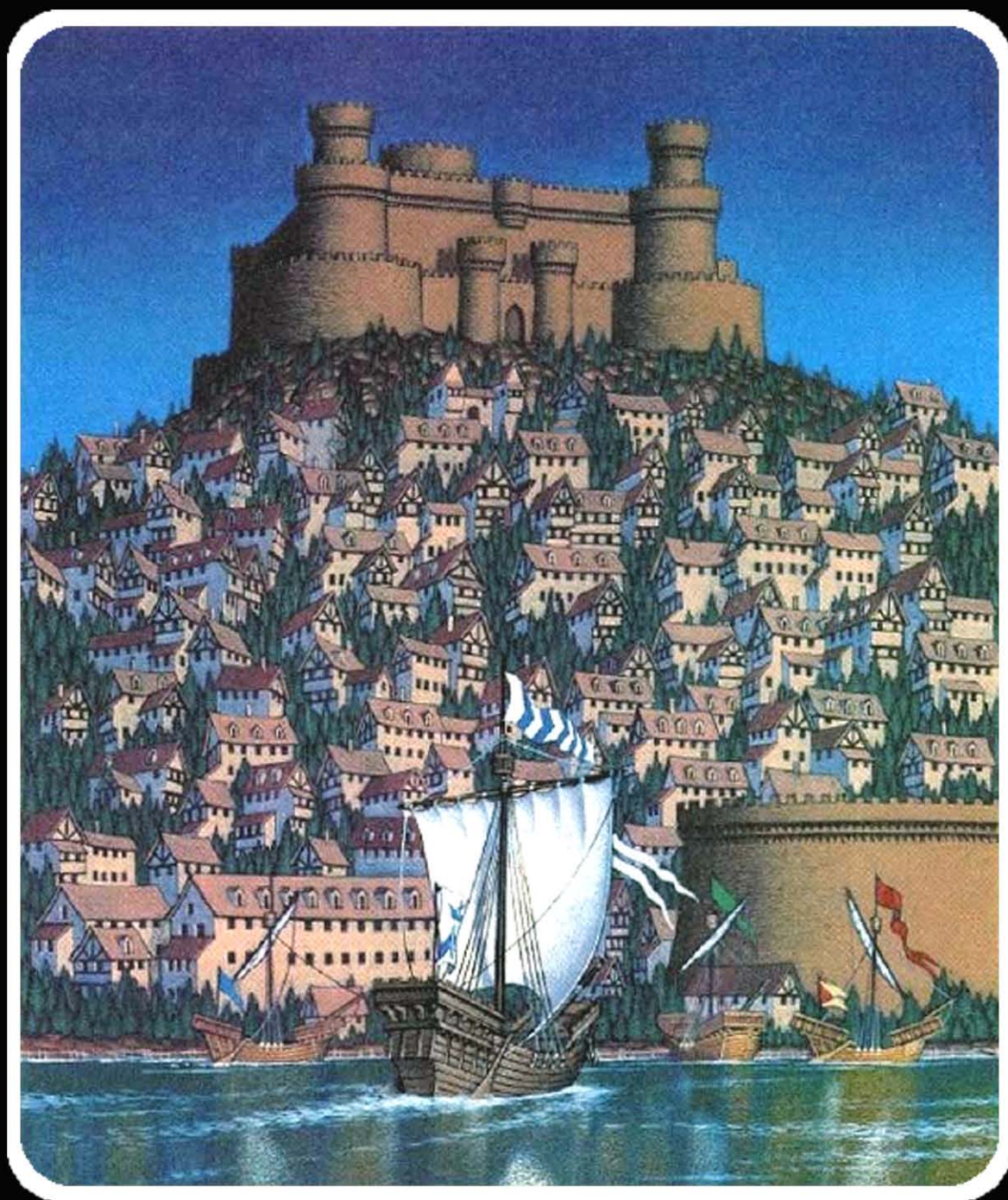


MYSTARA

DEMOGRAFIA MYSTARANA di SIMONE NERI



Volume I - Compendio storico
sociale del Mondo Conosciuto

DEMOGRAFIA MYSTARANA

di Simone Neri

~ Volume I ~

Compendio Storico Sociale del Mondo Conosciuto

La presente opera è un manuale freeware sottoforma di e-book: non esiste e non verrà prodotta in futuro alcuna versione cartacea della "Demografia Mystarana" a fini di lucro. Questo manuale è scaricabile gratuitamente dalla rete ed è possibile stamparlo liberamente in parte o nel suo complesso; è vietata qualsiasi attività di vendita, lucro o profitto, così come l'alterazione del presente documento; qualsiasi forma di distribuzione senza fini di lucro deve tuttavia essere autorizzata in via preventiva dall'autore (per qualsiasi richiesta, si faccia riferimento all'e-mail dell'autore della presente opera).

Le immagini presenti in questo documento sono state prelevate in rete senza il consenso degli autori: gli autori delle stesse possono scrivere all'e-mail indicato nella pagina seguente per l'eventuale rimozione delle stesse e si provvederà all'immediata eliminazione delle sue opere.

Dungeons & Dragons®, D&D® e l'ambientazione Mystara™ sono marchi registrati dalla TSR Inc., una divisione della Wizards of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né, tuttavia, implicare un'approvazione o un permesso da parte della TSR Inc. Alcune parti della presente opera fanno riferimento alla Terza Edizione ed al "d20 System": quest'ultimo (ed il relativo logo) sono marchi registrati della Wizards of the Coast, Inc. e sono utilizzati secondo i termini della Licenza d20 System versione 6.0. È possibile ottenere una copia di tale licenza sul sito www.wizards.com/d20.

* * *

[English Version] This product is a freeware e-book: any hardcopy of "Demografia Mystarana" doesn't currently exist nor will be published in the future for commercial use. This product is freely downloadable from the net and it can be printed partially or as a whole; it is not allowed any commercial use of this product as well as any change in it; any new form of non commercial sharing of this product has, however, to be approved in advance by the author of this work.

The pictures of this product have been taken from the net without any approval: in case, their authors are free to mail asking to remove their pictures.

Dungeons & Dragons, D&D, and the setting of Mystara are trademarks registered by TSR Inc., a division of Wizards of the Coast: their use does not imply a challenging competition on their copyright, nor, in the meantime, any approval or endorsement from TSR Inc. Some sections of this product refer to Third Edition and to "d20 System": the later (and its logo) are trademarks of Wizards of the Coast and are used according to the d20 System Licence version 6.0. The licence is downloadable from the page www.wizards.com/d20.



Impaginato da: aia, avatar dello Spam Overlord
Versione PDF: 1.2
Data: Marzo 2007

Sommario

Introduzione	3	Glantri.....	55	Ostland	99
Mondo Conosciuto	7	Ierendi.....	65	Sind	103
<i>Appendice I: Il mondo sotterraneo.....</i>	<i>12</i>	<i>Appendice I: L'Isola Bianca</i>	<i>68</i>	<i>Appendice: Jaibul, il dominio del Rajah Nero</i>	<i>106</i>
<i>Appendice II: Il mondo sottomarino.....</i>	<i>12</i>	<i>Appendice II: Gli abitanti del Mare Assolato</i>	<i>68</i>	Soderfjord	109
<i>Appendice III: Il mondo sopra le nuvole.....</i>	<i>12</i>	Karameikos	71	Terre Brulle	115
Alfheim	15	<i>Appendice I: La Valle Perduta di Hutaaka</i>	<i>77</i>	<i>Appendice: Oenkmar, Gioiello degli Abissi</i>	<i>120</i>
<i>Appendice: La Corte Fatata.....</i>	<i>18</i>	<i>Appendice II: Haven</i>	<i>77</i>	Terre dell'Ombra	123
Atruaghin, Terre degli	21	Mare del Terrore	83	Territori Heldannici	129
Casa di Roccia	27	<i>Appendice I: Sotto la superficie del Mare del</i>	<i>90</i>	Thyatis	135
Cinque Contee.....	33	<i>Terrore.....</i>	<i>90</i>	Vestland	145
<i>Appendice: I glaurant degli abissi.....</i>	<i>37</i>	<i>Appendice II: Le isole fluttuanti dei lucertoloidi</i>	<i>91</i>	Wendar	151
Darokin	39	Minrothad	93	Ylaruam	159
<i>Appendice: Le Terre Orchesche.....</i>	<i>44</i>	<i>Appendice I: Il Mare Assolato e Sottomarinia</i>	<i>96</i>	<i>Appendice I: Barimoor</i>	<i>163</i>
Ethengar.....	49	<i>Appendice II: La citta' galleggiante di Kron</i>	<i>96</i>	<i>Appendice II: Cynidicea.....</i>	<i>164</i>
				<i>Tabella Riassuntive</i>	<i>166</i>
				<i>Glossario Etnografico</i>	<i>175</i>
				<i>Indice delle Traduzioni.....</i>	<i>184</i>



Introduzione

«Vedi, non è che non voglia effettuare professionalmente il compito affidatoci da Lord Yarol... È che mi sembra una gran perdita di tempo errare per queste lande selvagge senza piste e sentieri per contare tutte le casette che i pionieri hanno costruito chissà dove. Credo che se Sua Grazia stessa sapesse che stiamo perdendo tempo quassù ai piedi dei monti Cruth, ci affiderebbe subito un altro compito. Senza contare le belve feroci e le creature assetate di sangue che si annidano fra questi boschi...»

«Come facciamo col censimento? Semplice! Quanti esattori delle tasse credi che vogliano esplorare questi posti per accumulare qualche reale dai pionieri? Io direi di risparmiare la fatica anche a loro. Per cui, qui accanto a 'Pendici dei Cruth' segniamo... uhhh... zero abitanti.

«Bene, fatto! Da che parte per Lun?»

*Galetus Dinocrates,
incaricato dal Ministro di Stato di Karameikos
di effettuare un censimento della popolazione
residente nel nord-ovest del granducato, ad un collega*

Re Lodrig: «Allora, dove eravamo rimasti? Ah, sì, alla definizione delle cifre. Dunque... scrivi! Notrion, due punti: centocinquantamila abitanti, così ripartiti... »

Lynneron: «Ma, scusate se vi interrompo Maestà... Non è una cifra troppo bassa?»

Re Lodrig: «Che cosa significa troppo bassa? Vuoi forse che l'imperatrice sguinzagli i suoi esattori per farmi sborsare più tributi di quanto possa permettermi? Se le scrivo che ci sono più di un milione di abitanti nel mio regno, quanto dovrò pagare?»

Lynneron: «Capisco, perdonatemi Maestà. Ma Sua Maestà Imperiale non potrebbe comunque scoprire la verità grazie ai suoi agenti?»

Re Lodrig: «Non preoccuparti, so come corromperli. E poi, non le conviene essere troppo rigida su questi punti. Non sono certo il solo sovrano a "controllare" le cifre... Gli altri re non sarebbero contenti se lo facesse. Comunque più della metà dei miei sudditi sono miseri schiavi, non contano nemmeno come abitanti. E poi lo sanno tutti che il Notrion è un regno povero... Scrivi, scrivi. E non premere troppo sul tavolo! La superficie è d'ambra, potrebbe rovinarsi.»

*Dialogo fra Lodrig III, re di Notrion,
ed un suo ministro, a proposito della lettera da inviare
all'imperatrice Eriadna circa lo stato del regno*

«... E così, dopo tre giorni e tre notti di battaglia sanguinosa, ascia contro elmo, scudo contro corazza, quando il fetore del sangue versato dei goblin giunse fino alle nuvole, gli Immortali contemplarono la stretta valle di Sardal, chiusa fra le montagne: i vessilli del Re sventolavano sopra due milioni di orchii e goblinoidi morti... »

*Kundro Pietratagliante,
Cronache di Dengar, IV, 36*

Quanti sudditi governa il granduca del Karameikos? Quanti orchii popolano le pendici degli Altan Tepes? Quanta percentuale degli abitanti del Glantri è di origine flaem? Domande come queste hanno sempre avuto una risposta piuttosto vaga, poiché troppo spesso si è dato credito alle cifre ufficiali, inaccurate o distorte dall'astuzia dei politici, dai pregiudizi della gente comune e dalle imprecisioni di cartografi ed etnologi. La demografia, insomma, su Mystara non è una scienza affatto esatta.

Questo manuale intende essere una guida di riferimento alla demografia di Mystara per i Dungeon Master desiderosi di conoscere accuratamente le razze e le etnie che popolano le singole regioni dei continenti di questo pianeta. Esso prende avvio dal desiderio di raccogliere il materiale

demografico – spesso contraddittorio o poco credibile – dei supplementi canonici pubblicati dalla TSR® per l'ambientazione di Mystara, il mondo originario del gioco di ruolo DUNGEONS & DRAGONS®, organizzarlo in un unico manuale e contemporaneamente emendarne le sviste, le inverosimiglianze e le contraddizioni. Per far questo si sono utilizzati come fonti tutti i supplementi di DUNGEONS & DRAGONS® ed ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® dedicati all'ambientazione di Mystara. La ricerca delle informazioni riguardanti le singole etnie e razze che popolano le varie regioni trattate in questo manuale hanno spesso chiamato in causa la storia dei popoli, degli stati e degli imperi che si sono susseguiti su questo mondo, e degli eventi politici, magici ed economici

oltre che demografici e sociali.

Le cifre e le considerazioni presentate in questo manuale sono il frutto delle proficue discussioni avvenute fra i fan di Mystara frequentatori del forum ospitato dal sito www.25edition.it; la loro collaborazione e la loro conoscenza dell'ambientazione hanno permesso alle informazioni raccolte in questo manuale di restare il più coerentemente possibile vicine al materiale pubblicato e di servire – speriamo – come utile spunto per i singoli DM ad ampliare ed approfondire la loro conoscenza di Mystara. Il presente manuale intende essere il primo di una serie dedicata a dettagliare la demografia del mondo di Mystara; ciascun manuale della serie descriverà una macroregione del pianeta, come la Davania, il Norwold o i Mari di Mezzo. Questo pri-

mo manuale descrive il Mondo Conosciuto ed i suoi abitanti; i prossimi esamineranno le regioni circostanti con eguale dettaglio.

Struttura del manuale

Il manuale è suddiviso in ventuno capitoli, ognuno dedicato ad una regione o ad un paese del Mondo Conosciuto, più un capitolo introduttivo dedicato a questa macroregione nel suo complesso. Sono state incluse anche due mappe raffiguranti il Mondo Conosciuto e le regioni limitrofe, una di carattere geofisico, l'altra di carattere geopolitico, al fine di rendere familiare il lettore con questa regione di Mystara.

