

CREATURE

RAKASTA



Di Simone Neri, tradotto da Omnibus

Indice

Storia ed evoluzione dei rakasta	1
Le varie razze dei Rakasta	11
Relazioni con le altre razze	37
Evoluzione dei Rakasta	38
Talenti	64

Supplemento non ufficiale.
Descrive la specie dei Rakasta e le sue sottorazze.
Articolo originale di Simone Neri.
Tradotto e rivisto da Omnibus.

Dungeons & Dragons, D&D sono marchi registrati di proprietà della TSR Inc., una divisione della Wizards of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale nè, tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.
® 1988 TSR, Inc.
Versione PDF: 1.0 dd. 25/03/2012

STORIA ED EVOLUZIONE DEI RAKASTA

Il seguente modulo si propone di riorganizzare le informazioni canoniche e non, sviluppate amatorialmente dai fan di Mystara, relative alla razza dei Rakasta, tenendo conto delle linee evolutive tra le specie feline nel mondo reale a cui si ispirano le varie sottorazze dei Rakasta. La maggior parte delle informazioni qui riportate si basano sul lavoro di Simone Neri "Storia ed evoluzione dei Rakasta" che a sua volta si basava sull'articolo "Rakasta di Mystara" di Bruce Heard apparso su "Dragon Magazine" numero 247 del maggio 1998 e qui incluso, con qualche piccolo cambiamento.

Riferimenti

Fonti canoniche circa Rakasta che sono state utilizzate per scrivere il presente articolo sono stati gli articoli di B. Heard "Rakasta di Mystara", in "Dragon Magazine" numero 247 (vol. XXII, n. 10, maggio 1998) e The Voyage of the Princess Ark, parte 28: in the Eye of the Cat, in "Dragon Magazine" numero 181 (vol. XVI, n° 12, maggio 1992.), e anche la "Costa Selvaggia - Book Campaign: Atlas of the Savage Coast" di T. Beach. Per l'adattamento alla edizione 3.5 "Razze delle Terre Selvagge", in quest'ultimo manuale i Rakasta sono introdotti come Felinidi forse per non confonderli con i Rakshasa.

Altre fonti prodotte dai fan sono state di grande aiuto nel completare questo lavoro, sono l'"Atlante di Myoshima", l'"Atlante di Ochalea", e l'"Evoluzione dei Rakasta" di G. Agosta, ed anche la "Storia dei Rakasta" di M.Dalmonte.



Una nota riguardo la data di creazione dei Rakasta

Come si potrà vedere dagli eventi temporali riportati in seguito, l'origine dei Rakasta è stata fissata molte migliaia di anni nel passato rispetto al presente, ciò al fine di consentire il normale percorso evolutivo che nel tempo ha portato le varie sottorazze a sviluppare particolari caratteristiche diverse tra loro, naturalmente. Sarebbe stato preferibile spostare la data ulteriormente nel passato ma non è stato possibile in quanto la leggenda dei Rakasta ci parla di Kum-rah, uno sciamano dell'Immortale Ka, come uno degli uomini primitivi (non Brutti ma veri esseri umani), non essendo possibile la sua presenza prima del 200.000 PI in quanto gli esseri umani non si erano ancora evoluti, è stato così scelto di impostare la data dell'origine della razza Rakasta al 150.000 PI. I 150.000 anni così ricavati sono ancora pochi per lo sviluppo di così tante nuove specie (nel mondo reale i felini si sono sviluppati nelle specie moderne in circa 10 milioni di anni), dobbiamo quindi supporre che l'evoluzione dei Rakasta sia stata in qualche modo accelerata dal loro sangue magico, in quanto, dopo tutto, discendono da un gatto normale ed una fanciulla trasformata in felino dalla magia di un Immortale.

Premessa riguardo la mappa pre cataclisma

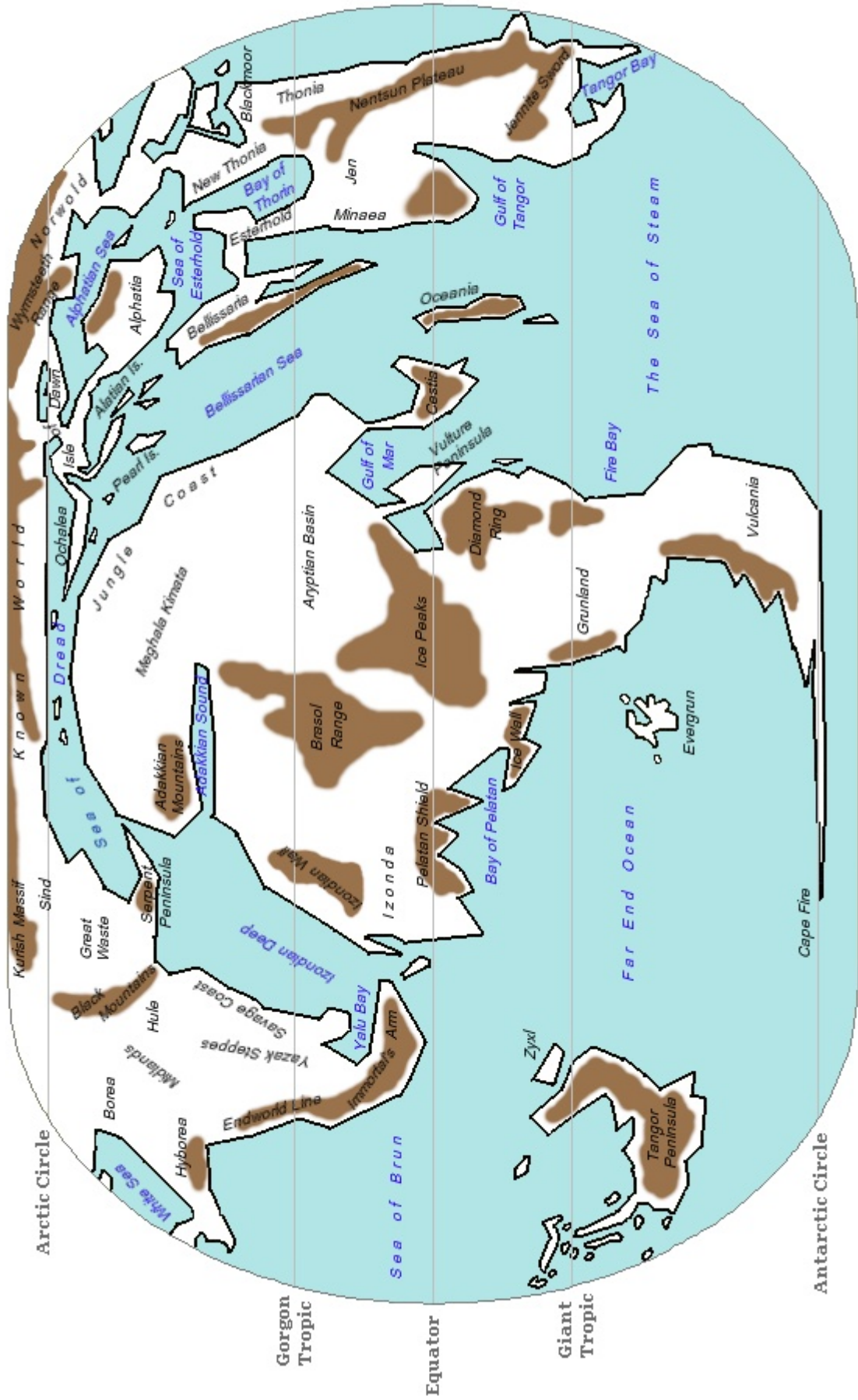
Le incoerenze tra i riferimenti canonici che riportano che il Mondo Conosciuto prima della Grande Pioggia di Fuoco (3000 PI) era sotto la calotta glaciale artica e la mappa del Mondo Esterno Pre cataclisma trovata nella scatola dell'Hollow World, la quale non mostra il Mondo Conosciuto sotto la calotta glaciale artica, sono già ampiamente note. La base di questo lavoro sull'antica Mystara è l'ipotesi che la mappa Pre cataclisma del mondo esterno dell'Hollow World è stata indebitamente ruotata, invece qui verrà usata la seguente mappa Pre cataclisma disegnata da LoZompatore, che riporta il Mondo Conosciuto sotto la calotta glaciale artica:

Le etichette dell'immagine che segue (ovviamente riferendosi ai luoghi conosciuti nel 1000 DI) possono essere d'aiuto nel riconoscere luoghi familiari in questa mappa altrimenti dall'aspetto strano. Le aree marroni indicano le principali catene montuose.

Original Map by LoZompstore (2005)
 Changes and Additions by Simone Nerf (2008)

MYSTARA

Precataclysmic Outer World Map



A proposito della preistoria di Mystara

Sviluppando il passato di Mystara, mi sono posto molte domande riguardo la cronologia della nascita e della caduta di antiche razze conosciute attraverso le fonti canoniche (come i Carnifex, Giants, Eldars, e così via). Per il mio lavoro ho assunto più o meno la seguente cronologia per il mondo esterno:

- Prima di 4 milioni di anni fa (forse 5-10): La civiltà dei Carnifex ascesa e caduta.
- 3 milioni di anni fa: ascesa della civiltà degli Eldar, i loro regni si diffondono in una vasta parte di Mystara. Nascita della razza dei Garl: sono gli antenati dei Giganti. Razze sviluppate dai Carnifex (Uomini lucertola e simili) dominano ancora varie parti di Mystara.
- 2 milioni di anni fa: fine della civiltà degli Eldar - la maggior parte di essi si trasformano in draghi ancestrali ed Elfi. L'Immortale Ordana si prende cura di una parte degli Elfi nei loro rifugi nelle foreste del Evergrun; altri Elfi rimangono isolati in altre parti del mondo. Nascita delle prime specie umane (homo erectus, Abilis, e così via).
- 1,5 milioni di anni fa: Ascesa della civiltà

dei Giganti.

- 1 milione di anni fa: Nascita della razza dei Primi Nani (antenati dei nani Kogolor).
- 500.000 anni fa: Nascita degli umani Bruti (specie Homo neanderthalensis).
- 200.000 anni fa: Nascita degli umani homo sapiens.
- I 150.000 anni fa: I primi Rakasta sono creati dall'Immortale Ka.
- 100.000 anni fa: la fine dell'era dei Giganti è segnata dalla grande guerra tra i Gundirrim ed i Bromdignag. Nascita della razza degli Halfling.
- 50.000 anni fa: Ascesa della specie homo sapiens sapiens, la specie umana si divide presto tra Oltechi, Neathar, e Tanagoro. Iniziano le prime migrazioni umane. La razza dei Garl rischia l'estinzione.
- 10.000 anni fa: I Bruti sono quasi estinti.

I Draghi dovrebbe essere la razza più antica del Multiverso insieme ai Draeden, comunque si vedrà come si inseriscono nella cronologia sopra riportata in un prossimo articolo in lavorazione su di loro (dovrebbe essere completato entro settembre 2008).





Rakasta di Mystara

Articolo originale di Bruce Heard

La parte seguente è interamente presa dai due articoli di Bruce Heard, “Rakasta di Mystara”, su " Dragon Magazine " numero 247 (vol. XXII, n. 10, maggio 1998), e “The Voyage of the Princess Ark”, Parte 28 : in the Eye of the Cat, su " Dragon Magazine" numero 181 (vol. XVI, n ° 12, maggio 1992.). Sono state apportate alcune piccole modifiche a livello di statistiche di gioco dei Rakasta, in modo da rendere l’articolo pienamente compatibile con le regole del gioco ® D&D. Inoltre, la tabella 1 è stata aggiunta per mostrare le specie feline del mondo reale che hanno ispirato Heard per la creazione delle 17 razze di Rakasta e chiarire ulteriormente la loro diffusione su Mystara.

Si prega di notare che i gruppi principali (Antenati, Grandi, Selvaggi, e Domestici) secondo la mia opinione sull’evoluzione dei Rakasta possono essere fuorvianti perché comprendono specie di Rakasta che hanno diverse origini. Pertanto, tali raggruppamenti devono essere considerati piuttosto generici, e non rappresentativi di una comune linea evolutiva.

Tabella 1: Razze Rakasta su Mystara

Razza	Razze feline mondo reale	Area di diffusione
Antenati		
Rakasta delle Caverne	Leone delle caverne	Mondo cavo
Rakastadon Fatalis	Smilodonte	Mondo cavo (area equatoriale)
Grandi Rakasta		
Ghepardasta	Ghepardo	Pianura di Meghala Kimata, steppe di Jen, Thothia, Grande scarpata Thothiana.
Jakar	Giaguaro	Braccio degli Immortali.
Rakasta di Montagna *	Leone di Montagna	Continente di Brun (Terra Vermelha, El Grande Carrascal, Massiccio Kurish, Wyrksteeth, Cordigliera della fine del mondo).
Pardasta	Leopardo	Continente di Skothar e Davania, Bellisaria, Cestia e Ochalea.
Sherkasta	Tigre	Skothar del nord, Altopiano del Nentsun (razza Tagh), Costa Mineana, jungle della costa dello Skothar del sud (razza Harimau-Belang).
Simbasta **	Leone	Nord est di Davania (Bacino Aryptiano, lungo la costadel sud dell'Adakkia, passo di Cestia e Golfo del Mar).
Pardasta delle Nevi	Leopardo delle Nevi	Altopiano di Nentsun, Hyborea, Wyrksteeth, Ice Peaks ed Anello di Diamanti.
Rakasta Selvaggi		
Caracasta	Caracal	Hule, di Meghala Kimata
Pardasta delle Nuvole ***	Leopardo Nebuloso	Bellisaria, costa Mineana, baya di Tangor, Penisola di Tangor.
Jakarundi	Jaguadundi	Braccio degli Immortali.
Lynxman	Lince	Artide, Antartide, sud Brasol, Nentsun, Hyborea, Wyrksteeth.
Ocelotl	Ocelot	Braccio degli Immortali, Nord ovest di Davania.
Servasta	Serval	Continente di Davania (area centrale e nord).
Rakasta Domestici		
Rakasta Alleati ****	Gatto domestico	Dovunque (Bellayme)
Rakasta Domestici ****	Gatto domestico	Dovunque (Bellayme)

*I Rakasta di montagna si trovano anche su Patera

**Sherkatsa si trovano anche su Patera

*** Pardasta delle Nuvole si trovano anche su Patera

****Rakasta Alleati e Domestici si trovano anche su Patera



Ruth Taylor

Creare un personaggio Rakasta

I rakasta sembrano un incrocio tra un grande gatto predatore e un umano, con un lucente corpo umanoide muscoloso e la testa e la criniera di un felino. Molti rakasta maschi portano i folti capelli pettinati in trecce, mentre le femmine li tengono corti e ben lisciati. I rakasta più comuni hanno caratteristiche feline che ricordano i gatti domestici. Altri gruppi hanno il mantello e la corporatura caratteristici di leopardi, tigri, leoni o ghepardi. I rakasta hanno unghie più spesse degli altri umanoidi, ma non i potenti artigli delle loro controparti feline, e compiono attacchi senz'armi proprio come gli umani. Molti rakasta preferiscono l'uso di portafortuna e totem che intrecciano nei capelli per avere fortuna in battaglia, successo nella caccia e buona ventura in altre imprese simili.

I rakasta parlano il Comune e un linguaggio chiamato Rakasta (ogni tribù parla un dialetto). I rakasta più intelligenti spesso imparano i linguaggi di gnoll e halfling.

I Rakasta possono essere giocati utilizzando le normali classi di personaggio umani (compresi i druidi, paladini, mistici, ecc.). Ogni Rakasta inizia utilizzando il tipo di dadi corrispondenti alla classe scelta, e un Lep di 1. Il Rakasta condivide alcune modifiche ai punteggi delle caratteristiche in base alla loro razza e devono rispettare tutte le limitazioni che sono normalmente parte della classe scelta.

Taglia e peso

Dimensioni e peso sono in gran parte basate sulla razza del Rakasta e sul punteggio di Costituzione. Se decidete di fare personaggi femminili tenete conto che di norma sono il 10% più piccoli per le razze dei gruppi "Selvaggi" e "Domestici". Per le razze dei gruppi "Grandi" e "Antenati" la differenza può essere anche del 20%. L'altezza per razza è riportata nella tabella 2 ed è la somma di un

valore standard per razza più la costituzione. Se l'altezza supera i 2,5 metri la taglia diventa Grande. Il peso viene calcolato dividendo l'altezza per il valore riportato in tabella a seconda della razza.

Durata della vita

La durata base della vita di un Rakasta è di 90 anni.

Paura dell'acqua

Nella tabella 2 è riportata anche la colonna della paura dell'acqua, le razze che non hanno valore sono immuni alla paura dell'acqua, quelle che hanno paura moderata devono fare un controllo sulla saggezza CD 10 o soffrire una penalità sulla destrezza e sulla forza che le riduce del 50% finché non esce dall'acqua, il controllo deve essere effettuato ad ogni round che il rakasta rimane in acqua. Il valore alta è uguale a moderata ma somma una penalità di -4 al controllo sulla saggezza.

Sonno leggero

Tutti i rakasta hanno il sonno molto leggero che li mette in allarme ad ogni minimo rumore standoli dal sonno.

Questo si traduce nel talento gratuito Allerta.

Nascondersi

Tutti i rakasta hanno un bonus di +2 alle prove di ascoltare, muoversi silenziosamente e nascondersi.

Erba Gatta

Tutti i rakasta che vengono a trovarsi a meno di 3 metri da almeno un metro quadrato di nepeta rakastaria, detta erba gatta, deve fare un controllo sulla saggezza CD 15 o sentirà un irresistibile desiderio a strofinarsi e ad odorare l'erba gatta, questo si traduce nell'incapacità ad attaccare o fare altre azioni per un numero di round pari alla differenza tra la CD ed il punteggio del personaggio. Non subisce altre penalità, chi cercasse di

attaccare il rakasta in questo momento invece avrebbe una penalità di -2 per l'impossibilità di prevedere il comportamento del rakasta.

Vibrisse

I baffi del rakasta, le vibrisse, sono molto importanti ed aiutano il rakasta in tutte le sue attività, se fossero danneggiate, il rakasta subirebbe una penalità di -2 alla destrezza fino alla ricrescita, 1d4 settimane.

Limitazioni alle armi

I rakasta subiscono limitazioni alle armi in base alla classe, i rakasta del gruppo Antenati, di norma non utilizzano armi da tiro.

Tutte le razza di rakasta hanno delle particolarità che si traducono in differenti modificatori alle caratteristiche e in differenti talenti bonus.

