



AMMUT

AMBIENTAZIONE FANTASY PER GIOCHI DI RUOLO

MARCO BERTOLINI

RINGRAZIAMENTI



**' PASSATO DIVERSO TEMPO DAL QUEL POMERIGGIO DI SETTEMBRE 1999,
QUANDO ALCUNI AMICI MI PROPOSERO DI GIOCARE AD UN GIOCO SINGOLARE:
SI TRATTAVA DI DUNGEONS & DRAGONS.**

La mia passione per il gioco di ruolo mi avrebbe accompagnato per molti anni: usando solo matite, dadi e immaginazione, ricordo ore passate a raccontare storie di eroi che affrontano creature mitiche, mentre esplorano mondi fantastici.

In seguito ho sentito l'esigenza di creare e raccogliere una parte del materiale prodotto durante le sessioni di gioco, per poterlo rileggere con calma, ricordando alcuni dei momenti migliori trascorsi tra personaggi e avventure. Aumyr rappresenta il raccoglitore per gran parte di quelle idee, revisionate e compatibili con qualsiasi sistema di gioco di ruolo fantasy.

Questa ambientazione è dedicata a tutti coloro che nel corso di diversi anni, si sono alterntati al tavolo da gioco.

Marco Bertolini

Gennaio 2014

COPYRIGHTS

TESTI

Tutti i testi e le mappe presenti in questo manuale vengono rilasciati secondo Licenza Licenza Creative Commons Attribuzione – Condividi allo stesso modo 3.0 Unported. Per informazioni sulla licenza, consultare il sito www.creativecommons.org.

I caratteri dell'alfabeto Askarian sono basati su Dscript (www.dscript.ca).

GRAFICA

Tutte le immagini e le illustrazioni presenti in questo manuale sono di proprietà dei rispettivi autori.

Deviantart.com

gaius31duke, anndr, UnidColor, jermilex, katemaxpaint, lingy, zanariya, jordangrimmer, everydaydennis, Damascus5, korbox, industrial_forest, karehb, cassiopeiaart, andreasrocha, jadrienc, lhuin, jbarquet, pe_travers, bpsola, tsabo6, sebastianwagner, xlbetoxlx, memod, njoo, ortheza, jungpark, CG_Warrior, goldendaniel, kerembeyit, velvetcat, tobiee, mikeypetrov, llamllam, m_hugo, sarafiel, fetsch, sundragon83, katepfeilshiefter, ninjatic, reneaigner, wraithdt, denmanrooke, mirojohannes, blinck, lathander1987, Lumaris, miggs69, rav89, albino_z, GleamingScythe, Tonyholmsten, daniellieske, docslav__ge, nurkhular, caleighunkraut, yanzi, marcsimonetti, izaskun, theminttu, yaegerwerks, arteredearthstudios, artofjustaman, fallonart, Raphael_Lacoste, jonasjensenart, JonHogdson, HeavenlyDeamonic, nachomolina, artbytheo, tyleredlinart.

INDICE

CREDITS	2	LAANGOR	44
INDICE	3	LAENTAS	48
		KARTAREN	52
1 • INTRODUZIONE		AUMAR	56
IL MONDO È TUO	4	MEROSH	60
DA DOVE INIZIARE	4	FAELAND	64
TONO E NARRAZIONE	5	KESSEN	68
		DREAMOR	74
2 • IL MONDO		THANAROS	80
NATIVI	6	GWALDUR	86
VITA SU AUMYR	9	INKARI	92
CRONOLOGIA	11	LAENDIL	100
AVVENTURIERI	15	JHERT	106
		IL MULTIVERSO	110
		ROVINE ANTICHE	113
3 • DIVINITA'			
LE TRE ORIGINI	16	6 • ORGANIZZAZIONI	
I CINQUE	18	LA CONFRATERNITA	124
GLI DEI NATIVI	20	SOCIETÀ DI DORNE	125
POTERE DIVINO	22	SPADE CROCIATE	126
VISIONI E PROFEZIE	23	FRATELLANZA ROSSA	127
		CUSTODI DEL SAPERE	128
4 • MAGIA		MERCATUS	129
LA CONOSCENZA	24	FIGLI DI HARDON	130
GLI OSSERVATORI	24	GUARDIA DEL LUPO	131
PORTALI	25	XAO-THOL	132
ARTEFATTI	27	IL CIRCOLO	132
		ORDINE DI GNOSIS	133
5 • GEOGRAFIA			
CONFINI DEL MONDO	30	7 • ALMANACCO	
OLTRE AUMYR	31	PERSONAGGI FAMOSI	134
ISOLE DI EXUS	31	BACKGROUNDS	138
NORDAVIND	32	CURIOSITÀ E LEGGENDE	142
VALDARN	36	IDEE PER AVVENTURE	146
ZEITAN	40	IDEE PER CAMPAGNE	154

INTRODUZIONE



UMYR È UN'AMBIENTAZIONE FANTASY PER GIOCHI DI RUOLO, NATA CON L'OBIETTIVO DI ESSERE LIBERA, ADATTABILE E PRONTA PER ESSERE GIOCATA.

Può ospitare numerosi tipi di sistemi (d20™, Dungeons & Dragons®, Pathfinder®, Labyrinth Lord, ecc...), ammesso che essi contengano magia e maghi, elfi, draghi, nani, guerrieri e così via. Per una campagna ambientata su Aumyr, si presuppone l'utilizzo dei manuali di base del vostro gioco di ruolo preferito. Non viene fornito nessun valore tipico di alcuni sistemi come Classe Armatura, Abilità, Tiri Salvezza, CD o altre caratteristiche, in modo che sia interamente affidata al Master la possibilità di condurre la sessione in modo autonomo.

IL MONDO È TUO



N QUESTE PAGINE TROVERAI SOLO ALCUNE INFORMAZIONI SULLA STORIA DEL MONDO, LE DIVINITÀ E LA GEOGRAFIA: SPETTERÀ A TE DAR VITA E COLORE A TUTTO IL RESTO.

Aumyr è stata pensata per essere utilizzata sia da Master che amano programmare le loro sessioni di gioco, sia per coloro che amano improvvisare e lasciarsi guidare dal roleplay. Nel primo caso si avranno a disposizione diversi dettagli sull'ambientazione, nel secondo basterà che il Master prenda ciò che vuole per iniziare a giocare.

DA DOVE INIZIARE



N QUESTO LIBRO SONO INCLUSI SPUNTI PER AVVENTURE AD OGNI PARAGRAFO: PUOI SVOLGERE UN'AVVENTURA SEMPLICE, UNA CAMPAGNA O AMBIENTARE LE TUE SESSIONI DI GIOCO PARTENDO DA UN'EPOCA DIVERSA.

Sentiti libero di utilizzare il materiale di questo manuale come credi: puoi prendere solo spunti, seguire con precisione le descrizioni o riscrivere interamente la storia del mondo.

AVVENTURE E CAMPAGNE

Il modo più veloce per iniziare a giocare con questa ambientazione è quello di scegliere una Regione. Ogni territorio del continente offre un ventaglio di opzioni già pronte, come la descrizione della Capitale, dei Luoghi Famosi e così via. Basterà solo scegliere da dove far partire le tue sessioni di gioco. Alcune idee per Avventure e Campagne sono incluse nel **Capitolo 7: Almanacco**.

DIVERSE EPOCHE

Come scoprirai più avanti, la storia del mondo spazia tra varie Ere. In questo libro sono descritti luoghi, eventi e divinità basandosi sul presupposto che l'anno utilizzato per la vostra campagna sia il 2372 EC, ma nulla ti impedisce di scegliere un altro periodo dalla cronologia o definire la tua versione della storia del mondo. Troverai molti spunti nella sezione **Cronologia** del **Capitolo 2: Il Mondo**.

TONO E NARRAZIONE



UMYR È UN LUOGO PIENO DI STORIE, RACCONTI, EVENTI, LEGGENDE ED EROI.

Come ogni mondo possiede alcuni caratteri distintivi, che contribuiscono a rendere tutto più interessante e coerente. Ecco alcuni punti da tenere a mente quando si gioca una campagna di gioco di ruolo fantasy su Aumyr:

IL PASSATO È LEGGENDA

Aumyr ha una storia lunga e ricca di particolari, troppo lunga per poter essere inclusa in modo esauriente in poche righe. Del mondo “prima dei Cinque” si conosce molto poco. Alcune prove tangibili di queste antiche leggende come rovine, dungeon e grotte riaffiorano dal passato o vengono scoperte da avventurieri, spesso in posti insoliti. La maggior parte di questi oggetti e luoghi sono per lo più curiosità storiche: può capitare di ritrovare statuette di creature mai viste prima, tavole di pietra o pergamene con caratteri sconosciuti. Altri ritrovamenti possono includere oggetti magici pericolosi, potenti reliquie, posti nascosti pieni di potere o antiche creature distruttive.

MORALITÀ INDEFINITA

Il passare dei secoli e la tendenza della popolazione a cercare di sopravvivere con le proprie forze in un mondo ostile, ha prodotto una società dove spesso non esiste un confine netto tra ciò che è giusto e ciò che è sbagliato, tra “bene” e “male”. A parte le leggi della Confraternita che stabiliscono un ordine generale delle cose, ognuno cerca di vivere ricercando il meglio per sé. Per esempio, potremmo trovare un taverniere di paese, che per arrotondare l'incasso contrabbanda pozioni rare o illegali, maghi che difendono il loro territorio utilizzando pericolosi incantesimi, necromanti che saccheggiano e infestano tombe dimenticate, villaggi sotto assedio di qualche gruppo di creature affamate, e tanto altro ancora.

SAPERE È POTERE

Possedere informazioni significa conoscere parte del destino del mondo. Ogni informazione è potere.

Costringere un Re ad abdicare, possedendo prove di un suo patto demoniaco che lo screditerebbe agli occhi del popolo, è solo uno degli esempi di questo potere. La conoscenza di preziose informazioni, sapere antico, luoghi perduti e antiche leggende è un bene prezioso e spesso viene utilizzato come vera e propria moneta di scambio tra gli avventurieri.

INFINITE POSSIBILITÀ

E' un mondo tendenzialmente meritocratico dove spesso l'azzardo o l'intuizione costituiscono prove di genio e cambiamento. Uno scaltro mago con spiccate doti diplomatiche potrebbe convincere un sovrano ad assumerlo come stregone di corte, aprendogli nuove possibilità e l'accesso a nuovi fondi per le proprie scoperte arcane, e via dicendo.

MAGIA E MISTERO

Aumyr è popolato sia da numerosi e potenti avventurieri, che da gente comune. Molti non giungono in età avanzata, dovendosi scontrare con pericoli e imprese al di là di ogni immaginazione: la maggior parte degli avventurieri muore, ed è una realtà compresa molto chiaramente. Gli avventurieri sono visti sia come eroi, sia come scellerati del tutto ignari del pericolo del mondo. Gran parte della gente preferisce confrontarsi con i problemi di tutti i giorni, piuttosto che imbarcarsi in avventure spericolate in cui potrebbero perdere la vita, o peggio.

ISPIRAZIONE

In ordine sparso, ecco alcune fonti di ispirazione fra autori, libri, film, giochi e siti internet:

*Dungeons & Dragons
Baldur's Gate
Planescape: Torment
Icewind Dale
Neverwinter Nights
The Elder Scrolls
Conan the Barbarian
HeroQuest
Talisman
H.P. Lovecraft
Ladyhawke
Princess Bride
Harry Potter*

*Alien
Firefly
Lost
George R.R. Martin
Game Of Thrones
Star Wars
Waterworld
The Goonies
The Big Bang Theory
Magic: The Gathering
Gary Gygax
Chris Perkins
Ed Greenwood
Ben Cola
Il Fagiocane
Neko
Google
DeviantArt*

2

IL MONDO



L'ASPETTO MODERNO DI AUMYR È IL RISULTATO DEL SUSSEGUIRSI DI EVENTI E DI CIVILTÀ DALLA STORIA LUNGA ED ARTICOLATA.

Molte leggende hanno contribuito a creare infinite varietà di luoghi fantastici da scoprire. Anche se il mondo è popolato da numerose razze e creature, le regioni sono in gran parte ancora selvagge, pericolose, piene di mostri ed altri pericoli, lontani dalle luci della civilizzazione.

I confini sono ancora in gran parte inesplorati: nei territori di frontiera chiunque può rivendicare un pezzo di terra libera, per costruirsi una propria vita in totale libertà.

ASKARI: LA RAZZA PERDUTA

Secondo le leggende, gli Askari erano un potentissimo popolo di Ascesi, ovvero creature dalla sconfinata intelligenza e potere, con la capacità di manipolare la materia del creato.

Quale è stato il destino degli Askari?

Erano divinità, demoni, potenti stregoni, esseri provenienti da altre dimensioni, o erano semplicemente una grande razza tecnologicamente avanzata?

Ad oggi queste domande rimangono senza risposta.

Le prove tangibili della loro esistenza sono spesso sotto gli occhi di tutti: grandi costruzioni nascoste o sepolte in luoghi remoti, dungeon infestati di creature abominevoli e punteggiati da frammenti di una tecnologia metallurgica avanzata.

Le leggende circa loro sparizione da Aumyr sono innumerevoli. L'antica civiltazione degli Askari costituisce parte integrante del mito degli Ascesi, detto anche Teoria degli Antichi.

NATIVI



NATIVI SONO UNA RAZZA VAGAMENTE SIMILI A UMANI DAI TRATTI OLIVASTRI E SELVAGGI, CON LA SOLA DIFFERENZA DI UN CRANIO LEGGERMENTE ALLUNGATO.

La loro cultura e la loro storia è ciò che ha maggiormente influenzato il pianeta dopo la scomparsa degli Askari e fino all'Arrivo dei Cinque. Si pensa che possedessero insediamenti in tutto il continente, prima del loro ritiro sull'isola-regione di Inkari, a seguito della Guerra dei Popoli. Da allora l'intera isola è diventata una sorta di terreno sacro dove poter tramandare la loro antica cultura definita "Tradizione", un complesso amalgama di pergamene, scritti, tavole, profezie e istituzioni.

PERSONALITÀ

La metà di essi teme le leggende degli Antichi Askari per via delle leggende sul Marchio, mentre l'altra metà la considera soltanto un'epoca passata e attribuiscono alla maledizione origini diverse. Sin dall'Arrivo dei Cinque su Aumyr, i Nativi sono considerati dalla maggior parte della popolazione una tribù dispersa: nelle terre continentali sono spesso riuniti in riserve o altri luoghi protetti, più o meno isolati dal resto della popolazione. Nell'anno 2372 EC la loro unione con altre razze non è considerata un tabù, almeno sul continente.

I Nativi sono ottimi compagni, orgogliosi e fedeli. Ammirano l'intraprendenza, e in generale tutti coloro che riescono a vivere la propria vita secondo un codice morale personale.



AVVENTURIERI

I Nativi che decidono di lasciare Inkari e scelgono di diventare avventurieri hanno spesso come desiderio quello di conoscere il proprio destino, spiare qualche colpa o semplicemente scoprire nuove culture. La loro natura curiosa e brillante contribuisce a renderli adatti a ricoprire qualsiasi ruolo all'interno di un gruppo di avventurieri, anche se non è raro trovare Nativi solitari e introversi che preferiscono una vita lontano dai fasti e dalle comodità della civilizzazione.

UN PASSATO TORMENTATO

Tutti i Nativi soffrono di una maledizione detta "il Marchio". Si tratta di una sorta di virus genetico che rende molto difficile la sopravvivenza dei nuovi nati. Per questi motivi la morte di uno di loro è vista come un momento di lutto condiviso e la prole è tenuta in grandissima considerazione. Qualche vecchio saggio la considera una punizione degli antichi Askari per aver profanato le loro tombe e questo ha dato origine a tutta una serie di storie e credenze che hanno profondamente segnato l'aspetto culturale e sociale della loro evoluzione dai tempi delle Guerre dei Popoli fino ad oggi.

ORGOGGIO E CURIOSITÀ

Il centro della loro struttura societaria è una

struttura familiare di stampo dinastico detta Tribù. Ogni Tribù possiede una figura chiave detta Xoraki, una sorta di capofamiglia anziano, che sia maschio o femmina. I Nativi amano guadagnarsi da vivere, molti sono mercenari ma tra loro vi sono anche avventurieri. Di natura curiosa, quasi infantile.

Coloro che praticano la magia ne fanno spesso un uso smodato, a volte superfluo (es.: incantesimi per spazzare i pavimenti, creare piccoli oggetti, versare dell'acqua, sollevare carichi pesanti, ecc...). Per via di questa passione, alcuni tra i più geniali (o fanatici) della magia arcana o divina, sono Nativi. Per quanto riguarda le abilità fisiche, coloro che si concentrano sulle arti della sopravvivenza e della battaglia solitamente diventano ottimi guerrieri, barbari o ranger.

PASSIONE E LEALTÀ

L'indole di un Nativo è centrata sul rispetto dell'Indipendenza, della Libertà e della Tradizione. Questi tre cardini morali hanno portato i Nativi ad essere un popolo tendenzialmente tollerante, seppure molto geloso del proprio retaggio storico che essi chiamano "Tradizione".

CULTURA

Per un Nativo il comportamento esteriore di un individuo è il risultato un'alternarsi di stati interiori opposti, complementari e inseparabili. Sono spiriti

liberi, che odiano ogni forma di costrizione. Tendono ad osservare il mondo che li circonda come un infinita rete di cause e conseguenze. Il pesante fardello del Marchio e della loro misteriosa origine li ha influenzati profondamente, ed è molto raro che il loro carattere raggiunga estremi di benevolenza o malvagità.

RELIGIONE

La quasi totalità dei Nativi adora il Grande Padre e la Grande Madre. La teologia dei Nativi non riconosce i Cinque come divinità indipendenti, ma come “emanazioni” del Grande Padre e della Grande Madre, a loro volta “figli” di un’entità superiore.

NOMI MASCHILI

Akka, Bairos, Ceter, Durath, Erreoth, Farthan, Gomeleon, Hamon, Iotar, Jenkar, Koldes, Lante, Mardai, Noresh, Orro, Paldas, Rash, Somor, Tamir, Veomer, Wolt, Yamu.

NOMI FEMMINILI

Ajani, Baika, Cheri, Dilem, Eorinte, Farga, Galeint, Hetera, Illuni, Jana, Keldari, Linie, Marda, Naranti, Opala, Qanthia, Reigal, Sartani, Tanui, Vella, Wyma, Yanis, Zara.

TRIBÙ

I nomi delle tribù sono formati da due volcaboli, solitamente le iniziali dei progenitori o dei più antichi antenati della tribù stessa, come Aum-Ner, Bal-Desha, Crex-Urdo, Dom-Makar, Etro-Zol, Far-Eor, Gal-Har, Kel-Marak, Mol-Ghar, Nel-Torak, Phar-Mar, Sana-Kel, Vos-Nazel, Yore-Vor, Zao-Zul.



VITA SU AUMYR



**AUMYR È UN CONTINENTE
POPOLATO DA CENTINAIA
DI CREATURE ED È SEDE DI
NUMEROSE RAZZE E CULTURE.**

Ogni civiltà ne succede ad un'altra, in un ciclo eterno che non sembra avere fine. Accade quasi sempre che la civiltà successiva scopra i resti di una razza passata e ne tragga potere e conoscenza. Lo stato attuale del mondo è il risultato di migliaia di anni di storie ed eventi.

LINGUAGGIO

COMUNE

I primi discendenti dei Cinque, coloro che formarono la Confraternita, parlavano un linguaggio che nei giorni moderni è conosciuto come "Comune". Oggi si è evoluto fino a divenire il linguaggio principale delle genti civilizzate. Si utilizza il Comune negli scambi commerciali, nei documenti scritti, nelle scuole di magia, nelle lezioni dei Custodi del Sapere

ALFABETO ASKARIAN

<u>A</u>	<u>B</u>	<u>C</u>	<u>D</u>	<u>E</u>	<u>F</u>
<u>G</u>	<u>H</u>	<u>I</u>	<u>J</u>	<u>K</u>	<u>L</u>
<u>M</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>P</u>	<u>Q</u>	<u>R</u>
<u>S</u>	<u>T</u>	<u>U</u>	<u>V</u>	<u>W</u>	<u>X</u>
<u>Y</u>	<u>Z</u>	<u>ION</u>		<u>NG</u>	
<u>CH</u>	<u>SH</u>	<u>ST</u>	<u>TH</u>	<u>TS</u>	<u>QU</u>

e in tutte le realtà multiculturali del mondo. Ogni regione possiede un proprio dialetto, che viene però usato quasi esclusivamente in ambito familiare.

Spesso è possibile scoprire la regione di provenienza di un individuo facendo attenzione alla sua pronuncia, ad una particolare inflessione o agli accenti presenti in alcune parole particolari.

ASKARIAN

I Nativi parlano un dialetto derivato dai simboli trovati nelle rovine degli Askari. Si tratta una forma di linguaggio a 26 lettere basata sullo stesso alfabeto che poi sarebbe diventato il linguaggio Comune. Tutte le lettere di una parola vengono combinate in un'unica forma chiamata "Sigillo". Presso i Nativi è molto comune la pratica di tatuarsi alcune parti del corpo con Sigilli Askarian, volti a ricordare eventi, persone o conquiste personali.

Viene tramandata oralmente da vari secoli nonché utilizzata per gran parte della vita quotidiana nella Regione-Isola di Inkari. Alcuni linguisti sostengono che la vera pronuncia delle parole Askarian sia stata perduta durante i numerosi secoli in cui è stata tramandata.

La scrittura si concentra invece su un aspetto prettamente iconografico volto all'estetica e alla facilità di lettura anche in direzioni diverse, e viene utilizzata per atti ufficiali o documenti di importanza capitale, storica o diplomatica.

CALENDARIO

La Confraternita ha stabilito le regole per il computo degli anni, delle stagioni e di tutte le convenzioni metriche, nominali e ufficiali di Aumyr. Ogni anno è diviso in 12 mesi e ogni mese possiede 30 giorni. Per rendere omogeneo il computo degli anni, i mesi e i giorni della settimana non possiedono un nome ufficiale e adottano una numerazione cardinale, anche se molte regioni utilizzano un proprio calendario secondario.

Un esempio scritto di data estesa potrebbe quindi essere così definito:

"3/10/2370 EC"

(ovvero "Terzo Giorno del Decimo Mese dell'Anno 2370, Era Comune")

FESTIVITÀ

15/4

GIORNO DELL'UNIONE

Viene ricordato il giorno in cui la Confraternita, stipulando il Trattato dell'Unione, permise la professione di qualsiasi religione su Aumyr, purchè non operi in segreto. Per l'occasione, il Distretto degli Dei di Fivestar viene invaso ogni anno da migliaia di fedeli di ogni credo, pronti a scambiarsi cultura e saggezza. Ogni anno l'evento è sorvegliato da una guarnigione mista di maghi e chierici, specializzati nel localizzare potenziali pericoli nascosti tra la folla.

7/8

LA FONDAZIONE

Rappresenta la massima ricorrenza del continente, il giorno in cui i Cinque arrivarono su Aumyr. In tutte le Capitali è possibile udire magicamente nell'aria il discorso del Consiglio della Confraternita, pronunciato dall'alto di una delle torri del Palazzo di Fivestar, poco prima di mezzanotte.

MONETA

Su Aumyr vige un sistema di scambio monetario basato sulla moneta d'oro. Il conio ha il diametro di due centimetri e spesso 5 millimetri, avente il

simbolo della Confraternita su un lato, e quello di un Portale dall'altro. Valute di altri reami (e mondi) vengono accettati nelle grandi città così come nei villaggi, anche se chi commercia in denaro non locale viene sempre visto con sospetto.

COMMERCIO CITTADINO

I grandi insediamenti fungono da scalo commerciale per tutta la regione e per le regioni circostanti. In città si può trovare merce di ogni tipo, da splendidi arazzi a oggetti magici di libera vendita. Molto spesso il fulcro degli scambi sono proprio gli avventurieri che tentano di guadagnare con qualche reperto antico o oggetto insolito. Nelle città portuali è inoltre possibile spostarsi via nave verso altre regioni e risparmiare interi giorni di viaggio via terra, al un giusto prezzo.

COMMERCIO RURALE

Nelle campagne la vita è più difficile. Dai piccoli insediamenti di poche case a villaggi con palizzate, chiunque viva nelle terre selvagge sa bene che allontanarsi troppo dalle vie principali spesso può risultare pericoloso. A volte intere comunità restano isolate per giorni in attesa dei prossimi rifornimenti via carovane e spesso vedono di buon occhio avventurieri in cerca di un lavoro da svolgere.



GRAN PARTE DELLE INFORMAZIONI STORICHE VENGONO REDATTE DALLA CONFRATERNITA E CONSERVATE ALL'INTERNO DELLA MANO BIANCA A FIVESTAR.

La cronologia riportata in questo manuale tratta gli eventi dalla notte dei tempi fino al 2372 EC, un anno che porterà Aumyr verso una nuova Era ricca di scoperte e avventura.

Il Master potrà anche consultare la cronologia seguente al fine di individuare potenziali ganci o soluzioni narrative per le sue sessioni di gioco.

ERA ANTICA (EA)

PRIMA DEL 250.000 EA

La storia moderna di Aumyr inizia con la scomparsa degli Askari. Quasi nulla si conosce del periodo precedente, ma si pensa che la terra fu in balia di un Cataclisma che sconvolse il mondo. Varie civiltà si sono susseguite dopo questo evento catastrofico, e l'unica originaria del pianeta sopravvissuta fino al giorno d'oggi è la società dei Nativi.

IL CATACLISMA

DAL 250.000 EA AL 100.000 EA

Si stima che il Cataclisma durò un giorno soltanto, ma gli sconvolgimenti che ne seguirono durarono 150.000 anni. Devastazioni e terremoti costanti contribuirono a riformare il pianeta e a modificare i continenti.

Durante quel periodo, il pianeta non era adatto a nessun tipo di vita: superficie vulcanica, mari di acido, nubi tossiche mortali e piogge acide, sono solo alcuni dei fattori che in questa Era contribuiscono a creare canyon ed erodere montagne, svuotando oceani e riformando grotte.

Nascono nuovi territori, sebbene non si possiedano testimonianze di creature in vita. Verso l'anno 100.000 EA, il mondo era pronto per un nuovo ciclo di Ere.

ERA DELLA RINASCITA

DAL 100.000 EA ALL'ANNO 0, FINE DELL'ERA ANTICA

Si tratta di un'era di rinnovamento, in questo periodo, creature di ogni sorta iniziarono a popolare il pianeta. I Nativi si contendevano un mondo selvaggio e sconfinato, e la loro curiosità li spinse ad esplorarne i segreti.

Fu in questo lasso di tempo che i Nativi entrarono in contatto con la Conoscenza perduta degli Askari, e alcuni pensano che ne appresero parte dei misteri.

ARRIVO DEI CINQUE (EC)

INIZIO DELL'ERA COMUNE

La Storia dei Cinque, uno dei tomi conservati presso il Palazzo di Fivestar, raffigura un portale dimensionale e cinque avventurieri che ne fuoriescono, avvolti da vari aloni di luce.

Essi vagarono per le terre in cerca di un posto dove riposare, per poi tornare al punto di apertura del portale, costruirvi un rifugio e aprire molti altri portali verso mondi esterni, iniziando così la colonizzazione del pianeta.

0 EC

FONDAZIONE DI FIVESTAR

Viene posta la prima pietra della futura città, da parte dei Cinque Viaggiatori.

32 EC

ACCADEMIA GRIGIA

Normod fonda l'Accademia Grigia e utilizza la magia arcana con fini educativi e morali.

75 EC

PRIMO CONTATTO

I coloni scoprono la popolazione dei Nativi sull'isola di Inkari.

109 EC

ASCESA DEI CINQUE

I Cinque lasciano il mondo fisico per ascendere allo status di divinità.

110 EC

ISOLE DEI MORTI

Durante gli anni successivi sono in molti a perdere la propria fede convinti che gli dei abbiano dimenticato il pianeta. Il culto dualistico dei Nativi comincia ad entrare nel pantheon religioso del mondo.

188 EC

ASSEDIO DI NIMIRDAZ

Mardok tenta di entrare nel piano materiale, ma la sua essenza viene racchiusa nel Cubo delle Ere.

199 EC

FONDAZIONE DELLA SOCIETÀ DI DORNE

240 EC

PRIMA DISTRUZIONE DI KAPHNUR

La città viene travolta da un fiume di magma proveniente dalle vicine sorgenti, il disastro è rapido e inevitabile.

265 EC

NASCITA DELLA CONFRATERNITA

342 EC

MEENTUM E LA CONOSCENZA

La cultura e la tradizione della città di Meentum si rendono disponibili anche alle razze esterne, dopo una serie di disordini cittadini volti a favorire politiche di integrazione, nonché una guerra civile che contribuisce a cambiare l'opinione pubblica.

513 EC

TRATTATO DELL'UNIONE

Viene stipulato il Trattato dell'Unione. A Fivestar è possibile professare qualsiasi religione, ammesso che essa non operi in segreto.

540 EC

I TRE FIUMI

Alcuni giganti delle vicine Montagne Nebbiose vengono provocati dalle empie attività magiche svolte nelle paludi e distruggono gli insediamenti delle valli dei Tre Fiumi.

656 EC

LA GRANDE EPIDEMIA

Scoppia una violenta epidemia che uccide gran parte



della popolazione della regione di Laangor. Le origini dell'epidemia rimangono ad oggi sconosciute, ma alcuni storici sospettano che il contagio possa aver avuto origini extraplanari.

676 EC

LA RUOTA DI ELERIN

Durante uno scavo viene ritrovata e portata alla luce la Grande Ruota di Elerin, oltre a numerosi frammenti di metallo sconosciuto. I ritrovamenti interessano in modo particolare la Confraternita, che si affretta a presidiare l'area.

790 EC

STREGHE GRIGIE

Gli annali riportano indizi che portano a pensare un controllo occulto della città di Nordur da parte di una congrega di Streghe Grigie. Si scrive che durante questi anni gli abitanti furono in preda alla paranoia e alla pazzia, mentre si uccidevano a vicenda.

821 EC

IL REGNO DELLE CASATE

La Grande Epidemia del Laangor viene curata da un potente mago, il cui nome non viene registrato nelle cronache storiche. Negli anni successivi viene fondata la città di Onteron, il cui nome è anche quello della Prima Casata che prende il potere in questi anni.

900 EC

LA RICONQUISTA DI BREAN

Inizia un'invasione nanica che terrà in assedio la città di Brean per 5 anni. I nani delle Montagne di Smeraldo, capitanati da Wortus Malagar, prendono possesso della città scavando gallerie ed entrando dal sottosuolo. Il loro obiettivo è riportare nelle Montagne le ricchezze rubate in decenni di saccheggi da parte di avventurieri e criminali.

902 EC

NASCITA DELLA FRATELLANZA ROSSA

Alcuni eroi fondano un'organizzazione scelta di combattenti esperti nelle arti clericali, che in seguito sarebbe divenuta la Fratellanza Rossa.

1113 EC

L'IRA DI KARTAROS

Il drago rosso Kartaros invade la città di Kartar, distrugge quasi completamente tutte le abitazioni e crea la propria tana in un complesso di grotte e caverne sotterranee. Il drago verrà sconfitto dopo varie battaglie, da un manipolo di eroi inviati dalla Società di Dorne.

1202 EC

IL SEME DEL MONDO

Una cabala di incantatori oscuri fedeli ad una divinità extraplanare, distrugge un artefatto conosciuto come "Il Seme del Mondo" e corrompe la città di Nayalis per più di trecento anni, trasformandola in un immenso dungeon a cielo aperto pieno di non morti e altre aberrazioni.

1512 EC

IL RISVEGLIO

In un giorno noto come "Il Risveglio", la città di Nayalis viene epurata dal male per opera di un gruppo di potenti maghi e druidi elfi. Il Seme del Mondo, una volta riportato al suo stato originale, viene consegnato alla Confraternita. La città verrà poi ricostruita da un gruppo di druidi e ranger, che costruirà gran parte degli edifici visibili ancora oggi.

1538 EC

LA BATTAGLIA DI VIRIANA

Una sera del Decimo mese, una grande flotta navale inviata da Pendor giunge a Viriana da Ovest, iniziando un assedio marino. Grazie all'esistenza delle grotte vicine, gran parte degli abitanti della città riesce a proteggersi dall'assedio. La vittoria consacra Viriana come Città Libera.

1557 EC

ALTASPIRA

Un gruppo di maghi fonda la scuola di Altaspira ad Elerin. Gli storici testimoniano che l'intero edificio, a forma di fiamma allungata, si materializza da un enorme portale.



1717 EC

LA NOTTE DEI TERRORI

Durante la notte tempestosa che verrà ricordata per sempre come “Notte dei Terrori”, il monarca di Damodar viene assassinato e la città precipita in un periodo oscuro, governata da una setta di assassini.

1744 EC

LA TOMBA SPEZZATA

La Lama Spezzata, ex accademia per guerrieri e combattenti, viene chiusa al pubblico, dopo aver scoperto l'ingresso ad una tomba Askari.

1897 EC

LA SETTA DEI SUSSURRI

Un gruppo di avventurieri trova e distrugge il covo della Setta dei Sussurri sotto Pendor, un dedalo di camere piene di serpenti ed altre creature innominabili. La sua influenza era così grande da arrivare a corrompere il governo. L'anno successivo viene eletto un nuovo gruppo di Anziani.

2101 EC

SECONDA DISTRUZIONE DI KAPHNUR

Una voragine profonda si apre al centro della città, ed ogni cosa viene distrutta nell'area circostante. Gli edifici vengono ricostruiti utilizzando anche il vetro magico creato dalla sabbia vicina. Tutto il terreno di Città Vecchia diventa un dungeon a cielo aperto, pattugliato e posto in sicurezza dalla Fratellanza Rossa.

2355 EC

SERENIL LA PRESCELTA

La Profetessa elfa Serenil Emuniel viene eletta Prescelta di Melian e inizia il suo viaggio itinerante alla scoperta del continente, a fianco di Harras l'Immortale, il suo Guardiano.

2369 EC

UZU

Una creatura misteriosa nota come Uzu inizia a manifestare la sua presenza su Aumyr. La sua influenza è così grande da attrarre accoliti sempre più numerosi che lo venerano come se fosse una divinità. Si dice che la sua vera forma risieda su un Piano sconosciuto.

AVVENTURIERI



**OGNI GIORNO SU AUMYR,
CENTINAIA DI AVVENTURIERI
INTRAPRENDONO MISSIONI IN
VARIE FRONTIERE, ALLA RICERCA DI
TESORI O DI SEGRETI DIMENTICATI.**

Anche se la maggior parte delle volte si tratta di individui innocui che poco si distinguono da semplici ladri, essi sono anche visti come celebrità o persone pericolose, in base al loro coinvolgimento in vari eventi.

Dai tempi dell'Arrivo dei Cinque, gli avventurieri hanno contribuito, in maniera diretta e indiretta, allo sviluppo della società attuale.

UMANI

Contrariamente a quanto si pensa, gli umani non rappresentano il grosso della popolazione di Aumyr, il loro numero è anzi egualmente distribuito fra le altre razze che popolano il mondo. Gli umani di Aumyr sono una razza molto adattabile e piena di risorse, come quasi tutti gli umani di altri tempi e culture nel multiverso.

Molti di loro sono curiosi, tratto caratteristico anche dei Nativi, tanto da far sospettare di un collegamento delle due razze in tempi remoti.

NANI

Il mistero della storia dei Nani di Aumyr è paragonabile solamente alle storie sugli Askari. I primi nani a mettere piede sul pianeta trovarono subito casa nelle grandi montagne, per poi costruire avamposti di scavo minerale, convinti che il nuovo mondo avrebbe dischiuso presto nuovi e diversi tesori. Sono stati i primi coloni a scavare e ad effettuare ricerche archeologiche sui perduti manufatti degli Askari e sulla Conoscenza.

Grazie a questi sforzi, impararono tecniche di lavorazione dei metalli, così come arti magiche nuove e misteriose, apprese grazie ai ritrovamenti presso le rovine. Oggi i nani sono sparsi per tutto il continente e costituiscono una razza potente, che forma avventurieri esperti e tenaci.

ELFI

Si dice che gli Elfi esistessero su Aumyr anche in epoca Pre-Colonizzazione. In realtà i Primi Coloni elfi arrivarono da mondi molto diversi tra loro e ciò contribuì ad assottigliare le differenze culturali nonché a trovare nuove vie per costruire una civiltà comune di frontiera.

Molti elfi sono affascinati dall'ecosistema vibrante del pianeta, come se percepissero l'essenza del creato sotto il velo della realtà. Possiedono un'inclinazione contemplativa e lugimirante che a volte conferisce loro caratteri puntigliosi e pragmatici. Si dice che alcuni elfi siano talmente anziani da aver vissuto gli anni della Colonizzazione.

HALFLING

Un'altra delle razze più numerose nelle aree civilizzate, ma anche nei territori di frontiera, è quella degli halfling. Anche se piccoli, il loro temperamento intrepido e curioso ha permesso alla loro cultura di sopravvivere e prosperare anche in questo mondo. Gli halfling di Aumyr sono spesso testardi e geniali, il che li rende ottimi avventurieri o pericolosi nemici. La scoperta delle rovine Askari ha permesso a molti di loro di dedicarsi alla ricerca della Conoscenza, cosa che ha contribuito allo sviluppo della loro presenza sul pianeta nel corso dei secoli.

ALTRE RAZZE

La colonizzazione del mondo attraverso le dimensioni ha contribuito a diversificare le razze e le popolazioni che popolano il continente. Aumyr è luogo di passaggio di molti avventurieri e tra le sue strade, i suoi sentieri, la volta delle sue foreste e il chiasso delle città è possibile incontrare ogni sorta di personaggi e di etnie. Qualcuno vocifera di come gli dei possano produrre prole sul mondo materiale e su come il continente sia popolato da semi-divinità e da razze ibride provenienti da altri mondi.

Per via dei numerosi viaggi planari effettuati nel corso di più di due millenni di storia, non è possibile stabilire il numero esatto di razze presenti nel mondo. Si può affermare comunque che qualunque razza riesca a raggiungere il mondo di Aumyr, avrà la possibilità di riservarsi un posto nella storia.

3

DIVINITA'



**AUMYR É UNA TERRA PIENA DI
MAGIA, AVVENTURE, MISTERO E
POTENTI EROI.**

A volte questo potere si scontra con le trame e le vicende degli dèi: esseri asceti ad uno status superiore. Chiunque su Aumyr può diventare un dio, purché possieda adoratori e un potere talmente elevato da competere con quello degli dei stessi. La strada verso l'immortalità è densa di ostacoli e di sacrifici, spesso troppo grandi e terribili.

LE TRE ORIGINI



**LA TEOLOGIA DISCUTE SPESSO
SULL'ORIGINE E LA STORIA
PASSATA MILLENARIA DI AUMYR.**

Tutte le conoscenze di un mondo pre-civilizzazione sono riassunte in tre grandi teorie, o *cosmogonie*.

LA TEORIA DEGLI ANTICHI

Questa teoria vedrebbe il Piano Materiale, e quindi il mondo stesso, coinvolto in una gigantesca opera di terraformazione da parte di una razza di asceti chiamata Askari. Ere or sono, costoro avrebbero reso abitabile il pianeta su cui si trova Aumyr, per permettere di ospitare la loro razza. Gli Askari estrassero risorse, edificarono città e modificarono il paesaggio, fino ad un giorno in cui finirono per lasciare il pianeta, come minacciati da un pericolo imminente.

La loro saggezza pervase la terra in modo così duraturo, tanto da far lasciare tracce del loro

passato persino dopo gli sconvolgimenti planetari dovuti al Cataclisma.

I Nativi sarebbero una razza ibrida creata magicamente dagli Askari allo scopo di perpetuare la vita sul pianeta anche dopo la loro partenza.

I sostenitori della Teoria degli Antichi pensano che i tre Osservatori costituiscano una prova concreta dell'interesse degli Askari per altri mondi, e che l'esistenza della magia arcana non sia altro che una conseguenza del loro immenso potere, che ha pervaso ogni cosa nel corso della loro permanenza.

Credono nell'esistenza dei Cinque in quanto "avventurieri che si trovarono nel posto giusto al momento giusto", ovvero nel corso di un periodo di rinascita del pianeta, che permise loro di acquisire il controllo di buona parte dei territori da rivendicare come "nuovo mondo".

I membri anziani della Confraternita sarebbero una fratellanza che si tramanda la Conoscenza da generazioni, in attesa che gli Askari si possano manifestare un giorno ancora sul pianeta e possano donare loro immensi poteri.

COLONIZZAZIONE

Si tratta della cronaca delle gesta leggendarie dei Cinque viaggiatori che per primi scoprirono il continente di Aumyr.

Secondo la teologia moderna, i loro resti mortali sono sepolti in una cripta-tempio sotto il Palazzo dei Cinque nella città di Fivestar, a perenne memoria della loro impresa e la loro natura precedentemente mortale.

Le loro anime risiedono in un Piano protetto ed inaccessibile, ma alcuni storici sostengono di aver trovato alcune prove che confermerebbero il loro coinvolgimento sulla terra in forma umana nel corso

di epoche diverse.

Il giorno dell'Apertura del Portale, i Cinque viaggiatori arrivarono sull'altura di quel promontorio di roccia lavica che poi diventerà Fivestar. I Cinque capirono di aver scoperto un mondo del tutto diverso dal loro e in quel punto fondarono una prima colonia di esplorazione, iniziando a costruire un Portale Dimensionale stabile che avrebbe permesso loro di comunicare con altri piani.

La scoperta di un nuovo mondo attirò tutta una serie di visitatori provenienti da altre dimensioni. Si sviluppò presto un grosso avamposto coloniale sul promontorio roccioso. Senza costrizioni da parte di nessun tipo di governo o di autorità, gran parte del gruppo di coloni si incamminò per il continente, cercando di iniziare una nuova vita. Sorsero piccoli villaggi, poi città, ed infine imperi; le razze si mescolarono tra loro, venne scoperto il popolo dei Nativi, le rovine degli Askari. Il mondo nativo dei coloni venne presto dimenticato, mentre La Confraternita prendeva il potere in quanto eletta unica e vera depositaria della Conoscenza.

LA TRASFORMAZIONE

La mitologia dei Nativi di Aumyr, nota anche come "La Trasformazione" è sempre la stessa ed è tra loro largamente condivisa: in principio ci fu il nulla cosmico, il vuoto incomprensibile, il bene e il male uniti.

Affinché i mortali potessero comprendere il divino, il nulla cosmico mutò sé stesso in maschio e femmina, il Grande Padre e la Grade Madre, e da loro nacquero ed evolsero tutte le specie viventi, inclusi gli Eroi, prima mortali e poi assorti al rango semi-divino per merito delle loro straordinarie imprese o facoltà. I Nativi concordano nello stabilire la dualità perpetrata dal Grande Padre e dalla Grande Madre, nella forma di due divinità, una maschile e una femminile.

Dal punto di vista teologico, il fatto che il dualismo supremo Padre-Madre non abbia mai generato altre divinità o semi-divinità, ha indotto La Confraternita a pensare che la mitologia dei Nativi possieda un carattere di stampo tribale riconducibile ad un passato denso di riti e tradizioni. Dalla comparsa del Marchio, i sacerdoti e incantatori nativi pensano che il loro potere, concesso dagli dèi, possa un giorno estinguersi se non vengono rispettate le antiche usanze della Tradizione.



I CINQUE



**ELL'ANNO 2372 EC VI SONO
IN TUTTO SETTE DIVINITÀ
RICONOSCIUTE SU AUMYR.**

Cinque di esse rappresentano i Cinque Viaggiatori, i primi ad essersi trovati sul nuovo pianeta, considerate le divinità più importanti da tutti i non-Nativi. Le altre due restanti sono divinità autoctone dei Nativi, gli abitanti del pianeta precedente alla colonizzazione dei Cinque.

Data la natura epica dell'impresa di questi Cinque Eroi, essi furono eletti Divinità del mondo dai primi colonizzatori, ed acquisirono tutti i poteri di questo status.

HARDON

Hardon è la quintessenza del guerriero. Testardo e devoto ad una causa, è la divinità preferita di Guerrieri e Paladini. Spesso non viene considerato il più saggio, ma guai a coloro che subiscono la sua collera o si pongono come suoi nemici. Esso è il consorte di Melian e cerca di compiacerla in ogni modo, senza sapere di essere preda delle sue continue manipolazioni per il suo piacere personale. Per queste caratteristiche particolari, spesso i nuovi padri invocano Hardon affinché protegga i loro primogeniti.

DOGMA

“Che la volontà ti guidi, o Figlio. Dalle paludi alle vette delle montagne, nel deserto o tra i ghiacci, possa essa non abbandonarti nei momenti difficili, quando soffri o quando sarai perduto. Possa proteggerti e indicarti la via quando questa è celata, rendendoti più libero.”

CHIERICI DI HARDON

E' sbagliato pensare che i chierici di Hardon pongano le basi del culto sull'adorazione della forza fisica. La dottrina trova molte interpretazioni tra i vari adoratori. C'è chi pensa che la forza derivi dall'esperienza e dalla saggezza, più che dalle abilità in battaglia. Solitamente un chierico di Hardon è comunque un guerriero. Sia che esso combatta in modo elegante o brutale, la volontà di un adoratore

di Hardon è difficile da spezzare e spesso sono considerati tra i chierici meglio preparati in situazioni dove lo scontro è l'unica possibilità di salvezza.

MELIAN

Melian è la consorte di Hardon. Dotata di personalità mutevole, a volte manipolatrice, a volte incredibilmente generosa, viene spesso raffigurata come un'elfa attraente. Nel gruppo dei Cinque, essa deteneva poteri divini, cosa che ha portato il suo Culto ad essere uno dei più adorati da guaritori e chierici.

DOGMA

“Il Caos porta verso la Distruzione. Così come il velo separa il regno dei vivi da quello dei morti, così l'anima deve potersi arrendere alle leggi naturali, in quanto depositarie del vero equilibrio. Contribuisci a preservare la vita, e salverai molto più che te stesso.”

CHIERICI DI MELIAN

Il Culto di Melian è cresciuto nei secoli come la più grande istituzione clericale di Aumyr. I suoi membri rispettano l'ordine, ma tendono a vedere il mondo come un insieme di cose “giuste” e “sbagliate”, anche se spesso le cose non stanno in questo modo. Data la loro natura storica sono da sempre a stretto contatto con La Confraternita. Possiedono sedi tra le capitali e sono ben radicati in tutte le regioni di Aumyr.

NORMOD

Normod è spesso rappresentato come un mezzuomo dai capelli color grigio scuro. Era il mortale dei Cinque depositario della Conoscenza magica. Le sue arti e abilità hanno contribuito alla creazione delle prime strutture e costruzioni su Aumyr. E' anche adorato dall'Ordine dei Costruttori, oltre che da quello dei Sapianti.

DOGMA

“La disciplina forma il carattere e rende la mente libera. Scopri i segreti del creato attraverso la manipolazione degli elementi che lo compongono. Costruisci il tuo impegno su solide basi e coltiva l'amore per tutto ciò che è eterno ed immutabile.”



CHIERICI DI NORMOD

Anche se gran parte dell'attività clericale è dedicata all'insegnamento, dai docenti dell'Accademia Grigia a Fivestar, ai Sapiienti sparsi per i villaggi e le città, molto spesso gli affiliati al culto sono anche divulgatori o avventurieri itineranti. Possono essere spinti da varie motivazioni: la curiosità dell'esplorazione, il desiderio di proteggere la propria gente o la volontà di misurarsi con forze al di là della loro portata.

VEL-SHAR

Vel-Shar è la rappresentazione del genio folle e sconsiderato. la leggenda narra che il suo mortale talento arcano fu la causa scatenante di molti incidenti interplanari e che ancora oggi parte del suo potere stia ancora dormendo in cripte nascoste. Vel-Shar è la quintessenza della distruzione e dell'inganno. I suoi seguaci, per lo più caotici, sono divisi in fasce di anzianità in base al numero di "mietiture" (una sorta di sacrificio rituale) e in base al sesso: le sacerdotesse svolgono un ruolo fondamentale all'interno della gerarchia di potere del tempio, e sono chiamate anche "figlie dell'oscurità", mentre i maschi sono detti "mietitori".

DOGMA

"Il caos è l'unica via che conduce ad una più consapevole comprensione di sé stessi. Attraverso l'istinto, il talento e la passione qualsiasi ostacolo può essere superato. Non imporre dei limiti al tuo potere, lascia che esso si pervada così che tu possa elevarti al di sopra di ogni creatura vivente."

CHIERICI DI VEL-SHAR

I chierici di Vel-Shar non condividono la creazione di una struttura clericale verticale, pensando invece che come la loro dea, anche l'individuo più insignificante, ma devoto e capace, meriti rispetto. Questa filosofia, associata all'aspetto organizzativo e politico interno, costituisce la definizione del "Volere di Vel-Shar". La loro struttura orizzontale permette una gestione più agile (ma sempre ben definita) dei ruoli ricoperti dagli adepti. Grande importanza rivestono le femmine, sesso della dea, in questo culto. Sebbene solo gli iniziati siano a conoscenza di questi misteri, alcuni sostengono che in realtà il culto sia solo una copertura per una gigantesca e antica setta di Assassini con a capo un'entità soprannaturale. Anche se non possiedono un vero e proprio centro del culto, si possono trovare in numerosi "santuari" sparsi per Aumyr, alcuni posti in luoghi poco accessibili.



SAVAS

Savas viene rappresentata come una divinità androgina e multirazziale. Nel gruppo dei Cinque, aveva il ruolo di guida e depositario della saggezza. E' responsabile della diversità culturale e ideologica delle popolazioni di Aumyr e viene adorata spesso da Druidi, Maghi con specializzazioni Elementari, e in generale incantatori di ambo i sessi. Alcune leggende sostengono che il suo continuo mutare forma fosse in realtà una maledizione.

DOGMA

“Le tue azioni possano essere ragionevoli e misurate. L'eccesso e l'individualità portano all'odio, l'odio alla distruzione, la distruzione alla morte. Condividi il cambiamento e ne seguirai l'evoluzione.”

CHIERICI DI SAVAS

Gli insegnamenti del dio sono basati su equilibrio tra azione e pensiero. Spesso i chierici di Savas posseggono un proprio codice etico personale, che si basa su concetti di legalità. Non è raro trovarli a difesa di piccoli villaggi, dove possono fondare una comunità coesa, ma è facile trovarli anche in luoghi remoti in cerca di una comunione più profonda con il loro credo.

GLI DEI NATIVI

LE DIVINITÀ NATIVE RAPPRESENTANO IL DUALISMO DELLO SPIRITO DEL MONDO.

La loro visione del creato è ben più profonda dalle ragioni della divinizzazione dei Cinque e sempre più seguaci iniziano questo percorso di fede.

GRANDE PADRE

Il Grande padre è la personificazione della paternità. Protegge la casa, ed è il protettore della Tradizione. Spesso si raccontano favole dense di significati per tramandare il suo credo. E' anche il protettore dei combattenti, nonché di coloro che cercano di sopravvivere contando sulle proprie forze.

DOGMA

“Sconfiggi i tuoi nemici nel clamore di una battaglia, nel silenzio di una stanza buia o tra le fronde della foresta. Caccia il cacciatore, onora la preda. Le tue azioni potranno parlare per te.”

CHIERICI DEL GRANDE PADRE

Coloro che desiderano diventare chierici devono porsi sotto le attenzioni di un precettore, solitamente un chierico anziano. Ottenere il grado di apprendista è un percorso iniziatico molto duro per la maggior parte di coloro che si vogliono sottoporre alle prove del credo. I meritevoli ottengono il rispetto e l'onore della loro tribù, se sono Nativi. Uno dei compiti del chierico del Grande Padre è preservare la Tradizione e gli antichi riti degli antenati, conoscenza che gli verrà tramandata una volta raggiunta la necessaria maturità per comprenderne i segreti.

GRANDE MADRE

La Grande Madre personifica la maternità. E' la donna ideale, la madre amorevole. Difensore della famiglia, quando si tratta dei figli essa ha un impatto più diretto del Grande Padre sulle questioni più pratiche. E' la protettrice delle arti magiche dei Nativi, e spesso viene invocata nei momenti del bisogno da maghi, stregoni, chierici e incantatori.

DOGMA

“La magia permette ad ogni cosa di controllare e di essere controllata. Attraverso essa noi controlliamo e veniamo controllati in un infinito gioco di luci ed ombre. Non sottovalutare il potere di una mente superiore. Abbraccia ogni manifestazione della vita come parte della magia stessa.”

CHIERICI DELLA GRANDE MADRE

Il culto è fortemente centrato sulla figura femminile. Spesso i chierici sono donne giovani e dalla forte personalità orientata al comando. Sanno essere pazienti e meritevoli di rispetto, ma spesso anche sconsiderate e passionali. Non esitano a porre la salvezza dei propri cari al di sopra di ogni cosa. Quando decidono di intraprendere la carriera di avventuriere, è possibile trovarle impegnate in ricerche spirituali, o in interventi di giustizia.



POTERE DIVINO



L REGNO DI AUMYR È UNA TERRA IN TUMULTO, DOVE MOLTI POTERI SI CONTENDONO PARTE DEL DOMINIO SUL PIANO MATERIALE.

Oltre ai Cinque, su Aumyr è possibile imbattersi in culti, sette e adoratori di molte divinità meno conosciute, ma non per questo del tutto ignorate.

Le divinità raramente intervengono negli eventi del mondo, preferendo delegare alcuni rappresentanti divini.

I PRESCELTI

Gli dei hanno bisogno di adoratori per poter disporre del loro status divino. Può accadere che una divinità nomini una creatura, spesso un potente avventuriero, come araldo del suo potere nel mondo dei mortali. In questo caso si parla di esseri Prescelti. Ogni divinità può nominare un numero illimitato di Prescelti, che ascenderanno allo status di semi-divinità, e il Master potrà deciderne i poteri conseguenti poteri ed abilità dettate da questo status.

