

AMBIENTAZIONE PER D&D 3° EDIZIONE.

AUTORE: Alessandro, il sempre vostro affezionatissimo NeoMaster

MORNINGLANDS

TERRE DEL MATTINO

Versione 2.1

PREMESSE

Quando ho scritto la prima versione di questa ambientazione (ormai alcuni anni fa) la consideravo semplicemente una necessità per svolgere la campagna che avevo in mente di giocare.

Mi sono accorto, invece, che l'attività di “ricercare – adattare - inventare – scrivere” mi divertiva parecchio e quindi, il semplice “fondale” che avevo in mente è diventato sempre più grande, dettagliato e credo anche ricco di spunti.

Il fatto poi che gli impagabili Giocatori sembrano apprezzare e raccogliere spunti per i loro Personaggi, non ha fatto altro che aumentare il mio divertimento e quindi anche la voglia di arricchire il tutto.

Per questo ho scritto la versione 2.0 dell'ambientazione (quella scorsa), non per stravolgere completamente la prima versione, ma solo per definire meglio le parti, che a mio modo di vedere, essendo state appena accennate, avevano bisogno di sostanziosi chiarimenti, poi naturalmente mi sono fatto prendere la mano, così ho aggiunto parecchie cose, presumo, interessanti.

L'ispirazione è arrivata appena finito di leggere la quadrilogia di H. Turtledove “L'Era dei Disordini”, che narra una delle tante guerre fra l'Impero di Videssos e il Regno di Makuran (Yezd, nella prima versione).

Nella quadrilogia vengono abbondantemente descritti i due regni, le usanze, le religioni e le popolazioni, quindi perché non completare l'ambientazione? Poi naturalmente sono entrate in gioco altre fonti di sostanziose ispirazioni, una completamente nuova: l'Irlanda, con i suoi paesaggi ed i suoi misteri; essa ha richiesto l'aggiunta di un nuovo regno, naturalmente insulare, con una sua storia ed una sua religione.

Altre fonti d'ispirazione erano già state utilizzate in precedenza, anche se solo con piccoli accenni, nella versione 2.0 invece vengono saccheggiate a piene mani.

Naturalmente quella che più saltava agli occhi è “Dune” di F. Herbert, in effetti la “Spezia” che nel libro permetteva i viaggi interstellari “restando fermi” è stata ribattezzata, con scarsa fantasia, “Profumo del Deserto” ed è diventato il tramite attraverso cui è possibile l'uso della magia e delle arti psioniche, naturalmente Videssos e Makuran da sempre si affrontano fra guerre ed intrighi politici per accaparrarsi la preziosa sostanza (non troppo diverso da Dune dopo tutto) a completare il saccheggio del libro è stata inserita l'affascinante cultura Fremer.

Un'altra piccola fonte d'ispirazione era servita nella prima versione per dare una patria ed un capo agli Psion, poi anch'essa è stata ampiamente utilizzata, essa è naturalmente la figura del “Mule” il terribile mutante inventato da I. Asimov per il “Ciclo della Fondazione”, in questo caso però la storia del libro centra poco, e in effetti non è detto che “El Torito” (il toro in portoghese) sia una figura malvagia, essa però è stata ampiamente sfruttata nel quadro politico dell'area del “Profumo del Deserto” in modo da creare una situazione di stallo e di calma apparente.

La presente versione 2.1 invece, è stata concepita dopo la lettura della “Trilogia di Krispos” di H. Turtledove dove si accenna ad alcuni fatti e avvenimenti che, nelle precedenti versioni, non avevo preso nella dovuta considerazione, quindi, in questo caso, ho semplicemente ritoccato l'Ambientazione (per questo la versione è 2.1) correggendo qualche imprecisione ed aggiungendo alcune dimenticanze che, come detto, meritano invece di essere conosciute.

Questa volta quindi, niente di nuovo per i giocatori, solo una piccola “errata corrige” e qualche dettaglio in più sul mio “fondale”!

Ricordo sempre che la campagna è stata creata sulla base del “Ciclo della Legione Perduta” di H. Turtledove e questo non è mai cambiato!!

VIDESSOS ED I REGNI DELL'EST, PHOS E SKOTOS

DESCRIZIONE DEI REGNI

IMPERO DI VIDESSIONS

E' la nazione più popolata, più progredita e probabilmente ancora la più potente del continente, la sua capitale, Videssos, "la Città delle 100 cupole" non ha eguali in tutto il mondo conosciuto ed è il centro religioso e culturale delle nazioni della costa orientale, anche se non sono più sotto il suo dominio da più di 7 secoli.

I Videssiani sono un popolo molto religioso, (cosa che ha permesso loro di resistere e vincere la guerra per Phos), ma anche estremamente astuti e venali, in effetti sono famosi per essere scaltri politici, che non rinunciano ad alcun trucco pur di ottenere ciò che vogliono e per essere grandi commercianti.

L'Avtokrator dei Videssiani governa da sempre su una moltitudine di stati e popoli, ed anche se oggi molti regni sono indipendenti, egli ha ancora molta influenza su di loro. Agder, Tagus e Namladen godono di totale autonomia politica e militare, anche se comunque sono ancora legatissimi sotto il profilo commerciale, Rokastein ed Haloga invece sono legate a doppio filo grazie a rigidi accordi di alleanza incondizionata.

L'impero vero e proprio è composto da:

- regioni dalle ampie autonomie locali, come la colonia di Prista sulla costa Pardayana e le Valli autonome del Vaspurakan,
- Province Militari di Opsikion e di Imbros (sede principale dell'esercito e del Tourmakhos), che controllano le Penisole Boscose di Busaco.

Queste sono le zone che nel 1014 fv vennero invase dai nomadi, e malgrado vennero strappate molto più velocemente ai Kubratoi (imparentati con i Kamorth) di Namladen e Tagus, sono comunque le province più selvagge e spopolate dell'Impero.

- il cuore vero e proprio dell'impero: la tranquillissima e ricchissima Gran Piana d'Alentejo, dove le centinaia e centinaia di città sono sprovviste di mura, tale è la sicurezza della regione (le razzie mancano da 4 secoli), vi abita 1/4 della popolazione del continente, in quanto il clima è talmente favorevole e la terra ricca, da non conoscere carestie da millenni. Le città della piana sono amministrate da cariche civili (Ypasteos) elette direttamente dal popolo con l'approvazione dell'Avtokrator,
- Videssos, "la Città dalle 100 Cupole", vero e proprio inno alla potenza di Phos e dell'Impero.

Gli stivali rossi e i 12 parasole sono il segno distintivo dell'Avtokrator. Le cariche civili e militari utilizzano stivali bordati di rosso e un numero minore di parasole man mano che si scende nella gerarchia.

L'esercito di Videssos, in tempo di pace, è alloggiato in varie città, agli ordini diretti dei Tourmakhos (comandanti di Guarnigione), la porzione più grande si trova a Imbros, altre si trovano a Opsikion, Videssos e in numerose città dell'Alentejo ai confini con Vaspurakan, questo per non irritare i suscettibili "Principi" delle valli.

La marina è distribuita in numerosi porti, ma ha come sede principale l'Isola di La Chiave, sede del Drugarios (Ammiraglio).

L'esercito è composto per lo più da una cavalleria non molto pesante ma piuttosto mobile abituata prima a colpire i nemici da lontano con archi e giavellotti, poi a caricarli a spada sguainata, ma ad essi va aggiunta la superiorità tecnica dei genieri videssiani, che rende l'esercito una spanna sopra tutti gli altri.

Stile di governo: Monarchia assoluta

Avtokrator (Imperatore): Paus Gavras

Sevastokrator (Principe): Minit Gavras

Sevastos "Scribacchino" (Primo Ministro e Tesoriere): Orleas Maniutis

Drugariòs (Ammiraglio): Sulis Dauskas

Patriarca: Larin Ardiskis

Bandiera: Sprazzo di sole su sfondo azzurro

Clima, Flora, Fauna: Mediterraneo

Zone selvagge: Mt. Vaspurakan, Penisole Boscose di Busaco e Mt Paristran

Razze: Umani e Mezz'elfi ovunque, Elfi nei Boschi di Busaco, Nani e Gnomi sui Mt Vaspurakan e ai piedi dei Mt Paristran, Halfling nella Gran Piana d'Alentejo.

PG Tipici: Qualsiasi;

Paladini e Chierici di Phos (Ortodossi).

LE VALLI SEMI-AUTONOME DEL VASPURAKAN

La catena montuosa dei Vaspurakan è abitata da un popolo fiero, molto religioso ed estremamente battagliero. Il territorio è diviso in Clan slegati fra loro, ognuno controlla al massimo tre o quattro vallate presidiate da possenti fortezze di pietra, ogni Clan fa capo ad una famiglia nobile, il reggente prende il titolo di Nakbar.

Gli orgogliosi vaspurakani, non sono mai stati veramente in pace, poiché spesso i Nakbar si combattono in guerre fratricide che durano da secoli, per motivi ormai dimenticati e che comunque esulano dalla comprensione di qualsiasi altro popolo.

Questa estrema frammentazione e disaccordo non ha mai permesso la creazione di un vero stato indipendente, ma si trasforma in straordinaria compattezza e forza quando un nemico esterno minaccia la religione dell'area.

In effetti, finché videssiani e makurani hanno tentato di invadere queste montagne con l'intento di farle diventare parte integrante del loro sistema sociale e religioso, hanno trovato filo da torcere e perso una quantità enorme di uomini e materiali, ma quando i due imperi hanno cambiato strategia, lasciando intatte usanze e religione, e sfruttando le contrapposizioni locali, hanno affondato nelle vallate come un coltello caldo nel burro.

Da allora le due potenze si sono scambiate innumerevoli volte i vari Clan, i quali hanno onorevolmente combattuto da entrambe le parti, visto che quando i "Principi" scendono in guerra non conoscono né la paura né la ritirata.

Dopo la fine della Guerra per Phos, tutte le valli sono passate sotto il dominio videssiano, così che l'Avtokrator ha potuto arricchirsi approfittando delle miniere della zona e ha potuto integrare il proprio esercito con la possente cavalleria pesante di cui dispongono i Nakbar.

Solo le vallate degli Alti Vaspurakan sono parte del dominio del Gran Khan dei Nani di Rokastein, in effetti esse sono le valli più povere, impervie e praticamente disabitate.

I Vaspurakani amano portare un particolare copricapo a tre punte ornato da numerosi nastri colorati, ogni Clan porta particolari nastri colorati messi in una specifica sistemazione, che li contraddistingue gli uni dagli altri.

Stile di governo: Feudi semi-autonomi governati da Nakbar sotto la Corona Imperiale Videssiana

Feudatario rappresentante della Regione: Nakbar Sanir Tallan, Fortezza di Poskh

Santissimo Signore: Vardes Soannon

Clima, Flora, Fauna: Alpino

Zone selvagge: Tutto

Razze: Soprattutto Umani con piccole comunità di Nani e Gnomi

PG Tipici: Qualsiasi con prevalenza di combattenti

Paladini e Chierici di Phos (Principi Eletti).

KHANATO DI ROKASTEIN

Il Gran Khan dei Nani controlla dalla città di Kelsen, della quale solo pochi conoscono ubicazione e porte, le montagne più inaccessibili e più alte delle Morninglands: gli Erzerum e gli Alti Vaspurakan. Egli estrae grandi quantità d'oro, argento e ferro producendo manufatti di ottima

qualità, controlla il commercio verso l'occidente, sia carovaniero, attraverso i passi montani, sia marittimo, attraverso la Città-Fortezza di Gunib, proprio affacciata sullo stretto di Mylasa.

I Nani sono in perenne stato di allerta per difendere le loro città e le vie commerciali (fonte delle loro grandi ricchezze) dalle continue scorrerie di creature malvagie annidate fra le loro stesse montagne, per questo il Patriarca di Videssos, infischandosene della diversa confessione, aiuta spesso il Gran Khan con l'invio di uomini e mezzi per combattere i "servitori di Skotos".

Da sempre le vallate degli Erzerum affacciate sul mare di Mylasa sono state abitate da popolazioni autonome che non hanno mai stretto alleanze né con Makuran né con Videssos mentre gli alti passi erano contesi fra Nani e creature malvagie, ma con la Guerra per Phos tutto è cambiato, le popolazioni degli Erzerum hanno dovuto scegliere e trovandosi fra incudine e martello sono state massacrate dagli uni o dagli altri, mentre i Nani, che hanno combattuto in maniera tanto determinata, hanno ricevuto come ricompensa il pieno controllo di questo aspro territorio (1948 fv). L'indipendenza di Rokastein è più di facciata che reale, in effetti l'Avtokrator ha un emissario presso la corte del Gran Khan, riscuote una percentuale delle estrazioni metallurgiche, si riserva, in caso di necessità, di disporre dell'esercito locale a piacimento ed ha imposto rigidi accordi commerciali.

Ciò nonostante i Nani sanno lavorare duro, ed oggi possono vantarsi con i vicini delle ricchezze accumulate e delle splendide città sotterranee da loro edificate.

Stile di governo: Monarchia assoluta

Gran Kan: Thorsten "Pièd' Acciaio"

Maresciallo della fortezza di Gunib: Furset "ManodiPietra"

Patriarca di Kroll: Nikolas "TestaFerrata"

Bandiera: Martello e Ascia d'argento su montagna nera con sfondo d'argento

Clima, Flora, Fauna: Alpino

Zone selvagge: Tutto

Razze: Soprattutto Nani, buona presenza di Gnomi, Umani sulla costa

PG Tipici: Qualsiasi, soprattutto combattenti;

Paladini e Chierici di Kroll

GRAN DUCATO DI NAMLADEN

I Videssiani colonizzarono queste terre nella seconda metà del VI secolo, in seguito alla scoperta dell'isola di Lerbenga del 541 fv, l'area ebbe uno sviluppo graduale e continuo fino alla devastante invasione della penisola continentale da parte delle popolazioni Nomadi di Pardraya (1014 fv).