Tabella 2: Modificatori razziali ed altre statistiche

Razza	Caratteristiche Bonus/Malus Fo/Co/De/Sa/In/Ca	Altezza	Peso	Paura Acqua	Ruggito
Antenati					
Rakasta delle Caverne	+3/+1/---/-2/---/---	205+Cos+2.5	Alt/1,2	A	PS
Rakastadon Fatalis	+3/+1/---/-2/-1/---	190+Cos+2.5	Alt/1,2	M	PS
Grandi Rakasta					
Ghepardasta	---/---/+4/-2/---/---	155+Cos+2.5	Alt/2,8	A	--
Jakar	+2/+1/+1/---/---/-2	170+Cos+2.5	Alt/2,5	--	--
Rakasta di Montagna	+1/---/+3/-2/---/---	170+Cos+2.5	Alt/2,5	M	--
Pardasta	+1/+1/+2/-2/---/---	160+Cos+2.5	Alt/2,5	M	--
Sherkasta	+2/+2/---/-2/---/---	198+Cos+2.5	Alt/1,5	--	P
Simbasta	+2/+2/---/-2/---/---	183+Cos+2.5	Alt/1,5	A	P
Pardasta delle Nevi	+1/+1/+1/-1/---/---	150+Cos+2.5	Alt/2,5	--	--
Rakasta Selvaggi					
Caracasta	+1/---/+1/-2/+2/---	140+Cos+2.5	Alt/2,8	A	--
Pardasta delle Nuvole	+1/---/+3/-2/---/---	150+Cos+2.5	Alt/2,8	M	--
Jakarundi	---/+1/+1/-2/---/+2	138+Cos+2.5	Alt/2,8	--	--
Lynxman	+1/+2/+1/-2/---/---	145+Cos+2.5	Alt/2,8	M	--
Ocelotl	---/---/+1/+1/---/---	140+Cos+2.5	Alt/2,8	--	--
Servasta	---/---/+2/---/---/---	145+Cos+2.5	Alt/2,8	M	--
Rakasta Domestici					
Rakasta Alleati	---/---/+3/-2/---/+1	135+Cos+2.5	Alt/2,8	M	--
Rakasta Domestici	---/---/+4/-2/---/+2	130+Cos+2.5	Alt/2,8	A	--

A=Alta, M=Moderata, --=Nulla, PS=Ruggito Possente Superiore, P=Ruggito Possente, Alt=Altezza, Fo=Forza, Co=Costituzione, De=Destrezza, Sa=Saggezza, In=Intelligenza, Ca=Carisma.

Le varie razze di Rakasta

I Rakasta comuni o domestici

Nella razza dei rakasta comuni o domestici rientrano tutti quei rakasta con caratteristiche fisiche simili a quelle dei gatti domestici o selvatici.

I Rakasta comuni vagano nelle pianure ricche d'erba, vivendo in tribù isolate dalle loro differenze visive. Le tribù di rakasta variano dall'amichevole all'ostile; gli incontri con i rakasta dipendono dall'umore di un singolo rakasta e dalle circostanze più che da qualsiasi mentalità tribale. Rapidi di movimento e di pensiero, i rakasta si affidano a brevi esplosioni di energia per portare a termine praticamente ogni compito, facendo sembrare le altre razze lente e coscienziose al confronto.

I personaggi rakasta comuni (domestici o selvatici) possiedono i seguenti tratti razziali:

- +4 alla Destrezza, +2 al Carisma, -2 alla Saggezza.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Talento bonus allerta.
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: Ranger.
- Modificatore di livello +1.

Società dei rakasta comuni

I rakasta conservano una società tribale simile a quella di molte culture umane nomadi.

Territori: I rakasta comuni vagano nelle vaste praterie di regioni temperate e tropicali, rifuggendo dai territori più freddi anche in piena estate. Le tribù erranti di rakasta raramente si avvicinano alle grandi città di altre razze, ma ogni tanto si accampano in vista di un paese più piccolo o di un villaggio allo scopo di commerciare. I rakasta percorrono grandi distanze nei loro viaggi e non si affezionano a una specifica prateria o territorio nel modo in cui fanno a volte le tribù nomadi di umani.

Insediamenti: Gli accampamenti dei rakasta bilanciano la difendibilità con la facilità di fuga da un'area pericolosa. Di natura solitamente circolare, gli accampamenti dei rakasta hanno al centro un'area comune dove giocano i bambini mentre gli anziani li accudiscono e praticano i loro mestieri. Le tende e le tettoie delle singole famiglie si diramano da questo centro, con i combattenti più abili che occupano le tende sul perimetro esterno dell'accampamento.

Gruppi di potere: Non avendo grandi nazioni o potenti alleanze di tribù che li tengano uniti, i rakasta hanno scarsa esperienza della politica e delle lotte di potere che definiscono le società di altre razze. Invece, molte tribù ricevono un certo orientamento da parte di tre fonti: gli apripista, i druidi e il capitano. Gli apripista sono gli esploratori più abili della tribù, e determinano la direzione in cui la tribù caccia e viaggia, a meno che il capitano non annulli la loro decisione. I druidi, la principale fonte di guarigione e potere magico nella società, esercitano una grande influenza su molti aspetti della vita dei rakasta e spesso consigliano il capitano riguardo a questioni importanti. Il capitano prende decisioni su tutto ciò che ha effetto

sulla tribù nel suo insieme.

Credenze: Essendo un popolo profondamente spirituale, i rakasta generalmente venerano una divinità a esclusione delle altre. Molti rakasta seguono i precetti di Obad-Hai e le loro figure religiose più importanti sono druidi consacrati al servizio del dio della natura. I rakasta venerano Obad-Hai più per il suo legame con il potere della natura e il suo dominio su vegetali e animali che non per il suo legame con le forze elementali primarie quali fuoco o acqua.

Altri rakastat, soprattutto avventurieri e viaggiatori, rendono omaggio a Fharlanghn. Mentre molte tribù di rakasta si spostano come nomadi, solo alcune viaggiano molto più degli altri e scelgono Fharlanghn come divinità principale.

Relazioni

I rakasta vanno d'accordo con i membri di praticamente qualsiasi altra razza. Ammirano quanti vivono nelle terre selvagge più dei cittadini. Per questo motivo, ricercano la compagnia di halfling, elfi dei boschi e gnoll. I rakasta fanno fatica a capire l'approccio lento e regolare che i nani hanno nei confronti della vita, e le due razze hanno ben poco in comune. Siccome sono così agli antipodi sia come temperamento che come caratteristiche fisiche, rakasta e nani raramente apprezzano la compagnia gli uni degli altri, sebbene non esista una reale animosità tra le due razze.

Personaggi rakasta comuni

Agili e carismatici, i personaggi rakasta sono eccellenti ladri e ranger.

Rakasta avventurieri: I rakasta che vanno all'avventura sentono l'irrequietezza comune alla loro gente in modo ancora più forte degli altri. L'eccitazione della scoperta e una grande curiosità spingono questi avventurieri ad allontanarsi dalle loro tribù ed esplorare altre terre. Aldilà del semplice desiderio di viaggiare, alcuni rakasta trovano eccitante il fervore del combattimento, e l'impeto del

pericolo spinge ancora più avanti il rakasta avventuriero.

I rakasta ammirano gli avventurieri e considerano gli avventurieri esperti come grandi risorse per la tribù. La vita nomade dei rakasta è piena di pericoli e incontri inattesi, e la vita del tipico rakasta è più simile a quella di un avventuriero che non la vita di un tipico umano o elfo.

Sviluppo del personaggio: I rakasta dovrebbero selezionare talenti e abilità che traggano vantaggio dal loro alto punteggio di Destrezza o che attenuino gli svantaggi del loro modificatore di livello +1. Il modo più semplice per farlo è mediante il combattimento a distanza: occorre trasformare l'alto punteggio di Destrezza del rakasta in un bonus ai tiri per colpire per tenere lontani i mostri, minimizzando la mancanza del rakasta di un Dado Vita in confronto ad altri personaggi con lo stesso LEP.

Nomi del personaggio: I rakasta preferiscono nomi che iniziano con le lettere "D," "M" o "N" e che contengono più suoni quali "s" e "r". Il nome di clan di un rakasta si traduce in Comune come un participio (un verbo che diventa aggettivo con la terminazione "-nte") preceduto da un nome comune.

Nomi maschili: Densharr, Mersharr, Nermisarr, Therrass. **Nomi femminili:** Dessirris, Mianissa, Morasba, Nera, Tessano. **Nomi di clan:** Aquila Volante, Tigre Incalzante, Ruscello Fluente, Freccia Urlante.

Interpretare un rakasta

I rakasta rispondono con passione e intensità emotiva alle varie esperienze di vita. Le loro esplosioni di attività o emozioni veloci ma di breve durata sono altrettanto intense quanto quelle delle altre razze al loro ritmo relativamente lento. I rakasta apprezzano sia la concitata ferocia della battaglia che il calore di un pasto tranquillo insieme a compagni fidati.

Personalità

I rakasta condividono una rapida e attraente sicurezza di sé che li fa sembrare sempre pronti per la prossima sfida. Pronti all'ira e altrettanto pronti a perdonare, i rakasta trascorrono una vita piena di emozioni. I membri di molte razze considerano piacevole la compagnia dei rakasta nonostante il loro temperamento mutevole, considerando gradevoli e affascinanti il loro lasciar sgorgare liberamente le emozioni e il loro godersi la vita. Gli emotivi rakasta hanno anche un lato più oscuro e pericoloso, e hanno le stesse probabilità di rispondere a un insulto sguainando un'arma che di ignorarlo con una facezia.

Applicazione all'interpretazione di ruolo: Lasciare che le proprie emozioni vengano palesate ad ogni opportunità. Quando ci si fa un'opinione, esprimerla. Reagire in modo appassionato a molti incontri, sguainando le armi quando è imminente uno scontro e accogliendo a braccia aperte quanti sembrano amichevoli. Non esitare a criticare le cose che non piacciono. Non lesinare le lodi per le cose che si apprezzano.

Comportamento: I rakasta si spostano in rapidi scatti di velocità piuttosto che con un'andatura regolare. Anche quando percorrono lunghe distanze, intervallano brevi scatti con corti periodi di riposo. I membri delle altre razze trovano questo stile di movimento praticamente impossibile da imitare, ma per i rakasta è molto meno stancante che semplicemente andare avanti a un passo regolare.

I rakasta, inoltre, attribuiscono grande importanza a piccoli souvenir che servono come legami fisici con i loro ricordi, e sono convinti che questi souvenir speciali abbiano un'importanza fisiologica se non addirittura un vero e proprio potere magico. I rakasta adulti si portano sempre dietro parecchi di questi souvenir, che vanno da oggetti grandi come armi e armature che li hanno ben serviti in vecchie battaglie fino a oggetti delicati come una piccola spilla che il personaggio ha

indossato in un giorno importante della sua vita. Per i rakasta, questa tradizione è un'esperienza profondamente personale, e il più grande complimento che un rakasta possa fare a qualcuno è di offrirgli in dono uno dei suoi souvenir e spiegargliene il significato.

Applicazione all'interpretazione di ruolo: Se il gruppo utilizza le miniature mentre esplora un dungeon, il giocatore può rappresentare le proprie azioni in modo visivo spostandosi per una breve distanza più avanti ogni volta che il suo gruppo si riunisce oppure rimanendo indietro di un po' quando il gruppo va avanti per poi raggiungerlo con uno scatto veloce. Se il gruppo non utilizza le miniature, oppure se le utilizza solo durante i combattimenti, il giocatore dovrebbe enfatizzare il proprio modo di muoversi descrivendo i suoi spostamenti con salti e scatti invece che semplici camminate. Il giocatore dovrebbe prendersi il tempo di chiarire la posizione del suo personaggio in rapporto al resto del gruppo. Dovrebbe scegliere un piccolo souvenir che abbia per lui un significato speciale almeno una volta ad ogni livello. Sebbene questi souvenir talvolta possano essere armi od oggetti che hanno aiutato il personaggio o i suoi compagni in una battaglia impegnativa, molti dovrebbero essere semplici oggetti che gli altri non sospetterebbero mai abbiano una tale importanza. Come segno di grande rispetto e amicizia, il personaggio può regalare uno di questi oggetti a un altro personaggio o PNG, ma dovrebbe farlo al massimo una volta ogni qualche livello. Tali souvenir potrebbero comprendere il pugnale che un amico ha donato al personaggio parecchio tempo addietro, le alette di una freccia che ha ucciso la prima preda animale che il personaggio ha abbattuto oppure una ciotola ben conservata che suo nonno portava con sé nelle sue avventure.

Linguaggio: I rakasta hanno un loro linguaggio, che usano principalmente per conversare con altri membri della loro razza.

Indipendentemente dal fatto che comunichino in Rakasta, Comune o in qualche altro linguaggio, i rakasta esprimono rapidamente le loro opinioni e si aspettano che gli altri facciano lo stesso. I rakasta possono ascoltare gli altri con sufficiente pazienza, ma dopo che hanno espresso una chiara opinione, si aspettano che la conversazione si concluda velocemente. Hanno ben poco tempo da dedicare a quanti tentano di persuaderli o dibattere semplicemente ripetendo la loro opinione. Si stufano quando gli altri impiegano troppo tempo per arrivare al punto oppure quando qualcuno considera uno scambio di opinioni come una prova di resistenza.

Applicazione all'interpretazione di ruolo: Non dibattere; prendersi il tempo di ascoltare gli altri e poi esprimere la propria opinione o punto di vista. Esprimere la propria opinione solo una volta, ma non essere brusco né sgarbato. Mantenere un atteggiamento aperto nei confronti dei pensieri altrui. Esprimere apertamente le proprie opinioni nelle conversazioni, esagerando molte risposte per rappresentare più alti apici di emozioni.

Rakasta comune esploratore:

Rakasta ranger 1; GS 2; umanoide Medio (rakasta);
 DV 1d8+2; pf 10;
 Iniz +3;
 Vel 12 m;
 CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 14;
 Att base +1; Lotta +3;
 Attacco comp +4 in mischia (1d8+2, 19-20, spada lunga perfetta) o +5 a distanza (1d8+2/x3, arco lungo composito perfetto);
 AS nemico prescelto (orchi +2);
 QS visione crepuscolare, empatia selvatica +1 (3 bestie magiche);
 AL CB;
 TS Temp +4, Rifl +5, Voi +1;
 For 14, Des 17, Cos 15, In 10, Sag 12, Car 10.
 Abilità e talenti: Addestrare Animali +4, Ascoltare +7, Conoscenze (natura) +4,

Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +7, Sopravvivenza +5; Allerta, Seguire Tracce, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, rakasta.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta, spada lunga perfetta, arco lungo composito perfetto (bonus di For +2) con 40 frecce, 5 frecce argentate, 5 frecce di ferro freddo, elisir di nascondersi, elisir di furtività, elisir di visione, 2 pozioni di cura ferite leggere.

Rakasta comune infiltrato:

Rakasta ladro 3;
 GS 4; umanoide Medio (rakasta);
 DV 3d6+3; pf 16;
 Iniz +4;
 Vel 12 m;
 CA 20, contatto 14, colto alla sprovvista 16;
 Att base +2; Lotta +4;
 Atto Att comp +5 in mischia (1d6+2, 18-20, stocco perfetto) o +7 a distanza (1d6+2/x3, arco corto composito perfetto);
 AS attacco furtivo +2d6;
 QS allerta, eludere, visione crepuscolare, percepire trappole +1, scoprire trappole;
 AL CB;
 TS Temp +3, Rifl +8, Vola +2;
 For 14, Des 19, Cos 13, Int 12, Sag 10, Car 10.
 Abilità e talenti: Ascoltare +8, Cercare +7, Disattivare Congegni +7, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +9, Osservare +6, Saltare +12, Scalare +8, Scassinare Serrature +9, Sopravvivenza +0 (+2 seguendo tracce); Mobilità, Schivare,
 Linguaggi: Comune, rakasta, Gnoll.
 Eludere (Str): Se un rakasta infiltrato viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.
 Attacco furtivo (Str): Questo rakasta infiltrato infligge 2d6 danni extra con un attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o

attaccati ai fianchi, o contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per un qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Un rakasta infiltrato può scegliere di infliggere danni non letali col suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata per quello scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Scoprire trappole (Str): Un rakasta infiltrato può trovare, disarmare o aggirare le trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirare la trappola senza attivarla né disarmarla.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+1, buckler perfetto, stocco perfetto, arco corto composito perfetto (bonus di For +2) con 20 frecce, 5 frecce argentate, 5 frecce di ferro freddo, mantello della resistenza+1, pozione di cura ferite moderate.

I Rakasta Alleati

Molto simili ai nomadi e selvaggi Rakasta domestici, sono distinti in quanto ormai da tempo vivono in una società umana ed hanno assimilato usi e costumi umani. Ciò è evidente soprattutto nel Regno di Bellayne e nelle sue vicinanze. In un senso più ampio, il termine si riferisce a qualsiasi Rakasta bastardo che ha paternità mista. Nella Costa Selvaggia, la maggior parte di Rakasta Alleati bastardi nascono da genitori Rakasta domestici, ma da qualche altra parte su Mystara potrebbe essere possibile trovare bastardi che hanno origine diversa. Il DM è sempre libero di decidere che due specie di

Rakasta troppo diverse non possano produrre prole e che siano sterili. Non hanno una cultura propria, e sono i più propensi a vivere tra società umane e semi-umane, adottando le loro usanze.

AL: qualsiasi.

I personaggi rakasta alleati possiedono i seguenti tratti razziali:

- +3 alla Destrezza, -2 alla Saggezza, +1 al Carisma.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Talento bonus allerta.
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta.
- Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: Ranger, Ladro.
- Modificatore di livello +1.

I Rakasta Caracasta

Questi Rakasta Selvaggi, sono originariamente nativi di Davania della pianura del Meghala Kimata, ora vivono per lo più in Hule. Molti secoli fa si sono uniti all'impero Mileniano in espansione per difendersi contro altri Rakasta rivali come i Simbasta, i Pardasta ed i Ghepardasta. Dai Mileniani hanno adottato l'uso di archi e frecce. La loro alleanza con la razza umana e l'uso di un'arma da tiro gli permise di difendersi fino alla caduta dell'impero Mileniano. In seguito i Caracasta furono costretti a vivere come un popolo marginale,

odiato e perseguitato dai loro cugini più grandi. In seguito quando gli Huleani tentarono di conquistare territori a Davania, molti dei Caracasta si alleò con gli invasori ed in seguito lasciarono con loro Davania e si insediarono in Hule. I Caracasta comuni nelle file degli eserciti Huleani. Come ricompensa per i loro servizi, ai Caracasta sono state donate parte delle terre conquistate, boschi e boscaglie per lo più che gli agricoltori umani aveva disdegnato. Questi Rakasta sono noti a Hule come Karakulak. La testa, piccola, porta orecchie molto lunghe, appuntite e che

terminano con pennelli di peli neri lunghi fino ad 8 cm. È più scuro sul dorso che sui fianchi. Il ventre, il petto, e l'interno delle membra è grigio chiaro, quasi bianco, a volte picchiettato di punti rossastri o bruni. Sulla testa, è segnato da due strisce scure sotto gli occhi e da una macchia scura che circonda il muso. Il Caracasta è dicromatico, cioè esiste sotto due varietà: grigio o rosso-bruno. Il Caracasta usa le orecchie per scambiare semplici messaggi silenziosi tra di loro, questa particolarità è paragonabile all'empatia.



Sotto la guida degli Huleani, i Karakulak hanno imparato a fabbricare e usare le frecce appositamente realizzate e brevi archi compositi, massimizzando il fuoco a corto raggio. Queste armi richiedono una padronanza particolare e sono strettamente limitati ai Karakulak.

AL: qualsiasi non legale.

I personaggi rakasta Caracasta possiedono i seguenti tratti razziali:

- +1 alla Forza, +1 Destrezza, +2 Intelligenza, -2 alla Saggezza.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono

vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione.

Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.

- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente.
 - Bonus di armatura naturale +1.
 - Talento bonus allerta, tiro ravvicinato.
 - Linguaggi automatici: Comune, Rakasta.
- Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: Ranger.
 - Modificatore di livello +1.



I Rakasta delle Caverne

Queste creature del passato primordiale di Mystara sono discendenti diretti di Ba-steh, anche se le loro linee di sangue sono più vicine al marito sciamano di Ba-steh più che a Ba-steh stessa. Rimangono sostanzialmente primitivi, sono versioni maggiorate dei Simbasta contemporanei. Sono rarissimi nel mondo esterno, più facilmente riscontrabili nell'Hollowworld. Nonostante la loro forza tremenda e la loro ferocia, i loro modi primordiali hanno segnato il loro destino nel mondo di superficie. A differenza dei Simbasta moderni, i Rakasta delle Caverne hanno un ruggito più potente di quello di altri Rakasta, ciò si traduce nel talento bonus "ruggito possente superiore" del manuale Specie selvagge.

