

ATLANTE

Savana Aryptiana



ATLANTE

Indice

Savana Aryptiana	pag 1
Varelyya	pag 2
Cronologia di Varelyya	pag 2
Varelyya ed i Nagpa	pag 6
Varelyya oggi	pag 12
Arypt	pag 13
Città Stato di Azrad	pag 14
Città Stato di Carack	pag 14
Città Stato di Jalinas	pag 14
Nomadi Algariti	pag 15
Città Stato di Galgaboth	pag 15
Nuvola di Porthos	pag 16
Città Stato di Gorias	pag 16
Nomadi Gitani	pag 17
Tribù dell'Aript del nord	pag 20
Città Stato di Gart	pag 23
Riposo di Vanja	pag 24
Nomadi Meghaddara	pag 26
Tribù Simbasta dell'Aript del sud	pag 27
Città Stato di Kechara	pag 28
Città Stato di Caducea	pag 29
Città Stato di Badghaan	pag 30
Città Stato di Shuuriit	pag 31
Città Stato di Yariit	pag 32
Appendice 1	pag 33

Supplemento non ufficiale.

Descrive la zona geografica della Savana Aryptiana.

Realizzato da Omnibus.

Versione PDF: 1.0 dd. 09/02/2023

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

© 1988 TSR, Inc.

Savana Aryptiana



La Savana Aryptiana è una striscia di terra che dall'estremo nord est di Davania scende lungo la costa fino alla penisola dell'Avvoltoio. A nord si protende nel Mare di Bellisaria, mentre scende a sud lungo la costa viene bagnata dallo Stretto di Cestia che la divide dall'omonima grande isola ed in seguito dal Golfo di Mar. La penisola dell'Avvoltoio in fine si protende verso il Mare del Vapore. A sud confina con la zona dei Picchi Ghiacciati e ad ovest contorna la grande Conca Aryptiana dove si generano le correnti termiche che poi scontrandosi con le correnti fredde dell'est contribuiscono alle frequenti tempeste nello Stretto di Cestia e nel Golfo del Mar. Il clima

è diviso in due stagioni, una lunga stagione secca in cui le correnti termiche provenienti da est spostano il mal tempo in mare, ed una breve stagione delle piogge in cui il mal tempo si sposta sulla costa. La parte nord della regione è coperta da varie zone paludose contornate da jungla, andando verso sud la savana domina il territorio dalla costa sino ai confini con la jungla alla base dei Picchi Ghiacciati, confina inoltre con la Costa della Jungla a nord ovest ed il deserto della Grande Conca Aryptiana ad ovest. A sud lungo la costa i venti freddi provenienti dal Golfo di Mar ricordano le condizioni climatiche del basso Norwold ed anche la savana secca del nord

lascia spazio alla florida savana che si spinge a sud fino alle foreste che dividono la secca ed arida penisola dell'Avvoltoio dal resto del continente. Contrariamente a quel che si può pensare questa penisola una volta era un giardino florido dove un complesso sistema di canali artificiali contribuiva all'irrigazione dei campi e dei boschi e veniva usato anche come vie di trasporto, Oggi sono ancora visibili i solchi di questi canali, segnare un paesaggio arido che non ha nulla di naturale.

Varelyya

Varelyya attualmente è una terra desertica e popolata da nagpa a causa della maledizione di un Immortale. Circa 400 anni fa, invece, era una pianura fertile dal clima temperato, ricca di fiumi, laghi e foreste, che ospitavano una civiltà avanzata e vasta.

Questa civiltà ha origine da un gruppo di coloni Traldar, insediatosi nella regione dopo il 1000 PI. Dopo un certo tempo la popolazione si organizza in un regno, dotato di una lingua propria (il Varelyyano, imparentato con il Traldar), e commercia con gli N'djatwa (via terra - ci sono antiche strade di collegamento con gli N'djatwa - e via mare grazie alle esplorazioni marittime degli elfi/orchi). Questa società si condanna alla rovina poco dopo il 565 DI, periodo in cui la rivalità tra i due figli dell'ultimo re di Varelyya (un grande re) provoca una terribile guerra civile che prosegue in un crescendo di atrocità.

Da allora i Varelyyani, trasformati in nagpa, devono recarsi ogni anno presso un enorme tumulo nel cuore di Varelyya (il luogo originale dell'evocazione del demone) e portare i loro sacrifici (ogni cosa che ritengano di valore) presso la manifestazione del demone, nel tentativo di persuaderlo a ritirare la maledizione. La maledizione, oltre a rendere arida la terra, costringe i Varelyyani (trasformati in nagpa) a nutrirsi di carogne, a vagare per il mondo alla ricerca di beni di valore, e a non morire. Se un nagpa di Varelyya muore, il suo spirito si reincarna in una delle uova nere di cui è

disseminato il tumulo. Qualche mese dopo l'uovo si schiude e il nagpa torna a vivere, adulto e con le stesse memorie antecedenti alla morte.

La maledizione può essere spezzata solo da un opportuno 'desiderio' pronunciato da entrambi i fratelli, che induca il demone ad abbandonare il Primo Piano e Varelyya; finora i due fratelli non hanno mai trovato un accordo.

Uno dei due principi (Abatu) frequenta spesso la città volante di Serraine, alla ricerca di opportuni sacrifici per il demone, mentre il fratello si trova imprigionato in una caverna al di sotto del tumulo di Varelyya, dove è sorvegliato da una potente entità non morta (un nightwalker). Anche se il nightwalker venisse sconfitto, si reincarna perfettamente guarito nello stesso luogo poche ore dopo la sua 'morte', tornando di nuovo ad imprigionare il principe.

Cronologia di Varelyya

4000 PI: La regione che diventerà la Penisola dell'Avvoltoio è una terra semi-tropicale con terreni fertili, popolata da primitive tribù Neathar.

3000 PI: Blackmoor viene cancellato nella Grande Pioggia di Fuoco ed ora è il polo nord. La penisola è diventata più secca grazie alla sua nuova posizione ed ai cambiamenti nelle direzioni dei venti. Ora è una terra semi-arida. Le tribù Neathar, a causa del conseguente caos e dei cambiamenti ecologici, migrano altrove.

2400 PI: Una banda di elfi (gli antenati degli Hatwa) si separa dalla migrazione di Ilsundal e attraversa la regione alla ricerca di una nuova casa. Disperati per alleggerire il loro carico, lasciano dietro vari strumenti e altri semplici oggetti tecnologici.

2000 PI: ritorno delle tribù Neathar dell'età del bronzo. Scoprono cosa hanno lasciato gli elfi e scoprono come funzionano. Ciò consente loro di avanzare molto più rapidamente di quanto sarebbe altrimenti possibile. Adottano anche la scrittura elfica. Politicamente, sono frammentati in clan in lotta, in competizione per il controllo su una manciata di laghi e fiumi.

1750 PI: un capo ambizioso di nome Tabnit usa

la sua superiore conoscenza tattica per dominare gli altri due clan più grandi. Si proclama "Scelto dagli Immortali" per guidare tutto il popolo, si incorona re e nomina il suo regno Varelyya (Terra del nostro destino). Scava i primi canali di irrigazione e proclama la sua capitale. A questo punto, i Varelyyani hanno raggiunto lo sviluppo all'età del ferro.

1600 PI: Varelyya conquista l'ultimo clan rivale. Il discendente di Tabnit, Maharbaal, intraprende un piano per estendere i canali di irrigazione attraverso l'intera penisola.

1500 PI: Con una popolazione in espansione e città in crescita, i Varelyyani iniziano a muoversi verso l'interno e verso il mare. L'isola di Cestia viene scoperta dal famoso avventuriero di nome Androk - la notizia di questa scoperta raggiunge la capitale.

1490 PI: I primi colonizzatori Varelyyani arrivano sulle rive sud-occidentali di Cestia, fondando la città di Androkia – in seguito l'intera isola porterà questo nome. La regione dove si stabilirono i coloni Varelyyani finirà per diventare il regno xenofobo di Androkia, che Haldemar scoprirà nell'era moderna. Si stabiliscono contatti e commercio con gli Oceaniani che vivono in una grande isola a nord-est.

1400 PI: I Varelyyani stabiliscono varie linee di commercio tra il litorale della loro penisola e Androkia, e vengono fondati alcuni porti di rilievo. Viene stabilito il contatto, per lo più pacifico, con le popolazioni indigene ai margini della savana Aryptiana.

1314 PI: Gli esploratori si avventurano nelle profondità della savana Aryptiana, attraverano il deserto e ritornano con racconti di piccola gente prosperosa (gli hin) sul lato opposto della savana, oltre a ciò che sembra un grande mare (la costa Adakkiana). Il Re Prial, un po' folle e molto desideroso di espandere i suoi domini, ordina la conquista dell'interno e l'istituzione di un porto (da nominare in suo onore) sull'altro mare entro 20 anni. Diversi decenni di violenta guerra con la gente delle pianure che vive ai margini del regno, alla fine si traducono in migliaia di persone schiavizzate o espulse nell'arido interno.

1300 PI: Una parte della popolazione hin,

dovendo affrontare le pressioni delle tribù umanoidi sempre più organizzate, decidono di abbandonare le loro case e salpare verso nord raggiungendo il continente di Brun. La forza di spedizione Varelyyana riesce a conquistare abbastanza territorio costiero per stabilire una roccaforte, che chiameranno Priallus in onore del loro re. I messaggeri riferiscono che il "vizioso" popolo hin è stato sottomesso. Il re proclama Varelyya un impero e muore nel sonno, contento. Nel frattempo gli Oceaniani vengono improvvisamente attaccati dai Draghi Notturmi. Molti dei sopravvissuti fuggono a Cestia, dove sono ospitati dai locali. Ben presto stabiliscono una propria comunità nel nord dell'isola.

1290 PI: Il re Prial II invia 10.000 persone nell'entroterra per colonizzare Priallus. Molti si sistemano ai margini della conca Aryptiana; poco più di 1.000 persone raggiungono l'avamposto, che è poco più di una piccola fortezza nel mezzo di una giungla paludosa sulla costa della Baya Adakkiana. Il suo unico collegamento con Varelyya è una singola pista che si snoda attraverso l'interno, punteggiato da occasionali postazioni commerciali, alcune delle quali sono attaccate dalle tribù che sono state costrette a lasciare le loro terre.

1150 PI: le tribù umanoidi che vivono vicino a Priallus, pressati dalle lotte interne, migrano verso la regione costiera. I coloni Varelyyani resistono come meglio possono, ma il loro numero è troppo esiguo rispetto a quello degli umanoidi. La guarnigione manda messaggi alla capitale, chiedendo aiuto. La corte imperiale, che è diventata sempre più isolata dal resto del regno, non riceverà mai il messaggio. L'imperatore Varelyyano è avvolto in tanta gloria da essere riverito come un dio ma perde il contatto con i problemi reali dell'Impero.

1100 PI: i coloni abbandonano Priallus. I funzionari della corte terrorizzati dalla reazione dell'Imperatore nascondono la notizia e raccontano che la colonia sta prosperando.

1065 PI: Le tribù montane dell'interno organizzano un attacco unito contro i Varelyyani. Alcuni forti di frontiera e dozzine di villaggi sono sopraffatti. La corte imperiale ordina un

contrattacco, ma la notizia di una ritirata raggiunge l'imperatore Philosir, che giustizia i suoi generali e li sostituisce con uomini di cui si può fidare. L'esito della battaglia però si sposta ancora più a favore delle tribù.

1020 PI: Le tribù hanno riconquistato la maggior parte delle loro terre ancestrali. Molti Varelyiani che vivono nella regione della Conca Aryptiana abbandonano le loro città e villaggi per la relativa sicurezza dei porti fortificati sulla costa del Golfo del Mar.

1004 PI: l'imperatore Tabnit VII ordina ai suoi eserciti di riconquistare le terre interne. Per rappresaglia, le tribù lanciano una loro invasione, in cui sistematicamente radono al suolo insediamenti e massacrano gli abitanti.

998 PI: l'imperatore ordina a ogni famiglia di mandare un figlio in battaglia. Le comunità di discendenza oceaniana della provincia Imperiale di Cestia si rifiutano di conformarsi, sostenendo che non è la loro la guerra. L'imperatore ordina al governatore della provincia di affrontare il problema. Il governatore invia truppe nelle comunità del nord per radunare i giovani per il servizio, ma questi vengono attaccati dalle milizie dei villaggi. Il conflitto si intensifica costantemente.

970 PI: Cestia è in preda alla guerra civile, poiché le comunità nordiche in gran parte di discendenza Oceaniana si uniscono per difendersi dai Varelyiani del sud. La conseguenza non voluta di questo è che le leali regioni meridionali non sono ora in grado di inviare truppe sulla terraferma per difendere l'impero.

952 PI: Il porto di Badghaan cade nelle mani delle tribù Simbasta. Una manciata di sopravvissuti terrorizzati raggiunge Varelyya, diffondendo un'ondata di panico.

940 PI: dopo oltre trent'anni di guerra, Cestia è devastata e l'autorità locale crolla completamente. L'imperatore e la sua corte, concentrati sul conflitto più vicino a casa, non fanno nulla. Segue un'età oscura.

926 PI: Con entrambe le parti stremate dalla guerra, viene forgiata una tregua difficile. Badghaan viene ricostruito, ma non riacquisterà mai il suo antico splendore.

900 PI: Alcuni Varelyiani, insoddisfatti del declino della loro nazione, partono per Priallus nella speranza che esista ancora e non sia corrotto. Scoprendo la verità, intraprendono un pericoloso viaggio attraverso la catena del Brasol e raggiungono la costa sud-occidentale di Davania nel 800 PI. Qui costruiscono una nuova nazione.

873 PI: l'imperatrice Arishat muore senza eredi. I governatori provinciali cercano di scegliere un nuovo imperatore per sostituirla, ma nessuno intende sottomettersi ad un altro. Nel giro di pochi anni, l'Impero si dissolve in una collezione di piccoli regni. I Varelyiani rivolgono tutto il loro interesse verso l'interno e perdono quasi tutti i contatti con Cestia.

500 PI: Cestia emerge dalla sua era oscura. Quattro regni (Androkia, Morovoay, Manakara e Ambiroa) sono sorti. I loro confini sono relativamente stabili e tra loro esiste una tregua difficile. Androkia è l'unico regno sotto il controllo dei Varelyiani. Quest'ultimo, ricordando che una volta dominava l'intera isola, è diventato altamente xenofobo.

127 PI: Il Re Eshumunazar di Arnun ha una serie di sogni di Varelyya nella sua gloria, dove incontra il leggendario Re Tabnit. Determinato a rianimare l'impero, si impone con i suoi eserciti. I sogni sono in realtà inviati da Thanatos, che ha goduto del caos creato dal primo collasso di Varelyya (che non ha causato), ed è determinato a orchestrare una rovina ancora più grande.

14 DI: La penisola Varelyana è di nuovo unita, sotto il Re Asdrubale. I suoi eserciti marciano sulle restanti roccaforti del litorale. Queste ultime, che sono state città-stato indipendenti per secoli, invocano le tribù Simbasta e Meghaddara dell'interno per ottenere aiuto.

31 DI: Badghaan viene distrutto dai Varelyiani. Shuuriit e Yariit, gli unici rimasti indipendenti, si uniscono e con l'aiuto delle tribù delle pianure riescono a sconfiggere i Varelyiani. Re Asdrubale giura di distruggere le città.

59 DI: Il Re Eshumunazar II promuove il progetto di suo padre, ma così facendo esaurisce i suoi eserciti al punto che devono ritirarsi nella penisola. I suoi consiglieri gli consigliano di abbandonare i pensieri dell'impero e di prendersi

cura di ciò che rimane. Il re segue il loro consiglio e si concentra sulla riparazione dei canali di irrigazione trascurati e di altre opere.

415 DI: Ossir è incoronato re di Varelyya all'età di dieci anni, in un periodo di relativa stabilità. C'è pace con le tribù delle pianure, è stato stabilito il contatto con le nazioni di Cestia e gli avventurieri hanno iniziato a cercare notizie sulle antiche colonie.

438 DI: I principi gemelli Abatu e Lothir sono nati dal Re Ossir in un periodo di abbondanza. La notizia di una colonia di Varelyya (Nivall) di successo nell'estremo sud-ovest raggiunge la capitale.

465 DI: Il principe ereditario Abatu rapisce il suo vecchio padre e lo dichiara morto, rivendicando il trono per sé stesso. Lothir, complice del rapimento, contesta la rivendicazione di suo fratello al trono. Segue una sanguinosa guerra civile, gli eserciti si scontrano all'interno delle stesse città ed anche la capitale è coinvolta, la popolazione fugge verso i confini del regno. Abatu venuto a conoscenza che il fratello Lothir per rimpinguare le sue forze sta facendo ricorso alla necromanzia, decide di evocare un demone della Sfera dell'Entropia per eliminare il fratello, ma l'impresa si dimostrerà più grande di lui e non sarà in grado di controllarlo. Il Demone distrugge il sistema d'irrigazione di Varelyya e maledice la terra, dando inizio al processo di desertificazione. La guerra già in corso e la devastazione portata dal Demone uccide la maggior parte della popolazione. I sopravvissuti si sparpagliano tra i venti - alcuni si stabiliscono nelle città-stato della pianura Meghala Kimata. Altri raggiungono i loro lontani cugini nel sud-ovest di Davania. Il Demone anienta entrambi gli eserciti che si stanno confrontando e lancia una tremenda maledizione (Creazione dei Nagpa) su tutti coloro che si trovano ancora nella zona.

