

Ambientazione

Postato da SenzaNome - 2007/06/21 00:13

Poco più di mille anni fa, due antichi imperi occidentali, quello Suel e quello Baklunita, erano impegnati in un conflitto titanico. Le radici di questa animosità sono ormai dimenticate, ma il risultato della loro guerra finale ancora oggi anima gli studi degli storici moderni.

Dopo sessantatre anni di guerra, i Maghi del Potere Suloisi richiamarono la Devastazione Invocata sui Bakluniti, ottenendo una tale apocalisse che ciò che realmente accadde rimane sconosciuto. Intere città, nazioni e milioni di persone vennero rimosse dalla faccia di Oerth, cancellando tutti i segni della grande civiltà che una volta prosperava a nord delle Montagne Sulhaut.

Per vendetta, una congrega di Sacerdoti-maghi Bakluniti scatenò la Pioggia del Fuoco Incolore sui loro odiati nemici. I cieli al di sopra dell'Impero Suloisa si aprirono, e tutti coloro che si trovarono sotto di esso vennero ridotti in cenere.

Queste catastrofi divennero conosciute come i Cataclismi Gemelli, e ora le Steppe Aride e il Mare di Polvere sono il lascito dello scatenarsi di questo enorme potere. Migliaia sopravvissero ai Cataclismi Gemelli fuggendo ad est oltre le Montagne Crystalmist durante i primi anni del

conflitto. Gli Oeridiani, una confederazione di tribù stabilitasi tra i due imperi, prese le guerre come un segno da parte delle proprie divinità a continuare a migrare verso oriente. Essi furono i primi a entrare nelle terre che battezzarono con il nome di Flanaess.

Presto vennero seguiti dai Suloisi, che collaborarono saltuariamente con gli Oeridiani, ma che più spesso scesero alle armi contro di loro. Per più di due secoli Suloisi e Oeridiani si combatterono per la conquista delle Flanaess. I Suloisi persero spesso, e si trovarono ricacciati nelle parti più

periferiche delle Flanaess. Sebbene alcuni Bakluniti migrarono verso est, molti di più fuggirono a nord verso le montagne o le coste dell'Oceano Dramidj, dove la loro antica cultura ha continuato a prosperare fino ad oggi nelle terre di Ket, Zeif e Tusmit.

La più riuscita unione tra Suel e Oerid fu il Regno del Keoland, fondato circa ottanta anni dopo i Cataclismi Gemelli. Casate Suloise si unirono a delle tribù Meridiane sulle rive del Fiume Sheldomar e stabilirono un accordo di mutua protezione e controllo delle Flanaess occidentali. Di

tutti i regni fondati in quei giorni turbolenti, solo il Keoland è tuttora presente.

Lontano ad oriente, la più grande tribù Oeridiana, gli Aerdi, assoggettò sia le popolazioni indigene che quelle migratorie. Col tempo, il loro regno, Aerdy, conquistò tutte le Flanaess orientali. Il signore di Aerdy fu incoronato Grande Re e decretò che il territorio da quel momento in poi sarebbe stato conosciuto come il Grande Regno. Il Grande Regno sancì la nascita di un nuovo calendario, e con la Dichiarazione di Pace Universale, il sole sorse ad oriente con il primo giorno del primo Anno Comune.

L'Aerdy imperiale comprendeva possedimenti che si estendevano ad occidente fino all'odierna Veluna, controllando il Nyr Dyv meridionale con una piccola guarnigione situata ad un insignificante posto di scambio conosciuto come Greyhawk.

Alla fine, i Grandi Re Aerdi divennero pigri, preoccupandosi più del prestigio e della ricchezza che degli affari dei loro lontani vassalli. Col trascorrere del tempo, ogni sovrano veniva rimpiazzato da uno ancora più ottuso e incompetente del precedente, fino a quando le terre di confine di Aerdy iniziarono a proclamare la propria indipendenza. Furyondy, Veluna, Perrenland, Tenh e altri si liberarono dal giogo degli incompetenti Grandi Re, e stabilirono i propri governi.

Per l'anno 356 AC, la dinastia regnante era in uno stato di profonda decadenza. Per risposta, la provincia occidentale del Nyron si proclamò indipendente dal Grande Regno, ed elesse uno della propria gente come re. Vennero radunati eserciti da tutte le province rimaste leali per sopprimere questa ribellione, ma in questo periodo barbari provenienti dal nord saccheggiarono la Provincia Settentrionale di Aerdy, costringendo il Grande Re a dislocare le truppe dal fronte occidentale: così Nyron sopravvisse.

La sopravvivenza dei soggetti leali ad Aerdy divenne a rischio nel 439 AC, quando l'arrogante Casata di Naelax sterminò l'intera Casata regnante di Rax in una serie di sanguinose guerre civili. In una decade, Ivid I di Naelax divenne l'indiscusso Grande Re di Aerdy. Si dice che Ivid avesse stretto rapporti con potenti esterni malvagi. Il Trono di Malachite del Grande Regno divenne conosciuto come il Trono degli Occhi Immondi, e quello che un tempo era un possente impero divenne un bastione del male e della crudeltà.

Le terre delle Flanaess presto fecero la conoscenza con una malvagità meno subdola con il sorgere di luz nelle Distese Nordiche. Nel 479 AC, un despota minore delle Colline Ululanti, lasciò il dominio a suo "figlio", un essere chiamato luz. In una manciata di anni, luz conquistò tutti i domini confinanti, stabilendo un piccolo impero.

I racconti narrati dai rifugiati parlavano di malvagità senza pari. Si diceva che luz avesse costruito una strada di teschi che si estendeva dalle Colline Ululanti alla sua capitale, Dorakaa.