Da quel momento, per oltre due secoli, l'Isola di Lerbenga divenne il principale trampolino di lancio sia per gli eserciti videssiani, che tentavano di riprendere possesso delle colonie, sia per gli scambi commerciali con quelle terre.

L'isola continuò quindi nel suo cammino di sviluppo, mentre l'area continentale precipitava nel baratro della barbaria sotto il giogo delle popolazioni nomadi, che tutto avevano distrutto e molti avevano, se non massacrato, reso schiavi.

Come detto comunque, dopo più di due secoli la penisola continentale venne riconsegnata al controllo Videssiano, scacciando definitivamente i discendenti dei belligeranti Shaumkill, riscoprendo quindi, una nuova colonizzazione e un nuovo sviluppo.

Ormai però, i rapporti con l'Impero si erano guastati ed era nato un nuovo sentimento di indipendenza, infatti a poco a poco si palesarono sempre più forti attriti con la madre patria, la situazione rimase sempre piuttosto calda, fra proteste, rivolte, boicottaggi delle merci e diserzioni dall'esercito imperiale (il tutto sempre represso nel sangue).

Nel 1585 fv il Gran Duca, insieme ad Agder e Tagus, dichiarò l'indipendenza da Videssos, seguirono quattro anni di battaglie, tregue, scontri e trattative, finché, in seguito ad una situazione di equilibrio, si giunse a firmare il Trattato di Metepont del 1589 fv che sanciva l'indipendenza dall'Impero, anche se con numerose clausole.

Tutt'ora il Gran Ducato è, come sempre, l'alleato più scomodo degli Avtokrator, i Gran Duchi

infatti hanno sempre aiutato i videssiani ma mai con troppo entusiasmo e sempre con un occhio rivolto ai possibili benefici dovuti alla caduta dell'Impero; famosa è la vicenda del Conte Drax, che durante la Guerra per Phos ha prima salvato Videssos, sconfiggendo il traditore Onomagoulos e difendendo la Piana d'Alentejo dagli Yezda, poi è stato egli stesso scacciato dai videssiani, visto che voleva fare delle stesse zone un feudo personale.

Ulteriore punto di tensione è certamente la disputa religiosa dovuta alla diversa interpretazione della vittoria di Phos su Skotos: per i videssiani è una certezza, mentre per i namdaleni è una scommessa da vincere, per questo i "Ducali" vengono chiamati anche "Scommettitori", è comunque nella loro indole giocare d'azzardo anche con poste molto consistenti.

Il Gran Ducato è formato sostanzialmente da due regioni:

- l'isola di Lerbenga, che è il nucleo vero e proprio del regno, con le decine di città, i campi coltivati e i numerosi porti commerciali, qui risiede la maggioranza della popolazione e la ricca classe dirigente;
- l'area continentale, decisamente più selvaggia e spopolata. Da questa regione arrivano legno pregiato, in gran quantità, per imbarcazioni e costruzioni; e cavalli, la vera forza dell'esercito Ducale, che vengono catturati e allevati in tutta la penisola, per poi andare a formare la possente cavalleria pesante, tanto temuta dai "cugini" videssiani.

Nell'area vi sono anche numerose comunità semi-autonome di Elfi e Gnomi, nella foresta di Yereza, e di Nani nei Monti Scuri.

Nascoste fra le centinaia di anfratti e isolotti della costa nord della penisola (Golfo di Caennon), vi sono numerose basi di pirati, essi non sono in numero sufficiente e non hanno la forza per impensierire i grossi convogli e le navi da guerra Namdalene, ma sono comunque un grosso problema per le piccole imbarcazioni mercantili, e a causa della loro agilità, risultano impossibili da debellare per la Marina Ducale.

Stile di governo: Monarchia assoluta

Gran Duca: Vladimir Harkonnon

Comandante della cavalleria: Principe Faith Harkonnon

Ammiraglio: Principe Raban Harkonnon

Patriarca "Scommettitore": Gran Duca Vladimir Harkonnon

Bandiera: Due scudi sui quali sono raffigurati un leone marino e un incubo, con dietro remi e lance incrociate, su fondo tagliato in diagonale verde e blu

Clima, Flora, Fauna: Mediterraneo/Atlantico

Zone selvagge: Quasi tutta l'area continentale soprattutto i Mt Yurbaran

Razze: Umani e Mezz'elfi ovunque, Halfling solo sull'isola di Lerbenga, Nani sui monti Scuri, Elfi e Gnomi nella foresta di Yereza

PG Tipici: Qualsiasi;

Paladini e Chierici Scommettitori.

CONFEDERAZIONE DI TAGUS

I Videssiani colonizzarono queste terre nel 565 fv e come per il Namladen, l'area ebbe uno sviluppo graduale e continuo fino alla devastante invasione delle popolazioni Nomadi di Pardraya (1014 fv), che per due secoli riportò l'area alla "Dignità della Steppa" cancellando ogni briciola di civilizzazione.

Come detto comunque, dopo più di due secoli, il Tagus venne riconsegnato definitivamente al controllo Videssiano, riscoprendo quindi, una nuova colonizzazione e un nuovo sviluppo, anche se in questa provincia, al contrario di Namladen, i più miti discendenti Katrish si stabilirono in via definitiva, obbligati a divenire stanziali come i coloni videssiani ed insieme ritrasformarono ampie zone incolte del paese in aree coltivate, edificarono nuovamente città, strade e ponti, poi con la riapertura delle vie di comunicazione con Agder, alcuni Elfi vennero chiamati in questa terra per portare arti e scienze in modo da sviluppare e abbellire città e territorio, e soprattutto per far conoscere la loro straordinaria cultura magica.

Ben presto, il paese divenne il punto d'incontro degli studiosi di magia videssiana ed elfica e nell'arco dei decenni, questi convegni sporadici divennero elementi fissi della società del paese, ad essi vennero ammessi i giovani più dotati, ed infine divennero delle vere e proprie scuole di arti magiche.

Nel giro di meno di tre secoli, le scuole divennero sempre più potenti e importanti, e fra esse quelle che riuscivano a distinguersi per conoscenze e capacità, soppiantarono le altre, fino a prendere il controllo di intere città, così che, alla fine del 1500, le scuole erano rimaste solamente le 8 delle principali città, ed ognuna di esse era già il motore politico e sociale della sua area d'influenza.

Anche per il Tagus, dopo le mai dimenticate devastazioni delle invasioni Nomadi, la voglia di indipendenza divenne sempre più forte, le ormai potenti Città-Scuole mal sopportavano le intromissioni dell'Avtokrator e dei suoi emissari, così, quando il Gran Ducato di Namladen prese le armi per reclamare la propria indipendenza, subito rovesciarono il Governatore e si unirono ai Ducali.

Anche se con il trattato di Metepont del 1589 fv Tagus ottenne l'indipendenza, la sua armonia non durò nemmeno un anno, infatti, senza la presenza unificante dell'impero, le città si scontrarono fra loro per il controllo del paese, la situazione poi divenne esplosiva quando le navi di Videssos, Namladen e Agder si prepararono a sbarcare i loro eserciti per spartirsi, con le armi, i resti delle immense conoscenze magiche contenute nelle biblioteche delle scuole.

Proprio quando gli eserciti delle potenze vicine stavano per affondare il colpo di grazia, gli otto Principi-Maghi si riunirono in un'unica coalizione e riuscirono a ricacciare in mare gli invasori.

Da allora, Tagus è una nazione federata, formata da otto Città-Stato, ognuna sede di un'importante scuola di magia spesso in aperto disaccordo fra loro. Ogni scuola, in effetti, è estremamente gelosa della propria indipendenza, ma le conoscenze magiche fanno gola a tutti, per questo le Città-Stato rimangono comunque sotto un'unica bandiera, cercando di non danneggiarsi troppo le une con le altre e fare fronte comune contro i nemici esterni.

I Principi-Maghi si riuniscono annualmente nel "Consiglio delle Scuole" per appianare le dispute più accese o per decidere su gravi minacce, tale consiglio nomina un "Dittatore" come propria guida, in base alla forza dei singoli Principi-Maghi.

Da un punto di vista sociale e religioso, la nazione è divisa in due: chi comanda fa parte delle scuole di magia, quindi quasi sempre ateo e spesso nato altrove, mentre il popolo vero e proprio (ancora lontanamente imparentato con i Katrish di Pardraya) è molto più religioso e di confessione "bilanciata".

Fanno eccezione le città di Derrydom (Illusione) e Lanis (Ammaliamento), entrambe nella Foresta di Yereza, abitate e comandate esclusivamente da Gnomi fedeli a Kroll; alla città di Derrydom, in particolare, fanno riferimento tutte le comunità gnomiche della Foresta, divise fra Tagus e Namladen.

Anche le atee Città-Scuole di Tagus hanno partecipato compatte nella Guerra per Phos contro Skotos, poiché anch'esse minacciate dalla follia distruttiva degli Yezda e del loro condottiero, il Guerriero-Mago-Chierico Avshar.

Stile di governo: Magocrazia.

Personaggi di spicco: 8 "Principi-Maghi", uno per ogni Città-Stato.

Dittatore del Consiglio delle Scuole: Principe-mago Invocatore Fave Valentine (Città di Elvora)

Bandiera: 8 stelle dorate su fondo porpora

Clima, Flora, Fauna: Temperato

Zone selvagge: Mt Yurbaran e Foresta di Yereza

Razze: Grande concentrazione di Gnomi nella Foresta di Yereza, Umani, Elfi e Mezz'Elfi nel resto del paese

PG Tipici: Qualsiasi, con grande concentrazione di Maghi e Stregoni.

REGNO DI AGDER

E' il regno degli Elfi e si estende per tutta l'omonima foresta. E' un regno pacifico ed in buoni

rapporti con l'Impero di Videssos, anche se ha da sempre adottato una politica "Isolazionista", infatti, uno dei pochi interventi che mai si ricordi, risale all'alleanza con Videssos nella Guerra per Phos di 400 anni fa.

Le ragioni di tale comportamento sono da ricercare nello scarso fervore religioso degli Elfi, che infatti sono devoti ad Antar, una versione di Phos decisamente neutrale, molto simile alla confessione dei Bilancieri, che in effetti tiene di più alla ricerca della bellezza e della tranquillità in ogni sua forma, che alla Vittoria delle armi su Skotos.

Anche Agder è stato per lungo periodo sotto il diretto controllo videssiano, dopo la resa del 710 fv di fronte alle truppe imperiali comandate dall'Avtokrator Serbakos il Grande, ma i videssiani riuscirono a farsi accettare come conquistatori solamente lasciando tutto come stava, accontentandosi di stringere rapporti commerciali, ottenere un tributo in denaro e un aiuto militare in caso di guerra, senza quindi lasciare sul territorio né truppe, né Governatori permanenti, né coloni.

Per questi motivi, non si conosce quasi nulla di questo regno, e le uniche notizie che trapelano sono quelle ufficiali date direttamente dagli Elfi, i racconti tramandati dai soldati che combatterono nella campagna di conquista, e quelle che riescono a carpire i pochi mercanti e ambasciatori ammessi alla corte del Re.

Si narra, ma sempre sotto voce, di splendide città abbarbicate negli angoli più remoti ed inaccessibili della foresta, di un diffuso senso di calma e tranquillità impossibile da trovare in qualsiasi altro luogo, di un clima decisamente troppo mite per la latitudine del regno, di animali e creature fantastiche e di altre popolazioni riconducibili alla razza elfica, ma diverse da quella conosciuta dagli uomini.

Si mormora addirittura di una razza marina che vive proprio nelle grotte della scogliera sulla quale è possibile notare le cupole e le guglie dalla capitale (unico esempio di "trasparenza elfica").

Un ambasciatore, sembra abbia sentito di una conversazione riguardante un perenne stato di guerra con un'altra particolare razza di Elfi dalla pelle scura, abitanti nel sottosuolo dei monti Yurbaran e fedeli ad un'ancestrale divinità aracnide, forse riconducibile a Skotos.

Nel 1589, in seguito al trattato di Metepont, il regno ha riottenuto l'indipendenza, pur avendo partecipato in maniera molto modesta alla guerra di Secessione promossa del Gran Ducato di Namladen ed ha comunque mantenuto buoni rapporti commerciali ed una blanda alleanza con Videssos (anche se alcune casate furono costrette a lasciare la foresta e a rifugiarsi sull'Arcipelago di Nerv perché accusate di aver rivelato informazioni riservate agli alleati).

Stile di governo: Monarchia assoluta

Rè: Glorden

Padre Spirituale: Blordrin

Bandiera: Ramoscello d'ulivo dalle 5 foglie rosse su fondo ocre (ogni foglia rappresenta forse una razza elfica).

Clima, Flora, Fauna: Nord atlantico, anche se pare vi sia un clima più mite.

Zone selvagge: Tutte, anche se si dice sia la nazione più tranquilla del continente

Razze: Solamente Elfi forse divisi in varie razze differenti.

PG Tipici: Folta la presenza di Maghi, Stregoni, Druidi e Ranger, inesistenti i Barbari

Chierici di Antar;

HALOGA

Interamente selvaggia e perennemente coperta da nevi, questa nazione è popolata puramente da umani, le sue genti sono l'alleato più fedele dei videssiani, non a caso la guardia personale dell'Avtokrator è composta esclusivamente da Guerrieri Halogai.

Queste genti sono un popolo di combattenti fiero e generoso, il clima gelido e le creature della baia nella quale vivono li fanno sentire direttamente minacciati da Skotos, per questo sono estremamente religiosi ed appena possono si precipitano ad aiutare Videssos, centro dell'ortodossia di Phos.

Haloga fu annessa all'Impero (anche se solo nominalmente) a seguito della campagna condotta

verso nord dall'Avtokrator Serbakos nel 712 fv, ma la conversione delle sue genti alla fede in Phos è stata completata solamente nel XV secolo, con il sacrificio di numerosi martiri.

