**ORDINE DEL CAOS**

L’Ordine del Caos, una cabala caotica malvagia di Rakshasa e di altri immondi, ha giocato con le vite delle razze comuni per migliaia di anni. Si nascondono nelle ombre del Treghate, tramando per liberare i loro antichi padroni dalle profondità di Khyber, complottando per acquisire grandi poteri o semplicemente seminando dolore e sofferenza tra le razze comuni. Il gruppo dispone di varie basi operative in tutta Estalas. La cabala utilizza il simbolo stilizzato di una torre in rovina per identificare i propri membri.

L’Ordine del Caos ha ben poco interesse per le gerarchie complicate. Gli immondi più potenti a volte si riuniscono nell’antica capitale dei rakshasa per discutere delle loro trame e dei loro obiettivi attuali, ma non esiste un unico capo. L’organizzazione comprende anche un’orda di immondi inferiori, rakshasa minori e altri demoni felici di servire i signori degli inganni.

I membri più potenti dell’Ordine del Caos sono immortali e a volte le loro motivazioni sono difficili da capire per le creature di carne e scangue. A volte le loro azioni sono mirate a uno scopo ben preciso; altre volte sembrano seminare il caos per il puro gusto di farlo. I loro giochi possono durare secoli interi.

Gli immondi più scaltri e astuti sono perennemente ala ricerca di metodi per incrementare il loro potere. Alcuni cercano di liberare i rajah che un tempo servivano. Altri cercano un modo per risucchiare il potere dei loro signori di un tempo e di sfruttarlo a proprio tornaconto. I membri dell’Ordine del Caos sono veri e propri maestri dell’inganno e raramente interagiscono direttamente con i mortali. I Rakshasa sono in grado di leggere i pensieri altrui e di cambiare forma per imitare l’aspetto di qualsiasi umanoide, e si sono infiltrati in molte gilde e altre organizzazioni.

Ma i piani degli immondi possono richiedere decenni o secoli prima di giungere a compimento e un infiltrato Rakshasa potrebbe passare un’intera vita umana in attesa del momento giusto per fare la sua mossa. Quindi, praticamente qualsiasi organizzazione può essere spinta con l’inganno a fare il gioco dell’Ordine del Caos, almeno temporaneamente. Gli unici a servire consapevolmente i Rakshasa sono i membri delle tribù barbariche delle Distese Demoniache.

Esistono due potenti forze che contrastano le azioni dell’Ordine del Caos: l’Ordine dell’Illuminazione e il Collegio del Sapere Concrescente.

Quando l’Ordine del Caos riesce ad identificare uno degli obiettivi del Collegio, si impegnano per contrastarlo; a loro volta il Collegio fa tutto il possibile per smascherare o distruggere gli infiltrati Rakshasa e per impedire che i loro padroni prigionieri vengano liberati.

I cavalieri templari dell’Ordine dell’Illuminazione sono al servizio dello stesso potere che tiene i rajah prigionieri sottoterra e la loro lotta contro queste antiche forze malvagie è implacabile. Tuttavia, la carne dei mortali e debole e alcuni membri dell’Ordine dell’Illuminazione possono essere ingannati, comprati o corrotti dagli immondi più potenti.

L’Ordine del Caos è la manifestazione più pura del male su Estalas. Molto spesso, gli avventurieri si ritrovano a lottare contro l’Ordine del Caos, direttamente oppure mandando all’aria i loro piani. È possibile che qualche eroe venga spinto con l’inganno a servire l’Ordine del Caos; un Rakshasa in forma di un alleato fidato potrebbe inviarli a compiere un’impresa dannosa a loro insaputa.

**Unirsi all’ ordine del caos:** L’appartenenza viene ottenuta e mantenuta attraverso l’astuzia e il potere personale. Non esiste alcun posto per i mortali all’interno di questa cabala, se non come strumenti, pedine e servitori.

1. TIPO: Ordine sacro
2. QG: Settore 6
3. ALLINEAMENTO: CM
4. DIMENSIONI: Media (Le organizzazioni medie non esistono nei piccoli insediamenti)
5. POPOLAZIONE, RISORE E DEMOGRAFIA:
   1. **Piccolo insediamento:**
      1. Membri dell’organizzazione: Nessuno
   2. **Borgo**
      1. Membri dell’organizzazione: 2 (Quelli presenti in “quell’insediamento” non quelli totali)
      2. Limite MO: 50 (MO che i membri dell’insediamento possono permettersi di spendere in una settimana, per un qualsiasi oggetto o come ricompensa per una quest)
      3. MO in contanti: 5
   3. **Villaggio**
      1. Membri dell’organizzazione: 3
      2. Limite MO: 100
      3. MO in contanti: 15
   4. **Piccolo paese**
      1. Membri dell’organizzazione: 6
      2. Limite MO: 400
      3. MO in contanti: 120
   5. **Grande paese**
      1. Membri dell’organizzazione: 20
      2. Razze: Stesse della comunità
      3. Limite MO: 1500
      4. MO in contanti: 250
   6. **Piccola città**
      1. Membri dell’organizzazione: 40
      2. Limite MO: 7’500
      3. MO in contanti: 1500
   7. **Grande città**
      1. Membri dell’organizzazione: 98
      2. Limite MO: 20’000
      3. MO in contanti: 9800
   8. **Metropoli**
      1. Membri dell’organizzazione: 135
      2. Limite MO: 50’000
      3. MO in contanti: 33’750