Ancora peggio, le leggende narravano che luz, conosciuto anche come l'Antico, fosse la progenie di un'unione blasfema tra una strega e un demone: si diceva che era un enorme cambion alto più di due metri, spinto da un'inesauribile sete di sangue e distruzione.

Problemi politici interni a Furyondy impedirono al suo re di agire repentinamente in questo periodo, quando il male di luz poteva ancora essere contenuto in maniera permanente.

Al contrario, il potente cambion prosperò fino al 505 AC, quando sembrò sparire dalla faccia di Oerth.

In verità egli venne imprigionato sotto il Castello di Greyhawk dal Folle Arcimago Zagig Yragerne, ex Sindaco della città di Greyhawk.

Due sviluppi impedirono a Furyondy e ai suoi alleati di proclamare la sconfitta di Iuz. Il primo coinvolgeva la famosa Orda del Male Elementale, una congrega di cultisti e malfattori radunati presso il Tempio del Male Elementale.

L'Orda era agli ordini di Zugtmoy, la consorte abissale di Iuz, che impartì loro bizzarre lezioni in nome del suo amato assente. L'Orda fu infine sconfitta alla Battaglia della Radura di Emridy, nel 569 AC.

La seconda preoccupazione di Furyondy veniva dal nord, dove i precedenti servitori di Iuz si trasformarono in un branco di fanatici predicatori. In poco tempo, i capi di questi culti dedicati a Iuz iniziarono a mostrare poteri magici, dando vita ai peggiori timori di Furyondy. Nel 570 AC Iuz venne liberato dalla sua prigionia, e ritornò alle sue terre come una semidivinità, più potente che mai. Ricevette lo stesso trattamento dalla chiesa di Hextor, e divenne conosciuto come Ivid l'Immortale.

A sud ovest della Città di Greyhawk, un mezzorco di nome Turrosh Mak riunì le tribù del Pomarj. Gli eserciti di Mak si diressero verso nord, conquistarono diverse città, e occuparono quasi metà del Principato di Ulek. Gli appelli del Principe Corond di Ulek a Yolande, la Regina elfica di Celene, non furono ascoltati. Celene chiuse i propri confini anche ai suoi alleati più fidati.

Nel 584 AC, decenni di paranoia riguardanti la Fratellanza Scarlatta divennero realtà, quando numerosi consiglieri nelle corti di tutte le Flanaess si rivelarono come agenti della

Fratellanza. La Signoria delle Isole, Onnwal, e i Possedimenti dei Principi del Mare caddero sotto l'influsso della Fratellanza Scarlatta grazie all'inganno o alle invasioni. Barbari provenienti dalla Giungla Amedio vennero impiegati per assicurare il controllo dei territori occupati. La Fratellanza si rivelò come un ordine intento a preservare la cultura e la purezza razziale dell'antico Impero Suloisa.

Per tre anni, per tutte le Flanaess vennero sbandierati vessilli di guerra. Demoni e diavoli dai Piani Esterni vennero evocati da maghi senza scrupoli, e morirono in migliaia. Alla fine, gli stanchi combattenti si radunarono nella Città di Greyhawk per dichiarare la pace.

L'Autunno del 584 AC vide la stipulazione del Trattato di Greyhawk, un evento che avrebbe posto termine alle ostilità che avevano colpito il continente. Durante il Giorno della Grande Firma, però, Greyhawk subì un grande tradimento, quando Rary, uno del Circolo degli Otto, distrusse i suoi

compagni Tenser e Otiluke in una sconvolgente battaglia magica. Molti sospettarono che Rary volesse tenere in ostaggio gli ambasciatori, ma invece fuggì verso il Deserto Lucente

per fondare un proprio regno. Temendo ulteriori interruzioni, gli ambasciatori firmarono in fretta la pace. Ironicamente, a causa del luogo dove venne firmato il patto, i conflitti vennero presto conosciuti come le "Guerre di Greyhawk".

Gli anni tra il ritorno di Iuz e il 581 AC fecero da preludio alla guerra. Numerose forze destabilizzanti fomentarono il caos. I più insidiosi furono i membri della Fratellanza Scarlatta, un occulto ordine monastico segnalato per la prima volta nel 573 AC.

In una manciata di anni, piccole schermaglie tra la Provincia Meridionale di Aerdy e il Nyronnd sfociarono in aperta ostilità, e il Grande Re Ivid V dichiarò infine guerra a

Nyronnd e ai suoi alleati della cosiddetta "Lega Dorata".

Sebbene la guerra durò solamente due anni, essa svuotò i forzieri sia di Aerdy che di Nyronnd, lasciandoli impreparati quando eruppe la guerra continentale qualche anno dopo.

Un evento molto importante, sebbene poco evidenziato, si manifestò quando un'incarnazione di Vecna, il leggendario Lich Sussurrato, abbatté l'intero Circolo degli Otto, una congrega di arcimaghi che comprendeva nomi famosi come Bigby, Tenser e Otiluke. Il Circolo aveva agito in segreto come agente dell'equilibrio per anni, impedendo a qualsiasi forza di prendere il dominio sulle Flanaess. Sebbene il capo del Circolo, Mordenkainen, riuscì a riportare in vita i suoi colleghi, il Circolo era molto indebolito quando infine scoppiarono le Guerre di Greyhawk.