Oggi comunque è quasi impossibile trovare dei clan che venerano ancora le ancestrali divinità dei tempi remoti, ma non è impossibile trovare, in qualche sperduto luogo, gli antichi edifici di culto di queste sanguinarie divinità, la più famosa di esse era Tocrill "l'Orso dei ghiacci" il quale andava omaggiato con sacrifici umani.

Haloga è una nazione estremamente arretrata sotto ogni punto di vista, la popolazione lotta puramente per sopravvivere al freddo, ai mostri e alle tempeste di ghiaccio; vivono pascolando greggi di renne fra sconfinati spazi di tundra gelata, o pescando sulla banchina foche e pesci.

La società è retta dagli anziani dei clan che giudicano e decidono per ogni singola comunità, solo nelle città (che non sono altro che grandi villaggi costruiti in legno e difesi da palizzate) si può trovare un vero e proprio consiglio cittadino sul modello videssiano.

Dal secolo scorso (2269 fv), nella città di Prediana, è stato allestito il Consiglio dei Clan, che riunisce una volta l'anno o in caso di crisi, i rappresentanti delle 12 anime di Haloga; tali riunioni sono sempre presiedute da un emissario dell'Avtokrator e del Patriarca, in modo da dettare le linee guida delle decisioni, ma non per obbligare il Consiglio.

Se si escludono le capanne in cui vivono, gli halogai non hanno mutato minimamente il paesaggio della loro terra: le loro città non possono che essere definite villaggi, le strade non esistono e gli spostamenti sono possibili solo su piste conosciute da guide locali, le piccole imbarcazioni dei pescatori possono essere usate solo nei mesi estivi, mentre le grandi navi, che collegano Haloga al resto del mondo, battono altre bandiere.

L'unica cosa che fa conoscere in tutto il continente gli Halogai è la forza brutta dei combattenti (la più potente fanteria del continente) i suoi Guerrieri (spesso anche Barbari) si sono fatti valere in ogni scontro e hanno risolto numerose battaglie.

Stile di governo: Consiglio dei Clan

Personaggi di spicco: Almeno 2/3 per ognuno dei 12 Clan.

Capitano della Guardia Personale dell'Avtokrator: Rufus Alldag

Bandiera: Lungo drappo bianco-nero seghettato con 12 punte.

Clima, Flora, Fauna: Scandinavo

Zone selvagge: Tutto

Razze: Esclusivamente umani

PG Tipici: Quasi tutti combattenti, con parecchi Barbari, vengono predilette le armi a due mani soprattutto le Asce.

Paladini e Chierici di Phos (Ortodossi).

PHOS, LE SUE CONFESIONI E SKOTOS

PHOS

Il Bene, l'Ordine, la Legge, il Sole.

Il Buon Signore dalla Mente Grande e Giusta è il disco dell'astro che illumina tutto il creato, donandole saggezza, giustizia e prosperità. I suoi seguaci lo venerano all'alba, quando il sole sorge riportando il mondo alla luce, strappandolo dalle grinfie della notte gelida di Skotos.

Le feste più importanti si svolgono rispettivamente: il giorno del Solstizio d'estate (Festa di Mezz'Estate) quando i credenti festeggiano il momento più alto dell'astro durante l'anno, e pregano che non discenda troppo durante l'inverno; e il giorno del Solstizio d'inverno (Festa di Mezz'Inverno) che è la principale festa dell'anno, in cui si festeggia la risalita del sole nel cielo e la sua vittoria su Skotos, che in vano cerca di attirarlo nel Ghiaccio.

Durante la festa di Mezz'Inverno tutto è concesso, così i menestrelli deridono i potenti, e gli amanti tradiscono i consorti, senza che essi possano lamentarsene, naturalmente il giorno dopo, tutto deve rientrare nei ranghi, altrimenti i menestrelli perdono la testa e gli amanti passano il resto della loro vita nelle prigioni.

I Chierici e i Paladini del Buon Signore dalla Mente Grande e Giusta, fanno voto di castità e povertà, difendono giustizia e bontà e non lasciano scampo alla malvagità, ovunque essa si trovi, a volte sono religiosi intransigenti, ma più spesso sono giusti e rispettosi delle idee altrui.

Il più grave difetto del clero di Phos è di essere spesso invischiato nella peggiore politica fra corruzione, tangenti e favoritismi, alla caccia di denaro e carriera; i denigratori definiscono questi atteggiamenti “corsa per un posto al sole...”

Allineamento: Legale Buono (eccetto Bilancieri e Antar)

Domini: Acqua, Animale, Aria, Bene, Conoscenza, Fortuna, Forza, Fuoco, Guarigione, Guerra, Legge, Magia, Protezione, Psion, Sole, Terra, Vegetale, Viaggi

Simbolo: Disco del Sole d'Oro

Arma Preferita: Qualsiasi (il giocatore ne sceglie una alla creazione del Pg)

Gli ortodossi:

L'ortodossia è la confessione principale e più diffusa, è confessione di stato ad Haloga, nel Principato d'Azlejour (dove è venerato solamente da una parte delle popolazioni che abitano sulle sponde del Rouge), e naturalmente nell'Impero di Videssos, dove nella capitale si trova il Sommo Tempio di Phos, sede del Patriarca.

I suoi seguaci credono che la Vittoria di Phos su Skotos sia una certezza incrollabile e questo li fa diventare nemici spietati, chiunque affermi il contrario è un eretico smidollato, che non va nemmeno preso in considerazione.

Essi credono che L'Avtokrator sia solamente un uomo, ma anche che sia il rappresentante di Phos sulla terra, infatti anche il Patriarca deve prostrarsi al suo cospetto, anche se l'influenza che esso e il Clero esercitano sullo Stato è comunque fortissima.

I suoi Chierici e Paladini portano una veste azzurra, con il Disco d'Oro sul cuore.

In Videssos essi si rasano il cranio, non sono molto rispettosi del voto di povertà, ed è possibile riconoscere la gerarchia clericale dagli stivali: Il Patriarca li porta completamente azzurri, mentre gli altri li portano scuri, con più bande azzurre, di larghezza crescente man mano che si sale di rango.

Gli Scommettitori:

La Scommessa di Phos è confessione di stato nel Gran Ducato di Namladen, dove è lo stesso Gran Duca ad essere il Capo Religioso; i suoi adepti non credono nella certezza della Vittoria, ma sono disposti a scommetterci la loro stessa vita.

La “Scommessa” è nata in seguito all'Invasione dei Nomadi del 1014 fv che ha causato una grande crisi dell'Ortodossia e la comparsa delle confessioni (o eresie) che hanno cancellato il Dogma della certezza assoluta nella Vittoria.

Chierici e Paladini Scommettitori portano vesti azzurre con il Disco d'Oro sul cuore e, appena sotto, il simbolo della casa ducale: gli scudi con i remi e le lance incrociate, generalmente si interessano meno di politica e sono più rispettosi del voto di povertà degli ortodossi videssiani.

La gerarchia ecclesiastica è riconoscibile dai guanti indossati nelle occasioni importanti: quelli di basso rango hanno guanti blu scuro, e man mano che si sale nella gerarchia i guanti schiariscono fino a quelli bianchi del Gran Duca.

I Principi Eletti:

I Vaspurakani sostengono che Phos creò Vaspur (il primo uomo) e che da esso sia stato generato tutto il loro popolo, per questo essi si autodefiniscono “Principi”, essi credono nella certezza della vittoria su Skotos ma credono, essendo il popolo eletto da Phos, che saranno loro ad ottenerla, per questo i “Principi” non si tirano mai indietro davanti ad alcuna difficoltà.

Chierici e Paladini Vaspurakani indossano sobrie vesti nere con cappuccio e Disco d'Oro sul cuore e portano i capelli raccolti in un'unica corta treccia dietro la nuca, essi rispettano moltissimo il voto di povertà, non hanno alcun ordine gerarchico e il capo religioso viene eletto dai suoi pari, quando se ne presenta la necessità, esclusivamente per “meriti spirituali”, con il titolo di Santissimo Signore.

La popolazione delle Valli è abituata a seguire alla lettera i dettami della religione e a difenderla

strenuamente (per questo è sopravvissuta a tutti gli stranieri infedeli che hanno conquistato queste terre) cosa che rende il clero di Vaspurakan il vero motore politico dell'area, infatti nessun Nakbar (feudatario) delle valli può permettersi di ignorare le direttive del “Santo Signore” del tempio cittadino.

I Bilancieri:

E' la confessione seguita dalla popolazione di Tagus e dai nomadi Katrish di Pardraya, ed è la più lontana dall'ortodossia, se infatti per le altre confessioni Phos è Legale Buono, per i bilancieri esso è Neutrale Buono, essi non credono nella certezza della Vittoria, ed anzi, pensano che Phos e Skotos si confrontino con egual forza e nessuno sia in grado di sapere chi vincerà, il risultato è comunque talmente importante che credono si debba sacrificare qualsiasi cosa pur di sconfiggere Skotos.

Anche questa confessione è nata in seguito all'invasione dei nomadi del 1014 fv e alla crisi della certezza della Vittoria.

I Chierici Bilancieri (non esistono Paladini) indossano vesti bianche con il Disco d'Oro sul petto, rispettano di solito più il voto di povertà che quello di castità e sono completamente al di fuori della politica.

Allineamento: Neutrale Buono

Antar

Il Buon Signore dalla Mente Grande e Giusta assume, nella forma elfica, un sapore quasi neutrale, decisamente legato alla natura e alle arti, esso si manifesta infatti sia nello splendore del sole, sia nella bellezza selvaggia dei boschi, sia nella profondità del pensiero.

Gli Elfi sono meno inclini ad un costante sacrificio religioso, che invece è tipico negli uomini, per questo rimangono più fatalisti e freddi negli accadimenti della vita di tutti i giorni, ma anche se non sono certi della Vittoria del bene sul male, credono comunque sia giusto lottare e sacrificarsi per essa.

I rari Chierici elfici non seguono alcun voto e portano sulle normali vesti del loro popolo il simbolo sacro del sole, sono spesso eremiti e filosofi, generalmente sono al di fuori della politica, non hanno una gerarchia definita, e il loro “Padre Spirituale” è nominato dal Re in persona.

Allineamento: Neutrale Buono o Neutrale

Kroll

Secondo i Nani e gli Gnomi, la sera, il Sole va a riposarsi sulla terra, e lì, dentro chissà quale montagna, nella notte dei tempi, ha scoperto il vero nascondiglio di Skotos, per questo ha creato Nani e Gnomi prima di qualsiasi altro essere vivente, egli ha insegnato loro il duro lavoro del minatore, del fabbro e del guerriero, poiché devono essere loro a scavare a fondo ed affrontare Skotos, per regalare a Phos la Vittoria tanto attesa.

I due popoli scavano, forgianno armi ed utensili e si preparano alla battaglia senza chiedere aiuto alle creature della superficie, nessuno infatti li potrà aiutare, saranno loro a vincere, e ne sono certi!

Chierici e Paladini sono poco presenti in questi popoli, anche se molto considerati, indossano vesti blu scuro con il Disco d'Oro sul cuore, hanno barbe e capelli raccolti in sottili trecce, non prestano alcun tipo di voto, ed eleggono il loro Patriarca assieme al Gran Khan dei Nani in persona.

SKOTOS

Il Male, il Caos, il Ghiaccio, la Distruzione.

Per tutte le razze e tutte le confessioni c'è un solo nemico: Skotos, il Signore del Ghiaccio!

Malgrado la grande vittoria degli “Eserciti del Sole” sugli Yezda, guidati da Avshar, di 4 secoli addietro, il culto di Skotos è rimasto ancora attivo nei sotterranei delle città o nei casolari abbandonati delle campagne, a lui si chiedono atroci favori in cambio dell'eterna dannazione dal paradiso di Phos.

Tali adepti, se trovati, potevano un tempo anche essere uccisi seduta stante, senza bisogno di processo, anche da normali cittadini, oggi invece, devono essere prima processati e, se ritenuti

colpevoli, immancabilmente giustiziati.

Al Dio del Ghiaccio fanno ancora riferimento molti clan fra i nomadi Yezda e Kamorth, due terribili popoli delle steppe nord-occidentali, e soprattutto moltissimi clan fra mostri e goblinoidi, che devono essere assolutamente sterminati.

I Pg non possono essere seguaci di Skotos

Allineamento: Caotico Malvagio

Domini: Acqua, Animale, Aria, Caos, Distruzione, Forza, Fuoco, Guerra, Inganno, Magia, Male, Morte, Psion, Terra, Vegetale, Viaggi.

Simbolo: Doppia "S" fatta a fulmine su fondo amaranto

Arma preferita: Qualsiasi

I NOMADI DELLE STEPPE NORD-OCCIDENTALI

DESCRIZIONE DEI REGNI

PARDRAYA e YEZD

Non si può parlare di nazioni, bensì di aree geografiche, in effetti le diverse popolazione che abitano queste immense pianure, non sanno neppure cosa sia uno stato (neppure gli interessa).

Si possono comunque individuare, all'interno di questo vero e proprio mondo a parte (composto da centinaia di clan di pastori nomadi) quattro ceppi principali:

- Gli Yezda, che abitano a Sud del Degird, a ovest di Makuran; da un secolo sono stati scacciati completamente, dal Re dei Re, dalle pianure di Makuran e la loro forza è ormai solo un lontano ricordo rispetto alla Guerra per Phos: oggi sono dispersi su un'area estremamente grande e povera, ma sono ancora legati al culto di Skotos e sono da sempre alleati con i Kamorth.
- I Kamorth, vivono a nord-ovest dei fiumi Shaum e Degird; sono i più barbari, e sono anch'essi devoti a Skotos o divinità malvagie riconducibili a Skotos stesso, non hanno alcun interesse, se non la sopravvivenza e il massacro, non hanno rapporti di alleanza con nessuno se non con gli Yezd.
- I Shaumkill, che abitano la parte centrale compresa fra i fiumi Shaum e Oglos; sono il gruppo più forte, numeroso e spezzettato, infatti seguono le più svariate divinità: dalle più oscure, alle più benevole, impossibile riportarle tutte o anche solo capirci qualcosa, pare comunque che molte possano essere ricondotte a Taran-Mad "il Vento che Soffia" divinità prettamente neutrale. Gli Arshaum sono nemici giurati dei Kamorth (che chiamano Pelosi) e contro di essi si riuniranno, e si accorderanno con qualsiasi altro popolo.
- I Khatrish che vivono ad est dell'Oglos; sono il gruppo meno forte, ma sono comunque in buoni rapporti con i Shaumkill, essi sono stati spesso a contatto con i videssiani, infatti ne hanno adottato alcune usanze e, in particolare, la religione, anche se non sono Ortodossi bensì Bilancieri.