DIVENTARE UN DIO

Su Aumyr ascendere al rango divino è considerata un'opzione a volte molto reale. E' possibile aspirare al ruolo di un dio nel caso la divinità precedente venga sfidata, distrutta o privata dei suoi fedeli.

Nel caso si riesca in una di queste imprese, l'area di influenza della divinità verrà trasferita al nuovo portatore. Come è facile immaginare, molti avventurieri ed eroi aspirano proprio a questo status, così come nemici e creature ancora più oscure e misteriose.

Tuttavia ottenere lo status di divinità del mondo comporta l'equilibrio di numerosi poteri. Le altre divinità saranno sempre gelose della propria area di influenza e ne proteggeranno i domini in ogni modo possibile. Sfidare il potere di una divinità non è quasi mai impresa per semplici mortali.



VISIONI E PROFEZIE



ELLE TERRE DI AUMYR, MOLTI SI AFFIDANO AGLI DEI COME GUIDE PER IL PROPRIO DESTINO.

Altri ordiscono trame e complotti per controllare paesi, città e perfino intere regioni, sostenuti da ricchezze e tesori perduti o ritrovati. Il futuro di Aumyr é in mano a chiunque sia in grado di crearsi un proprio posto nel mondo.

Sono molti coloro che almeno una volta nella loro vita hanno udito storie e profezie sul futuro, consultando veggenti, oracoli o vecchi saggi.

Eccone alcune di queste enigmatiche profezie riguardo il futuro del mondo:

“Il Solitario vedrà la luce del Primo Sole Nascente. Egli sarà la nuova Voce della Dama della Notte.”

“Al calare della Luna del Drago, molti valorosi soldati troveranno finalmente pace, ma una nuova grande piaga scivolerà tra le genti.”

“Il Guerriero e la Sacerdotessa si uniranno in battaglia e in eterno, nel cuore del mondo.”

“Il Potere dell’Occhio Magico verrà indebolito e un nuovo Ordine sorgerà per portare luce dove regna l’oscurità”.

“Negli anni in cui il l’Esiliato diventerà un Dio, La Regina inizierà il suo Regno Oscuro”.

“Il nuovo Astro porterà con sé due doni futuri: uno materiale e uno spirituale”.

“Solo quando il Passaggio sarà nuovamente aperto, la Razza che fu potrà tornare a rivendicare la terra”.

“Tutto è celato per chi non sa dove guardare. Trova la Via Segreta, nel momento in cui il Cacciatore diventa Preda”.

“Il potente Serpente Rosso si sveglierà durante i Riti del Fuoco e il mondo udirà di nuovo il suo immondo canto”.

“Un seme d’odio cresce indisturbato nel luogo dove l’Inizio incontra la Fine. Solo con la loro unione il Campione monderà la terra dalla corruzione perenne”.



4 MAGIA



N MOLTI PENSANO CHE LA MAGIA SIA IL TESSUTO CHE CONNETTE IL MONDO, UNA RETE CHE UNISCE LA REALTÀ VISIBILE A QUELLA INVISIBILE.

Gli Askari se ne sono andati dal pianeta, ma la loro traccia sopravvive tra gli incantesimi, i rituali, i costrutti magici, gli Osservatori e i Portali, strutture di incredibile ingegno e non riproducibili con gli strumenti attuali.

Molta della cultura antica è oggi perduta nel tempo e ha assunto il nome di Conoscenza. I più saggi sono convinti che giocare con la Conoscenza non sia saggio né sicuro. Eppure, ci sono sempre avventurieri pronti a scavare le sabbie dei deserti infuocati, o ad esplorare il sottosuolo in cerca di poteri perduti e immense ricchezze.

LA CONOSCENZA



L MONDO È PERMEATO DI MAGIA. MA COME VIENE ALIMENTATA E QUAL È LA SUA ORIGINE? QUESTA E ALTRE NOZIONI SONO CLASSIFICATE COME CONOSCENZA.

Spesso le scoperte riguardano soprattutto l'antica razza degli Askari per cui per la maggior parte delle persone gli studiosi della Conoscenza sono esperti nelle culture pre-colonizzazione.

In realtà il campo di sapere definito come Conoscenza riguarda anche altri aspetti, come la creazione di oggetti magici e di nuovi incantesimi, l'alchimia e in generale la percezione del Multiverso.

GLI OSSERVATORI



NTICHE MERAVIGLIE ARCHEOLOGICHE, GLI OSSERVATORI COSTITUISCONO UNO DEI MISTERI PIÙ GRANDI PER GLI STUDIOSI DEGLI ASKARI.

Si compongono di grandi camere dal soffitto semicircolare, coperte di simboli arcani, incluse in saloni immensi pieni di macchinari per l'osservazione astronomica.

Qualcuno sostiene che gli Askari arrivarono "dalle stelle" e che durante tutta la loro permanenza su Aumyr abbiano cercato disperatamente un modo per tornarvi.

CONTEMPLAZIONE

Gli Osservatori consentono ad una creatura con Intelligenza sopra la media di osservare un punto preciso della volta celeste o di un altro Piano di esistenza. La Conoscenza richiesta per utilizzare gli Osservatori è chiamata Contemplazione.

Solitamentesitrattadiun'immaginetridimensionale generata al centro del salone, ma visibile solamente alla persona che ne ha fatto richiesta, e ai Custodi dell'Osservatorio.

Si narra che nessun luogo possa essere celato alla Visione degli Osservatori. E' previsto il pagamento di una quota per il loro utilizzo alla Confraternita che ne garantisce la gestione e l'uso per chi ne fa richiesta (tuttavia i Custodi di un Osservatorio si riservano pieni poteri riguardo ogni aspetto della gestione degli Osservatori).



PORTALI



PORTALI SONO STRUTTURE CIRCOLARI DI GRANDI DIMENSIONI, DI CIRCA 6 METRI IN ALTEZZA E 6 IN LARGHEZZA. PERMETTONO DI TRASPORTARSI VELOCEMENTE DA UN LUOGO AD UN ALTRO.

Costituiscono un cerchio perfetto e incastonato in una base di pietra indistruttibile per circa un sesto della loro altezza. Sono realizzati in un materiale simile al metallo ma non sembrano subire nessun tipo di danno. Resistono ai secoli, agli elementi, alla magia e perfino ai rituali più potenti. Si pensa fossero i canali principali di comunicazione per la ripartizione delle risorse del pianeta da parte degli Askari. Oggi sono ancora tutti funzionanti e consentono il trasporto istantaneo di merci e persone da una parte all'altra del mondo.

UTILIZZARE I PORTALI

Tutti i portali sono omnidirezionali e perenni, ovvero si collegano tutti tra di loro e sono sempre

funzionanti. Non vi è un numero minimo né un numero massimo di persone che possono trasportare. Per impostare una destinazione basta che il viaggiatore utilizzi la volontà mentale. Le creature che posseggono scarsa o nulla Intelligenza non possono attraversare il Portale, tranne qualche rara eccezione (famigli, costrutti senzienti, compagni animali, ecc...). La Confraternita utilizza i Portali anche per trasportare creature non senzienti oppure contro la loro volontà (per esempio, per il trasporto di prigionieri da un luogo ad un altro, attraverso l'utilizzo di mezzi di contenzione magici). Nessuno conosce l'esatta natura tecnologica o magica dei Portali, la loro indistruttibilità li rende autonomi e bisognosi di pochissime attenzioni.

GESTIONE E CONTROLLO

I Portali sono controllati strettamente da una guarnigione di soldati al soldo della Confraternita, per impedire il contrabbando di merci o di flora e fauna illegale verso altre regioni. Questi soldati di frontiera sono molto esperti nel trattare con i criminali, trattando essi giornalmente con centinaia di viaggiatori che si spostano su Aumyr. Non è raro trovare insediamenti cittadini o molti villaggi attorno ad un Portale, per la loro natura commerciale. Il passaggio da un portale all'altro è oggetto di un pedaggio alla Confraternita.

PORTALE DI FIVESTAR

Detto anche “il Centro” si trova su una piccola collina nelle vicinanze di Fivestar. Il Portale è snodo principale per i commerci con la Capitale e le regioni circostanti, ed è attraversato ogni giorno da migliaia di persone che si recano in altre città o in altre parti del continente, chi per lavoro, chi per avventura.

PORTALE DI DAMODAR

Chiamato semplicemente “l'Ovest”, il Portale si trova ad un giorno di cammino da Damodar, nel Laentas. Una tratta molto popolare per chi viene dal Centro, è uno dei portali più utilizzati per il commercio di grandi carichi e carovane.

PORTALE DI GELDAST

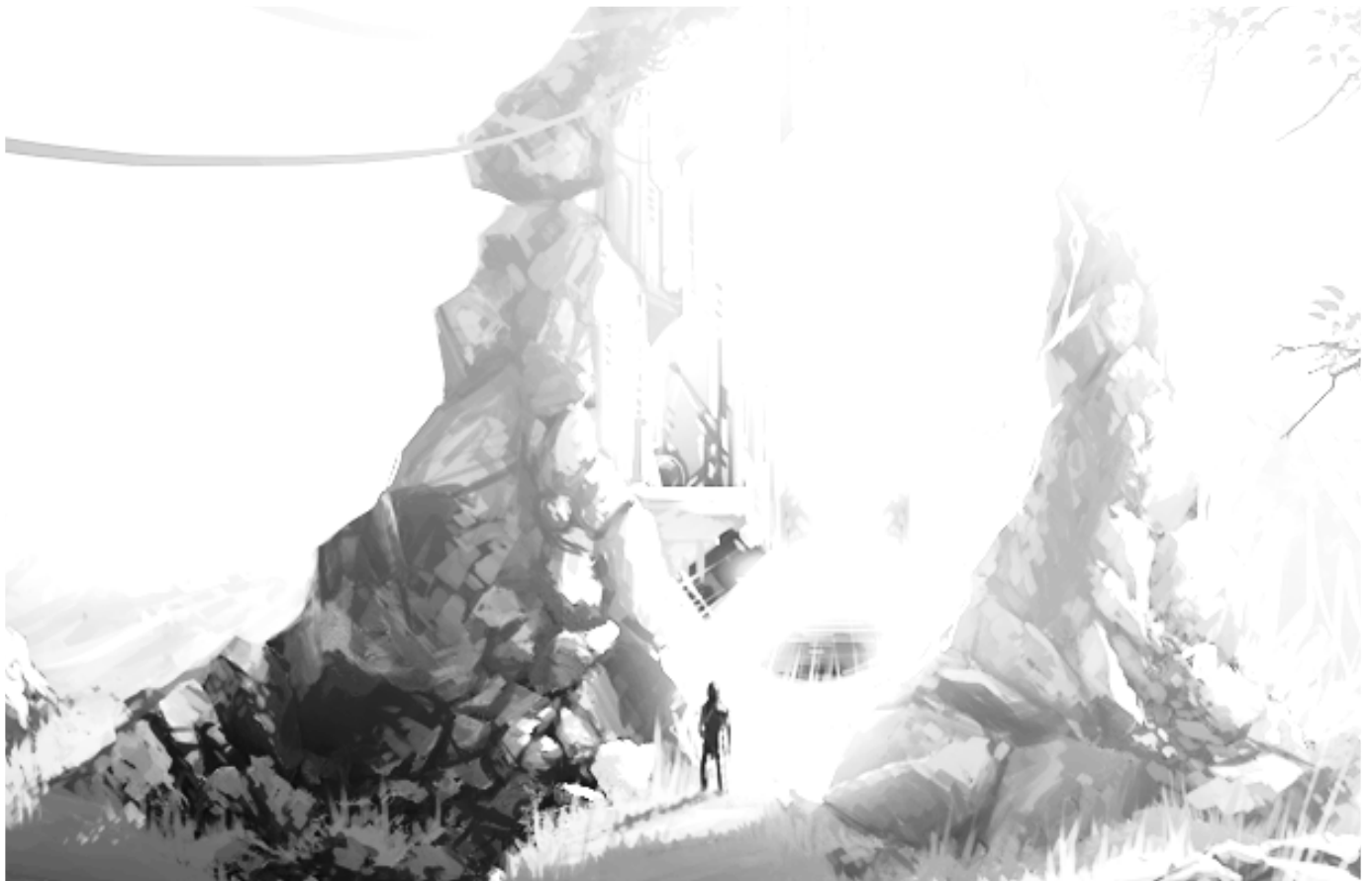
Chi attraversa un Portale per recarsi a Geldast si reca “sull'Isola”, e raramente vi si reca in solitaria. E' spesso meta di avventurieri e cercatori di misteri, visto che le giungle e i paesaggi dell'isola di Inkari sono ancora largamente inesplorati.

PORTALE DI HIGHPINE

Andare al “Nord” è un'espressione piuttosto comune per i viaggiatori che attraversano un Portale diretti a Highpine, nel Laangor. Per chi proviene dal Sud è consigliabile fare attenzione al cambio repentino di temperatura e clima dovuto alla posizione settentrionale della regione.

PORTALE DI WESTORN

Se la meta del proprio viaggio con il Portale è a Westorn, si va a “Sud” o nelle “Terre calde”. Il Portale non è nei pressi di nessuna città principale ma risulta uno snodo importante per le rotte commerciali, consentendo ai viaggiatori di raggiungere velocemente tanti ambienti diversi come l'adiacente Baia del Portale, la regione desertica di Thanaros a Sud le pianure del Faeland a Nord o la Foresta di Nayalis ad Est.





**SONO OGGETTI UNICI, PERDUTI
O CONSERVATI COME IMMENSI
TESORI IN QUALCHE LUOGO**

**REMOTO. POSSONO ESSERE UTILIZZATI
DAL MASTER COME OGGETTI CHIAVE DI
CAMPAGNE O AVVENTURE EPICHE.**

Dato il loro grande potere, potrebbero svolgere un ruolo fondamentale nella storia e negli eventi del mondo. La loro ubicazione è sconosciuta e molti avventurieri dedicano tutta la vita alla ricerca di un grande artefatto perduto.

LAMA DELLA NOTTE PROFONDA

Spada Lunga. Forgiata nei livelli più bassi di Gherzul e intrisa della sua energia magica.

Se viene effettuato un colpo critico, il suo potere sacrilego uccide istantaneamente qualsiasi creatura purchè essa sia mortale.

CALICE DI MELIAN

Calice di legno con bordo dorato superiore. Data la sua natura umile e semplice, è difficile distinguerlo da un comune calice per le funzioni clericali; ciò lo rende uno degli oggetti più rari e desiderati da schiere di avventurieri e devoti a Melian.

Permette di creare acqua benedetta a volontà (massimo 1 litro ogni ora). L'acqua se bevuta guarisce da ogni ferita o malattia. Se usata su un corpo morto lo rianima come sotto l'effetto di Rianimare Morti, purchè morto da non più di 24 ore). Nelle mani di un adoratore di Melian può essere usato come reliquia sacra. Emanata luce diurna in un raggio di 10 metri.

Il Calice può anche essere utilizzato come focus necromantico, se opportunamente sconosciuto tramite un complesso rituale sacrilego. In questo caso, il suo potere si manifesta in senso opposto: l'acqua generata si trasforma in un veleno incolore che uccide ogni creatura che lo beve e ferisce chi lo tocca, in più il calice stesso acquista altri poteri ignoti ed oscuri.

MANTO DI SAVAS

Lunga cappa color verde scuro. Il lato interno del mantello è di un tessuto liscio e opaco simile al raso di seta. La parte esterna è scagliosa e modifica la propria pigmentazione in base all'ambiente circostante, rendendo chi lo indossa difficilmente individuabile in un'ambiente selvaggio.

Chi la indossa può mimetizzarsi in paesaggi naturali, diventare invisibile, cambiare forma 1 volta al giorno (purchè non ecceda la sua taglia), comprendere e parlare tutti i linguaggi.

TESCHIO DI OSSIDIANA

Teschio di ossidiana parlante, rappresenta un cranio umano leggermente allungato. Nella parte laterale del teschio sono visibili alcune iscrizioni incise con precisione nella pietra.

Può essere interpellato con alcune domande su eventi futuri che riguardano chi lo usa. Le risposte sono criptiche e si possono facilmente fraintendere, ma dice sempre la verità. Può essere fatta una domanda al giorno da qualsiasi creatura in qualsiasi linguaggio, il teschio risponderà sempre, possiede una volontà neutrale e non può essere distrutto (almeno non in modo convenzionale).

LUCE ETERNA

Arco Lungo Composito. Anathema dei Non-Morti ed Esterni. Appare come un intricato e ricurvo bastone nodoso, pervaso di tenue energia. Al buio risplende di luce rossa.

Se viene impugnato al centro, si genera un fascio di energia rossastra e sottile collegata alle due estremità del bastone, costituendo un arco ricurvo. Si possono scagliare frecce di ogni tipo, oppure se viene utilizzato senza frecce, l'arco genera una propria freccia di luce. Le frecce così generate sono infinite e si dissolvono dopo aver colpito il bersaglio.

DOGMA

Scudo Torre. Uno scudo all'apparenza logoro ma intagliato con grande maestria. La parte interna è dotata di un meccanismo a catena che consente di fissarlo all'armatura o al guanto d'arme in modo

agevole. La parte esterna invece è formata da un intaglio a forma di testa di drago, nonché da una serie di cerchi avvolti attorno ad esso scritti in una lingua sconosciuta.

Genera campo di antimagia che protegge una persona in più oltre al portatore. Rende chi lo brandisce immune dal soffio dei draghi e da condizionamenti mentali, sonno e paura.

GUANTO DELLA CREAZIONE

Guanti pelle sconosciuta con numerosi rinforzi in una lega metallica simile al rame.

Manufatto di origine Askari, attualmente disperso e oggetto di molteplici speculazioni arcane e divine. Si pensa che sia un dispositivo per manipolare la materia del creato.

ASTA ASKARI

Verga/Bastone, Indistruttibile. Si tratta di una piccola asta in lega metallica intarsiata da motivi sconosciuti.

Il bastone possiede due forme, una chiusa e l'altra aperta. In base alla sua grandezza assume funzioni

diverse. Quando viene chiusa è lunga 40 centimetri e può essere utilizzata in modo simile ad una torcia (si illumina ad una estremità). Aperta, diventa un'asta che può essere allungata fino a 2 metri, risultando utile in particolar modo quando si tratta di scalare una parete di roccia o superare altri ostacoli.

MORDIFIAMMA

Maglio di lega d'argento. La testa del martello può emettere una fiamma infuocata e generare luce nel raggio di 20 metri. Può essere utilizzata come maglio da fabbro: qualsiasi arma forgiata o riparata con essa acquista le proprietà di un'arma magica. E' considerato da molti fabbri il più grande tesoro della metallurgia e della avanzata Conoscenza degli Askari.

FRAMMENTI DELLO SPECCHIO

Piccoli pezzi di vetro colorato di varie dimensioni. Si dice che siano parte di un grande specchio distrutto e disperso, dai poteri leggendari.

Se uno dei frammenti viene posto a contatto con una superficie a specchio, questo diventerà invece un





portale per il Mondo degli Specchi, una dimensione parallela al Piano Materiale ma *opposta*. Aprire un portale verso questa dimensione è rischioso: la conoscenza del Mondo degli Specchi ha ucciso o reso folli molti avventurieri.

NODO DI ENERGIA

Cubo di 30 centimetri per lato, di pietra levigata simile al quarzo.

Antico strumento Askari che permette di raccogliere energia elementale per immagazzinarla come fonte di energia. Tramite alcune pratiche è possibile utilizzare un Nodo di Energia per alimentare fornaci, laboratori alchemici, fonti di calore e altri impianti che richiedono energia elementale o arcana. In molti pensano che i Portali siano alimentati da questi oggetti antichi e potenti.

LANTERNA DELLA MORTE

Una piccola lanterna di ottone e ferro, il cui chiarore sembra alimentato da una forma di energia piuttosto che dal fuoco.

La strana luce verde della lanterna identifica oggetti, scopre porte segrete, rivela illusioni, rivela esseri invisibili o sul piano etereo. E' tuttavia un oggetto maledetto. Ogni volta che si accende qualcuno muore. Ce la possibilità che si tratti di una persona vicina a chi la accende. Può venire usata come focus per incantesimi necromantici, aumentando la potenza degli stessi in modo considerevole.

VESTI DELLA CONOSCENZA

Una serie di paramenti arcani di grande pregio, spesso tessuti tramite la magia e donati come onorificenza a grandi maghi o incantatori.

Data la loro natura arcana possono essere indossati solo da coloro che praticano la magia. Conferiscono un bonus alla difesa, rendendo difficile colpire chi li indossa. Permettono di ignorare l'uso di componenti materiali per il lancio gli incantesimi.

5

GEOGRAFIA



**L MONDO CONOSCIUTO
COMPRENDE IL CONTINENTE
DI AUMYR, PARTE DEL NORD
GHIACCIATO E INESPLORATO E SVARIATE
ISOLE VICINE.**

Dal 26 EC la Confraternita si è impegnata a dividere il mondo di Aumyr in Regioni, o aree, adatte per il controllo commerciale e strategico delle zone civilizzate.

Aumyr può vantare una storia precedente all'Era attuale, anche se alla maggior parte della popolazione non interessa perdere troppo tempo pensando ad avvenimenti remoti, preferendo concentrarsi sul presente.

Il saggio esploratore sa apprezzare la storia delle rovine che si stendono sotto di lui e del cielo sopra di lui, perché in essi si celano i segreti del tempo.

CONFINI DEL MONDO

NORD

A Nord vi è il Mare Ghiacciato e più in là si estende un territorio inesplorato noto come Ghiacci Perenni. Nessun tipo di civilizzazione è stata segnalata da queste parti, a parte qualche sporadico villaggio di pescatori, spedizioni di esploratori o membri della Società di Dorne. Essi raccontano di come il territorio ghiacciato sia in realtà un altro piccolo continente, con una storia ancora da scoprire.

SUD

A Sud, alcuni navigatori sostengono di essere approdati su una serie di isole di diversa natura, ma i racconti sono troppo sconnessi e deliranti. I più coriacei tra i marinai menzionano spiriti e creature terribili, grandi dragoni o intere popolazioni dalla pelle tatuata multicolore e altre incredibili storie.

EST

Ad Est vi è solo il Mare del Tramonto, una distesa infinita di acqua cristallina e placida. O così riferiscono coloro che sono tornati su Aumyr dopo anni di viaggi per mare, senza mai incontrare un approdo. I pochi che sono sopravvissuti sono tornati con strane manie dovute probabilmente alla loro lunga permanenza solitaria nel mare.

L'ultima spedizione verso i confini meridionali del mondo è avvenuta nel 2088 EC. Uno stormo di cento navi partì da Silverstone con la benedizione degli dei e con provviste per molti anni di navigazione. Ad oggi nessuno ha fatto ritorno.

OVEST

Varie testimonianze confermano di come una notte del 1989 EC, una strana nave dalle vele ripiegate e senza equipaggio comparve all'orizzonte della città di Eathos, nella regione di Gwaldur. Essa rimase in acque territoriali per un breve periodo per poi scomparire senza lasciare traccia. La presenza di un nuovo mondo fa gola a molti, ma dal momento che nessuno è riuscito ad approdare in queste presunte nuove terre neanche da Est, le sue coste e la sua posizione restano ancora un grande mistero.



**AUMYR CONTA 4 MARI PRINCIPALI,
FACENTI PARTE TUTTI DI
UN'UNICA MASSA D'ACQUA
CONOSCIUTA COME OCEANO INFINITO.**

Tuttavia solo pochi individui utilizzano questo nome, visto che quasi nessuno si avventura oltre l'orizzonte del continente. Le zone di frontiera sono trattate con immenso rispetto e timore, almeno dai più saggi.

GHIACCI PERENNI

Quasi nessuno si avventura sulle sponde gelate oltre il Mare dei Ghiacci Perenni. Terre sconfinata e percorse costantemente da tempeste di ghiaccio rendono impossibile creare civilizzazione avanzata. Di recente fondazione, un villaggio fondato dalla Società di Dorne come sede di esplorazioni future chiamato Norn funge da scalo tra queste terre inesplorate e il continente. In questo avamposto è possibile trovare un pasto caldo alla taverna o rifornirsi di provviste per raggiungere Angor, una fortezza in rovina intrappolata nella neve e nel ghiaccio e unico punto segnato sulle mappe. Alla Confraternita si pensa che le terre gelate racchiudano molti segreti e che il piccolo pezzo di terra esplorata a Nord di Aumyr sia in realtà un intero continente staccatosi dall'entroterra dopo il Cataclisma.

IL SOTTOSUOLO

Nel corso dei secoli molti sconvolgimenti hanno interessato le creature e le razze, la flora e la fauna che popolano la superficie del continente di Aumyr. I saggi si interrogano sulla possibilità che la terra possa custodire, ancora più in profondità delle miniere e delle Rovine più antiche, un mondo vasto e sconosciuto chiamato Sottosuolo.

In questo mondo quasi parallelo si narra che esistano razze sconosciute e creature leggendarie, fatte di ombra e buio, che proteggono segreti innominabili. Chiunque riuscisse ad esplorare questo "mondo sotto il mondo" sarebbe di certo testimone di grandi segreti e grandi poteri.

In una posizione imprecisata, molto al di là dei confini Ovest di Faeland e oltre il Mare delle Anime, si trova il complesso chiamato Isole di Exus. L'intera area è avvolta da un campo di forza magico costituito da una moltitudine di incantesimi mantenuti da un'amalgama di magia e tecnologia degli Askari.

Exus funge da carcere e da struttura di contenimento per gli esseri senzienti più pericolosi del pianeta (e qualcuno sostiene anche di altri pianeti). Quasi tutti utilizzatori di arti arcane, gli "abitanti" di Exus sono tenuti in stasi in "celle" costituite da accessi a semipiani dispersi nell'infinito Mare Astrale. In pratica l'intero complesso funziona come un enorme archivio. La struttura carceraria, l'unico punto visibile in lontananza, è formata da una torre di basalto e ossidiana nera che svetta sull'isola più piccola, avvolta da quella che sembra nebbia perenne. In realtà si tratta di una serie di zone di magia morta semoventi che rendono gli incantesimi di divinazione, di teletrasporto e di altre forme di spostamento del tutto impossibili sia all'interno del complesso e sia sull'isola stessa.

L'altra isola, leggermente più grande e situata a pochi chilometri, è priva di qualsiasi elemento identificativo. Non vi è flora né fauna e probabilmente costituisce la parte superiore di un qualche complesso sotterraneo.

Nessuno conosce l'esatto aspetto o la natura di queste strutture. Fuggire da Exus è considerato impossibile.

I GUARDIANI

La gestione dell'intero complesso è sotto la responsabilità di un'organizzazione chiamata semplicemente "I Guardiani".

Nessuno sceglie di diventare un Guardiano. Forti di un accordo millenario con la Confraternita e con il benessere di tutte le regioni civilizzate, alcuni dei neonati abbandonati in templi o nelle città vengono scelti per essere iniziati come Guardiano e iniziare la propria vita sull'isola.

NORDAVIND



ORDAVIND È LA REGIONE DEGLI UOMINI DEL NORD, PIRATI E RAZZIATORI DALLA PELLE

DURA LE CUI NAVI SONO VISTE SPESSO ATTRACCARE SULLE COSTE DEL MONDO CONOSCIUTO.

Il territorio è un luogo spesso freddo e inospitale, così come la sua gente, montanari gretti con neve perfino nelle ossa. Le valli, i fiordi e passi montani sono conosciuti per essere popolati da giganti, draghi e altre strane creature. Isolati gruppi di elfi e nani sono stanziati nelle regioni selvagge, ma raramente tendono a rapportarsi in modo amichevole con i visitatori. La maggior parte della gente si concentra negli avamposti, unici luoghi dove è possibile coltivare un po' di terra e trovare risorse utili a passare lunghe stagioni sulle montagne.

GOVERNO

La popolazione di Nordavind è governata da dozzine di Capi e Re, molti in guerra l'uno contro l'altro. Ogni tanto un grande condottiero arriva ad unire la popolazione sotto un'unico stendardo, ma sono passati diversi anni dall'ultima volta che è successo.

GUERRA

Il regno di Nordavind non possiede un'armata regionale. Al suo posto, ogni Capoclan mantiene la propria guardia d'onore. Il combattimento è così centrale nell'aspetto della vita di ogni abitante di Nordavind che quasi tutti i maschi adulti sono in grado di prendere le armi in caso di periodi di guerra. I guerrieri sono tipicamente abbigliati in elmi di ferro, armature di cuoio o anelli, e scudi tondi.

Le armi preferite includono la lancia (a distanza o ravvicinata), la spada lunga e l'ascia da battaglia. Una rara élite di guerrieri è inoltre in grado di sviluppare una frenesia da battaglia che si trasforma in un'abilità detta Furia del Sangue, che consente loro di aumentare la loro forza in modo proporzionale allo spargimento di sangue di cui sono protagonisti. Il successo significa che il guerriero cade in uno



stato non cosciente per 1d3 di giorni mentre il fallimento determina la morte.

POPOLAZIONE

La cultura di Nordavind è centrata attorno alla guerra e alla sopravvivenza nelle lande ghiacciate. Nordavind è forse l'unica regione che non sia completamente sotto il controllo della Confraternita, o cosciente delle moderne questioni politiche e di governo. La gente è solitamente alta, forte e in salute. Gli uomini sono feroci combattenti e le donne vivono prevalentemente in casa. Lealtà, onore e famiglia sono valori celebrati.

RELIGIONE

Il Nordavind conosce i Cinque, ma la maggior parte dei credenti preferisce rendere tributo ad Hardon, in quanto dio-guerriero.

DUNMERE (CAPITALE)

La città è un grosso insediamento di case dal tetto spiovente e appuntito, un'oasi di civiltà nelle montagne selvagge. Situata in una gola naturale che la protegge dalle incursioni della maggior parte delle creature delle montagne vicine, a Dunmere la gente si concentra a coltivare la terra, ma anche a combattere in arene pubbliche per dimostrare il proprio valore, commerciare o semplicemente bere idromele.

STORIA

231 EC

Alcuni esploratori della Guardia del Lupo scoprono che la zona è il dominio di Orog-Mar, un potente capo orchesco delle montagne.

830 EC

Un gruppo di barbari capitanati dall'eroe Beonur distrugge gli orchi delle montagne nel loro avamposto. L'evento verrà ricordato come l'ultima grande impresa dell'eroe prima del suo ritiro a Torregrigia.

1541 EC

Un ex avventuriero, Korm Modan, fonda La Brace. Il luogo costituisce il primo campo base per l'organizzazione di spedizioni sulle montagne vicine, un rifugio protetto e sicuro.

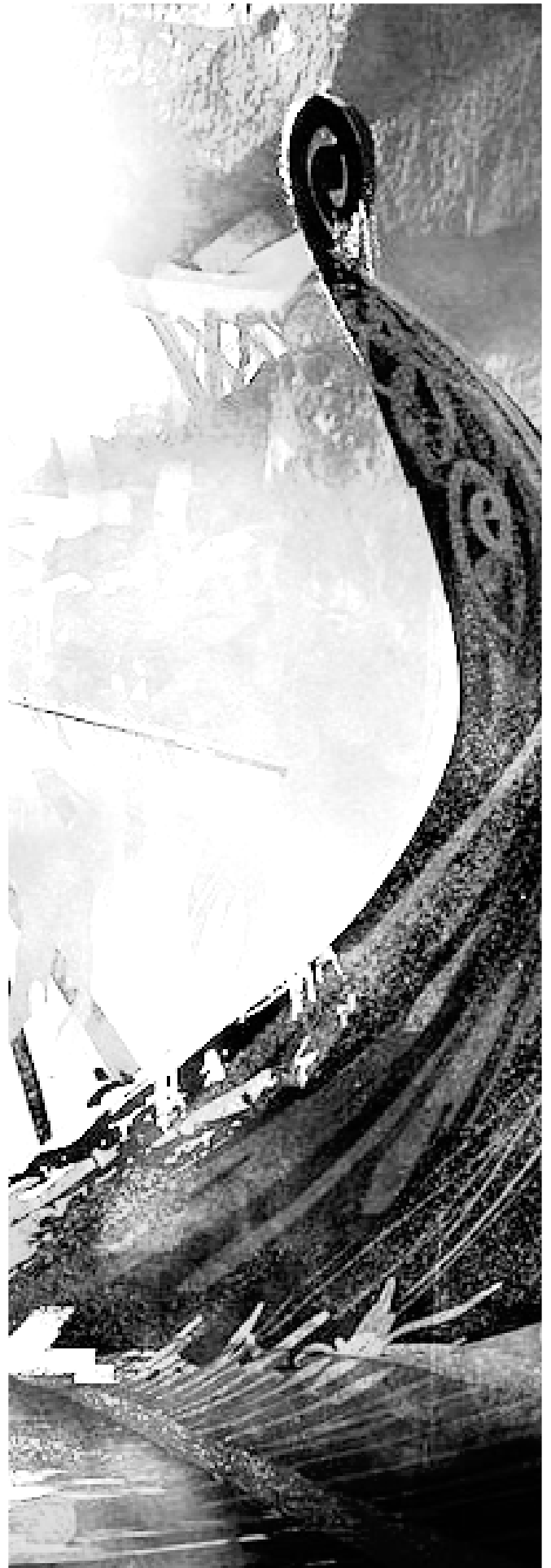
1762 EC

Alcuni clan di barbari delle montagne e vecchi guerrieri si insediano in una valle montana e contribuiscono a fondare Dunmere. Viene iniziata la costruzione della Sala degli Eroi in ricordo di tutti coloro che diedero la vita per la libertà dei clan e della popolazione.

DISTRETTI

IL MANTO GELIDO

La zona ovest della città è dedicata all'agricoltura e al raccolto di molte coltivazioni che trovano terreno ideale in climi rigidi e ghiacciati. Molti scelgono di stabilirsi vicino a questa zona in modo





da coltivare il proprio terreno e sostenersi anche a livello commerciale, considerando che il cibo tra le montagne è una risorsa rara e preziosa.

SENTIERI DELLA PROVA

Una grande zona recintata ai margini della città viene utilizzata come sede della Prova, una sorta di cammino iniziatico per i giovani guerrieri di Dunmere. Coloro che vogliono entrare di diritto a far parte della società cittadina, devono affrontare questa Prova. Si dice che essa cambi a seconda della personalità di chi la affronta: molti perdono il senno e tornano afflitti da demenza precoce. Altri cambiano personalità o carattere. La leggenda vuole che durante la Prova, il grande eroe Beonur guidi tutti i Giovani Lupi verso una profonda comprensione di loro stessi.

QUARTIERE DEI MAGLI

La parte sud-est della città è sede di fabbri, falegnami, magli e lavorazioni dei metalli, provenienti dalle montagne vicine. A qualsiasi ora del giorno è possibile sentire il pesante tonfo dei magli sul metallo, alimentati da piccole sorgenti di acqua provenienti dal ghiacciaio della montagna.

LUOGHI IMPORTANTI

SALA DEGLI EROI

Chi entra per la prima volta in questo luogo ha la sensazione di essere osservato dalle decine e decine di busti incastonati nelle pareti di pietra grezza, raffiguranti grandi eroi del passato. Le stanze ospitano il governo della regione, comodi alloggi per diplomatici e personalità importanti, sale circolari dove ospitare riunioni e persino un grande archivio di pergamene sulla storia di Nordavind.

LA BRACE

Si tratta di un grosso maniero in pietra grigia, contenente svariate stanze e un'enorme camino circolare al centro del salone principale. Il fuoco è sempre acceso mentre vengono serviti spiedi di carne e birra leggendari. Su una parete è possibile osservare un ritratto di Kor Modan, ex avventuriero e fondatore della taverna: un grosso umano dai lineamenti duri e dalla barba grigia, avvolto da numerose pelli di orso.

GROTTA DEI CRISTALLI

Un complesso di caverne e grotte che si aprono sui lati della montagna vicini alla città. Nei suoi tunnel è possibile osservare grossi cristalli multicolore, gruppi di gemme lucenti e diverse formazioni calcaree. Se

opportunamente lavorati, alcuni di questi cristalli conferiscono singolari abilità magiche o potenziano capacità innate. Molti abitanti della città sono convinti che i cristalli portino fortuna per cui non è raro assistere ad unioni matrimoniali e celebrazioni di varia natura svolti all'interno delle grotte.

TEMPIO DELLE TRE VERITÀ

Una setta di maghi trova la propria sede in questo strano palazzo ai margini della città. L'intera struttura sembra non aver nulla a che fare con le abitazioni di legno e pietra ricoperte di neve: si tratta di una torre con spirali dalle sfumature nerastre, scavata nella montagna. Gli accoliti del Tempio sono eremiti che raramente lasciano le mura della loro sede, se non per fare provviste o per dispensare enigmatici consigli ad avventurieri che tentano di essere accolti nella torre.

ROCCIA DEL GIGANTE

Il modo più semplice di raggiungere questa struttura è quello di utilizzare un macchinario formato da una cabina di metallo agganciata ad un grosso cavo semovente. Durante il ripido percorso ascensionale è possibile comprendere l'origine del nome di questo luogo: si tratta di una grotta scavata all'interno di una parete rocciosa, somigliante alla gigantesca bocca di un gigante delle montagne. Al suo interno è possibile trovare una sede della Società di Dorne, formata da un gruppo di esperti alpinisti e guide pronte a soccorrere avventurieri in pericolo, o ad esplorare alcuni dei numerosi dungeon che si nascondono tra i Picchi del Gelo.

ICEGATE

La "Porta del Nord" è un grosso avamposto di confine creato per sorvegliare gli accessi alle montagne. Costruita su uno sperone di roccia dal quale è possibile godere di un panorama pedemontano unico, la città è spesso frequentata da potenti rappresentanti della Guardia del Lupo, ranger, esploratori e avventurieri, nonché commercianti di bestiame, conciatori e minatori.

HILDEN

Avamposto portuale, è la fonte principale del commercio via mare della regione. Qui approdano galee, navi mercantili e spesso navi pirata. Non è un luogo particolarmente sicuro, ma si possono trovare

mercenari disposti a qualsiasi cosa in cambio di monete d'oro.

ENDUR

Pochi soggiornano a Endur. Si dice che sia diventato un porto di pirati e un piccolo centro di criminalità organizzata e che una gilda di assassini detenga il controllo della città.

LUOGHI FAMOSI

TORREGRIGIA

Questa fortezza un tempo era il luogo da dove Beonur, uno dei guerrieri più forti di tutto Aumyr, riunì i Clan sotto un unico stendardo. Dopo la sua sconfitta da parte di una coalizione di maghi ribelli, si dice che questa roccaforte sia ora dimora eterna degli spiriti di tutti coloro che perirono nel corso della battaglia tra le due fazioni.

PICCO DI KHARNAT

Come monte più alto dei Picchi del Gelo, Kharnat è conosciuto per essere il nido di svariate creature, grifoni, draghi e forse anche qualcosa di più antico, nascosto all'interno della montagna inaccessibile.

PASSO SKARD

La via per attraversare le montagne di Nordavind è punteggiata da grotte e passaggi montani sede di gruppi di goblin, coboldi e troll.

PENISOLA DI VOROS

Il Ponte Stretto collega il Nordavind con questa penisola ad Est. Antico insediamento dei costruttori di navi, oggi la penisola è "la parte di Nordavind senza le montagne". Per la popolazione locale è un luogo dove contrabbandieri possono smistare le merci prima di trasferirle altrove o di venderle. La penisola è comunque estesa e può vantare numerosi villaggi e luoghi interessanti.

MEREMAR

Il viaggiatore che arrivi in città ha si accorge che essa rappresenta solo l'ombra di fasti passati. Il cuore dell'insediamento è il Vecchio Porto, un tempo un immenso cantiere navale. Ora è un punteggiato da prostitute, taverne, pirati e giocatori d'azzardo.

VALDARN



LA REGIONE DI VALDARN È CONOSCIUTA COME “TUTTO QUELLO CHE SI TROVA TRA LE FAUCI E LE MONTAGNE”, OVVERO UN GRANDE TERRITORIO COLLINARE, SE SI ESCLUDONO I SUOI CONFINI E IL DORSO DEL SERPENTE.

Valdarn è famosa per i suoi giacimenti minerali, la ferezza del suo popolo (forse retaggio degli scambi commerciali con Nordavind) e la bellezza dei suoi paesaggi. Quasi tutti i più grandi avventurieri sono stati in qualche modo attirati dalle miniere a nord della regione, dove si trovano anche le rovine dell'antica Zimara.

GOVERNO

Da sempre Valdarn ha attraversato guerre intestine dovute al fatto di essere la regione avente il maggior numero di giacimenti minerali del continente. Questo ha permesso a ricchi mercanti, padroni senza scrupoli e altre figure di emergere dal popolo e conquistare il potere.

Dopo numerose dittature e oligarchie di stampo commerciale, la regione pare essersi ripresa gran parte della democrazia attraverso campagne tese al controllo degli scambi. Anche se al momento Valdarn è guidata da un gruppo di Mercanti eletti dal popolo, il tutto sotto stretto controllo della Confraternita, qualcuno dice che la regione è uno dei punti chiave del potere dei Mercatus.

GUERRA

Le armate di Valdarn, inizialmente sotto il controllo stesso della Confraternita, sono state sostituite nel tempo da mercenari o altri guerrieri di ventura, in modo che chiunque fosse al governo potesse esercitare il proprio potere senza il controllo costante della Confraternita. Costoro sono anche parte dell'esercito della regione in caso di guerra e vengono pagati molto per via della loro esperienza in battaglia.



POPOLAZIONE

La gente di Valdarn possiede un cuore in apparenza duro come la pietra stessa delle montagne, anche se il concetto di nucleo familiare è tenuto in altissima considerazione. La professione di Gioielliere o Intagliatore è una delle massime espressioni della cultura della regione. Qui, mani sapienti riescono a modellare la pietra come se fosse argilla, dando forme fantastiche a gioielli e tesori brillanti.

RELIGIONE

A Valdarn si adorano i Cinque, ma anche e soprattutto il Grande Padre, per la sua influenza nei commerci e negli scambi. Non è raro trovare anche templi dedicati a Normod, o altari dedicati a qualche divinità della pietra, sui sentieri impervi delle montagne.

BREAN (CAPITALE)

La città di Brean risulta ben visibile anche da grosse distanze, data la sua alta Torre Celeste. Questa struttura rappresenta il centro governativo della regione e i svariati livelli interni ospitano il cuore dell'amministrazione dei Mercanti.

Le abitazioni cittadine sono costruite utilizzando una particolare pietra con venature verdastre, ricavata dalle Montagne di Smeraldo.

L'aspetto della città al tramonto è quindi quello di una girandola di colori e luci che ispira meraviglia e tranquillità al visitatore. Quasi tutti si dedicano fin dalla giovane età al commercio delle pietre, dall'estrazione fino alla trasformazione in ottime gemme. Le numerose botteghe artigiane che punteggiano la città sono spesso a conduzione familiare, visto che l'arte viene trasmessa soprattutto in famiglia.

STORIA

240 EC

Brean viene fondata da un gruppo di avventurieri, utilizzando le molteplici ricchezze estratte dalle vicine Montagne di Smeraldo.

900 EC

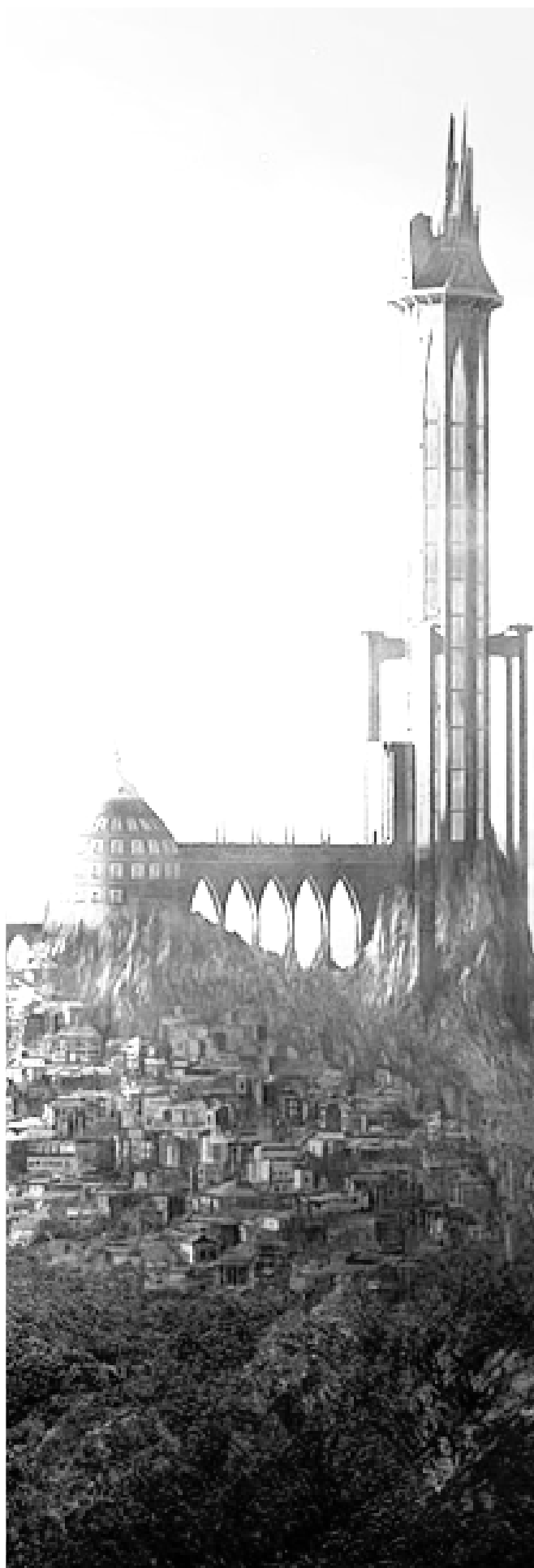
Inizia un'invasione nanica che terrà in assedio la città per 5 anni. I nani delle Montagne di Smeraldo, capitanati da Wortus Malagar, prendono possesso della città scavando gallerie ed entrando dal sottosuolo. Il loro obiettivo è riportare nelle Montagne le ricchezze rubate in decenni di saccheggi da parte di avventurieri e criminali.

950 EC

La città vive un periodo di governo nanico ma vari tumulti interni fra razze spingono la popolazione sull'orlo della guerra civile.

1300 EC

Dopo varie dittature di potenti mercanti, vengono stipulati accordi con nani e altre razze delle montagne vicine. Vengono fondate varie società commerciali di scavatori e intagliatori di gemme, Il Mercatus acquista il potere e il controllo occulto della città.





DISTRETTI

DISTRETTO DEGLI INTAGLIATORI

Contiene la maggior parte delle attività commerciali della città, taverne e ristoranti. Nelle sue numerose vie laterali è possibile vedere all'opera i famosi intagliatori di Brean, intenti nel loro lavoro fuori dalle loro piccole botteghe. In questa zona è anche possibile trovare il centro cittadino, formato da costruzioni di pietra con smeraldo fuso proveniente dalle vicine montagne. Non è raro che alcuni avventurieri stacchino pietre per raffinarle e cercare di ricavarci qualche moneta, anche se la zona è sorvegliata giorno e notte.

QUARTIERE DEI CERCATORI

Si tratta di una moltitudine di case e abitazioni sorte intorno al centro storico della città. E' il luogo dove si trova la popolazione meno benestante, formato da bassifondi, caserme di mercenari e gilde minori. Alcune botteghe vendono a basso prezzo monili di scarso valore, per cercare moneta facile adatta a sopravvivere al tenore di vita dei quartieri più ricchi.

LUNGO CAMMINO

La lunga strada in salita che conduce alla Torre Celeste è il vero cuore della città. Qui si possono trovare i migliori mercanti e attrazioni per avventurieri o gente di passaggio. Ai lati della strada vi sono mercati sempre aperti, templi, biblioteche, negozi di oggetti magici, alchimisti, armaioli, bardi, spettacoli teatrali, feste itineranti, e molte altre attività.

LUOGHI IMPORTANTI

TORRE CELESTE

Simbolo distintivo della città, la Torre Celeste è visibile da diversi chilometri di distanza nelle pianure circostanti ed è un vero e proprio capolavoro di architettura e ingegneria. Ospita il governo della regione e suoi diversi piani contengono rarità e oggetti preziosi di ogni genere. L'ingresso ai piani alti della Torre Celeste è vietato, tranne ai Mercanti. L'intera struttura è talmente avvolta dal mistero che si dice nella sua sommità vi sia una stanza segreta che custodisce al suo interno un antico portale Askari.

FORGIA DELLE MERAVIGLIE

E' un negozio di oggetti magici, costruito intorno all'unico esemplare rinvenuto di antica Forgia Askari. Famoso per la compravendita e la realizzazione di oggetti rari e potenti, è possibile trovare o commissionare pressochè qualsiasi arma o armatura, purchè si possiedano abbastanza denari per pagare i mastri fabbri che vi lavorano.

PARCO DELLE PIETRE

Così denominato per via delle numerose statue di pietra bianca sparse per tutta la sua grandezza, il parco cittadino è un'oasi di tranquillità lontano dal caos delle vie degli intagliatori di gemme. Tutta la zona è come un gigantesco libro di storie: le statue rappresentano divinità, eroi, mostri, animali e altre bizzarrie.

LA CHIAVE DI VOLTA

Si tratta della più grande casa da gioco del continente. Un'enorme cupola multicolore sulla sommità di Lungocammino, che funge anche da porta d'ingresso verso la Torre Celeste. Al suo interno si trovano stanze sfarzose dedicate all'intrattenimento economico di mercanti e facoltosi clienti in cerca di fortuna.

CASA DEGLI ETERNI SOSPIRI

Questa fatiscante struttura è famosa in tutta la regione per essere uno dei luoghi più singolari e infestati da spiriti che si conoscano. Antica casa di piacere, la struttura è ora un luogo sinistro: si dice che possieda numerose stanze con zone di magia morta, e data la sua importanza è sorvegliata dalla Società di Dorne, che la utilizza anche a scopo didattico per attività spiritiche e conoscenze soprannaturali.

DAXXOS

Il grande avamposto sulle Fauci è formato da piattaforme di terra ferrosa collegate da ponti di energia, sospese magicamente sopra geysir naturali e pozze acide. E' un luogo molto pericoloso e non pochi sono morti cadendo dalle sue alture semoventi. Tutto il territorio è attraversato da forti folate di vento acido che corrode pietra, case e tessuti di ogni genere nel giro di qualche anno, rendendo molto difficile una lunga permanenza nel posto. Data la natura estrema di questo luogo, si può trovare poca sorveglianza sia da parte del governo locale che

della Confraternita, il che consente la fioritura di commerci illeciti e mercato nero.

LUOGHI FAMOSI

FAUCI DI ORNE

Complesso di montagne e vulcani attivi, sorgenti magmatiche e geysir di superficie, le Fauci di Orne sono uno dei luoghi più singolari di Aumyr. I saggi pensano che le placche di terra sotto la superficie spingano l'intera parte Ovest della Regione verso il Nordavind. Nessuno si avventura con leggerezza in questa zona, data l'altissima possibilità di venire asfissati da geysir o distrutti in pozze di acido.

PIETRE PARLANTI

Questo complesso di pietre megalitiche potrebbe essere un tempio antico o una qualche costruzione risalente alle epoche pre-colonizzazione. Maghi e studiosi hanno cercato per anni di comprendere il significato delle pietre, senza risultato. Il nome del luogo è derivato dal fatto che alcune persone sembrano avvertire delle voci provenire dalle pietre, voci che a volte sembrano sussurri e altre sembrano discorsi densi di significato.

COLLINE SANDMARSH

La vasta regione collinare nota come Sandmarsh è riarsa dal sole quasi tutto l'anno e solitamente è poco frequentata da carovane o da altri gruppi di mercanti, che preferiscono prendere una via più lunga ma anche più sicura. Qui si trovano molti clan di orchi o troll o altre creature selvagge, avamposti in rovina e villaggi fantasma.

BARIAUR

Bariaur, altrimenti conosciuta come "Isola del Bosco" si trova a Nord del villaggio di Cynosur. Sull'isola è possibile trovare un insediamento di Nativi, evitati dalla popolazione del continente per i loro costumi ancora selvaggi e ancestrali. I pescatori riferiscono di come essi vivano da cannibali, cibandosi dei propri simili, e che vivano in capanne create con le pelli dei propri antenati. L'isola è comunque talmente ristretta che questa popolazione di selvaggi non crea nessun problema alle popolazioni del continente.

ZEITAN



**ZEITAN È IL TERRITORIO
COMPRESO TRA I PICCHI DELLA
MENTE AD OVEST E I CORNI
DELLE TEMPESTE A NORD-EST.**

Anche se è famosa per le sue numerose montagne, la regione è caratterizzata da un vasto numero di biomi come paludi, pianure, colline e perfino un lago centrale. La regione è spesso meta di chi voglia ammirare l'architettura dei villaggi su palafitte nelle Paludi Moorson, la singolarità delle valli montane dei Corni delle Tempeste, o i misteri dei Picchi della Mente.

GOVERNO

Il Governo di Zeitan è una monarchia assoluta ereditaria. Re Kormonth IV, un anziano guerriero, siede sul trono della Sala Grande di Nordur. In tempi antichi potrà anche essere stato uno dei più forti combattenti del continente, ma oggi è solo uno stanco umano su un trono scomodo e accerchiato da complotti volti a detronizzarlo. Avventurieri di varia estrazione si sono battuti per il controllo del potere, ma il Re sembra sempre ritrovare le forze quando si tratta di mantenere il proprio posto al governo.

GUERRA

Gli eserciti di Zeitan sono sotto il diretto controllo della monarchia. In tempo di pace, i soldati svolgono funzione di guardie cittadine, protettori delle strade e in generale risolvono le dispute tra gli abitanti, con il benessere del Re. Anche se svolgono funzioni giuridiche, l'ultima parola spetta sempre al sovrano. La milizia non esita ad utilizzare la forza bruta per sedare risse o scontri. Tra di loro sono divisi in ranghi in base all'anzianità di servizio e raramente vi è mancanza di disciplina militare.