La pace durò appena un anno. Nell'autunno del 585 AC, Re Arcibaldo III di Nyronnd subì un attentato. Le divinazioni rivelarono che era stato avvelenato. Dopo una breve indagine,

venne svelato che il colpevole era suo figlio minore, Sewarndt. Si scatenò così la guerra, dove infine il figlio più anziano di Arcibaldo, Lynwerd, riuscì a trionfare e prendere il

trono nel mese di Cercafuoco dell'anno successivo. Nel mese di Freddoloso del 586, il Canone Hazen di Veluna, forse la figura religiosa più potente di tutte le Flanaess,

impiegò il Bastone di Rao, un potente artefatto, durante una particolare cerimonia per purgare l'Oerik orientale dalla maggior parte degli immondi che lo infestavano. Quasi tutti

gli esterni malvagi nelle Flanaess caddero preda del potere del Bastone. Hazen divenne un eroe, e l'evento divenne conosciuto come la Fuga degli Immondi. Ampi tratti di territorio,

precedentemente disabitati a causa della presenza dei demoni, divennero pronti ad essere ripopolati.

Subito dopo, i sacerdoti di Hextor fecero la loro comparsa a Rauxes, la vecchia capitale del Grande Regno, e annunciarono che Ivid V non era più il Grande Re. In poche ore la capitale

fu preda di scontri armati. Molti dei generali e dei nobili di Ivid, carichi di risentimento e ambizione, marciarono su Rauxes. Nessuno è in grado di spiegare cosa accadde, ma la

città stessa venne riempita da una strana distorsione magica. Sono tuttora pochi coloro che si avvicinano di propria volontà a Rauxes, in quanto bizzarre forze arcane ancora prevalgono

dove si ergeva una volta la città. Le vecchie terre del Grande Regno ora sono alleate con due

poteri ostili tra loro. Al nord, il Grande Principe Grenell della Nel 582 AC, il dio Vatun apparve ai suoi seguaci tra le tribù barbariche. Antiche leggende narravano che il ritorno di

Vatun, svanito secoli addietro, avrebbe segnato la rinascita di un impero barbarico al nord. Sfortunatamente, il nuovo Vatun era un inganno perpetrato da Iuz per scatenare la furia

guerresca degli uomini del nord. Il piano funzionò. I barbari invasero Stonehold, attraversarono le Montagne Griff, e sopraffecero il Ducato di Tenh. L'alleanza barbarica si disfece

poco dopo, ma il danno ormai era fatto.

Ritornando nella sua terra, Iuz conquistò la Società Cornuta, i Regni dei Banditi, e le Terre dello Scudo in rapida successione. Sfruttando il caos, il Grande Re Ivid V radunò le armate di Aerdy allo scopo di riconquistare il Nyronde. I nobili del Grande Regno si attaccarono a vicenda, timorosi della crescente follia del Grande Re e pronti a rubare le terre dei vicini.

Ivid cercò di assicurarsi la lealtà dei suoi seguaci facendo assassinare i suoi generali e rianimandoli come non morti con tutte le capacità che avevano posseduto in vita. In cambio,

Provincia Settentrionale si è dichiarato Grande Re del Regno dell'Aerdy Settentrionale. Il Grande Re Xavener I governa il Regno Unito di Ahlissa dalla sua nuova capitale di Kalstrand.

Ognuno vorrebbe eliminare l'avversario, ma problemi economici e di politica interna li obbligano a ricostruire e fortificare.

Nel mese di Semiativo, Re Belvor III di Furyondy insieme a Hazen di Veluna dichiarò la Grande Crociata del Nord, un'ambiziosa azione militare mirata a recuperare le terre perdute contro le forze di Iuz durante le Guerre di Greyhawk.

Per la fine del 588 AC, le armate di Furyondy avevano riconquistato queste terre, così come la città di Critwall nelle vecchie Terre dello Scudo. I segni del male lasciato dagli agenti di Iuz fuggiti disturbò a tal punto i buoni crociati che i signori di Furyondy e Veluna dichiararono guerra eterna

all'Antico, giurando di non fermarsi davanti a nulla se non alla completa distruzione di Iuz.

Mentre le armate partite da Furyondy marciavano verso nord, nel 586 AC, la Fratellanza Scarlatta, che aveva molto guadagnato dalle Guerre di Greyhawk, iniziò a subire delle perdite. In quell'anno, la gente di Onnwal si ribellò, riducendo il controllo della Fratellanza alla sola capitale di Scant.

A sud, nei Possedimenti dei Principi del Mare, i monaci del Patto Scarlatta combatterono gli uni contro gli altri in una sanguinosa guerra civile per tutto il 589 AC. Sebbene i reclusi signori della Fratellanza avevano ottenuto molto nelle selvagge giungle meridionali, i loro possedimenti nelle Flanaess stavano cominciando a dissolversi.

(attualmente siamo circa nell'anno comune 591)

Divinità

Postato da SenzaNome - 2007/06/21 21:44

Beory

Genere: f

Titolo/i: Madre Oerth

Aree di influenza: Oerth, Natura, Pioggia

Simbolo Sacro: Un disco verde marcato con un circolo oppure una figura femminile rotondeggiante

Allineamento: N/NB

Origine del Culto: Flan

Diffusione del Culto: Tutto il mondo

Descrizione:

Beory è universalmente considerata come la volontà del pianeta stesso(Oerth). Poco le importa oltre al fato e la prosperità del mondo intero, infatti è una dea molto distante anche dai suoi chierici. Introdotta dai Flan, il suo nome è noto in tutte le Flanaess. Beory ha scarso interesse in tutte le altre attività degli dei, anche quelli che le sono più affini, il suo collegamento al globo le impegna la maggior parte del tempo.

“ Oerth è zeppa di ogni forma di vita: sulla superficie, negli abissi del mare o nelle profondità del sottosuolo, tutta la vita sono parte di Beory. Ella aiuta le cose a crescere, nutrendole con la sua pioggia benedetta e le chiama a sé quando è il momento per loro di morire. I disastri naturali rappresentano la sua agonia. Le azioni degli individui non hanno conseguenze per lei, a meno che non danneggino Oerth.”

