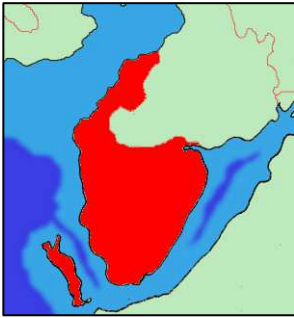


KAL MAHDA



Il Granducato di Kal Mahda rappresenta insieme a Edjavan e Berenzan il baluardo sudorientale contro gli infedeli di Yar-Mazar. Tuttavia, il rapporto con gli infedeli non sempre è belligerante. In tempi di pace, spesso Kal Mahda si arricchisce grazie agli scambi culturali e mercantili con il regno degli emiri, e



immette sul continente beni e spezie rare che provengono da terre lontane. Kal Mahda è la terra del Santo Mujon, del suo tempio e dei suoi formidabili ordini cavallereschi e monastici.

E' per antonomasia la terra dei draghi, che per quanto rari, vivono ancora tra le montagne e i deserti del Granducato.

GOVERNO:	Granducato dell'Impero di Mallorea
SOVRANO:	Granduca Altair Naxxar
RICCHEZZA:	Medio-alta nelle città, bassa nei villaggi e nel deserto
ATTIVITÀ PRINC.:	Commerci di spezie, pietre preziose e rarità di Yar-Mazar e delle Isole Coloviane. Pastorizia nelle popolazioni semi-nomadi del deserto. Attività mineraria.
RISORSE NAT.:	Pietre e metalli preziosi

Il Granduca Altair Naxxar è un diretto discendente (o almeno così si dice) del grande eroe di Kal-Mahda Arash Naxxar, il che presuppone che nelle sue vene scorra una traccia di sangue elfico degli originari popoli seminomadi Ashfar.

La famiglia del Granduca è composta dalla moglie, la Duchessa Leila, e le figlie Malika e Naima.

Geografia

CLIMA:	Desertico
FIUMI E LAGHI:	Nessuno
MONTI:	Montagne Aride, Passo di Sarir, Denti del Deserto, Valli degli Ashfar
MARI:	Mar dei Coralli
INSEDIAMENTI:	Bakaresh, Ouarzazade, Gahar, Sarir, Naama-Sul, Braga, Zurrieq, tribù seminomadi degli Ashfar
ALTRO:	

Le città più importanti di Kal Mahda, tra cui la capitale Bakaresh, si trovano lungo la costa del mar dei Coralli, ma nel deserto risplende la città di Ouarzazade, detta la Perla del Deserto.

Le etnie principali di Kal-Mahda sono quella Yar'i, originaria delle coste e di Yar-Mazar, e quella derivante dagli elfi Ashfar, di cui ormai il sangue elfico è quasi del tutto perso, e solo alcuni mostrano ancora tratti mezzelfi. Gli Ashfar sono una popolazione seminomade dedita alla pastorizia che vive nel nord di Kal-Mahda, nelle omonime valli che si estendono tra le catene montuose dei Monti Aridi e i Denti del Deserto. Gli Ashfar vengono descritti come un popolo cocciuto e molto legato alle tradizioni della propria terra.

Esiste inoltre una terza minoranza, quella dei Mazar'i, uomini dalla pelle molto scura originari delle zone più remote del deserto di Yar-Mazar.

A Kal Mahda è particolarmente radicata la chiesa di Mujon il Drago Martire. A Bakaresh ha sede il Tempio del Drago d'Oro, una gigantesca torre percorsa da un'enorme scala a spirale, costellata di balconate abbellite dalle tipiche maioliche verde mare.

Nel Tempio del Drago d'Oro risiede la più alta autorità della Fede di Mujon, il Gran Dragone Aaron Rikmalit, che oltre ad essere a capo del clero, guida anche - con l'aiuto del Maestro Ashanti - l'Ordine dei Cavalieri del Drago.

Il governo di Kal-Mahda - che nonostante la posizione "defilata" rispetto al fulcro dell'impero di Mallorea, è un Granducato, proprio perchè ultimo baluardo prima del confine con Yar-Mazar, terra degli infedeli - è affidato al Granduca Altair Naxxar

La famiglia dei Naxxar è diretta discendente di Arash Naxxar, il più importante eroe e beato di Kal-Mahda, che attorno al 350 A.I. guidò la cacciata di Yar-Mazar e fece sì che le terre di Kal-Mahda venissero assoggettate all'impero. Arash apparteneva alle popolazioni seminomadi degli Ashfar, per cui si presume che nella linea di sangue dei Naxxar sopravviva ancora sangue elfico di quelle popolazioni.