POPOLAZIONE

La popolazione di Zeitan è abituata ad avere a che fare con gli stranieri che visitano i suoi territori e numerose sono le razze che hanno colonizzato



la regione. Nei vari villaggi di Zeitan è possibile trovare governi di Nani, fabbri Elfi, stallieri Halfling e tavernieri Mezzelfo. Tutti sono tendenzialmente socievoli e altrettanto dediti al bere. Non vi sono tratti distintivi per gli abitanti, e questo porta spesso numerose discussioni su vari problemi di paternità.

RELIGIONE

La popolazione venera tutti gli dèi, ma in questa regione vi sono percentuali di senza-dio più alte che in tutto il continente. Coloro che scelgono questa via sono comunque malvisti, come se l'assenza di un credo influisse in qualche modo sulla popolazione di tutto il territorio. Qualcuno pensa che la massiccia presenza di atei porti le divinità a diminuire la quantità di attenzione verso Zeitan, contribuendo a popolare i dungeon di mostri, non morti e altre creature terribili.

NORDUR (CAPITALE)

Conosciuta anche come la “Città sui Pali” o “La Città Sospesa”, Nordur è un grosso insediamento popolato principalmente da mezzelfi, halfling e razze miste. E' formata da grosse chiatte collegate tra loro e sospese sulla palude con palafitte e grossi tronchi centenari.

Data la natura impervia del terreno che impedisce qualsiasi attacco via terra, non vi sono mura perimetrali esterne e negli annali non vi è traccia di un qualche evento storico di attacco alla città.

La popolazione ricca si concentra nel centro cittadino, lasciando i poveri ai margini della città a costituire un quartiere di baracche fatiscenti chiamato “il Distretto”, che tuttavia è anche il vero cuore della città.

STORIA

64 EC

A questa data risalgono le prime testimonianze di un avamposto della Confraternita, che scopre in questa zona minerali e vegetali interessanti per la cura di alcune malattie.

790 EC

Gli annali riportano indizi che portano a pensare un controllo occulto della città da parte di una congrega di Streghe Grigie, insediate nelle grandi paludi a nord della regione. Si scrive che durante questi anni gli abitanti erano in preda alla paranoia e alla pazzia, mentre il potere delle Streghe spingeva la gente ad uccidersi a vicenda.

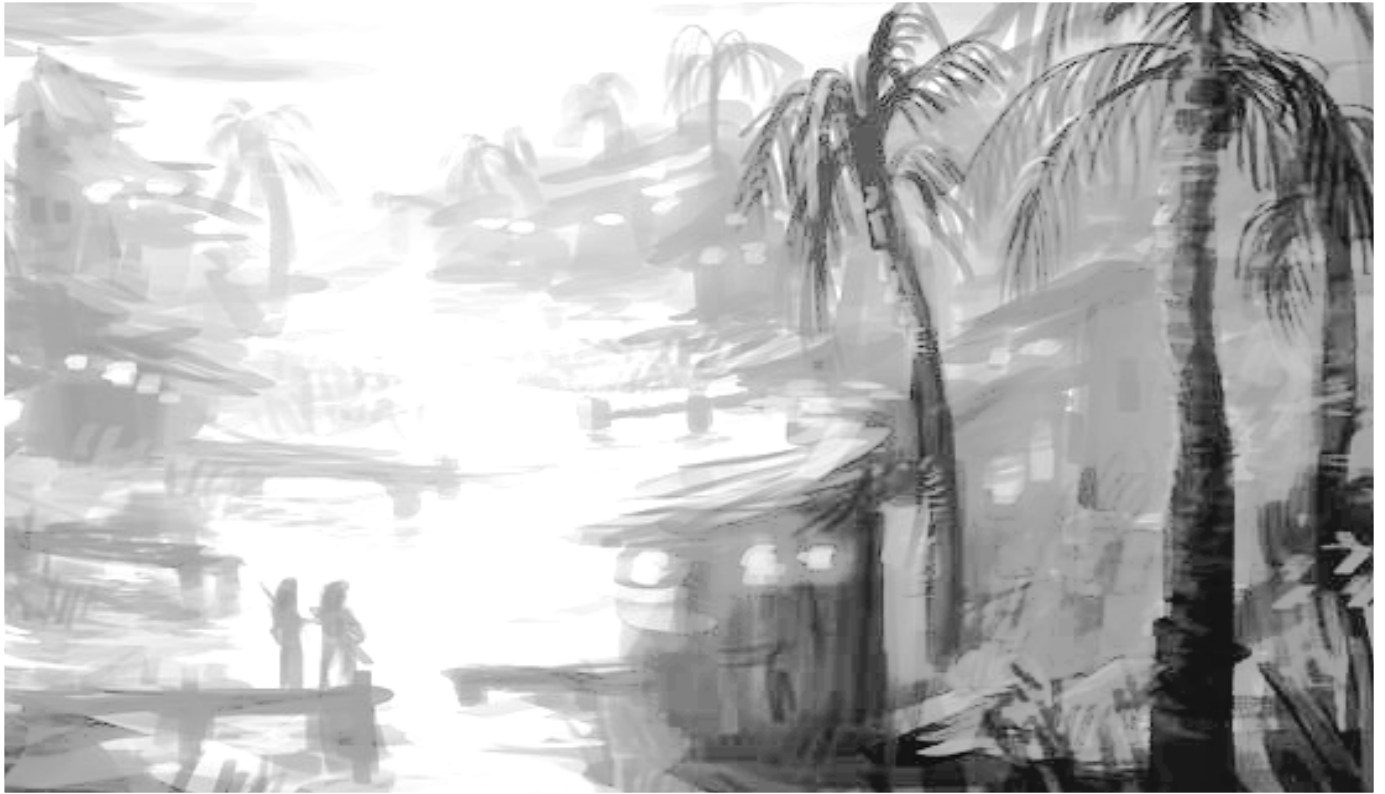
813 EC

La congrega scompare dopo che un gruppo di eroi sconfigge le Streghe nei loro rifugi. Il governo della città viene successivamente consegnato nelle mani della popolazione rimasta.

1979 EC

L'area della palude si allarga e il territorio centrale inizia a solidificarsi, complice il composto di fango e ceneri dei morti. Si forma l'area rituale, dotata di potenti energie divine.





DISTRETTI

IL DISTRETTO

Si tratta del quartiere esterno della città, dove si possono trovare sia botteghe che capanne di chierici e druidi. In questa zona si concentra anche la densità della popolazione, che si unisce a molti avventurieri di passaggio, mendicanti,

AREA RITUALE

Situata a Sud-Est della città, questa zona è caratterizzata dalla presenza di innumerevoli strati di terreno formato da ceneri dei morti, che rendono l'area densa di poteri arcani e divini. Si dice che durante la notte molte presenze vaghino per questo grande tumulto, sensibili al richiamo dei viventi e al ricordo di loro stessi ancora in vita.

QUARTIERE DEI RAMPICANTI

Tutta la zona è infestata da radici, bulbi e rampicanti verdastri. E' formata da baracche e capanne ancorate su un terreno roccioso, quasi come artigli che cercano di sfuggire alle limacciose profondità della palude su cui sono ancorati. Oltre a strutture commerciali, qui è possibile trovare negozi e perfino antiche case nobiliari, risparmiate dal tempo e dalla corruzione delle esalazioni mefitiche del luogo.

LUOGHI IMPORTANTI

SALA GRANDE

Una costruzione di legno d'ebano a cupola, sede del governo della regione. Al suo interno si svolgono assemblee e consulte politiche: la sala è costruita utilizzando pietra levigata, mattoni, legno ed è decorata con splendidi arazzi.

LE TRE SORELLE

Questa grande bottega è posta sulla cima di una grossa radice avvolta dai rampicanti. Al suo interno si possono trovare pozioni, filtri, composti alchemici e ingredienti per incantesimi. E' gestita da tre sorelle umane e si dice conoscano molti modi per gestire maledizioni, afflizioni, debilitazioni e malattie.

ARCADIA

Nel quartiere Nord-Ovest della città è possibile intravedere l'Arcadia, il relitto semi-sommerso di una nave. Neanche i più saggi conoscono a fondo la storia di questo luogo e la nave è talmente deteriorata da non essere più in grado di prendere il largo. L'interno del relitto è stato convertito tempo fa in taverna ed è possibile alloggiare in una delle camere-cabine che un tempo costituivano la sezione passeggeri.

GROTTA DELLE LUCI

Si tratta di un complesso di grotte dalle pareti coperte da licheni luminosi, possibili conduttori di bioluminescenza della flora del sottosuolo. Un tempo costituiva un manicomio per via dell'effetto calmante di alcune stanze), ora è un ghetto per emarginati e pazzi. Coloro che vi alloggiano vengono chiamati Assorti, si esprimono tramite gesti e non sembrano avere un leader.

ROCCIA DEL SOGNATORE

Uno strano monolite di pietra emerge all'angolo di una strada del Distretto. Alto circa due metri, è ricoperto di una sostanza evanescente e gelatinosa che non sembra reagire a nessuna manipolazione esterna. Qualcuno pensa che sia un antico monumento blasfemo eretto da alcuni adoratori di divinità lucertoloidi, altri pensano che sia un focus magico utile ad attraversare il mondo dei sogni.

FEL-DORAS

Uno degli avamposti culturali degli Elfi, Fel-Doras è una città formata da palazzi riccamente decorati, arene pubbliche, giardini pensili, cisterne, fontane e altre numerose strutture decorative. La città è in mezzo a vari chilometri di desolazione ed è probabilmente alimentata da fonti sotterranee. I saggi sostengono che la città sia stata uno dei maggiori insediamenti dei Nativi prima del grande ritiro della popolazione su Inkari.

ZALDAR

E' la seconda città più grande di Zeitan. E' un'alternativa per coloro che non se la sentono di vivere su palafitte sospese sulla palude come nella capitale. Alcuni nobili di Nordur hanno il controllo della cittadina, un tempo meta estiva dei Re. Ampi giardini, ville sull'oceano, campi coltivati da piccoli proprietari terrieri: Zaldar sembra essere quasi fuori posto rispetto al clima tetro della capitale.

INNERDALE

Porto mercantile di Zeitan, Innerdale è famoso per le stoffe pregiate provenienti da tutto il continente, spezie rare, e sostanze alchemiche ancora più rare. Posto sul confine tra Zeitan, Merosh e Laangor, è un ottimo posto dove trovare merci "particolari" che sfuggano al controllo della monarchia.

LUOGHI FAMOSI

MORIUS

Molti avventurieri affermano che chiunque si immerga nelle acque di una sorgente sul fondo di una grotta segreta, a sua volta in fondo ad un pericoloso dungeon sotto i Picchi della Mente chiamato Morius, diventa immune a qualsiasi danno per diversi giorni. Se l'acqua della sorgente viene bevuta, garantisce l'immunità ai danni per alcune ore. Si dice anche che nel dungeon si trovi la tana di un antico drago bianco.

FAUX EDGE

Questa enorme struttura che si erge nel punto più settentrionale tutto il continente, si vocifera essere un antico Monastero. La sua collocazione la rende molto difficile da raggiungere, e i venti del nord sferzano l'anima e il corpo di coloro che provano a percorrere il pericolosissimo cammino tra i ghiacci. Ogni tanto qualche valente eroe viene spronato dagli anziani dei vicini villaggi a percorrere il tortuoso sentiero fino alla fortezza, per cercare di capire se il luogo sia ancora abitato e cosa dimori all'interno delle sue camere interne. Ad oggi nessuno ha mai fatto ritorno.

CITTADELLA DEL VUOTO

Situata su un promontorio in mezzo ai picchi della Valle di Samard, la Cittadella del Vuoto è un'insediamento fortificato formato da un bastione di basalto nero e ossidiana, con numerose torri a punta che svettano minacciose sopra il panorama circostante. Benché tutta la zona sembri apparsa direttamente da un piano demoniaco, essa è un porto sicuro per i viaggiatori e i pellegrini che giungono a Zeitan in cerca di riposo. E' un porto franco interplanare e si pensa sia una sorta di città "ponte" tra Aumyr e gli altri piani. La cittadella è governata da uno spirito globulare, una creatura eterea che osserva la città dall'alto di una delle torri. Si tratta un luogo sicuro di ristoro, anche se molti avventurieri considerano le numerose attività della Cittadella solo una copertura per nascondere scopi ben più oscuri e misteriosi.

LAANGOR



LAANGOR È UN TERMINE DEI NATIVI LA CUI TRADUZIONE È SIMILE AL TERMINE COMUNE "PIETRA ROSSA".

La regione è famosa per le sue cave dalle quali si estraggono delle pietre e cristalli dalle venature rosse. Queste pietre sono simili a quelle dei Monti di Smeraldo e per questi motivi si pensa che in epoca antica entrambe le montagne debbano essere state parte di un'unica gigantesca catena montuosa dalle pietre multicolori.

La regione è conosciuta anche per i suoi talentuosi bardi e la sua lunga storia fatta di monarchie dinastiche ormai cadute, cavalieri e grandi maghi, esperte cortigiane e buon vino.

GOVERNO

Il governo è formato da un'Assemblea di nobili convocata mensilmente. L'Assemblea è eletta sia dai nobili delle antiche Casate (famiglie dinastiche cadute) sia dal popolo, il quale a sua volta elegge un proprio rappresentante. I nobili eletti, incluso il rappresentante del popolo, discutono e legiferano sia sulle questioni di maggiore importanza, come strategie militari, controllo del territorio, sia su quelle di importanza minore, per esempio l'amministrazione della giustizia sotto forma di tribunali cittadini.

E' una delle regioni con un sistema di governo perfezionato politicamente in anni di conflitto, e una delle regioni con il più basso tasso di crimini di tutto il continente (se si esclude Raven's Cove).

GUERRA

Laangor possiede un esercito i cui Generali sono discendenti a loro volta di ex-soldati delle antiche Casate. Esperti nella guerra come nella politica, spesso "nobile" e "soldato" vengono utilizzate come sinonimi. Anche se la guerra non ha un ruolo centrale nella vita politico-culturale della Regione, nessuno si azzarda a sottovalutare il Laangor in quanto a potenza bellica nel caso di un conflitto.



POPOLAZIONE

Dopo aver stabilito una forma avanzata di governo a stampo politico, la popolazione si è dedicata all'artigianato: non stupisce quindi che da Laangor provengano alcuni tra i Maestri dei Costruttori più dotati. I ragazzi vengono spesso iniziati ad una delle arti artigianali dal padre (fabbro, vetraio, vasaio...) mentre le fanciulle vengono cresciute tendenzialmente dalle madri, imparando l'arte del governo della casa, la tessitura, la cucina e l'allevamento degli animali.

RELIGIONE

Laangor adora i Cinque e le divinità dei Nativi e solo raramente vengono eretti templi dedicati ad altri culti. Molti abitanti sono convinti che i Cinque abbiano civilizzato la popolazione dei Nativi, portando cultura e ragione in un mondo selvaggio e arretrato.

HIGHPINE (CAPITALE)

Il nome della capitale deriva dal nome dell'ultima grande Casata oggi decaduta.

Gli Highpine erano una potentissima famiglia dinastica che governò il Laangor per molti anni, prima di venire sopraffatta dalla decadenza del regime nobiliare e dalla successiva trasformazione politica della cultura della regione.

Oggi il Castello è dimora dei nobili e sede dell'Assemblea, una favolosa fortezza in larga parte ancora inesplorata e torreggiante sul paesaggio circostante, formato dalla città stessa, con i suoi ricchi quartieri e i numerosi campi coltivati delle fattorie circostanti.

STORIA

201 EC

La zona è sede di un grande avamposto commerciale, strategicamente posizionato vicino ad uno dei cinque Portali di Aumyr. Un gruppo di mercenari ne controlla i traffici delle merci verso altre regioni.

656 EC

Scoppia una grande epidemia che uccide gran parte della popolazione della regione. Le origini dell'epidemia rimangono ad oggi sconosciute, ma alcuni storici sospettano che il contagio possa aver avuto origini extraplanari.

821 EC

La Grande Epidemia viene curata da un potente mago, il cui nome non viene registrato nelle cronache storiche. Successivamente e per quasi mille anni la città vive un'epoca di splendore e crescita commerciale. Altre casate si succedono al potere, come la Casata Arakis (potenti maghi e guerrieri), il Casato Orthen (strateghi e mercanti) e i Martell (druidi e guaritori).

1901 EC

Arrus Highpine, ultimo nobile delle casate, viene ucciso misteriosamente durante una battuta di caccia nei boschi. Negli anni successivi si instaura il governo dell'Assemblea, che prende possesso del Castello.



DISTRETTI

SENTIERI DELLE CASATE

Un vecchio quartiere punteggiato da ricche abitazioni di nobili, sede di templi e gilde commerciali nonché di molte attività mercantili. Tra le sue vie è possibile trovare molti avventurieri, storici e studiosi, maghi, artigiani e botteghe di mastri costruttori. Ogni anno le terrazze del distretto si tingono di stendardi e arazzi, in ricordo degli anni di governo delle Casate.

QUARTIERE NORD

In questo distretto si concentra la maggior parte delle abitazioni popolari, ma anche dei criminali. Ai lati della strada che conduce alla Cittadella è possibile intravedere alcune grate facenti parte del complesso fognario che si estende sotto la città. Questi tunnel sono utilizzati dalla criminalità per spostarsi in segreto tra i vari quartieri cittadini.

CITTÀ INTERNA

E' il quartiere formato dal Castello e da diverse strutture accessorie come le scuderie, il parco e altre attività commerciali un tempo al servizio delle Casate. Anche se non ospita un'élite di nobili ma solo strutture governative, la zona è altamente sorvegliata e protetta dalla guardia cittadina, che contribuisce anche alla manutenzione di tutti gli edifici principali.

LUOGHI IMPORTANTI

CASTELLO DELLE CASATE

Il magnifico castello, un tempo dimora delle Casate reali, è oggi sede del governo dell'Assemblea. Le sue stanze affrescate e riccamente decorate contengono cimeli del passato, arazzi, tappeti, splendidi arredi e quadri raffiguranti i numerosi nobili che nei tempi che furono contribuirono a plasmare la storia della regione e della città. Durante l'insediamento del nuovo governo, alcuni vecchi mastri costruttori raccontano di aver trovato diverse aree murate nei sotterranei, probabilmente già rese inaccessibili in anni remoti. Cosa si celi al di là di esse rimane un mistero, visto che parecchie zone del castello sono state sigillate e non risultano accessibili al pubblico.

TAVERNA DEL LUPO GRIGIO

Si tratta di un vecchio monastero convertito in locanda. E' luogo di ritrovo abituale di avventurieri, mercenari e soldati in pensione. Nel piccolo chiostro dietro la locanda è possibile trovare la statua di un grande lupo grigio che possiede la strana proprietà di respingere anche gli incantesimi più potenti. In molti pensano che sia davvero una grande creatura pietrificata.

TORRE PLANARE

Questa struttura fortificata ha ospitato da sempre gli esperti incantatori al servizio delle Casate. E' formata da molti livelli e nel tempo ogni proprietario ha costruito un piano sopra quello del predecessore, fino a far diventare la costruzione simile ad una grande torre. Queste stanze sono raggiungibili tramite dei portali accessibili soltanto a chi ne possiede la chiave, per cui le modalità d'accesso a molti di essi sono state dimenticate o perdute. La Confraternita pensa che la struttura sia ormai un grande dungeon sigillato.

LA CAMERA BIANCA

Attualmente questa grande casa di pietra lucente ai margini della città viene utilizzata come camera ardente e obitorio per i corpi in attesa di sepoltura. Si tratta di una gilda di servizi funerari gestita da Matilde Brennil, un'umana dai lineamenti duri e dal temperamento glaciale. Pochi sanno che un tempo la struttura ospitò la sede di una potente gilda di ladri: i suoi tunnel sotterranei, oggi murati, sono stati sede di operazioni clandestine e in molti pensano che siano ancora infestate da mostri di ogni genere.

POZZO DELLA SPERANZA

In una zona remota della città è possibile intravedere la struttura di un antico pozzo al centro di una piccola piazza. Si racconta di come, durante la Grande Epidemia dell'821 EC, parte della popolazione si calò nel pozzo per raggiungere un vasto complesso di grotte sotterranee, utilizzate come rifugio estremo per sfuggire al contagio. Ignari e timorosi del flagello in superficie, lì restarono per anni in attesa che tutto finisse. Oggi il pozzo è sigillato e la sua storia viene considerata solo un racconto per spaventare i bambini e attrarre i turisti.

HUNDRES

E' una città formatasi in seguito agli scambi e ai commerci tra Highpine, raggiungibile attraverso la Foresta di Beloras, e i villaggi circostanti. Ricca e senza un apparente governo, si erge come una città indipendente fondata sugli scambi carovanieri. E' un punto importante sulla Via delle Carovane.

TRAILSTONE

Antica città carovaniera prima che Hundres acquistasse più notorietà, dovuta anche alla sua posizione migliore, Trailstone sembra oggi una città largamente deserta. Raffiche di sabbia rossa proveniente dalle vicine Montagne della Luna donano un aspetto riarso ma magico al paesaggio, dove ogni anno le case in pietra e legno vengono inghiottite dal vento e dal tempo.

ARIADNE

E' uno dei Porti del Nord. Da qui partono le spedizioni dirette ai ghiacciai, o più frequentemente, all'Osservatorio Nembus. Porto famoso per l'olio di alcune grandi creature marine che funge da combustibile per candele, pozioni o anche, dicono, bombe incendiarie.

THORAS

La popolazione di Thoras è formata principalmente da poeti, bardi e da tutti coloro che vogliono godersi ogni sfumatura di pace e di bellezza in un tramonto. La città è famosa per i suoi paesaggi da sogno, che si affacciano direttamente sul Mare del Tramonto. Spesso è possibile vedere vecchi avventurieri che qui ritrovano il piacere degli ultimi anni che resta loro da vivere, con il ricordo delle avventure passate. Non è per questo una città "anziana": le navi si fermano spesso in questa città marina e le avventure dei marinai tornati dall'estremo Est sono spesso materiale per infiniti racconti.

RAVEN'S COVE

Se è vero che a Laangor non si trova criminalità rilevante, dipende dal fatto che è tutta concentrata in quest. In antichità Raven's Cove era un punto centrale di snodo per i messaggi provenienti da corvi o piccioni viaggiatori. Oggi è un punto di scambio dove è possibile trovare costantemente avventurieri pronti a morire per qualche cassa d'oro, ma anche tagliaborse e gente adatta per lavori poco puliti.

LUOGHI FAMOSI

CAVA DELLE PIETRE ROSSE

E' la principale miniera della regione, da cui si estraggono le famose pietre con venature color rosso fuoco. La caverna è un dedalo di tunnel, alcuni molto antichi (si dice che risalgano ai tempi della dominazione dei nani). Anche se la maggior parte della miniera è sicura ed esplorata, sono molti coloro che, armati di torcia e qualche pasto, non hanno mai fatto ritorno da qualche nuovo tunnel inesplorato. Le leggende parlano di goblin, coboldi e altre creature più grandi che dimorerebbero in alcuni dungeon inferiori ai livelli delle miniere.

CAMPOVERDE

Punto di ritrovo carovaniero, Campoverde è esattamente quello che ci si aspetta: verdi prati sedi di numerosi accampamenti mercantili; un dedalo di carri più o meno grandi (che funge anche da grande mercato) dove è possibile trovare riposo e rifornimenti durante gli spostamenti e, per chi possiede abbastanza denaro, una scorta armata. Nella zona è sempre presente almeno un mercante visto l'alto numero di avventurieri di passaggio, sempre in cerca di commerciare.

CASTELLO DARKWIND

Un tempo una fortezza perfino più grande di Highpine e sede della Famiglia Darkwind, ora il castello è di proprietà di un nobile locale che usa la fortezza come luogo di intrattenimenti e banchetti esclusivi per i suoi ospiti famosi. Il nobile è costretto a cambiare spesso servitori poiché una leggenda vuole che nelle profonde cripte del castello esista una potente e antica maledizione.

FORESTA DI BELORAS

Questa grossa foresta che copre circa un terzo di tutta la regione, è formata principalmente da pini e alberi sempreverdi. Luogo di passeggiate estive per via delle brezze date dai venti del mare vicino, è anche tristemente famoso per essere stato teatro di scontri tra alcune comunità di elfi e umani nel corso dei secoli. Anche se la via mercantile che si snoda da Hundres a Highpine è sicura, nessuno può sapere cosa si nasconda nelle profondità della foresta.

LAENTAS È LA VARIEGATA REGIONE CHE SI TROVA TRA LA FORESTA DORATA AD EST, LE ISOLE DELL'ALBA A OVEST E IL GOLFO DI ACQUESCURE A SUD.

Comprende una penisola principale e un arcipelago di varie isole secondarie, ma non meno importanti. La regione è un territorio variegato, formato sia da paesaggi costieri che da creste montane, soprattutto nell'entroterra. Le sue coste sono spesso rifugio di avventurieri e pirati, ma anche di eclettici, solitari e liberi pensatori.

GOVERNO

Il centro del potere è formato da un'associazione di Repubbliche mercantili marinare che si uniscono in un Gran Consiglio una volta all'anno. Il potere viene demandato a sindaci locali che gestiscono le città e i villaggi, occupandosi di mantenere l'ordine sia sulle isole che nei mari, attraverso la costituzione di una propria flotta o forza militare. In passato questa usanza ha permesso ad alcuni potenti principi mercanti di salire al potere attraverso il controllo di numerose navi e attività commerciali. Anche se la popolazione è convinta che le Repubbliche siano il risultato di una democrazia diretta di stampo meritocratico, sono in molti a pensare che il governo non sia sotto il controllo diretto del popolo.

GUERRA

La spina dorsale dell'esercito di Laentas è formata da una flotta navale congiunta costituita dall'insieme degli eserciti dei sindaci e dalle armate della Repubblica. In caso di guerra, la posizione strategica delle isole consente la costruzione o la riparazione rapida di navi, al riparo da attacchi via terra. I tanti anfratti costieri possono fungere da depositi marittimi per artiglieria e provviste di vario genere. I marinai di Laentas sono famosi per la loro tenacia e abilità: molti di loro servono come guardie private nelle Spade Crociate o addirittura come guide in caso di spedizioni marittime della Società di Dorne.



POPOLAZIONE

Gli abitanti dell'entroterra tendono a raggrupparsi in piccoli villaggi e a divenire stanziali, mentre il grosso della popolazione è sparso tra le isole o le città costiere e si muove spesso tra le rotte marittime in cerca di nuove opportunità. La popolazione è variegata come il territorio della regione, riflettendo caratteristiche diversificate in base al paese o alla città di provenienza.

RELIGIONE

Melian (dominio dell'Aria) e Savas (dominio dell'Acqua) costituiscono il grosso del credo della popolazione, anche se il culto di tutte le divinità è tollerato. In ogni città della costa è possibile trovare sacerdoti in grado di curare numerose malattie, nell'entroterra i chierici sono invece più specializzati nelle arti divinatorie.

DAMODAR (CAPITALE)

Il Porto sulla Costa Splendente è un caleidoscopio di colori e di strutture propri di un grande avamposto mercantile. Dalla Corte del Mare alle alla Porta Ovest, Damodar è stata da sempre teatro di moltissime avventure e racconti.

In molti pensano che sia la seconda città più popolata del continente, subito dopo Fivestar. La città è anche il simbolo della potenza navale del Consorzio, un'associazione che ha contribuito a plasmarne l'aspetto attuale.

STORIA

91 EC

I primi abitanti fondano la città nei pressi di un luogo allora conosciuto come "La Prima Pietra".

1013 EC

La città si espande fino a diventare capitale della regione, sotto il regno del Re-Eroe Argonos.

1717 EC

Durante la piovosa notte che verrà ricordata per sempre come "Notte dei Terrori", il monarca viene assassinato e la città precipita in un periodo oscuro, governata da una setta di assassini.

1722 EC

Un potente gruppo di fuorilegge e corsari del Mare della Notte si unisce sotto un'unica bandiera e contribuisce a riportare la città sotto il controllo della popolazione.

2081 EC

Nasce la prima Organizzazione per il Controllo Portuale e Mercantile sul Commercio nel Mare della Notte, che in seguito prenderà il nome di Consorzio.

DISTRETTI

BAZAAR

Non esiste merce che non sia stata scambiata tra gli anfratti di pietra di questi vicoli. Un tempo l'area del Bazaar era estesa quasi quanto la città stessa;



anche se oggi si tratta di un quartiere, è impossibile trovare una superficie che non sia stata incisa per gestire inventari, calcolare partite di merci, e altro ancora. Perdersi è molto facile, tanto che scolpite nella strada si trovano indicazioni per le varie aree all'interno del distretto.

QUARTIERE ROSSO

L'area che ospita i templi, gli archivi cittadini e le strutture organizzative. Il nome suggerisce la sfumatura rossa tenue emanata dal vicino Distretto delle Lanterne. Si possono notare molti giardini pensili, e le strade sono spesso coperte da petali multicolore. E' un quartiere ricco, il preferito da molti ambasciatori, facoltosi mercanti e avventurieri itineranti.

DISTRETTO DELLE LANTERNE

Dicono che nulla è paragonabile alla vista del Distretto nelle ore notturne. Fino al porto, la zona viene avvolta da aloni di luce rossa proveniente dalle lanterne appese in mezzo ai tortuosi vicoli cittadini. In questa zona è possibile gustare ottimi liquori prodotti da commercianti locali.

VIE DEL MAGO

Quartiere caratteristico per via di case dal tetto a punta, ospita esclusivamente maghi, stregoni ed incantatori famosi. Le abitazioni vengono assegnate ai vincitori del Torneo di Skyreel, che acquisiscono il diritto di vivere in un'elegante magione di questa zona per l'intera durata della propria vita.

LUOGHI IMPORTANTI

CORTE DEL MARE

L'antica roccaforte che ospita il governo del Gran Consiglio delle Repubbliche è una struttura singolare, frutto di multiple fusioni tra stili architettonici di diverse razze. La centenaria esposizione alla salsedine proveniente dall'oceano ne ha reso le mura multicolori, tanto che l'intera struttura sembra essere appena emersa dalle acque.

PORTO VECCHIO

Un dedalo di strade che inevitabilmente portano verso la costa. Il nome indica il luogo del primo approdo dei coloni, una zona un tempo salmastra e

rocciosa. E' famoso per ospitare a Locanda del Nuovo Sole, una costruzione maestosa in pietra e legno che funge da punto di ritrovo per molti avventurieri del continente.

PRIMA PIETRA

Un piccolo crocevia a Nord della città ospita la Prima Pietra, un monolite di basalto nero, attraversato da luminose linee azzurre vorticanti. Si ritiene che il masso sia proietti una zona magica in grado di rilassare i nervi e calmare le paure. Molti si recano nelle vicinanze della pietra prima di prendere delle decisioni importanti, convinti che l'energia del monolite possa aiutarli a dipanare questioni spinose o decisioni difficili.

IL CONSORZIO

Si tratta di una costruzione in mattoni rossi immersa in un'area di magazzini mercantili. Da questa sede si organizza il controllo della sicurezza portuale per i carichi navali operanti nel Mare della Notte, ed è un intrico di stanze, aree comuni, sale ripiene di merci, mercanti e marinai. La struttura possiede anche delle celle sotterranee per ospitare coloro che vengono accusati di crimini dal Tribunale delle Repubbliche.

AUDITORIUM

E' il luogo dove vengono celebrati spettacoli di magia, manifestazioni e incontri cittadini. La struttura viene eretta dal Consorzio nel 172 EC per celebrare l'anno della libertà e dell'indipendenza.

THIROS

La città è uno dei grandi cantieri navali e centri di smistamento per le pratiche marine. Qui si possono trovare cantieri, capitanerie e tutte le strutture governative "secondarie" rispetto al Comando di Damodar.

YARAS

Chiamata anche "La Porta del Cielo" data la sua posizione di passaggio obbligato per raggiungere l'Isola di Skyreel via terra, è una città che per anni ha tentato di raggiungere l'indipendenza dalle Repubbliche. Al momento la città risente di un clima sociale sovversivo e non è consigliabile soggiornarvi se non per brevi periodi.

SELVANE

La prima città a Sud di Damodar è solitamente popolata da ex-nobili o vecchi comandanti navali. La cittadina è spesso sotto stretta sorveglianza poiché non tutti gli ex comandanti delle galee mercantili gradiscono un “riposo forzato” a terra. Nonostante questi anziani attaccabrighe che si divertono a giocare alla guerra con piccoli combattimenti tra di loro a scapito dei poveri abitanti della città, è un luogo tranquillo.

LUOGHI FAMOSI

PONTE SPEZZATO

Questa costruzione di pietra risalente alla pre-colonizzazione è uno dei più grandi ponti fluviali che si possano trovare sul continente. Molto probabilmente la struttura attuale è solo una parte di ciò che era in passato. Il ponte, a campata unica, deve il suo nome al fatto che se lo si guarda dalla giusta angolazione, sembra essere diviso in due pezzi singoli, per uno strano gioco di luce e prospettiva. I più fantasiosi sostengono che da esso si possa raggiungere un reame parallelo dove la realtà risulta “spezzata” come il ponte stesso.

BOSCO DI KUR

Pineta sull'oceano, il bosco è molto famoso per la presenza di un gruppo di druidi dediti al continuo rinnovamento della flora e della fauna della regione. A volte i druidi vengono interpellati dal popolo per questioni di medicina, o vengono loro offerti doni, portati nella foresta con lunghi pellegrinaggi. Recentemente i druidi si sono dispersi a causa di un gruppo di fanatici di Vel-Shar che si sono impadroniti di parti consistenti del bosco.

FORESTA DORATA

La foresta a Sud del villaggio di Tahnur è conosciuta come Foresta Dorata. In questa boscaglia di conifere verdeggianti e alberi dalla foglia larga dicono che dimori un drago antico, tuttavia nessuno è stato in grado di dimostrarlo.

FIUMI DENTEBLU

Vengono definiti “fiumi” anche se in realtà sono parte di un unico corso d'acqua che sgorga tra le montagne vicine. L'estuario a Sud alimenta la

vegetazione del Bosco di Kur mentre a Nord si divide in altri due tronchi che sfociano nell'oceano. Ogni tanto i contadini, seguendo la corrente, notano strane carcasse di animali scendere a valle, il che fa pensare a qualche insediamento vicino di orchi o altre creature selvagge della montagna.

ISOLE DELL'ALBA

L'arcipelago è formato, oltre alle tre maggiori, anche da piccole isole o da isole senza nome. Di solito data la loro ampiezza non risultano abitate, servendo più come approdi di fortuna in attesa che passi qualche nave o come luoghi di meditazione solitaria. Tuttavia è probabile che alcune di loro possano custodire tesori di qualche pirata, abbandonati o sepolti.

DUSKEN

La minore delle quattro Isole, Dusken è luogo di preghiera e meditazione. Il grosso faro nella parte Ovest dell'Isola è stato per anni simbolo di grandi imprese. Sull'isola vive una comunità di ex-marinaia ed è uno dei luoghi preferiti per chi cerca un equipaggio o per chi desidera avventurarsi per mare.

SUNWATCH

L'isola preferita dagli utilizzatori delle arti arcane, Sunwatch è popolata quasi totalmente da maghi, stregoni e incantatori. Nella parte boschiva dell'isola è possibile trovare gran parte dei componenti (vegetali) per la creazione di incantesimi anche complessi.

SKYREEL

La grande montagna dell'isola è uno dei punti di osservazione preferiti dai viaggiatori che approdano sulle Isole dell'Alba. Da questo punto strategico si può ammirare tutto l'arcipelago fino alla città di Yaras nell'entroterra. L'isola stessa, con le sue montagne e i suoi piccoli boschi, è sede di un famoso Torneo di Magia che si svolge con cadenza quinquennale.

LIGHTBRINGER

Chiamata anche l'Isola del Giusto, è la sede di numerose compagnie di Paladini, sedi distaccate della Società di Dorne e altri gruppi religiosi più o meno noti.

KARTAREN



KARTAREN, COMUNEMENTE CONOSCIUTA COME “LA TAVOLA”, È UN TRATTO DI TERRA CONTINENTALE RIARSA DA FREQUENTI TEMPESTE.

E' una regione formata da ampi spazi pianeggianti, detti Pianure di Hethan, che occupano quasi tutto il territorio. Per via di questi spazi è percorsa frequentemente da carovane provenienti da tutto il continente: la sua posizione consente ai traffici mercantili di spargersi nell'entroterra con molta facilità.

GOVERNO

Il governo è di tipo militare ed ha sede a Kartar. Attualmente il potere è concentrato nelle mani del Generale Torm Mandor, un burbero umano di mezza età. Grazie al suo esercito che pattuglia costantemente la regione, il Kartaren è un luogo relativamente sicuro, almeno sulle strade principali. Il governo è tendenzialmente ben visto dalla popolazione, che data la scarsità di risorse della regione preferisce affidarsi alle importazioni, anche se si tratta di mantenere un costosissimo esercito di veterani di guerra.

GUERRA

Come governo militare, il Kartaren possiede moltissime risorse belliche da utilizzare in caso di guerra, molte di esse nascoste segretamente in depositi (sorvegliati o meno) per tutta la regione. L'ubicazione di questi luoghi è segreta e alcuni depositi si dice siano poco sorvegliati. Non è raro trovare qualche avventuriero che, una volta trovato un rifugio pieno di armi e attrezzature, tenti di vendere il bottino ad un negozio di paese per arricchirsi. La popolazione tiene in grande considerazione il combattimento, a tutti i livelli sociali, al punto che molti considerano la popolazione di Kartaren come un unico grande esercito pronto a scatenarsi in caso di conflitto.



POPOLAZIONE

Il popolo sembra sia formato in larga parte da ex-avventurieri o mercanti, pochissimi si possono definire anziani, data la vita nomade e poco stanziale, e sono generalmente poco tolleranti con coloro che non rispettano la disciplina e l'ordine. Essendo una terra di grandi pascoli e larghissime distanze, la giustizia è tenuta in grande considerazione, quasi agisse da “collante” per il popolo. Mercanti, tavernieri, artigiani: quasi chiunque in questa regione ha ben compreso che il mondo è pericoloso ed è meglio affidarsi alle tradizioni consolidate, alla disciplina e alla moneta come mezzi per vivere a lungo.

RELIGIONE

La regione crede nei Cinque ma la maggioranza della popolazione fa affidamento al potere di Hardon per quanto riguarda quasi ogni aspetto della vita quotidiana.

KARTAR (CAPITALE)

La capitale di Kartaren è posta su un crocevia e riveste un ruolo importante per il commercio con le regioni circostanti. Al centro della città è possibile trovare la Fortezza, il palazzo del governo. Molto ben difesa, la Fortezza è uno dei posti più sorvegliati della regione: evadere dalle sue prigioni sotterranee è un'impresa anche per i migliori ladri di tutto il continente.

STORIA

540 EC

La zona ospita una prigione per criminali pericolosi, data la natura desolata delle terre da cui è circondata. La prigione è una costruzione magica autosufficiente e viene governata da un gruppo di ex-mercenari.

1113 EC

Il drago rosso Kartaros invade la città, distrugge quasi completamente tutte le abitazioni e crea la propria tana in un complesso di grotte e caverne sotterranee. Il drago verrà sconfitto dopo varie battaglie, da un manipolo di eroi inviati dalla Società di Dorne.

1350 EC

Durante i duecento anni successivi alla sconfitta del drago, la città si riprende gradualmente, costruendo nuove aree e scoprendo l'accesso ad un complesso di miniere sotterranee, che in seguito saranno conosciute come Miniere di Kartar.

1789 EC

Il fiorire dei commerci, soprattutto grazie alle ricchezze estratte dalle miniere, porta la città a venire dichiarata capitale. Successivamente il governo si insedia nella Fortezza, acquisendone il controllo completo.

DISTRETTI

LE MINIERE

Utilizzate dal governo come fonte di lavoro forzato dei prigionieri della Fortezza, le Miniere di Kartar sono state spesso oggetto di ispezione da parte della





Società di Dorne, data la varietà dei suoi minerali, dei tunnel pericolosi e della presenza altre strane camere avvolte da energia magica sconosciuta.

TESTA DEL DRAGO

Grande zona cittadina dove è possibile trovare servizi clericali, templi e case nobiliari, nonché le abitazioni di alcune personalità illustri come ex-Generali o condottieri. Il quartiere è conosciuto con questo nome per via della grande statua di una testa di drago posta al centro del distretto.

DISTRETTO DEI FUMI NERI

Così chiamato per via del colore denso di alcuni gas che fuoriescono dal sottosuolo, il distretto è attraversato ogni giorno da soldati di ronda, minatori e reclute del Collegio della Guerra, che qui trovano alloggi e riposo. E' possibile trovare alcune locande dove poter giocare d'azzardo scommettendo dell'oro, anche se è sconsigliabile provocare i soldati in licenza.

LUOGHI IMPORTANTI

LA FORTEZZA

La maestosa struttura difensiva dalle mura circolari è posta nel centro della città. E' la sede del governo e ospita le caserme dell'esercito cittadino nonché gli alloggi del Generale. Include anche una prigione sotterranea strutturata su vari livelli: alcuni criminali preferiscono togliersi la vita piuttosto che venire rinchiusi in questo luogo.

IL MORTAIO

Ogni giorno fuori da questo negozio è possibile intravedere fabbri e artigiani al lavoro su strani esplosivi e armi esotiche. Nella bottega lavorano parecchi tra i più grandi fabbri e inventori della regione, costantemente impegnati a costruire nuova artiglieria sia per il governo che per commissione.

SERRAGLIO ARCANO

Si tratta di una grande terreno pianeggiante delimitato da campi di forza e barriere magiche. Qui vengono vendute bestie magiche, cavalcature e rare creature esotiche.

COLLEGIO DELLA GUERRA

Famosa accademia d'addestramento per guerrieri, barbari, ranger, mercenari o soldati professionisti. La leva è obbligatoria e inizia in giovane età per i figli di tutti gli abitanti della regione, siano essi maschi o femmine, senza distinzioni. Coloro che riescono a superare gli anni di addestramento diventano soldati rispettati e temuti per la loro freddezza.

LA CAVERNA ROSSA

Grande taverna sotterranea frequentata soprattutto da avventurieri, offre alloggio e ristoro a buon prezzo. La locanda è stata costruita sopra la vecchia caverna del drago rosso Kartaros, divenuto anche il simbolo della regione: il pavimento trasparente della locanda permette di intravedere le grandi aree sotterranee un tempo sede della creatura.

WELDUN

Weldun è una cittadella formata da piccole case di pietra, provenienti dal bosco vicino (vedi Bosco delle Pietre). Si possono trovare vari servizi, ma è famosa soprattutto per avere delle ottime stalle e ottimi cavalli, adatti a lunghi viaggi.

STORMVALE

La città più a Sud della regione è anche punto di ingresso per chi entra in Kartaren percorrendo la Strada Lunga da Aumar. Stormvale è una specie di Kartar in miniatura: la forza militare di stanza in questa città è solitamente formata da soldati esperti e disposti a guadagnare qualche moneta extra agendo come membri delle Spade Crociate. Degno di nota è il Grande Tempio di Hardon nella parte meridionale della città.

ADAREN

Questa cittadina sul mare si scosta dallo stile dell'entroterra proponendo un paesaggio costiero costellato da case basse e colorate. Data la presenza di scuole di magia è una meta frequentata da molti incantatori.

KANTIAS

La città è strutturata in modo da fungere da capitale in caso di attacco proveniente da Nord. Il suo porto è grande abbastanza da contenere le galee da guerra provenienti da Laentas e in grado di dare supporto via mare in caso di guerra. In tempo di pace è una cittadella portuale dove si possono trovare varie attività commerciali e una scuola di bardi, famosa per essere frequentata dai figli di ricchi avventurieri.

LUOGHI FAMOSI

GOLGOS

Si dice che chiunque visiti Golgos e vi rimanga per più di qualche giorno, inizi ad avvertire un senso pesante di stanchezza e depressione. Il villaggio di Golgos era uno degli insediamenti più frequentati di Kartaren, la cui storia non viene ricordata neanche dai più anziani. Quello che si sa è che il villaggio venne inghiottito dalla palude e dal terreno circostante nel giro di una notte e nessun abitante sopravvisse al disastro.

AVARANTH

Lo scavo di Avaranth e più in generale l'intera area collinare denominata Colline Windarn è uno dei siti più singolari dell'intera regione. Qui i venti seguono correnti proprie ed è quasi impossibile stabilire se la prossima corrente possa alzare interi banchi di sabbia rossa, nebbie o altri strani fenomeni atmosferici. Al centro delle Colline, Avaranth è una città in rovina infestata da creature selvagge e altri mostri. E' stata per anni (ed è ancora oggi) campo di prova degli avventurieri più dotati della zona e sede di numerose spedizioni della Società di Dorne.

GROTTE DI AZUMAI

Nella parte più a Sud della regione, un insieme di canyon e pozzi a cielo aperto formano la catena di Grotte di Azumai. Pare che il nome sia derivato da un antico dio-guerriero dei Nativi, stabilito nelle grotte durante un diluvio che durò interi mesi. Attualmente le Grotte sono meta di spedizioni archeologiche per via dei numerosi reperti Askari trovati, che fanno pensare anche alla presenza di un avamposto sotterraneo risalente all'epoca della pre-colonizzazione.

BOSCO DELLE PIETRE

Questa unica macchia di verde nella pianura è chiamata in questo modo per via del grande numero di pietre che compongono i sentieri e il sottobosco in generale. Le leggende narrano che il bosco sia cresciuto su un enorme deposito di pietre utilizzate per erigere le enormi strutture della città di Kartar e parte degli edifici di pietra di Weldun. Il bosco sarebbe opera di un gruppo di druidi che anni prima aveva avuto il compito di rendere verdeggianti l'area Nord della regione, compito peraltro mai portato a termine.

PIANURE DI HETHAN

Originariamente Noomber era un avamposto militare di addestramento dove venivano inviate le reclute della guarnigione cittadina, o più in generale coloro che il Generale riteneva bisognosi di disciplina militare avanzata. Ad oggi l'avamposto viene usato come punto di isolamento per teste calde e militari indisciplinati destinati alla rieducazione. Nel villaggio è possibile trovare una taverna, ma non è un luogo in cui sia consigliabile sostare a lungo.

AUMAR



**' UNA GRANDE REGIONE CHE
COMPRENDE VASTE PIANURE
VERDEGGIANTI, PASCOLI, FIUMI
E GRANDI LAGHI.**

Aumar è un territorio punteggiato da flora e fauna lussureggiante, campi coltivati e verdi colline. Un luogo magico di pace e tranquillità. E' possibile percorrere strade e sentieri fino al cuore delle sue foreste e la gente è molto tollerante nei confronti degli stranieri che visitano i suoi paesaggi. Anche se il luogo rappresenta in un certo senso "il Grande Giardino Verde di Aumyr", sono molti i pericoli che si annidano tra i suoi campi sterminati.

GOVERNO

Democrazia di stampo federalista. I Capi dei singoli villaggi e città si riuniscono annualmente ad Atanis per discutere di politica e raccolti, guerra e arti, sotto il controllo di un rappresentante designato dalla Confraternita (solitamente un incantatore di rango elevato) che non possiede poteri decisionali ma solo di controllo, in modo da evitare che uno dei Capi tenti un colpo di stato. La regione tiene molto alla propria indipendenza da controlli esterni, al punto tale che l'ingerenza della Confraternita non è mai vista di buon occhio dalla popolazione.

GUERRA

La regione non dispone di un esercito organizzato o un piano di battaglia che prepari la popolazione ad un potenziale conflitto: in caso di attacco, i maschi, siano essi contadini o fabbri, vasai o veri e propri soldati, formano il grosso dell'esercito; le donne, i bambini e gli anziani che non possono combattere tendono invece a ritirarsi nelle profondità della Foresta della Voce. In passato l'antica foresta assunse il ruolo di rifugio sicuro per la popolazione delle città e dei villaggi vicini: ancora oggi è possibile imbattersi in qualche avamposto nascosto o resti di insediamenti passati, avvolti da rampicanti e dalla volta dei grandi alberi.



POPOLAZIONE

Data la conformazione del territorio, la popolazione di Aumar è dedita principalmente all'agricoltura, alla pastorizia ed altre attività campestri. Molti proprietari terrieri sono benestanti grazie al ricco terreno della regione, che provvede al fabbisogno di circa metà del continente per quanto riguarda la fornitura di carne, cereali e grano.

RELIGIONE

Anche se ad Atanis e nelle città è possibile trovare templi di ogni divinità, la maggioranza della popolazione adora Savas e Melian, per via della loro influenza sulla vita quotidiana, sul raccolto e sulla ciclicità dell'esistenza. Rari invece sono i culti dedicati al caos e alla decadenza: si dice che Vel-Shar abbia poca influenza in questa regione, ma alcune testimonianze di santuari nascosti a lei dedicati sembrano smentire queste credenze.

ATANIS (CAPITALE)

La capitale è posta su una piccola zona collinare al centro di un crocevia fluviale, nel punto dove il Fiume Ator e il Fiume Mor formano il Grande Fiume. E' costituita da una miriade di piccole case di legno e pietra e quasi tutti gli abitanti possiedono un piccolo pezzo di terra adiacente la propria abitazione. La popolazione si dedica quasi completamente ad attività contadine e ogni anno si tengono numerose fiere dedicate alla celebrazione delle attività agricole. Questo non impedisce comunque ad Atanis di essere il centro culturale di un'intera regione, con numerosi templi e attività commerciali che sovrastano le pianure circostanti.

STORIA

62 EC

Atanis viene fondata da un'alleanza di proprietari terrieri, discendenti dei primi a stabilirsi nella zona di confluenza tra i tre fiumi.

1710 EC

Con il passare degli anni e sotto la guida ferrea di alcuni anziani, la città cresce fino a diventare uno dei maggiori esportatori di grano, formaggi, carne e bestiame. Il grande potere dei proprietari terrieri si consolida e presto si formano divari tra coloro che coltivano la terra e coloro che ne detengono la proprietà.

1820 EC

Nel corso di numerosi scontri, la maggior parte dei vecchi proprietari muore o viene uccisa. Sono in molti a sospettare della Confraternita come parte integrante del complotto teso a spodestare il vecchio governo in favore di un'alternativa democratica o comunque non oligarchica.

1956 EC

La parte Nord della città, originariamente sede delle abitazioni degli opulenti proprietari terrieri, viene abbattuta e quindi ceduta alla popolazione, divenendo le "Terre del Popolo". I capi delle città circostanti si uniscono per formare un governo federale, creato per rappresentare equamente tutta la popolazione della regione.





DISTRETTI

TERRE DEL POPOLO

Le terre della parte Nord della città vengono assegnate ai meno abbienti, ai poveri e a tutti coloro che necessitano di sussistenza tramite l'attività contadina. Solitamente i problemi riguardano risse tra ubriachi e altri reati minori, visto che in questa zona non c'è poi molto da rubare.

DISTRETTO DEL RACCOLTO

Questa zona è il centro delle attività agricole e industriali della regione: ogni contadino è tenuto a preparare le decime da versare alla città e in ogni dove è possibile vedere carri stracolmi di merce trainati tra per le vie coperte di paglia.

LE DUE PRIMAVERE

E' il quartiere dei nuovi nobili e dei ricchi della zona. Viene chiamato così per via della particolare bellezza delle sue vie e delle sue abitazioni: chi vi abita ha la sensazione che la primavera duri più del solito, mentre si gode il paesaggio circostante o coltiva il proprio campo all'ombra di grandi ville con giardini fioriti. In questa parte della città hanno sede anche la maggior parte dei templi dedicati alle divinità.

LUOGHI IMPORTANTI

ISOLA DEL CROCEVIA

Il nome di questo piccolo pezzo di terra deriva dal punto di confluenza tra il Fiume Mor e il Fiume Ator. L'isola è poco più di un punto di passaggio, tranne nel caso di un consiglio federale, caso in cui viene chiusa al pubblico per tutta la durata dell'incontro. In questo caso, vengono chiusi e presidiati i due punti di accesso.

GRANDE GRANAIO

E' una solida costruzione in legno magico rinforzato, che funge da magazzino per le tasse e le decime imposte dal governo federale. La struttura si estende per svariati metri sopra il terreno circostante, dominando l'intera parte Sud della città.

PIAZZA DEL SOLE

Un grande pezzo di terra giallastra e finissima, molto simile a sabbia costiera, costituisce la maggiore piazza cittadina. Si pensa che in passato questa zona fu soggetta ad una "bonifica" da parte di alcuni potenti incantesimi, anche se nessuno ne ricorda precisamente le motivazioni. Ora è sede del mercato cittadino, manifestazioni, comizi e molto altro.

COLLE DEL TRAMONTO

La popolazione di Aumar crede che tramite la cremazione lo spirito raggiunga la pace degli dei in modo più completo, libero dal fardello di un corpo mortale. Il Colle è il luogo dove vengono cremati i corpi degli abitanti della capitale. Per questi motivi, una guarnigione della Fratellanza Rossa è di stanza permanente a Casagrigia.

CASAGRIGIA

Prima delle sommosse che videro il popolo ribellarsi contro i vecchi proprietari terrieri, Casagrigia era il centro dell'attività organizzativa e del potere economico della regione. Ora la struttura è un'enorme magione di pietra convertita in caserme, fucine, alloggi, cucine ed altri spazi dedicati ai rappresentanti della Confraternita e della Fratellanza Rossa.

ERTH

Questa città è costruita attorno ad una fonte magica che funge anche da sorgente per il Fiume Mor. La fonte è talmente pura che la vegetazione che cresce ai margini del fiume è quasi tutta commestibile o comunque utilizzabile per infusi o componenti curativi.

LAKESIDE

Originariamente poco più che un villaggio sorto su un pericolante territorio paludoso, Lakeside è stata recentemente oggetto di grossi interventi strutturali e magici atti a bonificare le fondamenta instabili e creare un terreno edificabile.