I chierici di Beory sono molto contemplativi, e utilizzano la maggior parte del loro tempo a comunicare con la natura. Molto spesso tra i suoi fedeli ci sono druidi, ed assieme tentano di intravedere il grande disegno della divinità, spesso molto lenti ad agire ma quando lo fanno sono risoluti e concentrati sulla soluzione del problema. Essi cercano di entrare in armonia con le energie naturali ed usano tutto il loro potere per alleviarne le sofferenze quando essa è stata ferita.

Boccob

Genere: m

Titolo/i: Signore di tutta la Magia, Arcimago delle divinità

Aree di influenza: Magia, Conoscenza Arcana, Equilibrio

Simbolo Sacro: Un occhio all'interno di un pentagono

Allineamento: N

Origine del Culto: Sconosciuta

Diffusione del Culto: Umani principalmente ma anche altre razze

Descrizione:

Boccob è noto in tutte le Flanaess. Il suo principale interesse è il mantenimento delle principali energie magiche su Oerth, e la creazione di nuovi oggetti magici (si dice che egli abbia una copia di ogni oggetto magico sia mai stato creato dai mortali). Egli si è reso conto che i poeri magici su Oerth si stanno affievolendo e potrebbero anche sparire del tutto in futuro, sospetta che dietro questo evento ci sia lo zampino di Tharidzun. E' una divinità distante da tutte le altre, in genere appare vestito con una tunica adornata di rune scintillanti d'oro.

“Ricerca l'equilibrio tra il bene, il male, l'ordine e il caos. Combatti per evitare l'eccessiva diffusione del bene come l'oppressione del male. La magia è la cosa più importante su Oerth e deve essere preservata così che anche l'equilibrio venga preservato.”

Le sue chiese sono protette dalle interferenze esterne, coloro i quali dedicano la maggior parte del tempo alla ricerca, specialmente alle profezie, devono fare buona guardia che queste non cadano nelle mani sbagliate. Nei territori in cui c'è un forte predominio del bene o del male viene costruito un tempio di Boccob per vigilare sull'equilibrio. In genere essi si occupano anche di raccogliere informazioni su oggetti magici o incantesimi perduti, in modo da ritrovarli e porli al sicuro prima che possano essere distrutti. I chierici di Boccob sono la maggior parte neutrali, data la natura del loro culto, e devono mantenere uno strettissimo equilibrio tra tutti gli allineamenti. Essi cercano tra i giovani i più adatti a diventare dei seguaci di Boccob, e gli offrono l'educazione necessaria qualunque sia il loro ceto sociale.

Erythnul

Genere: m

Titolo/i: Il Molteplice

Aree di influenza: Odio, Malizia, Panico, Bruttezza, Assassinio

Simbolo Sacro: Una goccia rosso-sangue

Allineamento: CM

Origine del Culto: Oeridiani

Diffusione del Culto: Vari

Descrizione:

E' la controparte indisciplinata di Hextor, a cui spesso sottrae dei seguaci o ne perde in favore del rivale. Ha un aspetto davvero terribile: pelle ruvida, indossa ornamenti rigorosamente rossi, una statura e corporatura brutalmente forte e impugna sempre una gigantesca mazza di pietra forata in modo tale che agitandola produca un sibilo inquietante. Il suo titolo viene dalle molteplici forme che assume in battaglie, esso si trasforma spesso in umano, gnoll, bugbear, ogre e troll.

“Distruggi coloro che vorrebbero portarti via ciò che è tuo, brama ciò che non possiedi. Benedetto è colui che riesce a sottrarre qualcosa al proprio rivale. Recluta nelle tue fila coloro che non puoi distruggere e incuti terrore nei cuori di coloro che non puoi reclutare. Versare sangue è di per sé una motivazione sufficiente per compiere massacri, se poi il sangue è di un odiato nemico tanto meglio.”

Qualsiasi luogo che sia stato oggetto di un grande spargimento di sangue è adatto per edificare un tempio a Erythnul. I suoi chierici sono sadici, crudeli e odiosi, fomentano ribellioni, istigano alla violenza, guidano truppe di banditi nelle aree civilizzate e compiono omicidi anche solo per ovviare alla noia. Viaggiano per distruggere o deturpare le cose belle, siano essi oggetti o persone. Chiunque tra loro causi stragi o isteria di massa compiace Erythnul, giganteschi templi sorgono velocemente nei luoghi di battaglia e vengono altrettanto celermente abbandonati quando la milizia del dio è

richiamata in un altro luogo.

Fortubo

Genere: m

Titolo/i:

Aree di influenza: Metalli, Pietre, Montagne

Simbolo Sacro: Un martello dalla testa brillante

Allineamento: LB/LN

Origine del Culto: Suloiti

Diffusione del Culto: Nani

Descrizione:

Fortubo era in origine un dio del Pantheon suloita, tuttavia abbandonò quasi tutti i suoi seguaci umani dopo le atrocità di cui si sono resi responsabili durante i cataclismi gemelli in favore dei nani. E' amichevole con tutte le divinità affini ai nani ma evita tutte le altre, impugna sempre un enorme martello da guerra che ritorna sempre nella sua mano. In genere viene raffigurato come un suloita basso e barbuto, molto rassomigliante ad un nano.

“Concentrati sui tuoi obiettivi. Non permettere a te stesso di distrarsi in altre carriere o altre cose che non coinvolgano il bene e la protezione della comunità. Senti l'affinità con la pietra e non tagliarne più del necessario. Non commettere furti, omicidi, o atti malvagi, perché essi schiavizzano il popolo nanico ben più di qualsiasi catena.”

Fortubo protegge le comunità naniche e accetta chierici di ambo i sessi, specialmente coppie sposate la cui prole è benedetta dal dio e gode di un'eccezionale salute e forza fisica.