I capitoli dedicati alle singole regioni o paesi si aprono con un breve elenco dei seguenti dati geografici e demografici, relativi alla zona trattata:

- la superficie in chilometri quadrati; fra parentesi è stato anche indicato un paragone approssimativo con nazioni del mondo reale, allo scopo di offrire una comparazione fra le dimensioni dei paesi mystarani e quelle dei paesi terrestri. Talvolta questa voce presenta delle specifiche, in particolare riguardo a parti di superficie sotterranea o simili;
- il numero complessivo di abitanti; fra parentesi viene anche indicata la percentuale delle singole razze che compongono la popolazione data, a patto che rappresentino almeno l'1% della popolazione totale; anche questa voce può presentare specifiche in casi particolari. Notate inoltre che questa voce non rappresenta la somma degli abitanti elencati per razza nella parte 'Abitanti' della sezione 'Distribuzione della popolazione', dal momento che qui sono incluse nel conteggio anche eventuali altre razze rappresentate da un numero di individui inferiore a cento;
- la densità della popolazione totale indicata nella superficie del paese considerato.

Seguono due sezioni più ampie, dedicate rispettivamente alla storia della regione in questione ed alla distribuzione della popolazione e delle razze sul suo territorio.

La prima sezione, intitolata 'Cenni storici', riprende la storia della regione interessata dai suoi primordi (quando fu abitata dalle prime razze intelligenti), per giungere fino all'anno 1000 DI, preoccupandosi di delineare con la maggior precisione possibile gli eventi che hanno influito sull'andamento demografico della sua popolazione (immigrazioni ed emigrazioni, guerre, pestilenze, espansione, ecc.). In questa sezione si

trovano spesso anche descritti numerosi eventi di carattere puramente geopolitico; di frequente, infatti, ripercorrere gli esiti demografici della storia di un paese o di un popolo, ci ha portati a confrontarci su alcune tematiche relative ad eventi geopolitici rimasti oscuri nel materiale ufficiale, che abbiamo così avuto l'occasione di chiarire: come spunto per i singoli DM, questo manuale riporta perciò, in forma adeguatamente riassunta, le conclusioni storiche a cui siamo giunti, pur non essendo esse talvolta puramente di carattere demografico.

La seconda sezione, intitolata 'Distribuzione della popolazione', provvede a dare un quadro generale della densità e della diffusione della popolazione nel territorio trattato. Qui viene gettato uno sguardo d'insieme sul popolamento del paese, sulla sua popolazione e sulla disposizione di questa sul territorio; eventuali suddivisioni esistenti all'interno del paese considerato – feudi, province e simili – vengono elencate in questa sezione, ognuno con i propri dati sulla superficie, la popolazione e la densità. All'interno di questa sezione vi sono anche altre due voci. La prima, 'Centri urbani', elenca tutti gli insediamenti noti della regione in questione, dai più piccoli villaggi alle metropoli, indicando per ognuno di essi il numero di abitanti. La popolazione degli insediamenti contrassegnati da un asterisco non è nota dal materiale canonico, pertanto è stata congetturata.

La seconda voce, 'Abitanti', offre una descrizione delle razze che abitano il paese una ad una, indicando per ciascuna i dati numerici, le sottoculture, le etnie ed altre informazioni interessanti. In questa voce vengono prese in considerazione solamente le razze viventi che contino almeno 100 abitanti nel territorio considerato e che costituiscano una qualche forma di aggregazione superiore a quelle animali; perciò non sono elencate le razze con intelligenza o abitudini insufficienti a creare un gruppo sociale, sia esso di tipo familiare o complesso; in certi casi si è dovuto transigere a questa restrizione ove richiesto (come nel caso dei licantropi, i quali, pur rappresentando un insieme di individui il più delle volte solitari, talvolta costituiscono una percentuale non ignorabile della popolazione totale).

In chiusura a questa seconda parte, la voce 'Fauna e razze minori' elenca brevemente le eventuali altre creature degne di nota con meno di 100 abitanti ciascuna o non sufficientemente intelligenti o socie-

vole per essere incluse nel prospetto precedente, che abitino nel territorio considerato. In questa sezione – che include ogni tipo di creatura, vivente e non, riscontrabile nel materiale ufficiale – si è scelto di suddividere le creature elencate a seconda del loro "tipo", seguendo la definizione di questa categoria come indicata dalle regole di D&D v. 3.5, per il d20 System.

Talvolta, ove necessario, il capitolo termina con una o più 'Appendici', che descrivono elementi demografici insoliti facenti parte del territorio in questione, ma che tuttavia non sono stati considerati – per le ragioni esplicate di volta in volta – nel prospetto demografico generale. In genere si tratterà di popolazioni nascoste o ignote, oppure abitanti luoghi circoscritti ed assolutamente privi di contatto con le altre.

Alla fine di ciascun capitolo dedicato ad una regione o paese, nella sezione 'Fonti canoniche', sono elencati i supplementi ufficiali in cui si trovano, in un modo o nell'altro, informazioni importanti per la descrizione della regione in questione, assieme ad una brevissima descrizione del loro contenuto rilevante. Questo indice bibliografico vuole essere una guida per i lettori alla ricerca delle informazioni canoniche relative a ciascun paese, nell'ambito supplementi pubblicati.

In calce al manuale il lettore troverà due sezioni aggiuntive, contenenti l'una un glossario etnografico col quale orientarsi fra le miriadi di popoli che compaiono nelle parti storiche e demografiche; l'altra un prospetto delle scelte di traduzione dai termini inglesi originali effettuate per la stesura-



ra del manuale, che permetterà di raccordare eventuali toponimi e nomi noti in lingua originale con le informazioni presentate in queste pagine.

Nota storica

Per verificare le informazioni demografiche indicate nei manuali canonici su Mystara, ci siamo ispirati in qualche misura alla demografia del mondo reale, come appariva più o meno attorno ai secc. XII-XVI, a seconda dei casi. A questo proposito, i dati di riferimento più importanti sono stati il rapporto città : campagna, ovvero abitanti urbani (improduttivi per l'agricoltura) : abitanti rurali (impiegati in agricoltura), stabilito in media attorno a 1 : 8 o 1 : 10; la densità rurale europea più alta (quella della Francia, con grande quantità di terre fertili e pianeggianti e un clima favorevole; circa 30 ab./kmq) e quelle più bassa (genericamente l'Europa orientale, con clima più rigido e terra stanziale da minor tempo, con circa 7 ab./kmq; e la Scandinavia, selvaggia, rocciosa e fredda, con circa 2 ab. o meno/kmq).

Evidentemente questi dati non possono essere applicati tout court ai paesi di Mystara, ma ci sono serviti da riferimento per verificare il rapporto città : campagna ed elaborare densità credibili. Come appare dalle descrizioni delle varie regioni mystarane comparse nei supplementi e nei manuali ufficiali, Mystara – ed il Mondo Conosciuto in particolare – posseggono infatti una percentuale di abitanti urbani spesso superiore alla media europea medievale (1 : 5), ma corrispondentemente tendono ad essere meno densamente popolati (pochissime aree all'interno dei paesi superano i 20 ab./kmq).

La magia è un altro fattore di cui si deve tenere conto. I chierici degli Immortali buoni possono pregare affinché i loro patroni creino cibo per gli affamati ed acqua per gli assetati, possono curare le malattie e così contrastare le epidemie, guarire i feriti ed impedire che muoiano, purificare il cibo e fare in modo che non marcisca, benedire i campi e fertilizzarli. Lo stesso ragionamento vale per gli utenti di magia arcana. Tuttavia, si è preferito rimanere fedeli all'immagine di Mystara (o della maggior parte di essa, comunque) che si ricava dai supplementi della serie *Gazetteer* e da quelli che li hanno seguiti – ovvero l'immagine di un mondo (o di una parte di mondo) nel quale la magia ha una presenza forte e ben radicata, ma la cui disponibilità non è a portata

di mano per chiunque. Insomma, non si trova sempre un chierico di alto livello dietro l'angolo per curare la peste e resuscitare i morti, e anche quando lo si trovi, egli dovrà comunque procurarsi l'intercessione del suo patrono Immortale per incanalare la magia divina. Parimenti, gli utenti di magia arcana avranno il loro bel da fare a procurarsi nuovi incantesimi, la maggior parte dei quali sarà ottenuta tramite la ricerca magica (lunga e costosissima), e quindi sarà estremamente raro trovare maghi che possiedono biblioteche piene di tomi che elencano tutti gli incantesimi arcani. Queste riflessioni e le loro conseguenze (sulle quali non ci dilunghiamo) rendono l'impatto della magia un po' più limitato sul piano sociale e demografico.

L'ultimo fattore che incide sulla diffusione della popolazione è la presenza, in un mondo come Mystara, di numerose belve feroci – più feroci, potenti e pericolose che in qualunque altro luogo del mondo reale. Certe regioni ospitano ampie quantità di creature malefiche ed assetate di sangue, ma difficili da uccidere (un mastino infernale è decisamente più duro da uccidere di un lupo), che limitano la popolazione nelle terre di confine o selvaggie.

Avvertenze

Il presente manuale vuole essere un ausilio alla descrizione dell'ambientazione situata nel mondo di Mystara. Poiché non si tratta di un manuale di regole, o che intende fornire regole per giocare in questa ambientazione, ma semplicemente di un modulo descrittivo, si è scelto di non dare la preferenza ad alcun sistema di regole (D&D classico, AD&D 2nd Edition, D&D v. 3.5 o altri regolamenti ancora) per non tirare in ballo le difficoltà di adattamento che si sarebbero presentate. Per questo, alcune informazioni potranno sembrare maggiormente aderenti al materiale ufficiale di più vecchia pubblicazione solo perché ad esso risalgono certi supplementi dedicati a Mystara. Ove opportuno e possibile, si è comunque cercato di rendere il materiale qui presentato compatibile con le regole di D&D v. 3.5.

Riguardo alle scelte fatte nell'organizzare e ricordare il materiale spesso contraddittorio ed incompleto delle fonti canoniche, si è tentato per quanto concerne la parte storica di armonizzare il più possibile le fonti canoniche, senza ignorarne nessuna, costruendo un'impalcatura certo in sé non direttamente derivata dal canone, ma

quantomeno rispettosa di esso. Perciò il lettore potrà trovare insolite scelte o inserimenti del tutto nuovi nel testo che seguirà: sia tranquillizzato che queste inserzioni sono state fatte nell'interesse di rispettare gli elementi canonici dell'ambientazione.

Un criterio di maggiore libertà dal canone si è scelto invece nella trattazione della parte demografica, laddove il materiale canonico appariva decisamente lacunoso e poco credibile. In questo frangente sono state fatte alcune scelte certo più radicali, che allontanano le informazioni del presente volume dai numeri indicati nei manuali canonici; anche qui, tuttavia, le modifiche sono state operate allo scopo di fornire una descrizione maggiormente verisimile dell'ambientazione.

Ringraziamenti

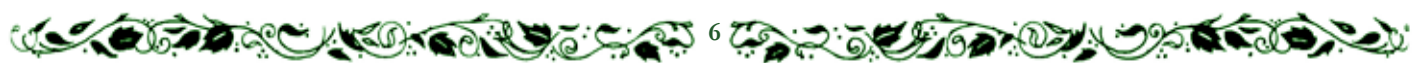
Come ho detto precedentemente, questo manuale è il frutto della collaborazione e della discussione avvenuta fra vari fan di Mystara nel forum ospitato dal sito www.25edition.it. Se il lavoro redatto in questo manuale possiede una sua coerenza interna ed una propria fruibilità è soprattutto grazie a chi è intervenuto in dette discussioni; pertanto è doveroso ringraziare i seguenti fan di Mystara che hanno collaborato in misura piccola o grande alla produzione del materiale raccolto nel presente volume; in ordine alfabetico (fra parentesi è indicato il nick col quale compaiono nel forum ospitato dal sito della 25edition):

Giampaolo Agosta (Agathokles)
Matteo Barnabè (Ekrenor)
Axel Boucher (Aia)
Stefano Caire (Verro Diabolico)
Giulio Caroletti (Iulius Sergius Scaevola)
Carlo Ceppi (Morgoth)
Michele C. (LoZompatore)
Massimiliano Contatore (Contemassi)
Marco Dalmonte (DM)
Federico Kaftal (Fkaftal)

Un ringraziamento speciale va infine ad Axel Boucher, che oltre a figurare fra i precedenti, è l'autore della magistrale impaginazione che vi trovate di fronte.

Detto questo non mi resta che augurare buona lettura a chi si appresta a sfogliare questo volumetto, e raccomandargli indulgenza nel valutare le scelte che qui si è creduto opportuno fare, guidati dal buon senso e dalla fedeltà al materiale canonico.

Simone Neri



Mondo Conosciuto

L'angolo sud-orientale del Brun è noto come il Mondo Conosciuto e viene considerato dai suoi abitanti il centro del mondo civilizzato e la sede dei reami più importanti di Mystara. Questa opinione è in parte giustificata, perché qui come in pochi altri posti gli umani ed i semi-umani sono riusciti a vincere la battaglia demografica contro le altre razze ed a prevalere in modo così netto dal punto di vista numerico.

Così come lo intendono geografi e politici, il Mondo Conosciuto è limitato a nord dall'altopiano di Adri Varma, dalle pianure del Selvaggio Nord, dai monti Mengul e dalla cresta boscosa dell'Altenwald; ad est dal Mare dell'Alba Occidentale; a sud dal Mare del Terrore; e ad ovest dalla vuota aridità della Grande Desolazione. Questa regione comprende anche tutte le grandi e piccole isole e gli atolli del Mare del Terrore, fino all'arcipelago di Thanegioth incluso.

In questa sezione introduttiva verrà presentato uno sguardo generale a questa regione, che i singoli capitoli, dedicati ognuno ad una regione specifica, detaglieranno maggiormente.

Superficie: 2.886.524 kmq (circa un quarto dell'Europa odierna); altri 200.151 kmq abitati da varie razze sotterranee si estendono sotto la superficie del Mondo Conosciuto, il che porta la superficie totale a 3.086.675 kmq.

Popolazione: 13.926.820 ab. (77,4% umani, 8,7% elfi, 5,9% nani, 2,8% halfling, 1% lupin, 4,2% altri).

Densità: 4,5 ab./kmq (considerando anche la superficie sotterranea).

CENNI storici

Questa regione tutto sommato piccola ha avuto una storia geologica assai travagliata. Millenni fa, al tempo di Blackmoor, tutto il Mondo Conosciuto giaceva infatti sotto la calotta polare artica. Fu il grande cataclisma noto come la Grande Pioggia di Fuoco (3000 PI) a spostare l'asse di Mystara ed il Mondo Conosciuto nella fascia temperata; dopo qualche centinaio d'anni, questa regione divenne finalmente abitabile e popolazioni di stirpe neathar ed azzana furono i primi a colonizzarne le coste, i corsi dei fiumi

e le pianure (2500 PI). Queste due popolazioni furono le antenate delle prime civiltà di questa regione (come gli Urduk ed i Taymora) e, mescolandosi, avrebbero generato successivamente culture nuove e floride (come gli Ethengariani ed i Nithiani). Attorno al 2000 PI anche altre popolazioni si stabilirono nel Mondo Conosciuto, quali gli Antaliani provenienti dal Norwold e i Makai ed i Tanagoro, provenienti dai mari del sud e dell'ovest.