GAMARAN

E' anche chiamata La Città Alta, data la sua posizione piuttosto elevata. Originariamente assunse la funzione di avamposto di frontiera, ed oggi la cittadina è famosa per le sue numerose terrazze da dove è possibile osservare, nelle giornate di sole, tutte le Pianure di Eldeen.

LAMÒRA

Costruita a margine del Grande Fiume, Lamòra è un grande centro fondamentale per gli scambi commerciali e i trasporti fluviali. Per poche monete è possibile usufruire di una delle numerose barche di pescatori per attraversare il fiume, o seguirne le acque placide fino a Ponte Orros.

LUOGHI FAMOSI

FORESTA DELLA VOCE

E' una grande foresta che occupa quasi tutta la parte Ovest della regione. Il nome moderno, "della Voce" deriva dal fatto che molti mercanti che percorrono i sentieri interni giurano di sentire ancora voci e sussurri provenire da ogni direzione, man mano che si addentrano nel profondo della foresta.

RADURA DI BEL-VOR

Questo spazio brullo a nord della foresta è uno dei pochi punti nella regione completamente privo di vegetazione. Il terreno è brullo e la zona è grande centinaia di metri. Solo i druidi più anziani della foresta potrebbero conoscere la storia di questa particolare zona.

LAGO MERAS

Se ci si addentra nella Foresta della Voce da est, presto quasi tutti i sentieri condurranno sulle rive del grande Lago Meras. Le sue acque scure e fresche consentono un clima fresco nella zona circostante anche in piena estate e rendono l'intero lago meta di numerosi animali e altre creature che trovano ristoro sulle sue rive.

LAGO MAGMOOR

Viene utilizzato come fonte d'acqua per i numerosi pascoli delle sterminate Pianure di Eldeen. Non vi sono insediamenti permanenti ma è spesso luogo di soste carovaniere.

LAGO THUN

Qualcuno sostiene che le acque del Lago Thun siano aumentate di livello dopo la bonifica del villaggio di Lakeside, fatto sta che questo piccolo lago naturale è anche uno dei più profondi dell'intera regione. E' privo di pesci, si pensa che il fondo a questa fossa naturale dimori qualche misteriosa creatura.

OLDCROSS

Distrutta e ricostruita più volte, Oldcross è spesso oggetto di raid da parte delle creature selvagge provenienti dalle vicine Colline di Thomulard. In tempi recenti la Confraternita ha istituito un gruppo scelto di maghi-guerrieri in grado di utilizzare campi di forza e altri incantesimi difensivi.

MEROSH



UN INSIEME DI CATENE MONTUOSE CHE SI AFFIACCIANO SU UN GOLFO DI PIANURE E COLLINE.

La regione racchiude tutto il territorio compreso tra le Colline di Thomulard a Ovest e la Via delle Carovane ad Est. Merosh è diviso al centro da una catena di monti che taglia in senso obliquo tutta la zona. Grande importanza rivestono le Cascate degli Amanti, un luogo che è rappresentato perfino sullo standardo regionale.

GOVERNO

Composto da un Parlamento formato da politici ed esponenti di varie razze e culture, il governo di Merosh è una partitocrazia democratica elettiva. Tuttavia questo sistema di governo non è ben visto dalla popolazione, ingannata da anni di lotte politiche intestine tra i propri rappresentanti. La gente sfiduciata tenta spesso di aggirare regole e leggi, adottando un proprio *modus operandi* che non sempre è conforme alla sicurezza e alla moralità generale. Alcuni si barricano in casa e proteggono a costo della vita tutto ciò che possiedono da briganti, criminali e mostri erranti, altri approfittano del caos burocratico per insediarsi a capo di grosse realtà commerciali, o tramano nell'ombra della politica una loro ascesa al potere.

GUERRA

Merosh dispone di un'armata governativa che risponde direttamente alle decisioni del Parlamento. I soldati, formati da guerrieri professionisti, compongono una grande forza militare che potenzialmente è in grado di mantenere la pace tra i villaggi. L'esercito è comunque un organo costoso e goffo, rallentato da una burocrazia senza fine sotto il controllo del Parlamento. In tempo di guerra il Parlamento nomina un Generale Militare e due Consiglieri, questi ultimi scelti, in base alle necessità, tra le fila dei Figli di Hardon o della Fratellanza Rossa.



POPOLAZIONE

La popolazione di Merosh è divisa, come il suo territorio. Una grossa parte comunque si occupa del commercio, soprattutto intorno alla Capitale. Gli altri sono sparsi per tutta la regione e le occupazioni variano dall'agricoltura alla caccia, dalla produzione di vasellame (soprattutto da esportare) alla forgiatura di armi. Per il fatto che nel territorio coesistono a brevi distanze colline, pianure e montagne, la zona è anche meta di alchimisti e saggi girovaghi, decisi a trovare ingredienti rari per pozioni e rituali alchemici.

RELIGIONE

A Merosh vengono adorati tutte le divinità, ma solo recentemente il Parlamento ha avviato delle indagini riguardo ad un aumento progressivo di culti sotterranei legati a domini del caos e della distruzione.

VELORAS (CAPITALE)

Entrando a Veloras passando dall'ampia strada pedemontana, si ha l'impressione di trovarsi in uno dei luoghi più belli dell'intera regione.

La vista delle Cascate, onnipresente per chi percorre la strada salendo verso il centro della città, è stupefacente e l'intero paesaggio sembra essere un quadro appena disegnato da un pittore di talento. La città è spesso punteggiata da piccoli chioschi e da molti visitatori: le attività commerciali fanno a gara su come ottenere monete extra dal prossimo cliente. La criminalità dilaga, soprattutto nella parte ovest della costa, nonostante la guardia cittadina sorvegli costantemente.

STORIA

24 EC

Ritrovamento delle Cronache del Mago, una serie di appunti di uno stregone deciso a costruire la propria dimora tra le montagne. Egli segnala di essersi insediato vicino ad un antico tempio di pietra a guardia di una fonte d'acqua misteriosa.

204 EC

Le Cronache del Mago riportano di come in questa data il territorio venga distrutto da un potente incantesimo che erode gran parte della costa verso l'interno. Questo incidente causerà la formazione delle Isole degli Spiriti.

206 EC

Un gruppo di esploratori si insedia nella zona, fondando la città. Si pensa che fossero studiosi, per via della mole di informazioni storiche sulla regione che hanno tramandato attraverso delle pergamene che sono rimaste intatte fino ad oggi.

1983 EC

Data della probabile Tragedia degli Amanti, una leggenda di Merosh che narra di tradimento e vendetta. Da queste storie si formeranno le credenze locali che porteranno la città a diventare conosciuta anche come Città degli Amanti.





DISTRETTI

ISOLE DEGLI SPIRITI

Si tratta di un'insieme di isole alte abbastanza da consentire di essere raggiunte solo da un sistema di passerelle sovrastanti l'insenatura cittadina, a meno di scalare una parete di roccia alta diversi metri, a strapiombo sulle tortuose acque dell'insenatura.

COLLE DELLE ARTI

Questa collina è abitata principalmente di arcanisti e incantatori: quasi tutte le case sono protette magicamente. Nel "quartiere magico" qualcuno offre i propri servizi con una bottega al pianterreno, altri preferiscono restarsene isolati nello studio, nella meditazione o nella contemplazione.

MONTECORVO

In questo quartiere scuro si concentra il giro degli affari illeciti della città. E' ricco di taverne oleose, negozi ammuffiti, odori pungenti, senza contare il frastuono sempre presente delle vicine cascate. La gente di Montecorvo risulta ostile con gli avventurieri e spesso tenta di raggirare gli stranieri vendendo loro cianfrusaglie, oggetti maledetti o potenti veleni camuffati da normali pozioni curative.

LUOGHI IMPORTANTI

PARLAMENTO

Un palazzo semplice, di pianta pentagonale, svetta su una delle Isole. E' la sede del governo e tra le sue sale si possono trovare messaggeri, politici, storici, saggi ed esperti. Gran parte delle controversie della regione vengono risolte in queste sale austere, sovente teatro di accesi scontri politici ed etici. In un'area sotterranea è custodita la raccolta delle Cronache del Mago.

TEMPIO DELLA FONTE

La presenza di questa zona viene segnalata da prima della costruzione della città. Oggi è possibile ammirare un tempio decorato d'aquamarina e pietra calcarea, con numerosi bassorilievi raffiguranti diverse divinità. Una volta l'anno, costituisce meta di pellegrinaggio da parte di una congrega di maghi convinti che la fonte custodisca un grande potere.

PIAZZA DEGLI AMANTI

Nella parte Sud-Ovest della città è possibile ammirare questa zona singolare. Un grande mosaico di pietra forma una figura roteante di due spiriti che si contrappongono in cerchio. Su tutta la piazza è

presente una potente magia che fa aumentare il carisma, il magnetismo personale e la sicurezza di sé. Dato questo potere, sono in molti a sostare in questa zona in cerca del grande amore.

TAVERNA DEL SALTO

Struttura fatiscente posta sul pezzo di terra più vicino alle cascate, la locanda è famosa per i suoi liquori forti e la sua posizione pericolosa. Dietro pagamento, come prova di coraggio è possibile cercare di attraversare una rete di passerelle invisibili poste sul retro della taverna. Il percorso è molto infido e denso di trappole, anch'esse invisibili, superabili solo grazie a incantesimi di divinazione o pura abilità.

TORRE DELL'ORACOLO

Si tratta di una strana pagoda, chiusa al pubblico. La gente di Merosh pensa che vi dimori una veggente solitaria. Ogni tanto pare sia possibile intravedere una chioma rossa attraverso le feritoie della torre, e si dice che una presenza risponda sempre alle richieste di chi riesca a contattarla, anche se sono in molti a credere che sia solo una farsa per attirare nuovi visitatori.

LUOGHI FAMOSI

CASCATE DEGLI AMANTI

Tappa quasi obbligata durante la visita della regione, le Cascate sono uno spettacolo naturale che ha contribuito alla fama della regione, oltre che al suo stendardo. Si dice tuttavia che non siano solo un luogo per turisti, ma che vi sia un passaggio per svariate stanze e livelli di un dungeon- tempio dove lo spirito di una vedova impazzita proveniente da un altro mondo piange per l'eternità, attendendo il ritorno del suo amante perduto.

GROTTE DELLE OSSA

Si crede che in passato queste grotte naturali siano state utilizzate dalle popolazioni Native come luogo di preghiera e di tumulazione. Oggi le grotte costituiscono un complesso sotterraneo di alcove e piccoli anfratti adornati da teschi e ossa. La zona è spesso oggetto di controllo da parte della Fratellanza Rossa, soprattutto per preservarne la struttura e la storia.

COLLINE DI THOMULARD

Grande zona collinare ad Ovest della regione, deve il proprio nome ad un certo "Thomulard il Sognatore". Cresciuto in un vicino villaggio, dove aveva passato un'infanzia priva di pericoli e tendenzialmente spensierata, Thomulard partì un giorno per le colline selvagge ad ovest affermando di voler costruire la sua "città ideale". Una mattina d'estate gli abitanti del villaggio lo osservarono partire a piedi armato soltanto di un piccone e uno zaino di provviste. Fu dichiarato morto tre giorni dopo.

COLLINE MANTOGRIGIO

E' un percorso stradale che collega la città di Veloras con le Colline di Thomulard. Nel corso degli anni la strada ha subito alcune variazioni di percorso dovute alla natura collinare di questa zona, che costringeva spesso le carovane a tentare strade più lunghe e meno sicure, per evitare che le ruote dei carri si spezzassero sotto la pietra sconnessa. Come se non bastasse, la zona è spesso teatro di assalti di banditi e sedi di avamposti criminali.

PASSO DEI VENTI

Conosciuto anche come "il Sentiero Bianco" il passo è una piccola stradina che sale per le montagne, con lo scopo di offrire un passaggio più veloce che non sia costeggiare le montagne. Grazie agli sforzi della Guardia del Lupo, il passo è relativamente sicuro anche se, vista la presenza di numerose correnti d'aria gelida provenienti dalle vette circostanti, non è consigliabile transitare con un carico pesante o di grandi dimensioni.

PIANURE DEL RIPOSO

La zona costituisce una gran parte del centro di Merosh: un terreno pianeggiante, a tratti paludoso, punteggiato da alberi radi dalle grandi fronde e da fattorie sparse in mezzo a campi coltivati. Al centro delle Pianure è possibile sostare sotto uno degli Alberi Millenari, un singolare gruppo di sempreverdi dal tronco così grande i cui anelli fanno pensare ad un'età troppo avanzata per un albero normale. Una leggenda locale vuole che lo stesso Normod abbia sostato tra le fronde di questi alberi durante i suoi viaggi.

FAELAND



UESTO GRANDE TERRITORIO COMPRESO TRA LA BAIATA DI MYRDON E LA FORESTA DI NAYALIS È CARATTERIZZATO DALLA PRESENZA DI NUMEROSI INSEDIAMENTI PIÙ O MENO POPOLATI SPARSI PER LA SUA GRANDE ESTENSIONE.

La presenza sulla costa di uno dei tre Osservatori la rende anche una delle mete preferite dagli studiosi degli Askari.

GOVERNO

Meritocrazia. Faeland ha visto succedersi molte forme di governo, sino a quando qualche decina di anni fa, il popolo, stanco dell'inquietudine politica apparentemente senza fine, scelse di sovvertire l'élite del potere e di costituire un sistema di governo dove le cariche amministrative, pubbliche e qualsiasi ruolo richieda responsabilità nei confronti degli altri, venga affidato secondo criteri di merito, non di appartenenza lobbistica, familiare o di reddito. Di fatto Faeland è il sogno di ogni individualista. Il lavoro viene affidato secondo criteri di esperienza e competenza, e quasi tutti fanno la loro parte. Un gruppo di saggi chiamati "Consiglio Equo", eletti secondo criteri meritocratici, sovrintende alle operazioni amministrative e di governo. Chiunque può far parte del Consiglio Equo, purché dia prova della propria superiorità in quanto a saggezza, discernimento, equità e intelligenza rispetto ai saggi che lo compongono.

GUERRA

I soldati della regione sono formati da persone che scelgono di intraprendere la professione di guardia cittadina o di difensore dei villaggi, e così via.

Non esiste un vero e proprio esercito, ma in caso di guerra il Consiglio Equo stabilirà quante e quali persone proporre alla difesa del territorio, in base alle competenze e alle abilità.



POPOLAZIONE

La varietà della popolazione dovuta alla forma di governo dinamica e unica della regione, rende Faeland un posto molto allettante per varie attività. Tanti avventurieri scelgono Faeland come base di partenza per le loro imprese e gli avventurieri sono tenuti in altissima considerazione, dedicando loro stessi al superamento dei propri limiti fisici e mentali.

RELIGIONE

La regione adora i Cinque e tutte le religioni (tranne quelle caotiche, come Vel-Shar), sono generalmente tollerate e rappresentate con templi e altari votivi sparsi per tutti gli insediamenti della regione.

La gestione delle problematiche relative ai culti caotici viene affidata a membri della Confraternita o della Fratellanza Rossa.

ELERIN (CAPITALE)

Elerin è conosciuta come la “Città a Specchio”. La struttura ad ottagono contiene al centro il grande “Nucleo” una struttura fortificata di forma circolare. Questa zona costituisce anche il centro cittadino dove hanno sede le attività commerciali.

Lo “specchio” è un’illusione che si prova quando si guarda la città dall’alto dei monti vicini: se si dovesse idealmente dividere a metà e sovrapporre i due lati della città, una parte risulterebbe perfettamente coincidente con l’altra metà, quasi fossero due parti duplicate.

Spesso nelle taverne ad alcuni bardi viene chiesto di cantare “I Due Volti”, una sorta di poema filosofico sull’importanza dell’equità.

STORIA

397 EC

Nella zona è possibile trovare un avamposto di pescatori costruito su un altro insediamento antico di probabile origine Askari, considerando i numerosi reperti ritrovati e catalogati dalla Società di Dorne.

676 EC

Durante uno scavo viene ritrovata e portata alla luce la Grande Ruota, oltre a numerosi frammenti di metallo sconosciuto. I ritrovamenti interessano in modo particolare la Confraternita, che si affretta a presidiare l’area.

1120 EC

Viene fondata la città. Uno sforzo congiunto tra il sapere della Confraternita e della Società di Dorne contribuisce a ricostruire parte della Grande Ruota, che viene usata per ricoprire il Nucleo.

1557 EC

Un gruppo di maghi fonda la Scuola di Altaspira. Gli storici scrivono di come l’intero edificio, a forma di fiamma, comparse da un portale come conseguenza di un rituale sconosciuto.



DISTRETTI

IL NUCLEO

La grande struttura fortificata al centro della città ospita la sede del governo, numerosi templi, attività commerciali ed eleganti abitazioni. In caso di attacco, questa struttura grande come un quartiere può venire chiusa come un bozzolo, coperta da una grossa cupola lucente.

QUARTIERE INDIPENDENTE

Si tratta di una parte di città controllata da un gruppo di cittadini chiamato "Indipendentisti". Fra le sue strade vige l'autarchia e il governo cittadino lascia che la zona si regoli autonomamente. I visitatori che accedono al quartiere si accorgono subito dell'assenza di guardie e milizia cittadina, ma gli Indipendentisti sono tutt'altro che degli sprovveduti.

PORTO DELLE ANIME

Così chiamato per via della sua posizione a ridosso del Mare delle Anime, la zona è punteggiata da molte botteghe, cantieri navali e magazzini ricolmi di merce. Il porto è un luogo di scambi, ricettazioni, accordi, pettegolezzi, sotterfugi e segreti.

LUOGHI IMPORTANTI

ALTASPIRA

Così chiamata per via della sua forma singolare, Altaspira è la scuola di magia più costosa e austera di tutto il continente. Da secoli le sue aule formano incantatori eccezionali e sono in molti a pensare che fornisca una preparazione più completa rispetto all'Accademia Grigia di Fivestar. Questa scuola è famosa per non avere (né imporre) alcun limite circa l'uso delle arti arcane, siano esse volte a benefici o malefici. Frequentare i corsi di Altaspira è un privilegio per pochi, data il costo altissimo della sua retta e gli assurdi esami di ammissione. Si dice che il corpo insegnante sia composto soprattutto da avventurieri e che il Rettore faccia parte del misterioso Ordine di Gnosis.

LA GRANDE RUOTA

Molti pensano che questa enorme ruota dentata scintillante sia parte di un gigantesco macchinario

antico ora dimenticato. La Grande Ruota permette alla cupola di muoversi e chiudersi sopra il Nucleo, proteggendo il quartiere centrale della città qualora necessario. Si dice che il materiale di cui è fatta sia indistruttibile, così come la cupola stessa.

AUREUM

Il grande edificio circolare dalle quattro torri testimonia la grandezza e il potere dell'organizzazione conosciuta come Mercatus. In questa struttura è possibile effettuare operazioni monetarie: depositare denaro, prenderlo in prestito, custodire beni e valori, convertire tesori in monete d'oro e altro ancora. Gli agenti predisposti alla vigilanza e al controllo di questa struttura vengono chiamati "Agenti dell'Aureum".

LA ROSA DEI VENTI

Una locanda fatiscante sorge nell'area del Porto delle Anime. La Rosa dei Venti garantisce sempre intrattenimento: che siano bevande, canti, storie di mare e risse tra avventori. E' anche possibile trovare ogni sorta di avventurieri che siedono ai tavoli sbilenchi e segnati dal tempo, un luogo perfetto dove poter ottenere passaggi via nave verso le altre regioni del continente o ancora più oltre. La locanda offre prezzi scontati a vecchi lupi di mare, contrabbandieri, capitani di vascello e bucanieri di ogni genere.

XOMAXAN

Una piccola piazza interna, seminascosta, è conosciuta anche come "Il Cortile del Silenzio". L'area è grande poco più di 300 metri quadrati. Questo luogo è una sacca di magia morta e nessun incantesimo può essere lanciato con successo. Molti maghi hanno tentato di capire le ragioni di questa stranezza arcana e perfino la Confraternita nel corso degli anni ha mandato qui alcuni brillanti studenti in cerca di risposte, ma a nulla sono valsi i tentativi di scoprire le ragioni o la storia di questa particolare zona.

RIORDAN

La città si trova su un alto crinale ed è possibile raggiungerla solo attraverso un ascensore posto alla base, che innalza merci e persone per più di 30 metri. Questa antica opera meccanica esiste grazie alle invenzioni di un certo Germag Rox, ma di costui

si è praticamente perso ogni ricordo. L'ascensore comunque funziona ancora e non ha praticamente bisogno di manutenzione, grazie alle corde formate da una lega di oro e argento pressoché indistruttibile. Salendo in città si può sostare ai "Due Bauli", la locanda cittadina famosa per un liquore unico e dalle proprietà speciali chiamato "Naqatl".

OLORUTH

Si tratta di un vecchio insediamento minerario formato da un'insieme di case di pietra dai tetti rossi. Circondata da una grande muraglia antica ancora intatta, la città è conosciuta per la maestria dei suoi fabbri, in grado di unire l'acciaio alla magia arcana: è un luogo molto frequentato dagli avventurieri che cercano un'arma affidabile, al giusto prezzo.

DEVINE

Costruita sulle rive di un lago artificiale chiamato semplicemente "Lago di Devine", questa cittadina è stata obiettivo di numerose incursioni di creature provenienti dalle montagne a Nord. Nel 2370 EC la situazione è migliorata grazie alla costruzione di una grande torre vedetta e alla presenza di una guarnigione permanente dei Figli di Hardon. Il terreno circostante la città è incolto, a parte qualche zona verde sulle rive del lago. Gli abitanti sono a stretto contatto con i vicini villaggi ma soprattutto con l'avamposto di Avan, con il quale condividono le risorse ittiche del lago.

IRATAR

Conosciuta anche come "il Bivio" la cittadina è stata costruita su una piccola collina che domina la zona circostante. E' famosa per la sua architettura bizzarra: larghe e basse case per metà semi-interrate, abitazioni costruite una sull'altra, e altre stranezze. Sulla piazza è presente un'antica struttura chiamata "Mausolei Gemelli": si tratta di due grossi templi dal forma circolare, uniti da un piccolo corridoio centrale. All'interno è stato allestito un museo dedicato alla fauna di Aumyr, curato dalla Società di Dorne. Nella parte nord della città si trova "Il Canto della Fenice", una grande taverna-tempio dedicata a Melian. Alcune voci sostengono inoltre che in questa città si nasconda un famoso avventuriero, membro dell'Ordine di Gnosis, in grado di prevedere il futuro e di costruire oggetti meravigliosi mai visti prima.

LUOGHI FAMOSI

CASTELLO FIREMAG

Questo antico castello di pietra lavica si erge ancora intatto sulle pendici delle montagne. E' possibile vederlo da grandi distanze, e la sua sinistra fama lo rende un luogo temibile anche per gli avventurieri più esperti. In origine sede di un'antica organizzazione di maghi dediti ai patti demoniaci, fu oggetto di "bonifiche" a più riprese da parte della Confraternita. Oggi sembra che sia sede di un gruppo di maghi dai poteri elementali, ma non è chiara la loro presenza in massa all'interno del Castello.

MINIERE FONTESCURA

Antica miniera elfica d'oro e di argento, Fontescura è ora una rete di gallerie allagate e abbandonate. Anche se non si estraggono più le favolose quantità d'oro delle epoche passate, alcune vene contengono ancora abbastanza minerale da essere oggetto di scavi continui da parte delle popolazioni dei villaggi circostanti, convinte di trovare enormi segreti lasciati dagli elfi.

CITTÀ DELL'ALBA

Sebbene il nome possa evocare immagini di un magnifico castello splendente, Città dell'Alba è un luogo molto pericoloso. La dea Vel-Shar scelse questo luogo due secoli fa per erigere una maestosa dimora simbolo del suo potere sulla non-morte. Gli incantesimi lanciati tempo addietro dovevano essere molto potenti poiché la struttura non sembra invecchiata di un giorno: un grosso mastio centrale e una murata dalla forma triangolare formano un'area al cui solo avvicinarsi si prova un senso di nausea e disagio. Attualmente la struttura è spesso meta di pellegrinaggi degli appartenenti al Volere di Vel-Shar ed è stata convertita in sito archeologico, anche se si pensa che possa essere ancora un luogo di ritrovo occulto per gli iniziati della dea.

FORTEZZA DI MYRDAR

Più che una vera e propria fortezza, Myrdar è ora un insieme di grosse pietre e rovine. L'area di forma pentagonale è formata da un colonnato e un pozzo nel cortile centrale: anche se il pozzo è stato murato, alcuni viandanti giurano di aver sentito alcune strane voci provenire da sottoterra.

KESSEN



ESSEN È LA REGIONE CHE SI TROVA TRA L'AREA DI TORRE DI PIETRA AD OVEST, LA PENISOLA DI FELDRIS A SUD E LA PALUDE DEL PIANTO AD EST.

E' un territorio in larga parte dominato dall'imponente presenza delle Montagne Nebbiose, ma si può anche trovare un largo territorio pianeggiante chiamato Valle dei Tre Fiumi, famoso per l'abbondanza dei suoi raccolti.

GOVERNO

Sindacato rappresentativo.

L'amministrazione locale è affidata direttamente ai Sindaci, i quali governano il proprio territorio come meglio credono, nel rispetto della legge. Questa figura può venire eletta solo dal popolo. Se l'insediamento possiede più di cinquemila abitanti, il Sindaco acquista anche il potere di partecipare alle decisioni governative. L'assemblea plenaria del Sindacato si svolge una volta all'anno a Feldris e viene indetta per discutere su questioni di straordinaria importanza.

GUERRA

L'insieme dei soldati della regione è conosciuto come "Guardia delle Valli". Si tratta di una compagnia mercenaria costituita principalmente da ex-criminali e avventurieri. Finanziati da tutte le città che fanno richiesta dei loro servizi, inviano una guarnigione a difesa del territorio da presidiare. Sono famosi per il loro addestramento avanzato e la loro disciplina. La storia della Guardia si basa un'alternativa al carcere per i criminali: arruolarsi e cambiare vita è una scelta molto comune, piuttosto che il carcere a vita. L'organizzazione comunque ha un allineamento legale e si occupa internamente dei suoi "membri problematici". In cambio di questa concessione politico-gestionale, in caso di guerra il governo di Kessen subentra nel controllo dell'organizzazione.



POPOLAZIONE

La gente di Kessen è concentrata sul proprio lavoro e, a parte i pescatori sulla costa, preferiscono stare accanto al focolare domestico piuttosto che recarsi alla taverna a condividere storie. Sono famosi per il loro sistema educativo liberista: anche se il mondo è un posto pericoloso, soprattutto all'ombra delle montagne, i giovani sono spesso lasciati a loro stessi, in modo che si creino una propria idea del mondo che li circonda. Questo porta molta gente del Kessen a divenire avventurieri intrepidi e tenaci.

RELIGIONE

Anche se la maggior parte degli abitanti è fedele al culto dei Cinque, è nota la presenza di alcuni culti minori soprattutto tra i clan e le creature delle montagne.

FELDRIS (CAPITALE)

Posta nel mezzo di una grande pianura ma non troppo distante dalle coste del Mare della Notte, la capitale di Kessen è favorita da un clima quasi sempre mite per via alcuni venti caldi provenienti dalle gole delle Montagne Nebbiose. I quartieri cittadini sostengono un grande flusso di traffico mercantile, proveniente sia dai paesi vicini della costa sia da quelli della vicina valle. Le grandi distese circostanti offrono piccole colline e pascoli con numerose fattorie e villaggi sparsi ovunque.

STORIA

41 EC

In questi anni, tutta la Valle dei Tre Fiumi è di fatto una gigantesca palude, piena di streghe, negromanti, criminali, pazzi, reietti e solitari eremiti. I pochi che desiderano avventurarsi tra i suoi acquitrini devono fare i conti con misteriose creature, geysers mortali ed innumerevoli pericoli.

540 EC

Alcuni giganti delle vicine Montagne Nebbiose vengono provocati dalle empie attività magiche svolte nelle paludi e distruggono gli insediamenti delle valli. Grandi massi volano nel cielo finendo su accampamenti, villaggi, rovine e cittadine, distruggendo ogni cosa. Le valli diventano progressivamente terreno fertile e il territorio paludoso si ritira verso i confini est della regione.

1105 EC

In questi anni è possibile trovare un primo insediamento di pastori e coltivatori data la terra fertile e gli abbondanti raccolti. A partire da questi anni, la zona sarà oggetto di sfruttamento agricolo intensivo alla pari di Aumar.

1289 EC

Un gruppo di mercanti fonda la città di Feldris. In pochi ricordano i tumulti del passato e molti avventurieri contribuiscono a rendere sicuri i confini della regione, all'ombra delle Montagne Nebbiose.





DISTRETTI

QUARTIERE DEI LAGHI

Gran parte degli abitanti risiede in questo distretto, un intrico di stradine tra laghetti, piazze interne, volte, architravi di pietra grezza e case basse dal tetto in legno. Negli ultimi anni acquistare una proprietà in città è diventato molto semplice anche grazie ad una politica di prezzi molto ragionevoli dettata dal Sindacato, con lo scopo di accrescere la popolazione cittadina.

LA VECCHIA PALUDE

Il territorio a Nord della città è formato da diversi strati di terreno bonificato che un tempo costituiva una grande palude. La zona ospita i templi della città, nonché gli edifici governativi accessori al Palazzo del Sindacato, le caserme della milizia cittadina e una grande quantità di taverne per tutte le tasche. Qui si possono anche trovare le migliori abitazioni della città: ville e ricche maniere nobiliari dalla lunga storia.

ACQUE ARGENTATE

Così chiamato per via della sua posizione a ridosso di un grosso lago artificiale dalle acque argentate, il distretto ospita le botteghe delle attività commerciali della capitale. Si possono trovare sia alchimisti

che negozi di oggetti magici, fabbri, falegnami, laboratori di mastri costruttori, sedi di Gilde e altro ancora.

LUOGHI IMPORTANTI

PALAZZO DEL SINDACATO

Il grande edificio del Sindacato è un palazzo storico di pietra composto da un mastio e svariate torri. Esso ospita la sede del governo oltre a diverse stanze adatte ad ospitare eventi, incontri, fiere e banchetti. In una delle torri è possibile consultare la Biblioteca cittadina, un'importante raccolta di manoscritti nei quali trovare ogni genere di informazione storica, politica o arcana che sia stata riportata nelle cronache storiche della regione. La gestione del palazzo è affidata ad un'organizzazione alle dipendenze del Sindacato e i suoi membri fungono sia da vigilanti che da giudici per questioni legali cittadine.

VECCHIA FONTE

Si tratta di un'antica distilleria nota per la bontà del suo idromele e attualmente gestita da una famiglia di nani. Il salone centrale di forma circolare ospita duecento posti a sedere ed è possibile riservare alcune stanze private nelle torri adiacenti la struttura. Si pensa che una sorgente magica esista davvero da qualche parte sotto la locanda e possa

essere la vera fonte della bontà delle bevande che qui vengono prodotte.

MASSO DEL FURORE

Una grande roccia ignea caduta in questo luogo nel 540 EC, residuo degli attacchi scatenati dai giganti delle montagne. La roccia pare sia indistruttibile e ogni magia di fuoco lanciata nelle vicinanze del masso viene potenziata. Ai bambini viene raccontato che il Masso del Furore copre l'apertura di un piccolo tunnel attraverso il quale è possibile raggiungere una misteriosa caverna, sede di un potente spirito del fuoco.

OUNEMUÏL

Un antico cimitero elfico. Durante la notte è chiuso al pubblico e viene presidiato da un gruppo scelto di elfi della Fratellanza Rossa. Qualche vecchio stregone vorrebbe ancora essere sepolto in questo camposanto, anche se si pensa che tutta l'area sia oggetto di alcuni influssi negativi provenienti dal sottosuolo. Durante il giorno è possibile visitare L'Occhio della Signora, uno splendido mausoleo in marmo bianco che contiene il sepolcro di una giovane elfa senza nome.

SANTUARIO DELLA VISIONE

Questo tempio funge sia da ospedale che da luogo

di ristoro per molti avventurieri, ma anche semplici cittadini. Gran parte delle cure di lieve entità sono gratuite e la struttura si mantiene attraverso la donazione libera e il supporto di vari culti divini. All'interno delle sale è possibile trovare una cura a molte malattie, sia magiche che naturali, maledizioni, condizionamenti mentali e molte altre affezioni.

OPUR

Un tempo solo un misero villaggio di pescatori sulla costa, Opur ha conosciuto un'enorme espansione commerciale dovuta principalmente alla qualità e alla quantità della sua fauna ittica. Tutto il suo grosso porto è un magazzino a cielo aperto e l'andirivieni delle navi che fanno la spola con le coste di Dreamor e delle regioni vicine è all'ordine del giorno. In molti hanno cercato risposte circa l'innaturale quantità di pesci presente in questa zona ma nessuno è stato in grado di spiegarne l'origine.

LUOGHI FAMOSI

TORRE DI PIETRA

Molti credono che questo ammasso di pietre gigantesche sia una grande tomba all'aperto per alcuni antichi sovrani nanici. Tuttavia, non vi sono prove che sostengano questa ipotesi, a parte





il fatto che le pietre simili più vicine si trovano a quasi duecento chilometri di distanza. Il luogo è ancora oggetto di indagini archeologiche e sul posto è spesso presente un insediamento di aspiranti Sapiienti o studenti.

FORTE LUCENTE

Il luogo consiste in una piccola vallata attraversata da uno degli affluenti del Grande Fiume. Anche se vi sono pochi alberi nella zona circostante, è un luogo apprezzato per il suo clima fresco e sempre primaverile. Il nome deriva dalla sorgente del fiume, che sgorga da una grotta lucente, caratteristica che è data dalla brillantezza della roccia minerale che riflette la luce del sole della vallata.

UVARTH

Questo insediamento elfico sorgeva un tempo nelle zone acquitrinose oggi conosciute come Palude del Pianto ed era uno dei più fulgidi esempi di architettura organica elfica: case che “crescevano” e che si espandevano con il susseguirsi delle stagioni. Ma la popolazione non era a conoscenza delle particolari condizioni del sottosuolo di quella zona. Le fondamenta affondarono nella palude quando il fondo si ruppe sotto l’acquitrino, lasciando ben poco tempo alla popolazione per mettersi in salvo. Oggi la zona è delimitata da pietre luminose e una grossa targa ricorda il giorno del disastro.

UDUEL

Un tempo scavo archeologico protetto dalla Confraternita, oggi è costituito da un dungeon con diverse camere sotterranee. La Confraternita ha preferito tenere viva la tradizione di questo luogo, organizzando ogni cinque anni, in onore degli dei, una competizione magica all’interno delle rovine. Anche se non si tratta di un vero e proprio Torneo come quello di Skyreel, è vista da alcuni maghi come un’occasione per guadagnarsi contatti importanti all’interno della Confraternita.

FELMALEIN

I viaggiatori che percorrono la Via Dorata uscendo da Feldris dalla Porta Ovest, raramente intravedono questa struttura nascosta. Si tratta di una roccaforte quasi completamente sommersa: le creature che infestano questa zona non lasciano mai l’area circostante e raramente si intravedono in superficie, tanto da far pensare che un qualche potere possa essere ancora vivo nelle sue profondità invase dall’acqua.

PONTE ORROS

Un grosso ponte di pietra nera attraversa il Grande Fiume e rappresenta il confine Nord tra Kessen e Aumar lungo la Via Dorata. La struttura attuale è l’ultimo di una serie di ponti costruiti sul posto. Non esistono insediamenti permanenti, a parte

la presenza di tende di mercanti o carovane da viaggio. In un qualsiasi momento, le tende possono ospitare da venti a cento tra mercanti, viaggiatori o perditempo che stazionano su entrambi i lati del ponte.

COLLINE DEL CORNO

Sul confine Ovest della regione, le Montagne si trasformano progressivamente in un territorio collinare sede di numerosi clan di bestie selvagge e troll. Anche se si dice che questi troll dalla pelle scura abbiano fondato un proprio regno sotterraneo nelle caverne delle colline, la verità è che vi sono molti clan in lotta tra di loro per la dominazione territoriale. Anche se si tratta di una scorciatoia notevole per raggiungere l'Aumar e viceversa senza passare da Faeland o aggirare le Montagne Nebbiose, sono in molti coloro che preferiscono non rischiare uno scontro diretto con queste creature delle colline.

MONTAGNE NEBBIOSE

Il grande complesso montano che si innalza al centro della regione è formato dai picchi più alti del continente ed è risaputo essere dimora di coboldi, goblin, orchi, giganti dei ghiacci e draghi rossi. La catena montuosa è un luogo aspro e scosceso, attraversato da numerosi sentieri che si snodano tra le grotte e i passi montani. Ad altitudini maggiori, una fitta nebbia rende quasi impossibile trovare il sentiero verso valle, rendendo spaventosamente frequenti incidenti come frane, cadute o attacchi da parte delle creature che ne abitano gli anfratti. Sin dalla valle, si possono notare numerosi complessi vulcanici, soprattutto nella parte centrale delle montagne: l'intera zona è spesso soggetta a terremoti e cambiamenti geologici ed è il luogo ideale per il proliferare di mostri e altri pericoli mortali.

PALUDE DEL PIANTO

Prima di sfociare direttamente nel Mare della Notte, il Grande Fiume si disperde in una serie di zone paludose punteggiate da alberi di cipresso ricoperti di muschi e licheni. Gli abitanti delle zone circostanti si tengono alla larga dagli oltre mille chilometri quadrati della palude, a meno che non vogliano scontrarsi con lucertoloidi o altre creature che la popolano. Dopo il disastro di Uvarth, solo il piccolissimo villaggio di Yartar sopravvive nelle zone infide e limacciose dell'acquitrino.



DREAMOR



REAMOR COSTITUISCE IL CENTRO DEL MONDO PER MOLTI ASPETTI, SOGGETTIVI E OGGETTIVI.

E' la regione più estesa: dalle fronde di Boscoscuro a Nord fino alle Colline del Silenzio a Sud, Dreamor è anche sede della più grande metropoli di Aumyr, Fivestar, nonché sede della Confraternita. E' la regione più densamente popolata di tutto il continente, data la sua importanza storica e religiosa.

GOVERNO

Magocrazia oligarchica elitaria. Una potente organizzazione chiamata La Confraternita possiede sia il potere politico che religioso e, tramite il Consiglio, sovrintende a tutte le attività amministrative della regione, incluso il controllo territoriale. Per ulteriori informazioni sulla Confraternita, si veda il **Capitolo 6: Organizzazioni**.

GUERRA

Dreamor dispone di un grosso esercito formato dalle guarnigioni di Fivestar addestrate dai Figli di Hardon. La Confraternita può contare sull'appoggio di migliaia di uomini, nel caso fosse necessario difendere la capitale o la regione stessa. Data la sua posizione centrale, Fivestar può anche disporre di armate provenienti dalle vicine regioni, sfruttando la sua posizione vicina al Mare della Notte. La gente di Dreamor ha raramente subito degli attacchi da parte di qualche regione, perchè essi sanno che la loro indipendenza governativa dipende da un tacito accordo di non belligeranza con il potente gruppo della Confraternita.

POPOLAZIONE

La gente di Dreamor persegue gli ideali di conoscenza e ricchezza. Sono generalmente tolleranti verso ogni forma di cultura e di integrazione, sostenendo che lo scambio di informazioni sia una vera e propria forma di commercio, al pari dell'oro. Anche se



gran parte della popolazione vive a Fivestar o negli insediamenti vicini, la regione è discretamente popolata per via della sua posizione centrale rispetto alle regioni circostanti. I traffici carovanieri e marittimi sono molto frequenti e piccoli villaggi sorgono un po' ovunque a ridosso delle strade principali. Da Dreamor vengono i migliori sapienti, studiosi e incantatori di tutta Aumyr.

RELIGIONE

Culto dei Cinque (Hardon, Melian, Normod, Vel-Shar, Savas), inclusi il Grande Padre e la Grande Madre. Fivestar è il centro del Culto dei Cinque, data la sua importanza chiave nella storia del mondo. Dreamor è una delle regioni più tolleranti: sia a Fivestar sia nelle città circostanti è generalmente possibile trovare templi di quasi tutte le religioni conosciute, ma il loro influsso è comunque monitorato direttamente o indirettamente dalla Confraternita.

FIVESTAR (CAPITALE)

La leggenda vuole che nel punto esatto in cui i Cinque arrivarono su Aumyr, ora sorge la città di Fivestar. Inserita in un promontorio di roccia lavica al centro del Mare della Notte, Fivestar è la più grande città del mondo conosciuto, con i suoi grandi templi, le sue torri millenarie e i suoi palazzi antichi.

STORIA

o EC

Arrivo dei Cinque su Aumyr, fondazione della città.

32 EC

Normod fonda l'Accademia Grigia.

265 EC

Nelle Cripte della città, un gruppo di potenti maghi dà vita ad una organizzazione denominata La Confraternita.

513 EC

Trattato dell'Unione: a Fivestar è possibile professare qualsiasi religione, ammesso che non operi in segreto.

2219 EC

Forte espansione della città, divisione in quartieri, costruzione della Mano Bianca.

DISTRETTI

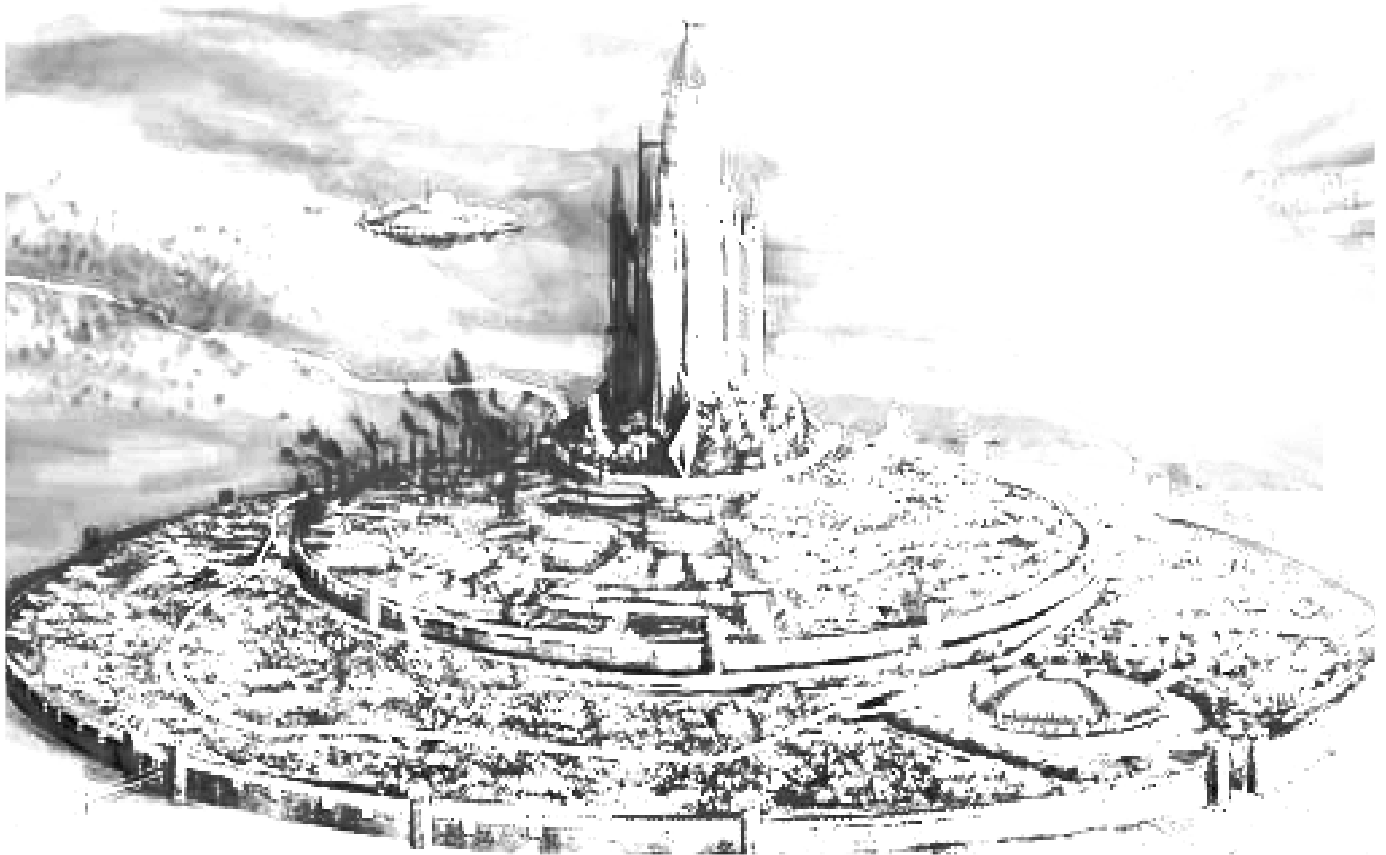
DISTRETTO DEGLI DEI

E' il primo grande quartiere che viene attraversato da chiunque percorra la strada principale d'ingresso alla città. Come conseguenza del Trattato dell'Unione, in questo quartiere è possibile usufruire dei servizi di numerosi templi dedicati a molte divinità, perfino di reami e piani diversi.

WESTWALL

Chiamato semplicemente "il Muro" per via della sua posizione a ridosso della parete rocciosa sud-ovest, è un quartiere prettamente residenziale che ospita la maggioranza della popolazione cittadina.





Nelle sue vie è possibile trovare individui di varie professioni ed estrazioni sociali. Per molti, la sola vista della cupola dorata dell'Ars Amandi e del Palazzo di Fivestar costituisce una motivazione più che sufficiente per decidere di stabilirsi in questa zona.

ALTA COLLINA

Un elegante isolato che comprende ville, giardini e laghetti privati. In questi quartieri esclusivi trovano posto le abitazioni di nobili, personaggi famosi e perfino avventurieri ricchi abbastanza da potersi permettere di acquistare qualche lussuosa proprietà.

DISTRETTO DEGLI SCAMBI

Il “quartiere che non dorme mai” è un grande mercato perennemente attivo. Per molti abitanti di Fivestar il commercio costituisce la prima fonte di occupazione. Data la vastità del quartiere, è molto facile venire borseggiati da abilissimi ladri sempre pronti a tagliare qualche borsa troppo in vista, soprattutto al tramonto.

LUOGHI IMPORTANTI

ACCADEMIA GRIGA

È la scuola di magia più importante del mondo. Sorta sulle ceneri della costruzione che lo stesso Normod aprì un paio di secoli prima, la struttura è in grado di ospitare diverse centinaia di studenti ogni anno. Il cortile antistante è famoso per essere teatro di duelli di magia, ma viene utilizzato anche come auditorio per sentenze pubbliche o rappresentazioni teatrali.

ARS AMANDI

Un tempo famoso collegio per cortigiane e dame di compagnia, l'Ars Amandi è la più antica taverna di Fivestar. Si tratta di un ampio edificio dalla pianta circolare, sormontato da una cupola dorata che riflette la luce lunare. In questo luogo è possibile trovare molte informazioni ed è uno dei luoghi più frequentati dagli avventurieri. Qualcuno sostiene che da qualche parte in città, probabilmente ancora nelle vicinanze della taverna, le vecchie attività dell'Ars Amandi non siano mai state interrotte.

PALAZZO DI FIVESTAR

Sede della Confraternita, è un grandioso edificio formato da molte alte torri nella parte centrale della città. Da esso si può godere di un panorama generale della metropoli e delle terre circostanti. Le sale sono generalmente chiuse al pubblico e solo una piccola parte è accessibile da parte della popolazione. Tutto il complesso è protetto da numerosi incantesimi difensivi, oltre che da una cinta muraria impenetrabile. All'interno del Palazzo si possono trovare spazi ben più grandi rispetto all'esterno: a molti membri novizi della Confraternita è proibito aggirarsi senza una guida. Tra le aree vietate al pubblico vi sono le Cripte (dove si pensa siano custodite le spoglie mortali dei Cinque), le Sale Interne (sede del Concilio) e la Pietra del Portale (il leggendario luogo vicino alle Cripte, in cui i Cinque arrivarono su Aumyr).

LA MANO BIANCA

Un complesso formato da cinque torri con base pentagonale e sospese ad una decina di metri da terra, è attualmente sede della biblioteca cittadina, la più grande raccolta conosciuta di tomi e di pergamene del continente civilizzato. La struttura è controllata direttamente dalla Confraternita tramite un ordine dedicato alla preservazione e alla copiatura dei testi arcani, chiamato Ordine degli Archivisti.

TORRE DELLA NOTTE

Sede della guardia cittadina, questo antico torrione funge da base per i militari in servizio di ronda. Contrariamente a quanto ispira il nome, la torre è famosa anche per possedere alla sua sommità un fuoco inestinguibile che orienta le navi mercantili del Mare della Notte.

NECROPOLI

Una grossa depressione posta nella parte sud della città, oltre le mura perimetrali, ospita la Necropoli, il cimitero cittadino. La presenza di numerose tombe di famiglia fa pensare ad una struttura sotterranea più antica, ma a causa della conformazione della roccia meteorica, gli accessi al sottosuolo sono sepolti, sigillati o impraticabili. Durante il giorno non è raro incontrare abitanti e turisti in questa parte della città, ma di notte tutta l'area viene chiusa al pubblico e sorvegliata da un gruppo di guardie scelte della Fratellanza Rossa.



QADRI

Il nome della città ricorda il numero “quattro” ed in effetti l'avamposto è situato nei pressi di un grosso snodo carovaniero. I cinquanta e più edifici in pietra e legno smistano il traffico diretto alla Capitale o verso le regioni circostanti. La guida della città è affidata al Tempio di Melian e i suoi accoliti che, avvolti nelle loro vesti gialle, sorvegliano la città, girano armati e mantengono la pace.

MORUN

Per diversi anni la città si è resa teatro di sanguinose lotte tra la Confraternita e una grossa gilda di ladri insediati in queste zone. Posta sotto il controllo di tre potenti famiglie mercantili, il porto sembra ora essersi stabilizzato in una sorta di equilibrio politico interno. I pescatori sostengono che la gilda dei ladri possieda ancora un quartier generale accessibile tramite un complesso fognario sotto la città, e che nel tempo abbiano allargato silenziosamente la loro influenza anche nelle città vicine.

GREENRIVER

Fondata inizialmente al centro della foresta da un gruppo di contadini, è ora per metà in pianura data le numerose attività di disboscamento operate nel corso dei decenni. Una divisione della Guardia del

Lupo governa direttamente la città con l'appoggio della Confraternita, sia per evitare il completo abbattimento degli alberi, sia per mantenere la pace all'interno della città. Di frequente Greenriver è meta di coloro che desiderano addestrarsi e imparare il lavoro del ranger, o del guerriero. Di tanto in tanto, è possibile trovare nella taverna locale un distaccamento della Società di Dorne, che propone ai migliori alcune posizioni tra le sue file.

KINDERUN

La struttura della città è frastagliata come la costa stessa che la ospita: numerose piattaforme incastonate nella roccia a qualche metro sul mare e collegate da ponti in corda e legno rendono il paesaggio unico e singolare. I pescatori calano le loro barche dai depositi con delle corde al mattino, per poi ritirarle la sera e immagazzinare il pescato. Ma è la notte che Kinderun si riveste della sua vera natura: un posto magico e misterioso, dove le leggende locali proliferano all'aumentare dei boccali di liquore alle taverne. Uno dei numerosi pettegolezzi narra di un cunicolo segreto che porta in una grotta sotterranea ricavata sotto le montagne vulcaniche vicine, un luogo strano dove una sfera parlante rivela il destino di chi la trova.



GREYWALL

Posto sul confine della foresta, questa città fortificata fu eretta dai Custodi del Sapere come sede di insegnamento e conoscenza per le popolazioni dei territori meridionali di Dreamor. In città è possibile visitare la Corte del Sapere, unica nel suo genere: un complesso di edifici e alloggi dove è possibile consultare sia libri rari che partecipare a corsi sulla creazione di incantesimi, nuove forme di magia e sperimentazioni arcane. Anche se la popolazione cittadina pratica poco la magia, occupandosi principalmente di fornire servizi alla Corte, sono molti gli stranieri che ogni anno si recano in questa città per cercare di approfondire le loro conoscenze arcane.

LONESTAR

Situata sul confine Sud di Dreamor, al centro di una zona semi-paludosa a ridosso di una montagna, la città è conosciuta per essere stata per anni un punto di controllo doganiero per le carovane provenienti da Laendil, o dalla vicina Gwaldur. Non possiede mura perimetrali, anche se sono ancora visibili le grosse pietre verticali coperte di rune che una volta generavano una barriera perimetrale magica, la quale non consentiva a merci selezionate di passare il confine. Ora la città è governata da un gruppo di soldati scelti capitanati da un mago-guerriero, ma costui è spesso fuori città per via di alcuni incarichi "speciali" assegnati dalla Confraternita. Molti pensano che sia una spia al soldo del Circolo.

LUOGHI FAMOSI

BOSCOSCURO

Noto soprattutto per ospitare la sede della Guardia del Lupo a Deepwood, Boscoscuro contiene un'incredibile varietà di flora e fauna e molti studiosi si recano qui dalle città circostanti per studiare nuove specie animali o nuove piante.

AMAKUR

L'antica fortezza di Amakur è stato per anni sede di una organizzazione della Confraternita dedita al pattugliamento del Mare della Notte in cerca di attività criminale e di contrabbando. Il castello è stato recentemente restaurato e al momento le sue prigioni ospitano alcuni tra i peggiori criminali delle Regioni. I soldati di guardia vedono il trasferimento

a Amakur come una sorta di punizione, viste le voci secondo cui i recenti scavi hanno portato alla luce alcuni tunnel sotterranei pieni di mostri.

GROTTE DI BALUR

Spesso i pescatori che transitano davanti all'entrata della grotta sostengono di intravedere qualcosa di gigantesco muoversi sopra le acque al suo interno. Recentemente una spedizione esplorativa ha individuato il relitto di un antico galeone da contrabbando e resti di un grosso carico di preziosi. Da allora la grotta è conosciuta anche come "Grotta dei Pirati".