Gruumsh

Genere: m

Titolo/i: Monocolo, Colui-che-mai-dorme, Colui-che-osserva

Aree di influenza: Guerra, Territorio

Simbolo Sacro: Una cavità oculare vuota

Allineamento: CM

Origine del Culto: Orchi

Diffusione del Culto: Orchi

Descrizione:

Gruumsh appare come un gigantesco orco con un'armatura di piastre completamente nera con un occhio centrale privo di palpebre. Ogni truppa orchessa ha spesso un chierico del dio al seguito, che di solito “adotta” uno dei soldati catechizzandolo sugli insegnamenti di Gruumsh durante la marcia.

I seguaci del dio hanno come principale obiettivo l'indirizzare gli altri orchi all'arte della guerra. Essi ricacciano gli elfi all'interno delle loro foreste, incoraggiano i capi tribù a saccheggiare le città umane e fungono da emissari presso le tribù goblinoidi che spesso si aggregano alle loro orde.

Ogni singola preghiera conosciuta a Gruumsh comincia con la parola “Kharg-hark” che in orchesco significa “vendetta”, anche se la preghiera non ha niente a che fare con vendette o cose simili.

I luoghi di culto assomigliano di più a campi militari, con un'enorme concentrazione di guerrieri, barbari, seguiti dai rispettivi chierici. Il rituale più famoso consiste nel conficcare delle lance lunghe attorno ad un territorio appena occupato o conquistato e infilzare in ciascuna la testa di un nemico ucciso.

Heironeous

Genere: m

Titolo/i: L'Invincibile, Il Cavaliere Valoroso, l'ArciPaladino

Aree di influenza: Cavalleria, Giustizia, Onore, Guerra, Valore, Temerarietà

Simbolo Sacro: Un braccio che stringe nella sua mano un fulmine argentato

Allineamento: LB

Origine del Culto: Oeridiani

Diffusione del Culto: Oeridiani

Descrizione:

Heironeous è il campione delle battaglie di tutto ciò che è buono e giusto del pantheon Oeridiano. Egli muove guerra a tutto ciò che è male, soprattutto contro il suo fratellastro e nemesi Hextor. E' alto, dalla pelle color del bronzo, capelli castani e occhi d'ambra, in genere indossa una splendida maglia ad anelli. Alla sua nascita, la sua pelle fu bagnata con un infuso segreto chiamato "meersalm" che lo rende invulnerabile a tutto eccetto le armi più potenti. E' alleato con tutte le divinità che combattono il male ed è nemico di tutte coloro che invece lo predicano assieme alla sofferenza.

"Il mondo è un luogo pericoloso che sottopone una serie infinita di sfide per coloro che combatto per la giustizia e per proteggere i deboli e gli indifesi. Il pericolo va affrontato con risolutezza e calma, la gloria sarà la ricompensa per aver sconfitto il male, mentre la virtù sarà il premio per chi si avvicina al volere di Heironeous"

Le chiese del dio sono di stampo militare e cavalleresco, molto spesso organizzano crociate per estirpare il maligno. I più anziani del clero divengono i principali strateghi e istruttori della milizia e parecchi tra i più potenti si immergono vivi nel meersalm per ottenerne i grandi benefici protettivi, tuttavia solo alcuni riescono a sopravvivere dopo tale processo.

Hextor

Genere: m

Titolo/i: Terrore della battaglia, Campione del Male, Araldo dell'inferno

Aree di influenza: Guerra, Discordia, Massacri, Conflitto, Tirannia.

Simbolo Sacro: Un braccio la cui mano stringe sei frecce rosse con la punta rivolta verso il basso.

Allineamento: LM

Origine del Culto: Oeridiani

Diffusione del Culto: Oeridiani e altre razze

Descrizione:

Hextor è l'arcinemico di Heironeous, suo fratello e controparte come divinità della guerra del pantheon Oeridiano. Egli è raffigurato come un bell'uomo con capelli scuri e una pelle lucente, quando si mostra come un dio che governa attraverso la sua possanza, ma assume anche un terribile aspetto di essere con la pelle grigia e con sei braccia quando vuole mostrare la sua natura più violenta. Egli adopera un'arma differente per ciascun braccio e indossa un'armatura con parecchie decorazione a forma di teschio.

"Il mondo è un oscuro e sanguinoso luogo in cui il forte domina il debole, e il potere è l'unica ricompensa. E' necessario spesso essere crudele e impietoso per poter raggiungere i propri obiettivi, e tali obiettivi spesso portano a conseguenze nefaste. L'ordine deve essere forgiato con il caos e la legge con l'anarchia. I dettami della Tirannia devono essere eseguiti e coloro che dissentono saranno oppressi e distrutti."

La maggior parte dei chierici di Hextor sono addestrati alla guerra, molti di loro servono importanti leader o anche ricoprono essi stessi dei rilevanti ruoli politici. Essi sono ossessionati dall'aver dei "sottoposti" sotto il loro giogo di comando e costruiscono i templi in posizioni strategiche come montagne o nelle intersezioni tra i fiumi. Al contrario di molti culti malvagi esso non viene perpetrato in segreto, i chierici di Hextor agiscono apertamente in molte città e sono soliti indossare vesti nere adornate con simboli a forma di teschi di colore grigio.