Gran parte del Mondo Conosciuto meridionale, compresa una vasta zona emersa estesa fino ai confini meridionali degli attuali arcipelaghi delle Ierendi e di Minrothad, sprofondò in larga parte nel 2000 PI; le vaste isole rimaste sopra le onde dopo la catastrofe sperimentarono una nuova fase di frantumazioni (1750-1700 PI), che generarono i moderni arcipelaghi delle Ierendi e di Minrothad. La più tremenda esplosione vulcanica verificatasi al principio di quest'era di sommovimenti sismici, quella della Caldera di Kikianu, fu così violenta da oscurare i cieli del Mondo Conosciuto per molti anni, riducendo in modo drammatico la popolazione di allora.

A questo periodo risale anche l'esplosione di un ordigno blackmooriano nella zona del Mondo Conosciuto centrale, i cui effetti furono all'origine del cratere di Trollhattan e delle Terre Brulle stesse. Anche questa esplosione causò un breve inverno nucleare che contribuì a decimare le popolazioni del Mondo Conosciuto.

La prima, vera e propria grande civiltà evoluta che sorse nel Mondo Conosciuto fu quella nithiana (circa 2000-500 PI). I Nithiani raggiunsero un livello di conoscenza delle arti arcane che mai, dalla fine di Blackmoor, l'uomo aveva più sfiorato; edificarono grandi città e, a partire dalla valle del fiume Nithia (nell'attuale Ylaruam) edificarono un potente impero, esteso dall'Isola dell'Alba alla Costa Selvaggia e dal Norwold alla Davania. La progressiva decadenza dell'Impero Nithiano e la corruzione del suo tessuto morale interno segnarono il declino di questa grande civiltà, che raggiunse il culmine quando i suoi sovrani si volsero all'adorazione dell'Entropia. Maledetto dagli Immortali, l'Impero Nithiano fu spazzato via dalla faccia della terra e dalla me-

moria della gente, ed il fiume Nithia si interrò, trasformando il cuore dell'impero nel deserto che è oggi.

I secoli fra il 2000 ed il 1000 PI furono anche particolarmente importati perché videro nel Mondo Conosciuto lo sviluppo della maggior parte delle civiltà umanoidi e semi-umane. Gli gnomi, creati dall'Immortale Garal, prosperavano già da secoli negli Altan Tepes centrali (2900 PI); gli elfi alti furono giunsero nel Mondo Conosciuto settentrionale dall'ovest, insediandosi nel Genalleth (attuale Wendar); i nani, rigenerati dall'intervento dell'Immortale Kagyar, costituirono il proprio reame fra gli Altan Tepes e le Makkres, nel Mondo Conosciuto centrale (1800 PI); gli halfling, partiti dalle loro terre ancestrali nella Davania, giunsero nella Terra Profonda (attuali Cinque Contee) attorno al 1300 PI; e gli elfi silvani – dopo che le loro prime culture nelle Terre Alte erano state spazzate via dalla catastrofe nucleare del 1700 PI – fecero ritorno nel Mondo Conosciuto nell'800 PI, facendo crescere con le loro magie atmosferiche e vegetali la maestosa Foresta di Canolbarth dove prima c'era soltanto un'arida steppa.

Questo fu anche il periodo della grandi orde degli umanoidi: i grandi capi Akkila Khan e Re Loark furono i primi a portare dal nord il flagello delle loro tribù nel Mondo Conosciuto (attorno al 1700 PI); secoli più tardi, sarebbero stati imitati dalle orde di Wogar (circa 1300 PI), giunte dall'ovest. Orchi, goblin ed i loro simili dominarono a lungo vaste zone degli attuali Sind, Darokin, Cinque Contee, Ethengar e Terre degli Atruaghin. Una serie di migrazioni a catena causate dai movimenti degli gnoll (creati dai Nithiani verso il 1050 PI) portarono le orde umanoidi quasi in ogni angolo del Mondo Conosciuto.

Tuttavia, dopo la fine del dominio degli orchi rossi sugli Atruaghin (795 PI), la grande stagione degli umanoidi ebbe termine; mentre i semi-umani e gli umani edificavano i propri reami, scalando faticosamente la via verso la civiltà, le orde umanoidi continuarono a vivere di saccheggi e nel più totale disordine – e questo permise alle culture umane e semi-umane di sopravanzarle e di spingerle sempre più, secolo dopo se-

colo, nelle zone più impervie e indesiderabili del Mondo Conosciuto, come le disabitate catene montuose e le Terre Brulle, dove ancor oggi essi vivono.

La fine dell'Impero Nithiano e lo scemare della minaccia delle orde umanoidi aprì la strada allo sviluppo di molte altre culture, come quella dei Durrankin (antenati dei Darokiniani), dei Thyatiani, degli Alasiyani nomadi, dei Sindhi, dei Figli di Atruaghin, dei Normanni, dei Norduresi (futuri Heldanesi) e dei Minrothiani. Mentre in oriente sorgeva il potente e vastissimo Impero Alphatiano, tutta una trama di regni, potentati e città-stato si stava consolidando nel Mondo Conosciuto.

Le fondazioni dell'Impero Thyatiano (0 DI) e del Regno di Darokin (21 DI) segnarono l'avvio delle civiltà del Mondo Conosciuto verso la modernità. Il potente influsso di queste culture e la loro espansione nelle regioni circostanti significò non solo l'arrivo di leggi, lettere e innovazioni in paesi prima arretrati, ma anche e soprattutto l'inizio di un processo di uniformazione commerciale e linguistica. Il thyatiano divenne la lingua franca del Mondo Conosciuto, e le prime vie pavimentate cominciarono a trasportare merci attraverso i reami di questa regione. Le culture che si trovavano ad ovest e nord-ovest dell'Impero Thyatiano poterono largamente beneficiare dell'imperialismo di quest'ultimo, diretto soprattutto verso oriente, che di fatto schermò il resto del Mondo Conosciuto dall'espansionismo alphatiano. E questo, più di ogni altra cosa, ha permesso alle nazioni sorte nello scorso millennio in questa parte del mondo di svilupparsi relativamente indisturbate – salvo le saltuarie scorrerie delle orde umanoidi.

Se si dovesse indicare un periodo nel quale l'intero Mondo Conosciuto è andato incontro al rischio della fine della propria cultura, questo sarebbe certamente l'inizio del VI sec. DI. In quegli anni, infatti, il mondo di Mystara fu oggetto di ambizioni espansionistiche ad opera di una misteriosa entità extraplanare ed aliena nota solo come 'il Supremo' (513 DI); questa creatura di immenso potere, che teneva sotto il suo controllo intere razze – fra le quali vi erano i draghi gemmati ed i Flaem –, minacciò col suo immane esercito le nazioni del Mondo Conosciuto. Queste, temporaneamente unite contro il comune invasore e col contributo dei draghi stessi e dell'eroe Thelvyn Occhidivolpe (poi asceso all'Immortalità col nome di Diamante), riuscirono a fermare e

distruggere l'esercito del Supremo, che venne infine eliminato da Diamante stesso. Sebbene l'amicizia fra le nazioni del Mondo Conosciuto non sia durata a lungo dopo quegli eventi, essi nondimeno sono importanti perché alla venuta dell'esercito del Supremo va addebitata la presenza di molte strane razze aliene che oggi si possono trovare nel Mondo Conosciuto (come i beholder) – esemplari sfuggiti alla morte per mano dei vincitori, esuli che non poterono ritornare nei loro mondi d'origine o immigrati accolti nel nuovo mondo nel quale erano giunti.

La maggior parte delle culture del Mondo Conosciuto – i Minrothaddani, i Normanni, gli Heldanesi, gli Ierendiani, i Traladarani, gli Alasiyani e gli Wendariani – sono indigene; molte sono nate dalla fusione di popoli diversi dovuta alle migrazioni o alle conquiste (come il caso del Glantri o dei Territori Heldannici). Altre culture sono aliene, giunte qui per mezzo di portali magici, come i Flaem ed altre culture del Glantri moderno (come gli Averognani, i Kaelici e così via). Sulla scia dei costumi esportati dai Darokiniani e dai Thyatiani, in gran parte del Mondo Conosciuto si è diffuso l'istituto feudale (pur sotto le più diverse forme), e diversi paesi che pure non sono retti monarchicamente ne sono stati influenzati in qualche misura (come il Glantri, i Territori Heldannici e lo stesso Darokin).

Attualmente, il Mondo Conosciuto vive ancora all'ombra del conflitto fra i due grandi imperi di Thyatis e dell'Alphatia; i movimenti di questi due grandi stati determinano in larga misura le alleanze, le mosse politiche e le scelte dei governanti. Tuttavia nuove potenze sono emerse dai paesi del Mondo Conosciuto: alcune espansionistiche, come i Territori Heldannici, altre invece che, come il Glantri, primeggiano sul terreno intellettuale e scientifico; altre ancora, come il Minrothad o il Darokin, su quello economico, roscchiando lo strapotere dell'Impero Thyatiano, la cui compagine ha mostrato in più di un'occasione di cominciare a sentire il peso del suo millennio di storia. Benché gli abitanti del Mondo Conosciuto si ritengano assai civilizzati e parimenti civile il posto in cui vivono, vaste regioni di questa parte del mondo sono ancora allo stato primitivo, come l'Ethengar, le isole del Mare del Terrore, le Terre Brulle, le Terre Orchesche e le Terre degli Atruaghin; altre sono poco colonizzate, e pressoché selvagge, come il Soderfjord, il

Vestland, il Karameikos ed il Wendar; altre ancora vivono sotto la costante minaccia di umanoidi, giganti, draghi ed altre creature ostili che si annidano nelle terre selvagge. Tutto questo fa sì che il Mondo Conosciuto, nonostante la sua storia millenaria, resti ancora un posto dalle vaste opportunità per l'avventuriero ed il pioniere, così come per il diplomatico ed il mercante.

Distribuzione della popolazione

In questo paragrafo ci limiteremo a dare uno sguardo molto in generale alla composizione della popolazione del Mondo Conosciuto, che verrà trattata in modo più dettagliato regione per regione nei capitoli dedicati alle varie nazioni.

Il Mondo Conosciuto è composto da regioni molto diverse, e dal grado di insediamento molto variabile. Si va dalla popolose pianure del territorio metropolitano di Thyatis o dalle Pianure dello Strel (oltre 20 ab./kmq) alle plaghe desertiche dell'Ylaruam o del Sind o agli impervi picchi delle catene montuose glantriane (meno di 1 ab./kmq). Sebbene le regioni meno insediate non ospitano in genere grossi insediamenti, esse sono spesso popolate da elementi reietti dalle società umane o semi-umane, come le tribù umanoidi. Vaste zone del Mondo Conosciuto, come parte del Sind, l'Altopiano di Atruaghin o le Steppe dell'Ethengar, sono popolate da gruppi di nomadi, che si spostano in genere su base stagionale – uno stile di vita che per necessità è seguito anche da molti gruppi umanoidi, anche se su territori più piccoli. L'urbanizzazione nel Mondo Conosciuto è piuttosto elevata (16,3%). Alcuni territori sono bensì privi di città (soprattutto quelli abitati da genti nomadi), ma molti altri posseggono una fitta rete di cittadine medio-piccole, mentre altre ospitano vere e proprie metropoli (come Thyatis). Buona parte di questi centri è collegata al resto da strade, talvolta pavimentate, più spesso grossi sentieri di terra battuta; viceversa, le montagne, le paludi e le foreste tendono ad essere attraversate solo in punti specifici e relativamente sicuri (valichi, ecc.).

Le razze considerate civili (umani e semi-umani) costituiscono di gran lunga la maggioranza della popolazione del Mondo Conosciuto. Gli umani da soli possono veramente considerarsi la razza dominante di questa parte del mondo (77,4%); i semi-umani (elfi, gnomi, halfling, lupin, mezzelfi, nani e rakasta), anche a causa della loro

minor prolificità, hanno un numero molto inferiore (19,3%). Viceversa, è sorprendente come un numero relativamente basso (2,5%) di umanoidi (bugbear, coboldi, gnoll, goblin, hobgoblin, ogre, orchi, thoul, troll e affini) continui a rappresentare un pericolo in molte zone per le molto più numerose popolazioni umana e semi-umana.

Qui sotto sono indicate le razze più numerose (almeno circa 10.000 abitanti) del Mondo Conosciuto.

Umani: Gli umani sono la razza di gran lunga dominante nel Mondo Conosciuto (10.779.570 ab.), artefice della maggior parte delle sue culture, civiltà e reami. Tentare di stilare una mappa dei gruppi etnici e linguistici umani che popolano il Mondo Conosciuto è impresa ardua, data la varietà di culture e sottoculture ivi esistenti. Tuttavia, è possibile identificare alcuni gruppi maggiori.

I popoli di stirpe **thyatiana** costituiscono il gruppo etnico più numeroso (19,9%). Essi abitano prevalentemente l'area metropolitana del loro impero, ma non c'è quasi nazione che non ne ospiti almeno una minoranza; buona parte dei ceti al potere nelle Ierendi, nel Glantri e nel Karameikos è di stirpe thyatiana, così come una parte rilevante degli abitanti umani della Casa di

Roccia e del Minrothad – ed il resto dei paesi è stato influenzato da questo popolo in un modo o nell'altro durante la sua storia. All'interno di questo gruppo, i Thyatiani veri e propri formano il gruppo più vasto (87,3%); a tale gruppo appartengono anche i Kerendani, indistinguibili ormai dai loro simili tranne che nel nome, che risiedono anch'essi soprattutto nell'ovest del territorio metropolitano e nei suoi dintorni; i Biazzani (4,9%) vivono perlopiù in Ylaruam e nel territorio metropolitano dell'impero; Caurentini (2,4%) e Glantriani (2,4%) vivono invece nel Glantri, e sono discendenti dei Biazzani insediatisi colà; gli Ispani (1,7%) si trovano in Glantri, nel Kerendas e nella loro antica isola di Alvar; infine gli Ierendiani, chiamati nell'arcipelago "i coloni" (1,3%) sono i discendenti dei primi coloni thyatiani insediatisi in quelle isole.

Quasi altrettanto numerosi sono i **Darokiniani (16,8%)**, anch'essi sparsi per buona parte dei paesi del continente, soprattutto nei reami dei semi-umani ma anche nel Sind, in Karameikos e nei reami insulari. Fra i Darokiniani, nati già ai loro albori da un crogiuolo di molte popolazioni, non si identificano sottoculture definite.