AL: qualsiasi non Caotico.

I personaggi rakasta delle Caverne possiedono i seguenti tratti razziali:

- +3 alla Forza, +1 Costituzione, -2 alla Saggezza.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Talento bonus allerta, ruggito possente superiore.
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: Ranger.
- Modificatore di livello +1.

I Rakasta Pardasta delle nuvole

Contrariamente a quanto il loro nome sembra implicare, non si tratta di un Rakasta maggiore. Questo tipo di rakasta selvatico rimane uno dei migliori esempi di Rakasta arborei, sono quasi una leggenda. I Pardasta delle nuvole vivono nelle foreste di Bellissaria e Skothar, lungo la Costa minea, Tangor Bay, e la penisola Tangor. A Skothar, essi si definiscono Rimau-Dahan - letteralmente, tigri dei rami. I Pardasta delle nuvole si sono guadagnati il loro nome grazie alle grandi macchie sulla schiena, che sembrano macchie nuvolose. Presenta un mantello color marrone rossiccio o fulvo, ricoperto in modo caratteristico da grandi ellissi di forma irregolare e dai margini scuri che si dice ricordino delle nuvole. Il nome curioso deriva anche dalle loro capacità insolite. Sono in grado di sfruttare le forze magiche che pervadono la foresta e generano foschia, nebbia, o nuvole. La loro classe preferita è il druido. I pardasta delle nuvole vivono in piccoli villaggi nascosti costruiti sui rami degli alberi altissimi, praticamente invisibili da terra. Non soffrono alcuna penalità al movimento quando sono su di un albero. Essi sono stati osservati da alcuni cacciatori di nascosto mentre correvano giù dai tronchi degli alberi, a testa bassa, senza alcuna difficoltà di sorta. Si possono appendere ai rami con le sole gambe. Saltano da un ramo all'altro in un gioco naturale, senza la necessità di controlli sulla Destrezza o l'uso dell'abilità saltare, a meno che la distanza non superi i 5 metri (orizzontalmente o verso il basso). Nei loro salti usano la lunga coda per mantenere l'equilibrio e dirigere il salto. Sono così strutturati per il movimento arboricolo che quando sono a terra soffrono una penalità di -2 alla destrezza.

AL: qualsiasi (non malvagio).

I personaggi rakasta Pardasta delle nuvole possiedono i seguenti tratti razziali:

- +1 alla Forza, +3 Destrezza, -2 alla Saggezza.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Talento bonus allerta, salto possente (specie selvagge), amico degli alberi(specie selvagge).
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: Druidi, ranger.
- Modificatore di livello +1.

I Rakasta Ghepardasta

I Ghepardasta vivono sulle erbose savane della pianura Meghala Kimata dove sono in concorrenza con gli orgogliosi Simbasta per il cibo ed il territorio. I Ghepardasta sopravvivono anche nelle terre Jen sul continente di Skothar e sugli altopiani meridionali dell'isola dell'Alba. Il pelo è corto e ispido, di lunghezza uniforme, eccezion fatta per la parte superiore del collo, dove è leggermente più lungo e morbido rispetto a quanto riscontrabile sul resto del corpo. Il mantello ha una colorazione di base che va dal fulvo al grigio-biancastro, con tendenza a schiarirsi fino a divenire spesso bianco nella zona ventrale e sul muso. Le popolazioni diffuse in aree desertiche tendono ad avere colorazione del manto più chiara, per un migliore camuffaggio con l'ambiente circostante. Su tutto il corpo è presente una maculatura uniforme: le macchie sono circolari e di colore nero, senza

rosette (come osservabile in altre specie, ad esempio nel Jakar o nell'Ocelotl) e del diametro di 2 cm circa. Lungo i fianchi sono inoltre presenti numerose macchie di diametro minore. Solo le aree chiare di muso, fronte, gola e basso ventre non presentano maculatura. Anche il terzo distale della coda non è maculato, presentando invece 4-6 anelli neri prima della punta, che è di colore bianco. Questi anelli sono caratteristici di ogni individuo e ben si prestano ad essere utilizzati per l'identificazione dei vari esemplari. Le orecchie sono nere sulla superficie esterna e biancastre all'interno (un tratto questo comune a buona parte dei felidi), gli occhi sono di colore arancio, le parti nude (naso,

labbra, polpastrelli) sono di colore carnicino-nerastro. Caratteristica peculiare dei ghepardi è la presenza di una banda nera che parte dal margine interno di ciascun occhio e costeggia i lati del muso fino a giungere ai lati della bocca. Tale banda, somigliante al percorso di una lacrima lungo il muso, ha la probabile funzione di assorbire i raggi solari, riducendo al minimo il riverbero negli occhi dell'animale. Questi alti e allampanati Rakasta sorprendono per la loro velocità di corsa e la loro agilità quando perseguono una preda. Solo questo li rende i cacciatori di maggior successo tra i Rakasta. Questa notorietà e l'attenzione conseguente è stata una maledizione per secoli. La vita dei



Ghepardasta rimane davvero difficile. Nella Davania, dove si fanno chiamare Msongo, devono fare attenzione ai Simbasta che li vedono come fastidiosi parassiti. Altrove, i monarchi Thothiani ed i signori della guerra Jenniti cercano di arruolarli più o meno amichevolmente per rafforzare le fila dei loro eserciti. I ricchi ed i potenti li desiderano come cacciatori sia per la loro efficienza sia come status symbol. Purtroppo, i Ghepardasta sono veramente troppo pochi per contrastare questi difficili vicini. La loro grande velocità si traduce in termini di gioco nel talento bonus "correre".

AL: qualsiasi (non malvaggio).

I personaggi rakasta Ghepardasta possiedono i seguenti tratti razziali:

- +4 Destrezza, -2 alla Saggezza.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Talento bonus allerta, correre, iniziativa migliorata.
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: ranger.
- Modificatore di livello +1.

I Rakasta Jakar

Questa creatura quasi mitica proviene dalle foreste tropicali pluviali e dalle paludi del braccio dell'Immortale. Altre razze indigene raramente si avventurano in profondità nel

territorio dei Jakar, tanto grande è la paura verso questi potenti rakasta. Nella Costa Selvaggia furono gli esploratori Vilaverdiani i primi ad incontrare i Jakar e li chiamarono il grande Onca, o alto giaguaro. I muscolosi Jakar hanno un bellissimo manto maculato, di solito fulvo con grandi rosette che circondano macchie più piccole, o in rari casi del tutto nero, che li aiuta a nascondersi all'interno delle foreste pluviali. Il pelo è corto, lucido e fitto. Il colore del mantello è giallo - rossiccio, quello delle femmine più chiaro. Il mantello è cosparso di piccole e grandi macchie nere irregolari e altre circolari con dei punti neri all'interno. La parte inferiore del collo, l'addome, il contorno occhi, il muso, le guance e la parte interna delle zampe, sono generalmente di colore bianco. Alcuni Vilaverdiani senza scrupoli hanno iniziato un commercio nefasto, catturando i Jakar sia per la loro pelliccia che come mostri da mostrare nei circhi. Questo commercio, naturalmente, è irto di pericoli, a giudicare dal numero crescente di spedizioni di caccia Vilaverdiane che non riescono a far ritorno.

Gli Jakar normalmente vivono in piccoli clan di caccia, ma a volte sommi sacerdoti riuniscono un certo seguito e fondano civiltà più durevoli riunendo vari piccoli clan. Spesso la civiltà Jakar è focalizzata intorno a potenti poli religiosi, con grandi piramidi, templi, palazzi e fortezze costruite per proteggerli e trova la sua massima espressione nella città stato di Jakar all'estremo sud della penisola del braccio degli immortali. Alcuni di questi piccoli regni rimangono nascosti nel cuore della foresta pluviale. Molte volte nella storia guerriera dei Jakar, questi regni sono improvvisamente scompaiono a causa di sanguinosi conflitti, la foresta pluviale rapidamente reclama e riassorbe queste città perdute. Voci di tesori nascosti e stanze segreti abbondano, e ciò spinge gli avventurieri senza scrupoli a venire in questi territori. Gli Jakar tollerano e rispettano i licantropi giaguaro, a seconda

dell'allineamento prevalente del clan, perché lo percepiscono come un parente magico. I licanthropi giaguaro, d'altra parte, non mostrano buona volontà verso i Jakar e se gli viene data un'opportunità di fare del male non si fanno scrupoli. Gli Jakar hanno mantenuto un'affinità naturale e reciproca con il comune giaguaro con cui dispongo di una connessione empatica.

AL: qualsiasi.

I personaggi rakasta Jakar possiedono i seguenti tratti razziali:

- +2 Forza, +1 Destrezza, +1 Costituzione, -2 al Carisma.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla

luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.

- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Talento bonus allerta, balzo del felinide (razze terre selvagge).
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta.
- Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: sacerdote, ranger.
- Modificatore di livello +1.



I Rakasta Jakarundi

Questa è la più strana tipologia di Rakasta, appare come un incrocio tra una donnola e un Rakasta a causa del suo lungo collo, la testa a punta ed il corpo snello. I suoi clan sono diffusi nelle foreste pluviali del braccio dell'Immortale, e vanno abbastanza d'accordo con la gente Jakar. I primi esploratori Vilaverdiani che hanno incontrato i Jakarundi melaminici, li chiamarono Rakastas tigre preta, letteralmente "piccola tigre nera" (o trigrillo negro). Il suo mantello varia da una fase bruno-rossastra a una fase grigio scura. Gli Jakarundi stregoni sono forse i più talentuosi tra i Rakasta selvatici. Anche se non è mai stato dimostrato, in alcuni saggi Texeirani si ritiene che ci possa essere qualche goccia di sangue elfico in loro. A causa dei loro talenti magici, di solito sono i benvenuti tra i clan Jakar per l'aiuto che possono offrire.

AL: qualsiasi non legale.

I personaggi rakasta Jakarundi possiedono i seguenti tratti razziali:

- +1 Forza, +2 Carisma, +1 Destrezza, -2 alla Saggezza.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Talento bonus allerta, incantare in combattimento.
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.

- Classe preferita: stregone, bardo.
- Modificatore di livello +1.

I Rakasta Linxman

Questo strano Rakasta rivendica le regioni più fredde di Mystara. Nel Davania, questi nomadi si spostano lungo la punta meridionale della catena Brasol. Nello Skothar e nel Brun, non si avventurano fuori dalle regioni del Nentsun, dell'Hyborea, o dalle montagne del Wyrksteeth. Riconoscibili per la loro coda, accorciata come protezione contro il freddo estremo, le orecchie a punta e con ciuffi di pelo, con corpi tozzi e con grandi zampe larghe, i rakasta Lynxmen sono noti per come arruffano il pelo del collo spesso, quando sono irritati. La colorazione del mantello è molto variabile: si passa da un grigio scuro uniforme ad un bruno rossiccio, con macchie evidenti. A lato del muso sono ben osservabili i ciuffi di pelo sulle guance che sembrano formare delle folte "basette"; anche sull'estremità delle orecchie sono presenti due ciuffi di pelo di colore scuro lunghi 4-5 cm. Il suo manto varia dal rosso-bruno o crema con macchie tenui e linee sul viso nelle foreste della Davania, al grigio nei boschi dello Skothar e del Brun. Nelle regioni ghiacciate, i Lynxmen sfoggiano un manto bianco puro per confondersi con lo sfondo di ghiaccio. Questi forti rakasta percorrono le distese ghiacciate del buio polare sino alle aperture che portano al mondo cavo di Mystara. Il loro istinto naturale li guida attraverso queste terre infide. I Lynxmen viaggiano tra i due mondi seguendo i cicli delle costellazioni dei totem dei loro clan o le divinazioni dei loro sacerdoti. I Clan presenti ad Evergrum conoscono il territorio di Nithia all'interno del mondo cavo, mentre i loro parenti del nord invece conoscono le terre degli Antaliani. Su questa via a volte si ritrovano a competere con i Malamute del Norwold (una razza Lupin del nord). I

Lynxmen possono muoversi attraverso i campi di neve a velocità normale. Possono sopravvivere a temperature estreme ed hanno una resistenza naturale a freddo ed a tutti gli attacchi a base di freddo di 5.

AL: qualsiasi.

I personaggi rakasta Linxman possiedono i seguenti tratti razziali:

- +1 Forza, +1 Destrezza, +2 Costituzione, -2 alla Saggezza.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono

vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.

- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente, hanno una resistenza all'energia freddo di 5.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Talento bonus allerta, duro a morire.
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta.
- Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: barbaro.
- Modificatore di livello +1.



I Rakasta di montagna

I Rakasta di montagna si possono trovare per tutto il continente di Brun. Si possono trovare soprattutto nelle aree disabitate dove possono cacciare liberamente. Le terre non controllate sono rivendicate da questa razza di predatori molto adattabili non si fanno problemi non hanno preferenze particolari per foreste, paludi, praterie o regioni semi-desertiche come la Terra Vermelha e El Grande Carrascal nella Costa Selvaggia. Gli incontri con gli umanoidi li vedono di volta in volta come cacciatori o come prede. Le tribù di Rakasta di montagna hanno scelto in particolare le catene montuose, come la Cordigliera della fine del mondo, il massiccio Kurish, e anche la regione di Wyrksteeth come loro habitat naturale. Il Manto dei Rakasta di montagna varia dal bruno fulvo, biondo rossiccio, o grigio argento; il mento ed il petto, comunque, sono sempre biancastri. I puma appena nati sono di colore beige, pezzati, ed hanno degli anelli sulla coda; la pezzatura sbiadisce durante i primi anni di vita. Esistono anche puma anormalmente pallidi e persino bianchi. Sono stati descritti pure puma di colore marrone anormalmente scuro con addomi bianchi. Abituati al terreno impervio, hanno sviluppato formidabili abilità acrobatiche senza eguali tra i Rakasta. Molti umanoidi, hanno segnalato la capacità strabiliante del popolo Yutin, come li chiamano, di eseguire salti incredibili. I Rakasta di montagna usano questa abilità per scavalcare muri e fossati dei campi umanoidi, per saltare sugli alberi, o verso il basso da un'impervia rocciosa, per inseguire una preda o per eludere una minaccia improvvisa.

AL: qualsiasi.

I personaggi rakasta di montagna possiedono i seguenti tratti razziali:

- +1 Forza, +3 Destrezza, -2 alla Saggezza.

- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente, acrobazia.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Talento bonus allerta, balzo del felinide, salto possente.
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: barbaro.
- Modificatore di livello +1.

I Rakasta Ocelotl

Anche se vivono al suolo, questi selvaggi Rakasta privilegiano le regioni forestali sul nord-ovest di Davania e la metà meridionale del braccio dell'Immortale. Non ci sono tribù o nazioni Ocelotl, solo gruppi famigliari che viaggiano, vendendo le loro mercanzie, o intrattenendo i villaggi raccontando le loro leggende. Alcuni li conoscono come i Trigillos Errantes. Gli Ocelotl (Ocelastas, come vengono a volte chiamati) hanno una le mani più belle tra Rakasta ed uno dei mantelli più ricercati. Questo, naturalmente, li rende il bersaglio di avventurieri senza scrupoli. Normalmente coprono le loro mani di colore crema. Un anello circonda le macchie interne più pallide del loro manto, le macchie spesso sono unite tra loro, formando lunghe catene orizzontali che diventano quasi strisce. Una macchia bianca sulla parte posteriore delle loro orecchie dà l'impressione, da una certa distanza, di due occhi sbarrati indietro. Gli Ocelotl una volta sono stati fedeli ad Atzanteotl, onorandolo in cambio hanno

avuto potere e protezione. Quando però hanno riconosciuto l'Immortale per quello che realmente era, decisero di rinnegare la loro fede scegliendo di seguire la propria strada nella vita. Adirato per il loro atteggiamento, Atzanteotl lanciò una maledizione su di loro, condannando gli Ocelotl a non poter mai più crescere come popolo per raggiungere i livelli di potere che lui gli aveva permesso di raggiungere. Nel corso dei secoli successivi la maledizione, gli Ocelotl sparsi per Mystara andarono in cerca di un mezzo per rompere la maledizione. Anche se non hanno mai trovato nulla di concreto, hanno comunque accumulato una grande conoscenza del male procurato da Atzanteotl ed hanno anche studiato alcuni modi per contrastarlo. La loro resistenza incrollabile ha portato Atzanteotl a perdere interesse nei loro confronti, permettendo agli Ocelotl di continuare a lavorare nel tentativo di indebolire la maledizione e un giorno, forse, per romperla. La maledizione colpisce come un'epidemia mortale che si sviluppa nelle comunità ocelotl di più di 30 membri. Nella loro ricerca gli Ocelotl hanno sviluppato il talento di guarire le proprie ferite in modo più efficiente, ciò si traduce nel talento Aumentare Guarigione. Gli Ocelotl non possono contrastare gli effetti dell'epidemia causata dalla maledizione di Atzanteotl.
AL: qualsiasi non-caotico.

I personaggi rakasta Ocelotl possiedono i seguenti tratti razziali:

- +1 Destrezza, +1 Saggezza.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla

luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.

- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Talento bonus allerta, Aumentare Guarigione.
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta.
- Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: ranger, sacerdote.
- Modificatore di livello +1.



I Rakasta Pardasta

Questi intelligenti Rakasta si possono trovare praticamente ovunque sul Mystara, lontano da centri densamente popolati. Piccole tribù sono state scoperte abbastanza vicino agli insediamenti umani, ma questi Rakasta sono abbastanza sfuggente e subdoli da nascondere la loro presenza alla maggior parte della gente. Il loro habitat naturale comprende qualsiasi tipo di habitat, boschi, savane, deserti e aspre montagne. Le tribù Pardasta sono presenti soprattutto nello Skothar, Bellissaria, Ochalea, Cestia, e Davania, nelle regioni che si estendono approssimativamente intorno al 30 ° parallelo. Il loro manto può essere piuttosto corto ed elegante nei climi più caldi o più lungo nel nord. Il colore di base varia da paglierino, marrone, a brillante rosso-giallo, o nero corvino per i nativi delle regioni boschive. Piccole macchie coprono la loro testa ed il collo, diventando grandi rosoni sul dorso e sui fianchi. Il colore base della gola,

dell'interno degli arti e della pancia è bianco. Il mantello è caratterizzato da una colorazione di base variabile, dal giallo al beige, talvolta al blu scuro (più chiaro sull'addome, sotto la coda e all'interno delle zampe) e da particolari macchie nere che in diverse zone del corpo formano delle rosette. La colorazione e lo spessore della pelliccia variano notevolmente con l'habitat colonizzato: negli ambienti con climi più freddi il manto appare più folto, mentre in quelli più umidi si ha una tendenza ad un manto più scuro. Le orecchie, di piccole dimensioni, sono posteriormente nere e presentano una macchia bianca al centro. Il Pardasta è il rakasta con il maggiore tasso di melanismo tra le popolazioni selvatiche. I Pardasta sono abbastanza intelligenti e forti per vivere vicino agli insediamenti umani senza troppe difficoltà. Spesso sconfiggono i potenti Simbasta, sanno come evitare i potenti Sherkasta e se minacciati dagli esseri umani trovano sempre il modo per vendicarsi contro i loro aggressori. I Pardasta sono



cacciatori spietati e riescono sempre a trovare la loro preda. Essi eccellono come ladri, spie e ranger.

AL: qualsiasi non legale.

I personaggi rakasta Pardasta possiedono i seguenti tratti razziali:

- +1 Forza, +1 Costituzione, +2 Destrezza, -2 Saggezza.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente, saltare, scalare.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Talento bonus allerta, balzo del felinide (razze terre selvagge).
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: ranger, ladri, assassini.
- Modificatore di livello +1.