550 DI: Varelyya è diventata un deserto, costellato di rovine che attestano la sua antica gloria. Coloro che sono morti nella guerra cominciano a tornare come Nagpa.

965 DI: Haldemar visita la penisola dell'Avvoltoio (come viene ora chiamata Varelyya) e apprende un frammento della sua grande storia (Dragon #

157 - 155).

Durante il periodo turbolento che portò al crollo dell'Impero Varelyano (500 PI – 300 DI), migliaia di persone fuggirono dalle loro case per sfuggire alla crescente ondata di caos nella regione. Molte di queste persone migrarono a sud-ovest, circa nel 800 PI, nella terra conosciuta su molte mappe come "Pelatan". Altri fuggirono nell'ex provincia Androkia, sull'Isola di Cestia, prima che l'impero sprofondasse definitivamente nel caos seguito da un periodo oscuro. Altri fuggirono in diversi tempi al nord, verso le terre in precedenza occupate dall'Impero Mileniano. Purtroppo, non trovarono la pace nella pianura Kimata Meghala, dove le città-stato Mileniane si confrontavano per la supremazia sulla regione. Tuttavia, la maggior parte dei Varelyani cercò di ricostruirsi un futuro nelle loro nuove case. Un gruppo, guidato da un giovane nobile, chierico di Issione, di nome Barazul, non era soddisfatto, e si spinse fino a raggiungere la costa del Mare del Terrore, presso la città-stato di Telos Takesidhi. Cercarono di costruirsi una nuova vita, ma la gente del posto incolparono loro per una piaga che aveva spazzato la regione, e rifiutarono di accoglierli fra loro. Barazul convinto che Issione lo avesse alla fine abbandonato, criticò aspramente l'Immortale, e implorò tutti gli Immortali affinché gli mandassero un segno per che guidasse lui ed il suo popolo. Fu allora che una meteora illuminò il cielo, in volo verso l'orizzonte occidentale. Interpretato questo evento come un presagio, Barazul risvegliò la speranza del suo popolo, e ordinò loro di costruire delle navi, per salpare per l'Occidente. Dopo un pericoloso viaggio che costò molte vite, Barazul e i suoi seguaci approdarono sulla punta meridionale di quello che oggi è il Braccio degli Immortali, nel 403 PI.

Nivall 700.000 abitanti è una colonia Varelyana: la capitale è Valisia e si trova sulla costa nord occidentale, altre due grandi città Nasyll, Varakan, sono sulla costa mentre altre quattro città si trovano all'interno del paese, Korasa, Taishvyl, Semera, Paitya, lungo il confine orientale e settentrionale.

Varelyya ed i Nagpa

I Nagpa sono i sopravvissuti di un'antica civiltà umana, i Varelyyani, che sono stati maledetti da un immortale (un demone, Demogorgon) come risultato di una guerra civile. Una fazione convocò l'Immortale, un potente demone, per distruggere il suo rivale. Dopo aver completato la missione, la creatura si è rivolta contro coloro che l'avevano convocata e li ha maledetti a rimanere per sempre su Mystara come creature simili ad un avvoltoio. La maledizione provoca la reincarnazione, di coloro che muoiono, nel sito originale della maledizione, un grande tumulo Varnag'h. I Nagpa ritornano ogni anno, da tutte le parti del mondo, per recuperare i famigliari, in modo che possano schiudersi incolumi. I nagpa reincarnati conservano tutti i ricordi della loro esistenza passata, in particolare il tempo della maledizione. Le terre principali della civiltà Varelyyana, in particolare la zona della penisola dell'avvoltoio intorno alla capitale, soffrirono la maledizione e diventarono un deserto roccioso. Un Nagpa è un umanoide con una testa da avvoltoio e mani e piedi artigliati. Il suo corpo è asciutto, ingobbito e avvizzito come qualcuno molto vecchio. Un colletto piumato di color bianco sporco alla base del collo. La creatura emana odori di escrementi di uccelli, carogne, muffa, polvere e decotti alchemici. I Nagpa indossano abiti con cappuccio che nascondono gran parte del loro aspetto; spesso camminano con un bastone. Parlano nell'antico Varelyyano, ma il tono della loro lingua, a causa della loro attuale morfologia, ha trasformato il linguaggio in suoni penetranti e malvagi. La vera lingua dei Nagpa viene usata nelle preghiere rituali ai morti, nessun Nagpa che si rispetti userebbe mai questa lingua oltre i confini del sito maledetto o in presenza di estranei.

Ecologia e società: I Nagpa si nutrono esclusivamente di carogne. Di conseguenza, i Nagpa sono immuni a tutte le forme di veleno ingerito. La frequenza dell'alimentazione è

settimanale, i pasti sono abbondanti. I Nagpa non necessitano di liquidi e non si dilungheranno mai troppo presso qualche fonte di acqua. Come ci si può aspettare, i Nagpa hanno un'inversione della testa fino a 60° e può rilevare carogne entro un chilometro e mezzo. L'effettiva longevità dei Nagpa di Varelyya è sconosciuta. Tutti loro muoiono per cause violente o come risultato di una disabitata e deserta natura selvaggia, dentro o vicino a segrete e alla ricerca di tesori. I Nagpa non si sposano o si riproducono come le altre razze: i bambini varelyyani hanno da tempo raggiunto la maturità nel ciclo di reincarnazione.

I Nagpa non sono religiosi e sono decisamente estremamente diffidenti verso gli Immortali in generale. Fanno affidamento unicamente su sé stessi e sui chierici revocati. Gran parte della società Nagpa ruota intorno alla loro antica maledizione. Ci sono due principali filosofie tra loro.

Gli Appeaser (Placatori): la dottrina più antica e predominante richiede che i Nagpa ritornino regolarmente al sito originale della maledizione. Si pensa che le offerte servano come appello agli Immortali nella speranza di cancellare questa maledizione. Alcuni Nagpa desiderano trovare il riposo eterno dopo secoli della loro esistenza come esseri semi-avvoltoi. Altri desiderano vivere come vivono e sono destinati a farlo. La verità è che il Demone che aveva maledetto i Varelyyani è troppo felice della raccolta delle generose offerte che converte in forza immortale. I Tesori spariranno dalle camere oscure della Varnag'h a seguito di un insondabile pianificazione divina riflettendo il capriccio del demone, senza alcuna indicazione che pone fine alla maledizione. Sebbene la maggior parte di loro sia malvagia, la parte meno malvagia ed egoista forma la spina dorsale degli Appeaser. Si considerano le vittime della maledizione inflitta su di loro, per cui devono rendere omaggio. Nei termini di D&D sarebbero considerati Neutrali con tendenze Caotiche; nei termini di AD&D, caotico-neutrali o neutrale nel migliore dei casi, tendendo verso il caotico-malvagio per molti.

The Vultures (Avvoltoi): un pensiero più recente è emerso dalle file degli Appeaser. Mette in discussione la vecchia convinzione che le offerte porteranno fine alla maledizione. In effetti, i Vultures preferirebbero che non finisse affatto. Si sono abituati alla loro esistenza da semi-raptor, così come i poteri magici e la quasi-immortalità che conferisce. Un'altra paura è che la maledizione li porterebbe a morte istantanea. Devono mantenere il ciclo annuale di offerte, ma solo per garantire la reincarnazione. Gli adepti di questo movimento sono acutamente nostalgici dei vecchi tempi e sognano di restaurare l'antica Varellya, ovviamente in stile Nagpa Immortale che li ha maledetti. Questa filosofia in realtà rappresenta la migliore possibilità di porre fine alla maledizione, ma i Vultures pensano, e giustamente, che il loro nemico immortale sia troppo vanitoso e avido. Quelli che erano tra i Varylliani più malvagi ed egoisti tendono a gravitare naturalmente verso il Vultures. Si vedono come i veri Eredi di Varellya, i nobili destinati a governare. La loro maledizione è il mezzo per un fine che intendono sfruttare. In termini di D&D, questi individui sono fortemente caotici; in termini di AD&D, Caotici Malvagi. Naturalmente, non si sa se ciò sarà sufficiente a superare la loro naturale avversione per la compagnia, per non parlare dell'accettazione dell'autorità di qualcun altro. Qualunque gerarchia si baserebbe su un rapporto di forza e paura, la più antica e potente mente Nagpa che imponesse il suo dominio su tutti gli altri, sarebbe molto nello stile dell'antica Varellya. Un Regno Nagpa sarebbe pieno di macchinazioni politiche e pugnalate magiche alle spalle. Un consiglio segreto, noto come Fronte grigio, è stato istituito per compiere i primi passi verso il ristabilimento delle dottrine varelliane.

Pellegrinaggio e reincarnazione: come la migrazione degli animali, i Nagpa possono percepire quando iniziare il pellegrinaggio per Varnag'h, quale sia la direzione e la distanza dal tumulto.



Se risiedono lontano

Sulla superficie di Mystara, i misteriosi sensi dei Nagpa possono condurli verso un cancello magico o qualche altro mezzo magico per raggiungere il sito dell'antica maledizione. La maggior parte dei Nagpa è composta da maghi con incantesimi o oggetti magici per teletrasportarsi a e da Varnag'h. Questo è particolarmente vero per gli espatriati che vivono nella città volante di Serraine, o nel deserto del Sind a ovest di Darokin. Dal momento che la cerimonia di recupero di una famiglia non può essere completata senza tutti i viventi presenti nella relativa cripta, il Nagpa più potente può invitare i parenti meno fortunati a viaggiare con lui. Il loro pensiero è di accelerare al massimo la cerimonia, in quanto più velocemente svolgono l'annuale interruzione, prima possono ritornare alle loro malvagie occupazioni. I Nagpa sono molto saggi quando si tratta di storia e tradizione magica. Una volta all'anno, a seconda del

corretto allineamento planetario, folle di Nagpa arrivano sul luogo dell'antica maledizione. A quel punto, convertono la maggior parte dei loro oggetti di valore e altri tesori come gemme e gioielli in oggetti magici. Varnag'h (Tombe di Var nell'antico Varelyano) è un enorme tumulo di terra e pietra, di natura magica e pieno di passaggi tortuosi e camere segrete. Il termine Nagpa significa Nato nella Tomba. Una tregua quasi religiosa tra i Nagpa rivali è in vigore a Varnag'h e durante il pellegrinaggio. Ogni famiglia Nagpa possiede una cripta in cui si materializzano sfere nere a forma di uovo che tengono in vita un parente reincarnato, se qualcuno è morto dal precedente pellegrinaggio. Dopo aver recuperato le grandi uova, lasciano le loro offerte, chiudono gli ingressi alle loro cripte e iniziano il loro ritorno a casa. È tradizione prendere un pò di sabbia di Varelyya, fuori dal tumulo, prima di partire. Inizialmente, i Nagpa reincarnati hanno le dimensioni di un bambino umano. Nel giro di 6-9 mesi dopo essere stati recuperati da Varnag'h, le uova raggiungono le dimensioni di un adulto in una posizione fetale e si sgretolano. Un Nagpa appena schiuso lascia la protezione del parente che ha recuperato il suo uovo e riprende la sua vita, senza oggetti. Il Nagpa che tornerà cercherà di riprendersi o di recuperare i suoi averi se li ritiene abbastanza preziosi. I Nagpa preferiscono vivere da reclusi, normalmente fuggendo la compagnia sia dei parenti che degli adepti.

Habitat: quanti Nagpa ci sono davvero a Mystara? La maggior parte dei Varelyani nella guerra che precedette la maledizione fuggì molto prima della fine del conflitto. La maledizione ha colpito circa 50.000 sopravvissuti. Tendono ad essere territoriali e solitari, vivono preferibilmente in regioni scarsamente popolate. I Nagpa possono anche essere trovati sottoterra, in luoghi come la Città Volante di Serraine, in tane sottomarine, nei piani esterni, sulle lune Mystariane (Myoshima?) e nel Mondo Cavo. Potrebbero essere in aree stabilite, "su incarico" per il Fronte grigio, lontano dalle loro normali abitazioni. I Nagpa non amano i deserti, per

manca di spazi abitativi adatti, steppe/savane, paludi, foreste profonde o giungle, le rovine e le prigioni sotterranee abbandonate invece attirano i Nagpa poiché sono una fonte di ricchezza e di conoscenza arcana. Se sentono che una regione è stata accuratamente ispezionata, i Nagpa si trasferiscono per soddisfare il loro desiderio morboso.

Il fardello di Abatu

Mentre faceva un altro passo sul polveroso terreno duro, l'ex principe si chinò e si appoggiò al suo bastone, il cappuccio della sua tunica che nascondeva il suo viso da avvoltoio. Gli astri argentati che dividevano il grande balletto celeste di Mystara avevano raggiunto la loro congiunzione ben dopo il tramonto, niente era più crudele e doloroso di un raduno di antichi varelyani sotto il sole battente della penisola dell'Avvoltoio in piena estate.

Migliaia di suoi compagni Nagpa si diressero lentamente a spirale verso il monolito ancestrale. Abatu ripeté per la trentesima volta il cantico nostalgico richiesto e si fermò a girarsi sopra la testa un vecchio straccio nero sudicio. L'aveva usato innumerevoli volte negli ultimi decenni per asciugarsi il sudore dal collo da rapace. Non gli importava se avesse offeso gli immortali. Lavare il telo sacro gli passò per la mente come un'operazione del tutto superflua, se non un vanitoso gesto. Alzando il becco adunco sporgente, Abatu osservò brevemente la linea davanti a lui, lentamente circondando i lati scoscesi del monolito. In mezzo a un bagliore nebbioso che sale verso il firmamento, folle di compagni Nagpa scomparvero all'interno, alla ricerca delle cripte di famiglia, un lavoro che si ripeteva da secoli.

Con un sibilo, quasi fischiettante sospiro di fastidio e gelosia, Abatu raggiunse finalmente i piedi di Varnag'h. Spostò il piccolo sacco che portava in spalla, e iniziò la sua pericolosa ascensione lungo la cengia pietrosa. Stranamente, era bagnato e scivoloso anche se da queste parti non pioveva mai, un triste risultato della maledizione immortale che affligge la sua antica razza e il suo regno ancestrale.

Abatu impiegò più tempo di quanto avesse desiderato per raggiungere l'ingresso riccamente scolpito. Non c'era una via veloce per Varnag'h. Scale centrali che conducono alle cripte più profonde collegate solo con i portali in prossimità della sommità del monolito. Almeno è ciò che Abatu voleva far credere a tutti tranne una manciata di anziani Nagpa. C'erano altri modi, ma oggi doveva recitare la parte che tutti si aspettavano da lui. Guardò le linee che rimescolavano ai piedi di Varnag'h, Ara'ak, sua madre, alzò lo sguardo mentre aggirava il lato del monolito. Non la vedeva dall'ultimo pellegrinaggio. I suoi occhi, nel buio del suo cappuccio, non ha tradito alcuna espressione. Nessuno poteva essere mostrato tra i Nagpa. Senza una parola, si voltò ed entrò.

Una magia selvaggia pervase Varnag'h. Non era un posto per i deboli di cuore. La sua lavorazione in pietra presentava un motivo di piume intagliate che rifluivano e scorrevano come il petto di un avvoltoio che respira. Più di una volta i corridoi bui hanno cambiato rotta, confondendo o intrappolando gli incauti e quelli incapaci di percepire la loro destinazione.

Le pietre ornamentali nelle pareti brillavano nell'ombra come tanti sguardi che osservano. Mentre procedeva lungo un pendio. Abatu li osservò mentre seguiva il suo passaggio. Si sono concentrati su di lui. e poi su Ara'ak. Curiosamente, altri miravano a un punto ben dietro di lei. Ma non poteva vedere nessuno lì.

Abatu sapeva cosa significava. Qualcuno li aveva seguiti, invisibile. Si fermò e fece con calma cenno ad Ara'ak di continuare mentre tirava fuori un otre. Mentre fango salmastro gocciolava dal suo becco impuro, ha ascoltato.

Non più di un mormorio traspariva la debole carezza del tessuto contro la pietra. Questo non era un dilettante. Ma poi non lo era nemmeno Abatu. Se il dissacrante ha cercato il bottino, avrebbe scelto un momento migliore. Se avesse pianificato l'omicidio di Abatu, avrebbe già tentato la sua pugnalata mortale. No, questa era la spia di qualcuno.

Abatu riprese il suo lento viaggio nelle viscere di Varnag'h, da dove l'intruso non poteva scappare.

Giù innumerevoli gradini, oltre corridoi con colonne e tristi fontane le cui acque scintillanti cadevano verso l'alto, posare l'antica cripta. Attento a mascherare quali incisioni ha toccato. Abatu ha innescato il meccanismo che ha spostato il muro e ha rivelato l'ingresso.