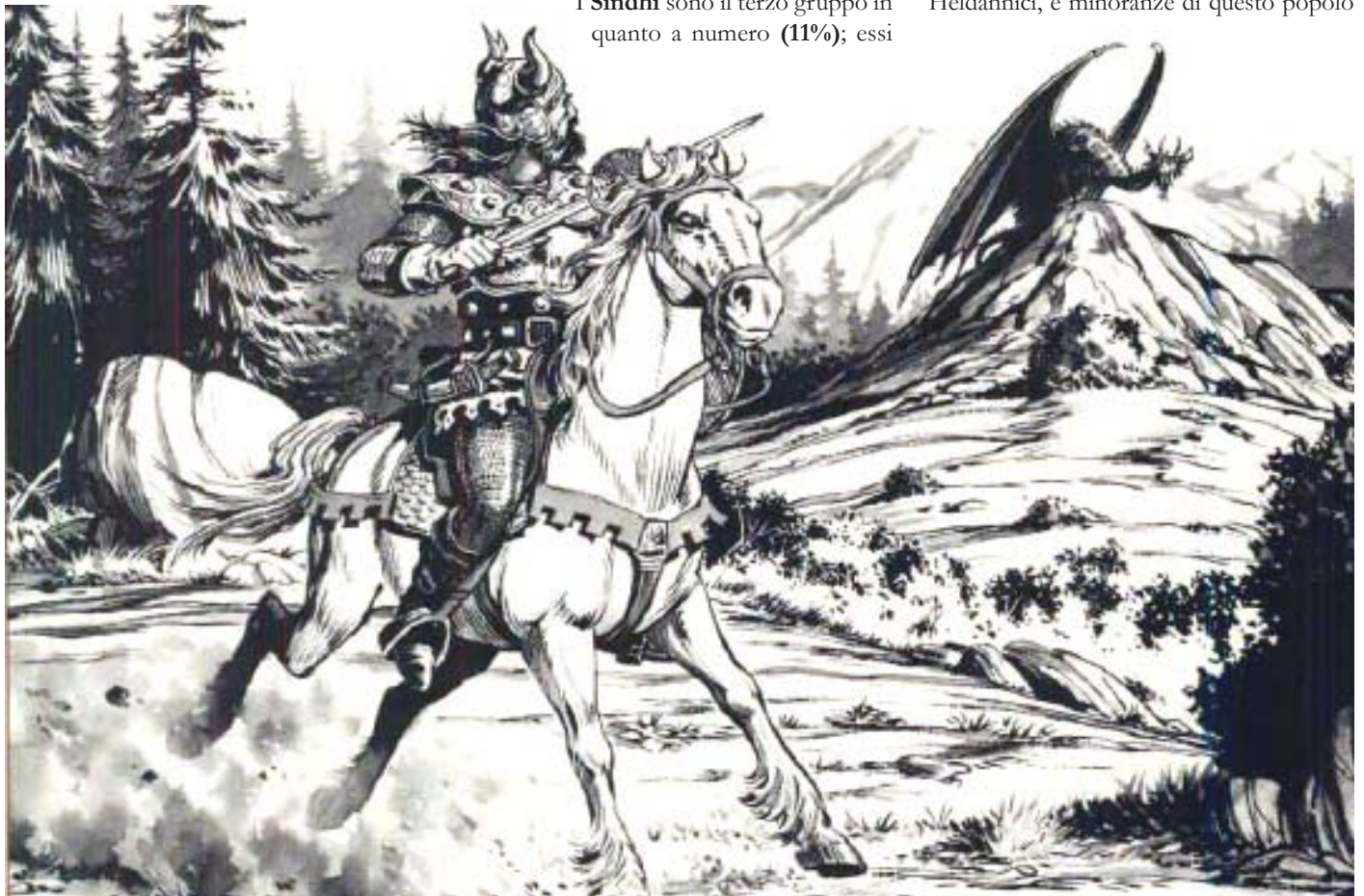
I **Sindhi** sono il terzo gruppo in quanto a numero (11%); essi

popolano quasi esclusivamente il vasto reame del Sind, che costituisce il confine occidentale del Mondo Conosciuto, ma minoranze sindhi si trovano anche in Darokin e Glantri – nonché come schiavi nell'Impero Thyatiano.

Altra etnia molto numerosa è quella discendente dall'antico ceppo **normanno (10,8%)**, che oggi popola buona parte del nord di questa regione, soprattutto le Terre del Nord ed i Territori Heldannici. Questo ceppo è diviso in due sottoculture: quella dei Normanni veri e propri (58,8%), che abitano i reami di Ostland, Vestland e Soderfjord, e quella degli Heldannesi (41,2%), che invece popolano i Territori Heldannici. Minoranze di una o di entrambe le etnie si trovano soprattutto nel Wendar, nella Casa di Roccia e nell'Impero Thyatiano, anche in schiavitù.

Le precedenti quattro etnie sono le più numerose e diffuse del Mondo Conosciuto; i restanti gruppi etnici sono sicuramente inferiori sia come numero che come importanza storica. Gli **Urduk (7,6%)** abitano il reame del Sind, dove costituiscono la popolazione nomade e le caste più basse della società.

Gli **Hattiani (4,9%)** si trovano soprattutto in Hattias, ma anche nei Territori Heldannici, e minoranze di questo popolo



hanno seguito le principali migrazioni thyatiane; una sottocultura hattiana, quella degli Aalbanesi (15,3% della popolazione hattiana) abita invece il Glantri.

Gli **Alasiyani (4,1%)** sono invece molto diffusi sia in Ylaruam, loro patria ancestrale, sia nell'Impero Thyatiano, nelle zone di Biazzan e Tel Akbir; minoranze alasiyane consistenti si trovano anche in Karameikos, Darokin e nel Sind.

I **Traladarani (4,1%)**, pur provenendo dal Karameikos, loro vecchia patria dove sono ancor oggi l'etnia più numerosa (66,1%), sono anch'essi sparsi in vari paesi: minoranze se ne trovano in Minrothad, Ierendi, Darokin e nei reami semi-umani. I Boldaviani (16,7%), una sottocultura traladarana mescolatasi coi Flaem, abitano il Glantri nord-orientale. In Karameikos, invece, il progressivo mescolamento coi Thyatiani ha generato numerosi Traladarani mezzosangue che amano definirsi Karameikesi (17,2%).

Gli **Ethengariani (3,5%)** sono il popolo nomade che abita le steppe dell'Ethengar; minoranze ethengariane si trovano anche in Vestland, Casa di Roccia, Territori Heldannici e persino nel Glantri. Una sottocultura ethengariana, i Makistani (10,4%), vive nell'Ylaruam occidentale.

Fra le meno numerose etnie indigene del Mondo Conosciuto vi sono gli **Wendariani (3,2%)**, unione di antiche popolazioni neathar e antaliane, che costituiscono la maggioranza della popolazione umana del Wendar; gli **Atruaghin (2,8%)**, discendenti degli antichi Azcani che abitano il grande Altopiano di Atruaghin e le foreste a sud di esso; i **Minrothaddani (1,2%)**, un popolo nato dall'unione di antichi Nithiani con gli Alphatiani, che oggi abita l'arcipelago di Minrothad; ed infine i **Makai (1,1%)**, un popolo molto antico che oggigiorno abita le Ierendi e le isole del Mare del Terrore.

Relativamente numerose sono le minoranze di popoli alieni giunti da altri piani in epoche passate. Al primo posto vi sono gli **Alphatiani (2%)**, al cui interno primeggia numericamente la sottocultura dei Flaem (74,7%), che colonizzò per prima le antiche Terre Alte, seguita dalle minoranze alphatiane comuni presenti in Glantri, Ylaruam e Ierendi (25%); una minuscola percentuale di quest'ultimo gruppo è costituita da Alphatiani Puri (0,3%). Vi sono poi i popoli giunti dalla Dimensione del Mito, e che oggigiorno abitano soprattutto il Glantri, ovvero gli **Averoignani (0,8%)**, i **Kaelici (0,6%)** e gli **Anglais (0,3%)**. mol-

to numerosi sono anche gli Alphatiani provenienti dalla loro isola-continente, in genere come schiavi venduti sui mercati thyatiani (16,4%).

Un'altra grossa fetta di popolazione proviene dalle regioni esterne al Mondo Conosciuto (5,4%), spesso dai territori dell'Impero Thyatiano che si trovano oltre questa parte del Brun, oppure dai posti più lontani dell'oriente e dell'occidente; molti di questi appartenenti a popoli stranieri sono schiavi nell'Impero Thyatiano. Le regioni straniere maggiormente rappresentate sono l'Isola dell'Alba (20,9%), le Isole delle Perle (18,9%), l'Ochalea (17,3%), la Davania (15,7%), le Alatiene (5,6%), il Selvaggio Nord (5,4%), l'Alphatia (5,2%), il Norwold (5,1%), lo Yavdlom (2,2%), la Bellissaria (1,9%), il Denagoth (0,6%), il Golfo di Hule (0,4%), lo Skothar (0,3%), la Costa Selvaggia (0,2%), le Terre di Mezzo (0,2%) ed altre parti del Brun (0,1%).

Elfi: Anche gli elfi sono assai numerosi nel Mondo Conosciuto (1.213.150 ab.), che ha raccolto immigrati elfici sin dal primo millennio dopo la Grande Pioggia di Fuoco. Al contrario dei nani, dominati da un'unica cultura, gli elfi sono divisi in varie sottoculture. L'etnia numericamente più grossa è quella degli **elfi dell'ombra** (45,3%), che abitano un vasto reame sotterraneo ignoto agli abitanti del Mondo Conosciuto; la loro cultura è decisamente aliena alle usanze silvestri di molti altri elfi, e la loro esposizione alle radiazioni nei millenni passati ha mutato la loro fisionomia, rendendoli molto più prolifici degli altri elfi. Seconda per numero e prima per la sua iconicità nei riguardi della cultura elfica complessivamente intesa è l'etnia degli **elfi silvani** (28,1%), alla quale appartengono molti dei clan alfheimesi, i Callarii del Karameikos, la maggior parte degli elfi wendariani e gli Erewan glantriani.

Localizzata prevalentemente nell'arcipelago del Minrothad e nelle coste dei paesi adiacenti è l'etnia degli **elfi del mare** (8,2%), abili navigatori e commercianti, la cui cultura fondata sul mare e sullo scambio li separa nettamente dalla cultura dei loro simili di superficie. L'etnia degli **elfi bruni** (5,9%), di cui fanno parte alcuni clan alfheimesi (i Chossum ed i Feadiel), nonché gli elfi flamenco del Glantri, è variegata al suo interno: mentre i flamenco sono un popolo dalle usanze più affini a quelle umane, dedito alla costruzione di città ed all'agricoltura, i clan alfheimesi seguono la Via della Foresta tracciata da Ilkundal. Poco numerosa è anche l'etnia degli **elfi chiari** (5,9%), rappresentata soprattutto nel Wendar, nell'Alfheim (il clan Grunalf) e nel Mondo Conosciuto meridionale (i Vyalia). Questi elfi seguono lo stile di vita tradizionalmente legato alla foresta, e tipico di tutti gli elfi. Una razza elfica molto diversa è quella degli **elfi alti** (5%), ultimi discendenti dei loro antenati, che vivevano in Skothar non lontano da Blackmoor, abitano nelle foreste più fitte del Wendar; le loro abitudini sono simili a quelle dei silvani, ma tendono ad essere meno disposti al contatto con le altre razze e molto più riservati ed altezzosi. Infine, una piccola minoranza è costituita dagli **elfi scuri** (1,6%), dall'aspetto



decisamente diverso da quello dei loro simili e rappresentati esclusivamente dai membri del clan Freccia Rossa dell'Alfheim. **Nani:** I nani sono la razza semi-umana più numerosa (823.250 ab.); essi abitano soprattutto la Casa di Roccia, ma importanti minoranze si trovano in tutti i paesi del Mondo Conosciuto (tranne che in Glantri), soprattutto a Thyatis, in Darokin, in Minrothad, nelle Terre del Nord e nel Sind. Una piccola parte di questi nani appartiene alla leggendaria stirpe dei nani corrotti (1,9%), i Modrigswerg, che vivono nei monti Makkres.

Halfling: Gli halfling (392.720 ab.) sono concentrati quasi esclusivamente nelle Cinque Contee; minoranze rilevanti di questa razza si trovano anche in Darokin, Ierendi, Minrothad e Thyatis, portate colà da eventi storici più che dalla loro volontà. I clan halfling che vivono fuori dalle Contee tendono a mantenere solidi legami coi loro cugini in patria.

Lupin: La popolazione lupin del Mondo Conosciuto (144.100 ab.) è incredibilmente sparsa e varia, tanto che questa regione ospita membri di quasi tutte le sottorazze di lupin. Non fa specie quindi che la quantità maggiore di lupin appartenga alla sottorazza dei Meticci (24,1%), nata dal mescolamento delle varie razze nel corso dei secoli. Fra le altre sottorazze, le più numerose sono naturalmente alcune fra le specie indigene: i Pastori Heldannesi (6,1%), i Doggerman hattiani (5,1%), gli Snoutzer Gnomici (5,1%), i Montanari di Glantri (5,1%), i Pit-Bull Torreonesi (5%) ed i Das Hund (4,4%); meno numerose sono le specie dei Banditi Scavatori (3,9%), dei Testapelosa (3,4%), dei Mastini Reali (2,9%), dei Gran Beagle (2,8%), dei Borzoi Novasvogani (2,5%), dei Gran Corridori (2,5%), dei Segugi del Klantyre (2,4%), dei Grancagnoni (2,2%), dei Bassotti Reali (2,2%), dei Randagi Nithiani (2,1%), dei Lagotti Dorati (2,1%), dei Banditi Azzurri (2%) e dei Glabri Cimmaronesi (2%). Altre specie ancora, solitamente immigrate – i Sommi Shar-Pei (1,5%), i Gran Limieri (1,4%), i Fennec Combattenti (1,4%), i Bouchon (1,2%), i Chow-Chow Ogreschi (1%), i Bulldog Eusdriani (0,8%), i Maremmani Narvaezani (0,8%), gli Stirpelupina (0,7%), i Neo-Papillon (0,7%), gli Stirpevolpina (0,7%), gli Zvorniki Gonic (0,7%), gli Slagovici Gonic (0,5%), i Bracchetti Ochalesi (0,3%), i Crestati Ochalesi (0,2%) ed i Carrasquito (0,2%) –, sono anch'esse presenti, ma in numero

molto piccolo.