Malgrado le varie battaglie e le fasi alterne di supremazia, si può dire che il popolo dominante è quello dei Shaumkill che, spesso anche con gli alleati Khatrish, è riuscito a scacciare al di là dello Shaum i Kamorth ogni volta che provavano ad attraversare il fiume per invadere le zone centro-orientali.

Shaumkill, Khatrish e Kubratoi (gruppo riconducibile ai Kamorth) si resero protagonisti nel lontano 1014 fv della spaventosa invasione di quelle che all'epoca erano le province orientali dell'impero Videssiano, oggi conosciute come Tagus, Namladen continentale e Penisole Boscosi di Busaco.

Non è chiaro, né come sia potuta verificarsi una così larga unione di intenti in popolazioni da sempre quantomeno divise, se non proprio nemiche, né come abbiano potuto attraversare in massa i monti Yurdaran (monti da sempre considerati "invalicabili") mantenendo una tale forza distruttiva, ma il fatto è che ci riuscirono, e si abbattono su quelle terre come uno spaventoso maremoto, spazzando via ogni traccia di civilizzazione, che con tanta fatica avevano portato i coloni videssiani. I Nomadi dominarono quelle regioni nello stesso modo in cui le avevano conquistate, senza pietà

riportandole alla “Dignità della Steppa”, trucidando senza riguardo e rendendo schiavi la maggioranza dei coloni.

La straordinaria impresa e l'enorme massacro compiuto dai nomadi, oltre a mettere in ginocchio l'impero videssiano, provocò anche una spaventosa crisi religiosa, tutto d'un tratto la certezza della Vittoria professata dall'ortodossia sembrava una colossale truffa, per questo in queste regioni nacquero le professioni degli Scommettitori e dei Bilancieri, confessioni che hanno cancellato il Dogma della certezza della Vittoria di Phos.

Passarono più di due secoli prima che i videssiani (con grande fatica) riuscissero a riconquistare quelle terre, ed anche se da allora sono passati più di mille anni, questo episodio è ancora ben presente nella memoria di queste popolazioni.

Prima della Guerra per Phos, gli Yezda erano una popolazione estremamente numerosa e battagliera, quindi sotto la guida di Avshar (che riuscì a riunire i vari Clan sotto la bandiera di Skotos) conquistarono Makuran e i suoi grandi pascoli, poi andarono all'assalto di Videssos, dopo la fine della guerra si stabilirono nelle pianure di Makuran, ma con la restaurazione dell'antico regno, essi vennero scacciati a ovest, oltre i fiumi Vek Rud e Kandamar.

Durante la Guerra, i Kamorth si unirono agli Yezd solo dopo la battaglia di Maraga, e scatenarono la reazione dei Shaumkill, che, come avevano già fatto i Katrish, si allearono ai videssiani e combatterono alcune battaglie decisive in suolo imperiale, per la Vittoria di Phos.

Clima, Flora, Fauna: Taiga/Prateria

Zone selvagge: Tutto

Razze: Quasi solo umani.

PG Tipici: Solo le classi legate alla natura: Stregone, Druido, Barbaro e Ranger

TARAN-MAD, “IL VENTO CHE SOFFIA”

I popoli delle steppe nord-occidentali credono in una moltitudine di divinità impressionante, alcune benevole ed altre malevole, ma la maggioranza sono divinità neutrali legate alla natura.

La maggioranza di queste divinità è riconducibile al culto di Taran-Mad “il Vento che Soffia” anche se può assumere molti nomi differenti.

Taran-Mad è chiaramente il padrone del vento e di tutti gli agenti atmosferici, da lui dipendono il ritmo delle stagioni, i movimenti delle nuvole che portano le precipitazioni, i fulmini che mandano a fuoco i pascoli, inondazioni, tempeste, siccità, ma anche verdi pascoli, acqua e selvaggina a volontà.

Come si può facilmente capire Taran-Mad rappresenta tutto quanto è vitale per la vita dei pastori nomadi della steppa, ed è per questo che il culto del vento è tanto diffuso e seguito.

Il “Vento” è anche considerato il tramite con il regno dei morti, infatti quando un nomade muore, Taran-Mad giudica se il defunto ha vissuto rispettando il proprio Clan e la “Dignità della Steppa”, se ciò si è verificato, l'anima del morto sarà portata via dal vento, e potrà contare su una vita eterna agiata, cavalcando fra verdi pascoli con numerosi capi di bestiame; se invece l'anima si è macchiata di crimini contro la Steppa o il proprio Clan, sarà condannata a vagare, a piedi, da solo, per la prateria, senza mai riposarsi né poter placare la fame, la sete e il freddo.

Nella maggioranza dei casi il culto di tale divinità è da considerarsi Neutrale puro, ma può anche essere Neutrale-Buono, Neutrale-Malvagio o Caotico-Neutrale, tutto dipende dal Clan con cui si ha a che fare.

Come è presumibile, non esiste una festa per questa divinità, ed i suoi sacerdoti, che sono presenti in ogni Clan, dove vengono considerate figure di spicco, vengono comunemente chiamati Sciamani, sia che siano Chierici o Druidi.

I Nomadi si rivolgono ai loro Sciamani per chiedere a Taran-Mad clemenza per il loro futuro, ma anche per mettersi in comunicazione con le anime dei loro antenati che cavalcano sui verdi pascoli o per contrastare gli spiriti dannati che infestano la pianura.

Allineamento: Neutrale puro (ma anche: Neutrale-Buono; Neutrale-Malvagio; Caotico-Neutrale)

Domini: Acqua, Animale, Aria, Bene, Caos, Distruzione, Fortuna, Forza, Fuoco, Guarigione, Guerra, Inganno, Magia, Male, Morte, Protezione, Psion, Sole, Terra, Vegetale, Viaggi.

Simbolo: Una nuvola carica di pioggia

Arma Preferita: Qualsiasi (il giocatore ne sceglie una alla creazione del Pg).

MAKURAN, E I QUATTRO PROFETI DI DIO

DESCRIZIONE DEI REGNI

IL REGNO DI MAKURAN

Quando lo stendardo scarlatto con il leone dorato viene portato di città in città, di feudo in feudo significa che il Re dei Re (possano i suoi giorni essere tanti e il suo regno accrescersi) sta richiamando tutti i suoi uomini alle armi, allora tutti scendono in strada per sentire il messaggero, essi vogliono udire una sola parola: Videssos!!! E allora tutti andranno a prendere armi e armature e trionfanti d'orgoglio, si uniranno al loro Signore per andare finalmente a saccheggiare la grande capitale degli odiati vicini!

Makuran è da sempre il nemico giurato di Videssos, nella storia millenaria di questi imperi le guerre non si contano, certo è, che per ben tre volte l'Avtokrator e i suoi soldati hanno saccheggiato Mashiz, mentre il Re dei Re ha solo potuto, in un paio di occasioni, imprecare, mentre osservava Videssos dall'altra parte dello stretto (chiamato Canale del Bestiame) senza poterla nemmeno cingere d'assedio.

Da circa un secolo ormai, il Re dei Re è tornato sul trono di Mashiz, ripristinando le antiche usanze e consuetudini, spazzando via i resti della dittatura degli Yezda (guidata da Avshar e Skotos) e il governo fantoccio che i videssiani hanno imposto dopo la guerra (possano tutti sprofondare nel Vuoto, portandosi dietro i loro falsi dei).

Il regno, nacque nel 221 con la coalizione dei Sette Clan e l'incoronazione del primo Re dei Re, ed è da sempre amministrato in maniera piramidale: in alto naturalmente il Re dei Re, appena sotto l'alta nobiltà dei Sette Clan, poi i feudatari locali della piccola nobiltà (chiamati Dinqan) ed infine la popolazione.

Nella pianura alluvionale, fra i fiumi Tib e Tubtub, conosciuta come "Terra delle Mille Città", non ci sono feudi, ed ogni singola città è amministrata direttamente da un emissario del sovrano, chiamato Marzban.

La Terra delle Mille Città è una regione abitata da sempre, in effetti le città sono costruite letteralmente con il fango, e sono talmente antiche che a furia di demolire i vecchi edifici e di costruirne sopra di nuovi, ora, sono costruite su piccole colline artificiali, da quest'area estremamente fertile proviene quasi tutto il sostentamento del regno, ed in caso di guerra, una fanteria leggera formata da ottimi arcieri.

Nelle altre regioni, soprattutto nel nord ovest, si trovano feudi più o meno grandi, che controllano piccoli villaggi di pastori e pochi contadini, da queste regioni proviene il nerbo dell'esercito, la famigerata Cavalleria Pesante, che essendo equipaggiata con armatura completa per cavallo e cavaliere, e lunghe lance, è in grado di travolgere con una carica qualsiasi ostacolo.

La Nobiltà di Makuran è molto legata alle tradizioni, così i nobili rinchiudono le loro mogli (di solito sono parecchie) all'interno di vere e proprie fortezze nelle fortezze, detti ginecei, visto che esse non ne possono uscire, ad ogni loro esigenza pensa il marito (o il padre, finché non vengono date in sposa in matrimoni puramente combinati) ed esse devono puramente pensare a dare un erede maschio al marito, ne risulta una vera e propria prigionia, certamente agiata, ma sempre una prigionia. Anche nella popolazione normale le donne sono sottomesse ai mariti, ma non vengono rinchiusi, poiché tutti devono provvedere al sostentamento familiare.

Stile di governo: Monarchia assoluta

Re dei Re: Leto Atreides

Comandante della Cavalleria: Principe Paul Atreides
Mobedhan Mobedh: Liubus Ganev
Bandiera: Leone rampante dorato su fondo rosso
Clima, Flora, Fauna: mediterraneo nella Terra delle Mille Città, Steppa fredda nel nord, desertico nel sud
Zone selvagge: Tutto eccetto la Terra delle Mille Città
Razze: Umani e Halfling nelle pianure, Gnomi e Nani sui Monti Dilbat
PG Tipici: Qualsiasi,
Chierici di uno dei Quattro Profeti, Paladini di Ghimill

DIO E I QUATTRO PROFETI

DIO

Egli non ha né forma né sesso, infatti gli uomini si rivolgono a “Lui” mentre le donne a “Lei”, egli è onnipotente, infatti è il creatore di ogni cosa.

Da tutte le Razze, alle quali ha donato il mondo, egli pretende l'osservanza delle regole che ha fissato, e fatto conoscere a tutti tramite i Quattro Profeti.

Dio è giusto ed imparziale, e quando la morte raggiunge una persona egli la giudica: se ha rispettato le leggi potrà accedere al paradiso, altrimenti, la sua anima verrà scaraventata nel Vuoto dove verrà dimenticata come se non fosse mai esistita.

Dopo aver dato alle Razze il mondo da lui creato, egli mandò fra le genti di Makuran (le più sagge) i Quattro Profeti, in modo da far conoscere a tutti la parola della vera fede e le sue volontà, i Quattro vagarono instancabilmente per la terra di Makuran, e insegnarono al popolo come avrebbero dovuto vivere per salire alla grazia del paradiso per l'eternità e cosa non avrebbero dovuto fare per essere scaraventati nel Vuoto, essi insegnarono bontà, onore e rispetto di ogni cosa, soprattutto per l'altro sesso.

La festa più importante è l'Avvento dei Quattro, che si svolge il 10 febbraio. I sacerdoti sono divisi a seconda di quale profeta seguono, così come la popolazione, indossano vesti giallo ocra e portano capelli lunghi, fanno voto di castità, povertà e sono completamente assoggettati al potere temporale del Re dei Re, infatti il Mobedhan Mobedh (il Padre Spirituale del clero) è nominato direttamente dal sovrano.

Allineamento: Legale Buono

Domini: Acqua, Animale, Aria, Bene, Conoscenza, Fortuna, Forza, Fuoco, Guarigione, Guerra, Legge, Magia, Protezione, Psion, Sole, Terra, Vegetale, Viaggi

Simbolo: I Quattro Profeti rossi in processione

Arma Preferita: Sceglierne una in base al Profeta che si segue.

NARSEH

E' il più giovane, infatti viene rappresentato con un accenno di barba, egli è il protettore di tutto ciò che è connesso alla natura, fra gli altri si rivolgono a lui i contadini per avere buoni raccolti e i marinai prima di salpare.

Arma Preferita: Ascia

GHIMILL

E' il Guerriero, infatti viene rappresentato con il viso duro segnato da una cicatrice, egli è il protettore della giustizia e dell'onore, a lui vengono dedicati gli eserciti che vanno in battaglia.

I Paladini e quei Chierici che amano il gusto della battaglia sono suoi devoti.

Arma Preferita: Spada Lunga/Spadone a due mani

SHIVINI

E' la madre di tutti, ed è la protettrice del focolare domestico, degli innamorati, e dei bisognosi, a lei ci si rivolge per avere un figlio e per guarire da una malattia.

Chi è devoto a Shivini cerca soprattutto armonia e serenità.

Arma Preferita: Mazza

FRAORSITH

E' il più vecchio e viene rappresentato con occhi che brillano luccicanti, egli è il protettore delle arti, dei mestieri e delle scienze.

Sono suoi adepti sia maghi che artigiani, sia artisti che burocrati.