I Rakastadon Fatalis

Come per il Rakasta delle Caverne, l'assalto di razze più adattabili sulla superficie del mondo ha pian piano segregato i Rakastodon nel mondo cavo per poter sopravvivere. E 'il diretto discendente dell'immortale Ba-steh. I Rakastodon ora vivono nell'erba alta o nelle aree boschive nelle regioni equatoriali del mondo cavo. I Rakastodon hanno una coda corta simile a quella dei Linxman, con arti anteriori massicci e zanne a sciabola. Il manto di un colore rossastro-arancione sembra comune tra i rakastadon anche se a volte sono presenti delle strisce. La loro

caratteristica più impressionante, sono i denti simili a sciabole, sono utilizzati per sferrare il colpo finale ad una vittima immobilizzata.

I Rakastodon sono rivali tradizionali dei Rakasta delle Caverne. Per quanto primitivi questi solitari e caotici rimangono in contrasto con i Rakasta delle caverne e la loro società più strutturata. Le dimensioni, la potenza e l'organizzazione dei Rakasta delle Caverne hanno impedito che la loro razza cadesse preda di questi cacciatori letali. AL: qualsiasi non legale.

I personaggi Rakastadon Fatalis possiedono i seguenti tratti razziali:

- +3 Forza, +1 Costituzione, -2 Saggezza, -1 Intelligenza.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Talento bonus allerta, ruggito possente superiore, lottare migliorato, attacco aggiuntivo con il morso (Bab principale, 1d12).
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: ranger, barbari.
- Modificatore di livello +1.

I Rakasta Servasta

Questi rakasta selvatici sono tra i Rakasta della Davania orientale meno conosciuti. Il loro regno è nelle savane, dove sono in concorrenza con i Pardasta ed i Simbasta.

Vengono chiamati Kisongo. Magro e allampanato, i Servasta possono essere riconosciuti dalla loro piccola testa su colli esili e sormontata da enormi orecchie da pipistrello. Le orecchie sono grandi e appuntite, la coda è la metà della lunghezza del corpo. Il mantello è folto e fulvo, i colori variano dal dorato - fulvo chiaro, a volte silver o rossastro. Lungo il corpo e la parte superiore del collo scorrono quattro fasce nere, sulle gambe anteriori e posteriori ci sono macchie unite che formano strisce trasversali, nel mantello sono presenti molte macchie puntiformi nere di varie dimensioni, la coda ha sette otto anelli ben definiti. I Servasta utilizzano le loro enormi orecchie per rilevare le creature sotterranee, un talento che hanno ereditato dai loro antenati che cacciavano semplici roditori. Oggi giorno i Servasta hanno sviluppato un gusto per le altre creature che abitano anche sopra la superficie, compresi semiumani, umanoidi, halfling che considerano più deliziosi.

I Servasta basano utilizzano uno stile di combattimento elaborato che consiste nel seguire la preda sotterranea dalla superficie finché questa non viene fuori. Poi, saltano verso l'alto e piombano giù sulla vittima ignara. I Servasta possono utilizzare questa forma di attacco a volontà. Questo si traduce nell'utilizzo del talento bonus carica in salto ma senza soffrire le penalità per il salto senza rincorsa.

AL: qualsiasi non legale.

I personaggi Rakasta Servasta possiedono i seguenti tratti razziali:

- +2 destrezza.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.

- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente, acrobazia.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Talento bonus allerta, carica in salto.
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: ranger, ladro.
- Modificatore di livello +1.

I Rakasta Sherkasta

I più potente tra i maggiori Rakasta, gli Sherkasta vagano per le foreste e le paludi dello Skothar del sud. Alcuni hanno anche colonizzato le foreste montane dello Skothar del nord. Al sud si definiscono gli Harimau-Belang, e sono i più comuni. Il loro colore di base va dal rosso-arancio al rosso-giallo, con striature scure e il pelo bianco o crema all'interno dei loro arti. I loro cugini del nord, i Tagh, mostrano un mantello spesso, grigio chiaro o bianco, con strisce marrone o nero. Gli Sherkasta più solitari formano piccoli clan e evitano il contatto con le altre razze. Altri individui a volte si mescolano con le popolazioni vicine, umani o semi-umani. Gli Sherkasta, a causa delle loro dimensioni e l'aspetto feroce, sono normalmente considerati mostri malvagi, o almeno pericolosi predatori dalle altre razze. Tuttavia, con il tempo, qualcuno riesce a farsi accettare dalle popolazioni locali. Gli Sherkasta detestano gli spiriti maligni che gli assomigliano, i Rakshasa. Per secoli, i Rakshasa hanno sottoposto i singoli clan ad un governo dispotico ed alla schiavitù. Questi spiriti ricorrono, alla magia, alla paura, o al ricatto per mantenere la loro presa sui clan e influenzare le loro menti. Gli Sherkasta possono smascherare i Rakshasa per quello che realmente sono quando questi ultimi combattono in quanto usano movimenti e tattiche diverse. I Rakshasa provano piacere ad usare i loro schiavi rakasta contro l'umanità per promuovere i propri piani. Questo ha fatto gran danno al clan Sherkasta ed ai loro rapporti con le popolazioni umane. Il potere dei demoni sui clan Sherkasta durare decenni decenni, ma di solito almeno uno Sherkasta fugge per tornare in seguito, quando ha raggiunto un livello sufficiente di esperienza per sfidare lo spirito e liberare il suo clan. Gli sherkasta ed i licantropi tigre mannari mantengono buoni rapporti ed a volte si alleano contro i nemici comuni. Gli

Sherkasta hanno un legame empatico con le tigri comuni.

Gli sherkasta hanno una resistenza alla magia pari ai loro dadi vita.

AL: qualsiasi (non male).

I personaggi Rakasta Sherkasta possiedono i seguenti tratti razziali:

- +2 Forza, +2 Costituzione, -2 Saggezza.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Talento bonus allerta, ruggito possente, resistenza alla magia.
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: ranger, barbari, guerrieri.
- Modificatore di livello +1.



I Rakasta Simbasta

Queste creature regali una volta popolavano la maggior parte di Mystara. Nel corso dei secoli, anche loro si sono ritirati di fronte dell'egemonia umana e dei semi-umani e ora vivono essenzialmente sul continente di Davania, nelle savane che si estendono presso il bacino Aryptiano, dall'Adakkia allo stretto di Cestia fino al Golfo di Mar. Si fanno chiamare gli Ikimizi. A differenza di molti altri Rakasta, i Simbasta maschi e femmine hanno un aspetto diverso uno dall'altro. Il colore del manto per entrambi è un giallo bruno che si fonde con l'ambiente naturale di erbe secche. Il colore può variare dal fulvo al nero, con il maschio che sfoggia una grande criniera, che lo fa apparire ancora più alto rispetto ai potenti Sherkasta. A differenza degli altri rakasta, i Simbasta sono creature socievoli, naturalmente vivono in grandi clan chiamati branchi. Le femmine, con i loro cuccioli, costituiscono il nucleo dei clan, con i pacifici maschi a garantire la sicurezza e la progenie. Questa struttura dei clan richiede che i giovani maschi lascino il clan appena arrivati all'età adulta, per andare a cercare un altro clan, ciò favorisce la linea di sangue. Il Simbasta maschio più forte guida il clan, fino a quando non verrà allontanato da un maschio più giovane o più potente. Il primo dovere del nuovo padrone è quello di eliminare tutti i cuccioli esistenti, che tra gli Ikimizi è ancora un antico rituale religioso. Una pratica brutale e sconvolgente per gli standard umani, tuttavia garantisce forza al clan. Da queste tradizioni ne è stato tratto un ferreo codice d'onore che governa il comportamento e la società di Simbasta moderni. Come risultato dei loro modi solenni e dignitosi, i Simbasta sono gli unici Rakasta in grado di diventare paladini. I Simbasta generalmente considerano i leoni normali come semplici animali, eppure si divertono a domare i maschi maturi. Essi si considerano come gli eredi legittimi di Kum-rah. Lo onorano con questo nome e non tollerano nessun altro

immortale neanche Ba-steh. I Simbasta spesso sono in contrasto con i Wemic, che ritengono inferiori meticci. I Simbasta se guardano un avversario negli occhi per un round possono indurre un controllo su intimidire all'avversario per indurlo ad abbandonare lo scontro ed allontanarsi.

AL: qualsiasi lecita.

I personaggi Rakasta Simbasta possiedono i seguenti tratti razziali:

- +2 Forza, +2 Costituzione, -2 Saggezza.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Talento bonus allerta, ruggito possente, persuasivo (+4).
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: ranger, barbari, guerrieri.
- Modificatore di livello +1.



I Rakasta Pardasta delle nevi

Le tribù dei Pardasta delle nevi sono sparse sopra le linee delle foreste sulle montagne settentrionali dello Skothar (Altipiani del Nentsun) e Brun (Hyborea, Norwold). Su Davania, possono essere trovati a nord alle cime di ghiaccio e sull'anello di diamanti. Il loro spesso, pelo lungo li protegge dal freddo intenso del loro habitat naturale. Piccole macchie coprono il capo e il collo, diventando grandi cerchi irregolari sul loro dorso e sui fianchi. La loro pelliccia grigio pallido li rende difficili da individuare sullo sfondo desolato delle rocce di alta montagna. La pelliccia invernale è notevolmente più fitta di quella estiva, ed è un po' più grigia, ma il colore fondamentale rimane sempre il grigio-bruno con una sfumatura di giallo in certe zone; le parti inferiori sono di un bianco quasi puro, il che contribuisce a cancellare gli effetti delle ombre. Il corpo è disseminato di grandi rosette nere, dal contorno piuttosto indefinito. Anche la lunga coda presenta macchie nere. Le parti posteriori delle orecchie sono nere alla base mentre le punte sono più chiare. Quasi nessuno compete con i Pardasta delle nevi, nei loro territori remoti. Vanno a caccia di stambecchi, mufloni, e se si presenta l'opportunità, marmotte e altri piccoli mammiferi. Di tanto in tanto scatenano guerre contro gli yeti invadenti o i sasquatch. I loro villaggi, sono spesso costruiti intorno ad un tempio, comprendono alcuni edifici indipendenti fatti di pietre e tegole, le pareti coprono l'ingresso alle grotte naturali. I Pardasta delle nevi possono camminare sulla neve e sul ghiaccio senza penalità al movimento.

AL: neutrale.

I personaggi Rakasta Pardasta delle nevi possiedono i seguenti tratti razziali:

- +1 Forza, +1 Costituzione, +1 Destrezza, -2 Saggezza.

- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Talento bonus allerta, mobilità, furtivo.
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: ranger, barbari, druidi.
- Modificatore di livello +1.

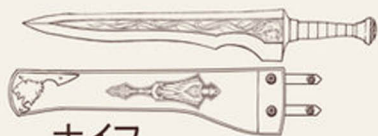


高いところが好き



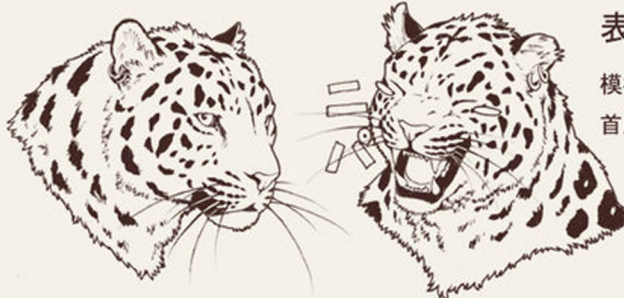
武器

ハルバートを好んで
使う
腰のナイフは
護身用
高低差を利用した
戦術を好む
ジャンプ等（右図）



ナイフ

握りが少し大きめに作ってある
槍が使えないときにはこちらを使う



表情

模様は適当で…
首周り少しモフモフしてます



Razze inusuali

I Rakasta possono avere qualche legame di sangue con altre razze. Queste creature sono molto rare e di solito hanno un obiettivo speciale nella vita. Tra i pochi casi documentati ci sono i Rakasta con linee di sangue elfico o anche draconico, soprattutto con la potente Dragonne. La Tabella 3 mostra l'influenza che il lignaggio di un Rakasta potrebbe avere. Il lignaggio di un Rakasta non ha alcuna influenza sulla sua razza o l'aspetto fisico. Ancora più raramente un individuo può avere più linee di sangue, a discrezione del Master il personaggio potrebbe avere più linee di sangue, massimo due, una per genitore. In questo caso si può scegliere un livello sostitutivo debole di una e

uno di un'altra ed in seguito continuare a progredire sempre alternando le due linee.

La linea di sangue è generalmente ereditaria, ma può essere indebolita o rafforzata attraverso le generazioni successive della famiglia. Una linea di sangue ereditaria ha varie possibilità di essere trasmessa alle generazioni future in base alla forza della stessa. Vedere tabella 4 per le possibilità di trasmissione della linea di sangue. Il fatto che entrambi i genitori siano portatori di una linea di sangue, aumenta le possibilità del 10%* indipendentemente dalla forza della linea. La prova per verificare la trasmissione della linea di sangue nel caso di entrambi i genitori portatori viene ripetuta per ogni genitore in base alla loro intensità aggiungendo il bonus percentuale.

Tabella 3 : Linee di sangue

Linea di sangue	Livello di linea di sangue	Intensità
Elfi		
1°	immunità agli incantesimi di sonno e simili	debole
3°	+2 ai tiri salvezza contro ammaliamento	leggera
5°	raddoppio della durata della vita	forte
Draconico		
1°	immunità agli incantesimi di sonno e simili	debole
3°	+1 alla Volontà	leggera
5°	riduzione al danno 5/magia	forte
Dragonne		
1°	Assaltare (att. Completo in carica)	debole
2°	+1 alla Forza	leggera
3°	Ruggito possente (o superiore o eff. X2)	forte
Sfinge		
1°	cura ferite minori	debole
2°	rimuovi paura	leggera
3°	ruggito della sfinge (vedi MM pag 224)	forte

Tabella 4 : Possibilità di trasmissione ereditaria della linea di sangue

Intensità	Probabilità
debole	20%
leggera	40%
forte	60%

* +10% se entrambi genitori portatori di linea di sangue

Es. 1 – un genitore con linea di sangue leggera ha il 40% di possibilità di trasmetterla.

Es. 2 – un genitore con linea di sangue forte ed uno con debole, hanno rispettivamente 60%+10% il primo e 20%+10% il secondo.

Relazioni con altre razze ed usi e costumi

Purtroppo per i Rakasta, alcune culture umane o umanoidi considerano i Rakasta solo per la produzione di alcuni oggetti di valore, componenti magici, ingredienti medicinali, pelli pregiate, e così via. Tra le parti più ricercate sono i baffi, zanne, artigli, ossa, o sangue dei Grandi Rakasta. Anche le mani dei Rrakasta Selvaggi e Grandi. I Rakasta dal manto nero sono bersagli di attenzioni indesiderate da parte di alcuni maghi. I Rakasta Selvatici e Grandi sono spesso considerati come mostri o predatori pericolosi per le culture umane. Molti credono che siano una sorta di licanthropi e danno loro la caccia. La scelta di un Rakasta Grande o Rakasta Selvaggio come PG per un'avventura in territori umani richiede precauzioni per evitare difficoltà costanti. Travestirsi può aiutare. Il sostegno della nobiltà locale (il PG viene assunto da un leader locale) può fare al caso. La fama di un PG fa anche molto per rassicurare gli abitanti del villaggio che non tutti sono Rakasta mostri pericolosi. La società Rakasta ha adottato delle pratiche legali che potrebbero lasciare stupefatti i vicini umani. Ad esempio, il Regno di Bellayne sulla costa Selvaggia, che si ritiene molto civile, di solito non ricorre alla pena di morte o alla prigionia di lunga durata ma preferiscono invece il taglio degli artigli, la sterilizzazione o l'espulsione dei loro

criminali. I guerrieri Simbasta, d'altra parte, scacciano i codardi, ma solo dopo aver tolto loro la coda, che tra i Simbasta è molto peggiore della morte. Altrove, si può essere appeso per i baffi o per la coda per aver commesso reati minori. Nelle situazioni che non sono pericolose per la vita, i Rakasta sono facilmente distratti. Essi tendono a cambiare il loro interesse senza alcun preavviso o motivo. Anche se questo è lasciato interamente alla volontà di interpretare del giocatore, il DM può richiedere un controllo occasionale sulla Saggezza. I Rakasta sono un popolo giocoso, soprattutto quando grandi palle di lana, roditori, pesci o uccelli sono coinvolti. La loro presenza può richiedere un controllo sulla Saggezza da parte del Rakasta per mantenere al centro dell'attenzione il suo obiettivo primario.

Evoluzione dei Rakasta

La tabella seguente mostra la linea evolutiva delle specie Rakasta. La linea rossa rappresenta il ramo principale dei Rakasta, mentre le linee arancioni rappresentano le linee evolutive dal ramo principale.

Le relazioni tra specie sono state selezionate in base a quelle dei felini del mondo reale. A questo proposito, i nomi delle razze potrebbero essere fuorvianti, per esempio, non c'è alcuna stretta relazione tra Jakar (giaguari) e Jakarundi (jaguarundi), e il rapporto tra Simbasta (leoni) e Pardasta (leopardi) è più vicino di quello tra Pardasta e Pardasta delle nevi (leopardi delle nevi) o Pardasta delle nuvole (leopardi nebulosi).