Orchi: Gli orchi sono la razza umanoide più numerosa di questa regione (92.520 ab.) ed abitano un po' tutte le catene montuose e le zone desolate che circondano i reami degli umani e dei semi-umani. Gli **orchi gialli (55,8%)** sono i più numerosi, divisi nelle specie degli orchi rodenti (86,5%, abitano le Terre Orchesche e i confini occidentali della Casa di Roccia) e degli orchi orientali (13,5%, si trovano nelle Terre Brulle, in Ethengar, Vestland e nei Territori Heldannici). Molto numerosi sono anche gli **orchi comuni (30,8%)**, quasi tutti appartenenti alla nefasta specie degli orchi comuni sparsa per tutto il Mondo Conosciuto (97,7%); pochissimi appartengono invece alla specie degli orchi imperiali (2,3%) e si trovano solo nelle Terre Brulle e nel Glantri. Gli **orchi rossi (13,4%)** sono i meno numerosi ed abitano solo alcune zone del meridione e l'Orchilandia Rossa; sono quasi tutti della specie degli orchi rossi (80,7%), tranne alcuni feroci esemplari della razza degli orchi scarlatti (19,3%).

Gnoll: Altra razza umanoide molto numerosa e prolificata (79.640 ab.), gli gnoll si trovano in buona parte del Mondo Conosciuto. Si dividono in tre specie: gli gnoll ilari (15,9%) sono i meno numerosi, ma anche i più feroci, ed abitano lo Gnollistan Meridionale, il Sind, l'Ylaruam ed il Karameikos; gli gnoll del nord (32,5%) si trovano in gran quantità nello Gnollheim, ma anche nei Territori Heldannici e nella Casa di Roccia; infine, gli gnoll del sud (51,6%) sono i più numerosi, ma anche i più pacifici ed abitano soprattutto il Sind dove sono integrati nella società locale come operai e manovali.

Mezzelfi: In questa parte del mondo, l'esistenza di mezzelfi – esseri nati dall'unione di un elfo con un umano che mantengano le caratteristiche migliori di entrambi i genitori e riescano a riprodursi, generando figli mezzelfi anch'essi – è considerata una leggenda; da tutte le unioni fra elfi silvani ed umani nascono infatti figli elfi o umani. Tuttavia, forse grazie al diverso sangue degli elfi alti, forse grazie alle portentose magie dei Korrigan, suoi patroni Immortali, nel reame di Wendar esistono numerosi rappresentanti della razza mezzelfica (75.850 ab.).

Coboldi: Questi piccoli umanoidi (54.690 ab.) si trovano sparsi in diverse zone del Mondo Conosciuto, e sono divisi in due specie. I coboldi delle montagne (76,5%), molto astuti ed organizzati, popolano in

gran numero i monti Hardanger e le zone orientali del Mondo Conosciuto; i coboldi maculati (23,5%), più fiacchi e pigri, popolano soprattutto il Kol ed alcune zone occidentali di questa regione.

Goblin: Normalmente additata come esempio di nefasta prolificità, la razza dei goblin (45.330 ab.) non è così numerosa come si potrebbe pensare, forse a causa dell'elevata mortalità, le varie specie della popolazione goblin riescono difficilmente a superare una certa soglia numerica. I goblin comuni (63,9%) sono la specie più numerosa e diffusa, dalla Catena Wendariana alle Terre Orchesche al Karameikos, ed anche quella più territoriale ed aggressiva; i goblin dell'ovest (23%) si trovano soprattutto in certe regioni del sud-ovest e nelle Terre Brulle; mentre i goblin dell'est (13,1%) abitano l'Orkia Gialla, l'Hobgoblandia e l'Ethengar.

Gnomi: La millenaria razza gnomica è ormai quasi scomparsa dal Mondo Conosciuto (36.300 ab.); molti di loro si sono ritirati nel nord dopo lo sterminio della loro razza ad opera dei coboldi, o sulla città volante di Serraine; delle grandi città antiche degli gnomi (come le Cascade di Torkyn) non rimane molto, ma alcune comunità gnomiche resistono ancora in Karameikos, Darokin, Casa di Roccia, Wendar, Ylaruam e nei Territori Heldannici. Gli gnomi del Mondo Conosciuto appartengono quasi tutti alla razza degli gnomi della terra (92,8%), ma sono presenti anche minoranze di gnomi del cielo (4,2%) e delle foreste (3%).

Lucertoloidi: I membri di questa antica razza in declino (19.910 ab.) si trovano ancora in gran numero nell'arcipelago di Thanegioth e nella Palude di Malppeggi; tribù più piccole vivono anche nelle Ierendi, nel Vestland e nel Soderfjord, e piccoli gruppi di lucertoloidi si trovano nelle paludi di quasi tutti i paesi del Mondo Conosciuto.

Bugbear: I bugbear (19.270 ab.) vivono perlopiù assieme agli altri umanoidi; la specie più numerosa è quella dei bugbear volgari (57,6%), sparsa un po' in tutto il Mondo Conosciuto, dal Wendar al Karameikos e dall'Ylaruam al Sind; i bugbear bugburbiani (42,4%), invece, si trovano solo nelle Terre Brulle e in Glantri.

Troll: Questa terribile razza è piuttosto numerosa nel Mondo Conosciuto (16.560 ab.); i troll delle radici (81%) sono di gran lunga i più numerosi, e popolano in gran numero il Trollhattan, il Trollheim e diverse zone montane e paludose del Mondo Conosciuto; i troll delle foreste (10,2%) si

trovano invece solo nel Trollheim. In alcune zone vivono ancora antichi esemplari della razza dei troll ancestrali (8,8%), con le specie dei troll della terra, delle rocce e giganti.

Centauri: Svariate tribù di centauri (14.580 ab.) abitano soprattutto le zone boschive del Mondo Conosciuto, dove intrattengono ottimi rapporti con gli elfi e le altre creature dei boschi. Si trovano soprattutto in Wendar, Alfheim, Terre degli Atruaghin ed Ethengar.

Hobgoblin: Anche gli hobgoblin (14.290 ab.) si stabiliscono in genere dove si trovano altri umanoidi; sono diffusi dappertutto nel Mondo Conosciuto.

Ogre: Gli ogre (11.320 ab.) sono sparsi un po' ovunque in questa regione; la specie degli ogre comuni (88,6%) si trova in quasi tutti i luoghi selvaggi del Mondo Conosciuto (persino a Thyatis), mentre la specie degli ogre neri (4,4%) abita solo la Palude di Malpheggi e quella degli ogre bianchi (6,6%) soltanto il Wendar. Un minuscolo gruppo di ogre acquatici (0,4%) risiede nel Karameikos.

Phanaton: Numerose tribù di queste creature (9.500 ab.) vivono nell'arcipelago di Thanegioth, dove combattono quotidianamente coi loro eterni avversari aracnidi, gli aranea.

Giganti: La razza dei giganti, sebbene non numerosissima (9.980 ab.), mantiene la sua presenza ancorata ad alcune regioni, soprattutto montuose o fredde. I giganti delle colline (46%) sono i più numerosi e si mescolano volentieri con le razze umanoidi; i giganti delle rocce (28,4%) tendono ad essere più riservati e solitari, anche se talvolta più amichevoli; i giganti del gelo (14,8%) si trovano solo nelle zone gelide o vicino ai ghiacciai montani; i giganti del fuoco (6,4%) solo in prossimità di crateri vulcanici o fiumi di lava sotterranei; altre minoranze sono rappresentate dai ciclopi (2%), dagli ettin (2%) e dai giganti delle montagne (0,4%).

Fauna e razze minori

La fauna varia troppo considerevolmente da zona a zona per poter permettere un quadro generale; pertanto si rimanda alla lettura dei paragrafi dedicati a questo argomento nei capitoli dedicati alle singole regioni. Fra le razze con intelligenza superiore a quella animale che mantengono una presenza sostanziosa nel Mondo Conosciuto vi sono i mezzorchi, i sasquatch, le faenare, i licantropi, i metamorph, i thoul, gli aranea, i rakasta, le arpie, gli uomini-scor-

pione, i neanderthal e le gargolle.

Appendice I: Il mondo sotterraneo

A grande profondità sotto la superficie del Mondo Conosciuto corre una serie di cunicoli, caverne e passaggi sotterranei interconnessi, spesso grandi abbastanza da ospitare intere città; queste caverne sono attraversate da fiumi d'acqua e di lava, laghi e paludi, ed all'interno di alcune si esse crescono grandi foreste di funghi. Di fatto, alcune di queste regioni del sottosuolo sono divenute la dimora di vere e proprie civiltà. La maggior parte di questo vasto mondo sotterraneo è stata inclusa nel prospetto precedente. Il complesso sotterraneo più noto è quello che si estende sotto la Casa di Roccia, direttamente collegato con tutte le città, le miniere ed i villaggi del paese dei nani, tanto da rappresentarne una vera e propria estensione. In questi passaggi e caverne vivono quotidianamente oltre centomila nani. Nota è anche l'esistenza di una vasta rete di caverne e passaggi sotterranei nella regione delle Terre Brulle; anche questa regione del sottosuolo è collegata con le sovrastanti Terre Brulle, ed abitata da quasi trentacinquemila umanoidi (fra coboldi, orchi, goblin, hobgoblin, bugbear, gnoll, ogre, troll ed anche lucertoloidi, giganti delle colline e trogloditi) appartenenti alle dieci tribù che obbediscono a Re Thar. In un fiume di lava che scorre in questa parte del sottosuolo, nascosta dalle coltri di fumo, galleggia la favolosa città umanoide di Oenkmar. Altri vasti tratti del sottosuolo sono abitati, anche se ciò non è noto nemmeno ai più esperti avventurieri. Ancor più in profondità delle Terre Brulle si estende in una serie di immense caverne e cunicoli il reame degli elfi dell'ombra, le Terre dell'Ombra, popolate da oltre mezzo milione di pallidi elfi. La loro straordinaria civiltà, sviluppata nel corso di millenni passati sottoterra, nutre un profondo astio nei confronti degli abitanti della superficie.

Altre zone del sottosuolo sono invece state escluse dal prospetto di cui sopra, poiché decisamente aliene rispetto al resto del Mondo Conosciuto. Un esempio di siffatto luogo è quello che si estende sotto le sabbie infucate dei deserti alasiyani: un vasto complesso sotterraneo sigillato e protetto magicamente, dove centinaia di migliaia di mostri, umanoidi, umani e creature provenienti da altri piani è stata radunata dal mago alphatiano Barimoor per servire i suoi am-

biziosi e meticolosi piani di conquista. Gran parte degli eventi insoliti ed arcani che accadono nel Mondo Conosciuto sono dovuti alle trame di Barimoor. In una caverna non distante da questo complesso si trova anche l'antica città sotterranea di Cynidicea. Infine, altri tratti del sottosuolo possono essere abitati, più o meno in profondità, come i cunicoli orcheschi che si aprono in diverse catene montuose (soprattutto nelle Terre Orchesche) o quelli dei coboldi nei monti Hardanger, o le misteriose caverne che condurrebbero alle città dei glaurant degli abissi, sotto i monti Cruth. Certe zone possono poi essere collegate anche più strettamente ai centri della civiltà: ad esempio, sotto Città di Thyatis si estende un'intera città sotterranea abitata dai topi mannari, che a sua volta è il punto di partenza di svariate tunnel, alcuni dei quali conducono fino al Mondo Cavo...

Appendice II: Il mondo sottomarino

Sotto le acque del Mare del Terrore si estende uno splendido altro mondo, ricco di risorse per le razze che lo abitano; i fondali del mare hanno nei secoli ospitato molte civiltà subacquee, proprio come è avvenuto sulla terra per le razze terrestri.

Le razze più numerose qui sono i marinidi ed i tritoni; entrambi hanno colonizzato vaste zone del mare, costituendo i reami di Twaelar e di Sottomarinia ai due estremi del Mare del Terrore, mentre altri loro simili conducono vita nomade fra i banchi di pesci e le foreste di alghe. Anche una particolare razza di elfi, gli Aquarendi, vive sotto la superficie di queste onde. Molte altre razze, dai grandi giganti del mare ai feroci squaloidi, dalle seducenti nixie ai misteriosi kopru, dagli amichevoli kna ai perfidi pesci-diavolo, popolano queste acque, interagendo di quando in quando anche con le creature della superficie ed i loro reami.

Appendice III: Il mondo sopra le nuvole

Oltre le nuvole più alte, anche i cieli superni sono abitati da razze quasi sconosciute alle creature terrestri. La parte più vasta del cielo sopra il Mondo Conosciuto è infatti occupata dall'immenso impero dei faerie, piccoli esseri simili a folletti imparentati con le fate; il loro imperatore, dal suo grande palazzo sulle nuvole, governa le ampie regioni del cielo, intrattenendo contatti con

la Corte Fatata di Oberon e sorvegliando le colonie dei faerie sparse per il Mondo Conosciuto. Il loro numero non è noto, ma di sicuro si aggira almeno intorno alle decine di migliaia. Di rado i faerie si interessano delle faccende umane, e non tollerano intrusioni nel loro impero.

In questa regione oltre le nuvole, dimorano anche i giganti delle nuvole, in antichi castelli volanti. Al loro fianco si trovano molte altre creature volanti, alcune delle quali sono note anche agli abitanti del mondo di sotto, come gli ippogrifi, i pegasi, i grifoni e varie altre specie di creature volanti.

Un soggetto estremamente particolare che attraversa di frequente i cieli del Mondo Conosciuto è l'incredibile città volante di Serraine, costruita da un clan di gnomi del cielo nel corso dei due secoli prima della fondazione dell'Impero di Thyatis ed innalzata in volo nel 39 DI. La straordinaria creazione di questi gnomi fu possibile grazie al ritrovamento di un congegno blackmooriano che permise la realizzazio-

ne del progetto, ed ai contributi apportati da varie altre razze, come i nagpa, le faenare e le sfingi, che oggi abitano assieme agli gnomi questa città. Attualmente Serraine ospita circa 2.400 abitanti, oltre la metà dei quali sono gnomi del cielo; i suoi abitanti si servono per la difesa e la raccolta di cibo o il contatto col suolo di strani mezzi volanti, chiamati "fendinuvole". Serraine sorvola soprattutto il Mondo Conosciuto, evitando quei paesi che considera scomodi o pericolosi e stando invece sopra quelli che si dimostrano amichevoli; la città talvolta si reca anche in esplorazione verso altre regioni del mondo.

FONTI CANONICHE

D&D Expert Set: Contiene la prima mappa del Mondo Conosciuto, che mostra i suoi principali paesi.

Dragon Magazine #148 – Around the World in 36 Levels: Contiene una buona descrizione del panorama geopolitico del Mondo Conosciuto, soprattutto in relazione alle poli-

tiche imperiali di Thyatis e dell'Alphatia.