Ara'ak e Ossir, suo padre e un tempo re di Varellya che Abatu aveva tradito, aspettava il suo arrivo. Si ignoravano a vicenda. Per più di quattro secoli dalla Maledizione, il suo ex fratello Lothir non era venuto né si era reincarnato, significava solo una cosa: era vivo e prigioniero da qualche parte. Anche se da allora non si erano più parlati. Abatu sapeva che i suoi antenati lo incolpavano per la Maledizione e per la morte di Lothir. Il mistero aveva assillato Abatu da allora, nonostante i molti tentativi di svelare dove si trovasse.

Certo che l'intruso invisibile fosse entrato nella cripta. Abatu permise al portale di chiudersi, e artigli di pietra per bloccarlo in posizione. Una sfera che fluttuava sopra un altare di fronte all'ingresso dipingeva la camera in un bagliore sanguigno. Ara'ak e Ossir si avvicinarono e depositarono piccoli tesori di gemme, talismani, anelli, e altre magie. Abatu ha prontamente fatto lo stesso, eppure nascondeva ricchezze ancora più grandi sotto le sue vesti, destinato ad un altro scopo.

Quando l'erede imperdonato riaprì la cripta, Ossir passò oltre e si diresse verso la loro strada. Ara'ak si fermò davanti a suo Figlio, lo guardò in silenzio, e seguì le orme di Ossir. Abatu uscì lentamente e aspettò. Non aveva fretta. Percepì la presenza furtiva, indugiando da qualche parte vicino. Sigillò la cripta e riprese la sua discesa ben dopo che i suoi amari antenati scomparvero su per una scala.

Sebbene la sua specie avesse poca abilità nel trovare passaggi segreti nonostante secoli di dimora in sotterranei e rovine, era diventato necessario velare ulteriormente la strada verso la Stirpe Oscura. Non più di una dozzina di anziani che la pensavano come lui potevano trovarlo. Ma i suoi sensi non lo hanno deluso. I nagpa percepivano sempre dove si trovavano in relazione alle cripte di famiglia. Abatu percorse

passaggi mutevoli e passò da un ponte oscillante a una tromba delle scale che oscillava capricciosamente da un piano all'altro.

All'incrocio di cinque passaggi, Abatu si fermò e si assicurò discretamente che il suo seguace furtivo avesse tenuto il passo. Era ora che lo stratagemma finisse. Occhi color smeraldo che brillano, cinque alte statue di Nagpa rannicchiate in alcove incassate tra i corridoi. C'era di più in loro di quanto si potesse sospettare. Ci aveva pensato lui.

"Afferralo!"

L'ordine di Abatu era netto e definitivo. Uscì dal centro della camera pentagonale mentre i contorni illusori di due statue si increspavano come la superficie dell'acqua agitata. Due demoni dalla testa di avvoltoio lasciarono cadere i cappucci e si lanciarono verso l'intruso. La sua invisibilità non presentava loro alcuna difficoltà.

La lotta fu un affare brutale ma di breve durata. Un demone subì un grave taglio che quasi gli recise il collo magro. L'altro ha sopraffatto l'intruso e lo ha stretto in manette d'acciaio. Dopo aver svolto i propri compiti, i due demoni svanirono in una nuvola di cenere.

Abatu si avvicinò e si chinò sulla spia seduta per terra. Era un elfo, robusto, grintoso, e porta tatuaggi sul viso e sulle mani. Il Nagpa pungolava l'intruso con il bordo del suo bastone da passeggio. Chi ha mandato la sua spia ha sputato ferocemente ad Abatu e si è allontanato con i suoi piedi. Con un colpo secco del suo bastone, il Nagpa colpì l'elfo in fronte. L'intruso è crollato, inconscio. Abatu assicurò la testa della spia nello straccio nero, e lo prese per la manica. Con una forza sorprendente per una creatura dall'aspetto vecchio e avvizzito come lui, ha trascinato la spia. Percepire la direzione corretta, seguì un corridoio che portava a una cascata capovolta. Conosceva perfettamente la strana magia che colpiva quel punto. Senza esitazione ha scavalcato il bordo, trascinandosi dietro l'elfo.

Invece di cadere nel baratro, lui e il suo prigioniero galleggiarono verso il basso lungo la cascata capovolta. Abatu fece un passo avanti attraverso il vuoto vertiginoso e si avvicinò alle acque. Un varco si aprì tra i flutti acquatici

svelando un portale. attraverso il quale ha continuato la sua marcia.

Sussurri malvagi salutarono il suo arrivo. Strisciando fuori dal buio, contorto e nodoso, lingue simili a serpenti che assaporano l'aria, un branco di ghouls ha valutato lui e il suo prigioniero privo di sensi.

'Portalo al Forever Pits. Non è per mangiare. Non ancora' sibili e grugniti, i non morti giravano spaventosamente intorno al loro padrone, e afferrarono l'elfo. Un ghoul strappò le borse dalla cintura della spia, annusando il loro contenuto.

'Portali qui. Ora' guardando le sue zanne, i non morti esitarono, lasciò cadere gli oggetti ai piedi del Nagpa, e si ritirò sulla scia dei suoi pari già sfumando nell'ombra. Abatu raccolse le borse, verificato brevemente il loro contenuto, e riprese la marcia per un'altra via. I suoi passi portarono al deposito di conoscenza secolare della Stirpe Oscura. Gli scaffali erano pieni di pentole e barattoli, tubi in pelle e custodie in osso, scatole, casse, urne metalliche, e ogni sorta di navi arcane.

Vasche di acqua splendente si trovavano a ogni incrocio, irradiando stranamente mentre gocce occasionali cadevano verso la volta. I loro schizzi contro la muratura echeggiavano sporadicamente. Tale era l'effetto dell'antica maledizione, condannando tutti i fluidi, comprese le pozioni e le bevande portate da terre lontane, a svanire verso il cielo dalle sabbie di Varellya, a meno che non sia intrappolato. Peggio, l'acqua sorgiva dalle viscere del deserto non ha placato la sete e non ha nutrito piante.

Abatu consultò l'oscura numerazione di vicoli e scaffali infiniti prima di prendere una grande borsa di velluto. Lo aggiunse ai possedimenti della spia e lasciò il vecchio labirinto polveroso. Un ampio corridoio terminava con un cancello imponente. Due creature in bende marce, forse gli orchi nelle loro vite precedenti, faceva la guardia. Si inchinarono quando Abatu si avvicinò, e lentamente aprì le pesanti doppie porte.

Alti pilastri neri sostenevano la volta della camera cavernosa al di là. Curiose stranezze in un mondo in cui torce e lampade a olio erano il mezzo principale per tenere a bada l'oscurità.

nodi cavi cristallini di tutte le forme e dimensioni, riempito di acqua splendente, appeso a catene o appoggiato in cima a un caotico miscuglio di barre di rame e piastre di supporto. Blue, rossi, e i verdi lampeggiavano sgargianti mentre il fluido riscaldato gorgogliava e correva attraverso i tubi di collegamento. Secoli di lavoro manuale avevano reso il pavimento in pietra liscio e lucente, riflettendo gran parte del bagliore. Di tanto in tanto, le valvole a forma di teste di avvoltoio sprigionavano vapore con echeggianti urla stridenti. Abatu ignorò l'odore di zolfo e carogne che pervadevano l'ambiente sconvolgente, e continuò. Un rombo scosse la camera quando i guardiani chiusero il cancello dietro di lui. Una spessa lastra di ematite giaceva in un'area circondata da pilastri. Abatu sapeva che era composto da migliaia di parti simili a puzzle. Era il tabernacolo attraverso il quale membri selezionati del Fronte Grigio fornivano alla Stirpe Oscura le cose necessarie. Facce smorfie e sguardi accigliati adornavano le superfici dei rilievi. Imprevedibilmente, bocche aliene e mostruosi orifizi simili a sfinteri spalancavano e vomitavano una gemma qui, una pergamena lì, una spada, un casco, un talismano, o l'osso di un demone, tutto accumulandosi in piccoli mucchi. Uno era già caduto sul pavimento. Sì, l'ex visir dell'antica Varellya, salì al tabernacolo. Alla vista di Abatu, si inchinò leggermente, con la gentilezza che un Nagpa potrebbe sopportare. e riportò la sua attenzione sul manufatto, ordinando le pile e caricando diligentemente ogni oggetto nei carrelli vicini.

Soddisfatto, Abatu ha proseguito la sua ispezione. Raggiunse il centro della stanza dove si ergeva un'alta struttura metallica e di pietra. Rashkk, una volta eunuco, era tornato anche dalla sua cripta funebre e, tra molti gemiti e borbottii, si sforzò goffamente di spazzare con una scopa il cerchio magico sotto la struttura. Se Naggas avesse avuto un po' di umorismo, Abatu avrebbe riso a quella vista. Fissò per un momento il grande cristallo montato in alto in artigli d'acciaio. Era buio e impotente. Sarebbe passato molto tempo prima che realizzasse ciò

per cui era stato costruito. Ancora. I Nagpa possedevano un'infinità di pazienza. In verità. il più a lungo, meglio è. Non c'era fretta. Gli affari andavano bene e il Piano stava procedendo come previsto. Abatu salì i gradini di un crogiolo vicino, all'altezza delle spalle e rovente. Il grande contenitore, un ingegnoso risultato di ingegneria esterno-planare, emanava un'aura di potere. Si diceva che imprigionasse la forza vitale di un principe elementale del fuoco, o due, forse di più. Ad Abatu non importava. Ha sempre servito i Dark Brood in modo impeccabile da quando l'hanno acquisito. Non aveva dubbi che gli ex proprietari non l'avrebbero mai fatto risalire a Varnag'h. Aveva coperto bene le sue tracce.

Tenendo la busta di velluto rosso, Abatu sollevò l'equipaggiamento della spia e lo lanciò nella parte superiore aperta del crogiolo. Gli oggetti si infiammarono mentre il materiale non magico si vaporizzava. Ciò che è rimasto ha ceduto la sua magia prima di svanire. Abatu guardò il grande cristallo e notò un barlume di vita all'interno. Anche Rashkk alzò lo sguardo, e si precipitò fuori dal cerchio per timore che qualche potere scaturisse e scatenasse su di lui orrori indicibili. Era già successo con risultati disastrosi.

Abatu scese dalla piattaforma del crogiolo e scrutò l'abbagliante, profondità intermittenti della camera. Un movimento furtivo rivelò una presenza dietro un pilastro. Il Nagpa gli fece cenno di farsi avanti. Riconobbe nella creatura i resti di un avido nano che era riuscito in qualche modo ad entrare nella camera segreta.

‘Prendi la spia dalla Fossa per sempre.’

Il nano non morto brontolò e se ne andò. Abatu si arrampicò quindi su una sporgenza in pendenza che portava a una piattaforma vicino al grande cristallo. Leve e maniglie permettevano di regolare la gemma. Abatu si assicurò che indicasse il centro del cerchio.

Alla fine il nano tornò con il prigioniero e un branco di ghouls. Abatu fece cenno ai non morti di posizionare la spia nel cerchio. Segni di putrefazione rovinavano già i suoi intricati tatuaggi, risultato del tocco della mummia. ‘Chi ti ha mandato, Elfo?’ insistette il Nagpa. ‘Stai perdendo tempo, respiro di poiana!’

Abatu estrasse una pergamena dalla borsa rossa e ne lesse il contenuto. L'incantesimo ha avuto effetto quando l'ultima runa ha lampeggiato, il suo potere amplificato dal cristallo. La spia urlò inorridita, dolore che contorceva il suo corpo snello. 'Parla ora!' La risolutezza dell'elfo si sciolse immediatamente. 'gridò Ara'akr-Aratak è il suo nome'

Abatu annuì lentamente e respinse l'incantesimo. Fece cenno ai ghouls di nutrirsi, e si rivolse alla vicina Mree'ya. 'Lei sospetta qualcosa. Ara'ak deve essere portato ai Forever Pits e interrogato. Invia subito il Fronte Grigio'.

Varelyya oggi

Oggi Varelyya è una terra arida e in gran parte disabitata. Lunghe linee segnano la superficie di Varelyya, sono ciò che rimane dell'immensa struttura di canali per l'irrigazione, di cui alcuni all'epoca anche navigabili che fungevano da vie commerciali. L'antica Varelyya era un giardino fertile con campi di grano ed altre coltivazioni che hanno reso l'Impero potente e gli hanno permesso di espandersi nell'entroterra e sull'isola di Cestia. Strade insabbiate ed i ponti che ora scavalcano vuoti fossati riportano ad un passato in cui le merci e la gente viaggiava per queste terre. Varnag'h è un grande Tunulo che si anima solo una volta all'anno durante il rito della reincarnazione, è qui dove il Demone lanciò la sua maledizione. La parte dove una volta si ergeva la capitale Tabnil ora è un'immensa distesa di rovine. Allontanandosi dalla capitale stanno sorgendo alcuni castelli dall'aspetto macabro, costruiti con materiale di recupero preso dalle rovine del passato, sono le dimore di quei Nagpa che non lasciano mai la zona, e sono i posti dove vengono portate le uova recuperate per farle schiudere. Di norma sono abitati dai Nagpa di basso livello che servono i capi famiglia e che sono esclusi dalla ricerca continua di oggetti magici. Vivono in condizioni precarie a causa della scarsità di cibo. Allontanandosi sempre più dalla capitale, lungo le coste è sorto qualche villaggio di pescatori e piccoli centri commerciali che pagano una sorta di tangente, carcasse di

animali morti per esempio, ai Nagpa dell'entroterra, per essere lasciati in pace. Nell'interno l'antica città di Arnuun sta lentamente risorgendo, schiere di non morti lavorano alacremente per ricostruire mura e palazzi e si dice che anche alcuni umani, accuratamente nascosti da mantelli, abbiano visitato alcuni Nagpa in città. Androkia dopo la fine della guerra civile ha stabilito un piccolo avamposto sulla costa nord-est della penisola.

Arypt

L'Arypt è un'area estremamente vasta che si affaccia sul Mare del Vapore ad est, toccando a nord la Jungle Coast, a sud le Ice Peaks e ad ovest il Bacino Aryptiano. È comunemente diviso in Alto Arypt e Basso Arypt, diviso all'altezza del Riposo di Vanya. L'Alto Arypt ospitava un tempo il potente regno dei Katapec (forse un gruppo etnico misto Neathar-Olteco sviluppato nella regione dal 2000 PI), che finì in rovina quando i culti di Atzanteotl e Bachraeus provocarono un forte conflitto interno e una sanguinosa guerra civile. Ora è abitata da varie tribù di tabi e rakasta pardasta, che conservano alcuni dei segreti dei loro antichi alleati nelle misteriose e imponenti piramidi di cristallo nascoste nella giungla e sulle colline più lussureggianti. Basso Arypt invece, in passato una fertile pianura dominata dall'Impero Varelyya, fu bruciata dallo stesso demone convocato dal principe Abatu per detronizzare suo fratello e vincere la guerra civile, fu il Demone a devastare Varelyya e maledire i sopravvissuti Varelyiani trasformandoli in nagpa. Nel mezzo la Costa del Golfo del Mar è una zona pianeggiante abitata principalmente da rakasta Simbasta e da gruppi di nagpa nomadi che si trovavano nella regione in cerca di una cura per le loro condizioni e conoscenza segreta che è stata persa con la caduta di Varelyya.

Tra tutte le razze che vivono nell'Arypt, solo i rakasta (sia pardasta che simbasta) sono insediati in città e villaggi fortificati che sorgevano sia nelle foreste che lungo la costa. Hanno un'antica civiltà, con molte tradizioni e conoscenze tratte dai regni scomparsi di Arypt e Varelyya, e sebbene non fossero formalmente alleati, tutte le città e i villaggi rakasta sono in comunicazione tra loro attraverso una rete di messaggeri che portano notizie mensili da una parte all'altra di Arypt. Tutti i rakasta adorano il grande padre Ka e il valoroso Ninfangle, e negli ultimi secoli hanno aggiunto al culto dei due tradizionali anche quello di Bastet rakasta immortale, soprannominato la madre perduta.

Nella costa che si affaccia sul Golfo di Mar sorge anche la fortezza dei Cavalieri Heldannici nota come Riposo di Vanya (vedi Dragon Magazine nr

156), eretta dai seguaci di Vanya sul sito in cui alcuni esploratori dell'Ordine scoprirono la reliquia più sacra della loro fede, la stella di Vanja. Preso da un manipolo di coraggiosi e potenti guerrieri e sacerdoti dell'Ordine, il Riposo di Vanya riceve costanti rinforzi e assistenza dai Territori Heldannici grazie alle navi volanti che possono essere create e adeguatamente mantenute in virtù dei poteri miracolosi della Stella di Vanya (artefatto che sembra impossibile da rimuovere dalla sua posizione attuale e che quindi necessita di sorveglianza costante da parte dei cavalieri Heldannici).

Divinità della zona:

Ka - Rakasta, protezione della vita, prosperità, guarigione, magia, conoscenza, saggezza;

Ninfangle - Rakasta, coraggio, avventura, viaggio, battaglia, caccia;

Bastet - Rakasta, felini, capricciosità, istinto, vitalità, fortuna, fertilità, ricchezza;

Vanya-Vittoria, guerra, conquista, orgoglio, onore, forza.

