sua candidatura viene respinta dagli altri clan. In seguito organizza l'arrivo di un gruppo di elfi scuri provenienti dal mondo cavo da usare come spie e fa in modo di diffonderli per tutta Oceania. Nel 950 si reca a Glantri, qui la sua storia si intreccia con quella di Margaret Hillsbury Duchessa di Fenswick. Torna ad Oceania solo per pochi anni giusto per assicurarsi che la guerra civile proceda secondo i suoi piani. Nel 1010 torna a Glantry prendendo il nome di Dolores Hillsbury Duchessa di Fenswick figlia di Margaret.

Il Grande Anellide addormentato

Questa grande creatura fossilizzata, addormentata in un sonno di pietra, rappresenta la prova del coinvolgimento di Thanatos nella comparsa dei grandi Anellidi nell'Hollow World e permette anche di capire come fece a farli arrivare nel mondo cavo, prima che gli dei attivassero lo scudo magico.



Montagna Sacra



Draghi della notte

I draghi della notte sono draghi caotici diventati non morti per diventare servitori immortali della sfera dell'entropia. Vengono mandati in missione per il primo materiale, simili ad ombre dei draghi, totalmente neri eccetto per gli occhi, sottili fessure che emanano un debole chiarore bluastro o purpureo. Sul primo materiale prendono la forma fisica del tipo drago originario. Amano infliggere dolore e tormenti alle loro vittime ed evitano finché possibile lo scontro fisico per godere della sofferenza della loro preda. Il potere guadagnato nella trasformazione li rende talmente potenti da non temere alcun avversario se non le forze entropiche che li hanno creati. Una volta trasformati non possono più variare la loro taglia ed acquisiscono una certa vulnerabilità alla luce solare diretta, inoltre diventano soggetti allo scacciare non morti dei chierici. Ma cosa più importante, un drago della notte pubblicamente scoperto come tale verrebbe escluso da ogni società di draghi e scacciato e cacciato sia dai draghi legali che da quelli caotici infatti è opinione comune fra i draghi che accettare una tale trasformazione è un tradimento verso tutta la razza, una cosa abominevole, che rende il drago che si macchia di una tale colpa un nemico di tutta la razza dei draghi.

I draghi della notte è un archetipo applicabile a qualsiasi tipo di drago caotico adulto o superiore che da ora sa denominato creatura base. Il Drago della notte usa tutte le statistiche e abilità speciali della creatura base escluso quanto di seguito riportato:

Taglia e tipo: cambia il tipo in Non morto (Entropia, extraplanare), non vengono ricalcolati BAB, tiri salvezza o punti abilità. La taglia non cambia più.

Dadi vita: si incrementano ad 1D12 sia quelli già acquisiti che i futuri.

Velocità: come la creatura base.

Classe armatura: il bonus dell'armatura naturale della creatura migliora di +11. Gli attacchi sono gli stessi della creatura base, come anche l'attacco completo ed i danni inflitti.

Attacchi speciali: sono gli stessi della creatura base ma il tiro salvezza diventa come segue CD $10 + \frac{1}{2}$ dei DV del drago + il bonus del Carisma.

Arma del Soffio (Su): ogni 1d4 round può emettere una nube di assoluta oscurità, ogni creatura all'interno dell'area d'azione deve fare un Tiro salvezza sulla Tempra o cadere incosciente per 10-60 round. L'oscurità blocca qualsivoglia visione, crepuscolare o notturna e qualsiasi luce all'interno dell'area. L'oscurità si dissipa in 10-60 minuti. Il drago non viene influenzato dal suo soffio. Il tiro salvezza è basato sul carisma.

Dominazione della notte (Sp): il drago della notte può involuppare una vittima incosciente nelle sue ali e costringerla a fare un tiro salvezza. Se la vittima fallisce il tiro diventa un fanatico seguace del drago e farà di tutto per lui arrivando anche a missioni suicide. La CD del tiro salvezza è basato sul carisma. Il drago può mantenere un collegamento telepatico con la vittima, non c'è limite al numero di vittime controllate contemporaneamente dal drago.

Paralisi (Ex): ogni creatura che venga colpita da morso o artigli deve fare un tiro salvezza sulla tempra o essere paralizzato per 1d8+1 round. Gli elfi sono immuni.

Incantesimi: il drago può lanciare incantesimi arcani come uno stregone di livello pari alla metà dei dadi vita del drago, in ogni caso mantiene tutte le abilità magiche della creatura base o che aveva al momento della trasformazione.

Qualità speciali: mantiene tutte quelle della creatura base tranne quanto segue:

Porta di tenebre: può utilizzare ogni zona d'ombra assoluta per spostarsi sul piano entropico o far ritorno nel primo materiale, come un azione standard.

Riduzione del danno (Su): mantiene qualsiasi riduzione al danno della creatura base (x) ma superabile solo da danno epico X/epico.

Vulnerabilità alla luce (Ex): è vulnerabile alla luce solare diretta che in caso di totale esposizione ne provoca la immediata distruzione. Un incantesimo di luce causa 1d10 danni



per livello dell'incantesimo se l'incantesimo non prevede già un danno ai non morti.

Resistenza allo scaccia mento (Ex): può essere scacciato da un chierico se non si trova entro 15 chilometri dalla tana o sul Piano dell'Entropia.

Caratteristiche: incrementa le caratteristiche in base a quanto segue: For +8, Des +6, Sag +4 e Car +10. La costituzione è assente come per tutti i non morti.

Abilità: bonus razziale +8 a bleffare, nascondersi, ascoltare, muoversi in silenzio, cercare, senso del movimento ed osservare. Le altre abilità sono le stesse della creatura base.

Talenti: gli stessi della creatura base.

Allineamento: caotico malvagio.

Avanzamento: come classe.

Aggiustamento di livello: come la creatura base +7.