Storia dei Rakasta

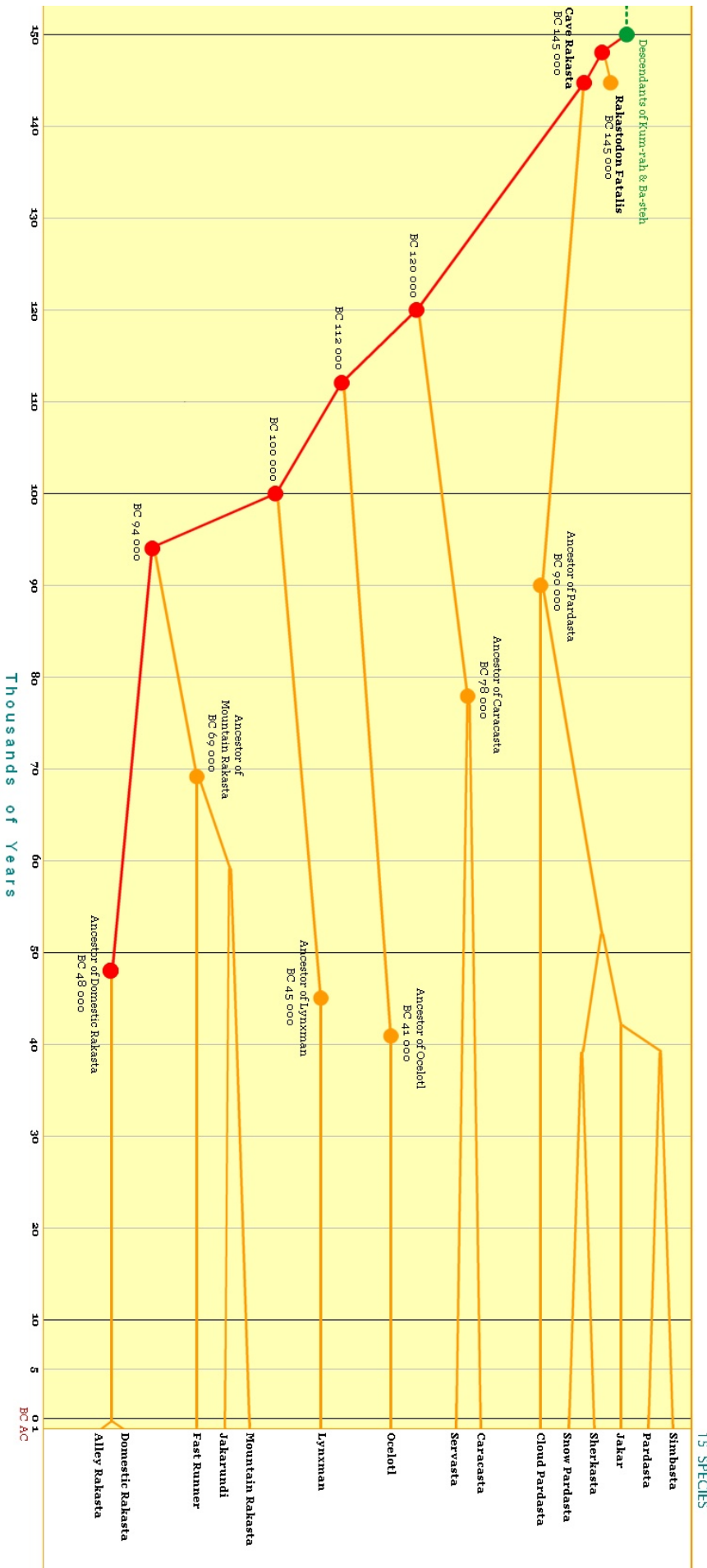
La volontà di mantenere le relazioni tra le specie Rakasta quanto più simili a quelle tra le specie corrispondenti del mondo reale felino mi ha portato a sviluppare una linea temporale della storia Rakasta piena di lunghe migrazioni da un continente all'altro, nel tentativo di spiegare la diffusione della moderna distribuzione canonica dei Rakasta su Mystara. Basta ricordare quanto già detto riguardo la data di creazione dei Rakasta. A proposito del luogo di nascita, ho scelto il continente dello Skothar, ho basato la mia scelta sui seguenti punti:

a) A seguito di reali rapporti tra felini, la specie *Smilodon* si estingue senza discendenti tra le specie di felini moderni. Stessa cosa, quindi doveva essere per il *Fatalis Rakastodon*, che dovrebbe rappresentare un ramo morto della linea evolutiva dai discendenti di Kum-rah e Ba-steh. Quasi tutte le specie dei Rakasta moderni (e in particolar modo il ramo dei Grandi Pardasta) dovrebbe

pertanto essere legata alle specie Rakasta delle Caverne. Per questo, tutte le specie dei Rakasta moderni dovevano essersi generate nello stesso luogo, che è quello in cui i Rakasta delle Caverne hanno vissuto.

b) Alcune teorie sull'origine Rakasta spiegano la linea evolutiva in specie diverse ipotizzando che alcune di queste discendano dai Rakasta delle Caverne ed alcune altre dai Rakastodons. E' così anche più facile spiegare la diffusione dei Rakasta su Mystara, accettando una doppia posizione di origine, con una delle due specie originaria in Davania e l'altra nello Skothar. Tuttavia, nell'articolo "Rakasta di Mystara" (da Dragon Magazine # 247, pagina 33), Bruce Heard scrive: I Rakastodon sono stati rivali tradizionali dei Rakasta delle Caverne. Per quanto primitivi, questi solitari caotici rimangono in contrasto con i Rakasta delle Caverne orgogliosi e con tradizioni sociali. Le dimensioni, la potenza e l'organizzazione dei rakasta delle caverne hanno impedito che cadessero preda di predatori letali come i Rakastodon. Quindi, sembra che le due specie avessero antenati comuni e che vivessero negli stessi luoghi in competizione. Questo nega la possibilità di un doppio luogo di origine per i Rakasta a meno che non si presupponga che la loro "rivalità" risale solo alla loro storia nel mondo cavo (ma io preferisco averli come rivali già nel mondo esterno, in quanto è probabile che già nel Mondo Esterno avessero un rapporto come quello che hanno nel mondo cavo). Inoltre, un secondo passo dice che il Rakastodon *Fatalis* era già una specie perdente contro i più versatili Rakasta delle Caverne, sembra improbabile che il primo abbia generato una specie concorrente, è più probabile che si fossero estinti senza discendenti.

RAKASTAS' EVOLUTION TREE



c) Ultima ma non da meno, c'è il legame leggendario tra la creazione dei Rakasta e lo sciamano umano di Ka, Kum-rah. Mentre seguo la teoria di un luogo di origine solo, e scelgo lo Skothar meridionale (zona moderna della baia Tangor, a sud della catena Sword Jennita), la città natale di Kum-rah (umano) e Ba-steh (gatto trasformato) e dei loro discendenti doveva anche anch'essa essere la nello Skothar centrale.

Così, diamo per definito che per la (c) il luogo di nascita Rakasta doveva essere lo Skothar, e per la (a) e la (b) doveva esserci un unico luogo di nascita per i Rakasta.

Ciò che segue è un tentativo di costruire una timeline Rakasta che tenga conto di quanto detto prima e includa la maggior parte delle informazioni tratte da canoni e dai prodotti dei fan, come i libri della costa Selvaggia e l'Atlante di Myoshima. Come vedrete, la

linea temporale è una lunga storia di migrazioni, in un primo momento generate dalla competizione tra le specie Rakasta stesse, ed in seguito dalla crescita della popolazione umana e la sua suddivisione in molte culture diverse. Ho incluso otto mappe nella timeline, al fine di rendere gli avvenimenti molto più facili da seguire.

Si noti che il seguente calendario non comprende gli eventi accaduti in particolare su Patera, già ampiamente trattati da Giampaolo Agosta sull'Atlante di Myoshima.

Inoltre, si noti che sono inclusi alcune informazioni circa antiche culture e razze umane, come pure per quanto riguarda i primi semi-umani o razze mostruose. Queste informazioni sono naturalmente coerenti con la mia opinione sui temi etnografici.

Evoluzione delle moderne specie di Rakasta

Prima del 150.000 PI: Kum-rah è uno sciamano fedele dell'Immortale Ka in una delle prime tribù umane dello Skothar del sud. Secondo una leggenda Rakasta sulla creazione della razza, un giorno un gatto si innamorò di Kum-rah, lei protetta e ben servita sia dal suo padrone che dal suo patrono immortale. Alla fine, Ka decise di premiare Kum-rah trasformando il gatto in una bellissima fanciulla, Ba-steh, che presto sposò Kum-rah.

Tempo dopo, volendo testare la sua opera, Ka inviò un topo nella sacra caverna dove viveva Kum-rah. Costernato, Kum-rah osservò la sua giovane moglie che, dimentica di sé orribilmente inseguiva lo sfortunato roditore inviato, per la delusione di Ka. In un primo momento l'Immortale decise di ritrasformarla in un gatto, ma, rendendosi conto che sarebbe stato ingiusto per il suo sciamano, Ka decise di trasformarli entrambi in una creatura metà umana e metà gatto. Fu così che i primi due Rakasta furono creati.

Decenni più tardi, Kum-rah trovò la morte. Secondo la leggenda, fu resuscitato da Ka nove volte per continuare a servirlo. Alla sua decima morte, Ka finalmente permise al suo sciamano di riposare in pace. Per consolare Ba-steh dal suo dolore, Ka le permise di diventare la sua servitrice, e lei accettò di mettersi al fianco di Ka. Al suo fianco ha imparato a conoscere la magia, i piani esterni, e la via all'Immortalità. Alla fine, raggiunta grande una troppo grande conoscenza per la sua carica chiese a Ka di poter lasciare i suoi compiti per poter esplorare il resto del Multiverso.

150.000 PI: Prima di partire da Mystara, Ba-steh lasciò molti figli e figlie. Questi bambini, che furono gli antenati di tutti i Rakasta moderni, hanno un alta percentuale di sangue

magico nelle loro vene, grazie alla natura magica della loro madre, per questo, essi tendono a sviluppare diversificazioni evolutive più velocemente a causa dell'ambiente, abitudini di caccia, e così via, con le seguenti generazioni di Rakasta, i figli assomigliarono sempre meno ai genitori in apparenza. Questi primi Rakasta vivevano nel centro dello Skothar, a nord dei primi gruppi umani.

145.000 PI: I primi Rakasta si sono diversificati in due specie diverse, i Rakastodon Fatalis ed i Rakasta delle Caverne. I Rakastodon Fatalis discendono dalla linea di sangue di Ba-steh: sono grandi, coda-tronca bruti, con arti anteriori massicci e zanne come sciabole. I Rakasta delle Caverne invece, pur essendo discendenti diretti di Ba-steh, condividono una linea di sangue che è più vicina a quella del marito Kum-rah, sono un primitivi, di grandi dimensioni, dalla forza tremenda e ferocia.

Entrambe le specie sono meno intelligenti dei Rakasta moderni ed anche degli esseri umani loro contemporanei. Mentre i Rakastodon tendono ad essere solitari e caotici, i Rakasta delle Caverne hanno sviluppato un'orgogliosa società. Vivendo negli stessi territori, le due specie ben presto cominciarono a competere tra di loro, con i Rakasta delle Caverne che lentamente hanno preso il sopravvento in quanto più portati a collaborare in branchi.

130.000 PI: I Rakasta delle Caverne stanno lentamente evolvendo verso due rami differenti, uno più piccolo, più debole ma più agile, e l'altro più simile al loro antenato, anche se di dimensioni più piccole. Quest'ultimo ramo è il cosiddetto ramo delle specie degli antenati Pardasta (da cui tutti i Pardasta, Simbasta, Sherkasta e Jakar discenderanno), il ramo precedente (che verrà chiamato "ramo principale" da lì in poi) darà invece vita a tutti i Rakasta delle altre specie

più piccole.

Poiché queste nuove specie iniziano a sviluppare caratteristiche più competitive e di successo, tra cui una maggiore intelligenza, l'anziano Rakastodon Fatalis ed il Rakasta delle Caverne lentamente iniziano a sparire. La specie dei Rakastodon Fatalis è la prima ad estinguersi, seguita qualche decina di migliaia di anni dopo dai Rakasta delle Caverne. Alcuni individui di entrambe le specie sono portate nel Mondo Cavo dall'Immortale Ka. Lì, continuano la loro concorrenza nelle aree boschive e di erba alta delle regioni equatoriali del Mondo Cavo.

120.000 PI: Un'altra divisione avviene all'interno del ramo principale dei Rakasta, alcuni individui cominciano a sfoggiare forme slanciate, corti musi e grandi orecchie. Questi gruppi vivono soprattutto nelle ampie praterie e le steppe del centro-nord dello Skothar (l'attuale regione di Jen), il ramo Caracasta avrà origine da loro.

112.000 PI: Un altro ramo si sviluppa da quello principale dei Rakastas, quando le tribù di Rakasta che vivono lungo i boschi umidi e le paludi del Golfo di Tangor cominciano a sfoggiare corpi più piccoli, nessuna paura dell'acqua e una bellissima pelliccia maculata o a righe che aiuta a nascondersi e nella caccia in quei terreni. Questi Rakasta diventeranno gli antenati del ramo Ocelotl.

100.000 PI: La popolazione umana è lentamente in aumento nello Skothar meridionale - vivono ancora per lo più a sud della moderna Spada Jennita - cominciano ad applicare una leggera pressione sulle tribù Rakasta vicine, via via cresce la concorrenza per il gioco e il cibo. Questo provoca una serie di dispute tribali tra l'uomo ed i Rakasta, ed anche tra i Rakasta stessi. Come risultato di queste lotte, un certo numero di Rakasta è

costretto a muoversi verso le zone più elevate, più fredde e inospitali dell'Altopiano del Nentsun. Lentamente, si adattano a vivere in un ambiente freddo, e diventeranno gli antenati del ramo Lynxman.

94.000 PI: Altre tribù Rakasta sono costretti a muoversi fuori delle loro terre d'origine nello Skothar centrale dai loro fratelli più aggressivi. Queste tribù si adattano a vivere in zone impervie e desolate, dove altre specie non osano andare a caccia. Diventeranno gli antenati del ramo Rakasta di Montagna.

90.000 PI: Un gruppo di Rakasta appartenenti al ramo dei Pardasta, che da alcuni anni si è adattato a vivere nelle foreste montane e collinari meridionali (moderna Sword Jennite) dello Skothar, è il primo gruppo a sviluppare una spaccatura evolutiva con il ramo dei Pardasta. Queste creature sviluppano grandi macchie sulla loro pelliccia, la capacità di nascondersi molto bene dalle vicine tribù umane, e una stretta affinità con le foreste. Con il passare dei millenni, questi Rakasta si evolveranno nella specie Pardasta delle nuvole.

78.000 PI: Le tribù Rakasta che vivono nelle praterie della regione moderna dello Jen si sono ormai evolute nella specie dei Caracasta. Tuttavia, sono soffrono le tribù Rakasta vicine e decidono di andare a nord, oltre la punta settentrionale dell'Altopiano del Nentsun. Lì si incontrano con i locali clan dei nani e degli elfi, e alcune delle ultime tribù Garl aggressive, con le quali combattono. Troppo pochi e deboli per resistere, alla fine decidono di dirigersi più ad est, attraversando le terre che uniscono lo Skothar con il Brun, e andando al di là della Cordigliera della fine del mondo, dominta dai Draghi. Alla fine, trovano una grande distesa di praterie, le future steppe Yazak, e decidono di stabilirsi lì.

Mappa 1: Origini e primi derive evolutive

RAKASTA OF MYSCARA

Map 1: Origins and First Evolutionary Drifts
(from BC 150 000 to BC 78 000)

Original Map by LoZompatore (2005)
Changes and Additions by Simone Neri (2008)



Legend:

- Major Mountain Ranges
- Rakasta Main Branch
- Rakasta Evolutional Drifts
- ① Original Rakasta Birthplace (BC 150 000)
- ② Pardasta Ancestor (BC 130 000)
- ③ Caracasta Evolutional Drift (BC 120 000)
- ④ Ocelotl Evolutional Drift (BC 112 000)
- ⑤ Lynxman Evolutional Drift (BC 100 000)
- ⑥ Mountain Rakasta Evolutional Drift (BC 94 000)
- ⑦ Cloud Pardasta (BC 90 000)
- ⑧ Caracasta Ancestor (BC 78 000)

Orange and red symbols indicate ancestor species, while colored ones fully-developed modern Rakasta species.

69.000 PI: Iniziano varie migrazioni delle tribù sotto la spinta di movimenti di altre tribù ma in particolar modo a causa delle tribù umane del sud dello Skothar che iniziano ad espandersi. Questo porta molte tribù Rakasta ad abbandonare le loro terre per altri luoghi di caccia, alcune di queste tribù costringono a spostarsi le tribù dei rakasta loro vicini in terre desolate, in terre precedentemente non desiderate, ed in fine a reclamare anche queste a loro volta.

Le tribù Rakasta sfollate, che ormai si sono evolute nella specie dei Rakasta Montagna, fuggono verso nord e poi verso ovest, seguendo i Caracasta. Nel Brun finalmente trovano terreni di caccia liberi dove si insediano. Alcune tribù si stabiliscono nella zona tra i monti Neri ed il Mare di Frosthaven, per lo più abitano nelle foreste, colline e montagne, altri si dirigono a sud-ovest, attraversando le terre dei Caracasta, fino alla jungla della Penisola Testa dell'Orco; altri ancora si fermano nelle steppe libere del centro del Brun, intorno alla Culla. Questi ultimi sono i primi a sviluppare caratteristiche diverse dai loro fratelli, prima di tutto una velocità sorprendente per la caccia nelle steppe, lentamente evolvono nella specie moderna dei Ghepardasta.

59.000 PI: Le tribù dei Rakasta montagna che vivono nella Penisola di Capo dell'Orco si sono rapidamente evolute per adattarsi al terreno tropicale foresta pluviale in cui vivono. Hanno superato la paura dell'acqua, e sviluppato una testa a punta, il collo lungo, e un corpo snello. Queste tribù diventeranno la specie moderna dei Jakarundi. I loro parenti appartenenti alle tribù degli antenati dei Rakasta di montagna che abitano nel centro di Brun quindi evolvono gradualmente nella moderna specie di Rakasta di montagna.

52.000 PI: un altro gruppo di tribù Rakasta che vivono nella zona della Baia di Thorin si

diversifica dal ramo principale dei Pardasta, con una folta pelliccia ed un corpo molto robusto ricordando i loro antenati Rakasta delle Caverne, molti si annidano nelle giungle, ma alcuni affrontano i picchi vicini dell'altopiano Nentsun, adattandosi al clima più freddo. Questo ramo, cosiddetto antenato degli Sherkasta, darà origine sia agli Sherkasta che ai Pardasta delle nevi nei prossimi diecimila anni.

50.000 PI: ormai gli umani si sono evoluti nella specie homo sapiens sapiens, si sono diffusi nella zona a nord della spada Jennita e si sono differenziati in tre razze principali: gli Oltechi, i Neathar, ed i Tanagoro. La migrazione delle tribù umane presto costringere le tribù Rakasta ad intraprendere una lunga serie di migrazioni.

48.000 PI: i movimenti delle tribù spingono le tribù più deboli dei Rakasta fuori dal loro habitat ancestrale, nel centro dello Skothar. Queste tribù sono gli ultimi resti del ramo principale che risale ai discendenti di Ba-steh, hanno sviluppato un corpo più piccolo rispetto ai loro parenti, e tendono ad essere più deboli, ma sono molto agili e più intelligenti rispetto alle altre specie. Di fronte a nemici che non possono vincere, però, questi Rakasta scelgono di migrare verso nord, seguendo il sentiero verso il Brun, che gli Antenati Caracasta e gli antenati dei Rakasta di montagna aveva preso prima di loro. Questi Rakasta finiscono nella valle del fiume Yalu, e diventano gli Antenati dei Rakasta domestici.
















RAKASTA OF MYSCARA

Map 2: First Species and Migrations

(from BC 78 000 to BC 48 000)



Legend:

- | | | | | | |
|---|----------------------------|---|--|---|--|
|  | Major Mountain Ranges |  | Ocelotl Evolutional Drift |  | Fast Runner
(BC 69 000) |
|  | Rakasta Main Branch |  | Lynxman Evolutional Drift |  | Mountain Rakasta
(BC 59 000) |
|  | Rakasta Evolutional Drifts |  | Cloud Pardasta |  | Jakarundi
(BC 59 000) |
|  | Rakasta Main Branch |  | Caracasta Ancestor |  | Sherkasta Ancestor
(BC 52 000) |
|  | Pardasta Ancestor |  | Mountain Rakasta Ancestor
(BC 69 000) |  | Domestic Rakasta Ancestor
(BC 48 000) |

Orange and red symbols indicate ancestor species, while colored ones fully-developed modern Rakasta species.

45.000 PI: La razza umana degli Oltachi si muove a nord verso le steppe dello Skothar centrale. Molte tribù di Rakasta sono spinte a migrare, e costretti a lasciare le loro terre ancestrali.

Ormai le tribù Rakasta che sono state costrette a vivere nell'Altopiano di Nentsun si sono evoluti nella specie dei Lynxman. Al tempo stesso, però, la maggior parte delle loro tribù sono duramente pressate dalle tribù Rakasta vicine, appartenenti ai Pardasta ed ai Sherkasta, e decidono di abbandonare l'area. Alcuni però riescono a resistere e si ritirano nelle zone più fredde della catena montuosa, dove sopravvivono. I Lynxmen che migrarono dal Nentsun verso nord e da lì verso il Norwold e le montagne innevate del Wyrksteeth, trovano un clima simile a quello della terra lasciata, trovano anche nuovi avversari potenti come draghi e giganti del Gelo. Alcune tribù di Lynxman comunque riescono a ritagliarsi delle terre per se stessi nel Norwold. Altre tribù si dirigeranno ad oriente, nella speranza di trovare terre libere adatte a loro, iniziando così una lunga migrazione che durerà diecimila anni.