Città Stato di Azrad

Popolazione: 15.000 (Algariti 60%, Cestiani 20%, Alphatiani 5%, Umani altra origine 5%, altre razze non umane 10%)

Governo: Gran Visir di Azrad Ahm-la-ki III (Mago di 8° livello Caotico Neutrale)

La Città Stato di Azrad è situata sulla punta estrema nord orientale dell'Aript. È una città fortificata che per la sua posizione strategica è stata più volte attaccata ed assediata. Da qui si controllano le rotte per lo stretto di Cestia, ed inoltre arrivano anche le merci dagli arcipelaghi di Bellissaria, Serendib e Wyrwatch. Fondamentalmente è una magocrazia, in mano al Gran Visir con il supporto del consiglio delle Gilde rappresentate da Commercianti o Artigiani di norma Maghi. Il commercio è molto variegato ed è particolarmente accentrato su prodotti utili nel campo magico, così come di oggetti magici costruiti dagli artigiani del posto. Per la difesa la città si affida ad una milizia cittadina permanente che svolge anche compiti di polizia, e ad un contingente di Rhinodonti mercenari. Uno dei personaggi più particolari ed inquietanti, è il braccio destro del Gran Visir, Xichotak un pardasta Guerriero di 5°, Assassino di 3°, con la sua guardia personale di pardasta.

Città Stato di Carack

Popolazione: 9.000 (Algariti 70%, Cestiani 10%, Pardasta 10%, altri 10%)

Governo: Sceicco di Carack, El-su-math (Guerriero di 7°, chierico 3°, Neutrale Buono).

La Città di Carack si trova sulla costa orientale dell'Aript di fronte la grande isola di Cestia e come altre città della zona funge da porto di interscambio fra le carovane dell'entroterra, i porti di Cestia e le rotte commerciali che collegano con le isole al nord. La città non è ricca come Azrad, nata come un villaggio abitato da una popolazione di Algariti, si è sviluppato ed ingrandito nel tempo. Molte carovane di nomadi

preferiscono Carack alla confusione di Azrad, qui non sono trattati come ratti del deserto dai maghi commercianti di Azrad. Per cui le merci che si scambiano sono molto diverse e vanno dalle sete, tappeti ed altri prodotti delle popolazioni dell'interno che vengono scambiate con i prodotti provenienti da Cestia. La città prospera anche per i suoi bacini di carenaggio dove vengono effettuati lavori di riparazione e manutenzione delle navi e barche. Gli artigiani sono specializzati nelle polene magiche che aiutano la navigazione in queste acque tempestose.

Città Stato di Jalinas

Popolazione: 8.000 (Algariti 65%, Cestiani 25%, Hippodonti 5%, altre razze 5%)

Governo: Sultano Al-Maluch (chierico di 8° livelli Legale Buono)

La Città di Jalinas è simile a Carack, fondata da ex nomadi Algariti, nasce come un villaggio di pescatori e come Carack più che un porto commerciale rappresenta un rifugio dalle tempeste e dai venti forti che spazzano questa zona. In ogni caso il commercio così come la pesca è molto importante. Il commercio marittimo è principalmente basato sulle rotte per Cestia. Nei dintorni della città sono sorte molte piccole fattorie che hanno sviluppato sia l'agricoltura che l'allevamento. Il Sultano governa con giustizia ed è amato dalla popolazione. A nord della città, presso il fiume, è sorto il quartiere degli Hippodonti, giunti in città inizialmente come mercenari, alcuni di loro si sono inseriti anche nella vita comune e nelle attività della città stessa. Amanti dell'acqua hanno preferito stabilirsi sul fiume. Il generale Nitros è un Hippodonte ed è stato messo al comando della guarnigione cittadina.

Nomadi Algariti

Popolazione: 25.000 (75% Mileniani/Varelliani, 25% altre razze).

Governo: Consiglio dei Capi, Capo tribù.

Algariti: questi sono gli abitanti di tipo berbero dell'Arypt nord-orientale, che vivono per lo più in città-stato sparse lungo la costa tra Nandua (nella Costa della Jungla) e Galgaboth, con propaggini a Balfour's Landing, Garth e le isole Mersenic. Sono anche diffusi lungo le rotte carovaniere dell'interno, vivendo per lo più uno stile di vita nomade. Gli Algariti prendono il nome dalla popolazione che ha governato le città vicine fino a 500 anni prima.

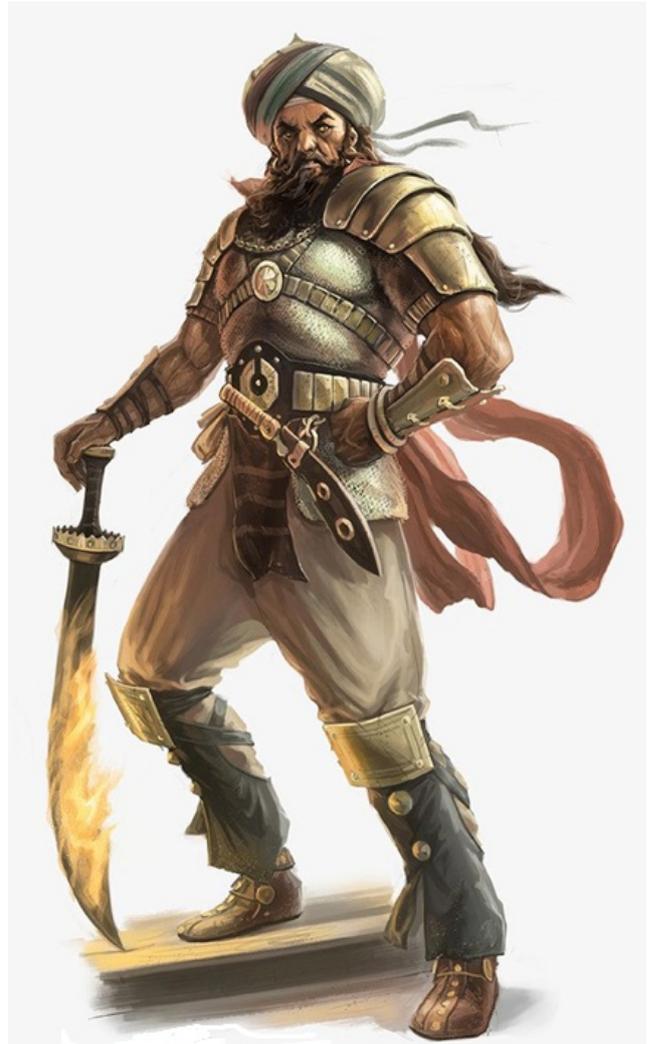
Gli Algariti sono orientati al commercio, poiché il clima e la geografia locali inducono una certa scarsità di derrate alimentari e di molti altri beni di base, che gli Algariti sono costretti a trovare altrove. Nonostante ciò, alcune città algarite e diversi individui sono molto ricchi. Gli Algariti sono una miscela di razze diverse (Oltechi, Mileniani, Nithiani, Katapec, ecc.) che si mescolarono nei secoli seguendo gli sconvolgimenti della storia. Il dominio di Algarin sugli insediamenti vicini (sono menzionati Sasan e Samarcanda) terminò circa 500 anni fa, quando l'ultimo sovrano di Algarin fu trasformato in un beholder dal malvagio mago Nazir-al-Azrad, provocando la caduta della capitale di Algarin e l'indipendenza dei suoi insediamenti soggetti.

Città Stato di Galgaboth

Popolazione: 10.000 (Algariti 55%, Cestiani 15%, 10% Simbasta, 10% Meghaddara, 10% altre razze)

Governo: Monarchia, Re Talete (Guerriero di 9° livello, Neutrale Buono)

Galgaboth non ha l'ambizione di diventare un grande porto commerciale, non disdegna il commercio, il suo porto è aperto alle navi che fanno richiesta di attraccare ed i suoi



commercianti sono ben felici di scambiare merci arrivate sia per mare che per terra, ma non c'è tutta la frenesia che si può trovare nelle altre città Stato della costa. Le tasse sul commercio sono in linea con la media e il Re non ha intenzione di partecipare a politiche concorrenziali. La città è un posto tranquillo, dove si dà molta importanza alla cultura, musei, biblioteche, templi, teatri e grandi piazze dove le tende dei mercati si contendono il posto con l'esibizioni degli artisti di strada. È la città con la più alta varietà di gilde, tutte rappresentate nel consiglio delle Gilde che ha il compito di consigliare il Sovrano e far presenti le problematiche della città. Ultimamente la città sembra essere stata presa di mira da varie tempeste di fulmini che continuano a far danni ovunque. Il Re inoltre sembra essere più distaccato dagli affari di governo, preoccupato per la sorte del figlio, il principe Reynard, scomparso misteriosamente.

Nuvola di Porthos

Popolazione: 300 (25% giganti delle nuvole, 35% figli del fulmine, 40% umani soggiogati)

Porthtos è una scheggia impazzita degli Alphatiani. È un potente Elementalista dell'Aria che ha lasciato Balfour's Landing con un'ossessione molto chiara nella sua mente: ritagliarsi un dominio lungo la Costa Aryptiana per mostrare all'intero Impero il suo talento. Sfortunatamente, è abbastanza abile nel suo lavoro ed è riuscito a sottomettere un clan di Giganti delle Nuvole e un branco di Figli del fulmine, costringendoli a condividere le nuvole dell'isola galleggiante dei giganti. Attualmente Porthtos mira a conquistare la città di Galgaboth, attirata dalle sue miniere d'argento, dalla sua buona posizione lungo la savana aryptiana e incuriosito dall'esotico dungeon nelle vicinanze utilizzato dalla gente del posto per la Challenge of Champions. I metodi usati da Porthtos per raggiungere il suo scopo sono assolutamente spregevoli: si atteggia a un amichevole venditore di parafulmini, solo per scatenare il pieno potere dei Figli del fulmine sulle sfortunate comunità che visita. Sta viaggiando per tutta Galgaboth, cercando di spargere il terrore e gravi danni a strade, ponti e linee di rifornimento, mettendo di fatto sotto assedio la città. Ha anche modificato un antico aggeggio magico di proprietà degli zingari locali, un espediente di intrattenimento chiamato "Ghost Ride of Sultan Jalinus". Le sue modifiche gli consentono di rapire i bambini mentre si trovano all'interno del Ride, spostandoli in una prigione tra le nuvole del castello volante. Lì ha intenzione di fare il lavaggio del cervello e ipnotizzare i bambini, per usarli come il suo "esercito" per ottenere l'accesso agli edifici più critici di Galgaboth. In una mossa finale, Porthtos ha ingannato il giovane principe Reynard, il figlio del re di Galgaboth Talete, per farlo salire su una scala magica che portava direttamente al castello dei Giganti delle Nubi, dove ora è imprigionato il

giovane erede. Un lavaggio del cervello del principe Reynard garantirebbe a Porthtos il libero accesso alle stanze private del re, e ad un solo omicidio dal diventare il prossimo re di Galgaboth.

Città Stato di Gorias

Popolazione: 12.000 (Meghaddara 20%, Algariti 20%, Cestiani 15%, Mileniani 15%, simbasta 5%, Alphatiani 5%, altre razze 20%).

Tirannia: Tiranno Olaf Plotov I

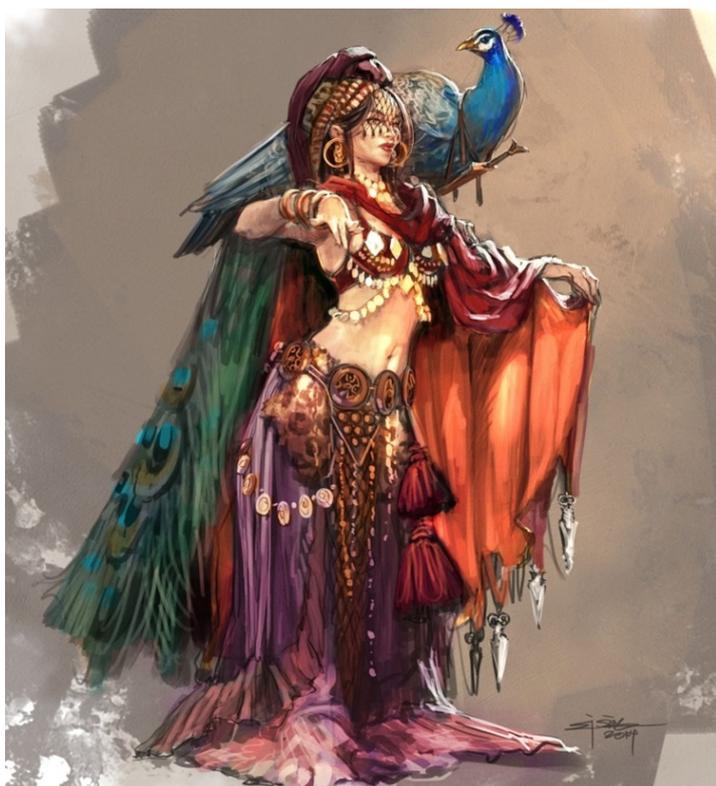
Questa città è molto pericolosa, tutto ciò che altrove è illegale qui è del tutto legale, la legge è molto liberale e tutela i guadagni, qualsiasi sia la loro origine. La città e le varie attività (prostituzione, gioco d'azzardo, ricettazione, furti e assini, spaccio di sostanze varie, ecc...), sono rigorosamente divise fra varie organizzazioni (Clan o Famiglie), queste non sono delle Gilde nel vero senso della parola, non si occupano di un'unica attività ma esercitano il loro potere controllando varie attività sul territorio. Ciò comporta anche vari scontri quando avvengono "sconfinamenti", l'assassinio o il rapimento sono all'ordine del giorno così come gli incendi. I Clan più importanti vengono riconosciuti in modo non ufficiale dal Tiranno stesso che pretende da questi la sua "percentuale" del profitto sotto forma di Tasse. I Clan più piccoli a loro volta pagano una sorta di tassa ai Clan più potenti. Le attività dei Clan non si limitano alla città di Gorias ma allungano i loro tentacoli a tutte le città della costa irritando al quanto gli altri governanti.

Nomadi Gitani

Popolazione: 15.000 (95% Gypsy, 5% altre razze).

Governo: Capi Carovana (Matriarche), Re degli Gitani.

Si dice che i nomadi Gitani (AC11 "Libro delle meravigliose invenzioni", pagina 82) possono essere imparentati con gli Algariti o con i Meghaddara ma, probabilmente, formano la propria etnia dato il fatto che le donne Gitani possiedono alcuni poteri magici innati. Ogni carovana è una tribù a sé, sono governati dal capo carovana anche se in realtà la società è matriarcale e le decisioni interne alla società Gitana sono prese dalla Matriarca. Tutte le carovane fanno riferimento ad un Re degli Gitani che è più un titolo onorifico in quanto poche volte si è dovuto ricorrere ad una sua decisione, si fa ricorso al Re solo per sanare contrasti fra le carovane o in casi di grande pericolo per il popolo Gitano. Si vestono con colori sgargianti e raramente si fermano in un posto. I loro capelli sono neri e lucenti, anche se, a volte, nascono con i capelli ricci e ambrati. I loro occhi sono neri e luminosi, e in alcune tribù ricordano un lontano legame con l'Oriente. Questi viaggiatori vagano per le terre in carri dai colori vivaci. Sono affiatati e non amano gli estranei. Si dice che le donne zingare possiedano poteri magici, e specialmente la capacità di vedere il futuro. Si dice anche che le donne possono maledire coloro che infastidiscono o danneggiano gli zingari". Un piccolo cristallo può diventare un oggetto nel quale i gitani possono vedere le cose a venire. Le carte, quando toccate da una persona e girate da un gitano, possono raccontare il passato e il futuro della persona. Alcuni gitani leggono il palmo della mano. Altri leggono le ossa o guardano i fondi del té che rimangono sul fondo di una tazza. In alcuni, il dono è così forte che basta che chiudano gli occhi per avere una visione. Ogni Gitano ha il potere di vedere nel futuro, ma non tutti i Gitani hanno l'abilità di sfruttare il loro dono. Molti di questi nomadi dagli



occhi scuri hanno il potere di curare e il potere di maledire. Alcune delle loro abilità consistono nel preparare pozioni ed eseguire rituali. Ma alcuni gitani non hanno bisogno di simili mezzi per ferire o per guarire. Hanno bisogno solo del proprio sguardo e del potere del malocchio.

Il malocchio è il potere di lanciare un incantesimo solo con uno sguardo. È più comune tra le donne e sembra aumentare con l'età. Le vecchie gitane con i capelli bianchi e senza denti possono imporre il rispetto più assoluto. Le loro maledizioni, quando la loro volontà è forte, si dice rivaleggino con i poteri dei maghi o stregoni più potenti. Normalmente, le maledizioni dei gitani sono solo imbarazzanti o pericolose e non mortali.

Solo un pazzo si mette contro i gitani, perché ogni azione commessa contro di loro, non importa quanto sia segreta, si ritorcerà su colui che l'ha compiuta. Anche offendere i loro morti è pericoloso. Si dice che chi deruba il cadavere di un gitano, specialmente con malvagità, può scoprire al mattino successivo che le sue dita sono diventate nere. Il colore nero non può essere tolto. Ogni Gitano vivente tratterà la persona con un tale marchio come un nemico delle tribù gitane. Se tali azioni si ripetono, il

colore nero può espandersi e la carne potrebbe iniziare a cadere come quella di un lebbroso. Così dicono i gitani.