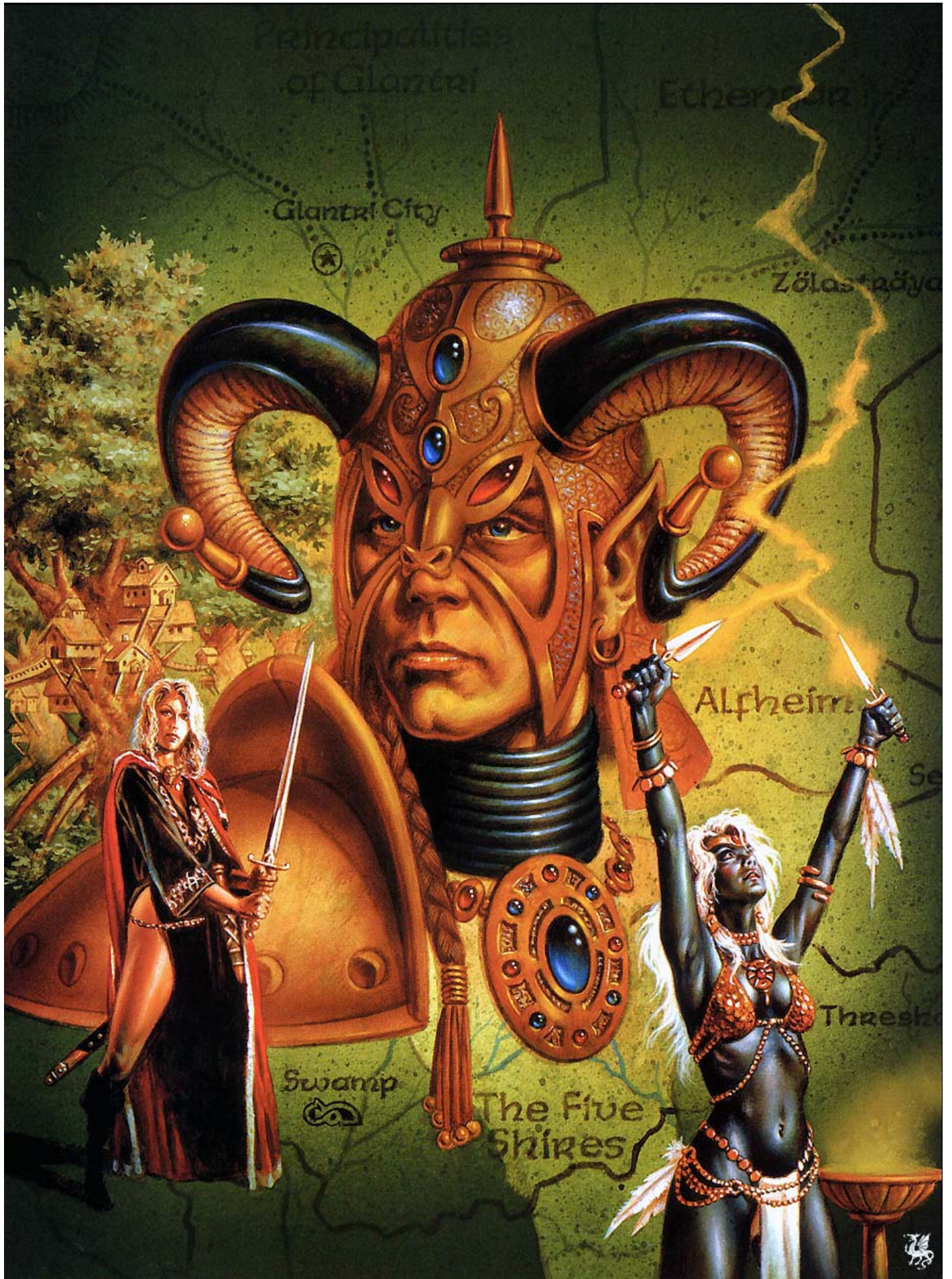
Dragonlord Trilogy: Questa serie di tre romanzi di Thorarinn Gunnarsson (*Dragonlord of Mystara*, *Dragonking of Mystara* e *Dragonmage of Mystara*) descrive gli eventi avvenuti all'inizio del VI sec. DI e relativi all'ascesa all'Immortalità di Thelvyn Occhidivolpe come Diamante ed agli eventi della guerra contro il Supremo. Essa contiene inoltre molte informazioni sul Mondo Conosciuto attorno al 500 DI, di carattere politico, economico e sociale, e descrive numerosi personaggi attivi in quel periodo.

Karamaikos – Kingdom of Adventure boxed set: Contiene una panoramica del Mondo Conosciuto e brevi descrizioni dei suoi paesi, datata 1013 DI.

Rules Cyclopedica: Contiene un'ottima descrizione introduttiva del Mondo Conosciuto in generale, passando poi a descrivere sommariamente i paesi che ne fanno parte.

X1 – The Isle of Dread: Contiene una breve descrizione di tutti i paesi del Mondo Conosciuto.





Alfheim

Superficie: 63.075 kmq (un po' più piccolo dell'odierna Lettonia).

Popolazione: 204.540 ab. (88,3% elfi, 5% umani, 1,5% centauri, 1,5% metamorph, 3,7% altri).

Densità: 3,2 ab./kmq.

CENNI storici

La regione dove oggi sorge la fatata Foresta di Canolbarth non era che un'arida steppa polverosa e spazzata dai venti duemila anni fa. Le prime popolazioni a vederla coi propri occhi furono i discendenti degli Azcani, esuli dalle rovine del loro antico impero nella zona delle attuali Terre degli Atruaghin (2500 PI); alcuni di questi umani semi-nomadi si stabilirono a sud della steppa, nella zona alle pendici delle Cime Nere, dove in seguito si sarebbero mescolati con coloni nithiani e traldar (1500 PI), che avrebbero costruito i primi villaggi stabili in questa zona e contribuito a consolidare la via commerciale che dal Sind giungeva all'Impero Nithiano.

Già dal 1700 PI circa i primi orchi rodenti giunsero in questa steppa, dove iniziarono una serie di scontri con gli umani; ad essi si aggiunsero ben presto i goblin comuni, che si stabilirono sul versante occidentale degli Altan Tepes. Le migrazioni degli gnoll iniziate con la fuga di molte orde di queste creature feroci dall'Impero Nithiano (1050 PI) e sommatesi poi alle ondate di umanoidi che si riversarono di lì a poco dalle Terre Brulle (1000 PI) spazzarono via i deboli insediamenti degli umani di questa regione, che regredirono alla vita semi-nomade primitiva. Il passaggio dei Vandari, diretti a sud dall'Ethengar (980 PI), non migliorò la situazione già misera di questi popoli.

Le sorti di questa steppa dimenticata mutarono improvvisamente quando la grande migrazione degli elfi del Reame Silvano, guidati dall'eroe Mealiden Guardastelle, giunse nel Mondo Conosciuto grazie al *Ponte Arcobaleno* (800 PI). La migrazione – la maggior parte della quale era costituita da clan di elfi silvani ma che comprendeva anche clan di elfi bruni – contava circa centomila elfi; dopo aver attraversato Thyatis occidentale e la Traldas, essa giunse nella steppa a nord delle Cime Nere. Le tribù umane e umanoidi della regione lasciarono perdere

gli elfi, intimoriti dal loro numero e sicuri che sarebbero periti di stenti nell'arida steppa; entrambi si sbagliavano. Usando potentissimi incantamenti atmosferici e naturali, i maghi elfi fertilizzarono la terra, dotarono questa regione di un regolare regime di piogge e di un sistema idrografico autosufficiente, e diedero inizio alla crescita di quella che sarebbe diventata la maestosa Foresta di Canolbarth. Un secolo più tardi i clan elfici elessero loro sovrano l'eroe Mealiden, costituendo il Regno di Alfheim (700 PI).

Nei secoli seguenti gli umanoidi, i primitivi umani ed anche i nani della vicina Casa di Roccia attaccarono a più riprese il reame elfico durante quelli che gli elfi ricordano con orgoglio come gli Anni dell'Onore (700-500 PI), ma la crescita dell'imponente ed impenetrabile Foresta di Canolbarth alla fine distolse tutti gli invasori dalle loro idee di conquista. Gli elfi avevano bisogno di pace per consolidare il loro reame. Perciò, allo scopo di generare un cuscinetto fra i confini occidentali dell'Alfheim e le terre dominate dagli orchi, ad ovest dello Streel, i sovrani alfheimesi favorirono l'amicizia con i più potenti clan dei Durrankin, che erano immigrati dall'Ethengar nelle Pianure dello Streel nel 780 PI, e la successiva formazione del Regno di Darokin (21 DI) ad opera del clan Eastwind. Gli elfi assunsero tutelarono l'utile reame umano e lo assistarono nella lotta contro gli orchi dell'ovest, contribuendo persino a ristabilire l'ordine in periodi di guerra civile fra gli umani (come nel Periodo dei Tre Re, 87-102 DI). Alla lunga questo atteggiamento di tutela da parte degli elfi, che consideravano i Darokiniani incapaci di difendersi da soli, innescò un astio ed una diffidenza reciproca fra questi due popoli, le relazioni fra i quali andarono peggiorando col passare dei secoli. Nondimeno, tutto ciò garantì più di mezzo millennio di pace all'Alfheim. Nuovi anni di guerra iniziarono quando gli umanoidi delle Terre Brulle, istigati dai sovrani degli elfi dell'ombra, diedero inizio ad una serie di incursioni contro l'Alfheim (150 DI); gli elfi seppero respingere facilmente queste incursioni, ma alcune di esse misero realmente in pericolo il regno, come quella comandata dal mago umano Khazad,

che fu respinta grazie al sacrificio dell'eroina Sinan (390 DI). Parte degli orchi al seguito del mago venne addirittura fatta prigioniera e trattenuta nell'Alfheim, dove venne adibita ai lavori pesanti al servizio degli elfi.

L'odio dei Darokiniani per gli Alfheimesi diede origine alla Guerra Elfica (501-504 DI) a causa dell'atteggiamento xenofobo di alcuni re darokiniani; la guerra fu un passatempo per gli elfi, e la sconfitta dei Darokiniani contribuì alla nascita di una fazione filoelfica alla corte del Darokin, rafforzata dalla successiva partecipazione delle forze alfheimesi alla guerra Battaglia dei Sei Re (sotto le mura di Braejr) contro i draghi e a fianco degli umani (511 DI).

Pochi anni dopo, l'Alfheim dovette sostenere la minaccia forse più grave della sua storia, ovvero l'invasione di un esercito di uomini-bestia provenienti da un altro piano e comandati dal mago Illodius (550 DI); giunti attraverso un *cancello* e in numero soverchiante, questi esseri devastarono un ampio tratto centrale della Foresta di Canolbarth. La fazione antielfica alla corte darokiniana ebbe per l'ultima volta il sopravvento, scatenando un'invasione dell'Alfheim in concomitanza con l'invasione. L'intervento eroico di alcuni maghi elfi contribuì a disperdere gli uomini-bestia, e gli elfi poterono così sconfiggere nuovamente i Darokiniani, segnando il tramonto della politica antielfica alla corte di quel regno. Il riavvicinamento fra il Darokin e l'Alfheim fu contrassegnato anche dalla partecipazione del reame umano alla difesa del vicino elfico contro una grande invasione degli elfi dell'ombra, respinta vittoriosamente nel 560 DI.

Nella zona devastata dall'invasione di Illodius, i sovrani elfici ordinarono la costruzione di un avamposto commerciale aperto alle altre razze, dove gli elfi potessero scambiare le merci della foresta con gli altri popoli: così nacque Città d'Alfheim. La sua esistenza nel cuore della Foresta di Canolbarth contribuì molto a migliorare l'immagine degli elfi e ad attenuare la loro fama di riservatezza e superbia. La città divenne presto la meta di molti immigrati provenienti dai paesi vicini, ed un vero centro cosmopolita, dove le razze della foresta

si mescolarono con le altre.

A parte questa immigrazione straniera, la popolazione elfica è rimasta perlopiù stabile da allora; soltanto nel 600 DI essa ha visto l'immigrazione di un altro clan elfico, i Feadiel, ultimi superstiti del Reame Silvano conquistato dal malvagio mago Moorkroft, che sono stati accolti dai loro fratelli. Negli anni successivi, gli elfi hanno epurato il loro reame dalla rete spionistica infiltrata in esso dagli elfi dell'ombra (675 DI) e distrutto una nuova invasione di creature planari simili a dei goblin e giunte nella foresta attraverso un *cancello* (700 DI) continuando per il resto a coltivare la loro amicizia col vicino Darokin e, successivamente, col Glantri, teatro di una stabile immigrazione elfica costituita dalla fazione degli Erewan interna al clan Erendyl (700-710 DI).

In questi ultimi cinque secoli, la popolazione elfica si è sostanzialmente mantenuta stabile, la sua già scarsa crescita non ha risentito in misura eccessiva delle guerre combattute. Com'è noto, infatti, gli elfi non sono particolarmente prolifici durante la loro lunghissima esistenza, e la loro filosofia di equilibrio ed amicizia col mondo naturale fa sì che ogni eccessiva concentrazione della popolazione o drenaggio di risorse dalla foresta venga evitato. Anche per questo, la Foresta di Canolbarth, pur essendo per eccellenza la patria degli elfi del Mondo Conosciuto, resta comunque un luogo assai selvaggio per i visitatori esterni.

Distribuzione della popolazione

L'Alfheim è costituito nella sua interezza dalla vasta, fitta ed incantata Foresta di Canolbarth, al cui interno regnano sovrani gli elfi. A parte alcune razze amiche degli elfi, come i centauri ed i metamorph, il resto degli abitanti non elfi della Canolbarth è concentrato nelle abitazioni di Città d'Alfheim. La foresta vera e propria, invece, è abitata perlopiù soltanto dagli elfi; la densità della loro popolazione è bassa, come già spiegato, poiché un'espansione demografica eccessiva (come quella degli umani) finirebbe per rovinare il solido rapporto di equilibrio che gli elfi intrattengono con la fauna, la flora e le loro risorse; gli elfi non coltivano alcunché, e vivono quasi esclusivamente di caccia e raccolta.

Centri urbani:

Comunità note: Ainsun (500 ab.), Città d'Alfheim (15.000 ab.), Desnae (2.500 ab.), Dorneryll (17 ab.), Elleromyr (3.000 ab.), Feador (1.000 ab.), Mealidor (1.500 ab.), Ombrarborea* (272 ab.), Pinitel (1.500 ab.), Scrubton* (61 ab.), Scudarboreo (3.000 ab.), Valdiquercia (46 ab.).

I principali clan elfici hanno come sede alcuni centri "urbani" sparsi nella foresta, che variano dai 500 ai 3.000 ab. ciascuno; nessun umano, tuttavia, considererebbe seriamente tali centri delle "città", poiché essi

(edificati interamente in legno o dentro gli Alberi Focolare) sono a tal punto integrati con l'ambiente circostante da rappresentare una parte di esso. Per questo, sebbene la percentuale della popolazione urbana sia sulla carta relativamente alta (13,7%) considerato lo stile di vita degli elfi, soltanto Città d'Alfheim, coi suoi 15.000 ab., può essere considerata una città vera e propria, il che riduce la popolazione urbana al 7,3% (costituita peraltro quasi interamente da non-elfi).