Incabulos

Genere: m

Titolo/i: L'Oscuro Condottiero

Aree di influenza: Piaghe, Malattie, Incubi, Fame, Disastri

Simbolo Sacro: L'icona magica dell'occhio della possessione

Allineamento: NM

Origine del Culto: Umani

Diffusione del Culto: Altri

Descrizione:

Incabulos è un dio molto potente temuto dai mortali e anche (si dice) da alcune divinità. Il portatore di disagi e malattie ha un aspetto davvero terrificante: un corpo deforme, mani scheletriche, un viso da incubo, in genere vestito con una tunica di lino nero con striature arancio e verdi. Egli cavalca sempre un incubo e causa un violento attacco di panico da incubo a chiunque abbia la sfortuna di incrociare il suo sguardo, il suo bastone causa ferite profonde e lacera la carne al semplice tocco. Incabulos odia tutti gli altri dei, sebbene sia indifferente a Nerull, che completa il lavoro iniziato da lui stesso.

“La sofferenza del mondo è la carne e il pane per Incabulos. Malattie, fame e tutte le altre maledizione gli donano potere. Alcuni credono che bastino le preghiere per tenere lontano o compiacere l'oscuro condottiero, ma non fanno altro che rimandare l'inevitabile. Il mondo dei sogni è il suo campo di battaglia ed egli muove guerra alle menti così come corrompe i corpi.”

I chierici di Incabulos amano la segretezza e sono paranoici, giustamente impauriti dal timore della persecuzione da parte degli altri popoli, raramente si rivelano apertamente per quello che sono tranne nei momenti di grande disperazione, dove possono assaporare il gusto della pura sofferenza.

I chierici maggiori usano la coercizione e questo stato di paura per incoraggiare i più giovani a mantenere la segretezza, godono nel torturare gli altri, nell'infliggere disagi e nel causare danni. Essi spesso viaggiano alla ricerca di un popolo da infettare, scappano da chi tenta di distruggerli, oppure vanno in un luogo esotico dove si è manifestata una nuova epidemia.

luz

Genere: m

Titolo/i: Il male, L'antico

Aree di influenza: Male, Oppressione, Dolore

Simbolo Sacro: Un teschio sogghignante

Allineamento: CM

Origine del Culto: Umani

Diffusione del Culto: Altri

Descrizione:

luz si pensa sia un mezzo-demone frutto dell'unione tra il signore dei demoni Lord Graz'zt e la potente maga Igglwilv. Egli appare su Oerth come un vecchio logoro, oppure come un enorme essere demoniaco, dispone di molti alleati demoni e spesso impersona gli altri dei per aggirare i mortali e incrementare il suo territorio.

“Il debole deve essere spogliato, torturato e privato di qualsiasi speranza. Il forte deve stare sempre in guardia contro i tradimenti dei suoi sottoposti. Il dolore è potere infliggerlo ne è la migliore dimostrazione. Schianta coloro che ti si oppongono. luz deve essere obbedito, coloro i quali oseranno contrastarlo conosceranno l'assoluto dolore.”

I chierici di luz infliggono crudeltà e tortura a tutti coloro che gli si oppongono. Il loro dio non tollera meno del fanatismo e della completa obbedienza, perciò sono sempre in competizione in materia di atti di crudeltà. Essi dimostrano la loro superiorità su tutti gli altri esseri cacciando e andando in cerca di trofei, soprattutto quelli di Unicorno o dei paladini sono largamente ricompensati. luz dispone di grandi e magnificenti templi all'interno del suo territorio ma ve ne sono anche un po' ovunque ben nascosti. Egli ha premura di mantenere dei siti dove perpetrare sacrifici di massa e rituali immondi, ben lontano dagli occhi dei buoni.

Myhriss

Genere: f

Titolo/i: La Tre-Volte-Baciata, Fanciulla della Luce e Oscurità

Aree di influenza: Amore, Romanticismo, Bellezza

Simbolo Sacro: Una cocorita

Allineamento: NB

Origine del Culto: Flan

Diffusione del Culto: Flan

Descrizione:

Myhriss è raffigurata come una donna Flan che ha appena raggiunto l'età adulta, una ghirlanda di fiori adorna i suoi capelli, o con la pelle candida, con capelli scuri e molto provocante, oppure con capelli biondo-sole, abbronzata e di incredibile bellezza.

La sua forma con capelli scuri è associata alla frusta, i suoi altri aspetti prediligono un arco corto. Ella è amichevole con tutti i dei benigni ma evita assolutamente quelli tenebrosi, crudeli e odiosi.

“L'amore può curare tutte le malattie del mondo. Arcigni rivali o nazioni in guerra possono appianare le loro divergenze grazie al sentimento romantico e la bellezza può smuovere il cuore di una bestia o di un dispotico tiranno. La bellezza è spesso fragile, perciò proteggitela dai mali accidentali, perché la perdita di qualcosa di bello è una terribile tragedia. La bellezza esiste in molte forme, persino il più malvagio dei draghi rossi può vantare un terrificante splendore mentre è in volo. Celebra sempre l'amore, l'affetto, il romanticismo e la bellezza ovunque sia presente.”

I Chierici di Myhriss sono sempre all'erta e alla ricerca di segni di pura bellezza intorno a loro, benedicono i giovani amanti, celebrano matrimoni, creano opere d'arte e viaggiano per vedere persone dal risaputo fascino o paesaggi meravigliosi. Un gruppo ristretto opera come diplomatici, poiché il loro fascino riesce sempre a convincere anche i popoli più ostili ad ascoltarli. Una frangia estremista opera come veri e propri crociati contro la bruttezza e l'odio, combattendo aspramente chi tenta di distruggere l'amore o annientando coloro che insultano la dea con la loro presenza rivoltante.

Nerull

Genere: m

Titolo/i: Il Mietitore, Nemico di tutto il Bene, Colui che odia la vita, Portatore di Oscurità.