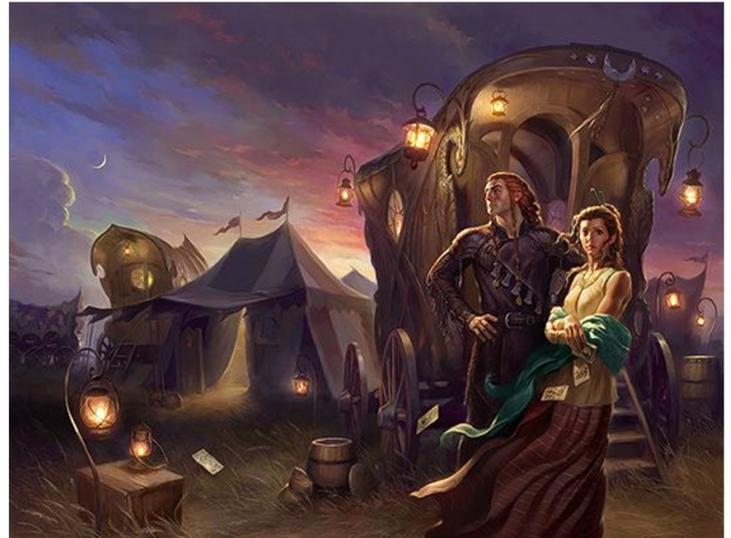
I gitani sono vagabondi che vagano per il mondo e che raramente si fermano più di una settimana in un luogo. Percorrono le strade languidamente e senza fretta. I bambini corrono ai lati dei carri, felicemente avvolti da nuvole di polvere.

Ogni tribù è una grande famiglia dai 10 ai 50 membri. Il capo della famiglia è un uomo e gli succederà il figlio maggiore. Una vecchia con il potere del malocchio, tuttavia, ha il più grande rispetto di tutti ed il capo famiglia di solito ascolta i suoi suggerimenti. I gitani curano i loro figli, forse perché molti muoiono tragicamente. I gitani sono benedetti da molti poteri curativi, ma non possono prevenire la mortalità infantile.

La casa dei gitani è chiamata Vardo. Questo piccolo carro ben costruito ha alte pareti di legno, un soffitto di legno curvo e una porta sul retro. Il Vardo è trainato da cavalli e il guidatore siede su un sedile scoperto. La maggior parte dei Vardo sono dipinti con colori vividi come il turchese o il nero con bordi magenta e oro. I più belli sono accuratamente decorati con incisioni dorate che raffigurano fieri cavalli, fiori intricati e cervi saltanti. A volte anche le ruote sono dipinte d'oro. Il Vardo di una grande signora gitana potrebbe avere piccole finestre di vetro colorato o inciso.

Normalmente, i Gitani viaggiano con una orchestra. Dei cavalli e uno o due fedeli bastardini trotano ai lati. Le gabbie delle galline sono assicurate sul fondo del carro, e un bue o una capra sono legati al retro del carro. Qualche volta un orso ammaestrato segue il carro, pronto a meravigliare e a intrattenere il pubblico del villaggio in cui si fermerà la tribù. Normalmente, un ammaestratore guida l'orso.

I Vistani fanno molti lavori. La loro esperienza di viaggiatori li rende scorte e mercanti naturali. Predicono il futuro a quelli abbastanza coraggiosi da volerlo conoscere. Alcuni predicono il tempo agli agricoltori interessati. Altri sono ladri o artisti. Altri ancora sono arrotini, riparatori di vasi, artigiani di vario genere che vendono i loro servizi nei villaggi e nelle città. Molti sono degli intrattenitori che guadagnano denaro suonando e



ballando.

Alcune tribù si occupano anche del commercio dei cavalli. I Gitani hanno un rapporto speciale con questi animali. Solo i gitani riescono a domare i puledri selvaggi più nervosi, da cui discendono i loro cavalli. Il legame con questi animali è tale che se una madre non ha latte, un neonato può poppare il latte direttamente da una giumenta.

I gitani si accampano lontano dai villaggi e dalle città, normalmente vicino a un ruscello o a una sorgente d'acqua. Quando le giornate sono calde, i bambini corrono nudi, saltando nell'acqua o si godono l'erba fresca e folta sotto i loro piedi. Gli accampamenti sono ben nascosti, di solito. Ogni notte e al primo mattino i gitani si riuniscono intorno al fuoco. Per cena, ogni famiglia passa una grande pentola, nel quale ogni persona immerge il suo cucchiaio. I Gitani bevono una grande quantità di té, e fanno un caffè amaro e denso come il fango. Nei giorni di festa, gli adulti bevono un bicchiere di aniso, una bevanda aromatizzata con anice. Accendere il fuoco è un onore per gli uomini. Hanno l'incredibile abilità di far bruciare la legna anche se le foreste sono state bagnate dalla pioggia. Quando una tribù desidera nascondere un oggetto di valore o pericoloso, uno di coloro che accendono il fuoco potrebbe seppellirlo profondamente sotto il fuoco. I figli dei gitani dormono spesso all'aperto. Nelle notti più fredde il padre può accendere un fuoco dentro una buca. Quando il fuoco è ridotto a delle braci lo ricoprirà con la terra. I bambini vi

dormiranno sopra, sotto delle coperte e un telo impermeabile, insieme a un vecchio cane che li riscalderà e terrà loro compagnia.

Un mondo senza confini è la casa dei gitani, ma il loro cuore è aperto solo al loro popolo. I gitani rifiutano quelli della loro razza che non sono di sangue puro e sposarsi con un mezzo sangue è proibito. I Gitani non stringono amicizia facilmente con le persone non Gitane, e raramente li invitano tra di loro. Quando scortano un viaggiatore, preferiscono lasciarlo in un villaggio o in una città o nella casa di un abitante del luogo, quando devono accamparsi. Solo quando un estraneo ha guadagnato il loro rispetto, o ha pagato un caro prezzo per la sicurezza del campo, gli sarà permesso di unirsi al circolo dei Gitani dopo il crepuscolo. Quelli che sono stati onorati da un tale invito descrivono i momenti magici, quando i gitani sono riuniti intorno al fuoco, e suonano e danzano per divertirsi.

Con l'ardore del fuoco, le giovani donne danzano alla musica di violini, chitarre e tamburelli. Le loro gonne sfiorano la terra, alzandosi e abbassandosi seguendo i loro movimenti, e se si osserva attentamente si può vedere la musica danzare intorno a loro. Mentre le braci brillano e il cielo da blu scuro diventa nero, il violinista suona da solo. Il suo strumento piange una canzone simile ad un lamento che può spezzare il cuore di chi lo ascolta, facendolo sanguinare di simpatia. Quando termina, il capo della tribù canta da solo nella lingua dei gitani. La canzone dice alla sua gente che quando il gallo annuncerà il mattino, dovrà riprendere a viaggiare.



Tribù dell'Arypt del nord

Simbasta

Popolazione: 27.000 (vari clan di circa 1 o 2 centinaia)

Governo: Clan guidati dal Capo Clan consigliato dalla Guida Spirituale.

Queste Tribù vivono in piccoli villaggi fortificati ma i loro gruppi di caccia si spostano continuamente per la savana aryptiana, sono in competizione con i sauriani ed i pardasta che vivono presso la jungla ad ovest dell'impero serpentino. I gruppi di caccia si spostano dalla zona del Riposo di Vanya sino al Katapec lungo la costa ad ovest e nell'entroterra della savana ad ovest. La loro cultura è barbara, non è come quella delle tribù del sud che hanno assorbito parte della cultura umana. Sono prettamente cacciatori che vagano per il territorio in piccoli gruppi in cerca di prede. Non usano armature, tendono imboscate ma senza l'ausilio di armi da lancio, preferiscono sempre il corpo a corpo dove possono esprimere la loro forza ed agilità. I gruppi di caccia si riuniscono nei villaggi una volta l'anno per la cerimonia in onore di Bastet mentre di norma fanno ritorno solo per riportare le prede e per i periodi di riposo e a parte la festività non sono mai presenti tutti i gruppi di caccia allo stesso momento.

Piana di Bastet:

Secondo il Codex Immortalis, in tempi precedenti alla storia Bastet era la madre di tutti i rakasta insieme al suo sposo Kum-rah. Secondo le più antiche tradizioni di Simbasta e di altri rakasta di Arypt, la Piana di Bastet è il luogo in cui la coppia visse la maggior parte della loro vita mortale. Questa è una terra sacra per molti rakasta e difesa attivamente dai nomadi locali Simbasta che si definivano custodi del culto di Bastet. La pianura è anche un importante punto di congiunzione tra la città commerciale di Katapec e le terre occidentali che portano alla Cintura di Ninfangle e al bacino del Grand Wadi. Il



Guardiano Simbasta nelle Piane di Bastet ferma tutte le carovane che attraversano le loro terre e interroga attentamente i viaggiatori per valutare le loro vere intenzioni. Spesso viene richiesto qualche tipo di tributo (non sempre di valore pratico) per permettere ai mercanti di procedere.

Pardasta

Popolazione: 14.000 (clan)

Governo: Capo Clan.

Queste tribù vivono nella parte nord est dell'Arypt, nelle zone costiere dove la jungla raggiunge il mare. Tra i corsi d'acqua e la folta vegetazione i clan Pardasta vivono di caccia e pesca. Vivono in villaggi nascosti, piccole radure tra la vegetazione di solito vicino ad un fiume. Commerciano tra di loro e con quei pochi che hanno il coraggio di spingersi nei loro territori. Il loro territorio passa dalla jungla alla palude, dalle colline alla savana. A volte entrano in competizione con clan simbasta e possono nascere sporadici scontri. Di solito evitano le città stato sulla costa ma non è raro trovarne alcuni. Guerrieri micidiali, vengono assoldati anche come spie o assassini.

Lossodonti

Popolazione: 16.000 (vari gruppi famigliari)

Governo: Gruppi famigliari con a capo la Matriarca, che funge anche da Guida Spirituale.

Questi gruppi sono di solito in numero di 60 o 50 membri, per di più femmine, giovani e vecchi adulti. Sono semi nomadi, si spostano in base alla stagione ed al cibo così da non esaurire del tutto le risorse e dar tempo alla natura di rigenerarle. Vivono di raccolta, tuberi, frutta ed altri vegetali. I giovani maschi lasciano i gruppi famigliari e formano bande di guerrieri, proteggono il territorio e si allenano, i migliori saranno scelti dalle Matriarche per accoppiarsi con le femmine per generare una nuova generazione forte e resistente. In caso di necessità le bande di guerrieri si riuniscono insieme a difesa dei gruppi famigliari. Di norma pacifici, comunque non amano gli stranieri in particolare quelli che si avvicinano troppo ai gruppi famigliari. Nella savana coesistono con i Rhinodonti, i due gruppi si evitano a vicenda pur essendo competitori alimentari, tendono ad evitare scontri.



Rhinodonti

Popolazione: 13.000

Governo: Capo villaggio.

Piccoli Clan vivono pacificamente per la savana, non amano gli stranieri e tendono ad evitare altre popolazioni. Non sono cacciatori, vivono di raccolta e di una primitiva agricoltura. Sono molto ligi alle regole e possono diventare estremamente aggressivi se non si rispettano le loro tradizioni. Vivono in piccoli villaggi non troppo distanti tra di loro. Sono combattenti molto forti che caricano il nemico frontalmente (Bonus morale +2 a Cos e For).

Hippodonti

Popolazione: 15.000

Governo: Capo villaggio.

Molto simili ai Rhinodonti per tipologia di vita, preferiscono però la vicinanza di corsi d'acqua. Integrano la loro dieta vegetale con il pesce. Sono degli ottimi artigiani e commerciano i loro prodotti anche con le tribù delle altre razze. Pacifici a prima vista, come per i Rhinodonti possono diventare estremamente aggressivi se non si rispettano le loro tradizioni. In genere però sono più aperti ai contatti con gli estranei e si integrano meglio anche nelle altrui culture. Alcuni lasciano i loro villaggi per andare ad offrirsi come mercenari.

Città Stato di Gart

Popolazione: 17.000 (45% Mileniani/Varelliani, 35% Cestiani, 10% Simbasta, 10% altri). La popolazione si riferisce a quella fissa, poi ci possono essere fino a 5.000 presenze di passaggio.

Governo: consiglio delle Gilde elegge il Dòge.

Questa città stato è nata da un piccolo villaggio ma per la sua posizione strategica per le rotte commerciali ha avuto uno sviluppo molto veloce in particolar modo dopo l'arrivo dei Cavalieri Heldannici nella zona che hanno spinto molta gente a rifugiarsi a Gart. La città è in mano alle

Gilde di commercianti, non ha un vero esercito ma una polizia locale che nel caso è anche a difesa delle mura. È una città aperta, accoglie varie razze senza discriminazioni se non per il denaro. Qui se hai denaro puoi avere tutto altrimenti vali meno di nulla e potresti rischiare di finire come schiavo su qualche nave. Da qui arrivano navi sia dalla vicina Cestia che dalle isole Alphantiane e Thyatiane. Non è raro trovare in rada anche vascelli pirata che si spingono fin qui per riciclare i tesori accumulati. Uno dei Mercanti più potenti e misteriosi in realtà è un Nagpa che sfrutta la sua posizione per raccogliere oggetti magici.



Riposo di Vanja

Vanya's Rest

Ispirazione: avamposti templari in Terra Santa durante le Crociate

Reggente: Castellan Thomas von Wettingen

Popolazione: 25.000 (55% Heldannici, 25% Simbasta, 20% Mileniani/Varelliani).

Intorno al 925 DI, alcuni adoratori Hattiani di Vanya - promettenti combattenti e chierici - ricevettero messaggi onirici dalla loro immortale. Disse loro di assicurarsi il loro diritto di fedeli prediletti, e che li avrebbe guidati ad una terra tutta loro dove poter vivere secondo i suoi insegnamenti. Prima che ciò potesse accadere, avrebbero dovuto assicurare i suoi resti mortali ad un luogo santificato, dove potessero essere protetti dagli infedeli.

Questo luogo in questione si trova nel continente di Davania, sulla costa del Golfo di Mar.

I più audaci ed i più devoti, desiderosi di dimostrare il loro valore a Vanja, e di mostrarle

rispetto per Lei e per le sue spoglie Terrene, fecero un grande pellegrinaggio in questa regione, come predetto in sogno. Sbarcarono dopo settimane di navigazione e, come una sola forza, presero d'assalto le coste, solo per trovare alcuni piccoli insediamenti, popolato da tribù umane indigene discendenti dai Mileniani.

Queste persone furono cacciate, i loro villaggi distrutti e l'intera regione fu ispezionata fino a quando non furono trovati i resti di Vanya. Le tribù, conosciute come Meghaddara, furono costrette a vagare nel deserto di Meghales Amosses e nella savana aryptiana in cerca di una nuova casa e da allora sono state le nemiche giurate dei Cavalieri Heldannici.

I resti di Vanya furono poi deposti con riverenza sotto un tumulo di pietra, su cui fu costruita la grande fortezza ora conosciuta come Vanya's Rest. Una volta completato il forte, nel 935 DI, Vanya visitò i suoi fedeli e disse loro che avevano fatto bene e si assicurò che il riposo dei suoi resti Terreni fosse protetto dai miscredenti. Quindi disse loro che dovevano schierare le loro forze e



tornare ad Hattias, per portare tutti coloro che erano fedeli al Sentiero di Vanya alla vittoria finale, una casa tutta loro. La maggior parte dei Cavalieri Heldannici, come iniziarono a chiamarsi, tornarono ad Hattias, ma lasciarono una guarnigione di soldati d'élite a guardia del forte.

Il terreno su cui è stata costruita questa fortezza è in gran parte spietato. I forti venti del Golfo di Mar soffiano da est, costringendo grandi onde a infrangersi costantemente contro le basse scogliere lungo la costa. Più nell'entroterra, e oltre il forte, la terra discende gradualmente nella savana aryptiana, una distesa di terra in gran parte arida e vuota. Anche all'interno del loro forte i Cavalieri Heldannici non sono completamente immuni dagli elementi, perché i venti stessi che sbattono le rive con le onde portano anche l'umidità che fa gelare tutti in questa regione. Di conseguenza, qui c'è un microclima che fa sembrare l'area più simile a una distesa di terra nel Northern Reaches, anche se non è lontano dal grande Deserto Aryptiano. Il Forte stesso è costruito in cima alla più alta delle scogliere, in modo tale che i Cavalieri abbiano una vista imponente della campagna e del Golfo in tutte le direzioni. A ovest del forte, a non più di due o tre miglia di distanza, si trovano diverse piccole fattorie, accudite da zelanti coloni. I suoli qui sono relativamente poveri, ma nel tempo sono stati ottenuti buoni raccolti dalla terra riluttante. Queste anime aiutano a rifornire i Cavalieri, che altrimenti dovrebbero fare affidamento totalmente sui rifornimenti portati da casa. Quando c'è poca azione, molti Cavalieri assisteranno i contadini nella raccolta e nella semina, poiché è nell'interesse di tutti che ci sia



cibo a sufficienza per tutti. I Cavalieri hanno dovuto difendere queste terre sia dalle Tribù di nomadi Meghaddara, sia dalle tribù di Simbasta. Mentre con i primi lo scontro è continuo, con i secondi dopo i primi scontri si è sviluppato un rispetto per il comportamento onorevole tenuto in battaglia che si è tradotto anche con vari Simbasta che sono entrati a far parte dei Cavalieri Heldannici, sia come Paladini che come Chierici abbracciando la fede di Vanya e trasferendola anche ad alcune tribù della zona.