Le tribù dei Pardasta delle Nuvole, che vivono nella zona dello Sword Jennita appena a nord del luogo di nascita dell'umanità, sono le prime tribù Rakasta a combattere vere e proprie guerre con gli esseri umani. All'inizio riescono a difendere con successo le loro terre boschive, ma ben presto vengono sconfitte dagli esseri umani. Alcune tribù decidono di lottare per la difesa della loro patria fino alla morte, mentre altri migrano a nord, cercando di trovare una nuova casa di loro gradimento.

43.000 PI: Le tribù dei Lynxman che sono migrati nel Norwold passano a nord delle Montagne Nere e raggiungono la grande desolazione, anche qui trovano draghi e giganti, e continuano la loro migrazione.


Nell'area dello Sword Jennita, le tribù dei Pardasta delle nuvole che hanno deciso di resistere vengono attaccati dagli umani delle tribù Tanagoro. La maggior parte delle tribù sono fatte schiave dei Tanagoro, che nei millenni seguenti le portarono con loro nelle pianure a sud del Sword Jennita (nella zona della Baia di Tangor), e via mare, nella zona della penisola di Tangor (che in questo momento è un'isola montuosa).

Nel frattempo, le altre tribù di Pardasta delle nuvole che avevano deciso di lasciare la propria terra migrando verso nord, trovano terreni adatti nelle foreste della Costa Mineana e in Bellissaria, dove si insediano.

42.000 PI: I Lynxmen attraversano il mare per Davania passando per la Penisola del Serpente, il cui clima umido a loro non piace. Entrano nella regione dell'Adakkia, ma qui devono combattere gli ultimi resti della civiltà degli Uomini lucertola che qui hanno regnato nelle epoche passate.

Un ramo della specie dei Pardasta, che si è adattata a vivere nelle foreste umide, diventando la specie dei Jakar, è costretta a migrare a nord per fuggire dalla concorrenza con le razze più numerose. Queste tribù si dirigono a nord, attraversando le terre degli Sherkasta delle foreste nel nord dello Skothar e raggiungono il Brun. Seguendo la precedente migrazione dei Lynxmen, scoprono le terre umide e le foreste della penisola del Serpente, e si stabiliscono lì.

41.000 PI: L'espansione delle tribù umane nel Golfo di Tangor forza molte tribù di Rakasta che vi abitano, quelli che sono diventati la specie Ocelotl, a migrare seguendo il percorso dei Jakars. Più piccolo e più debole rispetto alle altre specie Rakasta, non sono in grado di trovare rifugio in qualsiasi altra terra dello Skothar, e quindi si dirigono verso il Brun, dove si dice vi siano molte terre libere.



Dopo un lungo viaggio, riescono ad attraversare le terre dei Caracasta ed a stabilirsi nella foresta della penisola Testa d'Orco, fra le tribù locali dei Jakarundi.

40.000 PI: Spinti dagli uomini lucertola, i Lynxmen si dirigono a sud, raggiungendo le terre degli Halfling nel centro di Davania, mentre i rapporti iniziali tra loro sono buoni, gli Halflings ben presto cominciano a temere i Lynxmen ed a spingerli fuori dalle loro terre. Le tribù dei Lynxman iniziano ad attraversare la grande vallata che divide il

Brasol dai Picchi di Ghiaccio; il clima equatoriale che vi trovano comunque non li soddisfa.

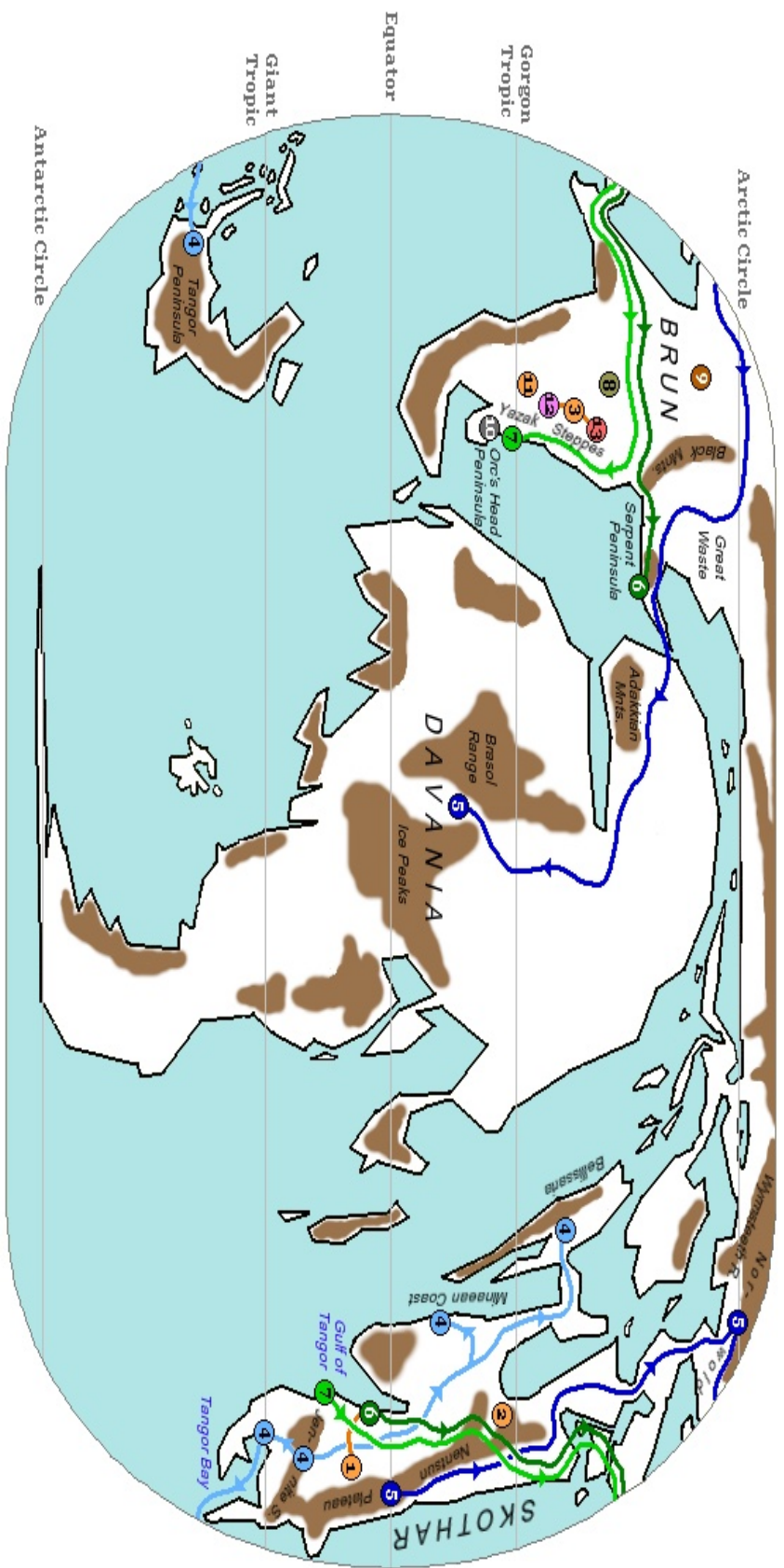
Nelle steppe di Yazak, la specie degli antichi Caracasta si è divisa in due specie distinte che hanno sviluppato tecniche di caccia diverse: uno, le specie dei Caracasta, presenta pelliccia rossastra e caccia animali più grandi, e mostra ciuffi sulle orecchie, l'altra, la specie dei Servasta, invece, caccia piccoli animali e roditori, ed hanno una pelliccia a macchie e grandi orecchie a pipistrello.

Mapa 3: inizio delle grandi migrazioni

RAKASTA OF MYSCARA

Map 3: Beginnings of the Great Migrations
(from BC 48 000 to BC 40 000)

Original Map by LoZompatore (2005)
Changes and Additions by Simone Neri (2008)



Legend:

	Major Mountain Ranges		Cloud Pardasta		Mountain Rakasta
	Rakasta Evolutional Drifts		Lynxman (BC 45 000)		Jakarundi
	Pardasta Ancestor		Jakar (BC 42 000)		Domestic Rakasta Ancestor
	Sherkasta Ancestor		Ocelotl (BC 41 000)		Servasta (BC 40 000)
	Caracasta Ancestor		Fast Runner		Caracasta (BC 40 000)

Orange symbols indicate ancestor species, while colored ones fully-developed modern Rakasta species.

39.000 PI: Il ramo degli antichi Sherkasta è ormai evoluto in due specie differenti, come i due gruppi di tribù che vivono nelle foreste di pianura uno e in alta montagna e ghiaccio l'altro, sono stati divisi dalle migrazioni delle tribù Rakasta e dall'espansione degli esseri umani nel sud. Le tribù che abitano le foreste diventano la specie Sherkasta, che è più grande, non ha paura dell'acqua, e ha una bella pelliccia a strisce adatta per nascondersi nella foresta, le tribù che abitano le montagne innevate diventano invece il Pardasta delle nevi, che hanno una pelliccia maculata che tende quasi al grigio o al bianco ideale per climi più freddi e altitudini elevate.

Anche gli antichi Pardasta che vivono nelle steppe e nelle pianure del centro dello Skothar sono ormai evoluti in due specie differenti: i Simbasta, che condividono un aspetto che ricorda quello dei loro antenati Rakasta delle Caverne, con grandi dimensioni, il comportamento maestoso, una grande criniera per i maschi, e un potente fisico, l'altro, la specie Pardasta, è più piccola e più rapida, con pelliccia maculata, e sono cacciatori molto buoni.

Tuttavia, essendo in numero minore, le tribù Pardasta e Simbasta sono cacciati dalle loro ancestrali pianure e steppe con l'avanzata delle tribù umane degli Oltechi provenienti da sud. I Simbasta sono i primi a migrare, per un lungo viaggio verso nord. Nelle giungle si scontrano con le tribù Sherkasta ma sono scacciati da quest'ultime che conoscono le loro terre troppo bene. Pertanto, i Simbasta vengono spinti verso i passi di montagna dominio dei Pardasta delle nevi, inizia una lunga serie di schermaglie, con molte tribù Pardasta delle nevi costrette a ritirarsi nelle zone più interne dell'Altopiano Nentsun dai Simbasta, mentre altre sono costrette a migrare dalle loro terre ancestrali. Alla fine, i Simbasta riescono ad attraversare la regione e giungono nel Brun centrale, dove trovano grandi praterie dove vagare, e preservare il

loro stile di vita nomade.

I Pardasta delle nevi scacciati dall'altopiano del Nentsun dai Simbasta si ritrovano nelle propaggini ghiacciate del Norwold, molte tribù riescono a stabilirsi lì, ma la presenza di Draghi, Giganti del Gelo, e le tribù dei Lynxman costringe alcuni di loro a continuare la loro migrazione verso sud-est.

Le tribù Pardasta, invece, soffrono la brusca espansione degli umani Oltechi, dopo tante battaglie, la maggior parte delle tribù Pardasta decide di migrare a nord sulla penisola di Bellissaria, dove incontrano le tribù locali di Pardasta delle nuvole.

38.000 PI: Le tribù Lynxmen finalmente raggiungono la moderna regione di Vulcania, a sud della catena Diamond Ring. Lì, trovano terre libere dove decidono di stabilirsi, nei secoli successivi, tuttavia, si muoveranno più a sud, verso la punta meridionale della penisola di Vulcania, il cui il clima gelido ricorda loro la casa ancestrale nell'altopiano di Nentsun.

37.000 PI: Le tribù nomadi Simbasta incontrano i Caracasta ed i Servasta e le tribù che abitano nella zona delle steppe Yazak. I Caracasta veloci ma più piccoli ed i Servasta presto perdono terreno nei confronti dei Simbasta più potenti, e decidono di migrare a sud. Si dirigono verso la penisola del braccio degli immortali, mentre i Simbasta occupano le loro terre, scontrandosi a volte con gli Antenati dei Rakasta domestici che abitano nella regione del fiume Yalu.

Dopo essere stati spinti fuori dalla zona delle Montagne Nere dai giganti locali e dai Draghi, le tribù dei Pardasta delle nevi di dirigono verso sud, attraversando rapidamente le terre dei Simbasta fino a trovare la Cordigliera della fine del mondo dove decidono di stabilirsi. Essi iniziano una

lunga serie di scontri con le tribù locali dei Rakasta di Montagna ed i draghi che abitano nella regione.

36.000 PI: Le tribù Caracasta e Servasta passano attraverso il braccio degli Immortali e raggiungono Davania; le loro tribù si sviluppano su una vasta area, con le tribù Caracasta che si isediano nella moderna steppa del Meghala Kimata, mentre i Servasta tra la costa della regione di Izonda fino alla regione dell'Adakkia nella Meghala Kimata stessa.

35.000 PI: i Pardasta delle nevi sono spinti lontano dalla Cordigliera dai Rakasta di montagna e dai Draghi. Si dirigono a sud-est,

lungo il braccio degli Immortali, trovando però il clima troppo caldo per i loro gusti. Dopo qualche tempo, passano nella Davania, e si dirigono verso i territori centrali del continente, dopo aver raccolto alcune voci circa il suo ambiente.

La razza umana Olteca si divide in due rami: il ramo Olthar che vive nel centro dello Skothar, ed il ramo Oltecindian che migra a nord-ovest, attraversando la costa e raggiunge minea e Bellissaria, dove iniziano schermaglie tra unani e Pardasta delle nuvole e tribù Pardasta. Le tribù Pardasta decidono di migrare a nord delle isole di Bellissaria per evitare gli Oltecindian.

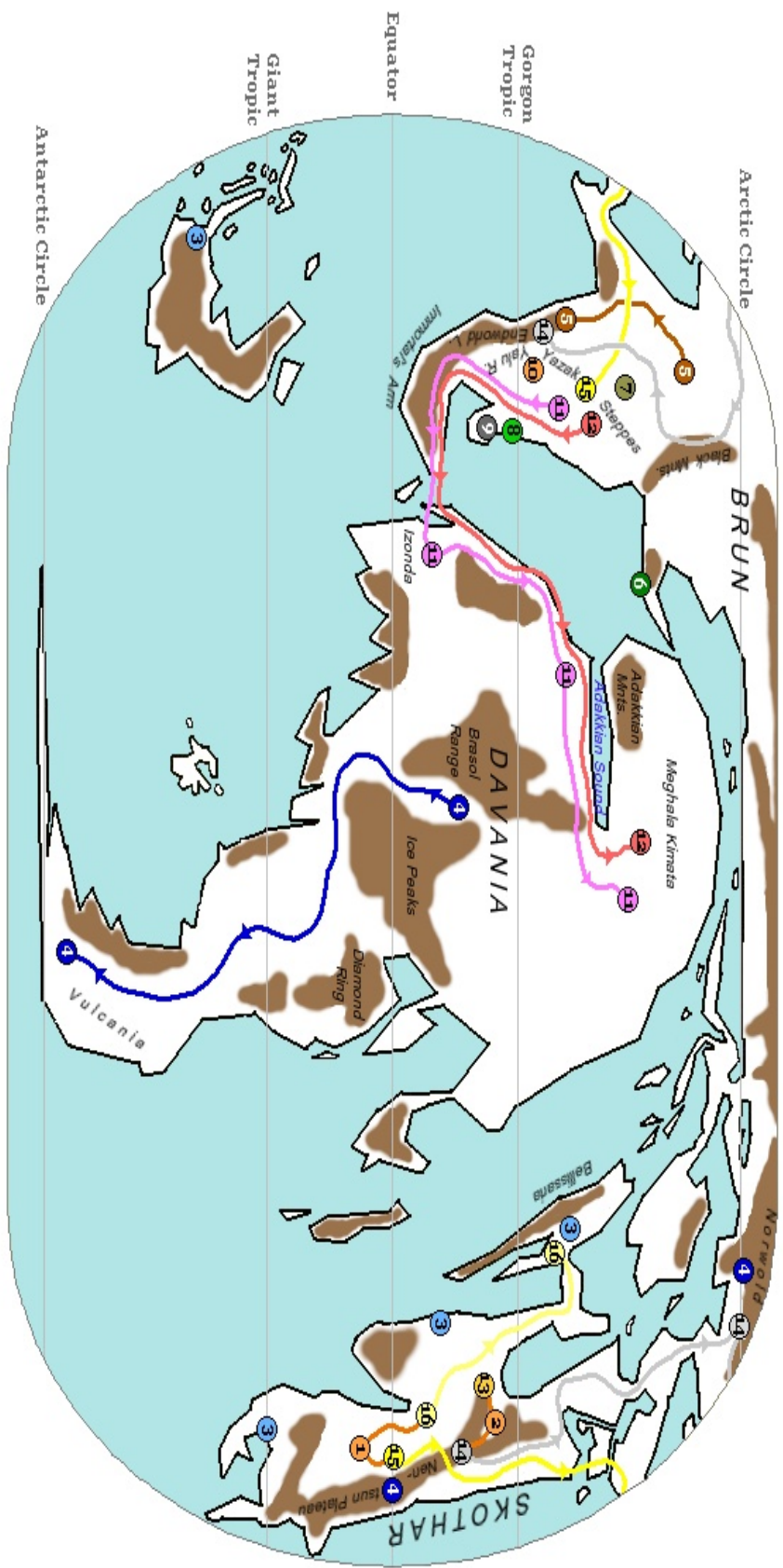
Mapa 4: Tempo di migrazioni Pardasta

RAKASTA OF MYSCARA

Map 4: Time of Pardasta Migrations

(from BC 40 000 to BC 35 000)

Original Map by LoZomptore (2005)
Changes and Additions by Simone Neri (2008)



Legend:

	Major Mountain Ranges		Mountain Rakasta		Servasta
	Rakasta Evolutional Drifts		Jakar		Caracasta
	Pardasta Ancestor		Fast Runner		Sherkasta
	Sherkasta Ancestor		Ocelotl		Snow Pardasta
	Cloud Pardasta		Jakarundi		Simbasta
	Lynxman		Domestic Rakasta Ancestor		Pardasta

Orange symbols indicate ancestor species, while colored ones fully-developed modern Rakasta species.

33.000 PI: tribù dei Pardasta delle neve riescono a raggiungere il Brasol ed i Picchi di ghiaccio, nel centro di Davania, qui finalmente si isediano intorno ai ghiacciai ed alle vette più alte.

30.000 PI: In questa data, molti Pardasta hanno attraversato le antiche isole Alatiane e le Isole delle Perle e raggiunto Ochalea, come molti Oltecindian si sono stabiliti a Bellissaria, altri esseri umani invece hanno seguito la migrazione dei Pardasta, terminando in quelle stesse isole dove hanno ritrovato i Rakasta.

Le tribù Ghepardasta che dimorano nel centro di Brun presto entrano in conflitto con gli aggressivi clan Simbasta, che rivendicano per se stessi le terre di caccia migliori. Presto trovandosi in disaccordo contro i loro parenti più potenti, i clan Ghepardasta migrano verso est, attraversando la grande desolazione e spingendosi sino alla Penisola del Serpente dove trovano un accordo con i Jakar che vi abitano. Essi si insediano nelle vaste distese del Meghala Kimata, dove vivono al fianco dei locali clan Servasta e Caracasta.

20.000 PI: Ancora seguiti dalle tribù Oltecindian, i Pardasta vedono le loro terre ad Ochalea invase dagli umani. Molte tribù Pardasta lasciano Ochalea per le coste vicine di Davania, dove ci sono terre abbondanti sia per loro che per gli umani. Nei seguenti millenni, alcune tribù si sposteranno a Cestia, spinte da altre tribù umane (le Orimul).