Aree di influenza: Morte, Oscurità, Omicidio e mondo sotterraneo

Simbolo Sacro: Teschio e Falce

Allineamento: NM

Origine del Culto: Flan

Diffusione del Culto: Altri

Descrizione:

Nerull è un dio antico del Pantheon Flan; pochi sono quelli che non conoscono e temono il suo nome. Egli appare come un essere scheletrico di color rosso ruggine, capelli verde scuro, una camicia e un mantello neri e occhi, denti e narici di un colore verdastro come le pozioni velenose.

La sua staffa monta una lama stile falce che brilla di un'energia di colore rosso e uccide istantaneamente chiunque al tocco. Demoni ed esseri immondi corrono al suo richiamo più per paura che per lealtà, poiché egli non è restio a distruggere i servi che gli procurano dispiacere. Di tutte le altre divinità, l'unico che tollera è Incabulos, visti i numerosi doni che invia nel suo reame.

“Tutti sono uguali nel freddo regno di Nerull, ogni essere vivente è un insulto al Mietitore e tutti i morti portano su di essi i segni del loro cuore morto da lungo tempo. Coloro che pregano Nerull per compiacerlo ottengono solo di attirare la sua attenzione e il proprio destino fatale. Coloro che uccidono in suo nome saranno ricompensati.”

I chierici di Nerull sono nascosti e solitari, poche persone sane di mente tollerano la loro presenza. Ad eccezione dei territori a dominio malvagio, nessun tempio di Nerull esiste nel mondo, i suoi sacerdoti commettono omicidi come offerte

al loro dio e, quando vengono scoperti, fuggono e si rintanano nei loro nascondigli. Chiunque sia ossessionato dalla morte, anche se si tratta di bambini, rappresenta il candidato ideale per far parte del clero di Nerull. Ad ogni modo, ogni candidato deve sopravvivere alla prova di iniziazione finale: essere seppellito vivo.

Pelor

Genere: m

Titolo/i: Il Padre Sole, Colui che splende

Aree di influenza: Sole, Luce, Forza, Guarigione

Simbolo Sacro: Un volto nel sole stilizzato

Allineamento: NB

Origine del Culto: Flan

Diffusione del Culto: Altri

Descrizione:

Pelor è il dio del sole del Pantheon Flan, ed è conosciuto in tutte le Flanaess. Egli cavalca il suo Ki-rin che si chiama "Star Thought", può evocare stormi di aquile al suo servizio e distruggere i suoi nemici con lampi di luce solare. In genere è dipinto come un uomo vecchio vestito di bianco, con capelli selvaggi e una barba scintillante d'oro. Fino a poco tempo fa era un dio pacifico e cordiale il quale unico intento era quello di alleviare la sofferenza. Attualmente è diventato molto più marziale facendo subire la sua ira all'oscurità e al male e rinvigorisce e cura i campioni che sposano la causa del bene, i quali spesso portano il simbolo del dio sui propri scudi o sui loro vessilli.

"L'energia della vita ha origine dal sole. Questa luce dona forza al debole e cura gli invalidi, mentre distrugge il male e l'oscurità. Non aver paura di combattere le forze della corruzione, ma ricorda che così come guardare troppo il sole può causare la cecità degli occhi, scarsa attenzione alle forze negative e distruttive possono rendere cieco il cuore ai veri significati della vita: gentilezza, pietà e compassione."

I Chierici di Pelor sono gentili e pacati dotati di una tempra d'acciaio. Essi spendono molto del loro tempo nell'assistenza fisica ai malati e agli oppressi e alle esigenze spirituali delle comunità. I templi di Pelor sono strutture imponenti, che spesso ospitano larghe finestre spesso con vetri decorativi.

Pholtus

Genere: m

Titolo/i: della Luce Accecante

Aree di influenza: Luce, Risolutezza, Legge, Inflexibilità, Sole e Lune

Simbolo Sacro: Una luna piena parzialmente eclissata da uno spicchio di luna crescente

Allineamento: LB(LN)

Origine del Culto: Oeridiani

Diffusione del Culto: Oeridiani

Descrizione:

Pholtus è il dio dell'ordine e dei luminosi fenomeni celesti. Il più rigido guardiano della Legge immutabile, viene rappresentato come un uomo alto e magro che indossa una veste bianca, con pelle e capelli chiari che splendono del fuoco della devozione. La chiesa di Pholtus predica l'Unica Vera Via, un rigido sentiero che non permette deviazioni ma che garantisce la giustizia.

I seguaci dell'Unica Vera Via non mostrano segni di tolleranza verso coloro che non danno tutto per la causa della Legge, né hanno molto rispetto per coloro che venerano altri dei, in particolare quelli Caotici. Ci si aspetta e viene premiato il fanatismo nel nome di Pholtus. Coloro che fanno propria la causa della Legge saranno ricompensati nel tempo in cui il Caos sarà stato distrutto.

Rao

Genere: m

Titolo/i: Il mediatore, il dio placido

Aree di influenza: Pace, Ragione, serenità

Simbolo Sacro: Una Maschera con una espressione placida

Allineamento: LB

Origine del Culto: Flan

Diffusione del Culto: Altri

Descrizione:

Rao è il dio della calma e della placida contemplazione, presentato come un anziano dalla pelle scura, i capelli bianchi, le mani affusolate e uno sguardo sereno. Si dice che ogni volta che venga fatta un'offerta di pace, Rao ringiovanisca di un giorno. I testi sacri di Rao insegnano che la capacità di ragionare è il dono più grande. Il ragionamento conduce alla discussione, la discussione conduce alla pace, e la pace guida alla serenità. Se tutte le creature intelligenti ragionassero le une con le altre e raggiungessero la serenità, il mondo risuonerebbe dell'armonia di un ordine benefico.