Arma Preferita: Mornig Star

IL REGNO “FUORI DAL CONTINENTE”

AGRILINAAD

L'UNIONE DELLE GRANDI CASE

L'arcipelago di Nerv venne scoperto dal navigatore videssiano Karnazis, che, nell'autunno del 856, venne letteralmente sbattuto sulle sue coste da una terribile tempesta, a cui cercava di sottrarsi con la sua flotta mercantile. Karnazis (che come ogni mercante videssiano aveva gran fiuto per gli affari) pensò subito di aver trovato un nuovo mercato, in cui riversare ogni sorta di merce e, magari, farsi ripagare direttamente in oro dalle arretrate ed ingenuo popolazioni delle Isole.

Prima di ritornare sul continente, il mercante si trasformò in esploratore e cartografo, circumnavigò infatti le isole maggiori, ed approdò in alcuni punti, per incontrare i nativi. Dalle navi avvistò anche delle incredibili costruzioni megalitiche, antiche di migliaia di anni. L'esplorazione non fu troppo difficile, infatti non un solo uomo morì durante i mesi invernali in cui si trattene nell'arcipelago e non ci furono scontri con i nativi che parevano abbastanza cordiali.

In seguito, però, le cose non andarono come il mercante aveva sperato, in effetti, le isole erano troppo lontane dal continente, e le popolazioni si dimostrarono chiuse e fredde ai commerci, così rimasero sempre al di fuori delle rotte commerciali.

L'impero utilizzò queste isole come carcere e terra d'esilio per gli indesiderati, poi, durante la guerra d'indipendenza di Tagus, Agder e Namladen, alcune case nobiliari di questi regni, cadute in disgrazia, trovarono rifugio sulle isole e nel 1662 fv diedero vita ad un regno indipendente.

All'inizio i nuovi padroni non trovarono difficoltà a prendere il potere, quando però, con il passare degli anni presero contatto e si mescolarono con la popolazione indigena, furono loro a cambiare religione, leggi e stile di vita, completamente affascinati dalla cultura locale.

Delle decine di casate di uomini ed elfi che sbarcarono più di sette secoli fa, con il disco di Phos sullo stendardo, ne sono rimaste cinque, tutte di Mezz'Elfi, unite sotto la bandiera di Agrilinaad, il Consiglio delle Grandi Case, che governa l'Arcipelago di Nerv con la benevolenza del popolo di Yr. Se per i “conquistatori” è cambiato tutto, cos'è cambiato per la popolazione locale? Nulla, ad eccezione della gran quantità di Mezz'Elfi presenti oggi.

Gli abitanti dell'arcipelago sono l'unico popolo a sostenere che la terra non sia piatta, bensì sferica, e che sia essa a girare intorno al sole, insieme alle sue lune, e non viceversa; essi sostengono che vi siano altri milioni di sistemi come questo sparsi nell'universo, e credono che la cometa Yr li percorra tutti impiegandovi 15 anni.

I nativi non conoscono alcun sistema per provare questa teoria ma la accettano come un dogma venuto da Yr. Nelle antichissime costruzioni, delle quali i locali non sanno dire nulla, sono presenti dei bassorilievi raffiguranti questo sistema celeste, questi sono contornati da strane scritte che purtroppo oggi nessuno è in grado di comprendere.

Stile di governo: Pentacrazia nobiliare

Signore di Agrilinaad: Barone Liren Ardalín

Bandiera: Mezza foglia rovesciata di Platano rossa tagliata in diagonale, su fondo nero con 5 stelle d'oro (una per ogni Grande Casa)

Guida Spirituale: Ibalard Pardakas
Clima, Flora, Fauna: Mediterraneo secco
Zone selvagge: Tutto
Razze: Umani in maggioranza fra la popolazione; Elfi e soprattutto Mezz'Elfi, frà la nobiltà.
PG Tipici: Qualsiasi; soprattutto quelli legati alla natura
Chierici del panteon di Yr, Paladini di Liox

IL PANTHEON DI YR

YR

Gli abitanti dell'Arcipelago di Nerv credono da sempre che sia il Cosmo ed i suoi astri a guidare la vita sul mondo, essi credono che Yr, una visibilissima cometa che passa ogni quindici anni, sia il sovrano dell'universo che passa a controllare cosa accade su questo mondo, egli viene per giudicare i morti.

Colui che ha vissuto un'esistenza giusta e onesta verrà accolto nella luce della sua scia e potrà godere di tutte le bellezze dell'universo, chi invece si è macchiato di crimini, brucerà per l'eternità nel corpo del figlio rinnegato di Yr, Hunk, la fredda stella che indica il nord.

Yr è lo sposo di Natianne, la volubile natura, ed è il padre di Liox, il sole; Delene e Taviel, le due lune; e Hunk, la stella del nord, che si è ribellato al padre ed è stato confinato ai margini dell'universo costretto ad alimentarsi solo di anime malvagie come la sua.

I festeggiamenti di Yr si svolgono per l'intera prima settimana di novembre, una volta ogni 15 anni, in concomitanza con il passaggio della cometa.

Allineamento: Neutrale Buono

Domini: Acqua, Animale, Aria, Bene, Conoscenza, Fortuna, Forza, Fuoco, Guarigione, Guerra, Legge, Magia, Protezione, Psion, Sole, Terra, Vegetale, Viaggi

Simbolo: Cometa Azzurra

Arma Preferita: Spada Lunga

NATIANNE

E' la volubile consorte di Yr, la natura stessa, lasciata sul pianeta per nutrire tutte le razze viventi, può essere buona e gentile ma anche spietata e crudele, comunque sempre imperscrutabile e bellissima.

I suoi Chierici sono molto rari, in effetti è molto più facile vedere Druidi o Ranger gestire i suoi piccoli templi dispersi nei boschi o edificati dalle comunità contadine; qui la gente va a pregare e lascia offerte. Spesso sono proprio Druidi e Ranger ad essere a capo di queste comunità rurali.

La ricorrenza più importante è la Festa del Risveglio, che si svolge la terza domenica di marzo, in onore dell'arrivo della primavera.

Allineamento: Caotico Neutrale

Domini: Acqua, Animale, Aria, Caos, Fortuna, Fuoco, Inganno, Terra, Vegetale, Viaggi.

Simbolo: Fiore di Viola

Arma Preferita: Mazza Ferrata o Randello

LIOX

E' il figlio maggiore di Yr, Il sole, lasciato vicino al pianeta per controllare gli esseri viventi durante il giorno, è il protettore degli eserciti ed un giudice inflessibile, infatti nulla sfugge ai suoi occhi di luce.

I suoi chierici sono chiamati spesso a giudicare ed accompagnano gli eserciti in battaglia, nei suoi templi, presenti in tutte le città, vengono addestrati forti paladini.

La festa più importante è il Giorno di Liox che si svolge il giorno del Solstizio d'Estate, quando il figlio di Yr si mostra in tutto il suo splendore.

Allineamento: Legale Buono

Domini: Bene, Conoscenza, Forza, Fuoco, Guarigione, Guerra, Legge, Protezione, Sole.

Simbolo: Testa di Leone con criniera di Fuoco

Arma Preferita: Spadone a due mani

DELENE

Durante la notte, quando Liox va a controllare l'altra parte del mondo, arrivano le sue sorelle Delene e Teviel, per non lasciare gli esseri viventi completamente senza luce.

Delene è la Luna più grande e splendente, ed è anche la maggiore delle sorelle, essa, nelle intenzioni di Yr, dovrebbe continuare il lavoro del fratello durante la notte, ma lei non se ne cura affatto, ed infatti alla sua debole luce si muovono tutti gli esseri viventi quasi indisturbati; ci sono giorni in cui addirittura cerca di usurpare il fratello (eclissi) anche se poi è sempre Liox a vincere.

I seguaci di Delene adottano la filosofia del vivi e lascia vivere, e difficilmente si interessano di qualcosa che non li minaccia direttamente, i suoi templi come i suoi Chierici non sono poi molti, e si possono trovare sia nelle città, come nelle campagne, ma sempre in zone appartate.

Delene non ha una festa propria, in effetti non le interessa nemmeno questo.

Allineamento: Neutrale

Domini: Conoscenza, Fortuna, Inganno, Magia, Psion.

Simbolo: Lupo che ulula ad una luna rossa.

Arma Preferita: Mazzafrusto

TEVIEL

E' la sorella minore di Delene, ed è la piccola luna che attraversa il firmamento della notte, essa dona amore, gioia e tranquillità, alla sua debole luce chiunque può trovare serenità, lontano dai doveri che impongono le leggi.

La Piccola Dea è amata quasi quanto lo stesso Yr, i suoi Chierici, come i suoi templi sono ovunque, Città, Borghetto, Villaggio che sia, spesso sono costruzioni graziose e semplici, edificate in belle piazzette lontane dal frastuono.

La Festa della Bella si svolge nella prima settimana di agosto, quando la Piccola Luna è piena e più vicina alla terra

Allineamento: Caotico buono

Domini: Bene, Caos, Conoscenza, Fortuna, Guarigione, Magia, Protezione, Psion, Viaggi.

Simbolo: Ninfa d'argento

Arma Preferita: Mazza

HUNK

E' la fredda stella che indica il Nord, è il secondo figlio di Yr, che doveva condividere il firmamento del giorno con Liox, purtroppo però la gelosia per essere meno splendente del fratello lo ha reso cieco d'odio.

La leggenda dice che nella notte dei tempi, Hunk abbia cercato di uccidere Liox per usurparne il posto, così, per quindici anni, il mondo è caduto nell'oscurità, fra guerre sanguinarie e giorni senza luce, finché Liox non lo ha battuto, poco prima dell'arrivo di Yr, che lo ha poi punito mandandolo ai confini dell'universo.

Da allora, con la sua fredda luce fatta d'odio e malvagità, cerca di irretire le anime degli esseri viventi, per condurli sui sentieri della dannazione, in questo modo, quando Liox giudica i morti, quelli che hanno compiuto azioni malvagie vengono mandati da Hunk, che brucia le loro anime per l'eternità, in modo da aumentare la propria luminescenza.

L'infausta ricorrenza di Hunk è il 17 dicembre, quando la stella brilla più del solito, e sembra poter aumentare di molto la propria influenza, in questa notte tutti i componenti della famiglia dormono nella stessa stanza con le finestre sbarrate, in modo da proteggere i più deboli.

I Pg non possono essere seguaci di Hunk

Allineamento: Caotico Malvagio

Domini: Acqua, Aria, Caos, Distruzione, Fortuna, Forza, Fuoco, Guerra, Inganno, Magia, Male, Morte, Psion, Terra.

Simbolo: Stella Bianca

Arma Preferita: Ascia

I REGNI SUD-OCCIDENTALI E IL “PROFUMO DEL DESERTO”

DESCRIZIONE DEI REGNI

OBIDOS

La Città Stato di Obidos è la nazione più giovane delle Morninglands, infatti uno sconosciuto e intrepido capitano di ventura se ne impossessò nel 2235 fv, pochi anni dopo il Golpe Militare ad Azlejur, approfittando del disordine generale ancora presente. I militari di Azlejur, alleati per l'occasione con Makuran, hanno cercato di riprendersi questa fortezza, ma l'incredibile disfatta subita nei confronti di un esercito dieci volte più piccolo è solo servita ad accrescere la fama di questo “signor nessuno”.

La città di Obidos è da sempre stato il Porto-Fortezza più importante dell'area, e si è sempre ritenuto che chiunque lo controllasse, avesse libero accesso a tutto l'occidente, ed in particolar modo al “Profumo del Deserto”, per questo videssiani e makurani se lo contendevano da sempre, ma in seguito agli accordi di pace del 1768 fv lo avevano poi lasciato ai neutrali Principi di Azlejur.

Dopo la vittoria sugli Yezda nella Guerra per Phos, l'Avtokrator avrebbe di nuovo voluto riprendere il controllo del porto, ma i suoi stessi alleati non lo hanno permesso, visto che avrebbe ricreato una situazione di monopolio marittimo commerciale; quando poi con il Golpe nel Principato, Videssos pensava di poter rientrare in gioco, il “signor nessuno” ha preso l'Avtokrator alla sprovvista, e ha costretto tutti a rassegnarsi allo “stato di fatto”.

Oggi la città prospera, forse anche più di Videssos, controlla tutto il traffico marittimo dell'area, in particolar modo il commercio del “Profumo del Deserto”, per questo tutti i regni, volenti o nolenti, sono stati costretti ad allacciare rapporti diplomatici con gli ambasciatori di Obidos, e a temere il suo fantomatico leader.

Dopo l'incredibile impresa di questo comandante venuto dal nulla, in tutte le corti delle Morningland per molti anni vi è stata una sola domanda : “Chi è quel maledetto tizio?” Purtroppo non c'è alcuna risposta, nessuno conosce il suo volto, il suo vero nome o da dove venga, nemmeno i suoi stessi fidati ambasciatori sembrano averlo mai visto o incontrato, però tutti conoscono le sue incredibili gesta sul piano militare e politico, sia con azioni di forza, sia con la diplomazia, si fa chiamare semplicemente “El Torito” (il Toro, nel dialetto locale) per la determinazione con cui si abbatte sugli ostacoli, ed ha assunto il titolo di “Primo Cittadino”, per il resto ci sono solo fantasiose congetture, la più sensata lo addita come Psion.

Il Primo Cittadino è a capo di uno stato completamente laico, in compenso non ha minimamente toccato le proprietà delle comunità religiose presenti fra la popolazione cittadina, e anzi, sembra le omaggi di cospicue offerte annuali.

Si dice anche che, poco dopo il suo colpo di mano, una folta banda di predoni legata a oscure divinità del deserto riconducibili a Skotos volesse allearsi con lui, per razzare le città portuali dell'Alentejo, “El Torito” per tutta risposta li ha letteralmente spazzati via.

Stile di governo: Monarchia assoluta (forse)

Primo Cittadino: “El Torito”

Bandiera: Toro rampante bianco su fondo granata

Clima, Flora, Fauna: Mediterraneo

Razze: Qualsiasi

PG Tipici: Qualsiasi, anche se vi sono prove non confermate di una presenza superiore alla norma di Psion;

Paladini e Chierici di Phos (qualsiasi confessione) o dei Quattro Profeti

PRINCIPATO DI AZLEJUR

Il clima estremamente arido permette la sopravvivenza umana solo nelle zone con presenza d'acqua: nelle oasi, sulla costa e soprattutto sulle sponde del Rouge, che con le sue ritmiche piene, rende fertili le aree, altrimenti desertiche, immediatamente circostanti.