Nomadi Meghaddara

Popolazione: 25.000 (75% Mileniani/Varelliani, 25% altre razze).

Governo: Consiglio dei Capi, Capo tribù.

Dopo lo smembramento dell'Impero Mileniano ad ovest, alcuni profughi dopo un lungo viaggio, raggiunsero la costa all'estremo oriente di Davania. Il territorio non era particolarmente fertile e la costa era spesso spazzata da forti venti e battuta da grandi onde. Non di meno, crearono alcuni insediamenti che in seguito divennero villaggi, sia di pescatori sulla costa, sia di contadini verso l'interno. Alcuni non persero la voglia di viaggiare ed organizzarono anche carovane che percorrono la regione commerciando. In seguito si unirono a loro anche profughi dell'Impero Varelliano a sud. Nel 927 DI un giorno all'alba comparve una flotta di navi, da queste sbarcarono dei cavalieri ed un gran numero di soldati, sorse un grande accampamento da cui ogni giorno varie squadre andavano in giro per la regione alla ricerca di qualcosa. Col passare del tempo le squadre di soldati divennero sempre più invadenti ed iniziarono anche alcuni scontri. A questo punto i

cavalieri presero il controllo militare della regione, chi accettava il loro comando sarebbe stato lasciato stare gli altri vennero spinti a lasciare il territorio. Gli scontri erano all'ordine del giorno, i cavalieri iniziarono ad usare i prigionieri per costruire una grande fortezza e per vari scavi di cui non si capiva la ragione. I villaggi sia sulla costa che nell'interno o accettavano il controllo dei cavalieri o venivano distrutti. Il flusso di profughi verso ovest portò questa popolazione ai confini con il deserto. Si formarono dei gruppi che in seguito divennero tribù nomadi per fuggire ad eventuali rappresaglie dei cavalieri. Non c'è una vera e propria guerra dichiarata, ma i Meghaddara se possono, faranno di tutto per creare problemi ai cavalieri Heldannici della regione. Ogni tribù ha un capo eletto dagli anziani della tribù, inoltre una volta all'anno i capi tribù si riuniscono al grande campo per discutere le controversie o stabilire azioni comuni. Le tribù hanno anche vari villaggi sorti in alcune oasi nella zona dove il deserto del Bacino Aryptiano confina con la Savana Aryptiana. Qui le tribù o le carovane fanno sosta per abbeverare gli animali e si creano mercati temporanei. I Meghaddara ed i Simbasta si evitano a vicenda ed anche le tribù Simbasta che hanno iniziato a seguire la via di Vanya non sono interessati ai nomadi.



Tribù Simbasta dell'Arypt del sud

Popolazione: 33.000 (85% Simbasta, 15% altri).
Governo: Capi Clan

Le tribù Simbasta dell'Arypt del sud, sono meno selvagge di quelle che abitano la Savana Aryptiana del nord. Il contatto e gli scambi con le popolazioni umane della regione hanno portato queste tribù ad assimilare alcune usanze non tipiche della loro razza. Vivono in villaggi o cittadine fortificate visitate dalle carovane nomadi della savana. Cacciatori divisi in gruppi famigliari allargati, si sono sempre più avvicinati agli insediamenti umani ed a volte hanno anche partecipato in guerra alleandosi con una delle fazioni umane. Qui nel sud hanno aiutato la rivolta delle città stato contro l'esercito dell'Impero Varelliano in passato ed hanno anche stabilito degli scambi commerciali con le popolazioni della regione. Commerciano principalmente in carne e pellicce in cambio di arnesi, armi ed altri oggetti prodotti dagli artigiani. Intorno al 930 DI vennero anche in contatto con i cavalieri Heldannici che si stavano espandendo nella regione. Lo spirito guerriero dei due gruppi non poteva che portare a scontri militari, ma sin da subito naque un profondo rispetto per le qualità guerriere dell'avversario da entrambe le parti. Questo portò a degli incontri in cui furono sottoscritti degli accordi di pace. I Simbasta furono così colpiti dai cavalieri Heldannici da



voler capire cosa spingesse e desse tanta determinazione a quei guerrieri così si avvicinarono agli insegnamenti di Vanya ed alcune tribù li fecero propri adottando Vanya nel loro pantheon di divinità, insieme a Ka e Bastet ed altri. Come detto la curiosità ed il rispetto furono vicendevoli e così i cavalieri accettarono fra le proprie fila i Simbasta fedeli di Vanya che vollero unirsi a loro. Come detto non tutte le tribù Simbasta hanno accettato di seguire Vanya, ma comunque la rispettano.

Città Stato di Kechara

Popolazione: 16.000 (35% Mileniani/Varelliani, 15% Cestiani, 20% Lossodonti, 10% Rhinodonti, 10% Hippodonti, 10% altri).

Governo: Consiglio dei Saggi.

Città multirazziale, per quanto gli umani rappresentino ancora la maggioranza, le maggiori cariche politiche della città sono in mano a rappresentanti delle razze dei Lossodonti, Rhinodonti e Hippodonti. In particolare i Lossodonti hanno un gran peso nella religione, i Rhinodonti nella difesa della città e gli Hippodonti controllano il porto e la Gilda dei Mercanti. Gli

umani sono predominanti nelle altre Gilde, sia legali che non. Sono presenti anche Simbasta, Pardasta, Sauran e pochi misteriosi Nagpa. La città è un punto di riferimento delle carovane che percorrono l'Aript dalla Savana alla Costa. Qui le merci dell'interno vengono scambiate con le merci che giungono dalle rotte commerciali. Il consiglio dei Saggi ha una rappresentazione delle razze inversa rispetto al numero della popolazione, le razze non umane hanno l'80% dei rappresentanti del consiglio, composto da 72 consiglieri. Ciò è spiegato dal fatto che queste razze hanno saputo prendere il controllo di attività specifiche della città relegando gli umani a quelle di minore importanza.



Città Stato di Caducea

Popolazione: 12.000 (55% Mileniani/Varelliani, 15% Cestiani/Oceanici, 20% simbasta, 10% altri).
Governo: a capo della città c'è un Tiranno, eletto dal consiglio delle Grandi Famiglie che controllano tutte le attività della città.

La città si sviluppa da un villaggio fortificato Varelliano all'epoca dell'espansione imperiale, inizia presto ad assumere un'importanza commerciale pur rimanendo all'ombra dell'antica Badghaan. Con la ribellione delle città stato della costa e la distruzione di Badghaan ad opera dell'Impero Varelliano, Caducea aumenta sia la sua popolazione che importanza commerciale. La concorrenza con la città di Kechara più a nord mette in crisi le attività di Caducea che per reggere la competizione non si fa problemi ad

accettare in porto anche vascelli pirata o sospetti. Inoltre da quando a Kechara varie attività sono passate in mano delle altre razze, vari umani insoddisfatti hanno preferito spostare le loro attività a Caducea. Inoltre le tribù Nomadi Maghaddara sembrano preferire questa città per i loro commerci, in quanto qui nessuno si domanda da dove arrivino certe merci frutto probabilmente di saccheggi o attacchi a carovane commerciali. La partecipazione al Consiglio delle Grandi Famiglie viene concessa solo quando una Famiglia raggiunge un certo livello di potere fra le attività cittadine e non di rado a discapito di qualche altra Famiglia. I matrimoni d'interesse per creare alleanze ed unire le Famiglie, sono all'ordine del giorno. Il Tiranno ufficialmente invita le nuove Famiglie o revoca l'accesso al Consiglio a quelle cadute in disgrazia, ma solo dopo una votazione all'interno del Consiglio stesso.



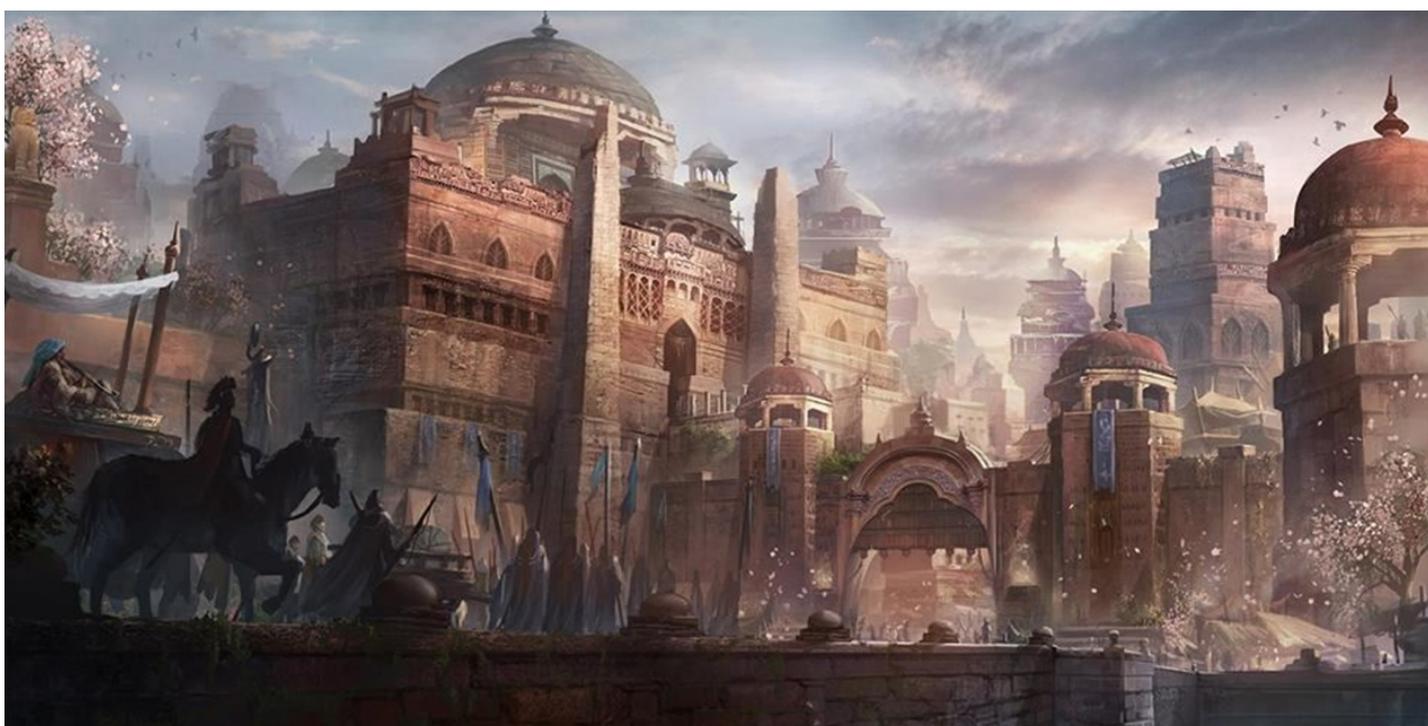
Città Stato di Badghaan

Popolazione: 28.000 (15% Mileniani/Varelliani, 15% Cestiani/Androkiani, 50% Varelliani, 20% altri).

Governo: Re Prial V

La città di Badghaan è un'antica città Varelliana che ha vissuto vari cambiamenti nella sua esistenza. Prima città importante dell'Impero nella sua espansione verso l'Aript del nord ed il Bacino Ariptiano, nel 952 PI viene conquistata dalle tribù Simbasta nella loro controffensiva verso l'espansionismo Varelliano. Nel 926 PI la città Badghaan viene ricostruita, ma non riacquisterà mai il suo antico splendore. Nel 14 DI l'Impero Varelliano in ripresa invia i suoi eserciti nel basso Aript e lungo la Costa del Mar per ripristinare il controllo sulle città che nel frattempo si sono proclamate Città Stato e non vogliono perdere la loro indipendenza. Le città Stato si alleano con le tribù Simbasta e Meghaddara dell'interno. Nel 31 DI la città di Badghaan viene distrutta dai Varelliani. Nel 465 DI a causa della sanguinosa guerra civile portata avanti dai due Principi Abatu e Lothir, che si

contendono il trono dello scomparso Re Ossir, la popolazione della penisola Varelliana fugge verso l'Aript. I fuggitivi si dirigono verso l'interno ma vengono respinti dalle forze alleate delle città di Shuuriit e Yariit che non hanno dimenticato la guerra contro l'Impero Varelliano di quattro secoli prima. Respinti verso nord i varelliani in fuga si stabilirono fra le rovine dell'antica città di Badghaan dove iniziarono a ricostruire. Il Consiglio di Androkia vedendo nella rinascita della città di Badghaan un'opportunità per una futura rinascita Varelliana decide di appoggiare e riconoscere le rivendicazioni di un Giovane che si fa chiamare Prial e sostiene di avere legami di sangue con la famiglia Imperiale Varelliana. Il Gran Sacerdote di Androkia nel 500 DI incorona Re Prial V come primo Re di Badghaan. La città sta crescendo molto e desta molte preoccupazioni nelle città e popolazioni vicine che temono un nuovo espansionismo Varelliano nell'area. Il commercio è regolamentato e le Gilde sono tenute sotto controllo dal potere del Re sostenuto dalla vicina Androkia. Il Re si dice aperto alle relazioni amichevoli con le popolazioni del basso Aript ma non nasconde l'ambizione di ricreare l'Impero. Il Fronte Grigio già da tempo opera in città.



Città Stato di Shuuriit

Popolazione: 16.000 (45% Varelliani, 15% Simbasta, 25% Mileniani/Varelliani, 15% altri).

Governo: Re Ashur II

La città di Shuuriit situata all'interno del basso Aript è stata una base fondamentale per l'esercito dell'antico Impero Varelliano per molto tempo. Da qui partivano sia le missioni militari verso il Bacino Ariptiano che le carovane di coloni che poi fondarono Priallus o raggiunsero il Brasol, il Pelatan e Nivall. Nei primi anni DI a causa del disfacimento dell'Impero varie città proclamarono l'indipendenza e Shuuriit era una di queste. Quando pochi anni dopo l'Imperatore tentò di riprendere il controllo delle città queste si ribellarono e si unirono in un'alleanza per

resistere alle forze imperiali. In particolare modo le tre città di Badghaan, Shuuriit e Yariit che arrivarono ad allearsi con le tribù Simbasta e Meghaddara. Purtroppo la ribellione dovette subire alcune pesanti sconfitte e la distruzione della città di Badghaan, prima che l'aiuto delle tribù Simbasta e Meghaddara invertisse le sorti e creasse una sorta di stallo che permise alle due città di mantenere la propria indipendenza. La città per la sua posizione strategica è un punto di riferimento fondamentale per tutto il commercio che viene dall'interno, sia dal Bacino Ariptiano che dalle popolazioni del basso Aript come i Diverga ed gli N'Djatwa. Il Re Ashur II ed i suoi consiglieri sono sempre più preoccupati per l'espansione della nuova Badghaan, a causa dei cattivi rapporti tra le due città a seguito del respingimento dei profughi in fuga dalla guerra civile varelliana.



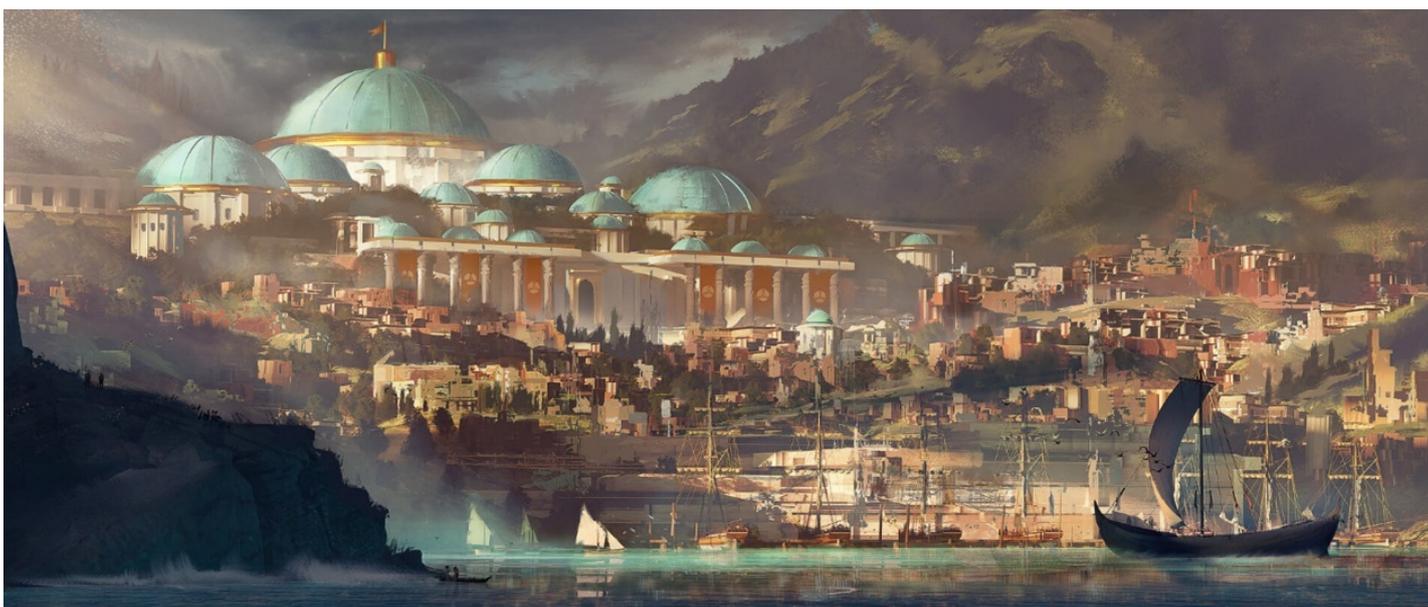
Città Stato di Yariit

Popolazione: 15.000 (55% Varelliani, 15% Simbasta, 15% Mileniani/Varelliani, 15% altri).