BOSCO DELLA MONETA

Oltre a fornire il legname per la costruzione delle barche dei pescatori lungo la costa, il Bosco si dice sia infestato da numerose specie di licantropi e ogni zona disboscata di solito è il preludio ad un attacco da parte di queste creature ai villaggi circostanti. La popolazione dei villaggi vicini al Bosco della Moneta ha imparato da molti anni a difendersi da queste bestie, costruendo trappole, forgiando armi argentate e altri congegni mortali.

COLLINE DEL SILENZIO

Sebbene costituiscano una parte molto estesa della regione, poco si sa sulla storia di queste colline. La singolare assenza di creature animali e in generale di flora o fonti d'acqua lo rende un posto abbastanza inospitale e ben pochi vi si addentrano se non per motivi importanti. Le Colline sono infestate da mostri o altre creature, probabilmente provenienti dalla Torre Solitaria.

TORRE SOLITARIA

Un tempo dimora di un qualche potente stregone, è una grossa struttura dalle forme inusuali che non sembra restare nel proprio posto per molto tempo. E' talmente vecchia da essere considerata un'attrazione permanente della regione. La torre si sposta casualmente e in continuazione tra le Colline, senza però mai uscirne. La Confraternita ha spesso tentato di dissolvere i potenti incantesimi che la circondano, senza successo. Oggi il luogo è frequentato da molti avventurieri amanti del rischio che tentano di trovare la Torre, convinti che la qualsiasi cosa si trovi nelle stanze più alte possiede un valore inestimabile.

THANAROS



**NA VASTA DISTESA DESERTICA
FORMATA DA TERRA E ROCCIA
ROSSASTRA CARATTERIZZA**

QUASI TUTTA LA REGIONE.

Il clima caldo e afoso è talmente opprimente da rendere difficili le traversate carovaniere attraverso l'interno, arrivando a denominare la strada principale mercantile la "Via della Sete". La popolazione si concentra sulla costa Ovest, al di là del deserto, o sull'entroterra ad Est, punto di congiunzione con la regione di Gwaldur.

GOVERNO

Oligarchia formata da un gruppo di dieci nobili che rappresentano i diversi interessi della regione: Commercio, Mare, Guerra, Religione, Agricoltura, Tradizione, Caccia, Costruzioni, Magia, Popolo.

I Lord sono eletti da un'assemblea di anziani di Viriana e di Pendor e la loro carica è a vita. Spesso si tratta di anziani filosofi rinchiusi in torri d'avorio che discutono dei fasti del passato sorseggiando liquori costosi, ma tra essi è anche possibile trovare alcuni ex-avventurieri disposti ad incontrare e a soddisfare le esigenze del popolo, parlando con la gente comune.

GUERRA

Nessuna guarnigione armata incute timore sul campo di battaglia come gli Scudi Neri. Esperti guerrieri selezionati da un addestramento sempre al limite delle potenzialità e studiato per eliminare tratti di pietà e disobbedienza, questa potente organizzazione è finanziata dal governo della regione e costituisce il grosso delle armate del territorio. La popolazione nutre un grande rispetto per le proprie armate, a volte formate anche da gruppi di ex-avventurieri. In passato alcune gilde di ladri, assassini e mercenari hanno provato ad acquisire il controllo delle armate, sempre senza successo. Dal 2366 EC, il leader dell'organizzazione degli Scudi Neri è il potente guerriero Akum-Ra, un ex gladiatore di Pendor conosciuto anche come "Re delle Fosse".



POPOLAZIONE

La gente di Thanaros è divisa in due grossi gruppi e coloro che vivono nell'entroterra sabbioso e desertico vengono definiti "Gente della Polvere". Anche se non si riscontrano nette differenze nei tratti somatici, la gente che vive nelle Distese del Vuoto ha imparato come sopravvivere alle numerose notti desertiche, o alle tempeste di sabbia, o al calore insopportabile; coloro che vivono sulle altre coste invece hanno imparato a costruire navi, pescare, modellare l'argilla dal colore nero che si trova nel Golfo di Viriana, ed altre attività.

RELIGIONE

A Thanaros si adorano i Cinque. Data la presenza di numerose tribù lontane dalla civiltà, soprattutto nel deserto, sono sorti nel corso degli anni miti riguardanti spiriti del fuoco e altre forme di sette per lo più di allineamento caotico.

VIRIANA (CAPITALE)

La nuova capitale di Thanaros sorge sulle sponde del Golfo dalle acque cristalline da cui prende lo stesso nome. Ricostruita in questa zona per meglio presidiare sulla regione, favorendo il commercio con la più facile via carovaniera verso Nord, Viriana è frutto di un progetto architettonico congiunto tra varie razze e percorrendo una delle sue strade è possibile imbattersi in palazzi simili a quelli delle città del Nord, o in case basse e dal tetto pianeggiante tipiche del Sud. Gran parte degli edifici più importanti, comunque, riprende la forma dal grande tetto tondeggiante utilizzata a Pendor.

STORIA

245 EC

In questi anni la costa è solo un accampamento di nomadi, ex-schiavi di Pendor, liberi e criminali. La popolazione è divisa in una miriade di piccoli villaggi e un gruppo di monaci guerrieri conosciuto come "Viandanti della Sete" si insedia nel deserto.

1412 EC

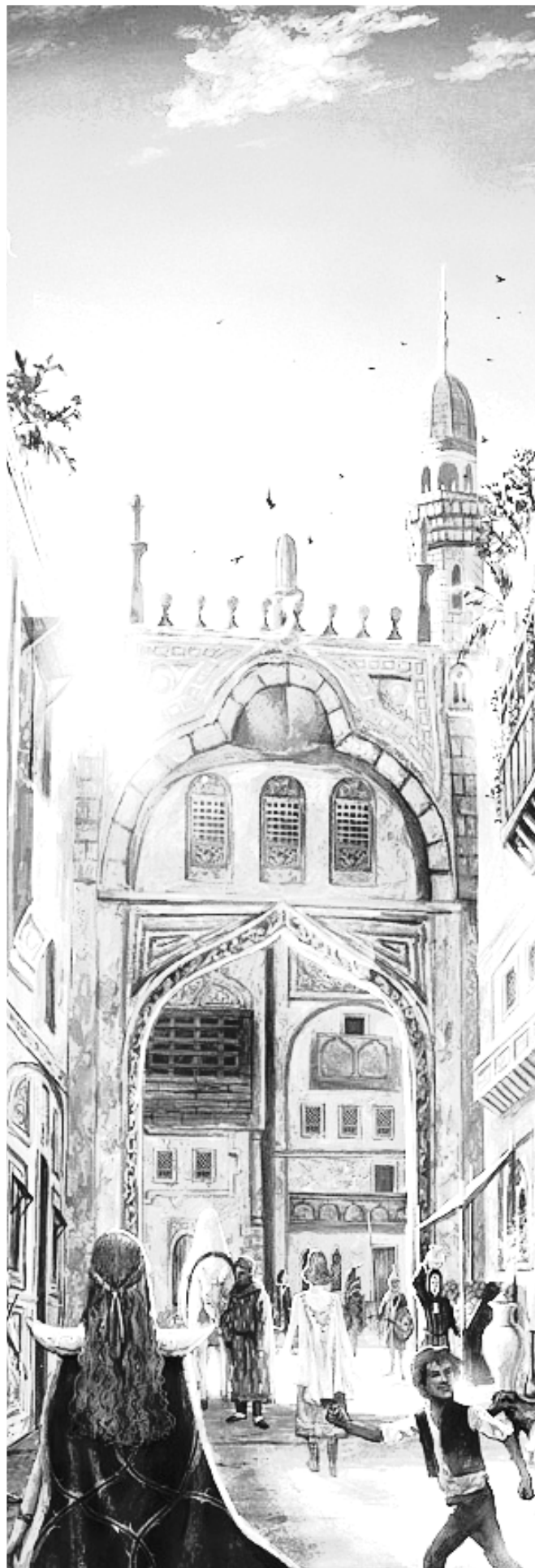
La scoperta di numerosi tesori delle grotte vicine spinge a pensare che la zona venga usata dai pirati per seppellire tesori. I ritrovamenti contribuiscono ad attirare sempre più avventurieri in città, fino a farla crescere di fama.

1538 EC

Una sera del Decimo mese, una grande flotta inviata da Pendor giunge in città da Ovest, iniziando un assedio marino. Grazie all'esistenza delle grotte vicine, gran parte degli abitanti della città riesce a proteggersi dall'assedio. La vittoria consacra comunque Viriana come Città Libera.

2099 EC

Il crescente afflusso di nuovi abitanti, attirati da nuove possibilità di vita e di commercio, ha portato il governo di Thanaros ad abbandonare i Palazzi di Pendor e a trasferirsi permanentemente a Viriana. Gran parte dei palazzi della vecchia capitale divengono inutilizzati: si dice che alcuni furono dati alle fiamme o distrutti dagli stessi proprietari, per motivi ignoti.



DISTRETTI

RISERVA DEGLI ANTICHI

Si tratta di un territorio protetto dei nativi. Si trova sulla cima di un monte di sabbia rossastra e l'ingresso è vietato a tutti tranne che a nativi. L'intera area è protetta da mura perimetrali e campi di forza simili ad una grande cupola. Il controllo del perimetro è affidato ai nativi stessi che ne difendono gli accessi. Nessuno entra nella riserva a meno che non venga espressamente invitato o scortato all'interno da un membro di essa, e gli stranieri non vengono visti di buon occhio.

GROTTE GRIGIE

Il porto è costituito da una serie di passaggi e di grotte nella parte Ovest della città. Qui attraccano sia pescherecci e navi da battaglia: numerose case possiedono un piccolo ascensore interno per trasferire le merci dai tunnel delle grotte alle botteghe soprastanti. Il mercato nero si trova principalmente in questa zona e gli scambi avvengono nottetempo negli anfratti delle grotte.

DISTRETTO DELLA POLVERE

Il vento ha trascinato fino qui la sabbia delle Distese del Vuoto, formando nel tempo una terra dura, riarsa e compatta. Le case di fango, argilla e pietra sono disposte una sull'altra, formando strane strutture a volte piramidali. Qui si concentra la maggior parte degli abitanti di Viriana. Tra le sue strade è possibile visitare templi, botteghe, artigiani, locande, case di piacere e perfino la sede del governo, il Teatro dei Dieci.

LUOGHI IMPORTANTI

TEATRO DEI DIECI

Così chiamato per via del suo grande cortile ovale posto al centro della città, il palazzo è la sede dei Dieci Anziani. Ogni torre contiene uno spazio progettato per rispecchiare ognuno dei dieci principi cardine del governo e delle leggi della regione. Grande importanza riveste la Sala del Teatro, una sorta di tempio interno dove i Dieci tengono udienza alla popolazione che accorre per presentare varie richieste al governo. La struttura è completamente visitabile e solo poche sale sono chiuse al pubblico.

LA FOSSA

Grande zona devastata in seguito alla battaglia marina del 1538 EC. In caso di eventi particolari, viene recintata e utilizzata come arena per scontri tra avventurieri, combattenti, gladiatori, bestie o schiavi. Questa attività rappresenta un residuo tangibile delle vecchie tradizioni e usanze di Pendor.

LE CINQUE LUNE

Locanda di proprietà di un'antica famiglia di elfi, si sospetta che svolga commerci clandestini con i nativi della Riserva degli Antichi, tramite tunnel nascosti che passano sotto le spesse mura magiche della riserva. Se così fosse, sarebbe l'unico luogo conosciuto attraverso la quale sarebbe possibile accedere al luogo protetto dei Nativi. Nel grande salone sono sempre presenti bardi, canti, battaglie di bevute, risse e avventurieri.

TEMPIO DEL SERPENTE

Si tratta di una struttura a forma di serpente attorcigliato. L'interno è visibile solo agli appartenenti al Culto del Serpente, affiliato a Vel-Shar. Gli appartenenti al Culto paiono strani monaci dediti alla meditazione e alla ricerca di sé. Si pensa sia un grande terrario per serpenti di ogni specie, anche se sono in molti a sospettare che il Tempio sia solo la parte superiore di un grosso dungeon sepolto. Molti divinatori sostengono che in questo luogo siano presenti forti energie negative, oscure, necromantiche o di natura ancora sconosciuta.

MONTEROSSO

Una collina dal terreno rossastro si erge a Ovest della città, dominando il paesaggio circostante. Sulla cima si trova un piccolo avamposto grande quasi come un piccolo paese, formato da stalle, fattorie e mulini. Una sede delle Spade Crociate offre dietro compenso un servizio di scorta e trasporto carovaniero per tutto il continente e usa questa zona come porto franco per molte merci provenienti da tutte le regioni, in attesa di essere smistate ai destinatari. Per molti viaggiatori Monterosso rappresenta un'oasi di tranquillità e pace dove potersi riposare al sicuro. Affacciata sulla piazza di Monterosso, La Taverna del Sole è famosa per produrre del buon vino e dell'ottima birra, per questo motivo è sempre visitata da gruppi di avventurieri erranti.

PENDOR (VECCHIA CITTÀ)

La vecchia capitale di Thanaros rappresenta un trionfo di architettura del passato: palazzi dalle morbide linee ricurve, guglie decorate, fontane dallo stile ricercato e decorazioni frutto di mani esperte sono visioni molto comuni in tutta questa vecchia capitale. Degno di nota è il quartiere popolare, recentemente obiettivo di restauri e caratterizzato da un commercio fiorente. Oggi quasi tutti gli edifici governativi sono vuoti o convertiti in sontuosi palazzi per nobili o mercanti.

STORIA

341 EC

La città sorge in un luogo strategico, vicino ai deserti di Thanaros. Un tempo fu avamposto mercantile di nomadi diretti verso la Via della Sete, rifugio di carovane e sede di molte compagnie mercantili. Per secoli costituirà un centro di diversi poteri, politici e religiosi.

1538 EC

Mentre Viriana viene considerata Città Libera, Pendor è corrotta dal controllo delle vecchie famiglie schiaviste della città. Sarà solo questione di tempo prima che il governo cada e venga posto sotto il controllo del popolo.

1845 EC

La città viene invasa da creature serpentiformi provenienti dal sottosuolo. Viene creata la Setta dei Sussurri, un mistico culto sotterraneo dedito alla loro adorazione i cui membri infesteranno la città per alcuni decenni.

1897 EC

Un gruppo di avventurieri trova e distrugge il covo della Setta dei Sussurri, un dedalo di camere piene di serpenti ed altre creature innominabili. Si scopre che la sua influenza fu così grande da arrivare a corrompere gli stessi rappresentanti del governo. L'anno successivo viene eletto un nuovo gruppo di Anziani, in base alla volontà popolare.



DISTRETTI

QUARTIERE DELLE DANZE

Il distretto è stato oggetto di un recente restauro sia territoriale che commerciale. Gran parte del popolo abita ancora tra le sue strette vie piene di case basse di pietra. Un tempo ospitava le case popolari e le baracche degli schiavi e dei gladiatori dell'arena, taverne e famose case di piacere.

VICOLI DELLE OMBRE

A dispetto del loro nome, i vicoli ospitano la classe media della società. Vengono chiamati così per via di una potente gilda di assassini che una volta trovava riparo tra le sue strade tortuose. Oggi la gilda è scomparsa da tempo e il suo quartier generale sotterraneo è stato convertito in un santuario dedicato a Hardon.

LA PIAZZA DIMENTICATA

Un tempo la zona ospitava il centro cittadino. L'area fu poi teatro di una misteriosa esplosione magica che fece comparire alcune vene d'oro puro nel terreno circostante. Subito la zona venne assaltata e scavata in poco tempo: la gente iniziò a costruire casa qui nella speranza di poter scavare indisturbata nel proprio terreno. Qualche anno dopo le abitazioni costituiscono un quartiere vero e proprio e il centro cittadino viene trasferito al Palazzo di Vetro.

LUOGHI IMPORTANTI

POZZO DEL SANGUE

C'è stato un tempo in cui eroi, gladiatori, bestie e schiavi combattevano sia per il proprio piacere che per il popolo di Pendor. Ora il Pozzo è una gigantesca cumulo di macerie nerastre a cielo aperto. Le sue stanze sotterranee sono infestate da spiriti e oscure presenze, rese potenti e tormentate da centinaia di anni di violenza, uccisioni e massacri.

RIFUGIO DELLA MENTE

Uno strano complesso sotterraneo funge da base per un culto di natura neutrale dedito a pratiche divinatorie e psichiche chiamato Setta delle Sussurri. L'accesso è costituito da un'anonima architrave che ospita un portale attivabile dagli appartenenti al culto. Costoro possiedono la capacità di sondare le

menti e i ricordi di una creatura vivente. Si pensa che gran parte dei vecchi schiavisti abbia fatto parte del culto e i più paranoici credono che nel profondo delle caverne del sotterraneo vengano praticati rituali segreti.

IL PALAZZO DI VETRO

Si tratta di una grande piramide a base triangolare costituita da lastre di vetro traslucido e divisa al suo interno in diversi piani. Si possono trovare templi, abitazioni nobiliari, attività commerciali e uno splendido giardino interno. L'ambiente è diverso rispetto all'esterno: aria fresca, temperatura ideale e una generale sensazione di benessere portano molti visitatori a trascorrere intere giornate al suo interno. I piani superiori della piramide sono accessibili solo alle personalità più importanti della città.

MINARETO STELLATO

Questo palazzo si trova in un angolo della capitale, spesso ignorato da tutti i visitatori per via della sua funzione: punto di ritrovo per vecchi maghi e avventurieri. La zona, malgrado il suo aspetto ordinario, è protetta da potenti magie. Gli incantesimi di trasporto, divinazione e individuazione non funzionano. Nella struttura si entra solo su invito e nessuno sa come sia organizzata all'interno.

LA FIALA ETEREA

Ad ogni ora del giorno e della notte è possibile vedere una fila di persone che tentano di acquistare qualche pozione in questa bottega alchemica. Si dice che il proprietario conosca dei metodi per rendere permanenti alcuni effetti derivati dalle pozioni. In realtà egli possiede una conoscenza profonda datagli da un antico e misterioso tomo che trovò quando era un avventuriero.

SOROSH

Sorosh è una città sorta su grosse lastre di pietra nelle Paludi Velate. Non si conosce il motivo per cui un'intera città sorga in questa zona malsana, ma i più concordano nel dire che nelle paludi è possibile trovare numerosi rimedi naturali a numerose malattie e condizioni debilitanti. Durante gli ultimi anni però, le pietre che costituiscono il cammino "sicuro" all'interno della palude stanno cominciando a sprofondare, costringendo la popolazione di Sorosh a numerosi lavori di manutenzione per

assicurare un costante apporto di risorse a coloro che abitano in questo luogo.

JADEMAR

Conosciuta anche come “La Porta del Sud”, questa città è un grosso avamposto di scambio mercantile che funge da scalo per numerose carovane provenienti da molte regioni, come ad esempio Gwaldur, Thanaros e Dreamor. E’ famosa anche per ospitare un grosso quartiere religioso fortificato chiamato “Rifugio Oscuro” e controllato da alcuni potenti chierici di Vel-Shar. Si dice che il Tempio ospiti una reliquia leggendaria, anche se solo gli iniziati di questo culto possono venire a conoscenza dei segreti di questo luogo.

LUOGHI FAMOSI

DISTESE DEL VUOTO

Il deserto di sabbia rossa, parte centrale della regione, prende il nome di Distese del Vuoto. Un luogo solitario, punteggiato da avamposti di alcuni coraggiosi commercianti che fanno la spola tra la Vecchia e la Nuova Capitale. Abbandonare la Via della Sete è pura follia e soltanto chi non ha nulla da perdere cerca di sfidare le sabbie infuocate.

BLACKRAVEN

Il Castello di Blackraven era stato eretto come rifugio estremo per i Dieci Anziani di Viriana in caso di attacco marittimo. La struttura è presidiata da alcune guardie in periodo di pace e funge da deposito militare, anche se di recente un gruppo di criminali pare interessato a prendere possesso del Castello.

CRESTA DEL MATTINO

Questo gruppo montano devia i venti marini provenienti da Ovest verso le calde Montagne Dorso di Fiamma, formando un anticiclone che investe a più riprese la regione di Thanaros e contribuisce al suo stato di zona desertica. Le montagne sono rifugio per numerose creature, soprattutto orchi e giganti. Alcuni esploratori della Guardia del Lupo sostengono che sulla sommità delle vette, nelle zone conosciute come “Prati Rocciosi”, un gruppo di ladri e assassini stia costruendo una sorta di tempio sotterraneo.

MONTAGNE DORSO DI FIAMMA

Questa catena montuosa, formata da un gruppo di vulcani attivi, è uno dei motivi per cui Thanaros è una regione desertica. Le ceneri rosse provenienti dal magma che si riversa sui fianchi di queste montagne vengono alzate dal vento e portate a Sud dove si mescolano con la sabbia del deserto. Il Dorso di Fiamma è popolato da pericolose creature fuoriuscite dal cuore dei vulcani.

ULTIMA SPERANZA

E’ il nome dato al luogo più desolato di Aumyr e posto all’estremo Sud del Mondo, tra le sabbie infuocate e rosse delle Distese del Vuoto. Si pensa che le numerose ossa sul terreno possano testimoniare l’esistenza di un vecchio cimitero di creature sepolto dal vento secolare. I popoli di Thanaros sanno che una volta raggiunta questa zona estrema, è quasi impossibile sopravvivere.

JALAMAI

Il Palazzo di Jalamai è un grosso complesso fortificato costruito sulle montagne rosse e desertiche della Costa delle Sabbie. Poco si sa di questa zona, considerando anche la sua posizione solitaria. Alcuni popolani tuttavia sostengono che nel palazzo risieda una Regina malvagia che spinge alla schiavitù il popolo del villaggio vicino di Nur-Shai. E’ possibile che questa Regina abbia scoperto un grande potere tra le mura di questo antico luogo.

PALUDI VELATE

La punta di territorio compresa tra la Costa delle Sabbie e il Golfo della Visione è conosciuto come Paludi Velate. Un luogo malsano, dove la sabbia cocente si unisce al fango portato dai fiumi vicini: questo permette la formazione di un clima molto particolare e quasi costantemente invaso dalla nebbia. Persistente e greve, la pesante coltre di foschia permea tutta la zona rendendo molto complesso l’avvicinamento alla città di Sorosh. Un solo camminamento formato da enormi lastre di pietra sopra la palude, illuminato magicamente da lanterne rosse, consente i trasferimenti carovanieri e i commerci provenienti dagli avamposti circostanti, ma rende il cammino lugubre e deprimente.

GWALDUR



**A REGIONE RAPPRESENTA
IL PROFONDO SUD CON LE
SUE NUMEROSE FORESTE
IMPENETRABILI, BAIE, INSENATURE E
ISOLE.**

Nota per la presenza di miniere e antiche fortezze, città in rovina e straordinari paesaggi, Gwaldur si è guadagnata il titolo di “Gioiello del Sud”.

GOVERNO

Impero feudale con governo ereditario. I principati sono malamente governati da monarchi i cui poteri sono limitati da accordi scritti con i nobili maggiori. Costoro rispondono alle deliberazioni del Supremo Imperatore. Il titolo corretto con il quale rivolgersi al sovrano è “Sua Trascendente Maestà Imperiale, Supremo Imperatore Hakkan III, Araldo della Luce”. Anche se si tratta di un borioso umano troppo occupato a mantenere il suo status regale e minacciato da ogni parte da complotti indipendentisti, è considerato un grande stratega e diplomatico. Famoso per soffrire di numerose paranoie, è seguito costantemente da un'élite di esperti in ogni campo del sapere. La Confraternita tende ad assecondare i capricci del sovrano, sapendo che l'intera regione di Gwaldur è unita solo grazie alla sua abilità politica.

GUERRA

Le armate sono conosciute come “Mano Nera”, una milizia formata da soldati molto ben addestrati capitanati solitamente da un Generale. Rispondono alle dirette volontà dell'Imperatore Hakkan III che in periodi di pace li utilizza come guardie cittadine e ronde di frontiera. Chiunque può arruolarsi nelle armate della Mano Nera e guadagnarsi da vivere, o scalare i ranghi della società: molti sovrani locali sono ex-comandanti premiati con un feudo per i numerosi anni di servizio alla regione.



POPOLAZIONE

La gente di Gwaldur è nota per aver dato i natali ad alcuni tra i più intrepidi esploratori e ranger conosciuti. L'estensione delle sue foreste è pari solamente a quelle della vicina isola di Inkari e non è raro trovare esperti di alchimia anche tra la popolazione non avventuriera. Mentre nell'entroterra si guadagnano da vivere come boscaioli o come falegnami, a Nord di Lagoprofondo i mercanti approfittano della Strada del Sud per proporre la loro mercanzia ai viandanti di passaggio. La regione è anche nota per l'alto carisma e la bellezza delle sue donne, capaci di stregare un uomo con un solo sguardo.

RELIGIONE

L'Imperatore Hakkan III è generalmente tollerante con tutti i tipi di culto, purché rispettino le leggi e le convenzioni dettate dall'impero.

KAPHNUR (CAPITALE)

Da sempre la capitale di Gwaldur attira i visitatori affascinati dalle mutevoli proprietà dell'elemento del fuoco. L'intera zona è stata costruita su un fiume di lava solidificato nel corso dei secoli, che ha formato una vallata surreale dal terreno nerastro. Le montagne vicine producono costantemente nuovi torrenti di magma che si riversano verso l'oceano. In città sono presenti numerose strutture create utilizzando vetro e mattoni, fusi utilizzando una varietà di sabbia grigio-bianca generata dall'incontro geologico tra vulcani e acque oceaniche. Il contrasto evidente tra edifici bianchi e terreno nero genera un paesaggio quasi alieno che affascina chiunque metta piede in città per la prima volta.

STORIA

26 EC

Costruzione del primo avamposto da parte di una spedizione esplorativa della Confraternita. La sabbia qui prodotta risulta molto rara permettendo di creare un vetro magico molto resistente e semi invisibile.

240 EC

Prima Grande Distruzione. La città viene travolta da un fiume di magma proveniente dalle vicine sorgenti, il disastro è rapido e inevitabile.

1901 EC

Il fiume di lava si solidifica presto, costituendo il terreno sulla quale verrà fondata la prima città, eretta sui resti della precedente. Per le strutture vengono usate pietra lavica e ossidiana.

2101 EC

Seconda Grande Distruzione: Una voragine profonda inghiotte il centro della città, ed ogni cosa viene distrutta nell'area circostante. Gli edifici vengono nuovamente ricostruiti questa volta utilizzando anche il vetro magico creato utilizzando la sabbia vicina. Tutto il terreno di Città Vecchia diventa un dungeon a cielo aperto, prima di essere pattugliato e posto in sicurezza dalla Fratellanza Rossa.





DISTRETTI

LA FOCE

E' la zona formata dalla parte finale del fiume di lava. In quest'area il terreno è sterile e instabile: forma una grossa cascata di sabbia nera finissima che scende fino all'oceano. Costituisce una zona "attiva" della caldera cittadina ed è sotto stretta osservazione da parte di alcuni consiglieri dell'Imperatore.

DISTRETTO TORRENERA

Così chiamato per via dei camini neri e di bocche di geyser nella parte Ovest, a Torrenera si possono trovare attività commerciali e templi delle divinità, nonchè empori di alchimia, fabbri, fucine e lavoratori di pietre. Il quartiere è posto sopra un grosso cumulo solidificato di roccia vulcanica e sono in molti a pensare che possa essere la zona più sicura della città.

GROTTE LUCENTI

La sabbia di questa zona consente di forgiare del vetro cristallino, molto resistente, maneggevole e quasi invisibile. In questo distretto si concentra gran parte

del commercio via mare ed ogni abitazione possiede una bottega al piano terra. Il nome proviene da dallo spettacolo di luci creato dalla rifrazione della sabbia sulle pareti delle grotte della costa.

LUOGHI IMPORTANTI

REGGIA TRASCENDENTE

E' la sede dell'Imperatore, un palazzo fluttuante, dotato di numerosi piani e stanze. Protetto da campi di energia e zone di magia morta, il luogo riflette la personalità paranoica del proprietario, che da qui controlla tutti gli affari della Regione. Il popolo non viene mai ammesso a palazzo tranne in occasioni speciali o sotto costrizione. Qualche vecchio mago sostiene che il palazzo si trovi in realtà intrappolato tra il Piano Materiale e il Piano delle Ombre.

CITTÀ VECCHIA

L'antica parte Nord della città è ora una distesa arida e rovente di case nerastre e pietre fuse. Per anni molti avventurieri si sono fatti strada tra le sue rovine per ritrovare qualche oggetto di valore, e ora la piana è devastata da scavi, palchi e rozze palafitte

pericolanti su laghi di lava. La distruzione fu causata da un potente incantesimo che aprì un portale sul Vortice Elementale, durante la prima ricostruzione della città nel 2101 EC.

SALE DEGLI SPECCHI

Si tratta di un antico labirinto di specchi dagli scopi sconosciuti, probabilmente appartenuto ad un'organizzazione segreta o ad un culto ormai scomparso. Gli specchi sono stati creati fondendo la strana sabbia finissima formata dall'incontro tra magma e oceano di questa zona. Anche se oggi viene considerato un'attrazione per turisti, sono in molti a pensare che il dungeon nasconda, da qualche parte, un grande mistero.

MONASTERO DELLA MANO NERA

Le sue grotte interne ospitano la guardia cittadina, le caserme e gli alloggi di un antico di monaci guerrieri. Data la natura unica delle arti insegnate, è fortemente probabile che vengano addestrati anche assassini e ladri, in alcune aree riservate del luogo.

SORGENTI DEL VAPORE

Dopo la prima ricostruzione della città si pensò che fosse più facile prelevare l'energia direttamente dal sottosuolo delle caldere, tramite geysir e vapori. L'intera zona è un quartiere industriale, nonché un enorme deposito di rottami e rovine portate qui dalla Città Vecchia. Nel suo mercato è possibile barattare qualsiasi minerale per generi di prima necessità, o oggetti magici.

NUR-BATOSH

Centro culturale della regione, l'avamposto è sede di un gruppo di avventurieri chiamati "La Compagnia Argentata". Formata da un elfo, un'umana, un halfling e un nano, questo gruppo ha guadagnato popolarità scoprendo gli accessi segreti che conducono ad una misteriosa struttura chiamata Pozzo delle Anime. Corrono voci che si stiano preparando per una spedizione definitiva all'interno della struttura, e che la Confraternita stia monitorando segretamente sia le loro imprese che quelle di altri gruppi di avventurieri attratti dai numerosi dungeon ancora nascosti tra le montagne.



EATHOS

Si tratta della città più a Sud dell'intero continente. Posta sulla foce di un grande fiume senza nome, Eathos rappresenta per molti versi una sfida. Al limite della civiltà, eppure così vicina ad essa, l'avamposto è un luogo di ritiro per molti ex potenti, siano essi criminali o paladini, che cercano un po' di tranquillità prima di lasciare il mondo. Luoghi famosi includono la Torre Eterna, una grande struttura in pietra che funge da torre di osservazione verso lo sconosciuto orizzonte oceanico, e la "Giara Magica", un emporio di oggetti meravigliosi ed esotici.

VARDANOS

Sorta su un vecchio punto centrale carovaniero che collega i traffici provenienti dalla penisola del Sud ai territori di Lagoprofondo, la città è stata costruita sui resti di un antico insediamento di Nativi. La storia cittadina non è chiara in proposito: sembra che i Nativi affidarono il controllo della città ad un potente mago che in seguito impazzì e cominciò ad avvelenare lentamente la popolazione attraverso esperimenti su nubi di vapore velenoso prodotte nei recessi del suo laboratorio. Parte del maniero posseduto da questo antico mago è ancora intatta, anche se l'intero complesso è chiuso al pubblico per motivi di sicurezza.

ZARHIA

Al di là delle Sorgenti del Magma sorge la città di Zarhia, un ritrovo di pirati e contrabbandieri che sostano nella Baia del Drago. Il porto è molto frequentato anche da avventurieri che cercano un passaggio (a caro prezzo) via mare per raggiungere le isole o qualche costa lontana. Salendo verso la piazza è possibile visitare "L'Emporio di Yorun", un alchimista elfo famoso per la sua bassa statura, tanto da far riconsiderare la sua appartenenza alla razza elfica, e una serie di viuzze laterali conosciute come "I Fiumi" che ospitano una rete di ex-marinai dediti al mercato nero.

LUOGHI FAMOSI

POZZO DELLE ANIME

Alcune oscure leggende narrano che nel dungeon conosciuto come Pozzo delle Anime, vi sia sepolta una camera contenente un'Altare degli Askari, dai poteri straordinari. Esso pare che possa infondere



in un corpo morto l'anima di una persona deceduta, prima che essa raggiunga il Piano del Giudizio. Se fosse vero, molti ucciderebbero per impadronirsi di questo potere.

MINIERE PROFONDE

Un tempo ricche di minerali preziosi, le miniere sono ora un grande complesso sotterraneo di caverne e cunicoli, molti dei quali erosi dal tempo. Nessuno scava più qui da un secolo, da quando un tunnel crollato ha aperto l'accesso ad un grosso pozzo innaturale che pare essere senza fondo.

FORTEZZA DI ODUUR

Questa roccaforte di pietra arenaria e basalto posta su un fianco della montagna ricorda al viaggiatore la bellezza e il mistero della regione di Gwaldur. Le carovane della regione fanno molta attenzione a non transitare vicino alle sue imponenti mura, per "non svegliare chi sorveglia il passo". Qualsiasi cosa questo significhi.

TORRE DI MORGANIS

Dimora di un anziano stregone, la sua morte ha portato numerose creature ad invadere le stanze di questa struttura in pietra lavica. Recentemente, una cabala dello Xao-Thol è stata vista aggirarsi nella Torre, lanciando incantesimi elementali e soggiogando le creature circostanti.

FORESTA OMBROSA

Questa zona posta sul confine Nord della regione è coperta perennemente da un alone di ombra grigia che scende dalle vicine montagne e rende la zona teatro di numerose leggende. C'è chi parla di spiriti maligni che uccidono solamente sussurrando, chi di enormi bestie tentacolate che si spostano tra gli alberi. Le ultime voci riguardano un contadino sicuro di aver intravisto nel profondo della foresta una razza di nani mai visti prima, dalla pelle verdastra, intenti a seppellire qualcosa di grosso nel sottobosco.

FORESTA DI EBOR

Una delle più fitte boscaglie conosciute, seconda solo alle Giungle di Inkari, la Foresta di Ebor si estende dalla Costa del Riposo a Ovest alla Baia del Drago ad Est. E' un posto molto pericoloso popolato da creature di ogni sorta che vivono nascoste all'ombra

dei suoi rami. Molti sostengono che la Foresta nasconda una popolazione selvaggia di nativi che non è mai fuggita dal continente, per questo è meta di molti avventurieri desiderosi di scoprire reliquie e tesori nascosti.

LAGOPROFONDO

Il lago al centro della regione è oggetto di molti racconti di avventura. Qualcuno dice che le sue profondità nascondono una città abitata dalle stesse creature che popolano Valimar, la Rovina sommersa. Altri sostengono che il lago sia invece dimora di un antico drago marino, altri ancora pensano che nelle notti di luna piena al centro del lago compaia un'isola dove una sirena dai capelli argentei chiama a gran voce i marinai per attirarli sul fondo del lago. Di qualsiasi storia si tratti, il Lagoprofondo ne è quasi sempre protagonista.

SORGENTI DEL MAGMA

E' il nome dato da alcuni studiosi all'insieme delle svariate pozze infuocate, geysir e caldere che producono incessantemente magma a poca distanza dalla capitale. Non è una zona abitata, la temperatura raggiunge picchi in grado di fondere la roccia e di trasformarla in sabbia bianca finissima soprattutto verso valle, in direzione dell'oceano. La costante attività vulcanica è da sempre oggetto di studio e di preoccupazione da parte delle popolazioni della regione, e gli avvistamenti di draghi sempre più numerosi in queste zone inducono a pensare che le formazioni rocciose di lava e basalto possano celare, nelle cavità sottostanti, ben più che un semplice lago di fuoco.

PICCHI DI KAPHNUR

Originariamente i Picchi consistevano in una catena montuosa che si espandeva da Kaphnur fino al confine con Dreamor, più a Nord. Ora la formazione rocciosa occupa solo la zona Sud del territorio, essendo l'altra metà sprofondata nella terra e caratterizzata dalla presenza del profondo cratere di Perdol. Su queste montagne i sentieri sono infidi e spesso percorribili solamente premendo la schiena contro la parete rocciosa a strapiombo. E' raro trovare qualche creatura senziente su queste montagne, è assai più probabile cadere in crepacci, morire di fame, perdersi tra le roccie, o venire assaliti da interi gruppi di bestie fameliche.

INKARI



**UESTA GRANDE ISOLA
COSTITUISCE IL LUOGO DOVE I
NATIVI APPRODARONO DOPO
ESSERE FUGGITI DAL CONTINENTE
NELL'ERA DELLA RINASCITA.**

La flora e la fauna del luogo si è evoluta in modo leggermente diverso rispetto a quella del continente. Molti considerano Inkari un vero e proprio continente indipendente. Una delle numerose particolarità della regione è la presenza di due Capitali.

GOVERNO

La duplice natura del territorio di Inkari ne rende anche duplice il tipo di governo. A Khoralis vige il Culto del Grande Padre, una sorta di monarchia elettiva formata da un anziano maschio che ha dato prova di saggezza e di conoscenza nel corso della sua vita. Meentum invece è governata da un Matriarcato, un'élite di donne forti che detengono il potere in turbine di lotte politiche ed intrighi.

GUERRA

La regione non possiede un vero e proprio esercito organizzato. Nel corso dei secoli di isolamento dal continente, ben poche minacce hanno cercato di corrompere l'isola, tranne le frequenti lotte interne fra le tribù. In caso di attacco comunque, è tradizione costituire un Gran Consiglio formato dal Regnante di Khoralis e dalle Matriarche di Meentum, organo con poteri massimi decisionali bellici e religiosi.

POPOLAZIONE

I primi esploratori della Società di Dorne che approdarono sull'isola di Inkari decisi a scoprirne la storia e la cultura, riportano strutture sociali derivanti da un culto religioso di stampo tribale. Pare che la società divida la popolazione in gruppi o "Caste" diverse in base al sesso, alle conoscenze magiche innate o meno, e altre caratteristiche psico-attitudinali. Non è chiaro se queste Caste



siano fisse (un guerriero non potrà mai diventare uno stregone) oppure mobili (nel caso per esempio di adozioni di infanti abbandonati in un nuovo nucleo familiare). Molto dipende dalle tradizioni e dalle decisioni del Reggente (a Khoralis) o delle Matriarche (a Meentum).

RELIGIONE

La religione riveste un ruolo importante e complesso all'interno della società dei Nativi, influenzando profondamente la vita quotidiana e il pensiero. Anche se si tratta di una teologia diversificata e di stampo spiritista, si possono distinguere due culti principali: quello del Grande Padre e quello della Grande Madre. Tutto il sistema è di tipo dualistico: il primo rappresenta concetti di exteriorità, forza, fisico, materialità, abilità; mentre la seconda rappresenta interiorità, saggezza, mente, spiritualità, magia. I testi sacri su cui si basa l'impianto religioso sono conosciuti come Tradizione e Conoscenza, un'archivio di pergamene, libri e reliquie conservato presso le biblioteche di Meentum.

KHORALIS (CAPITALE)

E' la città dedicata al Grande Padre, posta su uno sperone di roccia meteorica nella parte Nord dell'isola. Si presenta come un apparente ammasso di case una sull'altra, ma in verità si tratta di una progettazione ingegnosa che consente a molti abitanti di condividere le risorse basilari della città evitando al massimo gli sprechi. Grande rilevanza detiene la parte centrale della città, conosciuta anche come "Cerchio della Forza": un'area pubblica dove chiunque può porre fine a diverse dispute, sfidando in un combattimento mortale un altro cittadino. E' una consuetudine molto praticata durante le lotte per possedimenti, eredità, questioni famigliari, tribali, punizioni, vendette e affini.

STORIA

344 EA

Un'apocalittica pioggia di meteoriti devasta la zona, distruggendo gran parte del territorio e trasformandolo in uno strano paesaggio dalle basse colline. Dopo un centinaio di anni il terreno sarà cambiato: la terra sarà fertile e rigogliosa, dura ma anche particolarmente malleabile.

192 EA

Il Reggente cieco Tar-Alund, detto "il Profeta", ottiene una visione in una notte di luna nuova: si tratta dell'arrivo dei Cinque su Aumyr e l'inizio di una nuova Era per i Nativi.

20 EC

Alcuni esploratori nativi riferiscono di strani visitatori e si comprende il vero significato della profezia di Tar-Alund. I Reggenti iniziano ad addestrare truppe di guerrieri con lo scopo di preservare e difendere l'isola da eventuali invasioni esterne.

75 EC

Una spedizione di elfi, umani, nani e halfling approda nel villaggio di Jundarai. E' solo questione di tempo prima che essi giungano a Khoralis e scoprono i nativi e la loro civiltà millenaria. Da allora la struttura della capitale è rimasta pressochè invariata, anche se oggi ospita molte razze diverse.



DISTRETTI

CERCHIO DELLA FORZA

L'area centrale della città è un luogo adibito ad arena pubblica, piazza, tribunale, teatro, sede di spettacoli e sfide. E' il centro dell'attività cittadina, considerando che si disputano qui tutte le vicende di ordine pubblico e privato, sotto gli occhi divini del Grande Padre. Ogni anno i giovani guerrieri celebrano qui la conclusione del rito di passaggio nell'età adulta, divenendo a tutti gli effetti guerrieri del clan.

COLLINE DEI SAGGI

Si tratta di un'area verde ricolma di tombe e monumenti di pietra grezza. La zona è considerata sia un camposanto che un tempio e la terra è sacra. Luogo dalle molteplici funzioni, si consultano gli oracoli degli antenati tra le tombe, in cerca di consigli o di ispirazione per l'avvenire. Si dice che anche alcuni spiriti inquieti vaghino tra i monumenti, sussurrando antiche maledizioni ai visitatori e spingendoli a praticare suicidi rituali.

CRIPTE DELLA TRADIZIONE

Il crinale ovest di Khoralis è un dedalo di catacombe e cripte, alcune antiche di millenni. Sono un luogo di neutralità: sia antichi Reggenti che semplici guerrieri sono sepolti nelle stesse catacombe, a simboleggiare l'equità e l'eguaglianza nell'inevitabile momento della morte. Sono molte le funzioni religiose ed i riti di benedizione che vengono celebrati giornalmente tra questi corridoi sotterranei dal basso soffitto a volta, e rendono il luogo relativamente sicuro, anche se è facile perdersi nei suoi meandri oscuri.

LUOGHI IMPORTANTI

TEMPIO DEL GRANDE PADRE

Una grande costruzione in pietra dal tetto in legno che domina l'intera capitale, il centro del culto del Grande Padre è anche la casa di molti grandi sacerdoti e paladini. Svolge sia una funzione religiosa che militare, servendo da caserma e punto di riferimento per l'addestramento di tutti coloro che sono devoti alla divinità. Un grande bracere inestinguibile al centro del tempio simboleggia l'ardore e la tenacia.

IL CRATERE

Sorta su un terreno singolare, formatosi dopo la caduta di una meteora in tempi remoti, il Cratere è la taverna più grande della città, da sempre rifugio di avventurieri, bardi, mercenari e criminali. L'architettura del luogo risente di forti influenze di esterni all'isola di Inkari, rendendo frequenti risse che spesso conducono gli avventori al Cerchio della Forza. Il proprietario della locanda è convinto che prima o poi un altro sciame di meteore colpirà la zona distruggendo ogni cosa.

POZZO ARDENTE

Si tratta di un vecchio pozzo, ora sigillato, posto tra due piccoli laghi nella parte Nord della città. Si dice che sia scenda per diverse centinaia di metri fino ad un complesso di grotte piene della stessa roccia meteorica che precipitò in questa zona nell'Era Antica. L'aria sul fondo è irrespirabile per via di vapori tossici, pozze acide e fiumi di magma rovente. Numerosi avventurieri si sono calati nelle sue profondità, ma a parte la magnifica grotta sotterranea piena di cristalli pare che la cavità sia vuota.

TRONO DEL DRAGO

Si dice che un Reggente nativo dei tempi passati avesse la capacità di cavalcare e comandare i draghi in battaglia. Oggi questa struttura è solo un pallido ricordo dei fasti del passato: è formata da un mausoleo circolare posto sulla sommità di una collina, al suo interno è possibile ancora sedersi sui resti di un trono di pietra a forma di testa di drago. Viene spesso visitata da gruppi religiosi, storici e anziani guerrieri nostalgici.

LA FORGIA ETERNA

Questa piccola bottega è di proprietà di un anziano fabbro. In quasi tutte le ore del giorno e della notte è possibile vederlo all'opera mentre temprava dell'acciaio o forgiava delle spade. Qualcuno pensa che il fabbro finga di essere anziano. Altri sostengono che sia sotto l'effetto di una potente e antica maledizione. Sta di fatto che La Forgia Eterna produce le migliori armi e armature di tutta la regione e probabilmente di tutto Aumyr, sebbene l'anziano proprietario non voglia che le sue creazioni vengano vendute a chiunque.

MEENTUM (CAPITALE)

La seconda capitale di Inkari è accessibile solo dalla superficie, tramite un complesso sistema di piattaforme ascensionali verticali azionate magicamente. E' posta in un'immensa grotta naturale e tutta l'area, dalla forma delle case, alle splendide fontane, ai giardini di felci multicolori, ricorda il credo e la dottrina della Grande Madre. Le biblioteche ospitano interi ripiani colmi di volumi antichissimi e perfettamente conservati, frutto del lavoro paziente di centinaia di maghi e sapienti dei Nativi che conservano i preziosi frammenti perduti della Conoscenza e della Tradizione.

STORIA

453 EA

La Tradizione narra di come una potente sciamana Nativa, conosciuta come "la Prima Matriarca" ponga in questa grande grotta la prima pietra di quella che sarebbe in seguito divenuta una grande città sotterranea dedicata alla Grande Madre.

101 EA

La leggenda riporta di come la Prima Matriarca, benchè molto anziana, muoia in circostanze misteriose. Viene scritto di come il suo spirito abbandonò il corpo mortale per a vagare su altri Piani di esistenza. E' lo stesso anno in cui viene costruito il Tribunale, che sorge ancora oggi stesso luogo dove si pensa che la Prima Matriarca abbia trascorso gli ultimi anni della sua vita mortale.

81 EC

L'esistenza della città viene scoperta da un gruppo di avventurieri esterni che esplora l'isola di Inkari. La popolazione comincia lentamente a contaminarsi anche con altre razze, anche se per oltre un millennio la città tenderà a denigrare le unioni tra nativi ed "esterni".

342 EC

La cultura e la tradizione di Meentum apre gran parte dei suoi segreti anche alle razze esterne, dopo una serie di disordini cittadini volti a favorire politiche di integrazione, nonché una guerra civile che contribuisce a cambiare l'opinione pubblica.



DISTRETTI

LE PIATTAFORME

L'unico modo di accedere a Meentum dalla superficie è quello di utilizzare alcune piattaforme volanti che fungono da zona di controllo per un viavai costante di cittadini e di visitatori. Le piattaforme non sono altro che grosse lastre di pietra levigata che levitano delicatamente verso la superficie. Si dice che le lastre contengano potenti incantesimi in grado di stabilire la vera natura e le intenzioni di chiunque vi salga o soste nelle vicinanze.

SENTIERI DEL SAPERE

E' il luogo in cui vengono conservate le Pergamene della Tradizione, un'intero quartiere formato da scale, biblioteche, alcove, librerie e piccole abitazioni. Ospita una scuola di magia specializzata in divinazione e sono in molti coloro che si recano in quest'area nel caso abbiano perso qualcosa e necessitino di un consiglio per ritrovarla, che sia questa una persona, un oggetto o altro.

UMBRAL

Il terreno e le abitazioni di questo quartiere sono invasi da un fungo rampicante che costituisce un'immenso organismo vivente chiamato Umbral. La sua esistenza è ben più antica della città stessa e alcuni pensano che le sue origini si perdano nella leggenda. Da millenni i suoi funghi e frutti sono utilizzati per creare pozioni, guarire le malattie e potenziare rituali arcani. C'è chi dice che il fungo reagisca a stimoli magici o emozionali.

LUOGHI IMPORTANTI

IL TRIBUNALE

Al centro della grotta, su un'ampia zona sopraelevata si trova un edificio noto come "Il Tribunale". Ospita gli eventi governativi di Meentum, come le sentenze pubbliche, le proclamazioni di nuove leggi, le udienze del Matriarcato, la celebrazione di unioni familiari, le adorazioni collettive alla dea, e altro ancora. Qui vengono nominate le Matriarche e una grossa pietra all'interno della struttura simboleggia il sepolcro eterno della Prima Matriarca. Si dice che toccare la pietra porti fortuna.

SENSORIUM

E' difficile notare l'interno di questa grotta, posta ai margini più oscuri della città. Al suo interno, pavimenti a specchio, pareti multicolori e altre stranezze conducono a camere dalle proprietà più disparate, create per stimolare i sensi e la percezione. La popolazione sostiene che si tratti di un ibrido tra un monastero e luogo di intrattenimento. E' possibile sostare nelle stanze e sperimentare esperienze particolari, simili a viaggi astrali. Sono in molti a sospettare che l'edificio nasconda diversi segreti.

SANTUARIO DELLA GRANDE MADRE

Il centro del culto della Grande Madre, un grande tempio dai soffitti a volta e dalle ampie sale circolari, è anche la sede principale di chierici, sacerdoti e paladini della dea. Una dedalo di candele e fiamme arcane illuminano stanze affrescate, fontane interne e altri giochi di luce che si riflettono sui quartieri circostanti, a simboleggiare l'onnipresenza della Grande Madre. Le stanze inferiori del Tempio ospitano gli alloggi delle Matriarche e delle Alte Sacerdotesse.

LA LAMA SPEZZATA

Ex accademia per guerrieri e combattenti, è stata abbandonata tempo fa, dopo che alcuni lavori di ampliamento riportarono alla luce gli ingressi di una tomba Askari. La Società di Dorne e la Confraternita hanno tentato più volte di esplorarla ma le Matriarche hanno sempre negato ogni richiesta di sopralluogo. La struttura è chiusa al pubblico e sigillata magicamente dal 1744 EC. Le voci dicono che sia il luogo di eterno riposo di una creatura dai poteri immensi.

LA LUCE BIANCA

Ultimo rifugio prima di avventurarsi nei tunnel oscuri, la locanda deve il suo nome alla torre di pietra bianca che la sovrasta. Svolge la stessa funzione di un faro nel buio e ospita sia avventurieri che semplici visitatori. Nella sua sala principale si organizzano anche spedizioni nel sottosuolo. Il proprietario, un nativo snello e mellifluo, tiene il conto degli avventurieri che non fanno più ritorno alla locanda, aggiungendo delle tacche ad una parete di legno dietro il bancone. Inutile dire che la parete è ricoperta di segni.

JUNDARAI

Uno dei primi luoghi dove, nel 75 EC, gli abitanti del continente stabilirono un contatto con la razza dei Nativi. Ora si tratta di un grande centro di transito portuale sia per i viaggiatori che per le merci provenienti da tutte le regioni. E' uno dei pochi avamposti su Inkari dove i Nativi vengono spesso scambiati per umani. Tappa obbligata per chi visita la città provenendo dal continente sono le Sale Scure, un edificio di pietra grezza che ospita una collezione di pergamene narranti la storia della scoperta dell'isola, dei suoi antichi misteri e della travagliata storia dei suoi abitanti.

RADARIS

Costruita utilizzando principalmente corde e legno provenienti dal vicino Bosco della Prova, la città è formata da una serie di camminamenti tra gli alberi, ascensori di corda, complessi sistemi idrici che distribuiscono l'acqua tra le abitazioni sfidando la forza di gravità, e in generale principi di architettura vegetale tipici di villaggi forestali. E' una delle mete preferite dai ranger che vogliono migliorare le proprie capacità sfruttando le conoscenze millenarie dei Nativi sulla caccia, sulla flora e sulla fauna.

GELDAST

Il nome è in realtà l'abbreviazione di "Geldastwrhar" che sostanzialmente significa "Città della Porta", riferito al Portale che si trova a pochi chilometri in direzione Nord-Est. Avamposto punteggiato da una serie di case alte e da grandi depositi magazzinieri, cantieri navali e taverne, sta godendo di una nuova ondata di espansione commerciale spinta soprattutto dalla presenza di nuovi avventurieri attratti dalle misteriose terre di Inkari. Nella città è possibile trovare praticamente qualsiasi tipo di merce o di servizio, purché si posseda del denaro sufficiente. I più ricchi girano per le vie cittadine affiancati da una scorta armata, soprattutto Spade Crociate, per evitare di venire assaliti da ladri, criminali o vagabondi.

HELDAR

Posta solo a qualche chilometro a Sud di Geldast, la città è famosa per essere la sede di un gruppo di Nativi chiamato "La Ruota Eterna". Formata da avventurieri esperti di ogni classe (ma soprattutto chierici) dediti alla Tradizione, questa organizzazione si occupa di proteggere e custodire i segreti della Tradizione come comandato dal Gran Concilio. Molti pensano



che sia stata formata per contenere e controllare le numerose minacce ancestrali presenti sull'isola ancora prima della ritirata dei Nativi dal continente.

NIMIRDAZ

Nel 188 EC la città è stata teatro di uno degli eventi più significativi della storia moderna. Mardok, una spaventosa semi-divinità proveniente da un altro Piano, distrusse quasi completamente la città e seminò devastazioni in tutta la parte Sud dell'isola. Un esercito formato da abitanti del continente, avventurieri, Nativi e altre creature, fronteggiò unito la minaccia ancestrale, e l'anima della creatura venne intrappolata in un Cubo delle Ere, un potente artefatto posseduto da alcuni membri della Ruota Eterna. La città è stata ricostruita come memoria di unione e fratellanza, ed è stata un punto cardine dello scambio di culture tra i Nativi e le altre razze.