Abitanti:

Elfi: Gli elfi costituiscono la maggior parte della popolazione dell'Alfheim (180.500 ab.); la stragrande maggioranza di questi elfi appartiene a razze elfiche indigene dell'Alfheim da svariati secoli (99,8%), mentre la piccola percentuale rimanente (0,2%) è composta da elfi stranieri, immigrati nell'Alfheim per vivere in pace con gli altri elfi nella loro patria ancestrale, per motivi commerciali o anche spionistici (nel caso dei pochi infiltrati elfi dell'ombra).

L'Alfheim ospita rappresentanti di quasi tutte le maggiori stirpi elfiche del Mondo Conosciuto. La maggioranza degli elfi appartiene alla razza degli elfi silvani (60,6%); i grandi clan Mealidil, Lungamarcia, Erendyl e la totalità dei clan minori appartengono a questa stirpe. Secondi per numero sono gli elfi bruni (19%), cui appartengono i clan Feadiel e Chossum – la cui cultura è tutta-



via ben distinta dall'altro grande clan di elfi bruni del Mondo Conosciuto, quello dei elfi flamenco glantriani. Minoritarie sono invece le stirpi degli elfi chiari (10,2%), cui appartiene il clan Grunalf, e quella degli elfi scuri (10%), di cui fa parte il clan Freccia Rossa.

Complessivamente, soltanto tremila elfi vivono nei quartieri elfici di Città d'Alfheim, mentre il resto abita spensierato i recessi della foresta incantata, lontano dai commerci e dagli umani. La popolazione elfica è divisa in numerosi clan, sette dei quali (Chossum, Erendyl, Feadiel, Freccia Rossa, Grunalf, Lungamarcia e Mealidil) sono considerati i clan più influenti e numerosi (ciascuno conta circa 15-20.000 membri); gli altri clan sono circa una ventina, e sono assai più piccoli dei precedenti (500-6.000 membri ciascuno). In genere sono i clan maggiori ad avere più contatti col mondo esterno, anche per necessità politiche; i clan più piccoli preferiscono invece avere a che fare il meno possibile con gli altri clan – per non parlare delle altre razze.

Umani: Un discreto numero di umani (10.150 ab.) abita i quartieri di Città d'Alfheim, costituendo la proporzione maggiore della popolazione cittadina. Parecchi di loro sono discendenti di famiglie stabilitesi in città in epoche passate; circa il 60% degli umani di Città d'Alfheim abita la città da qualche generazione e considera a pieno diritto la città come la propria patria. Il resto è costituito da stranieri che si trovano in città per commerciare o condurre affari di qualche tipo, o da personale politico, religioso e diplomatico degli altri paesi.

Una piccola porzione di abitanti umani di origine darokiniana è insediata nelle Emerlas (la parte settentrionale dell'Alfheim), dove ha costituito il piccolo villaggio di Scrubton; gli abitanti di questa idilliaca comunità sono i discendenti di un gruppo di valorosi avventurieri darokiniani che combatterono a fianco degli Alfheimesi contro l'invasione degli elfi dell'ombra nel 560 DI, e che furono ricompensati col permesso di stabilirsi nella Foresta di Canolbarth. Essi hanno sostanzialmente adottato lo stile di vita degli elfi, e difendono ancor oggi i confini nord-orientali dell'Alfheim dalle incursioni provenienti dalle Terre Orchesche.

Proprio perché una parte di tutti questi umani si trova a Città d'Alfheim solo temporaneamente e l'altra rappresenta un miscuglio di varie etnie umane, è difficile stabilire le proporzioni etniche di questa popolazione di umani. Approssimativamente,

vi si trova un cospicuo numero di gente proveniente dal Darokin (66%), seguito da quelli che sono giunti dal Glantri (15%), da Thyatis (12%), dal Karamaikos (4%), dall'Ylaruam (2%) e dal Minrothad (1%).

Centauri: Svariate tribù di centauri (3.000 ab.), che contano circa 30-200 membri ciascuna, abitano i luoghi meno percorsi della Foresta di Canolbarth, intrattenendo ottime relazioni con gli elfi. Circa 300 di essi risiedono a Città d'Alfheim.

Metamorph: Un rilevante gruppo di questi mutaforma amici degli elfi (3.000 ab.) risiede nella Foresta di Canolbarth in propri insediamenti di piccole dimensioni (50-200 ab. ciascuno); essi intrattengono ottimi rapporti non solo con gli elfi, ma anche con gli altri membri delle razze silvane.

Fate: Nel numero di queste creature (1.650 ab.) vanno incluse le varie specie appartenenti alla Gente Fatata (sidhe, spiritelli, pixie, draghetti dei boschi, pooka, leprecauni e brownie) che in ogni dato momento errano per l'Alfheim in incognito o si annidano non visti fra la popolazione elfica o semi-umana. Ovviamente non sono incluse in questo numero le fate che risiedono nel Piano delle Fate, ma solo quelle che abitano questo mondo. Tutte devono obbedienza e rispettano l'autorità del Sommo Re della Fate, Oberon.

Diavoletti dei boschi: Questi pestiferi esseri sono numerosi (1.500 ab.) ed infestano molte regioni della Foresta di Canolbarth – in particolare nei pressi dei Colli Erranti –, divisi in piccole comunità. Odiano gli elfi, le altre fate e le creature dei boschi, e non hanno rispetto alcuno per la natura. Alcune tribù di diavoletti dei boschi sono in lega con gli elfi dell'ombra che tramano la caduta del reame degli elfi.

Driadi: Un numero rilevante di questi bellissimi esseri dei boschi (1.000 ab.) abita la Foresta di Canolbarth e vive in ottimi rapporti con le altre razze silvestri e con gli elfi. La maggior parte di questi esseri appartiene alla specie delle amadriadi, ma molte sono svincolate dal proprio albero e vivono a più stretto contatto con gli elfi.

Fauni: Diverse bande di questi umanoidi (950 ab.) abitano la Foresta di Canolbarth, spesso in zone dove è possibile trovare anche delle driadi; le loro abitudini a dir poco spensierate li rendono vicini poco graditi degli umani che vivono al confine con l'Alfheim.

Halfling: Un piccolo gruppo di halfling (900 ab.), perlomeno provenienti dalle Cinque Contee, risiede a Città d'Alfheim, dove

pratica i mestieri più svariati. Un piccolo agglomerato halfling, chiamato Valdiquercia, si trova nelle Emerlas, dove fu fondato da un gruppo di avventurieri halfling che diede un contributo determinante nel 560 DI alla vittoria degli Alfheimesi contro gli elfi dell'ombra. Come gli umani di Scrubton, i discendenti di quegli eroi pattugliano ancora oggi i confini dell'Alfheim con le Terre Orchesche.

Gnomi: Una comunità di gnomi della terra (400 ab.), risiede a Città d'Alfheim, dove pratica mestieri artigiani ed intrattiene rapporti amichevoli con gli elfi e le altre razze semi-umane. Un piccolo numero di questi gnomi che si sono adattati maggiormente alla vita silvestre vive anche, col beneplacito degli elfi, nella foresta incantata.

Lupin: Un piccolo numero di lupin (350 ab.) vive entro i confini dell'Alfheim; si tratta di appartenenti alla specie dei Meticci (28,6%), che lavorano soprattutto come operai e braccianti nelle vie di Città d'Alfheim, e di Snutzer Gnomici (71,4%), anch'essi presenti nei dintorni della capitale, dove si trovano spesso a lavorare per gli elfi in mansioni come la caccia e la ricerca.

Nani: Nonostante l'atavica inimicizia che divide elfi e nani, una piccola comunità di nani (300 ab.) risiede a Città d'Alfheim per condurre i propri affari; essi gestiscono una parte importante delle attività artigiane e di scambio. Alcuni nani, appartenenti ad una compagnia commerciale nota come i Passolungo, praticano indisturbati il commercio con l'Alfheim a partire dalle loro basi negli Altan Tepes, lungo il fiume Granflusso e attraverso le pericolose Terre Orchesche, dove si trovano alcuni piccoli loro insediamenti fortificati.

Chevalle: Un discreto numero di queste creature (250 ab.) protettrici dei cavalli e delle razze silvestri erra per l'Alfheim, fungendo da intermediaria fra i centauri e gli elfi e proteggendo le creature dei boschi; una cinquantina di essi risiede a Città d'Alfheim.

Orchi: Città d'Alfheim ospita persino una piccola comunità di questi umanoidi (200 ab.), in genere odiati in tutti i paesi civilizzati; essi discendono dai prigionieri orchi trattenuti dagli elfi secoli fa dopo la sconfitta subita in una disastrosa scorreria (390 DI), ed oggi effettuano i lavori più umili al servizio delle classi elevate di Città d'Alfheim. Appartengono tutti alle specie degli orchi comuni (75%) e degli orchi rossi (25%).

Uomini-albero: Un piccolo numero di

questi esseri benevoli (150 ab.) vive sparso per la grande Foresta di Canolbarth, in genere conducendo un'esistenza solitaria.

Hsiao: Piccoli gruppi di questi saggi esseri dei boschi (100 ab.) risiedono nella Foresta di Canolbarth, onorati e consultati in qualità di saggi da tutte le creature dei boschi ed anche da alcuni clan di elfi.

Fauna e razze minori

Animali: I cervi di ogni tipo sono la specie di erbivori più comune nella Foresta di Canolbarth, che ospita anche diverse alci solitarie e cinghiali. Fra i predatori, vi si trovano i puma, che fanno la tana sulle colline boschive più scoscese, i lupi ed i feroci gli orsi grizzly. Nelle foreste si trovano anche esemplari di furetti giganti e di drachi giganti.

Bestie magiche: I famosi ed ammirati cavalli allevati dagli elfi sono presenti in molte zone della Canolbarth, nei pressi degli insediamenti degli elfi; alcuni rari unicorni si aggirano per la foresta, soprattutto nella zona sud-occidentale di essa, in prossimità del Punto Magico Benigno noto come la Terra dei Sogni. Altre creature funeste come i basilischi e le gorgoni sono spesso generati dagli effetti di qualche Punto Magico Maligno. Orsi-gufi e uccelli stigei abitano anch'essi le zone meno trafficate della foresta.

Costrutti: Alcuni costrutti, come i golem, si trovano talvolta nei recessi della foresta, frutto di esperimenti magici fatti in genere in epoche passate dai non elfi. Altri sono costruiti dai maghi elfi per proteggere luoghi od oggetti importanti.

Draghi: Sebbene non vi siano di per sé draghi nella Foresta di Canolbarth, alcuni talvolta sono visti volare sopra di essa dalle montagne circostanti. Inoltre, per fortuna molto di rado, draghi di ogni tipo possono essere trasportati qui o generati per effetto dei Punti Magici Maligni.

Folletti: Oltre alle succitate fate, altri esseri fatati abitano la Foresta di Canolbarth, come i piccoli flitterling ed i misteriosi shargugh.

Mutaforma: La licantropia, mortale per i semi-umani, non è diffusa nell'Alfheim; tuttavia è noto che per effetto dei Punti Magici Maligni licantropi di varie specie sono stati avvistati nei recessi più nascosti della Foresta di Canolbarth.

Non-morti: Le creature non-morte sono odiate dagli elfi amanti della vita, e perseguitate fino alla distruzione. Ciò non impedisce che, di quando in quando, qualcuna di esse (in genere non-morti intelligenti, come presen-

ze o vampiri) venga generata o trasportata qui per effetto dei Punti Magici Maligni. In particolare, un antico principe nithiano, Hashaburminal, riposa sotto forma di lich in una grotta nei pressi dei Laghi di Selinar, in attesa del momento giusto per portare a termine la distruzione di tutti gli elfi.

Parassiti: I ragni enormi dei boschi abitano i recessi meno frequentati della Foresta di Canolbarth, e vengono usati come cavalcature dai diavoletti dei boschi. Alcune zone della foresta sono infestate dai tafani predatori.

Umanoidi: La cosmopolita Città d'Alfheim ospita alcuni mezzorchi – individui di sangue misto nati dall'unione, solitamente, di una femmina umana con un maschio orco.

Umanoidi mostruosi: Stormi di pegatauri – provenienti proplopiù da Serraine – sorvolano di quando in quando la Foresta di Canolbarth.

Appendice: La Corte Fatata

Nelle propaggini sud-occidentali della Foresta di Canolbarth si trova un luogo incantato, noto agli elfi come la Terra dei Sogni in quanto possiede il dono di alleviare le pene ed i crucci agli elfi che vi si recano in pellegrinaggio. Fatto ignoto a tutti, questo stesso luogo è la capitale del Regno Benevolo sul Piano delle Fate – il reame del Sommo Re Oberon e della sua consorte Titania, sovrani della Gente Fatata. Oberon è il Sommo Re (*Ard Rí*) delle Fate, tutti i membri del Popolo Benevolo e tutta la nobiltà fatata gli devono obbedienza; egli e la sua Corte Fatata, ogni qualvolta la luna è piena o ad un quarto della sua fase, si riuniscono in questo luogo – che rappresenta di fatto un portale aperto sul Piano delle Fate – per ascoltare petizioni, ricevere ospiti ed ambasciatori, banchettare, danzare e divertirsi.

I membri del Popolo Benevolo che abitano il Piano delle Fate passano di frequente da questo e da altri portali nella Foresta di Canolbarth, dove spesso si aggirano invisibili fra gli ignari mortali (si tratta degli individui indicati nel prospetto demografico precedente), aiutando gli elfi e contribuendo a rendere la foresta ancor più pericolosa per i visitatori male intenzionati.

Poiché la Corte Fatata ed i suoi rappresentanti di fatto non abitano stabilmente in questo mondo, bensì nel Piano delle Fate, i loro abitanti non sono stati inclusi nel prospetto soprastante.

Fonti canoniche

CM1 – *Test of the Warlords:* Uno dei PG pregenerati del modulo, Quillan Coltiva-Olmi, è nativo dell'Alfheim.

CM2 – *Death's Ride:* Uno dei PG pregenerati del modulo, Quillan Coltiva-Olmi, è nativo dell'Alfheim.

CM3 – *Sabre River:* Uno dei PG pregenerati del modulo, Quillan Coltiva-Olmi, è nativo dell'Alfheim.

CM7 – *The Tree of Life:* Descrive il Reame Silvano dopo la migrazione di Mealiden e l'abbandono di questa vecchia patria da parte dei Feadiel.

CM9 – *Legacy of Blood:* Descrive l'atteggiamento di certe fazioni di elfi alfheimesi dopo l'accerchiamento darokiniano del reame elfico, causato dall'annessione delle Terre Orchesche alla repubblica.

DA3 – *City of the Gods:* Uno dei PG pregenerati dell'avventura, Gelon Melandil, è nativo dell'Alfheim; il suo cognome indica che uno dei clan elfici minori che popolano l'Alfheim ha nome 'Melandil'.