Governo: Consiglio Cittadino

Yariit è la città gemella di Shuuriit, se la seconda è un riferimento per il commercio verso l'interno, la prima è il riferimento per il commercio marittimo verso le rotte del sud che portano a N'Djatwa ed alla costa di Vulcania. Merci esotiche e strani meccanismi gnomici sono le risorse più importanti. È un grande porto costruito all'apice dell'Impero Varellyano, abbastanza lontano dalla capitale imperiale per restare relativamente al sicuro durante la guerra civile che ha distrutto l'Impero e reso quasi invivibile la penisola dell'avvoltoio (Varelyya). Yariit fu una

delle città che si proclamarono indipendenti quando l'impero era troppo occupato dalle beghe interne, si alleò con Badghaan e Shuuriit per resistere all'esercito imperiale e con l'aiuto delle tribù Simbasta e Meghaddara riuscì a mantenere l'indipendenza. La concorrenza con le città stato a nord della penisola dell'avvoltoio sta diventando sempre più serrata, per fortuna le rotte verso sud ed est sono ancora quasi un suo monopolio. Come Shuuriit anche Yariit è preoccupata dalla crescente minaccia di Badghaan sia perchè anche Yariit rifiutò i profughi in fuga dalla guerra civile, sia perchè teme una sempre maggiore concorrenza commerciale. Il consiglio cittadino riunisce i rappresentanti di tutte le Gilde legali, dei Templi ed i capi militari sia della flotta che delle difese cittadine. Il capo del Consiglio gestisce le riunioni e ratifica le decisioni prese.



Appendice 1

Nagpa

Monstro Umanoide Medio

DV: 1d8-1 (3 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 9 metri (6 quadrati)

Classe Armatura: 17 (-1 Des, +8 naturale),
contatto 8, sorpresa 18

Attacco Base /Lotta: +1/-1

Attacco: Bastone -1 mischia (1d8-1) o morso -1
mischia (1d8-1)

Attacco Completo: Bastone -2 mischia (1d8-2) o
morso -1 mischia (1d8-2)

Spazio/Facciata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi Speciali: abilità magiche

Qualità Speciali: Percezione dei pettegolezzi,
kariwa, reincarnazione, scurovisione 18 metri

Tiri Salvezza: Tem -1 Rif +1 Vol +4

Caratteristiche: For 8, Des 8, Cos 8, Int 16, Sag
14, Car 8

Abilità: Conoscenza (Arcana) +12, Conoscenza
(Storia) +12, Conoscenza (Locale) +7,
Conoscenza (Piani) +6, Camuffamento +1,
Falsificazione +5

Talenti: Ingannevole

Ambiente: deserto non artico, rovine

Organizzazione: Solitario

Grado di sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Spesso caotico neutrale

Avanzamento: per classe

Levello Aggiustamento: +3

Una creatura delle dimensioni di un uomo simile a un umanoide secco, avvizzito e ricurvo con la testa di un avvoltoio si trascina verso di te. È vestito con abiti pesanti e porta un bastone. La sua pelle è brunastra e sembra quasi mummificata; le sue articolazioni sembrano nodose con l'età. Lo circonda uno strano odore di escrementi di uccelli, muffa, polvere e vecchi prodotti chimici.

I Nagpa sono un'antica razza magica, il risultato di una maledizione dimenticata sulla nazione di Varelyya in quella che oggi è chiamata la Penisola dell'Avvoltoio. Al culmine di una guerra civile, uno dei due principi evocò l'avatar di un immortale per distruggere il suo rivale. L'immortale si rivoltò contro il suo evocatore e cancellò l'intera nazione, maledicendo tutti gli abitanti affinché rinascessero eternamente come nagpa, contorti e non amati, incapaci di ridere, piangere, riprodursi o morire permanentemente.

Da quel momento (più di quattro secoli fa) i nagpa hanno imparato molto dell'arcano, e la maggior parte di loro sono maghi dal 9° al 12° livello (molti anche superiori).

I Nagpa parlano la lingua comune e la loro lingua chiamata Nag (pronunciata NAWG). Nag è una lingua di strilli, gracchi e strilli strettamente imparentata con l'Antico Varelyyan, e sicuramente non è una lingua adatta per sussurrare o conversazioni educate.

COMBATTERE

Percezione di pettegolezzi (Sop): Come parte della loro maledizione, i nagpa sanno istintivamente se si parla di loro in qualsiasi punto entro un raggio di 100 chilometri. Possono rintracciare tali pettegolezzi fintanto che gli altoparlanti rimangono nel raggio d'azione. Le orecchie di un nagpa soffrono di una sensazione di bruciore che diventa più calda man mano che il nagpa si avvicina all'individuo che ha parlato della razza. Questa capacità è una magia di divinazione lanciata come da uno stregone di un livello pari ai dadi vita del nagpa. È sempre attivo e non può essere disattivato. Coloro che vengono percepiti possono effettuare un Tiro Salvezza su Volontà (CD 12 + il bonus di intelligenza del nagpa) per evitare di essere scoperti, o usare la magia anti-divinazione.

Kariwa (Str): Kariwa è un periodo di meditazione in cui i nagpa ricordano scene di vite passate. Questo è estremamente importante. Un Nagpa deve trascorrere almeno mezz'ora in meditazione ogni pomeriggio. In caso contrario, il Nagpa deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà (CD 12) all'alba del giorno seguente. In caso di fallimento, il nagpa cade in un sonno profondo per 1d4 ore e non può essere risvegliato. Se il tiro salvezza viene effettuato e non si ottiene kariwa nemmeno il giorno successivo, la CD del tiro salvezza aumenta di +2 ogni giorno che il nagpa continua a saltare il kariwa e il nagpa deve dormire un'ora in più in caso di fallimento. C'è anche una probabilità del 5% ogni giorno senza kariwa che il nagpa sviluppi qualche forma di pazzia - estrema claustrofobia, paura del buio, paranoia, ecc.

Reincarnazione (Str): Se un nagpa muore rinasce nella Penisola dell'Avvoltoio, la sua dimora ancestrale, emergendo da un bozzolo nero in 5-8 mesi come un nagpa adulto più o meno come prima, anche se i suoi ricordi sono alquanto frammentati e ci vuole molto kariwa per riprendersi. Questo ciclo di rinascita non può finire fino a quando la maledizione sul popolo nagpa non sarà revocata. Il nagpa rinato avrà le sue vecchie abilità di classe, ma potrebbe volerci del tempo per ricordare tutti i suoi vecchi rancori e complotti.

Capacità magiche: I nagpa hanno le seguenti capacità magiche, ciascuna utilizzabile tre volte al giorno, lanciate come da uno stregone di un livello pari ai dadi vita del nagpa.

- * Produci Fiamma
- * Tocco demoniaco
- * La corruzione fa sì che un piccolo oggetto inanimato entro 18 metri dal nagpa effettui un Tiro Salvezza su Volontà (CD 12) o decada o marcisca in una condizione inutilizzabile alla fine di 1 round,
- * Buio
- * Immagine minore

Abilità: Nagpa ottiene un bonus razziale di +5 a

Conoscenza (Arcana) e Conoscenza (Storia)

SOCIETA' NAGPA

I Nagpa sono creature fredde e ciniche. Anche coloro che in realtà non sono malvagi sono manipolatori e hanno un forte senso della propria superiorità. Cercano di dominare coloro che li circondano. I Nagpa venerano la conoscenza, più è arcana e oscura, meglio è. Per questo raccolgono avidamente libri e manoscritti, costruendo biblioteche in cui accumulare le loro conoscenze acquisite. I Nagpa dimorano, nella maggior parte dei casi, in tenebrose cripte e mauselei sotterranei. Spesso li progettano loro stessi e li fanno costruire in molti casi da schiavi o non morti. Godono dell'atmosfera di corruzione e morte e sono attenti a mantenere le loro case molto asciutte, per paura di danneggiare i libri.

I Nagpa sono generalmente solitari; non si prendono cura l'uno dell'altro, e le altre razze si prendono cura di loro ancora meno. Non sono in grado di accoppiarsi o riprodursi nel solito modo e probabilmente ne avrebbero poca voglia anche se potessero.

Ogni anno da secoli, tuttavia, migliaia di nagpa si radunano nella Penisola del Vulture presso il luogo dell'antica evocazione e sacrificano gioielli, metalli preziosi, oggetti magici, libri, conoscenza, cibo, qualsiasi cosa possa avere valore per loro, cercando espiazione e la fine della loro miseria. I fantasmi di quei nagpa che sono morti l'anno precedente combattono di nuovo le loro guerre, poi si materializzano come embrioni all'interno di bozzoli neri. I Nagpa non sono tenuti a compiere questo pellegrinaggio annuale, ma alcuni sono abbastanza disperati da farlo.

I Nagpa mangiano spesso carogne e tendono a lasciare anche i cibi migliori a "maturare".

Alcuni maghi malvagi usano la pelle dei nagpa come pergamena per le pergamene di alcuni potenti incantesimi necromantici.

NAGPA COME PERSONAGGI

I Nagpa di solito sono caotici e sono malvagi quasi tutte le volte che sono neutrali. Lunghi secoli come amari reclusi li hanno resi egoisti, antisociali e quasi mai buoni. Preferiscono la classe dei maghi e spesso sono negromanti. Se sono chierici (e questo è raro tra i cinici nagpa) generalmente guardano a Zugzul come al loro protettore.

I Nagpa possiedono i seguenti tratti razziali

* -2 Forza, -2 Destrezza, -2 Costituzione, +6 Intelligenza, +4 Saggezza, -2 Carisma

* La velocità base sul terreno di un nagpa è di 9 metri.

* Percezione dei pettegolezzi (Mag): Come parte della loro maledizione, i nagpa sanno istintivamente se si parla di loro in un raggio di 100 miglia. Possono rintracciare tali pettegolezzi fintanto che gli altoparlanti rimangono nel raggio d'azione. Le orecchie di un nagpa soffrono di una sensazione di bruciore che diventa più calda man mano che il nagpa si avvicina all'individuo che ha parlato della razza. Questa capacità è una magia di divinazione lanciata come da uno stregone di un livello pari ai dadi vita del nagpa. È sempre attivo e non può essere disattivato. Coloro che vengono percepiti possono effettuare un Tiro Salvezza su Volontà (CD 12 + il bonus di intelligenza del nagpa) per evitare di essere scoperti, o usare la magia anti-divinazione.

* Kariwa (Str): Kariwa è un periodo di meditazione in cui i nagpa ricordano scene di vite passate. Questo è estremamente importante. Nagpa deve trascorrere almeno mezz'ora in queste fantasticherie ogni pomeriggio. In caso contrario, il Nagpa deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà (CD 12) all'alba del giorno seguente. In caso di fallimento, il nagpa cade in un sonno profondo per 1d4 ore e non può essere risvegliato. Se il tiro salvezza viene effettuato e non si ottiene kariwa nemmeno il giorno successivo, la CD del tiro salvezza aumenta di +2 ogni giorno il nagpa continua a saltare kariwa

e il nagpa deve dormire un'ora in più in caso di fallimento. C'è anche una probabilità del 5% ogni giorno senza kariwa che il nagpa sviluppi qualche forma di pazzia - estrema claustrofobia, paura del buio, paranoia, ecc.

* Reincarnazione (Sop): Se un nagpa muore rinasce nella Penisola dell'Avvoltoio, la sua casa ancestrale, emergendo da un bozzolo nero in 5-8 mesi come un nagpa adulto più o meno come prima, anche se i suoi ricordi sono alquanto frammentati e ci vuole molto kariwa per riprendersi. Questo ciclo di rinascita non può finire fino a quando la maledizione sul popolo nagpa non sarà revocata. Il nagpa rinato avrà le sue vecchie abilità di classe, ma potrebbe volerci del tempo per ricordare tutti i suoi vecchi rancori e complotti.

* Capacità magiche: i Nagpa hanno le seguenti capacità magiche, ciascuna utilizzabile tre volte al giorno, lanciate come da uno stregone di un livello pari ai dadi vita del nagpa.

* Produci Fiamma

* Tocco demoniaco

* La corruzione fa sì che un piccolo oggetto inanimato entro 18 metri dal nagpa effettui un Tiro Salvezza su Volontà (CD 12) o decada o marcisca in una condizione inutilizzabile alla fine di 1 round,

* Buio

* Immagine minore

* Arma naturale: Becco (1d8)

* Bonus razziale +5 a Conoscenze (Arcane) e Conoscenze (Storia)

* Scurovisione

* Lingue automatiche: comune e Nag. Linguaggi bonus: Abissale, Draconico, Auran, Ignan, Alphatiano, Infernale, Tabi, Gremlin

* Classe preferita: Mago

* Regolazione del livello: +3

Lossodonte

Il lossodonte è un elefante antropomorfo. I lossodonti sono potenti guerrieri, isolati dalle società degli uomini e delle altre razze più comuni come nani o elfi. Solo raramente accettano di vivere in città a contatto con le altre razze.

Tra realtà e mito

I lossodonti sono considerati una leggenda da umani e dalle altre razze, che li conoscono solamente tramite racconti. Questo perché la loro società rimane nascosta, causa il pesante bracconaggio cui erano vittima in tempi antichi. Le loro zanne, impregnate di magia, venivano viste come un pregiato tesoro e quindi usate per creare artefatti venduti a caro prezzo. Sebbene alcune persone siano consce della loro effettiva esistenza, la sola rivelazione di uno di questi giganti significherebbe mettere in discussione credenze ormai millenarie. I pochissimi lossodonti visti viaggiare per il mondo, solitamente sono superstiti di una battuta di caccia che ha devastato il loro clan, oppure desiderosi di viaggiare perché forti del desiderio di conoscere il mondo.

Una società matriarcale

La società dei lossodonti è guidata da una matriarca. Essa viene scelta tramite una votazione tra le donne della comunità dopo la morte della precedente. I suoi compiti riguardano soprattutto la guida spirituale del clan, che consiste nel celebrare riti di prosperità, fertilità e le cerimonie di passaggio all'età adulta per i giovani, che viene raggiunta circa a 60 anni. I lossodonti infatti possono vivere fino a circa 450 anni. Per quanto riguarda i membri maschili invece essi sono liberi di scegliere la loro strada, di solito i guerrieri (barbari), si riuniscono in bande a difesa del territorio.

Possono vivere come agricoltori, artigiani o mastri di varia natura. I guaritori sono spesso chierici dediti ad Obad-Hai, divinità della natura, o druidi, mentre i combattenti sono solitamente



barbari. Molti di loro, più in sintonia con il loro potere interiore, scelgono la via del monaco. Difficilmente vedremo guerrieri o paladini, essendo i lossodonti refrattari a quel tipo di visione del combattimento, preferendo un approccio più grezzo e ortodosso.

Tratti dei lossodonti

Bonus di caratteristica. I lossodonti sono una razza forte e robusta. La loro vita li ha resi resilienti ed estremamente potenti. I bonus di Forza e di Costituzione aumentano entrambi di 2. **Età.** Come detto prima, i lossodonti raggiungono l'età adulta a circa 60 anni, e possono viverne fino a 450.

Allineamento. La natura di un lossodonte è dedita alla libertà, ma molti sono fedeli al loro clan, pertanto possono essere sia caotici che legali. Il male però esula quasi del tutto dal loro essere, vedendo di conseguenza gli esponenti della loro razza dividersi tra bene e neutralità. Sebbene molti possano sembrare seri e rigidi nel loro comportamento, non è affatto raro trovare individui allegri e giocosi.

Taglia. Essendo di fatto degli elefanti antropomorfi, essi sono estremamente massicci, andando da 2,10 metri di altezza fino ai 2,40 metri. Il loro peso invece varia dai 181 ai 272 chilogrammi. Nonostante questo la loro taglia rimane comunque una taglia media.

Velocità. I lossodonti non sono particolarmente rapidi, e la loro velocità è leggermente inferiore a

quella delle altre razze, arrivando solo fino a 7,5 metri in sei secondi.

Proboscide.

La proboscide di un lossodonte può sollevare circa 10 chilogrammi. Non può reggere spade o scudi, ma può sollevare oggetti semplici quali torce o lanterne ed eseguire azioni basilari, come ad esempio aprire porte.

Zanne.

Le zanne sono potenti armi naturali di cui i lossodonti sono provvisti. Un personaggio che sceglie questa razza può usare un'azione standard per effettuare un attacco con esse infliggendo 1d6 danni più il modificatore di Forza. Come detto prima inoltre i lossodonti sono una razza mistica intrisa di magia, pertanto gli attacchi con zanne sono inoltre considerati magici ai fini di superare la resistenza contro gli attacchi non magici di alcuni nemici.