Sulle sponde del Grande Fiume si concentrano la maggioranza della popolazione, le città e le aree coltivabili. Pochi gruppi (a detta del regime) di Fremer, bellicose tribù nomadi, vivono negli sconfinati spazi del Deserto d'Areio, sfruttando al meglio le oasi più nascoste.

Il titolo di Principe è puramente di facciata infatti ormai da 1 secolo, sale al trono un alto membro del comando militare. Nel 2218 f.v. l'amato Principe Ereditario Shaddam Padisha IV venne ucciso nel golpe militare comandato da una stretta cerchia di generali dissidenti che, da allora, detengono il potere, schiacciando ogni possibile voce di ribellione.

L'unica opposizione presente è offerta dalle tribù libere del deserto: i Fremer, ai quali ogni anno, si aggiungono centinaia di giovani oppressi dal regime.

Gli implacabili guerrieri Fremer (spesso Barbari) compiono attacchi rapidi e improvvisi alle carovane che tentano di raccogliere il "Profumo del Deserto" e agli avamposti militari più esposti; essi rappresentano una vera spina nel fianco del regime che, dal canto suo, tenta inutilmente di debellarli.

I Fremer si riconoscono dall'incredibile colore degli occhi: un luminoso blu cobalto; essi sono gli unici a sapersi muovere in aperto deserto con limitate scorte d'acqua, e senza incappare nelle tempeste o nei terribili mostri che lo abitano, nessuno conosce i loro numeri, l'ubicazione dei loro nascondigli, chi siano i loro capi o dove trovino viveri e materiali, comunque sia, essi si sentono i legittimi padroni del Deserto d'Areio e del suo "Profumo", cosa che di fatto è indiscutibile.

Stile di governo: Dittatura militare

Principe: Generale Ratko Lazic

Comandante di Stato Maggiore: Generale Drazen Mladic

Ministro della raccolta del "Profumo del Deserto": Maresciallo Miljan Rokossowsky

Patriarca di Phos: Colonnello Dejan Salovic (Ortodosso)

Bandiera: Falco rosso in volo su fondo nero-verde tagliato in diagonale

Clima, Flora, Fauna: Desertico

Zone selvagge: Tutto eccetto le rive del Rouge

PG Tipici: Qualsiasi;

parecchi barbari fra le tribù Fremer;

Paladini e Chierici Ortodossi di Phos o dei Quattro Profeti, nelle città lungo il Rouge; di religione Fremer nel deserto.

RELIGIONE E CREDENZE FREMER

La bizzarra ma affascinante cultura Fremer ha prodotto un altrettanto bizzarra ed affascinante dottrina, in essa si possono trovare alcune similitudini con la religione makurana: in effetti la divinità viene chiamata semplicemente Dio, e vengono ricordati numerosi profeti, per il resto, però, non ci sono punti di contatto.

Il più importante profeta (Bashar, colui che ha visto) racconta, nel suo testo sacro (La Bibbia), di aver visto, grazie all'uso del "Profumo del Deserto" che lo ha messo direttamente in contatto con Dio, la vera provenienza del Popolo Fremer: egli racconta di come abbiano emigrato per secoli fra indicibili sofferenze, attraverso ben 7 luoghi differenti, fino a giungere, più di 4000 anni fa, scavalcando i Monti Locventz, nel deserto d'Areio.

Dio avrebbe riservato al suo popolo questo difficile e triste destino per metterlo alla prova, se i Fremer riusciranno a superare tutte le sofferenze a cui verranno sottoposti, arriverà il momento della gloria, infatti La Bibbia dice:

“Un giorno, giungerà il Kuisaz Haderah, l'essere perfetto, il messia, il condottiero, egli sarà uno straniero, ma conoscerà i costumi Fremer senza averli mai imparati, egli sarà un uomo ma berrà l'Acqua della Vita e non morirà, egli condurrà il Popolo Fremer alla Jihad, la guerra santa, scaccerà gli oppressori e farà piovere nel deserto, regalando al Popolo la libertà e l'Eden.”

Solo in rarissime occasioni i Fremer invocano Dio, tutti i riti e le usanze sono invece riferiti alla Regola di Amtal (altro profeta) che definisce la Legge dell'Acqua.

Molti stranieri che si trovano a contatto con i Fremer confondono Amtal (l'acqua) con Dio, ma ciò è profondamente sbagliato, il Popolo del Deserto non invoca Dio, per il semplice motivo che egli non esiste per ascoltare le lacrimevoli suppliche degli uomini, ma solo per giudicare il loro cammino.

Essi incentrano tutti i loro riti, invece, sulle cose più preziose del deserto: l'acqua e naturalmente, il “Profumo del Deserto”

In effetti, per sopravvivere nel terribile Deserto D'Areio, bisogna attenersi a regole ferree, che non possono essere modificate nemmeno per il più nobile dei sentimenti o ideale, un solo errore o distrazione e l'acqua viene presto a mancare e un'intera tribù, fino a quel momento prospera, può venire annientata dalla sete.

Questi sono i motivi che rendono i Fremer così ligi alla Regola di Amtal (la Legge dell'Acqua) facendoli spesso sconfinare nel fanatismo, essi infatti non conoscono alcuna pietà, ed applicano le più spaventose usanze pur di non sprecare la minima goccia.

Nella cultura Fremer la religione è chiaramente importantissima, di altrettanta considerazione gode naturalmente il clero; per ogni tribù può esserci una sola guida spirituale (Reverenda Madre) che viene sostituita al momento della morte, attraverso un tragico cerimoniale.

La Reverenda Madre deve essere esclusivamente donna, questo perché il rito di iniziazione di una giovane adepta prevede che essa debba bere l'Acqua della Vita, tale sostanza non è altro che acqua mescolata al “Profumo del Deserto”, che in questo modo diventa un forte veleno, al quale solo le donne possono sopravvivere.

Alla nuova Reverenda Madre, che miracolosamente non muore avvelenata, l'Acqua della Vita dona il contatto con Dio, e quindi la possibilità di ricevere saggezza e conoscenza (tramite allucinanti visioni), e naturalmente capacità magiche.

L'Acqua della Vita non lascia scampo agli uomini (fa anche strage delle giovani adepte) per questo le credenze prevedono che l'ultimo modo, quello realmente infallibile, per riconoscere il Kuisaz Haderah, è permettere allo straniero, che lo richiede, e che abbia già dimostrato di possedere tutte le altre qualità necessarie, di bere l'Acqua della Vita.

DIO

Allineamento: Legale Neutrale

Domini: Acqua, Animale, Aria, Conoscenza, Forza, Fuoco, Guarigione, Guerra, Legge, Magia, Protezione, Psion, Sole, Terra, Vegetale, Viaggi.

Simbolo: Oltre lungo e stretto contenente l'Acqua della Vita.

Arma Preferita: Kindjal (spada corta a due lame), Cryss (pugnale fatto con il dente di un Verme delle Sabbie, per statistiche vedi Kukri, Manuale Giocatore)

IL “PROFUMO DEL DESERTO”

Il “Profumo del Deserto” non è altro che una polvere finissima, che nasce nell'Areio; solo pochissimi uomini del Principato d'Azlejur ed i Fremer del deserto sono in grado di trovarla e distinguerla dalla normalissima sabbia, essa è un bene preziosissimo, poiché è il tramite attraverso cui è possibile utilizzare Arti Magiche e Psioniche.

L'aggiunta di una minima quantità, sulle mani, di questa polverina, permette agli incantatori arcani, che conoscono le necessarie formule, la riuscita degli incantesimi; a Druidi e Ranger, con la dovuta esperienza, di sfruttare le forze della natura; mentre basta ingerirne una piccola quantità, per mettere

in contatto Chierici e Paladini con la propria divinità, e ricevere da essa gli incantesimi, e permette agli Psion di aprire la mente a sufficienza e poter quindi sfruttarne le capacità.

Il “Profumo del Deserto” è solo il tramite attraverso cui è possibile sfruttare gli incantesimi e i poteri più potenti: un Chierico che non crede, non riceverà comunque gli incantesimi; un Mago che non conosce, non può certo inventarsi una formula a caso; uno Psion senza la “mente allenata”, non può certo sfruttarne la forza!

Se utilizzato in eccessive quantità, il “Profumo del Deserto” risulta velenoso, ma il suo funzionamento è opposto a quello di un normale veleno, in effetti il soggetto avvelenato per sopravvivere, deve continuare a rimanere a contatto con la sostanza, solo i Fremer, che nascono e vivono in essa, riescono a sopravvivere senza.

L'avvelenamento causato dalla finissima polvere è riconoscibile dalla particolare pigmentazione che assumono gli occhi: un lucente blu cobalto. In tutti i paesi l'avvelenamento da “Profumo del Deserto” è punito con il carcere (al quale segue la morte del soggetto a causa della mancanza della sostanza).

Da sempre, le terribili tempeste di sabbia, che si formano nel deserto d'Areio, hanno trasportato la finissima polvere nei più alti strati dell'atmosfera, e da lì, i venti l'hanno trasportata nelle più lontane lande delle Morninglands, permettendo a chiunque avesse le necessarie conoscenze o capacità, di sfruttare la magia.

Dopo che, ormai 1800 anni fa, è stato scoperto che era appunto questa sostanza a permettere l'uso della magia (molto lieve a causa della scarsa presenza nell'ambiente) e che quantità leggermente più elevate avrebbero permesso incantesimi estremamente potenti, essa è diventato il bene più desiderato da tutti i re.

Per secoli sono stati mandati nell'Areio spedizioni di esploratori e interi eserciti, per impadronirsi del “Profumo”; i pochi che sono tornati, rigorosamente a mani vuote, hanno raccontato della sete, del caldo, delle spietate popolazioni, di mostri inimmaginabili e di terribili tempeste di sabbia: impossibile, per chiunque non sia un Fremer, rimanere a lungo nel deserto!

Da allora, si è cercato di commerciare con le tribù indigene, e di raggirarle in tutti i modi; l'antichissima lotta fra Makuran e Videssos è da far risalire alla vana ricerca di accaparrarsi il prezioso bottino.

La nascita della dinastia dei Padisha, Principi di Azlejur, si perde nelle più subdole strategie politiche di chissà quale potenza; per quasi 600 anni i Principi hanno governato, più o meno con legittimità, sulle popolazioni stanziato lungo il Rouge, e più o meno nominalmente, sui guerrieri Fremer del deserto, certo è, che con il passare dei secoli, la famiglia reale ha sempre più rispettato le esigenze delle popolazioni del deserto e sempre più scontentato i mercanti e le potenze straniere come Videssos e Makuran.

Sembra che sia stata questa la vera ragione che ha scatenato il golpe militare del 2218, e sembra che, alle spalle dei militari dissidenti, vi siano proprio i principali regni delle Morninglands richiamati dalle proteste dei mercanti.

Con la fine della dinastia dei Padisha, sembrava ormai che, attraverso i militari, vi fosse un grande sfruttamento delle risorse del deserto a scapito dei Fremer che, se non avessero collaborato, sarebbero stati spazzati via, ma l'impresa del “Torito”, che ha letteralmente sbattuto la “Porta d'Occidente” di Obidos in faccia ai vari regnanti, ha ribaltato la situazione.

Oggi i Fremer commerciano direttamente con Obidos, saltando i militari di Azlejur, così il prezzo del “Profumo” è rimasto molto alto e le quantità basse, (quello raccolto dagli stessi militari che riesce ad evitare le razzie del popolo del deserto è irrilevante) ed i Fremer hanno i guadagni necessari per sostenere la loro causa contro i militari e le potenze straniere, in più Obidos commercia indistintamente con ogni regno delle Morninglands senza alcun favoritismo.

La situazione è ora ad un punto di stallo, tutti sono contro tutti e comunque tutti finiscono per sostenersi, finché lo stallo rimane tale, la pace è sicura, anche se appesa a un filo, ma se dovesse succedere anche il minimo cambiamento, allora tutte le Morninglands potrebbero diventare un immenso campo di battaglia...

IL RESTO DEL MONDO

Le Morniglands sono circondate da due lati (est e sud) dal Mare dei Naviganti, naturalmente voci e leggende che parlano di terre dorate, isole lontane e mostri terribili si sprecano, ma devono essere definite solo chiacchiere e racconti per bambini, in effetti l'Arcipelago di Nerv, è già lontanissimo dal continente ed oltre nessuno si è mai spinto.

A nord di Haloga e di Pardraya si estende una zona inesplorata dalle condizioni climatiche impossibili, in effetti nessuno conosce dove finisca la terra e dove cominci il mare o cos'altro, questi sono territori che non fanno gola a nessuno e non fanno sognare nemmeno i più piccoli.

Dell'ovest invece vi sono numerose voci e parecchie leggende, alcune di esse sono assunte addirittura come certezze: oltre gli invalicabili monti Locventz, dovrebbe estendersi una sterminata landa desertica completamente disabitata, ma oltre questa regione, e oltre un ulteriore tratto di mare dovrebbe trovarsi l'Isola di Preyden e le Tre Isole Adiacenti, una terra ricca di uomini e oro, i suoi tredici Re spaventano tutte le corti dei regni delle Morninglands, non a caso Preyden viene comunemente chiamata l'Isola dei Potenti....

LA STORIA

Il calendario è normalmente calcolato in maniera differente da cultura a cultura: secondo i makurani gli anni vanno calcolati rispetto all'incoronazione del primo Re dei Re (quindi dovremmo essere nel 2091); secondo l'incomprensibile calcolo astronomico che usano gli abitanti dell'arcipelago di Nerv, dovremmo essere nel 9° anno del 18° ciclo minore del 158° ciclo maggiore che la cometa di Yr ha completato, mentre per i Fremer d'Azlejour il calendario viene calcolato rispetto al loro arrivo nel deserto (quindi dovremmo essere nel 4042).