19.000 PI: Dopo l'invasione delle loro terre da parte delle tribù umane Olthar, molte tribù Sherkasta decidono di abbandonare le loro foreste ancestrali e di vivere nell'Altopiano del Nentsun, dove vivono anche i Pardasta della Neve. Si stabiliscono qui e lentamente nel corso dei millenni sviluppano una cultura diversa che porterà alla formazione dei Harimau-Belang Sherkasta, cultura delle

pianure, e dei Tagh Sherkasta la cultura delle montagne.

15.000 PI: L'arrivo delle tribù umane Olthar nella parte occidentale di Brun applica una certa pressione sulle tribù Rakasta che abitano nelle pianure centrali di quel continente. Dopo alcune scaramucce con gli umani, le tribù erranti Simbasta decidono di trovare terre dove la selvaggina è più abbondante, e si dirigono a sud, attraversando il braccio degli Immortali e raggiungono Davania. Passando al di là delle terre Servasta, finiscono nel bacino Aryptiano e nella zona del Meghala Kimata, si diffondono su una vasta area e dopo alcune battaglie con le tribù locali di Pardasta e Caracasta, diventano i dominatori incontrastati delle savane.

In questi tempi, uno tra i più grandi guerrieri fra le tribù Rakasta, che ha viaggiato per gran parte delle tribù del mondo esterno, di nome Ninfangle, raggiunge l'immortalità con il patrocinio di Ka. Egli diventa uno dei primi Immortali Rakasta al fianco del padre della razza Rakasta.

I Rakasta nell'era Umana

9.500 PI: Molte tribù Oltecindian attraversano le terre del centro Davania dominate dai Simbasta, raggiungono le coste occidentali del continente; pressati sia dai Simbasta che dai Caracasta nonché dai Pardasta che abitano lì, attraversano la Penisola del Serpente e lasciano Davania per il Brun. Nella penisola del Serpente, gli Oltecindian trovano le tribù Jakar e dopo alcuni scontri di successo, riescono a ridurli in schiavitù grazie alla loro superiore conoscenza della magia. Nei seguenti millenni, gli Jakar serviranno la civiltà Oltecindian e la loro cultura adotterà molti tratti di quella degli Oltecindian.

4.500 PI: L'avvento dei Ragni planari e degli Aranea capeggiati dal Primo Aracne sull'Isola dell'Alba, diffonde il panico tra i Giganti locali e le tribù Pardasta. Quest'ultimi abbandonano le propaggini meridionali per Ochalea e Bellissaria piuttosto che combattere i potenti incantatori aracnidi.

4.000 PI: Molti Jakar riconquistano la loro libertà dopo che hanno dimostrato lealtà verso i loro padroni Oltechi e modi abbastanza civili per permettere loro di essere considerati sudditi dell'impero Olteco. Essi si integrano nella società Olteca, diventando spesso generali coraggiosi e abili stregoni.

3.500 PI: La civiltà di Blackmoor è fiorente grazie alla rapidissima ascesa nella tecnologia. I Rakasta, considerati simile agli Uomini bestia e non-umani, non sono considerati soggetti accettabili da Blackmoor e spesso sono perseguitati e cacciati per sport. Le tribù Rakasta che vivono in prossimità di Blackmoor nello Skothar cercano rifugio nel deserto, dove diventano isolati e aggressivi, rifiutando qualsiasi contatto con gli esseri umani (questo accade soprattutto per i Rakasta Sherkasta Tagh della montagna e che vivono vicino ai confini Blackmooriani).

3.400 PI: L'Immortale Ganetra, che è diventato noto tra gli Sherkasta saggi con il nome di Ssu-ma, dona agli Sherkasta Tagh la conoscenza della scrittura. Wise Tagh, grazie agli insegnamenti di Ssu-ma, viene a conoscenza della esistenza della civiltà Pachydermion di Kompor-Thap su Patera, e riceve i mezzi magici necessari perché si stabiliscano contatti con loro. Essi rivelano queste informazioni agli Harimau-Belang, presentando loro i Pachydermion come araldi di Ssu-ma.

3.200 PI: dopo un invito da parte Ssu-ma, gli Sherkasta di Skothar ed i Pachydermion di Kompor-Thap costruiscono una grande porta

magica per mantenere contatti stabili tra loro. Il cancello è chiamato Svargadvara. Le due culture iniziano a intrattenere un frequente scambio commerciale, accrescono la loro conoscenza sui progressi del mondo e guardando da vicino i preoccupanti progressi della tecnologia di Blackmoor. La cultura di montagna dei Tagh, è fortemente influenzata dai Pachydermion, e si diversifica ancor di più da quella delle Harimau-Belang.

Mappa 5: Le Migrazioni Ultime

RAKASCA OF MYSCARA

Map 5: The Last Migrations

(from BC 35 000 to BC 3000)

Original Map by LoZampatore (2005)
Changes and Additions by Simone Neri (2008)



Legend:

- | | | | | | |
|---|---------------------------------|---|-------------|---|---------------|
|  | Major Mountain Ranges |  | Jakar |  | Caracasta |
|  | Cloud Pardasta |  | Fast Runner |  | Sherkasta |
|  | Lynxman |  | Ocelotl |  | Snow Pardasta |
|  | Mountain Rakasta |  | Jakarundi |  | Simbasta |
|  | Domestic Rakasta
(BC 35 000) |  | Servasta |  | Pardasta |

3.000 PI: La Grande Pioggia di Fuoco. Potenti dispositivi nucleari Blackmooriani esplodono, una reazione a catena e l'incidente degenera in una catastrofe planetaria: si sposta l'asse di Mystara, alcune antiche terre affondano sotto le onde, nuove montagne emergono dai mari, e l'attività vulcanica scuote l'intero pianeta. La civiltà di Blackmoor viene distrutta e le culture più avanzate di Mystara tornano ad una nuova età della pietra.

La catastrofe segna il crollo delle principali culture, gli Oltechi e l'Impero Azcano che erano già in guerra da secoli. I superstiti Jakar sfruttano la possibilità di fuggire dal genocidio della guerra, fuggendo verso sud, attraversando la regione della Costa Selvaggia proseguendo verso ovest raggiungendo le foreste tropicali e le giungle del Braccio degli Immortali. La loro cultura ritorna ad uno stile di vita più selvaggio, ma conservano l'eredità del governo sacerdotale preso dagli Oltechi.

Durante il passaggio nella Costa Selvaggia, gli Jakar spingono gli Jakarundi e le tribù Ocelotl prima di loro, entrambe le razze migrano nel braccio degli Immortali. Gli Jakarundi vivono in mezzo alle tribù Jakar, mentre gli Ocelotl si trasferiscono e stabiliscono nelle giungle del nord di Davania.

Nello Skothar, i saggi Sherkasta riuniscono le loro tribù (per lo più Tagh, ma anche alcuni Harimau-Belang più direttamente minacciati dalla Grande Pioggia di Fuoco) e utilizzano il Svargadvara per trasportarli in sicurezza su Patera, dove gli Sherkasta si stabiliscono nelle giungle del sud di Kompur-Thap. Il Svargadvara, però, viene distrutto dalle energie magiche rilasciate dal disastro Blackmooriano. I Tagh che rimangono su Mystara cercano riparo dal contagio radioattivo nelle valli appartate tra le vette

più alte, la loro cultura diventa sempre più isolata e in disparte, e lasciano gli Harimau-Belang, che giudicano troppo barbari, al loro destino.

Kata-Ng, la Sherkasta Bianca, un guaritore e saggio Tagh, raggiunge l'immortalità dopo quattro vite di lotta per salvare i Rakasta dall'estinzione nel disastro in corso.

Il caos regna tra le popolazioni che vivono nel centro di Brun, che sono colpiti dai cambiamenti causati dallo spostamento dell'asse planetario. Iniziano una serie di grandi migrazioni delle tribù e dei popoli, iniziano dure guerre per le risorse, mentre un inverno nucleare scende su gran parte del Brun centrale e nord. Gli insediamenti Blackmooriani nella zona, che sopravvissero alla Grande Pioggia di Fuoco sono stati distrutti durante gli eventi. Molti Rakasta appartenenti a specie che vivevano nel Brun centrale e settentrionale (Rakasta di montagna, Rakasta domestico, Lynxmen e Pardasta delle nevi) muoiono.

Molte tribù di Pardasta rimangono bloccate nelle isole di recente formazione di Ochalea, Isola dell'alba, isole Alatiane, Alphatia e Bellissaria, il timore dell'acqua, non permette loro più di migrare dopo il cataclisma che ha affondato i ponti di terra che collegavano queste terre.

2.800 PI: Alcune tribù di Rakasta di montagna, sparse per le distese del Brun centrale, si muovono nel massiccio glaciale di Kurish e nella regione Wurmsteeth, che grazie allo spostamento dell'asse planetario è adesso venuto a trovarsi fuori dalla zona artica e inizia un lento processo di scongelamento.

In Davania, i movimenti dei clan elfici ed i terremoti che si susseguono nella regione di Vulcania convincono le tribù Lynxman ad

abbandonare quella terra maledetta e migrare a sud-ovest per ritrovare i climi freddi che a loro piacciono così tanto. nei secoli, i Lynxmen si muovono dalle catene montuose di Vulcania alle propaggini meridionali di Davania, arrivando a volte volte nella regione del Brasol a nord.

Nel centro di Davania, dopo il disastro globale la competizione per le risorse aumenta, in particolare nelle regioni di montagna del Brasol. Molti clan Pardasta delle nevi, dopo il lento scongelamento dei ghiacciai della regione, decidono di dirigersi a sud-est nelle regioni fredde dei picchi di ghiaccio e dell'anello di diamanti, dove si stabiliscono.

Su Patera, la leadership pacifica dei saggi seguaci Sherkasta di Ssu-ma viene messa in discussione dalle fazioni più bellicose dei più giovani Sherkasta (la maggior parte individui discendenti di Harimau-Belang) che non ricordano la Grande Pioggia di Fuoco. Dopo un po' i più selvaggi Sherkasta si ribellano ai loro leader Tagh e allo stile di vita pacifico predicato dai seguaci di Ssu-ma (sia Sherkasta che Pachydermion).

L'attrito tra i due gruppi provoca due migrazioni: i Sherkasta migrano verso gruppi di isole vicine e fondando culture ispirate a quella dei loro antenati, gli Harimau-Belang che sopravvivono a Skothar, Nei decenni successivi fondano le nazioni di Surabayang e Malacayog, mentre molti Pachydermions si ritirano sulle montagne di Kompur-Thap. Gli Sherkasta più tranquilli rimangono nell'area ora occupata da Rajahstan, che funge da cuscinetto tra le due culture opposte.

2.400 PI: A Patera, consigliati da Ssu-ma, i Rakasta ed i Pachydermion del continente iniziano a scambiare idee ed a dividerle l'uno con l'altro. Le tribù Sherkasta iniziano ad adottare molti dei modi dei loro vicini Pachydermion.

2.100 PI: Rakasta domestici relegati nelle steppe Yazak dai vicini popoli umani si uniscono con le tribù isolate di Rakasta di montagna e si stabiliscono in una zona appartata dello Yazak, dove molti di loro abbandonano la vita nomade e diventano stabili, fondando la città di Plaktur. La città diventa il centro di una cultura Rakasta fiorente che domina per alcuni secoli quella zona delle steppe.

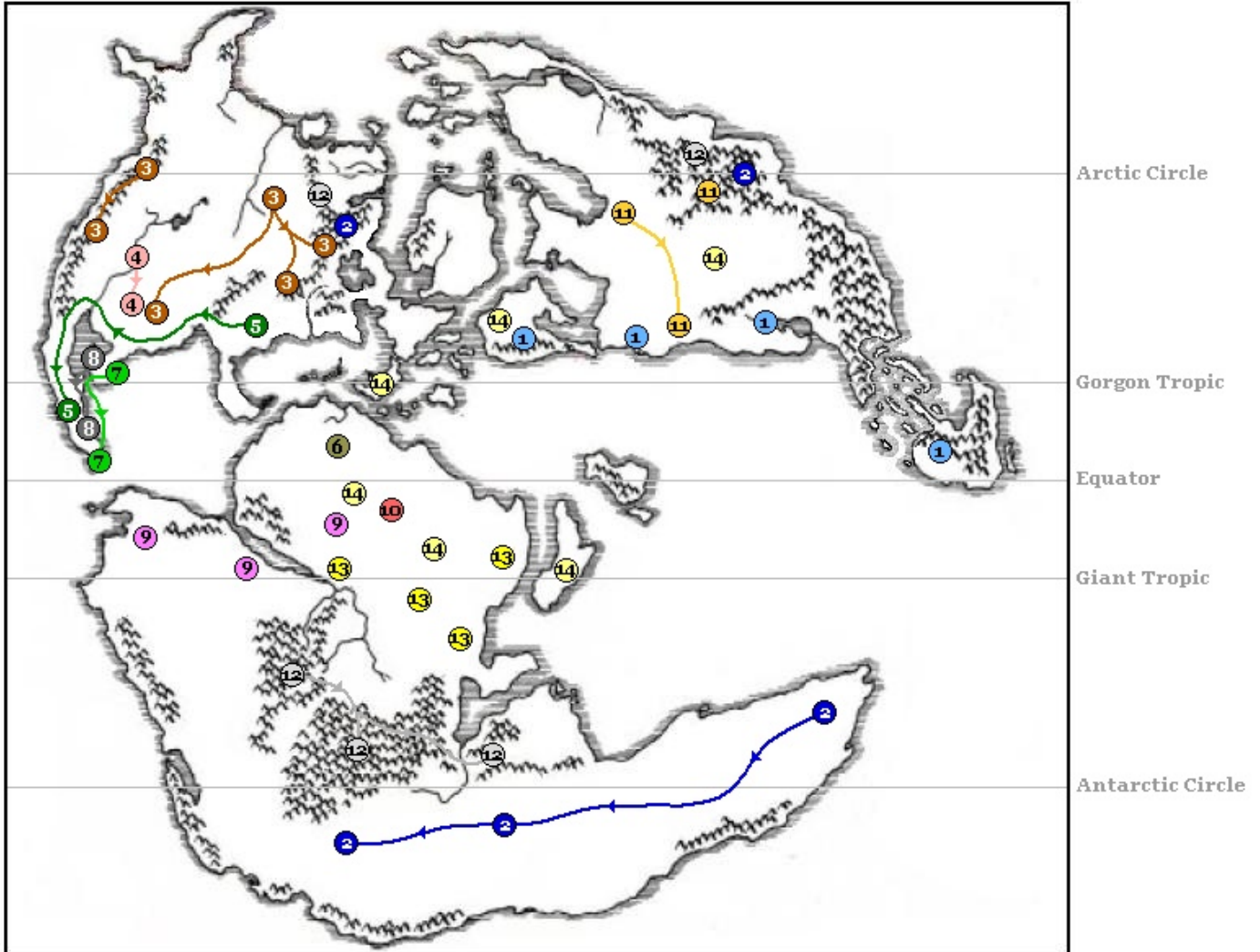
Mappa 6: postumi della Grande Pioggia di Fuoco

RAKASTA OF MYSTARA

Map 6: Aftermaths of the Great Rain of Fire

(from BC 3000 to BC 2000)

*Original map from D&D Master Set (1985)
Adaptations by LoZompatore (2005)
Changes and Additions by Simone Neri (2008)*



Legend:

	Major Mountain Ranges		Jakar		Caracasta
	Cloud Pardasta		Fast Runner		Sherkasta
	Lynxman		Ocelotl		Snow Pardasta
	Mountain Rakasta		Jakarundi		Simbasta
	Domestic Rakasta		Servasta		Pardasta

Note: This map shows a square projection of Mystara's Outer World. Therefore, east-west stretching toward the Poles is ignored here, as it's gradual curvature toward polar openings which should happen somewhere after the Polar Circles. Moreover, northern- and southernmost ends of the map fall inside the "torus" region of the polar openings leading to the Hollow World, and should be affected by climatic conditions of the "Darklands".

1.700 PI: La massiccia invasione delle orde di goblinoidi distrugge la civiltà di Plaktur e forza i Rakasta a fuggire; i Rakasta domestici vanno verso sud e verso est (nel Sind), mentre i Rakasta di Montagna per la maggior parte finiscono nei terreni aridi della Costa Selvaggia (come El Grande Carrascal e Terra Vermelha). Entrambi ritornano allo stile di vita semi-nomade.

Alcuni gruppi di maghi potenti e nobili invece utilizzano un incantesimo collettivo, al fine di sfuggire alla massa e sono trasportati su una grande isola di Patera, che essi chiamano Myoshima e dove pongono le basi per la fondazione di un impero Rakasta.

1.600 PI: Ba-steh, che negli ultimi 100.000 anni è diventata un Immortale, torna su Mystara dalla dimensione del mito dopo che la principale civiltà che la adorava è crollata davanti agli invasori stranieri. Su Mystara, lei - che ora ha adottato il nome di Bastet - scopre che i suoi discendenti sono cresciuti e si sono divisi in diverse specie, ma si sono dimenticati di lei. Grazie all'aiuto di Ka e agli altri Immortali, riesce a recuperare il suo ruolo importante nel pantheon Rakasta e comincia anche ad influenzare la civiltà umana che più somiglia a quella dove ha vissuto per molto tempo nella dimensione del mito: i Nithiani. Nell'Impero nithiano il culto della dea-gatto Bastet, patrona della fortuna, della fertilità, e del piacere, si diffonde rapidamente.

1.500 PI: I lupini sono fuggiti dalla terra di Taymora in Ochalea e la lottano per la terra sia contro i Maghi Ogre e le tribù nomadi di Pardasta. Una lunga guerra interraziale indebolisce seriamente le tre razze.

1.300 PI: La Grande Orda di Wogar marcia dal Cradle attraverso le steppe Yazak, verso ovest seguendo i presagi di uno sciamano di Wogar, e distruggendo molti insediamenti lungo il percorso - tra i quali quelli dei

Rakasta domestici, le cui tribù fuggono più a ovest e a sud lungo la Costa Selvaggia. Le Civiltà degli Elfi e Oztzil della Costa Selvaggia sono distrutti dai goblinoidi e tornano ad uno stile di vita primitivo.

1.000 PI: Il lento scioglimento dei ghiacciai nel Norwold hanno privato i Lynxman ed i Pardasta delle Nevi del loro habitat naturale. Molti di questi clan decidono di migrare più a nord verso le distese ghiacciate di Hyborea, dove si insediano.

Le esplorazioni Nithiane lungo le coste di Davanian portano alla scoperta dei Ghepardasta, che - unica tra le specie Rakasta - stabilisce buoni rapporti con i nithiani. Considerando i Ghepardasta come i figli favoriti della dea Bastet - data la loro somiglianza con l'Immortale - invitano molti di loro ad unirsi al loro impero. Molti Ghepardasta diventano esploratori negli eserciti nithiani e una numerosa colonia di loro accetta di stabilirsi nella colonia di nithiani a Thothia, sulla punta orientale dell'isola dell'Alba. Aiutano anche i Nithiani con la loro colonia nelle Hinterlands contro gli aggressivi Pardasta, Caracasta, e le tribù Simbasta. Una serie di guerre nascono tra le razze Rakasta.

Nel Sind, i Rakasta domestici si stabiliscono di nuovo, costruiscono villaggi e buoni rapporti con i vicini Sindhi e le culture Urduk.

900 PI: I Simbasta hanno preso il sopravvento nei conflitti Davaniani, i Caracasta accettano di allearsi con il nuovo Impero Mileniano e sono assunti dai Mileniani come esploratori e soldati nei loro eserciti, dando loro preziose informazioni riguardanti i modi migliori per combattere i Simbasta e imparano l'uso dell'arco Mileniano. In questo modo, traggono su di sé l'odio dei tradizionalisti Simbasta.