HANG-DAR

Un tempo una città altamente popolata, ha conosciuto un lento declino soprattutto per le progressive incursioni da parte di pirati provenienti dalla Baia del Drago a Gwaldur. La gente, stanca della scarsa protezione offerta dal Matriarcato, ha preferito ritirarsi nell'entroterra a Nord per fondare nuovi villaggi o comunità. La questione è attualmente oggetto di un grosso nodo diplomatico tra la Confraternita e il Matriarcato (che controlla la parte Sud dell'isola). Camminando per la città, priva di fortificazioni, è possibile ammirare le centinaia di case costruite con sabbia solidificata con l'argilla cotta dal sole, la miriade di vicoli e stradine che attraversano la Piazza del Mercato, o le grandi terrazze delle abitazioni nobiliari che si affacciano sulla costa.

LUOGHI FAMOSI

GIUNGLA DEL CACCIATORE

La parte Nord-Est dell'isola è caratterizzata dalla presenza di una fitta foresta pluviale e impenetrabile popolata da creature di ogni genere. E' utilizzata come terreno di caccia cittadino. Non è consigliabile rimanere soli in un posto tanto pericoloso, nella foresta è più facile essere prede che cacciatori.

BOSCO DELLA PROVA

Area da secoli utilizzata per l'addestramento dei giovani combattenti di Khoralis, la zona è famosa per essere un fitto ammasso di vegetazione dal terreno infido e dal profondo sottobosco. In origine veniva usato come terreno di prova per i ragazzi che volessero entrare a far parte dei Cacciatori. Chiunque riusciva a sopravvivere nel bosco abbastanza a lungo da ritrovare la via di casa, veniva di fatto accolto come membro adulto dalla società di Khoralis. Il bosco porta ancora i segni di questi duri rituali, ed è pieno di trappole, creature fameliche, percorsi infidi e ripari di fortuna tra gli alberi.

BOCCA DI PIETRA

Uno dei luoghi più sacri di Inkari, la Bocca di Pietra è un'ampia radura nota per la presenza di un grande monolite di pietra levigata, provvisto di un foro centrale ad altezza d'uomo. Sebbene i Nativi conoscano molto bene le leggende in cui questa grossa pietra è protagonista, non accennano volentieri agli stranieri la completa storia di questo luogo. Tuttavia sembra che la pietra "parli" a chi è degno, attraverso uno speciale rituale tribale conosciuto da alcuni anziani dei villaggi circostanti.

PALUDE NERA

Questo luogo era in origine un grosso appezzamento di terreno costiero coltivato e molto rigoglioso. Ora si dice che sia dimora di una tribù delle paludi dedita a pratiche misteriose e ancestrali che coinvolgono lo spiritismo, il cannibalismo e alcune forme perverse di non-morte. Le altre popolazioni tollerano questi vecchi culti purché la loro influenza non si estenda anche fuori dalle paludi. Ogni tanto qualche giovane cacciatore impavido e curioso tenta di raggiungere i villaggi di fango e legno marcio costruiti verso l'interno, ma raramente costoro fanno ritorno.

SALE DEI RICORDI

Interamente scavata nel fianco della montagna, questa struttura rappresenta uno dei punti massimi della sapienza artistica e culturale degli Askari. Grandiose sale dalle volte ancora parzialmente affrescate e numerosi bassorilievi raccontano quasi tutto quello che sappiamo su questa civiltà perduta. La zona è posta sotto la massima tutela architettonica da un gruppo di Sapienti formato sia da esperti del continente che da Nativi. La Società di Dorne esclude



la presenza di un dungeon o di qualche rovina al suo interno oltre alle camere conosciute, e la natura del luogo è ancora oggetto di dibattiti storici.

GIUNGLA DI MARDOK

Anche i più anziani tra i Nativi evitano di parlare di questo luogo maledetto, un groviglio di rovi senza sentieri, nero come la notte e appestato da nebbie, vapori acidi, nubi venefiche, insetti e malattie. Entrarvi senza una guida significa morte certa, a meno di non possedere estreme motivazioni. La zona è stata battezzata in questo modo dopo la sconfitta della creatura astrale conosciuta come Mardok (vedi Nimiraz). Recentemente alcuni guerrieri di Khoralis riferiscono di aver intravisto nella boscaglia orrende creature alte e snelle, senza occhi, fatte della materia stessa dell'ombra.

ACQUITRINO DI MOOR

Anche se il territorio è meno esteso rispetto alle Paludi Nere, non si deve commettere l'errore di sottovalutarne la pericolosità. L'acquitrino non è altro che un nome fuorviante che indica una zona piena di sabbie mobili dal colore verdastro, dovuto alla presenza di alcuni rampicanti che crescono tra le sue rocce. Le sabbie sono difficilmente riconoscibili perché assomigliano a sottobosco oppure sono formate dagli stessi colori di roccia solida.

GHAR-MELON

Anche se il nome significa "La Prima Casa", nella lingua del continente, è oggetto di controversie il fatto che una fortezza così antica e non di origine Nativa possa trovarsi in queste zone. La popolazione dei villaggi locali sta alla larga da questo luogo che considerano "immondo" o "malato". Alcuni scavi recenti hanno portato alla luce una serie di oggetti utilizzati tipicamente in un laboratorio alchemico, perfettamente conservati in bauli magici: l'uso di numerosi incantesimi di divinazione sulla zona ha inoltre rivelato parte di un complesso sotterraneo invaso dalla sabbia, stanze crollate e una grossa fonte di potere sconosciuto nascosta nel profondo della terra.

LAENDIL



LAENDIL È FAMOSO PER LE COSTE OMBROSE, LA PRESENZA DI GRANDI FORESTE E LA BELLEZZA DELLE CITTÀ DELLA COSTA.

Si tratta di una regione occupata in larga parte dalla Foresta di Nayalis, che costituisce anche il confine Ovest del territorio.

GOVERNO

Oligarchia a carattere feudale. La Confraternita ha capito da tempo che è impossibile governare le popolazioni della foresta sotto un'unica bandiera. Il gruppo di nobili (in maggioranza elfi) che si ritrova a Nayalis due volte all'anno, si vede costretto a sovrintendere una serie di principati e di piccoli feudi sparsi per tutta la regione. Tramite questo sistema, è raro che La Confraternita intervenga direttamente nelle questioni politiche, anche se esercita una costante sorveglianza per impedire colpi di stato, dittature o rivolte popolari.

GUERRA

La regione non possiede un esercito per molti motivi, sia politici che territoriali. Nel 2344 EC fu indetta una votazione tra i feudi: la maggioranza preferì non costituire forze armate permanenti e affidarsi alla protezione della foresta stessa in caso di attacco. Sembra infatti che essa sia sopravvissuta ai millenni grazie all'influenza di potenti creature che oltre ad abitarla, la difendono. Si pensa che non sia un caso se quasi nessuna traccia degli Askari sia stata ritrovata nella foresta.

POPOLAZIONE

Gli abitanti dei piccoli insediamenti vivono come la gente di campagna delle altre regioni, anche se fanno molta attenzione a prelevare dalla terra solo ciò di cui hanno bisogno. Vivono cacciando piccola selvaggina, coltivando tratti di terra, o raccogliendo le nutrienti Bacche Rosse della Foresta, una specie di frutto succoso che costituisce anche un alimento



molto nutriente alla pari di un pasto completo. Gran parte della popolazione di Laendil possiede un'innata affinità boschiva o conoscenza delle terre selvagge, e si nasconde nella foresta o nelle grotte ai piedi delle montagne per essere protetta dai ranger o dai druidi, in caso di attacco o di minaccia territoriale. Alcuni villaggi ingaggiano mercenari o avventurieri, per difendersi dagli attacchi di predoni, pirati della costa o bestie selvagge.

RELIGIONE

Laendil aderisce al culto dei Cinque e degli Dèi Nativi, come le altre regioni. Data la presenza dell'estesa Foresta di Nayalis, è possibile trovare numerosi templi dedicati a Savas o ad altre semi-divinità naturali. Molta gente pensa che Savas sia in realtà una rappresentazione diversa del Grande Padre e della Grande Madre, una sorta di loro araldo nel mondo moderno.

NAYALIS (CAPITALE)

Anche se molti elfi sostengono che la Capitale di Laendil sarebbe dovuta sorgere a Mistdeep, la città di Nayalis è sempre stata considerata il “Centro della Foresta”. La zona è un grosso insieme di stradine in salita e in discesa, piccoli altari, stagni, laghetti, illuminati da bulbi vegetali dorati. La popolazione è protetta da una milizia armata costituita principalmente da ranger, druidi e guerrieri. Savas è richiamato ovunque e quasi tutti possiedono almeno una statua della divinità tra le mura domestiche. Il centro cittadino vero e proprio è contrassegnato da una grande fontana dove ponticelli e rampicanti si uniscono a sculture androgine dalla sublime bellezza: il tutto in un’elegante e mai esagerato connubio tra natura e vita.

STORIA

8 EC

I primi elfi arrivati su Aumyr attraverso viaggi planari avvertono grandi poteri racchiusi nella foresta e restandone affascinati, la scelgono come luogo adatto ad un insediamento permanente.

191 EC

Fondazione la città. Nello stesso anno, viene ritrovato un potente e antico artefatto conosciuto come Il Seme del Mondo. Sarà conservato per quasi mille anni in un luogo segreto e inaccessibile.

1202 EC

Un cabala di incantatori oscuri fedeli ad una divinità extraplanare, distrugge il Seme del Mondo e corrompe la città per più di trecento anni, trasformandola in un immenso dungeon a cielo aperto pieno di non morti e altre aberrazioni.

1512 EC

In un giorno noto come “Il Risveglio” la città viene epurata dal male per opera di un gruppo di potenti maghi e druidi elfi. Il Seme del Mondo, una volta riportato al suo stato originale, viene consegnato alla Confraternita. La città verrà poi ricostruita da un gruppo di druidi e ranger, che costruirà gran parte degli edifici visibili ancora oggi.





DISTRETTI

GIARDINI DELLA LUNA

Chiamata così per via degli stupendi effetti di luce che la luna produce sul suo terreno, è il distretto che ospita il quartiere popolare e religioso. Molti decidono di acquistare casa in questa zona e una leggenda sostiene che lo stesso Savas passeggi invisibile tra le sue vie.

COLLEBIANCO

La grande collina cittadina è anche la sede del governo, nonché delle abitazioni nobiliari. La zona è spesso frequentata da storici, maghi e sacerdoti di diverse divinità, che si incontrano spesso a discutere di questioni teologiche senza troppi rancori. Si pensa che il terreno di Collebianco emani un'aura di tranquillità che protegga la zona da negatività e violenza.

ENCLAVE DEI RISVEGLIATI

Si tratta di un grosso quartiere recintato e indipendente, sede di chierici, druidi e fanatici religiosi. La popolazione, conosciuta come "I Risvegliati", obbedisce alle proprie leggi e di fatto si dichiara comunità indipendente da ogni altro governo. Sono per lo più innocui pacifisti, ma possono diventare un serio problema se vengono provocati. Si dice che una volta usciti dalla comunità non sia più possibile rientrarvi e che l'ingresso tra i ranghi dei Risvegliati sia oggetto di un percorso di selezione sociale complesso e articolato.

LUOGHI IMPORTANTI

LA DUPLICE FONTE

Il centro cittadino della capitale è riconoscibile per via della presenza di una complessa fontana-monumento, più volte modificata, che ricorda la dualità del bene-male, le sfumature grigie, la neutralità contemplativa, la complessità della vita e in qualche modo la dottrina del culto di Savas. La piazza circostante è sotto l'effetto di un incantesimo di benedizione perenne e gli incantesimi di guarigione vengono potenziati sortendo il massimo effetto.

TEMPIO DEI DONI

Questo strano e piccolo tempio è sempre pieno di oggetti e di offerte votive. Se l'area viene esaminata, si può percepire un'intensa energia magica pervadere tutto il luogo. Al centro del tempietto vi è una statua molto rovinata e praticamente irriconoscibile, probabilmente di una divinità. Per qualche strana ragione è possibile entrare e depositare oggetti, oro e offerte ma non è possibile portare tutto fuori dal tempio, neanche con mezzi magici. Ogni tanto le offerte spariscono e la statua cambia posizione, ma non si sa chi o cosa accetti le offerte.

DAEL-MADRAS

E' il nome con il quale è conosciuto un grosso albero secolare, cavo e dalla chioma cadente. Viene utilizzato come sede secondaria della Compagnia del Lupo, nonché come luogo di addestramento per ranger, druidi o semplicemente di coloro che vogliono imparare a sopravvivere coesistendo con la foresta. A volte le radici dell'albero si sono mosse, ciò fa pensare che Dael-Madras sia in realtà un grosso essere senziente dotato di una propria coscienza.

ROVINE DI MEL'SHIR

La popolazione evita queste strane rovine, formate da cumuli di pietre quasi saldate tra loro, archi capovolti ricoperti di licheni e altra architettura bizzarra. Durante gli anni in cui Nayalis era conosciuta come un dungeon, qui si concentrava gran parte della follia e della malvagità delle creature che lo abitavano. Anche se la zona è stata ripetutamente benedetta da centinaia di chierici e avventurieri e non c'è traccia di ciò che c'era prima, alcuni superstiziosi pensano che in profondità dorma ancora qualcosa di oscuro e innominabile.

LOCANDA DELL'UNICORNO NERO

Jherteg, il proprietario di questa piccola ma confortevole taverna, è un halfling di mezza età che ama raccontare delle sue avventure, quando in giovane età seguiva i viaggi e le peripezie di un famoso gruppo di eroi del continente. Coloro che lo conoscono pensano che le storie che racconta siano solo uno stratagemma per attirare avventurieri in locanda, ma nessuno può negare che egli sia comunque un ottimo bardo e intrattenitore.





TAMALEN

La città è incastonata in una piccola depressione formata da una grande fenditura nel terreno. E' posta su diversi livelli collegati da un dedalo di scale di pietra, e sul fondo della parete rocciosa è presente un fiume che viene sfruttato dagli abitanti come risorsa idrica. L'interno di alcune case è caratterizzato dalla presenza di pareti affrescate risalenti almeno a due secoli prima. Poco si sa riguardo ai nani che abitavano precedentemente la città, ma alcuni anziani riferiscono che i primi esploratori trovarono le rovine abbandonate come se gli abitanti fossero fuggiti dalla città in tutta fretta.

JESPER

Chi si avvicina veleggiando a Laendil provenendo dal Mare della Notte, potrà capire di essere arrivato sul confine della regione osservando il grande faro della città di Jesper. La struttura è stata recentemente eretta da alcuni Maestri Costruttori per sorvegliare le coste circostanti, infestate dai pirati. Gli abitanti della città sono gente schietta e dalla lingua sciolta, non a caso sono anche famosi per diventare abilissimi ladri o scaltri personaggi politici.

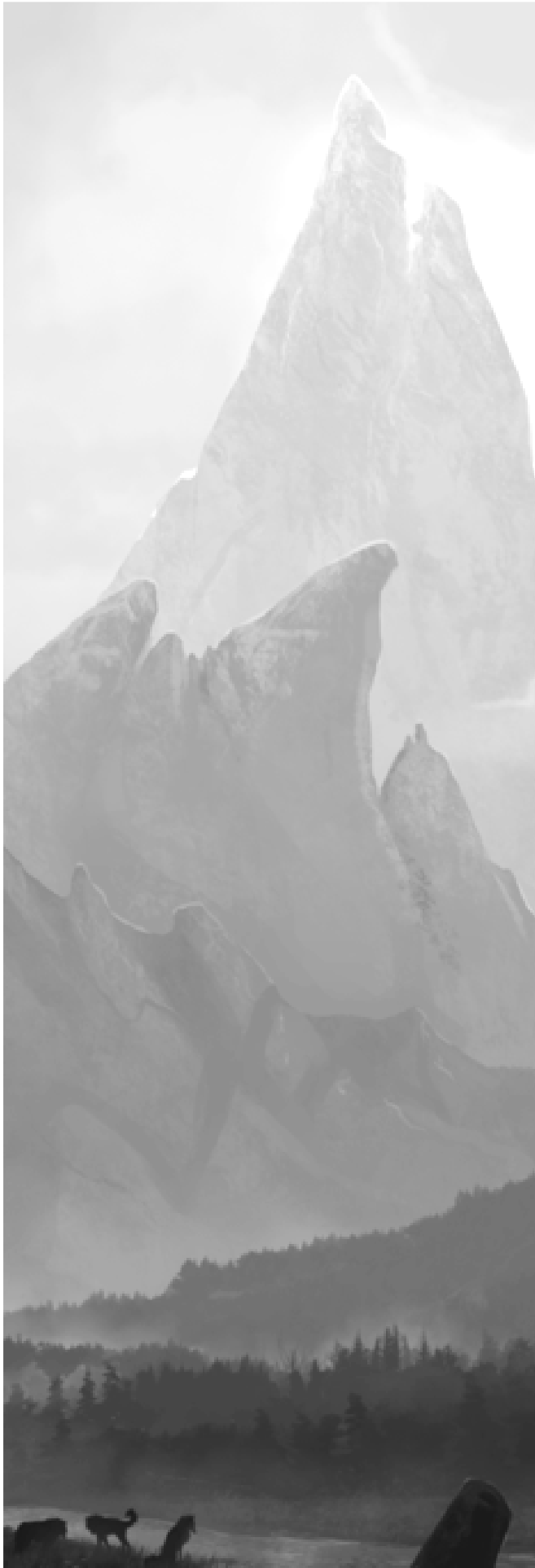
MISTDEEP

Protetta da molti druidi e ranger, la città è famosa per la sua ospitalità e per la sua tranquillità, vero e proprio luogo di riposo e di meditazione. Case di legno di quercia collegate da robusti ponti di assi e corde rendono l'architettura rispettosa delle forme naturali del terreno. Se non fosse per le lanterne magiche che la notte la rendono uno spettacolo di luci e colori, l'intera zona verrebbe confusa con gli alberi circostanti. Centro dell'attività cittadina è il "Cuore Antico", un vecchio albero cavo adornato di rune, che ospita al suo interno un tempio dedicato a Savas.

LUOGHI FAMOSI

GUARDIANERA

Struttura storica, eretta tempo addietro dai primi membri fondatori della Guardia del Lupo, questa fortezza si erge sul confine della foresta e per due secoli ha rappresentato un avamposto di guardia inespugnabile. Anche se oggi si può intravedere solo un mucchio di rovine invase dai rampicanti, la popolazione è preoccupata per il fatto che ora sia il



luogo di ritrovo per un potente gruppo di ranger e druidi rinnegati. Se fosse vero, la presenza di questa congrega oscura costituisce una grande minaccia per tutta la regione.

FORESTA DI NAYALIS

I druidi sostengono che la Foresta di Nayalis sia un luogo protetto da Savas. Se fosse vero, si spiegherebbe come la foresta sia potuta sopravvivere alle asce dei tagliaboschi praticamente intatta. La zona è troppo grande perché un gruppo qualsiasi possa averne il predominio. Al momento, i guardiani di questo grande spazio verdeggiante sono gli elfi, i centauri, i treant, le fate e altre creature tra cui gli spiriti naturali. I viaggiatori vengono spesso messi in guardia dai chierici di Savas o dai gruppi di druidi che camminano per i sentieri: i pericoli che le profondità inesplorate di questo territorio boscoso possono nascondere sono antiche rovine nascoste, mostri e numerose creature pronte a scatenare la loro furia millenaria su coloro che tentano di sconvolgere l'equilibrio naturale.

FORTEZZA DI ORIANUR

Conosciuta anche come “La Fortezza Senza Mura”, questa singolare struttura è formata da un grosso torrione quadrato del tutto privo di fortificazioni. L'interno è formato da un dungeon costituito da sale infestate da spiriti e altre creature. Praticamente nessuno vive nelle vicinanze di questo luogo, rendendo le oscure leggende sulla sua costruzione ancora più misteriose.

MONTE ATROS

Anche se si tratta di un singolo monte, Atros è senza dubbio il picco più alto di Aumyr. Le sue vette inaccessibili sono il sogno di ogni scalatore ed esploratore, ma finora nessuno è riuscito a raggiungere la vetta di questo gigante. Si dice che pareti lisce e verticali, frane, tempeste di neve improvvise e creature capaci di muoversi sulle pareti rendano impossibile la scalata anche agli avventurieri più esperti. Queste storie hanno alimentato la convinzione che sulla vetta del monte vi siano nascosti tesori al di là di ogni immaginazione.

JHERT



**ONFINANTE CON LE PIANURE
DI ERHELL A NORD E CON LE
ISOLE DEI MORTI A SUD, JHERT
È FORMATO DA UN TERRITORIO IN GRAN
PARTE POCO COLTIVATO E SELVAGGIO.**

Gli abitanti della regione tendono a spostarsi frequentemente da un insediamento all'altro per sfruttarne le risorse o per commerciare. La regione è famosa sia per la bellezza delle sue coste ma anche per la presenza allarmante di creature selvagge.

GOVERNO

Il territorio di Jhert è suddiviso in monarchie feudali a carattere ereditario. I figli ereditano il trono, siano essi maschi o femmine. Ogni due anni in occasione della Festa del Tramonto i regnanti sono convocati nella Capitale per discutere di questioni politiche e di governo attorno ad un grande banchetto. L'evento è molto sentito anche dalla popolazione, che si raduna nella città per commerciare con i visitatori, per vedere amici lontani da tempo o per informarsi sui pettegolezzi di corte.

GUERRA

L'esercito della regione è formato dalla totalità delle singole guarnigioni dei feudi. Anche se prestano servizio nella città di origine e sotto il loro governante, i soldati sanno benissimo che in caso di conflitto saranno chiamati alle armi per difendere la regione, fianco a fianco con le altre armate dislocate nel territorio, o almeno una parte consistente di esse. Per questi motivi tutte le guarnigioni sono in qualche modo in diretto contatto, per consentire un rapido assestamento delle forze in caso di adunata.

POPOLAZIONE

Buona parte della popolazione vive sulla costa, preferendo la fresca brezza che si alza dal mare agli effluvi salmastri del bosco di Selvafiamma o alla solitudine delle Pianure. Il viaggio attraverso le montagne è difficoltoso, per cui molti optano per



stabilirsi nelle città piuttosto che in piccoli paesi. Considerando che alcuni villaggi delle Pianure a Nord sono oggetto di incursioni di vari gruppi di goblinoidi e altre creature, l'effetto sommario che ne risulta è quello di una società schiva e distante, che si preoccupa poco di conservare una propria identità regionale, preferendo vivere giorno per giorno la propria vita al riparo da occhi indiscreti.

RELIGIONE

Tradizionalmente, la regione è devota a Melian. Molti dei suoi templi sono insediati tra le montagne o vicino alla foresta di Selvafiamma. Grande importanza religiosa riveste anche l'insediamento della Fratellanza Rossa a Shieldbane, un piccolo paese ai piedi delle montagne. La posizione è stata scelta per via della vicinanza alle Rovine di Gherzul, l'antico complesso di catacombe sotterranee risalenti al periodo pre-colonizzazione.

SILVERSTONE (CAPITALE)

Questa città costiera ospita la maggior parte della popolazione fuggita dalle Isole dei Morti dopo il disastro del 110 EC. E' circondata da una rete di monoliti detti Rune del Velo che proteggono la città dagli attacchi dei non-morti. Gli abitanti temono che la città possa essere ancora oggetto di empie incursioni. A tal proposito una guarnigione della Fratellanza Rossa si è da tempo insediata nella capitale.

STORIA

110 EC

Durante tutto questo anno nefasto, una grande massa di profughi, disperati e afflitti, si stabilisce in una zona che sarebbe poi diventata il centro della città, a seguito del disastro sulle Isole dei Morti.

341 EC

Per proteggere al meglio il nuovo insediamento, unico punto di luce nel raggio di vari chilometri di desolazioni infestate dai non-morti, viene costituito un governo formato da paladini ed ex-avventurieri.

902 EC

Alcuni eroi cittadini fondano un'organizzazione scelta di combattenti esperti nelle arti clericali, che in seguito sarebbe divenuta la Fratellanza Rossa. Nello stesso anno vengono erette le Rune del Velo.

1234 EC

La regione vede nuovamente una grande invasione di non-morti dal sottosuolo. Si scopre l'esistenza di Gherzul. La città aumenta di grandezza, acquistando popolarità come rifugio e luogo sicuro.

DISTRETTI

QUARTIERE STRETTO

Cumuli di case popolari a basso costo e piccole attività commerciali che si affacciano sulla via.

Negli anni è diventato un ghetto per la criminalità organizzata, ed è spesso oggetto di incursioni su larga scala per stanare organizzazioni di ladri e altre sette segrete.



RUNE DEL VELO

Intorno alla città è possibile ammirare una serie di pietre verticali, alte diversi metri, ricoperte di rune incise e simboli sbiaditi. Se attivate, producono una serie di potenti campo di forza che avvolgono la città come una cupola. Furono create per proteggere la città dagli assalti dei non-morti. Oggi risultano essere poco più che delle rovine avvolte da un tenue bagliore azzurro, ma si pensa che esse siano solo spente, in attesa di essere nuovamente attivate.

PORTO DEI TRAMONTI

Il porto di Silverstone viene citato spesso da bardi e menestrelli data la bellezza del suo paesaggio. In questa zona è possibile trovare taverne, negozi, banchetti, mercati a cielo aperto, sedi di organizzazioni e servizi vari. Alcuni marinai vagano per le strade raccontando storie incredibili di viaggi verso coste sconosciute oltre il Mare del Tramonto, ma la popolazione tende a non far caso a coloro che frequentano troppo le locande.

LUOGHI IMPORTANTI

CASA DEGLI SCAMBI

Si tratta di un emporio dove è possibile trovare oggetti di ogni tipo lasciati in pegno o venduti da qualche avventuriero. La stranezza di alcuni oggetti presenti in questo luogo lo rende un posto adatto a chi vuole acquistare qualcosa di insolito, conoscere la storia di un'arma magica, sbarazzarsi di un oggetto maledetto o cancellare una maledizione. Data la natura pericolosa dell'attività di questo luogo, è possibile trovare un costante afflusso di visitatori e avventurieri provenienti da ogni parte di Aumyr.

RIFUGIO DI MELIAN

Silverstone deve molto agli sforzi congiunti di avventurieri e membri di organizzazioni che negli anni hanno sacrificato la propria vita per proteggere la città dalle invasioni dei non-morti. In questa zona sacra, dove si crede che Melian abbia vissuto per un certo periodo nella sua forma un tempo mortale, sorge un tempio a lei dedicato. Durante la Festa del Tramonto tutti i governanti provenienti dai vicini villaggi o gli ospiti importanti, vengono ospitati in alcune sale sotterranee del tempio fino al termine dei festeggiamenti, che durano tre giorni.

IL CANTO DELLA NOTTE

Costruita con un tipo di legno scuro appartenente ad un bosco ora distrutto, questa grande taverna si vanta di aver ospitato numerosi eroi e avventurieri famosi. Le sue stanze, a basso costo, sono ampie e confortevoli come poche taverne del continente. Alcune stanze sul retro ospitano un distaccamento della Fratellanza Rossa, insediato in pianta stabile nella città.

LE VIE DEL MARE

E' il nome di un grosso complesso di magazzini, cantieri e piccole abitazioni situati nel Porto dei Tramonti. Per il giusto prezzo è possibile noleggiare dei trasporti per raggiungere altre regioni via mare, o addirittura ordinare la costruzione di una nave personale. In questa struttura lavorano un centinaio di artigiani, mastri fabbri, falegnami e costruttori. Le vie del porto sono pattugliate da una milizia cittadina formata anche da ex-avventurieri, dai quali è difficile sfuggire o nascondersi.

EIBURN

Questo grosso maniero, in origine un importante monastero elfico, ha visto un susseguirsi di destinazioni diverse. E' stato prigione, tempio, caserma, dungeon, negozio di oggetti magici e altro ancora. Oggi l'edificio ospita di una scuola di magia. Al suo interno è possibile trovare diversi piani divisi di aule più o meno grandi, una grande cantina sotterranea con vari laboratori e una torre-osservatorio.

PINDAR

La città, originariamente fondata da alcuni halfling selvaggi, è utilizzata come punto di ristoro carovaniero per chi proviene da Ovest o dal Cammino dei Cinque. La piazza è famosa per la sua forma triangolare ed è sede di alcune attività commerciali molto famose. La "Forgia Verde", una fucina di proprietà di Leyna Laskill, abile nel forgiare armi e protezioni particolarmente efficaci contro i non morti che infestano la regione. Il "Tizzone Ardente", una taverna dai soffitti alti costruita attorno ad un grosso camino che si vocifera essere formato da pietre indistruttibili, di proprietà di Soran Malthas, un vecchio umano basso e tarchiato. Il terzo è il "Tempio del Sogno", un luogo singolare dove è possibile affittare comodi letti in quercia e seta.

MOLOS

Gli abitanti di Molos sanno di vivere in una zona tristemente famosa per la presenza di non morti, dovuta soprattutto alla presenza non distante della famosa Rovina di Gherzul. Tuttavia si sentono relativamente al sicuro, sapendo che la Fratellanza Rossa ha eletto Shieldbane come principale base operativa per le sue attività. Data la penuria di pesce nell'arcipelago, è raro che la gente di Molos si trovi a pescare sulla costa. I suoi artigiani preferiscono dedicarsi alla lavorazione del ferro, proveniente dalle montagne vicine, o alla mescita dell'ottimo "Vino di Molos", per il quale la città è famosa.

LUOGHI FAMOSI

PIANE DI ERTHELL

Questa distesa di erbe ingiallite e di rocce è situata a Nord della regione e continua fino ad occupare la parte sud di Laangor. Percorrendone i campi si possono intravedere cavalli correre liberi o villaggi invasi da creature selvagge. Si pensa che la brughiera sia disseminata di rovine risalenti all'epoca delle prime colonizzazioni duecento anni prima, e che sotto le sue rocce vi siano ingressi per molti dungeon. Sia avventurieri che esploratori hanno passato molto tempo a mappare questo territorio, ma la pianura nasconde bene i propri segreti.

SALE DEL TRAMONTO

Ai margini di un lago al centro delle Piane si apre una cava collegata ad una vecchia fortezza. Nei pressi della cava sorge un avamposto ormai abbandonato circondato da una palizzata eretta da alcuni avventurieri intenzionati ad esplorare la fortezza. Chi ha esplorato queste sale racconta di spaventosi orrori corazzati, di un'enorme camera centrale che a volte è colma di cadaveri appesi al soffitto con delle catene e che altre volte è vuota, e di molte sentinelle fantasma che infestano l'intera area.

SELVAFIAMMA

Gli halfling, i druidi e i ranger sono tra coloro che riescono a muoversi più agevolmente tra le nebbie di questa foresta sempreverde. Gli altri hanno la sgradevole sensazione di essere degli intrusi, specialmente le creature selvagge che di tanto in tanto si intrufolano nei suoi sentieri provenendo da Nord. La parte settentrionale di questo bosco è

formata da un territorio paludoso ricco di pozze salmastre, geysers e vapori acidi. Il cuore della foresta è raggiungibile tramite un piccolo sentiero che dalla città di Pindar si snoda verso l'interno, e solo alcuni anziani druidi conoscono la strada giusta per evitare di essere assaliti dalle creature della foresta.

ISOLE DEI MORTI

Nel 110 EC la zona è stata teatro di una sanguinosa e inarrestabile invasione da parte di un esercito di non-morti provenienti dal sottosuolo. Le cause scatenanti di questo evento non furono mai del tutto chiare, ma molti ritengono che un grande potere possa aver scatenato alcune potenti creature che da Gherzul si sono scavate una via sotterranea in cerca di prede fino alla superficie. In seguito all'accaduto, le isole vennero quasi completamente abbandonate e i sopravvissuti al disastro si rifugiarono nell'entroterra, ottenendo asilo dalle città vicine.

DEADMOR

Ex avamposto minerario di Jhert, dal quale si estraevano rari metalli formati da leghe naturali, dopo il 110 EC è un luogo desolato popolato ancora da qualche non morto vagante. Interi villaggi in rovina, bruciati o infestati da mostri e da non-morti punteggiano il paesaggio. Nella parte Est dell'isola è ancora visibile un grosso cratere (poi sigillato magicamente dalla Fratellanza Rossa) dal quale iniziò l'invasione. Si dice che molti necromanti abitino su quest'isola, attingendo la propria energia arcana da alcune correnti negative presenti nel sottosuolo.

ETHERIS

L'isola è ignorata dai pescatori della vicina città di Molos, vista l'assenza di pesce nelle sue vicinanze. Grazie anche alla sua fama di isola maledetta e solitaria, spesso viene utilizzata dai pirati della zona come deposito di merci di contrabbando o tesori sottratti ad altre navi mercantili della costa. Sembra che un misterioso Capitano chiamato Morris Moran abbia riunito molti criminali sotto un unico stendardo e stia costruendo un avamposto navale protetto nella parte Sud dell'isola, trasformandolo in una base operativa per i traffici illeciti di tutti i pirati delle coste vicine.

IL MULTIVERSO



**IPERCORRENDO LA STORIA
MILLENARIA DI AUMYR CI SI
ACCORGE DI COME I VIAGGI**

**PLANARI E LA POSSIBILITÀ DI SPOSTARSI
SU ALTRI MONDI ABBIANO INFLUENZATO
DIRETTAMENTE IL MONDO STESSO,
PERMETTENDONE LA COLONIZZAZIONE
DA PARTE DELLE RAZZE DEL
MULTIVERSO.**

Dal mistero dell'origine degli Askari e dalla comparsa dei primi coloni attraverso il Portale creato dai Cinque, si è presto compreso che spostarsi su altri mondi non era più appannaggio di antiche magie o rituali ormai estinti: sempre più incantatori hanno sperimentato nuovi metodi per aprire Portali, Corridoi Astrali o altre forme di viaggio verso altre dimensioni. Alcuni di loro hanno riferito di interi pianeti popolati, realtà alternative, pianeti-caos, dimensioni di pura immaginazione e altro ancora.

IL VUOTO

E' anche conosciuto come Piano Astrale, Mare Astrale, Piano di Transizione. Per alcuni è il luogo di meraviglie che contiene tutti gli altri piani esistenti, mentre per altri funge solo da vuoto e sterile collegamento tra il Piano Materiale ed altre dimensioni. Si tratta di uno spazio incolore ed infinito che contiene tutto ciò che è esistito, esiste e dovrà ancora esistere, dove alcune correnti detti "venti astrali" trascinano alla deriva nel vuoto ogni particella di materia e di non-materia. Se si è particolarmente fortunati, è possibile imbattersi in lunghe catene argentee chiamate "Corridoi Astrali": si tratta di "strade" percorribili con la forza del pensiero che mettono in collegamento diversi piani tra loro.

VORTICE ETERNO

Da molti considerato il centro dell'universo, è un luogo formato da più dimensioni vorticanti, che si fondono e si separano all'infinito producendo quantità incredibili di energia, che a sua volta

si espande tramite i venti astrali fino ai confini dell'universo. All'interno di questo spazio è possibile definire i quattro elementi principali: Aria, Terra, Fuoco e Acqua.

PIANI PARALLELI

Vengono anche chiamati anche Piani Intermedi. Sono realtà che contengono, avvolgono, si sovrappongono al Piano Materiale. Per alcuni sono molto di più, forse qualcosa che lega la realtà stessa. Anche se si conosce l'esistenza di soli quattro piani paralleli, si ipotizza che possano esistere realtà ancora inesplorate.

PIANO ETEREO

È contiguo al Piano Materiale e appare quasi come una loro versione "distorta", con vasti paesaggi nebulosi, grigi verdi e bluastri, pervasi da una fioca luce soffusa che sembra originare dalla stessa nebbia. Qui la vista, l'udito e il tatto sembrano intorpiditi.

PIANO DELLE OMBRE

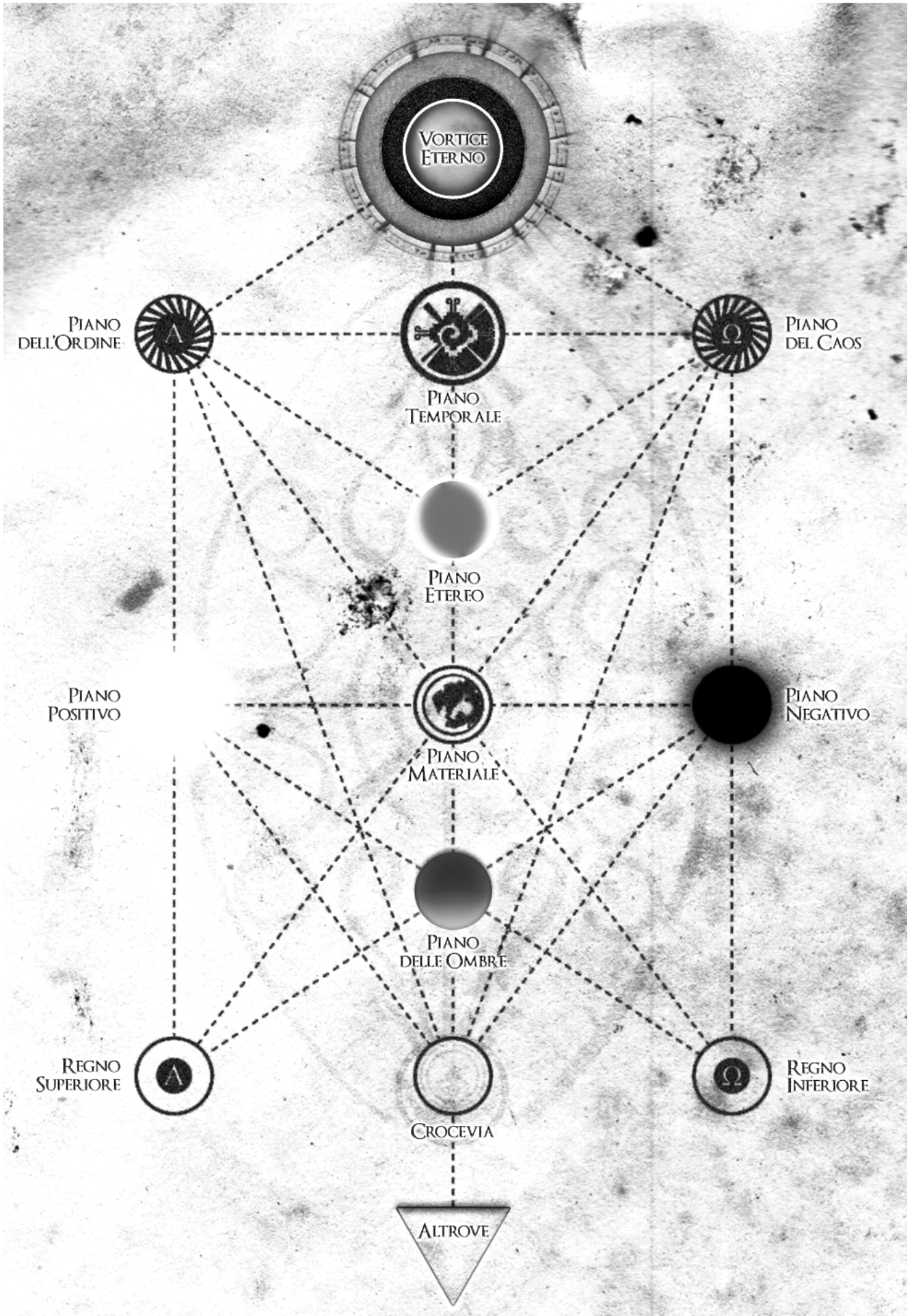
E' la versione oscura del Piano Materiale, la cui topografia è in continuo lento mutamento sotto una volta di nubi nere. Non vi sono colori, ma sfumature di grigio. Trovare punti di luce è raro, e ciò che resta nascosto nel buio può essere letale.

PIANO POSITIVO

E' un piano di penetrante luce, e bisogna prendere delle precauzioni per non venire immediatamente accecati. In realtà il piano è vuoto, non c'è aria né cibo né acqua. Le ferite qui guariscono ad una velocità impressionante, è possibile perfino che l'energia inizi a consumare i corpi per autocombustione.

PIANO NEGATIVO

Raggiungere questo piano è estremamente difficile oltre che molto pericoloso. Una volta entrati nel piano non è possibile vedere o respirare, a causa della densa cappa di oscurità, e non esistono né cibo né acqua. Non è come nel Vuoto. Qui c'è qualcosa, un'oscurità pulsante che succhia la vita, prosciuga lo spirito e divora l'anima stessa dei viventi.



REGNI

Sono identificati spesso come Piani Periferici, o Esterni.

PIANO DELL'ORDINE

Si tratta di un reame dove la materia assume forme geometriche, rigorose proporzioni e allineamenti matematici. In questo mondo dove tutto è coeso e derivabile, nulla è lasciato al caso. Esseri di pura forma plasmano architetture splendenti, che a loro volta si fondono con l'armonia e la perfezione del paesaggio.

PIANO DEL CAOS

E' impossibile raggiungere il Piano del Caos e conoscere la strada da percorrere. Il piano muta in continuazione, niente resta mai fisso in un punto, la materia si compone e si decompone quasi come avviene nel vicino Vortice Eterno. Corre voce che alcune creature senzienti abitino masse di terra galleggianti sospinte alla deriva e flagellate dalla trasformazione e del mutamento.

REGNO SUPERIORE

E' il luogo dell'eterna beatitudine. Da varie culture chiamato anche Paradiso, Monte Celeste, Nirvana, in esso dimorano creature ascese ed esseri dai poteri divini, immerse in eterna pace ed armonia. La dimensione è formata da numerosi livelli che possono assumere molte forme in base ai desideri di chi vi abita.

REGNO INFERIORE

Conosciuto anche come Inferno, Abisso, Gehenna. Ben pochi di coloro che si avventurano sin qui possono dire di conoscere qualcosa di preciso su questa dimensione. Si sa che è la dimora dei demoni, dei diavoli e di orrori ben peggiori immersi in paludi mefitiche, mentre l'aria irrespirabile viene spazzata da tempeste di fuoco e piogge acide.

DIMENSIONI

Anche per il più saggio è impossibile comprendere il multiverso nella sua interezza. In esso tutto si origina e tutto finisce. In ogni civiltà progredita vi è un riferimento a qualcosa di ignoto, profondamente alieno e inconcepibile. E' possibile che le dimensioni da noi comprese siano solo una parte del tutto, e che molto ci sfugga completamente. Alcuni parlano di "spazi" tra le dimensioni, in cui è possibile che qualcosa possa "filtrare" attraverso di esse.

PIANO TEMPORALE

Alcuni filosofi e saggi sostengono che il tempo sia solo un'illusione creata dalla vita per far sì che il mortale possa comprendere i concetti di nascita e morte. E' possibile che in ogni multiverso esista una sorta di dimensione di controllo, un piano infinito da dove è possibile accedere a qualsiasi evento attraverso manipolazioni del tessuto della realtà. Si tratta di un argomento spesso dibattuto tra La Confraternita e i Custodi del Sapere.

STRADE DEI SOGNI

Si dice che l'essenza di ogni creatura che possieda l'abilità di sognare finisca in questo piano. I sogni sono un argomento denso di mistero: sono uno scherzo della nostra mente o è possibile che, quando dormiamo, il nostro spirito possa entrare in una dimensione completamente diversa?

CROCEVIA

Si tratterebbe di un luogo unico e leggendario, generato per servire da scalo verso tutti i mondi degli universi. La sua esistenza è stata solo teorizzata dai saggi della Confraternita e dagli studiosi dei Portali.

ALTROVE, MONDI DELL'OLTRE

Questi nomi generici rappresentano il concetto stesso di ignoto, il punto d'origine di tutto ciò che è sconosciuto e alieno. Da questi non-luoghi provengono creature innominabili, abomini e puri esseri generati dalla follia.

ROVINE ANTICHE



LI ASKARI POPOLARONO IL CONTINENTE ERE OR SONO. VISSERO IN CITTÀ DALLA BELLEZZA E VASTITÀ SCONFINATE PRIMA DI SCOMPARIRE DAL PIANETA, MA TRACCE DEL LORO PASSATO E DELLE LORO IMMENSE CONOSCENZE HANNO ATTRAVERSATO I MILLENNI PER SOPRAVVIVERE SINO AD OGGI.

Un esempio è la presenza delle Rovine Antiche. Si tratta di enormi complessi strutturali, per la maggior parte affondati nella superficie: solo gli avventurieri più temerari e pochissimi membri della Società di Dorne sono riusciti ad esplorare queste antiche strutture. Di seguito sono riportati alcune descrizioni di cosa si celi all'interno di questi misteri archeologici.

XARTAR

Ex metropoli e probabilmente capitale degli Askari, Xartar è il più grande complesso sotterraneo conosciuto, formato da svariati dungeon collegati che si snodano nelle profondità della terra. Il centro del complesso si trova in una caverna gigantesca e per lo più preservata da tempo immemore. Creature di ogni tipo, mostri, fauna del sottosuolo, luce artificiale dagli edifici della città in rovina, provenienti da fonti sconosciute rendono Xartar uno dei più grandi tesori archeologici di Aumyr. Numerosi avventurieri sono periti tra le sue grandi stanze popolate di mostri e altre creature innominabili.

AVAMPOSTO DEGLI ESPLORATORI

Un insediamento nel sottosuolo funge da campo base per le spedizioni nella rovina di Xartar. E' presieduto da un gruppo d'élite della Società di Dorne, ma la sua posizione cambia spesso per evitare che troppi avventurieri attirino orde di creature verso la superficie.

GLI ANELLI DI XARTAR

La città in rovina è costruita in un'immensa grotta





sotterranea ed formata da diversi anelli o quartieri, ognuno con diverse protezioni e interdizioni arcane. Orde di creature di ogni tipo sembrano come rigenerarsi, alimentate dalla potenza dell'obelisco, e attratte in qualche modo dal centro della città.

QUARTIERE NORD

A Nord la città è un dedalo di strade sepolte e abitazioni crollate. Grosse radici semoventi avvolgono ogni costruzione e l'aria è spesso resa irrespirabile a causa di numerosi vapori e gas provenienti da alcuni geysir sotterranei. In questa parte del dungeon è possibile imbattersi in drow, beholder, myconid, creature fungiformi e altre aberrazioni.

QUARTIERE SUD

Tutta l'area è avvolta da una coltre spettrale e da una foschia che rende quasi impossibile orientarsi. Molti esploratori vengono afferrati da qualcosa che si aggira in questa nebbia aliena, nido di creature invisibili e sussurranti. La nebbia assorbe gli incantesimi, per cui non è possibile lanciare nessun

incantesimo nè arcano nè divino, a meno che non si trovi un modo per dissolverla temporaneamente.

QUARTIERE EST

La parte orientale del complesso è il dominio di una potente creatura conosciuta come Orgul. Gli esploratori della Società di Dorne riferiscono che esso possa essere un diavolo imprigionato in un corpo mortale e costretto a passare l'eternità rinchiuso e incatenato nel Pozzo dell'Ascensione, un vero e proprio sotto-dungeon ricolmo di servitori demoniaci, creature esterne e forse perfino un portale per l'inferno.

QUARTIERE OVEST

Una potente enclave di mind-flayer ha preso il controllo del quartiere ovest di Xartar, stabilendo qui un campo base presieduto da una Mente Antica attratta dalla sconfinata energia psichica emanata dall'Obelisco Eterno. Queste creature tendono a imprigionare e a schiavizzare ogni creatura diversa da loro, per servirsene come forza lavoro o come perverso divertimento.

L'OBELISCO

Al centro del dungeon si trova un'enorme scultura chiamata semplicemente l'Obelisco. La struttura è come conficcata profondamente nel terreno, e misura quasi un centinaio di metri d'altezza. Nessuno conosce la reale natura di questa costruzione, ma l'energia bluastrea che emana pare abbia numerose proprietà magiche, tanto da alimentare potenti macchinari e altre strutture circostanti la rovina. Molti pensano che sia addirittura più antica degli stessi Askari e che una volta toccata la sua superficie, si possano ricevere poteri immensi e al di là di ogni immaginazione. Il problema ovviamente è riuscire a raggiungere il centro di Xartar, impresa molto al di sopra di qualunque essere mortale.

ZIMARA

Zimara è il sogno proibito di ogni cercatore di tesori. Primo punto di scavo nelle profondità delle montagne, questa città degli Askari è stata ricavata da una serie di miniere e gallerie scavate con tecniche sconosciute, corridoi resi perfettamente lisci e tondi tramite la tecnologia antica. Le vene minerali non sono mai state prosciugate del tutto,

e tutto il complesso è ancora un incredibile sito dove è possibile trovare qualsiasi minerale, a patto di trovare poi la strada per la superficie. Si dice che nei tunnel circolari vivano varie comunità di razze reiette formate da un'amalgama di creature senzienti e non senzienti. In ogni caso, i minerali di Zimara sono tra i più ricercati al mondo.

MINIERE DI ZIMARA

Si tratta di un avamposto che costituisce l'ingresso principale alle miniere della rovina. Qui si possono trovare accampamenti di avventurieri, intagliatori, mastri gioiellieri e altri servizi. Molti rivendono in questo luogo ciò che ritrovano tra le gallerie tortuose sotterranee.

LE CAMERE CIRCOLARI

Si tratta di un complesso di tunnel e stanze circolari scavate con un metodo sconosciuto. Le pareti sono perfettamente lisce e sembrano essere costituite di pietra dura. All'interno vi dimorano strani costrutti e creature senzienti del sottosuolo. La magia delle camere viene alimentata tramite cristalli posti sui soffitti, o sui pavimenti della stanza.



ROVINE DELLA CITTÀ SPLENDEnte

Il cuore di Zimara, una città Askari costruita nel centro di una grande grotta sotterranea. È possibile trovare minerali rari e leggendari, a patto di riuscire a sopravvivere in un dungeon immenso popolato da orridi abomini, spore, costrutti fatti di cristalli e gemme e altri pericoli. Si dice infatti che una creatura dai poteri psichici abbia preso il controllo di molte creature.

LORNAT

Una grande fontana, ora prosciugata, costituisce tutto ciò che resta dell'antica città, al centro dei monti di Merosh. Coloro che si sono avventurati alla ricerca di questa rovina perduta riferiscono di costrutti in grado di animarsi secondo metodi arcani e meccanici, grandi stanze punteggiate da fontane e fauna sconosciuta, colonne intarsiate con motivi impossibili, spiriti erranti e altre stranezze. Tutte le voci sembrano comunque concordare sulla presenza di una o più grandi sale, una sorta di tempio sotterraneo, dove pare sia possibile trovare risposte sul proprio futuro. Le scarse testimonianze sull'esistenza di tutto questo rendono Lornat oggetto di supposizioni e mito.

LA FONTE

Le uniche rovine visibili di Lornat consistono in una grande fontana distrutta al centro di una piccola sulle montagne di Merosh. La costruzione è oggi considerata solo un mucchio di rovine dalla maggior parte degli avventurieri e ogni tentativo di divinazione in cerca di sorgenti arcane risulta vano.

I MISTERI

La Fonte è in realtà un potente dispositivo dimensionale che permette di raggiungere un gruppo di varie dimensioni che costituiscono la struttura di Lornat, chiamate "Misteri". Questi piani assumono forme diverse in base a chi vi accede, e la natura del piano varia in base all'allineamento e alla morale del viaggiatore. Si tratta sostanzialmente di un dungeon infinito, creato dagli antichi Askari per scopi misteriosi. Le ultime ipotesi della Società di Dorne riguardo questo luogo sono frammentarie. Sicuramente si tratta di uno dei più grossi interrogativi di Aumyr e più in generale uno dei maggiori riguardo la cultura e la società Askari.

L'unica testimonianza riguardo l'esistenza di Lornat è contenuta nelle frammentarie note personali del famoso Esploratore Arvath Lindale. Ritrovato sulle montagne nel 1566 EC, il suo diario è attualmente conservato dalla Società di Dorne.

"La ricerca della Città Perduta di Lornat procede a passo spedito [...].

Il segreto per accedervi risiede tra le montagne.

... la conformazione del crinale di ponente [...].

Scesi nel tunnel abbiamo subito la sensazione di essere osservati. Lastre di ciò che sembra [...]

... subito ci ha meravigliati. Le camere interne sono lavorate in modo magnifico, niente fa pensare che la [...]

... un sistema così complesso. La creazione di [...].

Abbiamo perso [...]

... giorni senza fare nulla di rilevante, se non [...]

... ormai scrivo queste note senza la speranza che qualcuno un giorno le trovi [...]

... pensare a ciò che si trova dentro ognuno di noi.

Spero che tramite [...]

...la via per l'esterno."

I REM

Nessuno è in grado di stabilire dove si trovi con certezza. Avventurieri narrano di spedizioni nel deserto alla ricerca di questa favolosa "Città dalle Mille Colonne", e l'unica testimonianza di un luogo simile è giunta tramite degli scritti di un avventuriero reso pazzo dai pericoli mortali del deserto. Gli scritti parlano di una città piena di colori e di vita, alimentata da mille fontane che a loro volta sono alimentate da fonti di acqua sotterranea purissima e quasi divina. Irem è resa invisibile dalle tempeste di sabbia che la avvolgono e i frequenti miraggi che genera portano alla pazzia e alla morte anche gli avventurieri più esperti.

IL SENTIERO PERDUTO

La città vera e propria è raggiungibile soltanto attraversando una dimensione parallela nella quale è confinata. Vagando nel deserto è possibile imbattersi in alcuni pilastri sepolti nella sabbia. Attivare uno dei pilastri permette di raggiungere la dimensione e quindi la città. Essa è piena di creature "fuori fase", spostate su piani diversi, stranezze dimensionali come terre volanti e altro ancora.