Alcuni però si rifiutano di piegarsi alla ragione e invece fanno ricorso alle azioni violente. Allora è necessario agire per contrapporsi alla violenza. Sebbene questo non sia un atto di pace, c'è un tempo per pensare, e a volte anche un tempo per agire. In questi momenti, l'azione è saggezza.

I chierici di Rao perseguono la conoscenza e complessi sentieri di pensieri logici. Amano le discussioni teologiche e la meditazione introspettiva. Sebbene preferiscano la pace, non disdegnano di usare la forza quando le proprie argomentazioni vengono ignorate o quando un bastione della logica viene minacciato. Essi sono alla ricerca di nuove scuole di pensiero, luoghi fantastici di quiete e placidità, e potenti magie da impiegare per la causa della Legge e del Bene.

Sehanine Moonbow

Genere: f

Titolo/i: La Signora dei Sogni, Figlia dei cieli notturni, Mistero della Luce Lunare, La Nuvola Luminosa

Aree di influenza: Misticismo, Sogni, Viaggiare lontano, Luna Piena, Morte e Trascendenza

Simbolo Sacro: Una luna piena circondata da un alone a forma di luna crescente

Allineamento: CB(NB)

Origine del Culto: Elfi

Diffusione del Culto: Elfi

Descrizione:

Sehanine appare come una giovane donna elfica senza età, che indossa una fluente gonna eterea composta di raggi lunari. Ella è la guardiana dei caduti elfi e li protegge durante il loro viaggio verso l'aldilà. Come dea della luna, è anche la responsabile di presagi, sogni e illusioni, ma protegge anche i suoi seguaci contro la follia.

“La vita è una serie di misteri sui quali segreti Sehanine veglia. Come lo spirito trascende i suoi limiti mortali, egli scopre nuovi misteri, raggiunge uno stato più alto della coscienza e il ciclo vitale prosegue.”

I sacerdoti di Sehanine sono veggenti e mistici, e servono come consiglieri spirituali di elfi e mezz'elfi, che si imbarcano in viaggi alla ricerca dell'illuminazione e della trascendenza. Essi servono il suo aspetto di guardiana dei morti, officiano funerali e proteggono i resti dei defunti; considerano la non morte come una blasfemia.

Tharizdun

Genere: m

Titolo/i: Il dio Oscuro, Colui delle Tenebre Eterne

Aree di influenza: Tenebre Eterne, Decadimento, Entropia, Conoscenze Maligne, Malattia

Simbolo Sacro: Una spirale oscura o una piramide rovesciata

Allineamento: NM

Origine del Culto: Sconosciuta

Diffusione del Culto: Altri

Nota Speciale: I chierici di Tharizdun non possono usare incantesimi clericali a meno che non si trovino nei pressi di un artefatto del dio o in un luogo imbevuto del suo potere. Questo è dovuto al fatto che il dio è imprigionato.

Descrizione:

Tharizdun è un antico e malvagio dio, che è stato imprigionato dallo sforzo concentrato di tutti gli altri dei uniti. Per oltre un millennio non si è sentito parlare di lui, ma se dovesse venir liberato si dice che gli dei si unirebbero di nuovo per tenerlo recluso in qualche luogo, poiché il suo unico desiderio è quello di disfare l'intero universo. Sebbene nessuna forma conosciuta si è tramandata, si pensa che egli sia un'oscura entità senza alcuna forma solida, la quale lascia freddo, malattia e decadenza al suo passaggio.

“La luce deve essere eclissata, la perfezione decaduta, l'ordine dissolto e le menti frammentate.”

Gli attuali insegnamenti del suo culto coinvolgono maggiormente il ritrovamento di oggetti legati al suo potere (essenziali per contattarlo) e sui significati reconditi di una sua liberazione. La maggior parte dei chierici di Tharizdun sono completamente matti, mentre i restanti lo sono abbastanza da credere che, un volta liberato, godranno di una posizione di rilievo nel nuovo mondo che sarà costruito dal dio. Essi vestono in nero o in viola e i leader del cultio vengono chiamati “Sognatori del destino”.

Vecna

Genere: m

Titolo/i: L'Arci-Lich, Il Sussurrato, Signore di tutto ciò che è segreto e nascosto.

Aree di influenza: Segreti oscuri e distruttivi.

Simbolo Sacro: Una mano sinistra che tiene stretta un occhio umano.

Allineamento: NM

Origine del Culto: Flan

Diffusione del Culto:

Descrizione:

Vecna fu un terribile signore dei Lich di origine Flan, che si è guadagnato accesso all'immortalità migliaia di anni fa. Tradito dal suo luogotenente Kas, il Sussurrato scomparve da Oerth, lasciando dietro di sé la sua leggenda e i suoi due più grandi artefatti: L'occhio e la mano di Vecna. Divenne un dio dopo essersi liberato dalla prigione extraplanare in cui era stato rinchiuso ed ora medita vendetta e la distruzione di tutti gli altri dei per conquistare tutta Oerth. Nutre un grande disprezzo per luz ed è odiato e temuto dagli altri dei.

“Non importa quanto potente può essere un'entità, esiste sempre un segreto in grado di annientarla. In ogni cuore c'è un seme di oscurità nascosto a tutto il resto, trova quel seme e i tuoi nemici saranno sconfitti. La Forza e il potere verranno a te se conoscerai ciò che gli altri non osano mostrare. Non rivelare mai tutto quello che sai, o i tuoi nemici scopriranno anche il tuo di seme.”

I Chierici di Vecna sovvertono i governi, seducono la gente buona e la portano al male, e progettano l'eventuale conquista di tutto il mondo. Questo culto è talmente odiato che i suoi rappresentanti vengono immediatamente giustiziati quando scoperti. Di particolare interesse è la ricerca dei due artefatti dispersi. Il rosso e il nero sono i loro colori preferiti.

=====