Secondo gli Elfi invece (che hanno fiuto per gli avvenimenti importanti) siamo nel 2312 dell'Era di Videssos, infatti il calendario ufficiale del continente viene calcolato rispetto alla Fondazione della Città di Videssos (0 fv).

Di quelle epoche lontane si ricorda la straordinaria ascesa della "Città delle Cento Cupole", divenuta capitale di un immenso Impero, comprendente tutte le Morninglands orientali. Mentre oggi le battaglie, i trattati, i tradimenti, i successi e le sconfitte, che per più di due millenni hanno caratterizzato la vita della Stirpe degli Avtokrator sono ammantate dalle nebbie del tempo e del mito, non si può dimenticare la grande rivalità con il Re dei Re di Makuran, che tutt'ora scalda i cuori dei due popoli.

Il primo contatto risale all'inizio del III° secolo. Fu subito guerra, ed è stato così che i Sette Clan di Makuran si sono alleati stabilmente, sotto lo stendardo del Leone d'Oro del Re dei Re, nel 221.

L'altro fatto decisivo avvenne nel 516, un Mercante-Mago di Videssos giunto nel deserto d'Areio, scoprì l'importanza del

IN BREVE

- 0 Fondazione della città di Videssos – incoronazione del primo Avtokrator.
- 221 Nascita del Regno di Makuran – incoronazione del primo Re dei Re
- 516 Scoperta del "Profumo del deserto"
- 541 Videssos scopre e colonizza l'isola di Lerbenga
- 552 Videssos colonizza Namladen continentale
- 565 Videssos colonizza Tagus
- 594 Makuran edifica il Porto-Fortezza di Obidos
- 596 Makuran colonizza le sponde del Rouge
- 710 L'Avtokrator Serbakos conquista Agder

“Profumo del Deserto” nell'uso della magia; da allora tutti hanno fatto qualunque cosa per accaparrarsi la preziosa sostanza, ed è stato probabilmente questo il motivo dell'eterno attrito fra Videssos e Makuran.

Fino alla fine del X secolo i problemi principali degli Avtokrator e dei Re dei Re erano stati: allargare i confini dei propri Imperi (VI – X secolo), schiacciare i rivali sotto i propri stivali ed accaparrarsi definitivamente il “Profumo del Deserto”, ma nel 1014 l'Impero di Videssos venne messo in ginocchio da una spaventosa invasione delle popolazioni nomadi della steppa di Pardraya.

Nessuno sa come questi popoli abbiano potuto attraversare le montagne con tanta facilità, comunque sia, essi si riversarono nelle Penisole Boscosi di Busaco, nel Tagus e nel Namladen continentale, come l'onda di un maremoto, cancellando tutto e tutti, solo gli Elfi di Agder si salvarono dall'invasione. Nel giro di appena due anni tutti gli sforzi per colonizzare quelle terre andarono in fumo e persero la vita centinaia di migliaia di persone, spazzati via dalla marea dei nomadi; l'Impero si ritrovò d'un tratto privato delle sue preziose colonie, ed i Nomadi accampati fuori dalle mura della Capitale.

Fortunatamente però i Nomadi avevano perso la loro devastante forza d'urto disperdendosi per gli immensi spazi che avevano conquistato, e così, come la marea era montata, così lentamente si ritirò, anche se ci vollero più di duecento anni per riportare quei territori sotto l'effettiva sovranità dell'Avtokrator. Dalla seconda metà del XIII secolo quindi, l'Impero poté nuovamente concentrarsi unicamente sul Regno di Makuran e sul Profumo del Deserto, ma fu semplicemente un periodo di transizione, infatti ormai, i semi della sfiducia e dell'Indipendenza dal dominio videssiano erano stati piantati, e nel 1585 fu quella che allora era la provincia videssiana di Namladen dichiarò la propria indipendenza dalla corona Imperiale, subito seguita dalle province di Tagus e Agder, e dopo quattro anni di guerre che portarono ad un sostanziale nulla di fatto, le parti si accordarono nel 1589 con la firma del Trattato di Metepont. Le tre province ottennero l'indipendenza, ma Videssos avrebbe mantenuto legami commerciali e di alleanza in caso di aggressione.

Ben presto però, Tagus precipitò nel caos della guerra civile.

Videssiani, Namladen ed Elfi sbarcarono i loro eserciti sulle coste, per spartirsi con le armi l'immenso sapere magico; solo in extremis le Città-Scuole trovarono un accordo per un'alleanza e riuscirono a respingere gli invasori.

Il XVII secolo fu ancora caratterizzato dalla nascita di altri regni indipendenti, ma soprattutto si cercò (inutilmente) di mettere fine alle eterne rivendicazioni e guerre per il possesso dell'area del deserto d'Areio.

Fino al 1624 fu le popolazioni abitanti le sponde del Rouge non erano mai state veramente indipendenti, visto che appena una potenza prendeva il sopravvento, occupava le città sul Grande Fiume, per organizzare la raccolta del prezioso “Profumo del Deserto”.

712 L'Avtokrator Serbakos conquista Haloga

856 Scoperta dell'Arcipelago di Nerv

948 I videssiani fondano la colonia di Prista

1014 Invasione dei Nomadi delle Province di Tagus Namladen e delle Penisole di Busaco

1250 Riconquista definitiva delle - Province Orientali

1300 Videssiani

1585 Dichiarazione d'Indipendenza di Tagus, Agder e Namladen

1589 Trattato di Metepont – indipendenza di Namladen, Tagus e Agder

1590 Guerra civile di Tagus

1624 Nascita del Principato d'Azlejour

In quello stesso anno però, a seguito dell'ennesima crisi diplomatica fra Videssos e Makuran e grazie alle pressioni degli altri regni, venne permessa la nascita del Principato d'Azlejour, che avrebbe dovuto garantire una certa neutralità.

Nei secoli successivi comunque la situazione cambiò poco.

I Principi infatti, pur di mantenere un minimo d'indipendenza, rimasero sempre all'ombra della potenza dominante al momento.

Nel 2218 però, quando il Principato sembrava aver assunto una reale autonomia, con un'apertura alle popolazioni del deserto a discapito delle potenze straniere, i militari locali, probabilmente al soldo di qualcuno, presero il potere con un colpo di stato, facendo nuovamente relegare il paese a “Miniera di Profumo” per le potenze straniere.

Durante la Guerra di Secessione, Tagus, Namladen e soprattutto Agder, espulsero numerose casate nobiliari, con l'accusa di collaborazionismo e spionaggio; queste si rifugiarono nell'Arcipelago di Nerv, dove nel 1662, fu i resti di quelle famiglie straniere, oggi abbondantemente mescolate con la popolazione indigena, dichiararono l'Arcipelago indipendente da Videssos e fondarono l'Unione delle Grandi Case di Agrilinaad.

L'Avtokrator fu costretto a lasciar fare, vista la distanza dalle Isole e l'impossibilità di privarsi della flotta durante una delle tante crisi con Makuran.

Appena un secolo dopo, (1768 fv) Videssos e Makuran giunsero, in seguito ad un'altra guerra, ad un sostanziale equilibrio e sottoscrissero degli storici accordi di pace per risolvere la spinosa questione dell'importante Porto-Fortezza di Obidos. Esso venne assegnato al Principato di Azlejour grazie al principio di sedicente neutralità del Regno.

Dopo tanti secoli in cui la “Porta d'Occidente” ha visto decine di invasioni e battaglie e ha cambiato padrone innumerevoli volte, ha finalmente conosciuto un periodo di relativa tranquillità e sviluppo, durato fino all'impresa del “Torito”.

Nei 4 secoli successivi non si ricorda altro se non le solite scaramucce di confine, ripicche diplomatiche ed inutili trattati fino ad arrivare all'incredibile crollo di Makuran di fronte all'invasione dei Nomadi Yezd, e all'incoronazione del primo imperatore Yezda a Mashiz, nel 1938.

In un primo momento la notizia venne salutata con gioia a Videssos, ma poco dopo i rapporti con l'impero Yezda (i Nomadi erano sospettati di essere adoratori di Skotos) peggiorarono, fino allo scoppio della Guerra per Phos e alla disfatta di Maraga. In questa battaglia il grosso dell'esercito dell'alleanza, guidata da Videssos, venne massacrato e lo stesso Avtokrator Mavrikias Gavras, venne decapitato dal comandante Yezda in persona: il famigerato Avshar.

I nomadi saccheggiarono, trucidarono e bruciarono a piacimento, facendo ripiombare la Piana d'Alentejo nella stessa situazione di 5 secoli prima (ultima invasione makurana).

Intanto, nella capitale, il vuoto di potere mandava in crisi ogni

1662 Nascita del Regno di Agrilinaad

1768 Accordi di pace Videssos – Makuran, assegnazione di Obidos ad Azlejour

1938 Crollo del Regno di Makuran – incoronazione del primo imperatore Yezda

1939 Battaglia di Maraga – crollo dell'Impero di Videssos

istituzione. Tradimenti e disordini studiati ad arte portarono alla capitolazione della Città e il comandante Yezda Avshar all'interno dello stesso Palazzo Imperiale.

Il Conte Drax, comandante dei Namdaleni, sbarcato nel centro Alentejo, sconfisse il traditore Bass Onomagoulos, tenne a bada i nomadi invasori, ma poi si trasformò anche lui in conquistatore.

In questo momento (1941 f.v.) una nuova coalizione delle nazioni e delle razze libere, guidata dal nuovo Avtokrator Thorisin Gavras, fratello di Mavrikios, riuscì a riprendere la capitale e ristabilire l'ordine nella Piana d'Alentejo, scacciando il conte Drax.

La resa dei conti con gli Yezda venne consumata nella terribile battaglia combattuta nella piana ai piedi di Amorion, dove nel 1943 f.v. Avshar venne ucciso ed il suo esercito annientato.

Malgrado la schiacciante vittoria anche Videssos, ed i suoi alleati si trovavano sull'orlo del collasso, così, quando tutto sembrava ormai concluso, l'Imperatore Yezda Wulgush in persona, libero dal giogo di Avshar, guidò una nuova offensiva, per concludere la guerra con la vittoria decisiva e uscire dalla terribile situazione in cui versava il proprio regno.

Questo fu solo l'ultimo colpo di coda di un impero ormai in ginocchio, infatti anche i pochi reparti videssiani ancora disponibili, riuscirono a respingere l'attacco.

Nei due anni successivi venne ristabilito l'ordine: i seguaci di Avshar, che avevano combattuto per Skotos, furono cercati per tutto il continente e giustiziati; le ultime bande nomadi scacciate, e le orde di mostri ricacciati nei loro inaccessibili covi. La Guerra per Phos poté dirsi conclusa con l'assoluta vittoria su Skotos.

I vincitori imposero sul trono dell'Impero Yezda una famiglia di basso rango nobiliare che aveva il pregio di essere assolutamente incapace e di facile manipolazione.

Naturalmente presto si creò un movimento di liberazione da quello che sembrava un vero e proprio dominio; a guidare la rivolta dei Sette Clan di Makuran fu la famiglia degli Atreides, che per prima si era schierata contro Avshar e che aveva combattuto al fianco dei Videssiani. Dopo 250 anni di incessanti lotte nell'ombra, nel 2194 i fantocci videssiani, che ancora si circondavano di truppe Yezda, vennero deposti, e venne a tutti gli effetti dichiarata la restaurazione del Regno di Makuran, con l'incoronazione dell'ultimo rampollo degli Atreides a Re dei Re.

Durante la Guerra per Phos l'esercito Yezda venne guidato dal terribile Mago-Chierico-Guerriero Avshar, ex Ambasciatore a Videssos (ciò spiega i tradimenti verificatisi nella capitale), sembra che l'oscuro e scaltro condottiero abbia prima unificato i clan degli Yezda con la dottrina di Skotos (prima erano divisi e non erano considerati un problema se non dagli abitanti di confine), poi sembra sia stato grazie ai suoi terribili incantesimi che i nomadi siano riusciti a conquistare Makuran. Avshar aveva poi stretto alleanze con numerose tribù di Orchi, Goblin e creature varie oltre ad aver creato un vero e proprio

1941 Liberazione della città di Videssos

1943 Battaglia di Amorion – crollo dell'Impero Yezda

esercito di Non-morti, in questo modo aveva tenuto diviso su più fronti l'esercito dell'Avtokrator e dei suoi alleati.

Dopo la fine della Guerra venne creato, sulle montagne dell'Erzerum e degli Alti Vaspurakan, il Gran Khanato di Rokastein, lo stato autonomo dei Nani (1948 f.v.), essi da un lato vennero premiati per meriti sul campo, ma dall'altro sfruttati per controllare meglio sia i passi montani che lo stretto di Mylasa.

Da allora i regni delle Morninglands sono stati impegnati nella ricostruzione, che ha seguito i terribili anni della guerra, e non vi sono stati avvenimenti degni di nota.

Poi, con il difficile ritorno alla normalità, sono ricominciati anche intrighi diplomatici e guerre; si ricorda in particolare le già citate restaurazione del Regno di Makuran (2194 fv), il Golpe Militare di Azlejur (2218 f.v.), l'incredibile ascesa del "Primo Cittadino" nella Città-Stato di Obidos 2235 (f.v.) e qualche sporadica battaglia con tribù di mostri che ciclicamente "mettono fuori la testa dal guscio".

Anche se ultimamente sempre più tribù di Goblin, Orchi ed altro attaccano carovane e villaggi isolati, essi non ricordano ancora la frequenza delle scorribande che hanno preceduto l'inizio della Guerra ... o forse un nuovo campanello d'allarme sta suonando ...