IL SOGNO ETERNO

Irem è un sogno e questa è la definizione più adatta per descriverne la struttura. I pilastri del Sentiero Perduto non sono altro che un “diapason” che consente di “sintonizzarsi” sulle vibrazioni planari della dimensione in cui la città è confinata. In pratica Irem esiste nella dimensione del sogno ed è accessibile solo sognando vicino a uno dei pilastri attivati. Il passaggio tra le dimensioni non viene notato proprio per via della difficoltà a distinguere la realtà dal sogno. Le creature di Irem sono principalmente razze miste, djinni, dao e altri elementali. Non sanno di essere stati confinati in una dimensione parallela per cui ogni tentativo di comunicazione con i suoi abitanti in merito risulta vana, come se fossero magicamente convinti a non comprendere ogni argomentazione in tal senso. In città è possibile trovare botteghe, mercanti e altre curiosità. E’ possibile lasciare la città solo sognando Aumyr e aggrappandosi ad un ricordo passato particolarmente potente che ha avuto luogo sul continente “reale”. Molti esploratori non possiedono ricordi abbastanza potenti da poter effettuare il passaggio dimensionale e si smarriscono per sempre tra le bellezze della città perduta, tentando di sognare in eterno e diventando parte della struttura della città stessa.

OLOVAR

Questa città-dungeon volante è in realtà un ammasso di roccia gigantesco che, sfruttando il potere antico di enormi cristalli posti alla base si sposta costantemente sospinta dal vento, in ogni angolo di Aumyr. La città si può raggiungere solo volando, non essendoci mezzi conosciuti per individuare la sua posizione né per raggiungerla via terra. Stando alle voci, pare che spesso graviti sopra un vulcano per approfittare delle caldi correnti ascensionali generate dal calore e dal magma. Alcuni saggi sostengono che tramite il calore vulcanico i cristalli posti alla base possano ricaricare il loro potere e sostenere il peso megalitico della città. Anche se si parla di “città” in realtà Olovar è un gigantesco dungeon a cielo aperto, in tutti i sensi. Creature demoniache o esseri ancora più antichi, ombre nascoste e altre maledizioni attendono chiunque osi profanare questa tomba nel cielo.

IL DRAGO DEI CIELI

Si tratta di un complesso di pietra al centro della città, a forma di gigantesco drago. Al suo interno trova dimora un culto dedito all’adorazione di queste creature, nonché decine di esse in vari



stadi di anzianità. La Società di Dorne pensa che la struttura stessa possa essere un drago leggendario pietrificato e distrutto millenni or sono.

PORTO DEI VENTI

La rovina di Olovar è raggiungibile solo volando, e il Porto dei Venti è il luogo perfetto per attraccare la propria nave volante o altro mezzo che solca i cieli. Peccato che ora sia infestata da centinaia di spiriti e demoni del piano elementale dell'aria, che rendono impossibile ogni manovra d'attracco, in uno scenario di relitti fluttuanti, corde e ponti sospesi, pezzi di terra semoventi e altri pericoli.

GROTTE URLANTI

L'interno della montagna rovesciata che forma la base della città è un dedalo di grotte ricolme di potenti cristalli che con i loro poteri contribuiscono a mantenere in cielo tutta la rovina. Chiunque entri in queste grotte senza protezioni magiche viene assordato dall'assordante rumore del vento che entra tra mille anfratti. Lanciare incantesimi è quasi impossibile dato che il vento e il rumore rendono difficile il lancio degli stessi. Si pensa che da qualche parte in queste grotte vi sia un portale per il piano elementale dell'aria.

KANDROS

Kandros è considerata la Fucina del Mondo. Situata all'interno del più grande complesso vulcanico di Aumyr, è un dedalo di stanze di pietra lavica e ossidiana, temprate dal fuoco e dal magma.

La città vera e propria consiste di molte parti sprofondate nella lava, inaccessibili corridoi spezzati e altri paesaggi infuocati. Tutto il complesso è sottoposto a frequenti crolli e a cambiamenti dettati dal comportamento instabile del vulcano, parti si rimescolano e si rifondono continuamente, rendendo molto difficile la mappatura e l'esplorazione completa del luogo.

Ogni sorta di creatura ha preso il possesso delle stanze superiori del dungeon, e solo un paio di persone al mondo possono ancora riferire cosa si trovi nelle profondità del vulcano: una Forgia Antica, una enorme fucina dove è possibile creare oggetti meravigliosi e leggendari.



LA CITTÀ DEL FUOCO

Un grosso insediamento semidistrutto costruito su vari speroni di roccia immersi in una grotta gigantesca punteggiata da laghi di magma. Da qui si generano i vapori che si trasformano poi nella spessa foschia delle Montagne Nebbiose. E' un dungeon ricolmo di salamandre del fuoco, elementali, potenti incantatori e sette elementali (che qui hanno la loro dimora) e altre pericolose creature.

CAMINI OSCURI

Una serie di precipizi senza fine, intervallati da gruppi di rocce che stazionano e si spostano magicamente tra vapori alcalini provenienti dalle profondità. Tana di numerose creature illusorie (mutaforma, mimic, spiriti, nebbie vampiriche ecc) che manipolano i vapori per incenerire o far precipitare nel vuoto i malcapitati esploratori. Il sentiero per proseguire ai livelli inferiori della rovina passa tra questi speroni di roccia a strapiombo su precipizi mortali, costituendo anche l'unica strada percorribile via terra per raggiungere il sottosuolo.

CAVA DEI CENTO SENTIERI

Un'enorme labirinto di grotte, caverne, cunicoli, anfratti e laghi sotterranei immersi nella totale oscurità. Dimora di aberrazioni, incubi senza nome e tentacoli che afferrano silenziosi nel buio.

LA FORGIA ANTICA

Nella parte più profonda della montagna si trova una enorme stanza dalla volta semicircolare contenente un macchinario complesso, probabilmente di origine Askari. Si dice che in questo luogo sia possibile manipolare l'essenza del creato, il tessuto stesso della realtà, al fine di creare oggetti meravigliosi.

UULUMATSU

Un complesso di grotte invase da vapori acidi in grado di sciogliere all'istante qualsiasi creatura che vi metta piede. Si dice sia la dimora di un antico drago nero e che questo essere abbia costruito la sua tana utilizzando potenti artefatti.

PERDOL

Si dice che ben pochi abbiano sofferto quanto gli abitanti dell'antica città di Perdol. Alcune testimonianze trovate in superficie mostrano i resti di un insediamento splendente e ricchissimo, nel quale era possibile trovare ogni sorta di benessere materiale o spirituale. Successivamente, nel corso di un epocale terremoto, la terra sprofondò per diverse centinaia di metri nel buio del sottosuolo.

Decine di migliaia di persone trovarono la morte in un abbraccio buio e soffocante mentre tonnellate di terra ricoprivano e modificavano il terreno sovrastante. "La Frattura" di Perdol è una profonda fossa larga abbastanza da essere visibile dalle montagne circostanti. Ciò che resta della città è frammentato sul fondo, formato da diversi livelli collegati da ponti di pietra ormai quasi scomparsi.

Si dice che sia l'ultima dimora di alcuni spiriti del male e che chiunque voglia esplorare l'antica città trovi una fine simile a coloro che la abitavano.

LA SPACCATURA

La faglia di roccia in superficie è larga diverse centinaia di metri e spacca come una ferita il paesaggio circostante. Ai lati è possibile intravedere fragili strutture di legno e pietra ancorate a speroni di roccia. Il fondo del cratere è un denso insieme di nubi, nebbie, odori fetidi ed echi di creature senza nome.

LA CITTÀ DEI PONTI

Parte del centro cittadino di Perdol era costituito da una serie di abitazioni collegate da ponti e questo fa pensare che la città sorgeva già in antichità su un canyon naturale, punteggiato da bastioni di roccia centrale che sostenevano un intrico di insediamenti ancorati sulla loro sommità. In questa zona il terreno è instabile e si rischia costantemente di scivolare o di smarrire la via per il fondo del cratere.

PALUDE PROFONDA

Il fondo della rovina pare essere costituito da una immensa palude sulfurea, le cui nebbie eterne impedirebbero alla luce del sole di filtrare. Vi dimorano spiriti, funghi e altre creature ancora più pericolose, frutto della perversa evoluzione della fauna e della flora di questa stranezza geologica.





VALIMAR

Valimar è l'argomento preferito dalla gente di mare. Pare che esista una gigantesca città sottomarina al largo delle coste tra Laentas e Nordavind. Le storie marinare narrano di avamposti di creature del mare per scambi commerciali con le razze della superficie e continentali, navi sommerse convertite in abitazioni, tesori e statue sparse sul fondo, una luce verdastra che permea ogni costruzione rendendo la città visibile sul fondo dell'oceano. I racconti contengono un fondo di verità, poiché recenti esplorazioni hanno effettivamente dimostrato che la città esiste, ma non sono molti coloro che possiedono i mezzi necessari per raggiungere il fondo del mare, e altrettanto pochi coloro che riescono a rapportarsi con le strane e senzienti creature che popolano questo regno sottomarino.

L'ISOLA

Una piccola isola di superficie, non indicata sulle mappe per via della difficoltà nel trovarla. Costituisce la parte superiore della città subacquea di Valimar nonché un modo per arrivare nella città

senza possedere mezzi di immersione o capacità acquatiche. L'isoletta è abitata da diversi clan di creature marine, che stabiliscono un insediamento governato in modo indipendente.

TORRE DEGLI ABISSI

È un tunnel subacqueo verticale che porta alla città dalla superficie, lungo quasi un chilometro. Simile ad una grande torre sottomarina, questo luogo permette di accedere alla città tramite piattaforme interne semoventi. Viene controllato e pattugliato da orde di sirene, marid, salamandre acquatiche e altre creature del mare.

LA CITTÀ SOTTOMARINA

Il cuore della città è formato da costruzioni di materiale simile al vetro e dalle forme più strane, che contengono sia abitazioni che avamposti commerciali. È possibile ottenere il potere di respirare sott'acqua tramite una strana alga dai poteri magici, venduta quasi ogni dove. Gli stranieri e gli avventurieri non sono i benvenuti e ogni abitante del luogo osserva con estremo sospetto chiunque entri nella città.

GHERZUL

Conosciuta anche come “La Necropoli” è un grande città sotterranea formata da centinaia di catacombe connesse sia da piccoli cunicoli che da grandi tunnel. Con tutta probabilità in epoca antica era un gigantesco ossario o un cimitero molto importante. Il numero delle ossa fa supporre che l'ambiente del sottosuolo o la particolare conformazione della roccia abbia agito da conservante consentendo a migliaia di corpi di conservarsi più o meno perfettamente. Il controllo di Gherzul è affidato agli avventurieri della Fratellanza Rossa, nata originariamente con lo scopo di tenere sotto controllo l'enorme struttura e finanziata anche dalla Confraternita. Le catacombe non sembrano avere una fine e i suoi suoi pozzi di ossa, torri sotterranee, lunghe e lugubri caverne, aria malsana e altri pericoli, sono considerati uno dei luoghi più pericolosi di tutto il continente.

IL TEMPIO DELLA VITA

La prima struttura che si raggiunge attraverso l'entrata di Gherzul. Un tempo era un esteso complesso di camere e alloggi per sacerdoti, che si

occupavano di servizi funebri. Al centro del dungeon si trova una grande sala con un pozzo centrale (con scala a chiocciola laterale) che permette di raggiungere le catacombe sottostanti. Nel tempio è possibile trovare una guarnigione della Fratellanza Rossa che lo usa come campo base per le esplorazioni sottostanti.

CATACOMBE DELLA RESURREZIONE

Si dice che da qui si scatenò l'orda di non morti che invase il continente nel 110 EC. Si tratta di un dedalo di caverne scavate nel tufo e nella dura pietra: alcove, sepolcri e tombe senza nome dappertutto. La zona è pervasa da forti energie negative. Si pensa che siano generate da secoli di abbandono e di disfacimento, altri credono che sia per via della composizione particolare del terreno di questa zona del sottosuolo. Tanti stregoni e maghi si fecero seppellire qui per risorgere come non-morti o lich. In questo livello si trovano anche dozzine di piccoli templi e camere segrete accessibili solo a chi ne possiede la chiave.

CAMERE DELLA CONSERVAZIONE

Dungeon parallelo alle Catacombe della Resurrezione, qui si preparavano i corpi per la



sepoltura. Le stanze sono punteggiate da strani macchinari per il trattamento delle salme, ora per la maggior parte in rovina. Tracce di materiali Askari, come utensili, strani tubi e residui di arredi di metallo possono essere visibili su tavoli o alcove di pietra.

SEPOLCRO DI MOK-HOTHEP

Un complesso di stanze difficilmente raggiungibili, dotate di trappole mortali custodiscono le spoglie mortali dell'Imperatore-Dio Mok-Hothep. L'accesso per la sua camera sotterranea è stato teorizzato solo di recente, quando durante un'esplorazione sono state scoperte camere di pietra levigata adornate da strani geroglifici.

L'OSSARIO

Nessuno sa come si raggiunga questo livello del dungeon. Si racconta di come un grande pozzo cilindrico contenga un'enorme collezione di ossa di varia natura, numerose camere piene di strani macchinari per la lavorazione delle ossa e altri misteri. Sul fondo della camera cilindrica, pare si trovi una sorta di "tappo" che permetterebbe di scendere ad un luogo conosciuto come Sentieri della Notte Profonda. L'esistenza di questo strano dungeon sarebbe descritta in un antico tomo presente in una tomba dimenticata.

SENTIERI DELLA NOTTE PROFONDA

L'esistenza di questo luogo è stata solamente teorizzata ricostruendo alcune vecchie mappe risalenti all'epoca precedente alla colonizzazione. Probabilmente il vero segreto di Gherzul è nascosto in queste profondità irraggiungibili. I papiri riportano solo alcune enigmatiche parole riguardo a ciò che si trova alla base di Gherzul: *"Territorio inesplorato, sconosciuto. Esseri senza nome, entità del buio, ombre, divoratori di anima"*.

LHENG

Il modo migliore per descrivere Lheng è immaginarsi una torre rovesciata, o un cratere circolare, che si apre nel terreno, largo trecento metri e profondo almeno cinque volte tanto. Ai lati di questo cratere, una sentiero incastonato nella roccia e costellato da numerose grotte scavate sul fianco della voragine, consente agli esploratori di raggiungere

il fondo, o almeno così si pensa, considerando che nessuno è sopravvissuto per raccontarlo. Alcuni maghi, sorvolando la zona con degli incantesimi di divinazione, giurano di aver intravisto numerose creature spostarsi e volare fra i piani più bassi dello strano cratere, prima che un potere mai visto prima impedisse la visione di qualsiasi cosa si celasse sul fondo.

LA TORRE INVERSA

La grande apertura esterna. E' possibile scendere attraverso un pericoloso sentiero laterale, formato da migliaia di lastre di varie dimensioni incastonate nella nuda roccia. Durante la discesa si possono osservare numerose caverne che si aprono nella parete del gigantesco pozzo. Le aperture sono nidi di svariate creature molto pericolose, spesso volanti come imp e altre entità, che si divertono a far precipitare nel vuoto gli esploratori.

KOIANSTERRUU

Si dice che un gruppo di esseri alati mostruosi simili a gargoyle dimori in un castello di roccia lavica formato da stalattiti a strapiombo, a circa metà altezza del sentiero discendente. La zona è avvolta da migliaia di catene di metallo ancorate ad ogni lato del gigantesco pozzo circolare. Si pensa che queste possano servire ai gargoyle per intrappolare qualunque malcapitato che precipiti dal sentiero laterale discendente. L'esatta natura di questo luogo è ancora oggetto di accertamenti da parte della Società di Dorne. Alcuni Esploratori pensano si tratti di un luogo maledetto: a Lheng è fin troppo facile perdere la vita, il senno o qualcosa di peggio.

NIDO DI THOLKOR

Data la pericolosità di questa antica rovina, da sempre si crede che sul fondo di Lheng si trovi un enorme tesoro, o un oggetto dai poteri leggendari. Nessuno finora è riuscito ad esplorarne le profondità più recondite, anche se alcuni maghi specializzati in divinazione riferiscono di aver intravisto nella nebbia tentacoli, strane appendici prensili e numerose altre suggestioni di una creatura innominabile ed aliena.

6

ORGANIZZAZIONI



**U AUMYR LA VITA È DI BREVE
DURATA ED OGNI RAPPORTO
SOCIALE RIVESTE IMPORTANZA
CRUCIALE.**

Per questo nel corso dei secoli sono nate organizzazioni in grado di controllare e di gestire quasi ogni aspetto della vita quotidiana, dalla guerra alla guarigione.

Le organizzazioni cercano sempre nuovi membri ed alcune godono dell'appoggio della Confraternita, hanno sedi dislocate nelle taverne e offrono servizi variegati, in base alle loro competenze. Come pagamento utilizzano alcune ricchezze condivise dalla gilda, dopo la deduzione delle spese. Altri benefici possono essere ottenuti in base al rango e ai titoli conquistati.

LA CONFRATERNITA



**A CONFRATERNITA CONTROLLA
LA MAGGIOR PARTE DEL
MONDO, È SEDE DI ALCUNI
TRA I PIÙ POTENTI UTILIZZATORI DI
MAGIA E GESTISCE DI TUTTO, DAGLI
AVVENTURIERI ALLE TAGLIE, DALLA
GIUSTIZIA ALLA RELIGIONE.**

E' l'organizzazione che detiene il potere politico (supervisione territori, commercio e altro ancora). Benché incoraggi la scoperta della Conoscenza degli Askari da parte di vari avventurieri o esploratori, la Confraternita tiene spesso sotto controllo l'attività dei cercatori di tesori nelle rovine più estese o più

antiche, principalmente per impedire distruzioni o crolli, preservando alcuni dungeon come se fossero importanti siti archeologici.

STRUTTURA

Il centro del potere è rappresentato dal Consiglio, un gruppo ristretto di membri anziani della Confraternita. Sono famosi sia per possedere una straordinaria longevità, che per mantenere la carica fino alla loro morte. Ogniqualevolta si rende necessario eleggere uno o più anziani membri del Consiglio, viene indetto un Concilio che vede tutti i membri della Confraternita proporsi per il titolo. La votazione è un processo segreto che avviene nelle Stanze Interne del Palazzo dei Cinque.

La Confraternita recluta spesso avventurieri per svolgere qualche missione particolare, come recuperare antiche reliquie, esplorare dungeon o snidare mostri e creature in villaggi e città. La loro potenza li rende un ottimo datore di lavoro per gli avventurieri bisognosi di denaro.

REPUTAZIONE

La loro duplice gestione di potere politico e religioso li ha resi molto potenti, quasi come se rappresentassero il mondo stesso di Aumyr. Come ogni gruppo di potere, è sia amato che odiato. Generalmente il Consiglio della Confraternita appare pubblicamente per sermoni sulla diffusione della magia nelle sue varie forme, per promuovere la pace e la conoscenza. Alcuni fanatici cospirazionisti sostengono che sia solo un governo fantoccio e che ben altre realtà possiedano il vero controllo politico e territoriale del mondo.

SOCIETÀ DI DORNE



QUESTA COMPAGNIA È NOTA PER AVER ESPLORATO I DUNGEON PIÙ REMOTI E AVER UCCISO MOSTRI MOLTO DIFFICILI DA SCOVARE.

E' formata da molti esploratori, avventurieri ed eroi che hanno contribuito a mappare la maggior parte del mondo su incarico della Confraternita. Il loro lavoro è molto pericoloso, ma può essere anche molto lucrativo, i nuovi membri alle prime missioni spesso guadagnano abbastanza tesori da ritirarsi permanentemente dopo alcuni mesi.

STRUTTURA

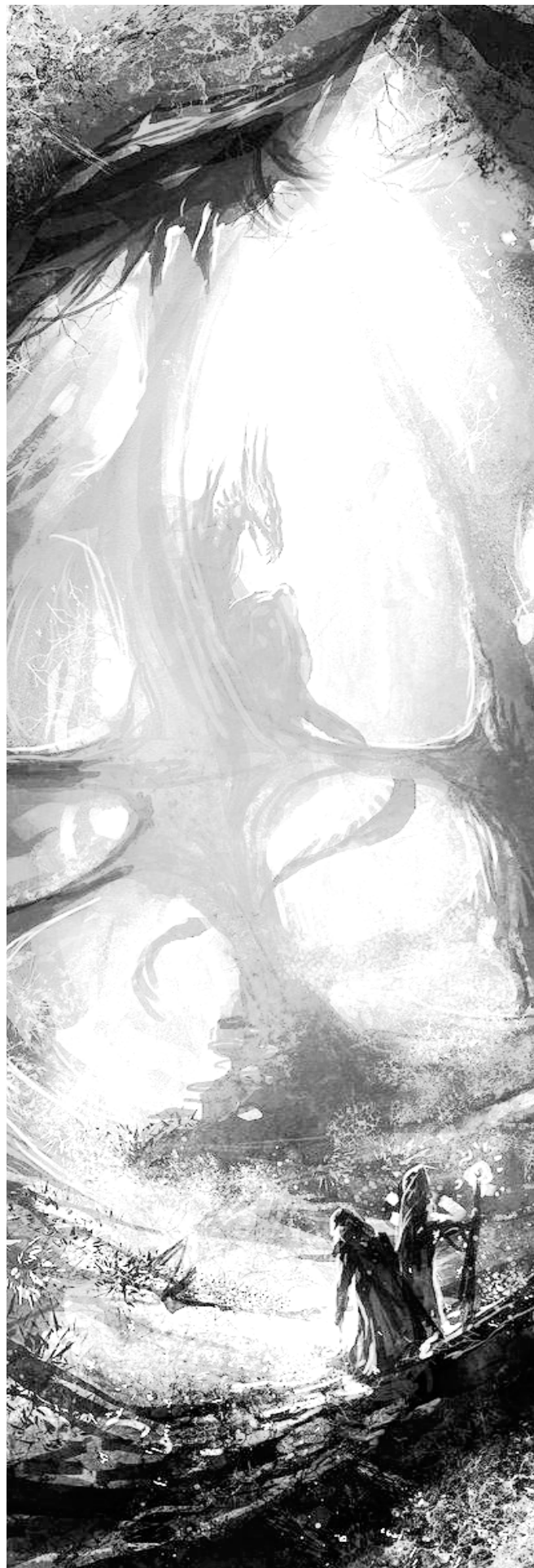
La Società possiede molti avamposti dislocati in tutto il continente (e oltre). La maggior parte dei membri è talmente esperta da operare in solitaria o in piccoli gruppi, ma sono soliti anche organizzare intere spedizioni quando il pericolo diventa maggiore, così come il rischio delle missioni. Sono comunque tutt'altro che avventati: il loro cameratismo è leggendario e per molti appartenenti alla Società, servire nel corpo scelto è un onore e un privilegio.

A capo di questa organizzazione viene eletto tramite votazione segreta un Grande Esploratore, che è spesso un avventuriero o un eroe che con le sue azioni ha contribuito all'avanzamento della Conoscenza o alla scoperta di nuove informazioni di interesse storico o archeologico.

REPUTAZIONE

La Società di Dorne, come la Guardia del Lupo, è molto ben vista anche dalla popolazione delle frontiere e in tutti i luoghi dove la protezione offerta dalla Confraternita è meno presente. Alcuni dei loro membri più navigati e coraggiosi vengono chiamati "Grandi Esploratori", una sorta di riconoscimento d'élite della compagnia, e spesso anche veri e propri comandanti della Società stessa.

Alcune teorie ritengono che questa organizzazione nutra obiettivi diversi dal semplice amore per l'esplorazione: essi potrebbero infatti essere custodi di Conoscenze segrete, celate agli occhi del mondo.



SPADE CROCIATE



**QUESTA LIBERA COMPAGNIA
È SPECIALIZZATA NELLA
SICUREZZA PRIVATA.**

I membri sono spesso mercenari destinati a proteggere magioni o carovane e altri sono assoldati come guardie del corpo personali da ricchi esponenti della nobiltà. Il lavoro è generalmente noioso ma la paga è stabile, con bonus elargiti per vari servizi eccezionali.

STRUTTURA

Si occupano di scorta armata, protezione mercenaria, reclutamento e addestramento truppe di soldati o incantatori specializzati in scontri magici. Spesso sono visti a fianco di carovane di ricchi mercanti, o a piedi come guardie del corpo di nobili o celebrità. Si pensa che utilizzino un sistema magico di comunicazione che consenta loro di scambiarsi velocemente informazioni segrete o comunicazioni per conto dei loro clienti.

Data la riservatezza dei loro incarichi, non esiste un metodo preciso di entrare nell'organizzazione se non quello di cercare di essere notati da qualche affiliato. In questo ambiente conoscere il proprio lavoro è fondamentale, e i nuovi arrivati sono spesso messi a dura prova tra incarichi impossibili, missioni suicide e altro ancora. Centro del potere è il Foro delle Spade, una sorta di consiglio di membri anziani e particolarmente potenti.

REPUTAZIONE

Chi assume una Spada Crociata sa di volere il massimo della sicurezza. Anche se solo nobili e grandi mercanti possono permettersi le cifre proposte dai membri di questa organizzazione, nel corso degli ultimi tempi sono aumentate le richieste di arruolamento. Probabilmente alcuni pensano che una vita di servizio attivo sia facile, quando in realtà non è così. Molti sono assunti in modo quasi permanente dai loro datori di lavoro e i più fortunati arrivano spesso ad occupare incarichi di potere considerevoli.

FRATELLANZA ROSSA



LI AVVENTURIERI DELLA FRATELLANZA ROSSA SONO VOTATI ALLA DISTRUZIONE DEI NON-MORTI.

Hanno sede nel paese-fortezza di Shieldbane, da cui lanciano frequenti attacchi contro gruppi di non-morti provenienti dalle vicine rovine di Gherzul o da altri dungeon.

STRUTTURA

La Fratellanza Rossa è finanziata, oltre che dalla Confraternita, dal Culto di Melian. I suoi membri sono chiamati "Fratelli" e possiedono una struttura gerarchica paramilitare, basata sull'anzianità di servizio. Per arruolarsi si può fare domanda direttamente all'ordine, anche se molti vengono arruolati dopo essere stati notati per via di qualche missione particolarmente eroica. Possiedono varie sedi, solitamente vicine a luoghi "infausti" quali dungeon, rovine o fortezze abbandonate.

REPUTAZIONE

I Fratelli, molto rispettati, sono visti come sacerdoti-guerrieri. Spesso affiancano i Figli di Hardon e i sacerdoti di Melian nelle crociate contro il male nelle sue varie forme. Ogni Fratello sa di avere a disposizione un sicuro alloggio in ogni luogo occupato dalla Fratellanza.

La loro missione è quella di proteggere il mondo dei viventi dall'attacco del mondo dei non-viventi. Sono per la maggior parte seguaci di Melian, ma non è escluso che l'adoratore di un'altra divinità possa entrare nella Fratellanza e scalarne i ranghi. Alcuni di loro sono anche membri della Società di Dorne, come consulenti o come esploratori attivi.

La grande conoscenza dei non morti frutto di secoli di guerre e studio, li rende anche esperti di esorcismi, possessioni e manifestazioni spirituali in dungeon, castelli, fortezze in rovina o sale sotterranee dimenticate.

C'è chi pensa che il controllo della Fratellanza Rossa sia in mano ad un gruppo di veggenti in grado di osservare il mondo da entrambe le parti del Velo, una sorta di dimensione "filtro" che separa il regno dei vivi da quello dei morti.



CUSTODI DEL SAPERE



**' UN GRUPPO FORMATO
PRINCIPALMENTE DA MAESTRI
SPESSE TROPPO ANZIANI PER
SVOLGERE LE LORO NORMALI FUNZIONI.**

Ne fanno parte anche tilizzatori di magia sia arcana che divina, ma soprattutto Sapiienti con un interesse accademico che spazia dall'insegnare a leggere a chiunque voglia imparare, all'utilizzo dei rudimenti di magia, e altro ancora. Per poter aderire come iniziati è usanza donare una parte dei propri beni all'organizzazione, ed in cambio vengono forniti tutti i vantaggi e le immunità diplomatiche degne di questo titolo. Sono generalmente di allineamento legale.

STRUTTURA

Ogni Custode è solitamente proprietario di un terreno o di un proprio maniero, donatogli dalla popolazione, ricevuto come dono per il suo rango o guadagnato tramite avventure e missioni itineranti. La maggioranza di essi spende il proprio patrimonio per edificare una biblioteca o fondare una scuola di magia, tutti luoghi adatti alla conservazione e alla diffusione del sapere divino e arcano.

Altri preferiscono avere il ruolo di precettori all'interno di piccoli villaggi o di grandi città. Il titolo di Maestro è apprezzato e ben retribuito in ogni avamposto civilizzato di Aumyr.

REPUTAZIONE

Gli anziani Maestri sono il cardine dell'istruzione e dell'alfabetizzazione per la maggior parte della gente del continente. Per via del loro ruolo all'interno di piccole società organizzate, la maggior parte di loro è benestante, il che gli consente di vivere in tranquillità per il resto della vita.

E' possibile che prima di ritirarsi a vita privata molti di essi siano stati avventurieri o eroi popolari, oppure che lo siano ancora quando ricevono il titolo di Maestro, completato il difficile percorso iniziatico chiamato "Noviziato Errante".





MERCATUS



**ORGANIZZAZIONE SEGRETA
COSTITUITA DA UN'ÉLITE DI
COMMERCianti RIUNITA PER LA
GESTIONE DELL'ECONOMIA MONDIALE,
PER SCOPI DI CONTROLLO E POTERE.**

La loro esistenza non è ufficiale, ma è stata teorizzata di recente da parte di un folto gruppo di fanatici complottisti. Se consideriamo il commercio un organismo vero e proprio, essi sono coloro che lo controllano in modo occulto, attraverso il controllo del denaro e delle ricchezze. Sono generalmente di allineamento caotico.

STRUTTURA

Non hanno una sede conosciuta, e sembrano divisi in gruppi territoriali che reclutano privatamente ogni nuovo membro. Alcuni di essi vengono contattati dopo essere stati testimoni di eventi particolari legati alle loro macchinazioni.

Gran parte della popolazione è comunque ignara della presenza di questa organizzazione, convinta che non sia possibile esercitare nessun tipo di controllo su prezzi, domanda e offerta, per via della complessità commerciale e della frammentazione del mercato fra i territori.

REPUTAZIONE

Spesso è considerata il mandante occulto di molti episodi enigmatici e oscuri della storia. Alcune azioni di questa organizzazione comprendono: sparizioni di carovane con merci particolari, impoverimento di zone strategiche atte a scatenare rivolte e controllare la paura del popolo, complotti nelle corti reali, e molti altri eventi di importanza sociale, storica o politica.

Molti pensano che il loro vero potere risieda nel fatto di avere tra le proprie fila intere corti, o rami meno famosi di governi, come i controlli commerciali, la gestione delle comunicazioni e in generale di tutti i servizi svolti all'ombra di organizzazioni più in vista.



FIGLI DI HARDON



OSTITUISCONO UNA COMPAGNIA DI GUERRIERI FORMATA DA EX SOLDATI, POTENTI CONDOTTIERI, BARBARI E IN GENERALE GENTE CHE HA DEDICATO LA PROPRIA VITA ALLE ARTI DI COMBATTIMENTO.

Svolgono varie funzioni come guardie, scorte (alcuni di loro sono membri anche delle Spade Crociate e di altre Compagnie) e dietro compenso possono insegnare le basi della guerra anche a chi non ha mai tenuto in mano una spada. I Figli di Hardon sono un'organizzazione uniti da uno spirito di appartenenza comune, forgiata dal fuoco di mille battaglie. Sono generalmente di allineamento legale.

STRUTTURA

Anche se possiedono una base principale a Fivestar, utilizzano le taverne come punti d'incontro.

Il reclutamento avviene soprattutto nelle grandi città ma bisogna passare una selezione orientata al combattimento per poter avere il titolo di Membro a tutti gli effetti. Una volta ottenuto il titolo, si viene ammessi nei ranghi dei Figli di Hardon a vita.

Alcuni di essi intraprendono un cammino esterno all'organizzazione, che spesso li porta a rinnegare la propria appartenenza, spesso in seguito ad incarichi risolti in tragedia o perdite di persone care.

REPUTAZIONE

La dura selezione rende i Figli di Hardon particolarmente adatti alla cooperazione e alla difesa di un gruppo, ma anche a diventare grandi Leader o Strateghi di Guerra presso governi o corti reali.

Per questo molti di loro diventano avventurieri, svolgendo servizi per il tempio locale. E' possibile imbattersi nelle loro guarnigioni ogni volta che si visita una città o un'area particolarmente ostile, visto che molti di loro, esperti di guerra e tattica militare, sanno occuparsi della difesa di un avamposto o dell'organizzazione di basi militari permanenti.

GUARDIA DEL LUPO



STITUITA NEGLI STESSI ANNI DELLA SOCIETÀ DI DORNE, LA GUARDIA DEL LUPO È FORMATA DA RANGER, ESPLORATORI E TUTTI COLORO CHE POSSANO VANTARE ABILITÀ DI SOPRAVVIVENZA NELLE TERRE SELVAGGE.

E' un'organizzazione indipendente, libera dal controllo della Confraternita. La loro storia è antica ed eroica. Solitamente si occupano di pattugliare foreste e boschi, ma anche luoghi meno verdeggianti come montagne, ghiacciai o deserti infuocati. Difendono i villaggi dagli attacchi di creature delle montagne, mantengono accordi diplomatici con tribù selvagge di Nativi, ed altro ancora. Si differenziano dalla Società di Dorne per il fatto che non svolgono un ruolo esplorativo, ma di controllo e di ordine territoriale, una sorta di alternativa alla Confraternita.

STRUTTURA

Storicamente hanno come quartier generale il villaggio di Deepwood a Boscoscuro (Dreamor), ma anche varie sedi distaccate, soprattutto in piccoli villaggi di frontiera. Negli ultimi anni il loro numero è aumentato per via delle frequenti esplorazioni di avventurieri in luoghi remoti alla ricerca di tesori o di conoscenze perdute. Alcuni pensano che la loro base sia il mondo stesso e che non possiedano una vera e propria sede ufficiale.

REPUTAZIONE

Sono tra i primi a svolgere incarichi pericolosi di esplorazione e di bonifica delle terre selvagge. I loro membri sono ranger e guerrieri esperti, in grado di sopravvivere nelle condizioni più estreme. Alcuni di loro preferiscono l'isolamento dalle grandi città, convinti che la vita possa offrire un'esperienza migliore all'aria aperta piuttosto che in case quadrate identiche e senza una storia da raccontare.



XAO-THOL



**MAGHI REIETTI, PAZZI
STREGONI, GUERRIERI
SANGUINARI, ASSASSINI**

**SONO SOLO UNA PARTE DEL FAMIGERATO
GRUPPO DEGLI XAO-THOL.**

Individualisti senza limiti, questa organizzazione comprende tutti coloro che non hanno problemi nello sbarazzarsi degli ostacoli per raggiungere i loro obiettivi, a qualsiasi livello di follia o ambizione. Sono generalmente di allineamento caotico.

STRUTTURA

Non hanno una sede. Si dice che reclutino solitamente tramite raccomandazione di altri Membri, che svolgono un ruolo di garante per il nuovo arrivato. Sembra che a capo di questo misterioso gruppo di indipendentisti si celi una fitta rete di cellule o gruppi autonomi a cui fanno capo altre cellule, rendendo impossibile risalire ai vertici dell'organizzazione, sempre se ne esistono.

Ogni membro sa di appartenere ad una cellula, un gruppo di persone che spesso sostituisce la sua famiglia, tanta è la quantità di tempo che alcuni di loro le dedicano.

Le cellule così formate vengono incaricate di diverse missioni, che possono andare dall'approvvigionamento di merci al sabotaggio di carovane o laboratori arcani.

REPUTAZIONE

Benché ritenuti dai più un gruppo sconclusionato di pazzi, eremiti o individui singolari, si dice che questa organizzazione nasconda una storia antica, che trova le proprie radici con l'arrivo dei Cinque su Aumyr. Le cellule di Xao-Thol sono spesso piccoli gruppi di maghi che si riuniscono in segreto per rispondere al volere dell'organizzazione, che manda loro messaggi segreti o in codice.

La natura degli incarichi è sempre diversa, ma le ricompense per servire gli Xao-Thol non tardano mai ad arrivare, sotto forma di favori, poteri o Conoscenza perduta.

IL CIRCOLO



**MEMBRI DEL CIRCOLO
CRITICANO L'OPERATO DELLA
CONFRATERNITA, SPESSO CON
MANIFESTAZIONI PUBBLICHE VIOLENTE
E ALTRE AZIONI DI CONTESTAZIONE.**

Sebbene la Confraternita sia alla guida del mondo e detenga la massima autorità in materia religiosa, sono in molti coloro che sostengono che essa rappresenti soltanto un organo di controllo e che abbia in qualche modo approfittato della venuta dei Cinque per acquisire un potere politico-religioso atto a governare il mondo.

STRUTTURA

Il gruppo è formato da ogni classe e da ogni razza convinta che la Confraternita debba allentare la sua morsa politica e religiosa sul mondo. Essi auspicano la creazione di un governo autonomo e non pilotato dai voleri di un gruppo di vecchi ed elitari stregoni. Possiedono molte sedi, anche se nessuna ufficiale, preferendo spesso l'anonimato nel quale i membri si riuniscono in piccoli gruppi per organizzarsi territorialmente. Sembrano possedere anche una fitta rete di spie che sorvegliano l'operato della Confraternita e degli affiliati che gravitano attorno ad essa, come avventurieri o eroi popolari.

REPUTAZIONE

C'è chi pensa che sia solo una gigantesca rete di cospiratori volti a sovvertire l'ordine costituito per il guadagno personale di alcuni membri celati al vertice dell'organizzazione.

Tra le sue fila sono comuni ladri, assassini, ma anche politici e governanti locali: contatti molto utili per chi voglia organizzare operazioni clandestine lontano dagli occhi onnipresenti del governo. Data la loro natura sovversiva, sono i primi responsabili di attacchi al potere costituito o altre azioni di rappresaglia o di guerriglia urbana. Il loro motto è "Libertà dai Pochi", ad indicare la loro utopia politica e sociale. Sono generalmente di allineamento caotico.



ORDINE DI GNOSIS



**APPRESENTA UN ANTICO
ORDINE DI EX-AVVENTURIERI
ED EROI, SAGGI ED EREMITI.**

Coloro che riescono ad acquisire una conoscenza superiore sugli Askari o sulla loro oscuro passato, a padroneggiare magie pericolose e ad osservare la natura stessa del creato, sono invitati ad unirsi all'Ordine di Gnosis, un piccolo gruppo di esperti, soprattutto formato da avventurieri veterani o famosi saggi, molto elitario e molto misterioso.

STRUTTURA

Non hanno una sede fissa e pochi conoscono gli affiliati in quanto vengono convocati quasi sempre da membri anziani della Confraternita e solo in occasioni speciali. Si pensa che il loro rapporto con la Confraternita sia molto stretto e che il loro luogo di riunione segreto siano le Cripte di Fivestar, luogo dell'Arrivo dei Cinque.

REPUTAZIONE

Essendo sempre interpellati in occasione di grandi dilemmi, consulte per problemi di guerre tra Regioni e altre problematiche maggiori, ogni membro è considerato al pari di un anziano della Confraternita: un individuo molto potente.

Molti sanno che la loro natura li rende spesso al di là di ogni forma di contenimento o di legge. In alcuni di loro si sviluppa un senso di superiorità e arroganza che nel peggiore dei casi può contribuire a destabilizzare l'equilibrio politico o sociale di intere regioni. Se vengono riconosciuti, tendono a preferire la solitudine o una vita molto modesta: sentendo il peso della Conoscenza su di essi, tendono a preferire ruoli da consiglieri o da maestri dietro le quinte degli eventi del mondo.

I detrattori di questa organizzazione pensano che essi partecipino ad incontri segreti volti a manipolare le coscienze di interi governi solo per il gusto di vederli "danzare" in base al loro desiderio o alle loro ambizioni personali.

7

ALMANACCO



UMYR È UN MONDO DI INFINITI RACCONTI E STORIE, BRULICANTE DI MISTERI E MAGIA.

Dalle semplici voci di paese alla vere e proprie imprese eroiche, sono molti gli avventurieri che hanno contribuito a forgiare la storia del continente, siano essi eroi leggendari o maledetti.

La scoperta dei Portali ha reso il mondo teatro di scoperte, eventi, battaglie e conquiste. Alcuni eroi possiedono poteri o artefatti in grado di stravolgere gli equilibri della magia, altri tramano nell'ombra in attesa di possedere abbastanza potere da creare un proprio posto nella storia. Su Aumyr tutti possono trovare il proprio destino, purchè si sia abbastanza desiderosi di cercarlo.

PERSONAGGI FAMOSI

AVONDER

Coloro che incrociano questo bizzarro personaggio, riferiscono di trovarsi di fronte un umano di corporatura ed età media, di bell'aspetto e apparentemente senza segni particolari, magari dedito alla ricerca di "vari oggetti" o completamente estraniato dal resto del mondo e dedito allo studio di qualche manufatto dalle strane proprietà magiche.

PERSONALITÀ

Avonder non ama molto parlare di sé. Preferisce essere vago riguardo le sue origini, anche se la sua linea di sangue pare essere in qualche modo legata all'unione di uno stregone e una ninfa dei boschi.

Indipendente da ogni punto di vista e malgrado la sua tendenza naturale ad essere un tipo solitario e contemplativo, non disdegna tuttavia qualche avventura o qualche bella bevuta in compagnia. La sua duplice natura e le sue strane passioni contribuiscono a renderlo bizzarro agli occhi di tanta gente, ma gli conferiscono anche una profonda stima tra le persone che lo conoscono davvero. Non sono rare le sue "vecchie conoscenze" anche in luoghi remoti o in Piani Esterni, e qualcuno mormora di averlo visto più volte in compagnia di personaggi molto influenti.

MOTIVAZIONI

In qualità di Adepto dell'Ordine di Gnosis, Avonder si dedica principalmente alla ricerca e la documentazione di vari oggetti che vengono creati da un Arcanista che ne abbia incluso dei poteri. Lo scopo è quello di creare una sorta di archivio con le istruzioni per duplicare e migliorare le conoscenze dell'Ordine, aumentare la consapevolezza delle popolazioni di Aumyr nei confronti degli Arcanisti e sensibilizzare le masse all'utilizzo anche pratico della magia.

ALYS ANTAR

Alys è un'abile assassina e spia. Conosciuta nel mondo dell'alta società con il soprannome di "Cacciatrice", la sua identità è un mistero. Si pensa che sia un'umana dall'aspetto avvenente e dalla letale capacità di uccidere silenziosamente: alcune regioni sono disposte ad offrire migliaia di monete d'oro per la sua cattura, anche se finora ogni tentativo di identificarla è stato vano.



STORIA

Alys è molto più che un'assassina, è una donna guidata dalla passione. Suo padre, Morgon Antar, un potente guerriero al servizio della Confraternita, venne brutalmente assassinato nel corso di uno scontro con alcuni membri del Circolo. Sin da giovanew Alys ha imparato a contare solo sulle proprie forze per sopravvivere nelle terre selvagge, in cerca degli assassini di suo padre. Otterrà la sua vendetta qualche anno dopo, contribuendo a sventare un terribile complotto volto a sovvertire l'ordine mondiale. Da allora le sue abilità letali sono tra le più richieste su Aumyr.

PERSONALITÀ

Nessuno può dire di conoscerla veramente. Abile manipolatrice e donna dai mille volti, può essere una valorosa alleata qualora si possiedano denaro, motivazioni o capacità sufficienti per incuriosirla. Contatta privatamente i suoi datori di lavoro, sempre con identità diverse. Molti pensano che viva a Damodar, anche se i suoi contratti la obbligano ad una vita sotto copertura.

ALTUS

In molti credono che Altus sia il più potente umano conosciuto. Arcimago, Saggio di Gnosis e Prescelto di Normod, i suoi metodi inquisitori e conservatori lo hanno reso popolare tra incantatori, maghi e stregoni, al punto tale di farsi eleggere Membro Anziano del Circolo Interno della Confraternita. Conservatore, è convinto che il sapere magico debba essere utilizzato solo da pochi eletti.

STORIA

Nel 2231 EC Altus è solo un altro povero orfano umano al servizio di Quiron Zandar, un vecchio mago perverso. Dopo molti anni passati in territori estremi alla ricerca di rari ingredienti arcani, una notte, un potente rituale arcano uccide Zandar e Altus riesce a salvarsi scappando dalla sua Torre Nascosta. Per molti anni diviene avventuriero vagabondo e offre i suoi servizi come mercenario. Le sue imprese volte all'ampliamento della conoscenza magica in tutte le direzioni lo fanno divenire Prescelto di Normod, cosa che allunga la sua vita ma raffredda il suo carattere.

PERSONALITÀ

Altus è inflessibile e ligio a perseguire un proprio codice di condotta personale. Ha dedicato la propria esistenza nello studio degli enigmi della magia arcana e divina, finendo per credere che essa, in quanto emanazione del sapere antico, debba essere usata solo da pochi eletti.

HERRAS L'IMMORTALE

Una misteriosa figura che viaggia con Serenil Emuniel. Coloro che lo hanno incontrato parlano di un umano schivo e solitario, preferisce l'azione alle parole. Si conosce poco di costui: si vocifera che possa essere un Paladino e che la sua anima non possa essere distrutta. Coraggioso, testardo e saggio, nutre devozione per La Profetessa Serenil Emuniel, la sua protetta.

STORIA

Herras nasconde un passato curioso. Il suo corpo è un costrutto magico di complessità eccezionale, e questo gli conferisce immunità a tutti gli attacchi

relativi al controllo della mente nonché tutti i vantaggi previsti per i costrutti. Non si conosce l'origine di questa sua particolare condizione. Durante i suoi viaggi Herras conosce molti avventurieri e ne condivide le imprese, fino a quando non incontra l'Oracolo di Melian, che gli preannuncia una nuova Era per Aumyr.

PERSONALITÀ

Herras è molto leale, che non tollera i tradimenti di qualsiasi natura. Possiede un animo gentile e quasi infantile, ingenuo ma allo stesso tempo forte. Herras ama la devozione in qualsiasi forma, la tenacia e la forza di volontà, in quanto la sua natura di spirito immortale lo rende consapevole di far parte di diverse realtà più grandi.

SERENIL EMUNIEL

Conosciuta anche come Oracolo di Melian, La Profetessa, La Veggente. Viaggia in compagnia di Herras l'Immortale, un misterioso paladino. E' dedita a servire Melian, come premonitrice e Alta



Sacerdotessa. La sua lunga vita e il suo status di Oracolo le hanno permesso di apprendere numerose abilità e poteri.

STORIA

Sin da piccola viene educata dai dettami del Culto di Melian, istruita come sacerdotessa e trascinata da un tempio all'altro per tutta la vita, senza possibilità di seguire una strada personale. Educata in modo regale, esperta di incantesimi divini, storia, cartografia e decisa ad aiutare chiunque, nel 2210 EC viene eletta Oracolo di Nayalis e prende servizio come Alta Sacerdotessa. Il suo contatto con Melian è così forte da farle assumere il ruolo di Prescelta nel 2270 EC.

PERSONALITÀ

Anche se nutre un profondo desiderio di emancipazione e avventura, Serenil viene sempre vista come Alta Sacerdotessa e il suo potere non la rende mai libera di intraprendere scelte di vita personali. E' comunque felice di impiegare la sua esistenza al completo servizio della sua divinità, sia in viaggio che nei templi.

UZU

Si tratta di uno spirito extraplanare dagli enormi poteri. Gli avventurieri più esperti dicono che riesca a possedere il corpo di qualsiasi creatura materiale, per scopi misteriosi. La sua influenza è così grande da attrarre accoliti sempre più numerosi che lo venerano come se fosse una divinità. Si dice che la sua vera forma risieda su un Piano sconosciuto.

STORIA

Nei secoli la Confraternita ha protetto e catalogato le rovine Askari per tutto il continente, e i suoi membri sono spesso entrati in contatto con antichi artefatti e magie di epoche dimenticate. Durante uno scavo segreto condotto da un gruppo di potenti maghi, sotto il Palazzo di Fivestar venne alimentato un Portale con le energie arcane sottratte alla roccia meteorica della zona. Questo potente rituale aprì un varco verso una dimensione sconosciuta. Nessuno sa cosa accadde successivamente. Del seguito non si conosce nulla. Tutte le informazioni presenti su Uzu sono state in larga parte poste sotto segreto da parte della Confraternita.



BACKGROUNDS



OGNI PERSONAGGIO HA UNA STORIA, UN PASSATO CHE LO HA RESO IN QUALCHE MODO CIÒ CHE È OGGI.

Ognuno ha la possibilità di fare la differenza per sé, per gli altri o per il mondo. Che tu scelga di essere una Luce di Melian, un Mietitore o un semplice esploratore, sono molte le vie che puoi intraprendere e i backgrounds che puoi utilizzare per entrare appieno nella vita e nelle vicende di Aumyr. Ecco alcuni esempi di backgrounds legati alle Organizzazioni più conosciute.

CACCIATORE DELL'OCCULTO

Si tratta di un insieme di avventurieri che ha dedicato la propria vita allo studio dei non morti. Coloro che scelgono la via del Cacciatore dell'Occulto sono spesso chierici, paladini o guerrieri. Svolgono la parte di investigatori e giustizieri, studiando per tutta la vita abitudini e caratteristiche di sette segrete, culti innominabili, orde di zombie, scheletri e altre creature maledette. Molti di loro appartengono alla

Fratellanza Rossa, per via dei numerosi obiettivi in comune con questa organizzazione.

INTERPRETAZIONE

Il tipico Cacciatore dell'Occulto è un avventuriero che ha giurato di scovare e distruggere tutto ciò che non dovrebbe oltrepassare il velo della vita. Durante i disastri delle Isole dei Morti del 110 EC, migliaia di persone rimasero orfane della propria famiglia o dei propri cari, trucidati da orde di creature infernali. Molti di loro entrarono nell'organizzazione che poi diventò la Fratellanza Rosa, e altri giurarono di distruggere ogni non-morto fino alla fine della loro vita. Non è raro vedere anche molti Paladini unire al loro Voto di Vendetta la carriera di Cacciatore e avventuriero itinerante.

La maggior parte dei Cacciatori dell'Occulto serve nella Fratellanza Rossa, sempre felice di avere tra i propri ranghi guerrieri specializzati e conoscitori della non-morte. Quelli che si uniscono ai Fratelli bramano di potersi avventurare, un giorno, nella famosa rovina di Gherzul, la Grande Necropoli: un dungeon immenso pieno di creature maledette.

Alcuni preferiscono offrirsi come mercenari, tentando di guadagnarsi da vivere tra i villaggi e città o cercando vendetta per via di qualche amico, fratello o compagno scomparso. Altri cercano



fortuna come esploratori solitari, saccheggiatori di tombe, chierici rinnegati ed eremiti. In tante taverne è possibile sentire racconti di numerosi avventurieri periti tra catacombe dimenticate, circondati nel buio da creature innominabili, ma sono anche molte le storie di eroi leggendari, veri e propri protettori e baluardi di speranza nell'oscurità della non-morte.

GUARDIANO DELLA FRONTIERA

In ogni luogo di frontiera alcuni eroi proteggono gli avamposti della civiltà dalle incursioni delle creature delle terre selvagge. Costoro spesso fanno parte di un'organizzazione conosciuta come Guardia del Lupo. I Guardiani della Frontiera sono guide esperte e avventurieri tenaci.

INTERPRETAZIONE

Molti Guardiani sono avventurieri o protettori di un piccolo villaggio. Le loro abilità sono molto richieste nei luoghi di frontiera e in tutti quelli dove lo sguardo della Confraternita non riesce ad arrivare.

Alcuni di essi sono membri della Guardia del Lupo. Fare carriera all'interno dell'organizzazione è una strada in salita ma ricca di opportunità: grandi tesori, combattimenti in villaggi all'estremo del mondo, abbattimento di grandi bestie e creature mostruose.

ADEPTO DELLA CONFRATERNITA

Un incantatore ha solitamente molte opzioni per avanzare nel potere delle arti arcane. Può svolgere una vita indipendente o unirsi a qualche avventuriero. Altri decidono invece di unirsi alla Confraternita, per usufruire di alcuni vantaggi.

Un Adepto della Confraternita è un personaggio spesso calcolatore e intraprendente. Scalare i ranghi della più antica organizzazione mondiale è un'impresa che pochi riescono a portare a compimento definitivo. Molti di essi decidono di ritagliarsi ruoli minori o di comodità, approfittando della copertura finanziaria e sociale offerta dalla Confraternita.

INTERPRETAZIONE

Una volta scelti dalla Confraternita, vengono

assegnati a una regione e divisi in base alle competenze acquisite nel corso di un periodo di addestramento al Palazzo di Fivestar. Tutti gli Adepti, siano essi volontari o frutto di una selezione preventiva, godono di determinati privilegi dati dal loro rango all'interno della Confraternita. Tramite la loro influenza all'interno dell'organizzazione, possono accedere a biblioteche o collezioni private, conoscono l'ubicazione di dungeon segreti o tesori protetti, possono reperire informazioni riguardanti persone, luoghi o interi villaggi e altro ancora.

Anche se vengono definiti Adepti della Confraternita, non sempre il loro destino è quello di passare la vita a lavorare per conto della Confraternita stessa. Molti di essi scelgono la via dell'avventuriero, per varie ragioni: che vogliano vagare per il mondo alla ricerca di tesori e reliquie perdute, o che semplicemente desiderino approfittare di alcuni loro contatti all'interno dell'organizzazione, la strada di ogni Adepto è misteriosa e ricca di opportunità.

SAGGIO DI GNOSIS

Sono visti dalla popolazione come eroi, nel bene o nel male. Data la loro profonda visione della Conoscenza sono chiamati a svolgere il ruolo di consiglieri alla Confraternita.