800 PI: Ad Ochalea, i Pardasta ed i clan

Lupin si alleano con i coloni alphetiani appena arrivati e, dopo aspre battaglie, gli alleati riescono a spezzare il dominio dei maghi degli Ogre su tutta l'isola e alla confisca di alcune terre. I Pardasta mantengono un basso e più indipendente profilo, presso i confini di Lupin e degli insediamenti alphetiani, prima che la nuova cultura a poco a poco si sviluppi nella cultura Ochaleana.

700 PI: L'Impero Mileniano inizia a spingere i suoi confini verso nord, incontrando le tribù Kerendiane, Thyatiane, e Hattiane e combatte contro di loro. Grazie alla mediazione dei Caracasta, gruppi di Ghepardatsa accettano di allearsi con i Mileniani per scacciare o sottomettere le tribù resistenti, nella speranza che le nuove terre conquistate in tal modo potevano essere concesse a loro – che erano in fuga dalla pressione di Simbasta e Pardasta.

Grazie al suo servitore Danel Tigerstripes, Atzanteotl ha diffuso il suo culto fra molti popoli. Tra quelli che diventano suoi adoratori ci sono alcuni clan Jakar e quasi tutte le tribù Ocelotl di Davania.

600 PI: Uno spirito maligno chiamato Rakshasa, evocato da Atzanteotl attraverso il suo servo Danel Tigerstripes viene inviato nel Sind, dove inizia a infiltrarsi nella società Sindhi. Indebolita dalla desertificazione, la civiltà Rakasta del Sind muore lentamente.

500 PI: Le tribù Ocelotl decidono di abbandonare il culto malvagio di Atzanteotl dopo aver realizzato la malvagità insita nelle pratiche introdotte dal culto dell'Immortale. Per rappresaglia, Atzanteotl lancia una maledizione sulla intera specie Ocelotl in modo che essi non possano più vivere insieme in grandi gruppi e di conseguenza non possano più raggiungere il potere che lui gli aveva permesso di raggiungere. Le città-stato Ocelotl sono rapidamente abbandonate

perché decimate dagli effetti della maledizione, molti Ocelotl che si sono spinti a nord nella Penisola degli Immortali sono uccisi dai clan Jakar ancora fedele ad Atzanteotl. Nei secoli successivi, gli eroi Ocelotl cercheranno di spezzare la maledizione o di trovare una cura per questa, ma inutilmente; alcuni clan Ocelotl si sposteranno nella regione del Izonda nella vana speranza che la maledizione non li segua.

200 PI: Nel Sind, regna il caos tra gli umani a causa delle infiltrazioni di mutaforma, la mancanza di risorse costringe gli ultimi Rakasta superstiti ad abbandonare il paese ed a viaggiare magicamente su Patera, dove sono accolti dai Rakasta di Myoshima.

100 PI: L'Impero Mileniano ha iniziato il suo declino e sta crollando sotto la pressione del clan Simbasta e il Regno di Varelly, a sud. I clan Caracasta per difendersi dalla furia dei Simbasta fuggono a nord-ovest, verso la regione dell'Adakkia, mentre molti clan di Ghepardatsa decidono di unirsi a una spedizione Mileniana volta a fondare una colonia il più lontano possibile dal loro impero corrotto. Dopo un viaggio lungo e pericoloso, questi Ghepardatsa insieme ai Mileniani giungono sulle coste occidentali della Skothar, mentre gli esseri umani pongono le basi della civiltà mineana, i ghepardatsa si diffondono nelle vicine steppe, dove incontrano la primitiva civiltà Jennita.

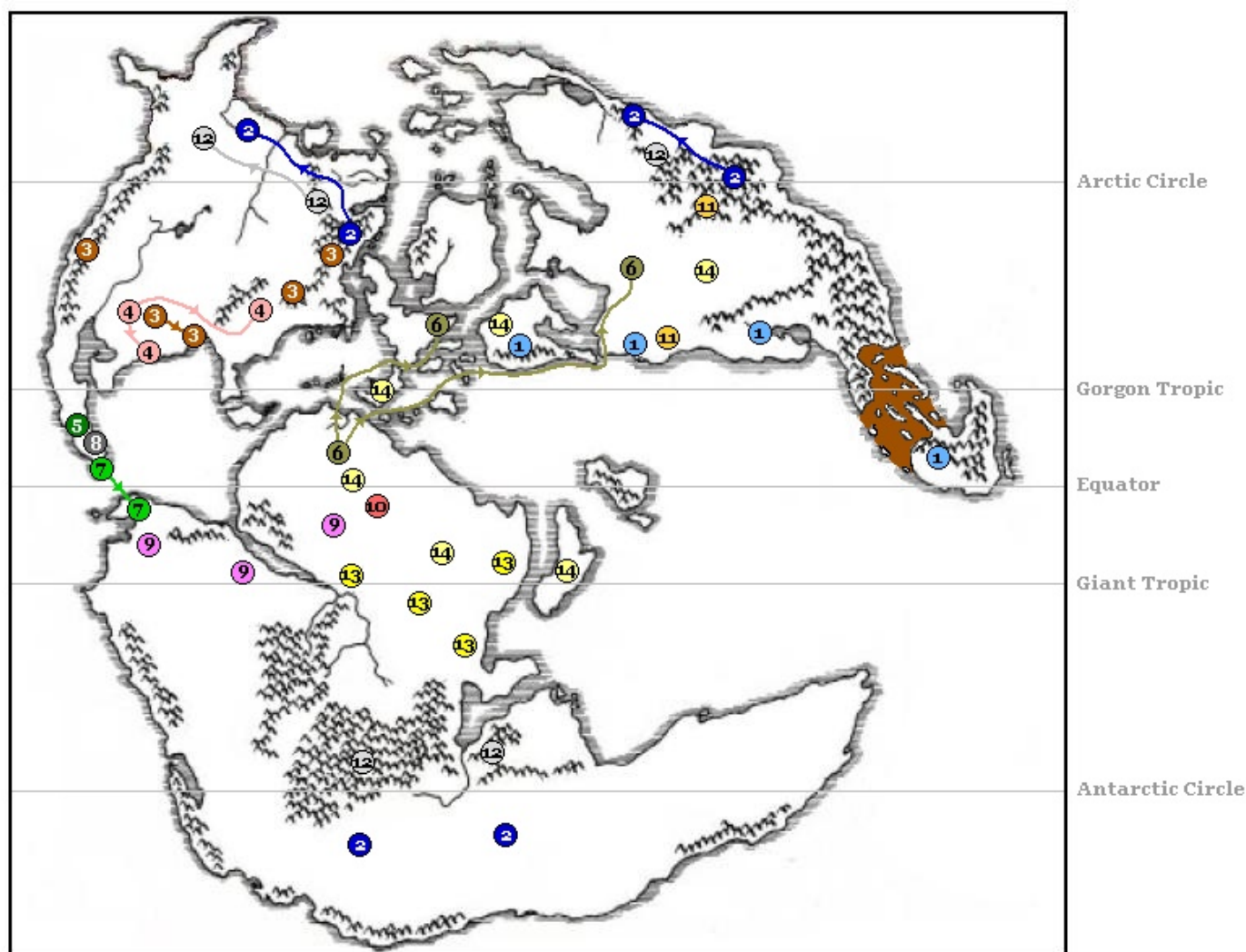
Mappa 7: Ascesa delle civiltà umane

RAKASTA OF MYSTARA

Map 7: The Rise of Human Civilizations

(from BC 2000 to AC 0)

*Original map from D&D Master Set (1985)
Adaptations by LoZompatore (2005)
Changes and Additions by Simone Neri (2008)*



Legend:

	Major Mountain Ranges		Jakar		Caracasta
	Lands risen from the sea between BC 1000 and BC 900		Fast Runner		Sherkasta
	Cloud Pardasta		Ocelotl		Snow Pardasta
	Lynxman		Jakarundi		Simbasta
	Mountain Rakasta		Servasta		Pardasta
	Domestic Rakasta				

Note: This map shows a square projection of Mystara's Outer World. Therefore, east-west stretching toward the Poles is ignored here, as it's gradual curvature toward polar openings which should happen somewhere after the Polar Circles. Moreover, northern- and southernmost ends of the map fall inside the "torus" region of the polar openings leading to the Hollow World, and should be affected by climatic conditions of the "Darklands".

I Rakasta nell'età moderna

100 DI: un'altra orda Gobolinoide investe la Costa Selvaggia, distruggendo gli insediamenti sparsi delle Tartarughe e spinge ad ovest i Lupin e le tribù Rakasta. Queste popolazioni entrano in contatto con i maghi di Herath, che hanno un effetto civilizzatore sulle loro culture.

440 DI: Le tribù umane Carnuilh migrano da nord nella parte centrale della Costa Selvaggia, alleandosi con i clan elfici locali e fondando il Regno di Bellayne. Le vicine tribù di Rakasta domestici entrano in contatto con questo regno, la maggior parte mantengono il loro stile di vita semi-nomade, ma alcuni decidono di stabilirsi ai confini del regno. Bellayne inizia a sviluppare una società e un governo feudale. La cultura dei Rakasta che si stabilirono nei pressi di Bellayne è profondamente influenzata dagli esseri umani e diverge completamente da quella dei Rakasta nomadi.

450 DI: I sindhi si ribellano contro l'oppressione dei mutaforma. I Rakshasa decidono di fuggire a Patera, dove si insediano prevalentemente in Rajahstan, lì, si introducono elementi della cultura Sindhi.

500 DI: Le tribù di umani delle etnie Carnuilh e Thorvalian, spinti lontano dalle loro terre ancestrali da parte degli eserciti Huleani, si stabilirono nella Costa Selvaggia, fondando i regni di Eusdria e Robrenn. I locali clan elfici e nanici si allearono con questi regni umani.

La cultura umana di Bellayne è quasi spazzata via da una misteriosa peste. I sopravvissuti invitano le tribù dei Rakasta domestici che vivono ai bordi del regno a prendere possesso del regno caduto in disgrazia, alleandosi con gli elfi e gli umani locali. Un nuovo Regno di Bellayne a maggioranza rakasta è nato, comprende

semiumani, esseri umani e altre minoranze.

A Patera, gruppi di Rakasta domestici provenienti da Rajahstan, Myoshima e Surabayang fondono il pacifico matriarcato commerciale di Selimpore.

550 DI: A Bellayne, la forte influenza della Fratellanza legale (un ordine religioso nato nel nord) e la protezione che offre contro i goblinoidi delle steppe, convince molti Rakasta che una volta appartenevano all'Alleanza Neutrale a unirsi alla Fratellanza, imparando tradizioni, usi e costumi. Molti seguaci umani della Fratellanza legale arrivano in Bellayne, e influenzano la cultura dei Rakasta provocando una spaccatura ancora più profonda tra la cultura dei nomadi e quella di Rakasta civili.

600 DI: L'influenza della Fratellanza legale accelera l'evoluzione di Bellayne verso un sistema feudale. Con l'integrazione dei Rakasta domestici nasce la nuova generazione di Rakasta Alleati, che forma la maggior parte della popolazione civile che abita la città.

700 DI: L'espansionismo Huleano in Davania porta alla fondazione di alcune colonie (tra le quali c'è Garganin) sulle coste Davaniane di fronte alla penisola del Serpente. Molti clan Caracasta che dimorano in questa zona si sono immediatamente alleati con gli Huleani, cercando di conquistare nuove terre alle tribù Simbasta e Pardasta.

800 DI: Le colonie Huleane su Davania sono in gran parte distrutte o abbandonate in seguito alle guerre contro i Simbasta e la vicina città-stato umane. I sopravvissuti tornano a Hule portando con loro la maggior parte dei Caracasta di Davania che erano loro alleati nelle guerre del passato. Questi Caracasta sono autorizzati a stabilirsi nelle terre Huleane e ben presto cominciano a

rappresentare una valida aggiunta agli eserciti Huleani.

900 DI: esploratori Myoshimani a cavallo delle Tigri Volanti iniziano ad esplorare Mystara.

903 DI: Primi contatti ufficiali tra Myoshima e il Regno di Bellayne.

920 DI: I Primi Rakasta di Bellayne che vengono portati a Patera per stabilirsi a Selimpore.

940 DI: Alcuni dei più bellicosi clan Pardasta di Ochalea sono aiutati dai Myoshimani a migrare e stabilirsi nelle terre di Patera.

961 DI: primi contatti amichevoli tra i Cavalieri Heldannici ed i Myoshimani.

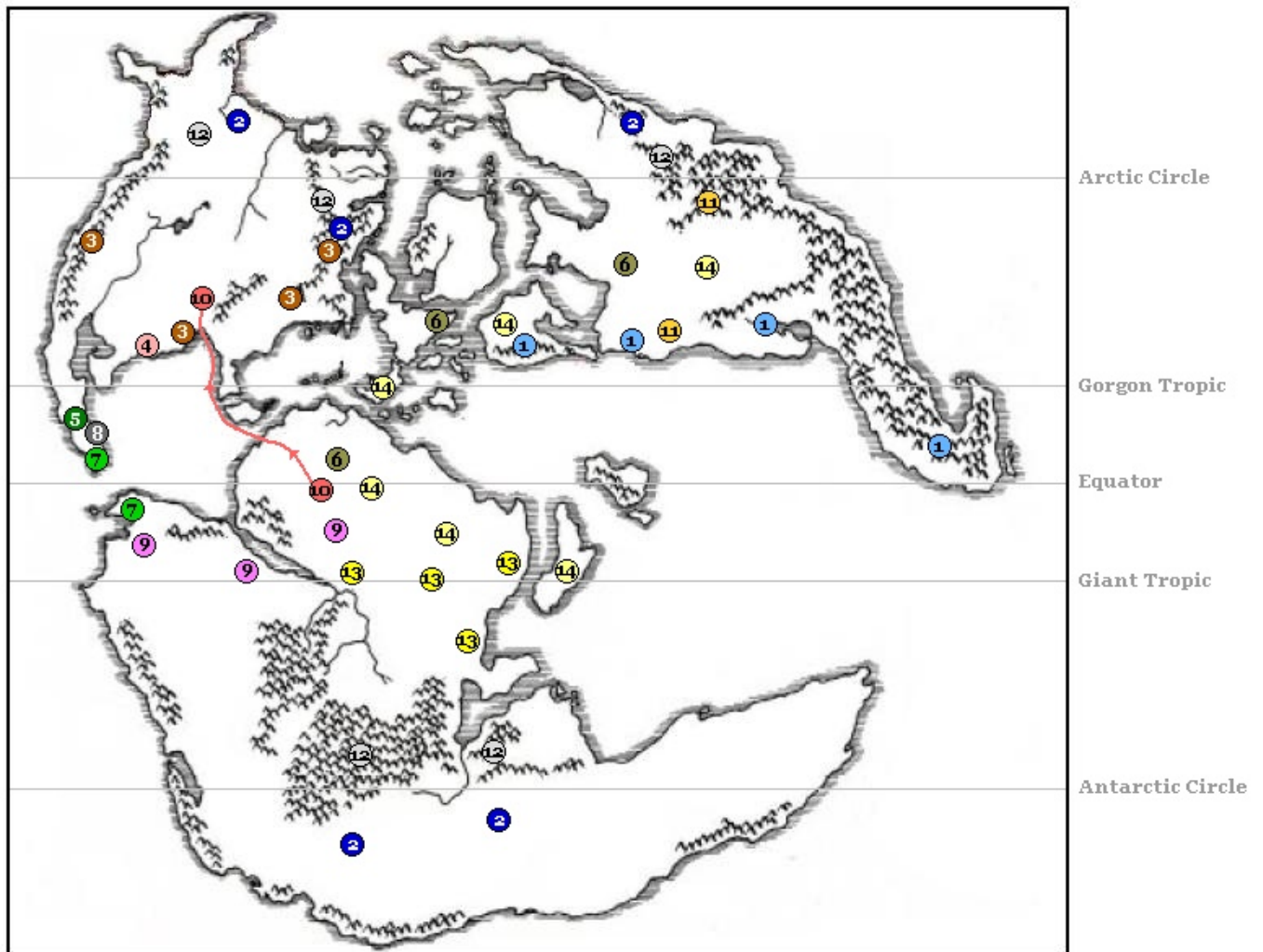
964 DI: L'esploratore alphetiano, il principe Haldemar di Haaken, è artefice dei primi contatti tra Alphetiani e Myoshimani.

Mappa 8: L'età Moderna

RAKASTA OF MYSTARA

Map 8: The Modern Age
(from AC 0 to AC 1000)

*Original map from D&D Master Set (1985)
Adaptations by LoZompatore (2005)
Changes and Additions by Simone Neri (2008)*



Legend:

 Major Mountain Ranges	 Jakar	 Caracasta
 Cloud Pardasta	 Fast Runner	 SHERKASTA
 Lynxman	 Ocelotl	 Snow Pardasta
 Mountain Rakasta	 Jakarundi	 Simbasta
 Domestic Rakasta	 Servasta	 Pardasta

Note: This map shows a square projection of Mystara's Outer World. Therefore, east-west stretching toward the Poles is ignored here, as it's gradual curvature toward polar openings which should happen somewhere after the Polar Circles. Moreover, northern- and southernmost ends of the map fall inside the "torus" region of the polar openings leading to the Hollow World, and should be affected by climatic conditions of the "Darklands".

Talenti

Vengono riportati alcuni talenti nel caso non si sia in possesso del manuale Specie Selvagge:

Balzo del felinide

Prerequisiti: rakasta, des 13.

Benefici: se carica un avversario colto alla sprovvista, può compiere un attacco completo alla fine della carica.

Ruggito possente

Prerequisiti: animale o bestia magica; taglia grande.

Benefici: una volta la giorno, il personaggio può utilizzare questo talento come azione standard. Il suo ruggito possente ha effetto su tutti gli avversari entro 9 metri da lui che possono sentirlo e hanno un livello del personaggio inferiore al suo. Un avversario soggetto all'effetto deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla volontà (CD10+1/2 Dadi Vita del personaggio + il bonus di carisma) per negare l'effetto. Il fallimento implica che l'avversario diventa scosso per 1d6 round. Un creatura scossa subisce una penalità morale di -2 ai tiri per colpire, alle prove di abilità ed ai tiri salvezza.

Ruggito possente superiore

Prerequisiti: animale o bestia magica; taglia grande, ruggito possente.

Benefici: funziona come ruggito possente, tranne per il fatto che ogni avversario che fallisce un tiro salvezza sulla volontà (CD10+1/2 Dadi Vita del personaggio + il bonus di carisma) cade in preda al panico per 2d6 round. Una creatura in preda al panico subisce una penalità morale di -2 ai tiri salvezza, per colpire e alle prove, ha una probabilità del 50% di lasciar cadere qualsiasi cosa abbia in mano e fugge il più velocemente possibile dalla fonte della paura. Gli effetti del panico sostituiscono quelli

dell'essere scossi.

Salto possente

Prerequisiti: For 21, Mobilità, schivare, Saltare 9 gradi o bonus razziale alle prove saltare.

Benefici: il personaggio ottiene un bonus di competenza +10 alle prove saltare. Se salta giù da una certa altezza intenzionalmente, con una prova saltare (CD15) effettuata con successo gli permette di subire i danni come se fosse caduto da 6 metri in meno di quanto abbia fatto in realtà.

Amico degli alberi

Prerequisiti: foresta come tipo di terreno.

Benefici: il personaggio si sente completamente a suo agio nelle foreste. Ottiene un bonus di competenza di +2 alle prove di scalare e alle prove di sopravvivenza per evitare di perdersi nella foresta.

Manuale delle Specie Rakasta nel Mondo di Mystara.
Tratto da un documento di Simone Neri che a sua volta
ha rielaborato documenti canonici e non. Tradotto e
rivisto da Omnibus.

Fans production