1948 Nascita di Rokastein-
incoronazione del primo
Gran Khan dei Nani

2194 Restaurazione del Regno di
Makuran – incoronazione
del nuovo Re dei Re

2218 Golpe Militare ad Azlejour

2235 "El Torito" conquista
Obidos

2312 Oggi

LA LEGGENDA

Alcuni anni prima dell'inizio della Guerra per Phos, nei boschi nei dintorni di Imbros, pare sia comparso un piccolo esercito di uomini, provenienti da un'altra dimensione. Tali soldati si autodefinirono "Ronani" o "Romani" (non è chiaro) e dissero di appartenere ad una "Legione" di stanza in "Gallia"; pare anche che fra essi ci fosse un uomo con i capelli rossi, che si dichiarava un "Celta" e quindi, secondo le leggende, nemico di questi Legionari. La cosa risulta strana, in quanto, nei racconti, questa figura appare sempre accanto al Tribuno (comandante) dei Legionari.

Non è ben chiaro come questi soldati siano giunti fino all'Impero di Videssos, ma pare che la loro comparsa sia dovuta ai poteri delle spade del Tribuno e del Celta, anche se poi si contraddicono dicendo che nel loro mondo la magia non esiste se non nelle favole!!!!

Tutta la storia diventa sempre più assurda quando narra delle peripezie di questi Legionari durante la Guerra: prima li fa apparire nell'ala destra (la prima a cedere) dell'esercito dell'Avtokrator Mavrikios, durante il disastro di Maraga che li vede ritirarsi invitti e in buon ordine soli, in mezzo al caos generale; poi li ritroviamo a fianco dell'Avtokrator Thorisin, nel momento di riprendere la capitale ad Avshar ed al traditore Ortaias Sphrantzes strappando letteralmente la figlia dell'Avtokrator dalle braccia del nemico; dovrebbero essere ancora loro a marciare verso ovest, a stroncare la rivolta del Conte Drax, disperdendo i vari gruppi di Yezda presenti nella Piana, per concludere con la vittoria finale di Amorion, dove naturalmente sono i Romani ad uccidere il condottiero Yezda Avshar, facendolo letteralmente sparire.

Sono decine i racconti su ogni singolo episodio della Guerra in cui il "Tribuno" ed i suoi "Centurioni" (ufficiali) appaiono in ogni angolo delle Morninglands, ma la più curiosa è certamente quella che li vuole esentati dall'inchino in presenza dell'Avtokrator, in quanto nel loro assurdo stato viveva la "Repubblica", in cui nessun uomo doveva prostrarsi ad un altro.

LE NAVI DELLE TERRE DEL MATTINO

DROMONE

Tipica nave da guerra delle Terre del Mattino, fu introdotta dai Videssiani quasi duemila anni fa, si può dire che sia nata con l'Impero o meglio, che l'Impero sia nato con essa, infatti è indiscussa protagonista di numerosi grandi successi degli Avtokrator, è oggi, dopo numerose migliorie e modifiche, la nave da guerra tipo per tutti i regni.

Le caratteristiche salienti sono rappresentate dalle dimensioni relativamente contenute (circa 40 metri di lunghezza per 7 di larghezza, con un pescaggio di circa 2 m), buona velocità (circa 5-6 nodi) e facilità di manovra grazie a due ordini sovrapposti di remi.

Ogni ordine è composto da circa 25 remi azionati ciascuno da un singolo vogatore (remi sensili). Nel complesso un Dromone ha un equipaggio di 100 rematori più 10/15 ufficiali, fra Capitano, Vicecapitani, prelato, addetti al timone, alle vele, alle armi e capovoga.

I Dromoni sono anche dotati di uno o due alberi, con vele dalla consueta forma rettangolare, che tuttavia è impiegata solo in operazioni pacifiche di trasferimento, in favore di vento.

A poppa vi è il timone, costituito da due larghe pale di remo disposte obliquamente e agganciate ad apposite sporgenze per mezzo di cordami, manovrate da uno o più uomini con l'ausilio di funi e tiranti.

Può imbarcare fra i 50 e i 70 soldati, ai quali, in caso di scontro, possono unirsi i rematori dell'ordine superiore, equipaggiati con corazza in cuoio borchiato e spada.

Il Dromone è attrezzato per gli scontri bellici con rostro e catapulta leggera o balista, manovrate da 2 o più addetti, le macchine d'assedio vengono posizionate a prua per un sistematico tiro in caccia, seguito poi da un sollecito arrembaggio.

Le caratteristiche appena riportate sono quelle tipiche del Dromone, ma vi possono essere numerose varianti, sia per dimensioni che per equipaggiamenti, come un pescaggio più scarso, per risalire più facilmente i fiumi, delle murate più alte per le tratte in mare aperto, o la dotazione di 3 alberi o 3 ordini di rematori per quelle più grandi con anche una doppia dotazione di armi da assedio.

In altri casi i vogatori sono sistemati in un unico ordine per lato in 3 o 4 per remo (remo a scaloccio), oppure le vele possono essere triangolari (vela alentejana).

GALEA

Bastimento tipicamente mercantile, generalmente più tozzo del Dromone, può avere le dimensioni e le dotazioni più disparate. In media, misura circa 50 metri di lunghezza, per 10 di larghezza, con due metri di pescaggio. Può avere da uno a due alberi a vele quadrate o all'alentejana (raramente 3), e da ciascun lato due ordini da 30 vogatori, che è il sistema di propulsione più importante.

Normalmente, come per i Dromoni, le Galee sono biremi, a remi sensili (un vogatore per remo) ma non è difficile vedere grosse imbarcazioni anche triremi o addirittura quadriremi, oppure con remi a scaloccio con un numero di vogatori variabile da 3 a 5 per remo.

Nel complesso una Galea Media ha 120 rematori più un numero di ufficiali che difficilmente supera le 8 unità, e può trasportare un carico pari a circa 150 tonnellate con una velocità di 4 nodi.

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI

NORME DI COMPORTAMENTO GENERALE

All'interno delle città di tutto il continente vigono all'incirca le stesse norme di comportamento generale: armi, armature, scudi, ecc. non possono essere portati, poteri psionici ed incantesimi arcani non sono tollerati, quelli divini solamente se lanciati da chierici e paladini in caso di assoluta

necessità.

La tolleranza verso chi si comporta diversamente e le pene applicate, variano molto da luogo a luogo, è naturale che nelle città più grandi o anche nelle regioni più popolate e tranquille queste regole siano ferree e chi disubbidisce passa guai seri.

Se invece si frequentano centri più modesti o dispersi fra le zone selvagge, tali “tabù” vengono meno rispettati, e i Pg disobbedenti se la caveranno con poco.

Comunque, anche se ci si trova in aperta campagna, non è da sottovalutare la presenza o assenza di estranei: il popolano sa perfettamente cos'è un'arma, e difficilmente causerà problemi se incontra i Pg armati lungo la strada che attraversa il bosco (anzi, probabilmente anche lui è armato) ma lo stesso popolano avrà sicuramente molta paura di ciò che non conosce e non capisce, quindi non sarà sicuramente ben disposto con chi ha appena incenerito 15 Orchi con una palla di fuoco (anche se gli ha salvato la vita).

Se la magia arcana risulta sconcertante agli occhi delle persone comuni, ancora peggio risulta l'uso dei poteri psionici: chi utilizza queste capacità deve stare decisamente attento, visto che esiste la strana credenza che i poteri psionici siano legati a Skotos, la cosa è naturalmente falsa ma ... è difficile estirpare certe credenze dalla mente delle persone ignoranti.

TERRE CIVILIZZATE E TERRE SELVAGGE

Alcune aree del continente sono assolutamente civilizzate e non sono poi molto diverse dalle campagne di un mondo “normale”, in queste zone il popolano comune può passare una vita intera senza mai incontrare, vedere o anche solo sentir nominare creature strane o malvagie.

Le preoccupazioni della gente, in questi luoghi, sono la grandine e le tasse; per questo le leggi (e le persone) non tollerano armi, arti magiche, ecc.

Queste aree sono sostanzialmente tre: la Gran Piana d'Alentejo (Impero di Videssos) la Terra delle Mille Città (Regno di Makuran) e l'Isola di Lerbenga (Gran Ducato di Namladen).

Altre aree sono invece estremamente selvagge: il Deserto d'Areio (Principato d'Azlejour), le pianure di Yezd e Pardraya, le lande gelate di Haloga, e le catene montuose in genere.

Proprio le catene montuose Paristran e Yurdaran sono le più terribili aree del continente: sono infatti il nascondiglio di creature malvagie ed il ricettacolo di mostri impensabili.

Se i Fremer abitano il deserto e gli Haloga la steppa gelata, nessuno ha mai abitato queste montagne, anche solo attraversarle risulta impensabile, infatti vi riuscì solo l'Avtokrator Serbakos il Grande, che riuscì ad aprire la “Via Norda” che da Videssos arrivava a nord, fino ad Haloga, attraversando i Paristran anche se la strada rimase aperta solo per un paio di decenni e vi riuscirono anche i nomadi ai tempi dell'invasione delle Penisole Boscose di Busaco, del Tagus e di Namladen.

Da allora non si ricorda nessun'altra impresa simile, infatti, anche se Videssos e Namladen pretendono di governare su una porzione di queste regioni, la questione è puramente di facciata, infatti i due regni sono collegati esclusivamente via nave.

MODIFICHE ALLE REGOLE DEL MANUALE

Razze utilizzabili: Tutte anche se i Mezz'orchi sono rarissimi

Classi utilizzabili: Tutte, comprese Multiclasse e Psion, al contrario i Monaci sono praticamente estinti, quindi rarissimi

Classi di prestigio: Non utilizzabili

Allineamenti utilizzabili: Tutti, eccetto quello malvagio

Chierici: Alla generazione del Pg, se la religione scelta non prevede un'arma specifica, il giocatore deve scegliere un'arma, come arma preferita del monastero in cui ha studiato il chierico, il Pg avrà gli stessi normali vantaggi e penalità descritti nel manuale;

Non è possibile essere seguaci di Skotos o Hunk;

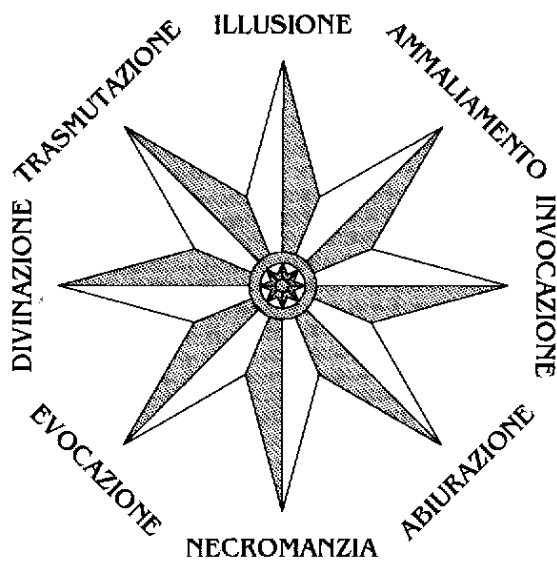
Componenti per Incantesimi e Poteri Psionici: Costo 50 MO

Tutti gli Incantesimi e Poteri Psionici necessitano dell'utilizzo del “Profumo del Deserto”, chiunque perda o finisca la propria riserva di tale sostanza non potrà utilizzare altro se non incantesimi e poteri di livello 0 e 1; gli incantesimi che non vengono utilizzati sono a disposizione dell'incantatore

per massimo 4 giorni; chiunque entri in contatto in qualche modo con quantità eccessive di tale sostanza va considerato avvelenato, nessun incantesimo è in grado di guarire tale avvelenamento. Si chiarisce che la preziosa polverina è esclusivamente il tramite attraverso cui è possibile lanciare incantesimi e poteri psionici, essa è di fatto la componente principale per utilizzare queste capacità, ma non può certo sopperire alle conoscenze delle formule di Maghi, Stregoni e Bardi, alle conoscenze delle forze naturali di Druidi e Ranger, alla fede di Chierici e Paladini o alle doti mentali di Psion e Combattenti Psicici, essa è appunto solo la componente materiale.

Scuole di Magia: I Maghi devono specializzarsi in una delle 8 scuole di magia (Abiurazione, Ammalimento, Divinazione, Evocazione, Illusione, Invocazione, Negromanzia e Transmutazione) ottenendo come bonus di lanciare un incantesimo in più di quella scuola, però si possono utilizzare solo gli incantesimi delle 2 scuole a destra e delle 2 a sinistra della scuola prescelta nella rosa delle scuole.

LA ROSA DELLE SCUOLE OPPOSITE DI MAGIA



Nota: Assolutamente obbligatorio: Scrivere una breve biografia del Personaggio (chi è? Da dove viene? Perché appartiene a quella classe? Perché vuole fare l'avventuriero? Famiglia, amici, religione ecc.).

BIBLIOGRAFIA E RINGRAZIAMENTI

Si ringraziano per l'ispirazione:

H. Turtledove per “Il Ciclo della Legione Perduta”, “L'Era dei Disordini” e “la Trilogia di Krispos”

F. Herbert per “Dune” (da non sottovalutare nemmeno il film)

I. Asimov per la “Trilogia della Fondazione”

Portogallo, Irlanda e Islanda per paesaggi, popoli e nomenclatura

Si ringraziano per la cortese attenzione:

Andrea “Fraid”

Paride “Johan Varheim-Aaken”

Stefano “Ptdor figlio di Kmer della Tribù di Ishtar dalle lande desolate dello Kfnir”

Enrico il fu “Mathaius”

Roberto “Dark Shneider”

Miko “Ashram” ed il fu “Welbi”

Fabrizio “Julin Tirinen”

Thomas “Zell”

GianLuca “Helrich”

Antonio “Vellios Ilphukiir”

Nadia “Nausicaa”

Massimo “Ariel” ed il fu “Gundar Rec”

Marco “Olof Krack”

Erika “Joey”

Fabrizio “Tasslehoff Burrfoot”

GianCarlo “Sol Sprut detto Stor Stridsoks” ed il fu “Argul”

Nicola “Attala”

Andrea “Aramil”

Monica “Kios”

Si ringrazia per l'incrollabile pazienza e le provvidenziali correzioni:

Annalaura