Travolgere. Quando un lossodonte effettua un'azione di Carica può decidere di colpire il nemico utilizzando le sue zanne. Il bersaglio dovrà effettuare un Tiro Salvezza sui Riflessi la cui Classe Difficoltà sarà 10 più il modificatore di Forza. In caso di fallimento il bersaglio subirà gli stessi danni di un normale attacco con zanne e subirà lo status Prono. Dal momento che questa abilità richiede un enorme sforzo fisico, una volta utilizzata dovrete effettuare un riposo breve prima di poterla usare nuovamente.

Pelle spessa.

La pelle di un lossodonte è estremamente coriacea. La Classe Armatura di un personaggio di questa razza che non indossa alcuna armatura può essere calcolata sommando 13 più il modificatore di Costituzione.

Linguaggi. I lossodonti possono parlare il Comune e il Gigante. Possono inoltre comunicare con altri elefanti e mammoth, se



previsti dall'ambientazione, tramite barriti e versi tipici della specie.

I lossodonti sono estremamente portati al combattimento fisico, rendendoli instancabili lottatori. Sia Barbari che Monaci possono contare

sulla loro Armatura Naturale dovuta alla loro abilità Pelle Coriacea, permettendo loro di sostenere lunghi scontri a distanza ravvicinata. Gli incantatori sono più rari, ma non inusuali, preferendo però magie dedite al supporto e alla guarigione.



Rhinodonti

Descrizione fisica

Enormi umanoidi con una pelle dura tinta di grigio. Sul naso hanno due corna, una grande e una piccola. Con un torace ampio e un'altezza enorme, queste creature sembrano essere state allevate per la battaglia.

Conquistatori di guerre

I Rhinodonti sono sempre in prima linea in guerra. Sono felici di potersi cimentare nella guerra, è raro non vederli impegnati in un conflitto... anche se all'inizio non ne fanno parte. Hanno dominato tutte le arti della guerra, dal combattimento di fanteria alla conquista su vasta scala. La guerra è nel loro sangue, questo è ciò per cui sono fatti... è ciò per cui lottano. La loro sete di primeggiare in combattimento rivaleggia con quella dei nani. Guai agli avversari dei Rhinodonti, perché non si fermeranno finché non avranno vinto.

Rito del corno

Ai Rhinodonti viene insegnato fin dalla nascita che non sono adulti fino a quando non

completano il Rito del Corno. Di solito, è intrapreso all'età di 12 anni quando raggiungono gli attributi fisici di un adulto. Il rito del corno può comportare un combattimento disarmato, una ricerca di un'arma o un altro strumento di guerra o un'impresa spirituale per contattare il Signore delle Bestie dei Rhinodonti. In particolare, i Rhinodonti di solito scelgono un singolo combattimento disarmato visto che è considerato il "più facile" da fare. La ricerca di un'arma è intrapresa se il giovane Rhinodonte desidera cercare un'arma per la propria famiglia. L'impegno spirituale di solito viene preso di rado poiché è difficile per un Rhinodonte raggiungere il necessario livello di illuminazione per poter parlare con il Signore delle Bestie dei Rhinodonti. Tuttavia, coloro che sono in grado di parlare con il Signore delle Bestie dei Rhinodonti sono venerati come capi di questioni spirituali e ottengono il titolo di Rhineran.

Nomi Rhinodonti

I Rhinodonti hanno nomi di forza e potere.

Maschio: Smokey, Rash, Wrath, Tough;

Femmina: Sharkuisha, Shredder, Annabelle, Hilda.



Tratti Rhinodonti

Aumento del punteggio abilità. Il tuo punteggio di Forza aumenta di 2.

Età.

Dopo aver raggiunto l'età di 12 anni, sono fisicamente adulti ma devono superare il rito del corno prima di essere considerati adulti.

Allineamento.

I Rhinodonti sono generalmente neutrali, ma possono essere di qualsiasi allineamento se abbinato al neutrale.

Taglia.

Sono alti tra gli 1,8 ed i 2,3 m. Il rinoceronte spesso pesa in media da 158,7 a 226,7kg. La taglia è media.

Velocità.

La velocità di camminata di base è di 9 m.

Carica.

Immediatamente dopo aver eseguito l'azione di carica, può effettuare un attacco con il corno, come azione bonus, a condizione che la creatura sia nel raggio di portata e che il Rhinodonte si sia spostato a più di 6m in linea retta verso il bersaglio. Quando colpisce, il tuo corno infligge 1d6 danni perforanti più il modificatore di Forza.

Pelle dura.

Hai un bonus di armatura naturale di +1. Se non ha un'armatura, la Classe di armatura è uguale a 11 + il tuo modificatore di Destrezza.

Petto largo.

Il petto è più largo della maggior parte delle razze. Per questo motivo, l'armatura che indossa deve essere realizzata per adattarsi alla sua taglia. Le modifiche all'armatura aumentano il prezzo base del 50% per non includere costi aggiuntivi da parte di un venditore.

Scurovisione.

Può vedere nella luce fioca entro 18 m come se

fosse luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Non può discernere il colore nelle tenebre, solo sfumature di grigio.

Fisico potente.

I rinodonti vengono considerati come una taglia in più quando determinano la capacità di carico e il peso che può spingere, trascinare o sollevare.

Linguaggi.

Parla, legge e scrive, comune e un'altra lingua a scelta.

Sottorazza.

Le sottorazze sono: rinodonte nero, rinodonte bianco o rinodonte dal grande corno.

Rhinodonte Nero

Aumento del punteggio abilità. Il punteggio di Saggezza aumenta di 1.

Discorso animale. Puoi parlare con gli animali come se sotto l'effetto dell'incantesimo parlare con gli animali.

Rhinodonte del Grande Corno

Aumento del punteggio abilità. Il punteggio di Costituzione aumenta di 1.

Grande corno. Il corno è molto più grande degli altri Rhinodonti. Quando colpisce, il corno infligge 2d6 danni perforanti invece di 1d6.

Rhinodonte Bianco

Aumento del punteggio abilità. Il punteggio di Destrezza aumenta di 1.

Controllo della carica. Durante la carica, può schivare le persone sulla sua strada. Quando esegui l'azione di carica, fino all'inizio del tuo prossimo turno, gli attacchi di opportunità fatti contro di te subiscono una penalità di -2.

Hippodonti

Gli Hippodonti sono grandi creature umanoidi con pelle da grigia a nera, teste, muso e corpi bulbosi e braccia e gambe corte e spesse. Sebbene alcuni affermino che debbano essere imparentati con l'ippopotamo, la loro origine è un mistero. Per questo motivo, le persone sono arrivate a chiamarli ippopotami, compresi gli stessi Hippodonti.

Tratti razziali

Il tuo personaggio popolare ippopotamo ha diverse caratteristiche distintive dovute a questa misteriosa ascendenza.

Età. Gli Hippodonti maturano alla stessa velocità degli umani ma vivono solo circa 60 anni

Taglia.

Gli Hippodonti hanno all'incirca la stessa altezza degli umani, anche se più robusti, sono alti circa 1,80-2,00 metri e pesano 181-226 Chilogrammi. La tua taglia è Media.

Velocità.

La velocità di base è di 9 metri ed ha una velocità di nuoto di 9 metri.

Gli Hippodonti hanno grandi appetiti e mascelle più grandi. Infatti, sebbene abbiano solo denti piatti ed erbivori, il loro morso può comunque frantumare facilmente le ossa. La tua grande bocca è un'arma naturale con cui puoi fare colpi senz'armi. In caso di colpo, infliggi danni contundenti pari a $1d6 +$ il tuo modificatore di Forza.

Polmoni capaci.

Forse a causa di una storia di dimora in ambienti semiacquatici, puoi trattenere il respiro per un massimo di 15 minuti.

Pelle coriacea.

La pelle spessa è difficile da penetrare. Quando non indossa un'armatura, la CA è $13 +$ il modificatore di Destrezza. Può utilizzare questo

punteggio per determinare la CA se l'armatura indossata ti lascia con un punteggio inferiore. Potresti beneficiare di uno scudo normalmente.

Tratti culturali

La cultura popolare dell'ippopotamo è uno studio sui contrasti. Da un lato, queste comunità prosperano grazie all'invenzione, sviluppando meraviglie meccaniche e persino utilizzando la polvere da sparo. D'altra parte, si divertono in delicate forme di musica e danza conosciute come balletto. Chimici e ingegneri brizzolati, o i soldati che brandiscono le loro creazioni, si riuniscono regolarmente per guardare con stupore e meravigliarsi delle ultime esibizioni delle ballerine folk Hippodonti. Per i membri della cultura popolare degli Hippodonti, l'ingegneria, la guerra e il balletto sono tutti atti creativi che richiedono la massima concentrazione, dedizione e sacrificio. In quanto tali, li venerano tutti.

Aumento del punteggio di abilità. Il tuo punteggio di Forza aumenta di 2 e la tua Intelligenza di 1.



Allineamento.

Le comunità popolari di ippopotami sono generalmente altamente organizzate. Alcuni sono militaristi, altri organizzati attorno a corporazioni di ingegneria e altri ancora attorno a scuole di ballo. In tutti e tre i leader forti governano con mano ferma e innumerevoli subalterni si contendono la loro attenzione. In quanto tale, la cultura popolare dell'ippopotamo tende a favorire la legge.

La mente dell'ingegnere.

Gli studenti di queste comunità studiano ampiamente chimica e ingegneria. Hai

competenza con i Rifornimenti dell'Alchimista e gli Strumenti del Riparatore. Inoltre, conosci la ricetta per fare la polvere da sparo e i metodi con cui realizzare un'arma a pietra focaia.

Piede Leggero.

A tutti nelle comunità di Hippodonti, Hippodonti e non, viene insegnato a ballare fin dalla giovane età. Hanno competenza nell'abilità Acrobazia.

Lingue.

Puoi parlare, leggere e scrivere in comune e in una lingua a tua scelta.

Figli del Fulmine

(parenti del fulmine, sonagli notturni, bambini della tempesta)

Un Figlio del Fulmine si distingue nel mezzo di un temporale.

Dimensione: Piccolo

Allineamento: Neutro malvagio

Visione: Infravisione 36 m, può persino vedere attraverso l'oscurità magica

Ciclo di attività: Di notte e/o durante i temporali

Le lingue: Comune, Bambini del tuono

Clima favorito: Temperato

Terreno preferito: Qualunque

Aspetto

Altezza: media 1,2 m

Colore/i della pelle: Nero lucido

Costruzione tipica: Scarno

I Figli del Fulmine, noti anche come bambini della tempesta, sonagli notturni o parenti dei fulmini erano una specie rara e strana di creature umanoidi asessuate associate ai temporali.

Descrizione

Queste creature umanoidi hanno corpi neri lucidi con strutture scarne, arti snelli e ali rudimentali. Hanno facce simili a quelle umane con orecchie appuntite, zanne, occhi senza pupille che lampeggiano come fulmini e minuscole corna sulle tempie.

Personalità

Queste creature hanno una natura molto capricciosa, molto birichina e maliziosa.

Abilità

I Figli del Fulmine possiedono un'abilità magica innata che permette loro di lanciare i seguenti incantesimi sette volte al giorno: catena di fulmini (che viene lanciata dai loro occhi), nuvola di nebbia, raffica di vento e oscurità, raggio di 4,5 metri. I loro corpi possono essere danneggiati solo da armi con un bonus magico +1 o superiore. Inoltre, sono in grado di imitare abilmente suoni banali, come passi pesanti o

porte cigolanti. Possono percepire qualsiasi paura entro un raggio di 37 metri, sono immuni ai sentimenti di paura e possono assumere una forma gassosa che assomiglia a una piccola nuvola nera di tempesta. Sono abili nel nascondersi e muoversi silenziosamente all'interno delle ombre.

Combattere

Oltre al loro uso di incantesimi e morsi, i Figli del Fulmine attaccherebbero le loro vittime in modo psicologico facendo cose che aumenterebbero il disagio riguardo a una tempesta. Come allentare porte e finestre, sbattere le persiane o lanciare piccoli oggetti all'aperto.

Società

I Figli del Fulmine erano principalmente attivi durante la notte o durante violenti temporali. Quando agivano in gruppo non avevano capi adeguati. Queste creature si sono riprodotte volando in nuvole temporalesche e venendo colpite da un fulmine. Se riescono a sopravvivere al fulmine, nascerà un bambino tuono a metà forza proprio mentre si sente il rombo del tuono. Questo nuovo figlio del tuono è poi maturato nel corso di sei mesi.

Ambiente

Si sa che i Figli del Fulmine si trovano in luoghi particolarmente cupi, come palazzi decrepiti, vecchi cimiteri e castelli oscuri lungo una scogliera. Qualsiasi luogo che ispiri paura negli umani, nei semiumani e negli umanoidi era l'ideale per loro. Abitano all'interno di piccole caverne che scavano dalle nuvole temporalesche.

Al di là del piano Prime Materiale, possono anche essere trovati in una parte relativamente isolata del Piano Quasi Elementale del Fulmine, dove vivono in tribù autonome.

Le lingue

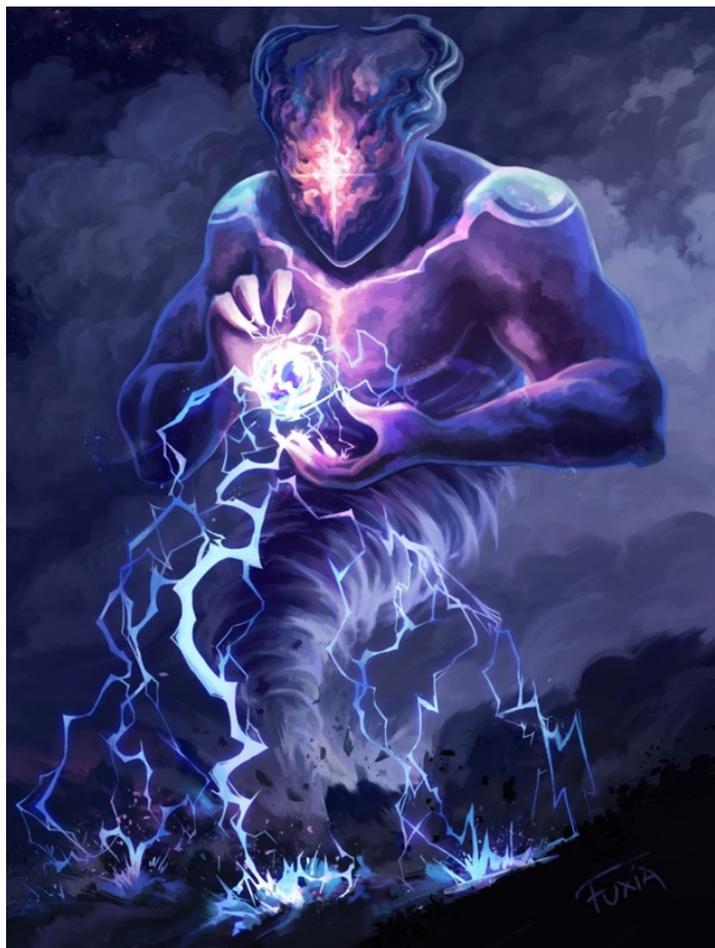
Queste creature parlano Comune oltre alla propria lingua, che consiste in rimbombi, crepitii e ululati.

Relazioni

A causa della loro personalità, i Figli del Fulmine sono i nemici di molte creature. Compresi gli elementali dell'aria, i djinn, i pegasi, i giganti delle nuvole e i giganti delle tempeste. Gli ultimi due li considerano un fastidio, simile a come gli umani considerano i topi, e li chiamano "pipistrelli del tuono". Quelli sul Piano Quasi-Elementale del Fulmine non hanno mai interagito con i quasi-elementali del fulmine e gli shockers nativi. Nonostante l'inimicizia spesso provata nei loro confronti, alcuni Figli del Fulmine erano noti per agire come compagni o servitori di nobili djinni.

Voci e leggende

Alcune voci sostengono che il sangue di queste creature possa essere usato nella preparazione di una pozione di forma gassosa e di una pozione per il controllo del clima.



Ringraziamenti

Sul Continente di Davania non si trova molto materiale ufficiale diretto ma si trovano molti richiami su altro materiale canonico su cui i fans hanno costruito Regni, Nazioni e culture. In questo Atlante ho cercato di riunire e rendere coerente parte di questo materiale integrandolo con mie idee. Voglio quindi ringraziare tutti i Fans per i loro contributi a questo Atlante, vi invito a visitare i siti di <http://pandius.com/> e di <https://www.thepiazza.org.uk/bb/>.

Un ringraziamento particolare a Lo Zompatore per il suo materiale relativo a questa zona di territoriale, invito tutti ad integrare le conoscenze qui contenute con il materiale di Lo Zompatore che potete trovare su <http://pandius.com/>.

Cordiali saluti.





Savana Aryptiana

Atlante geografico dell'area conosciuta come la Savana Aryptiana, una zona del continente di Davania poco conosciuta e poco sviluppata ufficialmente ma dove i Fans hanno riversato molte ottime idee di sviluppo.