Non si conosce il numero esatto degli appartenenti a questo ordine esclusivo, ma il loro numero è in costante aumento, segno che ogni giorno potenti forze si muovono in segreto.

INTERPRETAZIONE

Sono individui enigmatici. In alcune regioni vengono adorati come veri e propri araldi divini, o Prescelti. A volte la loro natura li rende eremiti, schivi e poco propensi al contatto con altra gente. La Conoscenza offre loro molti poteri, paragonabili a quelli di potenti incantatori o grandiosi combattenti.

Il loro destino segue quello degli eroi e degli eventi del mondo. C'è chi pensa che in realtà siano una casta segreta di Askari ritornati e intenzionati a modificare il tempo e gli eventi di Aumyr. Spesso invece sono solamente individui benedetti o maledetti da poteri che perfino loro a volte stentano a comprendere a fondo.

LUCE DI MELIAN

Soltanto pochi individui nascono con il “Dono della Vita”, un potere innato che consente loro di curare le ferite tramite il tocco e guarire dalle malattie in modo miracoloso.

Costoro formano un gruppo scelto di protettori conosciuto come Luci di Melian.

Si dice che i loro sensi possano avvertire il male in ogni sua manifestazione, così come zone di energia negativa, o alterazioni del velo della non-morte.

INTERPRETAZIONE

Nati con capacità divine innate, sono quasi sempre avviati verso carriere clericali. Sono individui positivi, intenti a seguire un proprio cammino di fede. Nei villaggi di frontiera sono sempre i benvenuti per via della loro empatia e capacità di guarire le ferite.

Educato fin da giovani, il loro destino si snoda verso molteplici strade, una volta raggiunta l'età adulta. Alcuni decidono di insediarsi in villaggi o città. Altri svolgono la carriera di avventurieri itineranti, decisi a portare il potere del Dono a chiunque incroci la loro strada.

FIGLIO DI HARDON

Chiunque può diventare un Figlio di Hardon. Questi guerrieri fieri e spavaldi sono tra i combattenti più temuti di Aumyr.

Molti di loro divengono Strateghi al servizio di corti e governi. Altri intraprendono la carriera di avventuriero, per trovare dietro l'angolo sfide sempre nuove e avvincenti.

INTERPRETAZIONE

Divenire un membro dei Figli di Hardon viene considerato un onore per molti guerrieri. La loro disciplina permette di essere sempre pronti all'azione e tenaci in parecchie situazioni dove altri sarebbero pronti a fuggire.

Nel corso della storia molti appartenenti a questa organizzazione ne hanno sfruttato il sapere tattico e strategico, radunando eserciti per cercare di conquistarsi un ruolo all'interno della gerarchia militare della Confraternita. Oggi i Figli di Hardon

hanno spostato gran parte delle loro attività collettive a favore della comunità o di sé stessi. Si ricordano tanti eroi appartenenti ai Figli, così come molti Generali morti in battaglia nel corso dei secoli.

ESPLORATORE DI DORNE

Rappresentano l'incarnazione del perfetto avventuriero: un esploratore indomito e un saggio osservatore, preparato per sopravvivere in territori estremi. Pochi di loro si dedicano ad una vita stanziale, preferendo un panorama denso di rovine e territori da esplorare.

Ogni nuova rovina e ogni nuova scoperta sono per un Esploratore un momento degno di significato, mistero ed opportunità.

INTERPRETAZIONE

Chiunque è in grado di compiere un viaggio verso una meta sconosciuta, ma non tutti diventano degli Esploratori. La loro passione per l'ignoto sfida ogni costrizione fisica o mentale, contribuendo a prepararli per azioni spesso sconosciute e audaci. Guide preparate e spesso esperti a tutto campo, molti di loro si dedicano ad una vita densa di azione e pericoli, esplorando dungeon dimenticati, mappando zone remote o scoprendo nuove forme di vita animale o vegetale in qualche avamposto sperduto tra le montagne.

Il loro obiettivo è spesso il gusto della conoscenza ottenuta tramite la scoperta di reperti archeologici, o tesori perduti. La curiosità che li spinge può avere varie origini che spaziano dalla pura sapienza accademica fino alla mera ricchezza materiale.

Preferiscono viaggiare da soli o in gruppi ristretti. Per via del loro unico set di abilità, sono sempre i benvenuti in qualsiasi compagnia di avventurieri.

MIETITORE

I sacerdoti di Vel-Shar si definiscono Mietitori. Rappresentano e amministrano il volere della dea sul piano materiale.

Essi nascondono spesso la loro identità e la loro appartenenza al culto, per insinuarsi in ranghi politici, militari o governativi.



INTERPRETAZIONE

Data la natura del loro credo, spesso intraprendono carriere diverse, ma sempre legate agli ordini del Volere di Vel-Shar. Non tutti risultano essere solo fanatici di caos e distruzione. Altri preferiscono utilizzare le loro capacità per unirsi ad un gruppo di avventurieri in cerca di tesori e scoperte.

Anche se Vel-Shar pretende disciplina e devozione assoluti, a volte i Mietitori abbandonano ogni dipendenza dal culto per inseguire la propria strada personale. Ciò li porta a divenire abili ladri o assassini, abili ad infiltrarsi tra le fila di una gilda e corrompere potenti, così come a sparire in mezzo alla folla, rubare tesori e altre attività poco lecite.

MASTRO COSTRUTTORE

Architetti esperti, sono in grado di progettare e costruire edifici, castelli o interi quartieri cittadini. La loro opera è spesso al servizio della Confraternita per lavori di costruzione e mantenimento di palazzi governativi o religiosi. Alcuni di loro divengono avventurieri, stanchi di una vita tra pergamene, legno e pietra.

INTERPRETAZIONE

Anche se la maggior parte della gente pensa ai Mastri Costruttori come a un'organizzazione nanica, tutte le razze sono rappresentate in modo equilibrato all'interno dei vertici del potere. Questo porta diversi vantaggi anche per quanto riguarda la condivisione di conoscenze architettoniche o costruttive. Coloro che desiderano divenire avventurieri sono spesso grandi creativi, o studiosi in cerca di nuove idee o materiali per le loro creazioni.

DESTINO

Spesso il desiderio più grande di un Mastro Costruttore è quello di vedere associato il proprio nome a una grande opera o a un'invenzione che faccia progredire la storia del mondo, o che scuota le fondamenta dello stesso.

Non è raro che alcuni vecchi Mastri decidano di isolarsi in qualche luogo remoto per realizzare qualcosa di unico, il frutto del lavoro di una vita, testimone eterno della loro sapienza tecnica.

CURIOSITÀ E LEGGENDE



**OGNI TERRITORIO, STRADA, PAESE
O CITTÀ NASCONDE DEI SEGRETI,
EVENTI POCO NOTI O CURIOSITÀ
SPECIFICHE.**

In questa sezione troverai alcuni ganci d'avventura e alcuni luoghi utili per rendere ancora più ricche le tue sessioni di gioco.

IL MAGO NERO

(DUNMERE, NORDAVIND)

Ai bambini di Dunmere viene da sempre raccontata una storia sinistra. Secoli fa un mago si insediò in una grotta nel punto più alto dei Picchi del Gelo, per condurre degli esperimenti lontano dalla gente comune. La sua malvagità era senza confini e creò esseri abominevoli le cui urla potevano essere sentite fino a valle. Queste creature arrivavano nel villaggio durante la notte per rapire i bambini e portarli nelle grotte delle montagne. Cosa ci sia di vero in questa storia è un mistero, ma sono in molti a pensare che qualcosa di oscuro si annidi tra i Picchi del Gelo.

IL SIGILLO

(BREAN, VALDARN)

Alcuni membri dello Xao-Thol sostengono che la Torre Celeste sia in realtà un sigillo magico gigantesco e che sotto di essa si celi un pozzo profondo e segreto, luogo di riposo di una divinità morta. Sebbene siano state organizzate numerose spedizioni di ricerca e di scavo, nessuno è stato in grado di confermare o smentire questa leggenda.

CREATORI DI SOGNI

(NORDUR, ZEITAN)

La particolare configurazione del territorio rende la città di Nordur un luogo attraversato da potenti energie magiche. Nel 1899 EC una congrega di maghi scoprì un modo per sfruttare queste energie ed entrare nella leggendaria Dimensione del Sogno. A causa dell'esercizio di tali pratiche sconosciute e

pericolose, furono perseguiti dalla Confraternita e le loro scoperte risultano perdute ancora oggi.

LA VEDOVA

(HIGHPINE, LAANGOR)

Una piccola casa di legno e pietra grezza è uno dei luoghi più famosi e temuti della regione. Durante l'epidemia del 656 EC, la proprietaria della casa, una bellissima e giovane ragazza del popolo, si innamorò del figlio del Re di quel tempo, Anteron della Casata Feldgrave. Il loro amore era consumato in segreto, visto il loro diverso stato sociale. Lei sopravvisse all'epidemia, mentre il principe morì poco tempo dopo. Resa folle dal dolore, la vedova apprese oscuri incantesimi e, trafugato il cadavere del principe, sperimentò diversi rituali di natura necromantica. Il corpo del principe fu rianimato, ma la sua anima venne resa esule in qualche misterioso piano di non-esistenza. Le leggende dicono che ciò che resta della ragazza riposi ancora in un complesso dungeon sotto la vecchia casa e che il corpo del principe cerchi ancora la sua amata, vagando senza meta nei tunnel oscuri.

SALE INFERIORI

(DAMODAR, LAENTAS)

In tempi recenti è stato scoperto l'accesso ad un dungeon segreto sotto la città, una serie di sale e corridoi noti come Sale Inferiori. L'origine di questo luogo risale ai tempi degli Askari, e le sue stanze perfettamente conservate rieccheggiano di un potere sconosciuto che pervade il sottosuolo. Il complesso ha radici molto profonde, e gli accessi sono sempre ben sorvegliati: si mormora che La Confraternita stia tentando da anni di decifrare i misteri di questa struttura, senza nessun risultato concreto.

IL DORMIENTE

(KARTAR, KARTAREN)

In molti secoli di scavo nella miniera sono state estratte centinaia di tonnellate preziosi minerali. Pare che tra alcuni minatori ci sia un gruppo di zelanti fanatici convinto che la miniera sia in



realtà il corpo di un'immenso essere chiamato "Il Dormiente", sepolto in questo luogo da millenni.

FESTA DEL RACCOLTO

(ATANIS, AUMAR)

Una delle più grandi feste di tutto Aumyr, la Festa del Raccolto è un evento di portata nazionale, che coinvolge migliaia di visitatori, avventurieri e mercanti, uniti per celebrare la fine dell'estate. Per tutto il corso della festa, durante i giochi, balli, canti e libagioni offerte dalla regione di Aumar, nella Piazza del Sole si bruciano covoni di paglia, simboli di abbondanza e ricchezza. Alcune sinistre leggende riferiscono che in passato al posto dei covoni venivano bruciati criminali e negromanti, dopo alcuni brutali processi, presidiati dai rappresentanti di tutte le città vicine.

IL LABIRINTO DEL MAGO

(VELORAS, MEROSH)

Quando i Primi Coloni che si insediarono in questa zona scoprirono le Cronache del Mago, non avevano idea della profonda pazzia dello stregone che le

scrisse. Molti avventurieri narrano di un gigantesco complesso sotterraneo collegato da portali e campi di teletrasporto, creature vaganti per corridoi infiniti, ponti crollati, grotte naturali e altre meraviglie del sottosuolo. Il complesso sarebbe la dimora del vecchio mago pazzo che nel corso degli anni fece della zona sotterranea di Veloras il suo folle dominio personale. Nessuno ha idea di cosa aspettarsi in questo dungeon, né dei tesori che qui potrebbero essere nascosti.

LA CAMERA DEL TEMPO

(ELERIN, FAELAND)

Alcuni maghi del Circolo sono convinti che sotto la città si celi un dungeon chiamato Camera del Tempo, un antico e misterioso luogo Askari di cui la Grande Ruota sarebbe la parte superiore.

TUNNEL DELLA FOLLIA

(FELDRIS, KESSEN)

Soltanto pochi bardi conoscono l'esistenza di questo luogo, una sorta di dungeon nascosto ricolmo di stanze con prove da superare, esseri innominabili e



aberrazioni provenienti da reami remoti. Nessuno conosce l'esatta ubicazione del dungeon e si pensa possa essere trovato solo da chi è afflitto da una qualche follia o demenza.

FIVESTAR SOTTERRANEA

(FIVESTAR, DREAMOR)

Pare che sotto la città corra una rete di gallerie che confluiscono in una grande caverna sotterranea, che a sua volta si collega alle Cripte proibite ai visitatori. Anche se la Confraternita sacrifica enormi quantità di tempo e risorse per tenere segreti e chiusi gli accessi a questo mondo nascosto, i ladri e gli assassini più abili riescono ad utilizzare i passaggi come vie di fuga in caso di inseguimento.

I TESORI DELLE GROTTA GRIGIE

(VIRIANA, THANAROS)

Molti abitanti dell'antica viriana sono discendenti di schiavi liberati o gladiatori di pendor. Nel corso dei secoli, molti hanno portato ricchezze rubate o guadagnate nella città, nascondendole nelle grotte vicine, trasformandole talvolta in vere e proprie

cripte. E' possibile che ci siano molte grotte ancora inesplorate e tesori da ritrovare.

IL NIDO NASCOSTO

(PENDOR, THANAROS)

Il covo dei serpentiniformi di Pendor era in realtà l'estensione superficiale di una grande città sotterranea di creature aberranti. La versione ufficiale della storia ritiene che questa città immonda venne distrutta durante le battaglie del 1897 EC. Tuttavia sono in molti a pensare che La Confraternita abbia insabbiato gran parte della verità sulla faccenda, e che il Tempio del Serpente a Viriana possa essere ben più che un semplice santuario di Vel-Shar.

KAPHNUR SEPOLTA

(KAPHNUR, GWALDUR)

Non ci sono sotterranei a Kaphnur, perchè il sottosuolo è formato da un fiume infuocato che riversa costantemente magma nell'oceano. Qualcuno pensa che il fiume sia in realtà poco profondo, cosa che permetterebbe alla città di restare ancorata sul

posto anzichè riversarsi verso l'oceano insieme al terreno circostante. Gli strati inferiori di questo fiume sotterraneo, soprattutto nei pressi della Città Vecchia, nasconderebbero parti dell'antica Kaphnur, sepolte dal tempo e dalla lava.

IL SEPOLCRO DEL DRAGO

(KHORALIS, INKARI)

Si pensa che il potente guerriero nativo Arak-Thorak conosciuto come "Il Cavalcadraghi" sia sepolto sotto la città in una grande tomba segreta piena di tesori, trappole e creature mortali.

L'ORDINE DEI VELATI

(MEENTUM, INKARI)

Molti sanno che le caverne e i tunnel sotterranei di Meentum si collegano con il sottosuolo. Pochi invece sanno che da secoli, un gruppo scelto di eroi protegge in segreto la città da pericoli, invasioni e oscuri pericoli che provengono dal buio del sottosuolo.

LEGAME EMPATICO

(NAYALIS, LAENDIL)

La foresta trae linfa vitale dalle energie degli abitanti di Nayalis. Probabilmente è un effetto derivato dalla potenza dell'artefatto conosciuto come il Seme del Mondo. Se esso venisse distrutto, tutta la foresta ne risentirebbe profondamente, danneggiandosi inesorabilmente fino a morire.

IL VILLAGGIO SILENZIOSO

(SILVERSTONE, JHERT)

Ogni tre anni, durante le ultime notti del Decimo Mese, fuori dalla città appare un'intero quartiere fantasma chiamato "Villaggio Silenzioso". Gli spiriti si dicono essere antichi abitanti di Silverstone e risultano per lo più cordiali. In realtà si tratta davvero di una parte della città esiliata sul Piano Etereo per effetto di un'antica maledizione.



IDEE PER AVVENTURE



UASI TUTTI I PARAGRAFI DI QUESTO LIBRO CONTENGONO, UNITI ALLE DESCRIZIONI, SPUNTI PER DIVERSE AVVENTURE.

Sia che si voglia esplorare un dungeon per qualche ora, sia che si intenda creare un'intera campagna, ecco alcuni spunti per iniziare ad addentrarsi nelle storie tipiche di Aumyr.

LA PRINCIPESSA RIBELLE

La figlia di un vecchio sovrano sta per ereditare tutto il patrimonio e il regno del padre, ma al posto che governare il suo popolo, preferisce fuggire dal castello e diventare un'avventuriera. Il Re offre una ricompensa per chi riuscirà a dissuaderla da questa folle idea e a farla tornare a palazzo.

ULTIME VOLONTÀ

I PG trovano un membro della Società di Dorne in fin di vita all'interno di un dungeon. Egli, prima di morire, afferma di aver scoperto un grande segreto che coinvolge i vertici della Società stessa e consegna un amuleto che, come prova, dovrebbe condurre ad un membro oscuro dello Xao-Thol. I PG sapranno di essere braccati da un gruppo di fanatici che tenteranno di ucciderli ad ogni incontro?

FURIA INFUOCATA

Uno straniero impazzisce e comincia a seminare il panico lanciando incantesimi di fuoco e distruggendo diversi insediamenti. Chi è, da dove viene e come mai è impazzito?

TRISTE DESTINO

Una parte della Foresta di Nayalis sembra soffrire di una sorta di malattia che impedisce agli alberi di crescere e il bosco stesso sembra che stia morendo. Qual è il mistero di questa maledizione? I druidi della foresta o gli elfi ne sanno qualcosa?





LE CREATURE DEL FIUME

Recentemente presso la sorgente del Fiume della Notte, nelle profondità inesplorate del bosco, sono state avvistate alcune strane creature intente a celebrare rituali in alcune grotte naturali. Un gruppo di esploratori sostiene di essere stato testimone del un rituale di evocazione di un mostro immondo.

LA LENTE DEL VERO

Un commerciante Nativo sostiene di conoscere un modo per creare una lente che, se installata su un elmo o usata come monocolo, sia in grado di mostrare al possessore abilità, poteri e stato di salute di un mostro o di una creatura umanoide.

SPIRITO DELLA BESTIA

Corre voce che alcuni stregoni del Nativi conoscano un modo per fondere l'anima con uno spirito animale, in modo da acquisire il potere di tramutarsi in una belva feroce a volontà. Si tratta solo di dicerie, o gli stregoni conoscono davvero un potere dimenticato e misterioso?

RECUPERO ARCANO

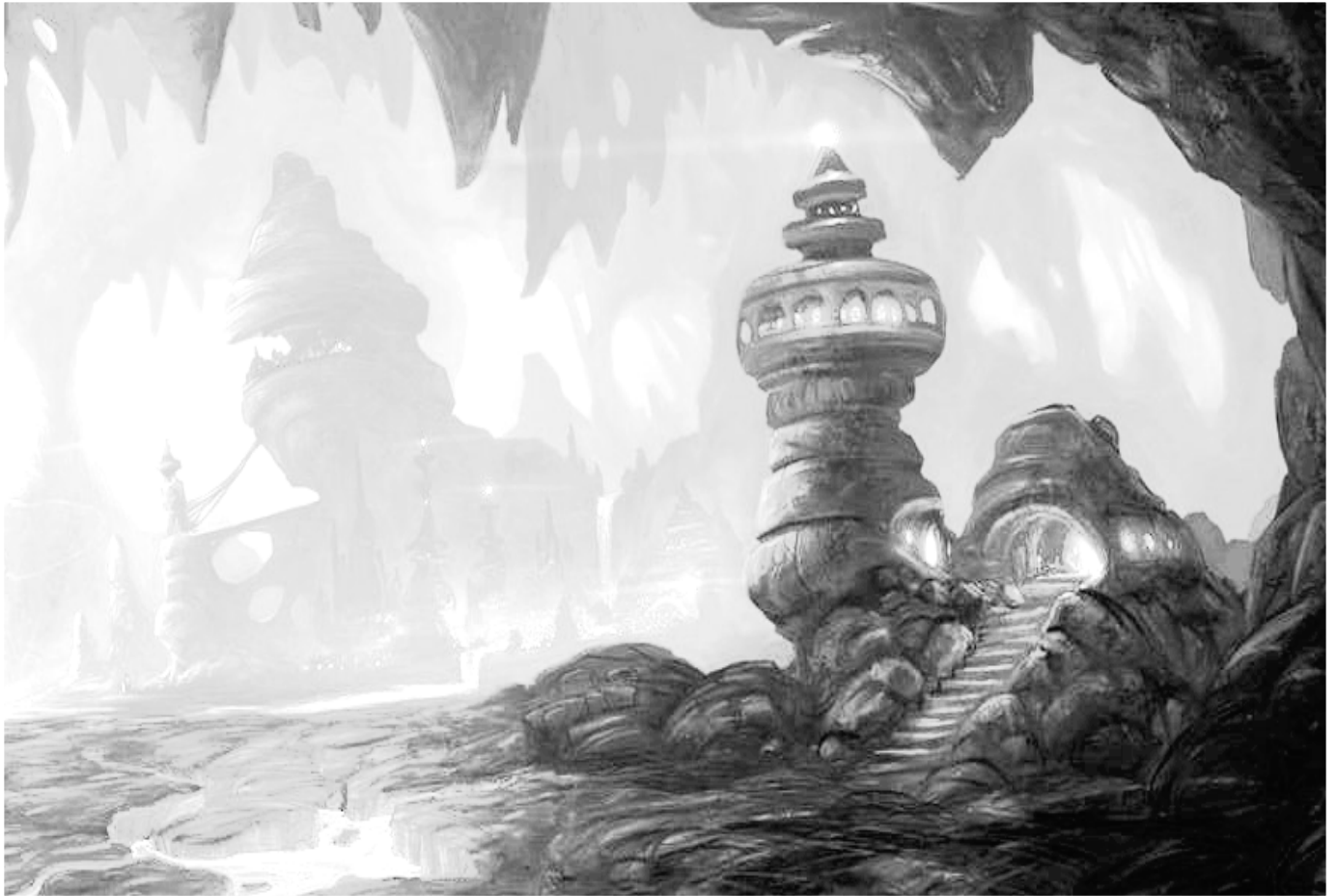
Il gruppo viene avvicinato da un mercante (non Nativo) che sostiene di possedere delle informazioni circa un oggetto sepolto in una tomba vicino a Meentum. La tomba in questione è un antico complesso funerario dedicato alla Grande Madre e infestato da mostri e creature di ogni genere. Si tratta di recuperare l'oggetto da una delle camere interne e di riportarlo in superficie dopo secoli di abbandono. Quali poteri nasconde questo oggetto e come mai il mercante ne ha un bisogno così disperato?

DISPERSI

Un gruppo di famosi membri della Società di Dorne si è perso nella Foresta di Ebor a caccia delle rovine di una città leggendaria piena di tesori e strane creature.

L'IMMORTALE

Si vocifera di un costrutto senziente fuggito da un laboratorio, che possiede un oggetto per mutare il suo aspetto e che si nasconde tra la gente comune. L'ultima volta è stato visto lavorare come apprendista



in una fucina, ma è scomparso dopo che il fabbro si era accorto che il suo apprendista non riposava quasi mai. Dove si trova ora questo essere e quali sono i suoi obiettivi?

ESPERIMENTI INNATURALI

Un druido reclama la proprietà di un bosco ed inizia ad effettuare strani esperimenti sugli animali, contaminando le falde sotterranee del fiume vicino con resti di creature. La situazione suscita grosse preoccupazioni tra la gente dei vicini insediamenti.

IL TEMPIO DELLA LUNA

Durante una traversata nel deserto, i PG scoprono i resti di una piramide semi- sepolta dalla sabbia. All'interno, statue di giada e numerose tombe raffiguranti creature mostruose sconosciute. Si tratta di una nuova e sconosciuta Rovina degli Askari oppure l'antico dungeon nasconde qualcosa di più misterioso?

TEMPUS FUGIT

Un PG viene contagiato da una malattia magica che si tramanda tramite contatto da persona a persona. La malattia consente al PG di fermare o accelerare il tempo avanti e indietro di 1 minuto, e di muoversi liberamente all'interno di questa frattura temporale per breve tempo. Tuttavia ogni volta che il PG usa questo potere, esso gli corrode la mente e obbliga ad affrontare una sfida mentale. Il fallimento determina la perdita permanente di parte della forza vitale del PG. La malattia può essere trasferita ad un altro essere umanoide, per fare ciò si deve fermare il tempo e toccare la creatura bersaglio.

RAPIMENTO ARCANO

Un anziano mago della Confraternita è sparito misteriosamente. Unico indizio: i resti di un portale dimensionale sul muro della sua camera da letto. La potente organizzazione offre un cospicuo tesoro a tutti coloro che siano in grado di ritrovare il mago scomparso.

CAMMINO NEL VENTO

Un inventore ha scoperto un modo per diventare invisibili senza usare la magia. Molti ladri vogliono impadronirsi di questo segreto e l'inventore è braccato da tutte le gilde di malviventi che tentano di ucciderlo per rubargli il segreto.

COMLOTTO A CORTE

I PG sono incaricati di scoprire per quale motivo il governante di una cittadina sembra comportarsi in modo inusuale. Presto scopriranno che la città è nelle mani di un gruppo di assassini e dovranno scontrarsi con una potente setta occulta.

IL CORNO DELLA DISTRUZIONE

Si dice che una tribù locale di giganti sia in possesso del Corno della Distruzione, un artefatto magico che, se utilizzato, consente di ridurre in polvere spesse mura di pietra (per esempio quelle di un castello). Alcuni Re preoccupati incaricano i PG di scoprirne di più e di recuperare il Corno dalle mani dei giganti.

IL SOSIA

Uno dei PG assomiglia in modo considerevole ad un famoso personaggio della regione. Viene avvicinato da un gruppo di persone che rappresentano gli interessi di questo personaggi famoso, e gli viene proposto di essere il suo sosia per 1d20 di giorni. Il personaggio originale è di frequente attaccato da gruppi di assassini e altri criminali. Il lavoro è pericoloso ma la paga è molto buona. Se il PG scoprirà trame nascoste o riuscirà ad estorcere informazioni preziose da uno degli assalitori, riceverà una ricompensa extra.

UN NUOVO SEGUACE

Mentre transitano per uno dei villaggi, uno dei PG viene avvicinato da un ragazzo (o da una ragazza) che desidera abbandonare la sua casa per diventare un'avventuriero. Questo giovane, anche se ingenuo, si dimostra abile e desideroso di imparare da uno



dei PG e vuole seguire il gruppo nei suoi viaggi. A seconda di chi lo affiancherà, potrà accedere ai livelli della classe del suo insegnante. Il gruppo troverà il tempo di insegnare al nuovo gregario i rudimenti del mestiere o vedranno questa opportunità didattica come una perdita di tempo?

LA TOMBA PERDUTA

In una biblioteca cittadina, durante dei lavori di ampliamento, vengono ritrovate delle catacombe antiche che racchiudono i resti di alcuni potenti maghi, inclusi un tesoro e svariati oggetti tra cui pergamene e libri di conoscenza magica perduta. La tomba viene posta in quarantena e sorvegliata in attesa di alcuni maghi della Confraternita, ma è solo questione di tempo prima che qualcuno tenti di rubarne i segreti.

MAGIA MORTA

Una città diventa zona di magia morta dopo la maledizione di uno spirito antico che crea una cupola sopra la città stessa. L'assenza di magia scatena non pochi problemi: i PG vengono incaricati di scoprire il responsabile e di consegnarlo alla giustizia.

FARSA

I PG vengono accusati dell'omicidio di un potente mercante, trovandosi nel posto sbagliato al momento sbagliato (per esempio, nel chiasso di una locanda o in mezzo ad un mercato cittadino). Essi dovranno scagionarsi confidando nelle loro abilità e nel giudizio del tribunale che li giudicherà, nonché lottare contro una setta locale di assassini che farà di tutto per incastrarli.

MUTAFORMA

Uno dei PG del gruppo viene preso di mira da un mutaforma che vuole acquisire le sue sembianze e per farlo assume ne assume l'identità cercando di non farlo notare agli altri membri del gruppo. Quali sono i suoi scopi? E che fine farà l'originale?



PORTALI NASCOSTI

Un'anonima taverna di paese nasconde un dungeon pieno di architravi sormontate da simboli sconosciuti. Il taverniere non ne ha mai fatto parola con nessuno, ed egli pensa sia una struttura costruita dagli Askari e che le architravi siano portali per altri mondi.

GUERRA DI FEDE

Un gruppo di chierici di Vel-Shar vuole separarsi dal Volere e forma un altro culto adorante una nuova divinità. Qual è l'identità di questo nuovo dio? Si scatenerà presto una guerra di fede?

FONTE VELENOSA

In un villaggio la gente comincia ad ammalarsi e i chierici non hanno idee su come fermare l'epidemia. Qualcuno sostiene che le acque della sorgente del villaggio siano state avvelenate.

FIGLIA DELLA NATURA

La figlia di uno dei contadini di un villaggio scopre di avere degli strani poteri legati alla natura. Prima che venga bruciata sul rogo come strega, i PG possono decidere se intervenire o meno per salvarla dal linciaggio. Che sia una delle Figlie della Grande Madre, una druida dagli enormi poteri?

IL POZZO SACRO

Si dice che nel pozzo di un villaggio sia possibile gettare delle monete d'oro per esprimere un desiderio e che questi si realizzino, se la persona è dotata di buon cuore. Superstizioni popolari o il pozzo è davvero dotato di qualche potente incantesimo?

DAL PROFONDO

Da qualche tempo in alcune grotte sulle montagne a Nord della regione si celebrano riti oscuri atti ad evocare creature mai viste prima. Chi c'è dietro a queste pratiche oscure? Da dove vengono le creature?



APPARSI DAL NULLA

Un intero villaggio, compreso di abitanti, è comparso dal nulla in mezzo ad una pianura. Da dove arriva questo villaggio e quali sono le spiegazioni per questo singolare evento?

ARMI MALEDETTE

Uno dei PG viene avvicinato da un commerciante che gli propone di acquistare un'arma magica potente per poche monete d'oro. Sembra un ottimo affare, ma quello che i PG non sanno è che l'arma possiede una maledizione terribile.

VISIONI DAL FUTURO

Un potente chierico di Melian possiede il dono della visione degli eventi futuri. Questo pone in crisi la fede di molte persone, che lo considerano un bugiardo, e attira le speculazioni di altri chierici circa la natura dei suoi poteri. Menzogna o Verità? Se questo profeta non fosse un Prescelto di Melian, ma l'araldo di qualche creatura demoniaca interessata ad acquisire nuovi seguaci?

IL TORNEO DI SKYREEL

L'Isola di Skyreel ospita il famoso Torneo quinquennale di magia e questo è l'anno giusto per poter partecipare. Al vincitore di questo torneo sono riservati i massimi onori in materie arcane.

ESPERIMENTI INNATURALI

Un druido reclama la proprietà di un bosco e poi inizia ad effettuare strani esperimenti sugli animali, creando grosse preoccupazioni nei paesi vicini.

POPOLO DELLA NOTTE

Uno dei villaggi visitati dai PG durante le loro avventure si rivela essere popolato da vampiri. Essi si nascondono fra la gente normale per poi diventare, di notte, sanguinari assassini.

CONOSCENZA BARDICA

Un bardo, sapiente e saggio conoscitore della storia di Aumyr, è stato imprigionato da alcuni maghi in



qualche grotta remota sui Corni delle Tempeste. Cosa vogliono i maghi da questo bardo e perchè è così importante?

GYAAARRHHH!

Per quale motivo un gruppo di goblin, capitanato da un elfo pazzo, assalta le carovane su passi di montagna? (NOTA: Questa avventura dovrebbe avere fini umoristici!)

LA GRANDE SFIDA

Un potente avventuriero, famoso per le sue imprese, sfida uno dei PG. Si affronteranno in una serie di sfide studiate per mettere in pericolo mortale anche i più tenaci.

AL LADRO!

Credendosi al sicuro in una locanda, i PG vengono derubati di tutti i loro averi nella notte. Il taverniere dice di non saperne nulla, ma in realtà tutta la città è sotto il controllo di una gilda di ladri.

LA STANZA SIGILLATA

Durante l'esplorazione di un dungeon, i PG trovano un tunnel sepolto dalle macerie. Dietro a questo nuovo tunnel presto si troveranno davanti ad una porta ancora più antica del dungeon stesso e sigillata con pesanti catene di una lega sconosciuta.

UN VIAGGIO SCOMODO

I PG vengono incaricati di scortare un convoglio e sembrerebbe un lavoro facile e ben pagato, se non fosse che i passeggeri della carovana sono licantropi e la luna piena è vicina.

LA FURIA DELLA MONTAGNA

I personaggi si imbattono in indizi che portano a supporre che un qualcuno stia armando i giganti delle montagne e li stia indirizzando contro un obiettivo preciso.



IDEE PER CAMPAGNE



UNA CAMPAGNA È UN'INSIEME DI AVVENTURE, CHE PORTA SPESSO GLI EROI A FARE LA DIFFERENZA NELLA STORIA DEL MONDO.

Il gruppo di eroi ha raggiunto livelli di potere mai visti per esseri mortali. Le loro azioni hanno plasmato e influenzato gli eventi del presente. E se fosse solo l'inizio di una serie di eventi ancora più memorabili? In questa sezione trovi alcuni spunti per creare le tue Campagne epiche su Aumyr.

Scopri fino a che punto i personaggi riusciranno a realizzare il proprio destino.

L'ISOLA MISTERIOSA

Una nave da trasporto attracca a Silverstone e i suoi marinai sostengono di aver scoperto un'isola sconosciuta al di là del Mare del Tramonto. Riportano racconti sconnessi e incredibili su mostri sconosciuti e una popolazione che è in grado di piegare la realtà con il proprio pensiero. Fantasie dettate dal delirio di solitudine oppure la scoperta del secolo?

INVASIONE ANCESTRALE

Un'enclave dello Xao-Thol scopre l'esistenza di un rituale scritto su alcune pietre, nascoste nella cripta di un piccolo villaggio di Nativi. Se il rituale venisse celebrato, permetterebbe la creazione di un portale dimensionale, in grado di aprire un passaggio su un piano negativo dimenticato popolato da ombre e da altre potenti creature dell'oscurità. Il gruppo sarà in grado di fermare il culto prima che sia troppo tardi?

CONQUISTA

Gli abitanti della città di Eathos, l'avamposto più a Sud del continente, avvistano all'orizzonte un grosso numero di quelle che sembrano strani galeoni dalle vele trasparenti, macchine volanti, chiatte semoventi. Questa flotta sembra dirigersi verso il continente con vento a favore. Intanto la notizia si espande velocemente in tutto il territorio, seminando il panico e ponendo molte domande

sulla natura di questi visitatori sconosciuti.

La popolazione della regione e del continente, è pronta per un'invasione su larga scala? E se al confine dell'oceano esistesse veramente una nuova terra ancora da colonizzare?

IL RIPOSO DEL CADUTO

Nel 180 EC, una famosa compagnia di ladri di Pendor, scoprì l'accesso ad una fitta rete di gallerie naturali. I racconti narrano di come questo luogo sia solo il primo di una serie di mortali prove create dall'antico semidio sovrano di Thanaros, Paartuk il Caduto, per proteggere la propria tomba. La Società di Dorne organizzò una spedizione formata dai più esperti avventurieri di Aumyr decisi a dipanare il mistero del luogo, ma nessuno di loro fece mai ritorno. Gli accessi alla zona furono poi sigillati con interdizioni magiche. Se si dovesse scoprire il luogo di eterna sepoltura del semidio, si potrebbe godere di una fama leggendaria.

UN VECCHIO NEMICO

Una setta occulta di stregoni ha scoperto un modo per trascendere il corpo fisico e viaggiare nel regno dei morti, e sta creando un esercito di spiriti e potenti non-morti per sovvertire il potere della Confraternita su Aumyr. Le voci dicono che a capo di questo culto vi sia un ex membro anziano della Confraternita, un potente mago esiliato.

GLI ALTRI EROI

Un gruppo di potenti avventurieri mette a ferro e fuoco una città reclamandone il controllo. Le città limitrofe non sanno come risolvere la situazione e sembra che la Confraternita non possa o non desideri intervenire in nessun modo. Il gruppo sarà chiamato a risolvere la situazione e si scontrerà con il gruppo di famosi eroi dall'oscuro passato.

MESSAGGIO DALLE STELLE

Durante una particolare configurazione stellare, uno degli Osservatori comincia a funzionare senza essere stato attivato, mostrando immagini di pianeti, persone, creature e zone planari sconosciute,



insieme ad una richiesta d'aiuto. Per svelare questo mistero i PG avranno bisogno di informazioni in possesso di un potentissimo mago rinchiuso ad Exus, la leggendaria prigione al di là del Mare delle Anime.

PROGENIE DIVINA

Un potente chierico afferma di essere il figlio di Hardon e Melian. I suoi poteri innati sono decisamente fuori dal comune e spaziano dal dominare il campo di battaglia al risorgere i morti. Il suo allineamento è caotico (ma non malvagio) e sembra vagare per il mondo con un gruppo di potenti avventurieri alla ricerca di qualcosa, o qualcuno. E' davvero un semidio o solo un impostore che si diverte a dimostrare il suo potere?

IL LABIRINTO E LA SFERA

I PG trovano in un luogo remoto una Sfera di pietra nera che emana una potente energia sconosciuta. Essa è un portale per un semipiano segreto popolato da creature mostruose disperse in un labirinto di trappole mortali. L'unico modo per tornare sul Piano Materiale è scoprire come utilizzare la Sfera e raggiungere l'uscita del labirinto.

DISPERSI NEL PASSATO

Chiunque vaghi per troppo tempo nelle cripte del Castello di Darkwind, si trova trasportato indietro nel tempo e finisce in un periodo oscuro della storia di Aumyr, prima dell'arrivo dei Cinque, dove il Castello era sede di una compagnia di mercenari sanguinari. Sopravvivere in questa semi- primitiva Era del passato è un'impresa estremamente ardua, data l'ostilità del luogo. Riusciranno i PG a trovare un modo per tornare sani e salvi nel loro tempo?

ECHI NOTTURNI

In alcune particolari notti, il visitatore che si trovi ad urlare il suo nome nella Valle dell'Eco, produce 1d4 di echi del suo nome nella Valle che si trasformano in copie fisiche di allineamento opposto di chi ha urlato. I dopponi cercheranno l'originale per distruggerlo, e apparentemente non possono essere distrutti.

SUSSURRI DI MORTE

Uno dei PG, esperto nelle arti divine, comincia a sentire strane voci nella propria mente che

sussurrano nomi, luoghi, date e altre informazioni. Si scoprirà che il PG in questione è diventato il veicolo del Volere di Vel-Shar e che ogni membro del Culto di Vel-Shar è sulle sue tracce per stanarlo e ucciderlo. Come è successo? La dea ha dei piani particolari per il PG? Egli approfitterà di questo nuovo potere per unirsi ai ranghi più alti del Culto, o cercherà di rimuovere questa “maledizione”?

L'ESTRANEO

I PG incontrano una persona che afferma di provenire da un'altra Era di Aumyr. Costui pare avere poteri sconosciuti e molto potenti, può manipolare il tessuto temporale e possiede una serie di abilità straordinarie ottenute utilizzando strani piccoli macchinari. Cerca di nascondersi dalla Confraternita e afferma che la loro sete di potere sarà in futuro causa di una catastrofe su Aumyr. Dice la verità? Come è arrivato in questo tempo? Quali sono le sue vere intenzioni?

IL FUGGITIVO

Per colpa di una sfortunata serie di eventi, il gruppo viene arrestato e posto in prigione. Qui i personaggi condivideranno la cella con un magro umano dalla schiena splendidamente tatuata. Costui mostra chiari segni di deperimento ma occhi attenti ed esperti. Darà una mano ai PG per fuggire o difendersi da ogni accusa a loro ascritta. Chi è costui e perchè si dimostra disponibile ad aiutare degli estranei? Cosa significa il tatuaggio che porta sulla schiena e quali sono i suoi scopi?

CONOSCENZA PERDUTA

Gli eroi vengono a conoscenza di una leggenda riguardo all'ubicazione di un favoloso tesoro Askari, ricolmo di oggetti magici di un'Era perduta nel tempo. Il suo ritrovamento costituirebbe uno dei momenti chiave per la storia della civiltà perduta precedente ai Nativi. La possibilità di un ritrovamento di tale importanza fa nascere nuove compagnie e organizzazioni interessate al recupero dei manufatti. Di che tipo di oggetti si tratta e perchè la Confraternita sembra ossessionata dal trovarli?



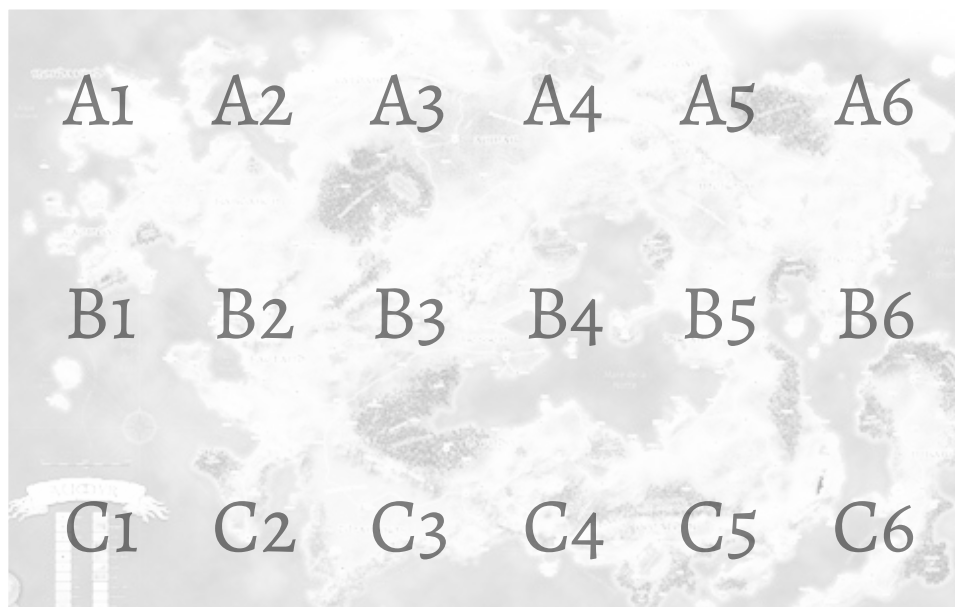
MAPPA DEL MONDO



**ELLE PAGINE SEGUENTI È POSSIBILE TROVARE UNA
MAPPA DEL MONDO DI AUMYR NELL'ANNO 2372 EC.**

Scegli una mappa e inizia subito ad ambientare le tue avventure e campagne di gioco, esplorando gli ambienti circostanti una città o una capitale.

Per assemblare tutte le mappe e costruire il grande poster di Aumyr, fotocopie le pagine di questo manuale e uniscile come segue:

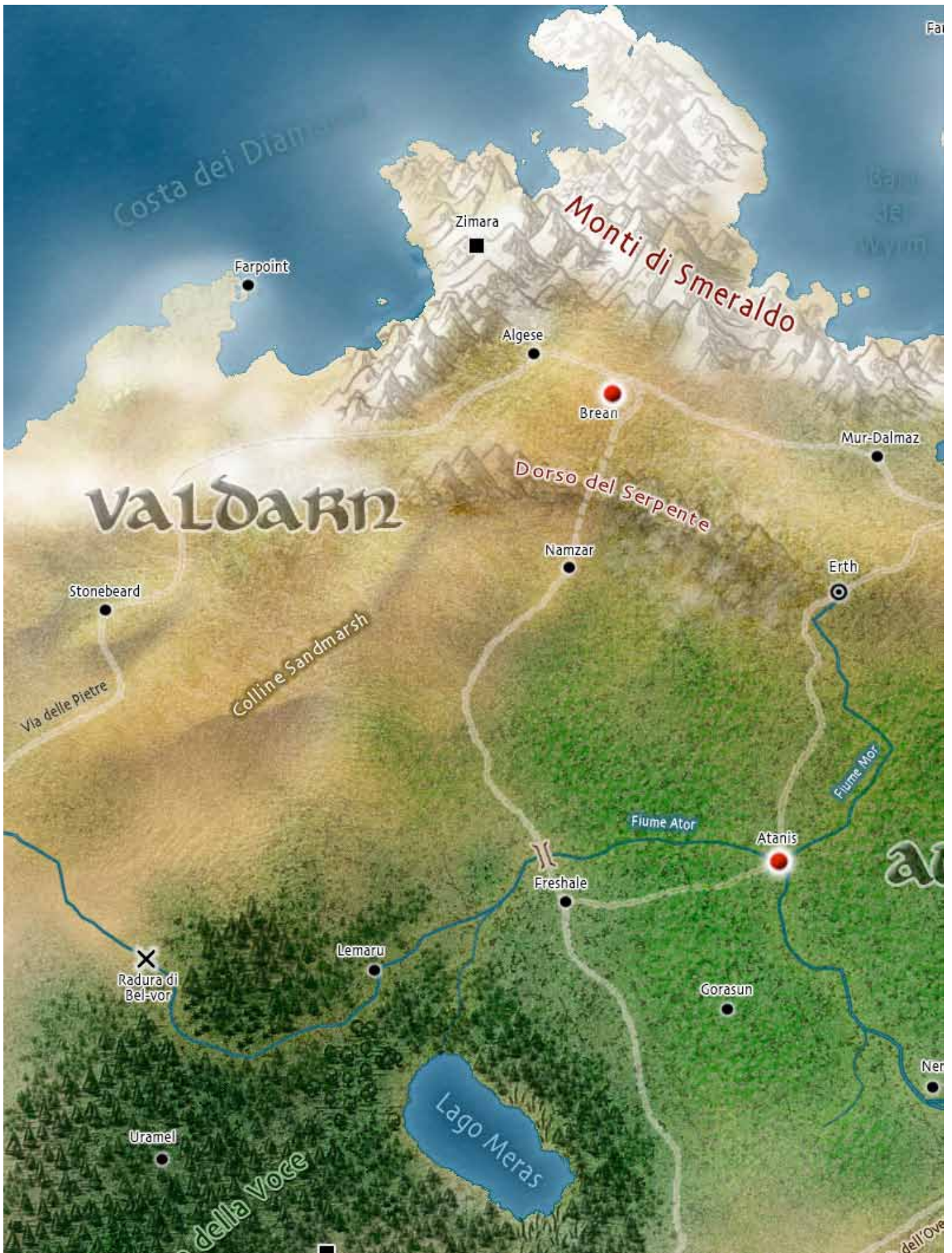




A1



A2



A3





A5

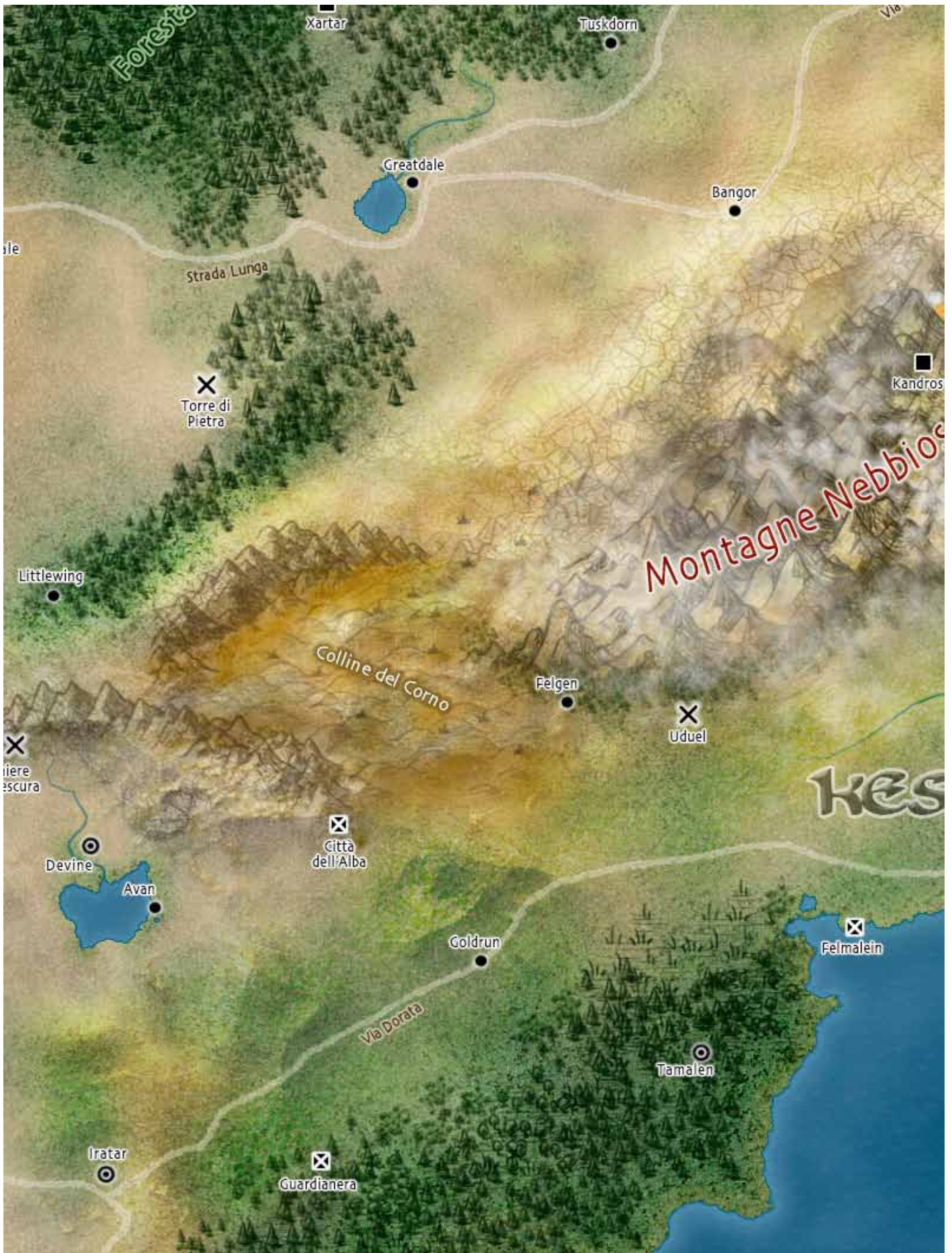




B1



B2



B3



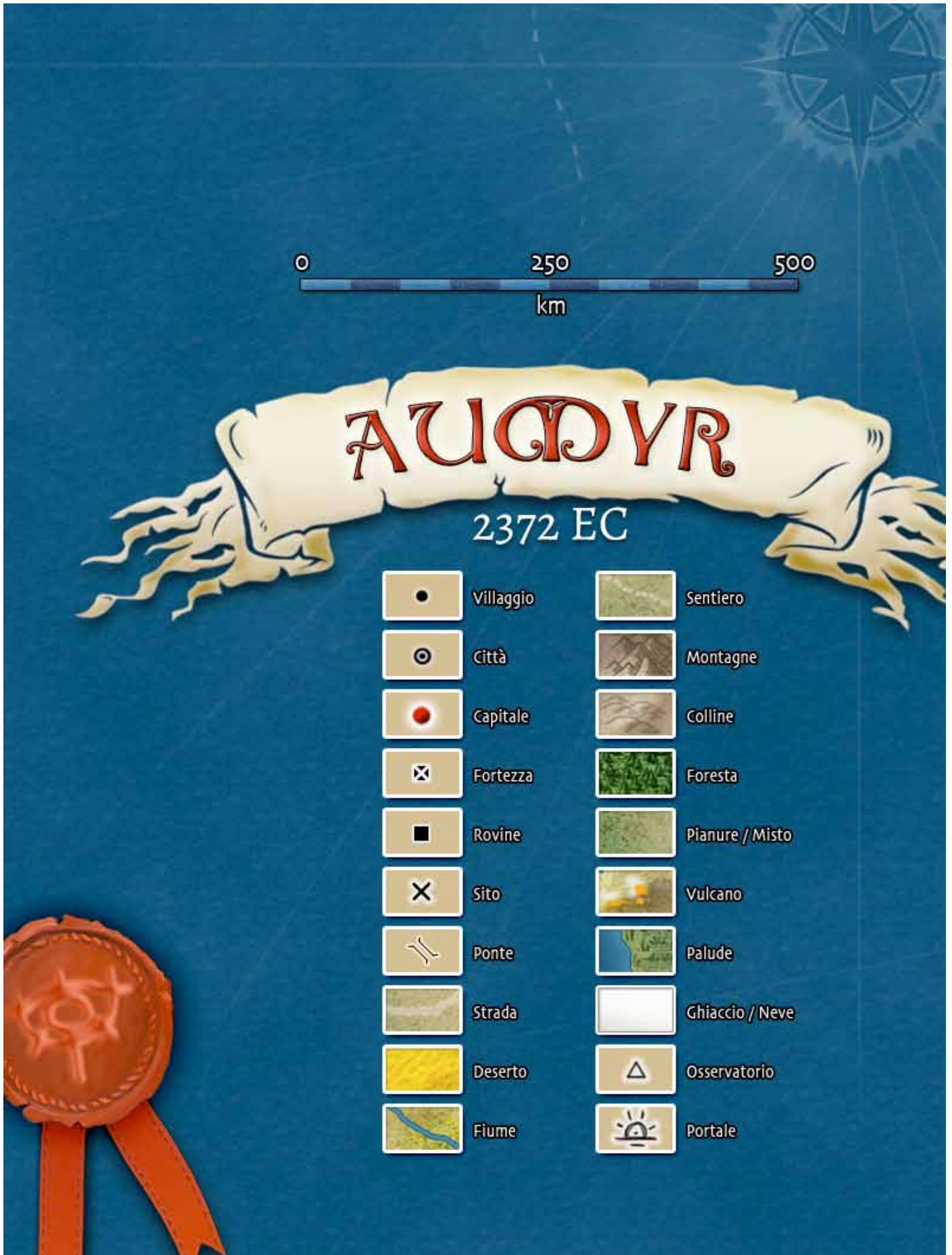
B4



B5



B6





C2





C4



C5