Dragon Magazine #175 – *The Voyage of the Princess Ark:* Chiarisce alcune caratteristiche della magia elfica.

Dragon Magazine #189 – *The Known World Grimoire:* Chiarisce quali clan alfheimesi emigrano in Karameikos e quali in Wendar dopo la caduta dell'Alfheim in mano agli elfi dell'ombra (secondo gli eventi di "Wrath of the Immortals"); inoltre esplica la reazione dei Punti Magici Benigni dell'Alfheim e della Terra dei Sogni dopo la trasformazione della Canolbarth, che ha preceduto quegli eventi.

Dragonlord Trilogy: La triologia di Thorarinn Gunnarsson (*Dragonlord of Mystara*, *Dragonking of Mystara* e *Dragonmage of Mystara*) descrive la partecipazione dell'Alfheim ad alcuni eventi della guerra fra i draghi ed i Flaem prima, e contro il Supremo poi. Vengono rivelate diverse informazioni sugli antenati degli elfi, i misteriosi eldar, una razza legata anche al passato dei draghi, nonché descritto un insediamento monastico situato nei pressi della Conca delle Ombre, chiamato Brumargentea; si tratta di una comunità monastica di qualche decina di membri, adoratori di Terra (un'Immortale anticamente venerata dagli eldar) – in verità è un santuario dedicato al Grande Drago, ove si recano di quando in quando in visita anche draghi in forma elfica.

GAZ1 – *The Grand Duchy of Karameikos:* Descrive le relazioni fra l'Alfheim ed il granducato, nonché l'ambasciatore

alfheimese alla corte karamaikese, Shalander (fratello di Galladin, ambasciatore alfheimese in Glantri).

GAZ2 – The Emirates of Ylaruam: Descrive i rapporti fra l'Alfheim e gli emirati.

GAZ3 – The Principalities of Glantri: Descrive la fazione degli Erendyl emigrata nel Glantri (gli Erewan), i rapporti fra i principi e l'Alfheim nonché l'ambasciatore alfheimese, Galladin (fratello di Shalander, l'ambasciatore alfheimese in Karamaikos).

GAZ5 – The Elves of Alfheim: Si tratta della fonte principale sull'Alfheim, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l'economia ed i PNG importanti del reame. Nell'avventura "The Nithian Lich" viene introdotto anche il villaggio di Ombrarborea, nei pressi dei Laghi di Selinar, e la storia del Principe Hashaburminar.

GAZ6 – The Dwarves of Rockbome: Descrive le relazioni dell'Alfheim con la Casa di Roccia e le Spine, un'associazione dedita a causare guai nella Foresta di Canolbarth per mezzo del Tunnel di Darokin, attraverso gli Altan Tepes.

GAZ8 – The Five Shires: Descrive le relazioni fra le Contee e l'Alfheim, nonché l'ambasciatore alfheimese nelle Contee, Milaster.

GAZ9 – The Minrothad Guilds: Contiene il punto di vista di un alfheimese sulle gilde ed il racconto del capitano Osner sulla conduzione di una carovana nell'Alfheim.

GAZ10 – The Orcs of Thar: Introduce dettagli storici che coinvolgono l'Alfheim e le sue passate battaglie contro gli umanoidi.

GAZ11 – The Republic of Darokin: Introduce nuovi eventi storici (come la Guerra Elfica), i rapporti fra la repubblica e l'Alfheim e descrive le merci che vengono scambiate a Città d'Alfheim.

GAZ13 – The Shadow Elves: Descrive la rete spionistica degli elfi dell'ombra nell'Alfheim ed i loro piani di conquista del reame elfico.

Hollow World boxed set: Contiene informazioni sulla storia antica e sulle prime società degli elfi, da prima della Grande Pioggia di Fuoco fino alla fondazione dell'Alfheim.

IM2 – The Wrath of Olympus: Introduce la storia dell'eroina Sinan e della battaglia contro gli orchi del mago Khazad.

M1 – Into the Maelstrom: Uno dei PG pregenerati del modulo, Quillan Coltiva-Olmi, è nativo dell'Alfheim.

O2 – Blade of Vengeance: Descrive in dettaglio la zona settentrionale dell'Alfheim, le Emerlas, ed i suoi insediamenti (Dorneryll, Scrubton e Valdiquercia – con la presenza di umani ed halfling). Il modulo descrive

anche l'eroe elfo Erystelle, introduce l'antica leggenda di Galannor e descrive l'Isola Scintillante di Karelia, una faedorne, che fluttua sopra le Emerlas.

PC1 – Tall Tales of the Wee Folk: Descrive le razze dei boschi e le fate, che abitano anche nell'Alfheim; cura in particolare dettaglio la regione della Terra dei Sogni, il Punto Magico Benigno dove di quando in quando si riunisce la Corte Fatata, ed i suoi dintorni.

PC2 – Top Ballista!: Descrive le relazioni fra Serraine e l'Alfheim.

PC4 – Night Howlers: Descrive il rapporto degli Alfheimesi coi licantropi e le ragioni della loro scarsità nel reame elfico.

Rules Cyclopedia: Contiene alcune mappe dell'Alfheim ed una sommaria descrizione del regno elfico.

Trail Maps I – The Western Countries: Contiene alcune mappe dell'Alfheim ed informazioni varie sul reame elfico (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

Trail Maps II – The Eastern Countries: Contiene informazioni varie sull'Alfheim (politica, demografia, malattie, università).

Wrath of the Immortals boxed set: Contiene informazioni sugli Immortali adorati anche in Alfheim e descrive gli eventi del 1004-1009 DI.

X1 – The Isle of Dread: Contiene una brevissima descrizione del reame elfico.

X10 – Red Arrow, Black Shield: Contiene informazioni sulle forze militari dell'Alfheim e la posizione alfheimese durante la guerra del Maestro di Hule contro il Darokin; viene descritta anche la tomba di re Alevar, situata nella zona più fitta della foresta (e menzionata la moglie del defunto sovrano, la regina Cerin, e di suo figlio, Alcerin – morto nel tentativo di liberare una principessa elfica da una banda di predoni orchi). Viene introdotto anche Rogo, un drago rosso che prende possesso del mausoleo di Alevar, depredando le comunità elfiche vicine.

X11 – Saga of the Shadow Lord: Uno dei PG



pregenerati del modulo (ambientato nell'898-99 DI), Miridor Feadiel, è il nipote del capoclan dei Feadiel.

X13 – Crown of Ancient Glory: Uno dei PG pregenerati del modulo (ambientato nel 986 DI), Miridor Feadiel, è il nipote del capoclan dei Feadiel.



T

Atruaghin, Terre degli

Superficie: 180.866 kmq (come l'attuale stato dell'Oklahoma negli USA).

Popolazione: 279.700 ab. (98,3% umani, 1,7% altri).

Densità: 1,6 ab./kmq.

CENNI storici

Migliaia di anni fa, le attuali Terre degli Atruaghin rappresentavano le propaggini settentrionali del grande Impero Olteco, espansosi a partire dal 4000 PI. Questa maestosa civiltà entrò in declino in seguito alle guerre iniziate contro gli Oltechi dal popolo ribelle degli Azcani (3500 PI): i due popoli si combatterono in una acerrima guerra di sterminio che durò secoli. Nel 3000 PI la Grande Pioggia di Fuoco devastò sia la civiltà degli Oltechi che quella degli Azcani; temendo per la loro sopravvivenza, gli Immortali trapiantarono molti gruppi di entrambe le culture nel Mondo Cavo. Nel mondo esterno, nonostante le devastazioni, l'immiserimento ed i mutamenti climatici causati dalla catastrofe, gli Azcani continuarono le loro guerre contro gli Oltechi, cancellandoli dalla faccia di Mystara nel 2800 PI ma al prezzo del declino inesorabile di quel che rimaneva della loro civiltà e della sua popolazione decimata. I pochi superstiti trovarono rifugio nelle antiche province settentrionali olteche, ai piedi di un vasto altopiano; essi regredirono ad uno stile di vita più semplice, costruendo piccoli villaggi e vivendo di pesca, caccia ed agricoltura.

Verso il 2500 PI, in concomitanza col ritorno all'abitabilità del Mondo Conosciuto e all'assestamento del suo nuovo clima, molti discendenti primitivi di questi Azcani emigrarono verso oriente (fino alla valle del fiume Nithia ed alle Terre del Nord), verso sud-est (nella zona corrispondente alle attuali Ierendi) e verso nord (fin nell'Ethengar), dove si sarebbero fusi successivamente con altri popoli.

Coloro che rimasero nelle attuali Terre degli Atruaghin dovettero subire nuove e terribili disgrazie in seguito alle catastrofi che inabissarono il Mondo Conosciuto meridionale e che causarono la formazione degli arcipelaghi delle Ierendi e di Minrothad (2000-1720 PI). Ad un primo inverno causato dall'esplosione della Caldera di Kikianu

(2000 PI) se ne aggiunse un secondo, indotto dall'esplosione di un antico ordigno blackmooriano situato nelle Terre Brulle (1700 PI). Migliaia di discendenti degli Azcani perirono durante queste catastrofi, che fecero crollare l'altopiano situato nelle loro terre e distrussero completamente le loro comunità e tutte le loro infrastrutture; i superstiti persero ogni ricordo della loro grandezza passata. Molti emigrarono verso nord-ovest, nelle pianure ad occidente del Lago Amsorak, presso i nomadi Urduk (1750 PI), e sarebbero divenuti gli antenati dei Sindhi.

Gli sparsi gruppi di discendenti degli Azcani rimasti nella regione regredirono all'età della pietra, vivendo di caccia e raccolta nelle foreste e di pesca sulle coste. Queste genti immiserite vennero riunificate per la prima volta dalle campagne di conquista di un carismatico capo guerriero, Tahkati 'il Doma-Tempeste', che sottomise molte tribù grazie alla sua idea di usare il cavallo in battaglia; il suo "impero" (1668-1651 PI) si dissolse quando egli partì alla ricerca dell'Immortalità. Uno degli effetti delle campagne di conquista di Tahkati fu quello di spingere ulteriori tribù azcane a sottrarsi alla sottomissione con l'emigrazione verso il Sind. La storia seguente di queste tribù primitive venne in seguito influenzata profondamente dalle vicende di due ex re: l'elfo Atziann (poi divenuto Immortale col nome di Atzanteotl), della città di Aengmor (distrutta nelle Terre Brulle verso il 1700 PI), e l'umano Atruatzin (poi Atruaghin), dell'Impero Azcano nel Mondo Cavo. Cacciato dal suo trono dai seguaci di Atzanteotl che avevano corrotto il suo popolo, Atruaghin fu braccato per anni dal rivale, finché non trovò rifugio presso le misere tribù azcane che vivevano fra la costa del Mare del Terrore ed il Lago Amsorak (1410 PI). Col suo carisma e le sue capacità personali di sapiente e guerriero, egli divenne in breve capo di una delle tribù azcane e, nel corso di una decina d'anni, grazie soprattutto alla diplomazia e ai suoi ideali pacifici e rispettosi delle forze della natura, ma anche all'occorrenza alle sue capacità guerriere, egli riuscì ad unificare questo popolo diviso in una singola nazione. Nel 1400 PI nacque così una solida confederazione di tribù che

si riconosceva unita nella propria comune origine e negli ideali diffusi da Atruaghin. Dopo un secolo di regno Atruaghin partì di nuovo, stavolta in cerca dell'Immortalità (1260 PI). In suo onore, le tribù assunsero il nome dell'eroe come nome della loro gente, e divennero i Figli di Atruaghin.

Senza il loro sovrano, le tribù caddero presto sotto la dominazione delle orde umanoide dei Discendenti di Wogar – egemonizzate dagli orchi rossi –, provenienti dall'occidente ed indirizzate qui da Atzanteotl stesso. Per oltre quattro secoli (1257-795 PI) i Figli di Atruaghin dovettero subire il dominio orchesco e la schiavitù, ma tenacemente continuarono a sognare il ritorno della libertà e del loro benefattore, Atruaghin.

Soltanto il ritorno di questi, secoli più tardi, diede inizio alla ribellione che cacciò gli umanoide dalle Terre degli Atruaghin (800-795 PI). Dopo aver liberato il suo popolo, Atruaghin, appellandosi alla potenza dei suoi patroni Immortali Otzitiotl e Kataktatla, utilizzò le più potenti magie a lui note per innalzare un enorme altopiano nella parte settentrionale della regione dove vivevano le sue tribù. Questo altopiano, che ricordava quello che oltre un migliaio di anni prima aveva ospitato gli antenati dei Figli di Atruaghin, era ancor più alto e vasto del precedente, ed avrebbe dovuto proteggere le tribù ed impedirne ad eventuali invasori la conquista. Egli ripristinò le fondamenta della confederazione che aveva creato secoli fa, la divisione nei cinque clan (Alce, Cavallo, Orso, Tartaruga e Tigre) che perdura tuttora e rinnovò i vincoli di amicizia coi Sindhi, riconoscendo la loro comune origine con gli Azcani. Pochi anni dopo (792 PI), le lusinghe di Atzanteotl avrebbero travolto il Clan della Tigre, persuaso ad adorare il malvagio Immortale ed a schierarsi contro gli altri quattro clan fedeli all'eredità di Atruaghin.

Nei secoli seguenti, i quattro Clan dell'Alce, del Cavallo, dell'Orso e della Tartaruga stabilirono legami durevoli di amicizia e di fratellanza nel nome di Atruaghin e dei suoi ideali, pur mantenendo ciascuno le proprie usanze e la propria cultura. D'altro canto, il Clan della Tigre si volse sempre più all'abietta adorazione di Atzanteotl, promuovendo

i propri ideali di supremazia e dominio degli altri clan. La vita di questi popoli, comunque, divisi dal resto del mondo da imponenti barriere naturali, è rimasta fino ad oggi perlopiù invariata mentre nel Mondo Conosciuto sorsero nuove nazioni e civiltà, ed è stata scarsamente toccata dagli eventi esterni. Solo le saltuarie guerre fra i clan dei Figli di Atruaghin ed il Clan della Tigre, e fra questo ed i Darokiniani (che nel IV sec. DI sottrassero ad esso alcuni territori, dove oggi sorge Tenobar), hanno scandito la vita di questi popoli.

Nonostante il progressivo aumento di relazioni commerciali e scambi coi Sindhi e coi Darokiniani a partire dal 200 DI circa, gli Atruaghin sono rimasti immuni alla contaminazione della propria cultura da parte di elementi e tecnologie moderne – come l'uso del ferro – grazie alla vigilante presenza degli sciamani di Atruaghin, attenti alla preservazione del modo di vita originario prescritto nelle Parole di Atruaghin. Grazie al potere da essi rivestito, gli sciamani hanno potuto finora dipingere tutto ciò che esulava dallo stile di vita tradizionale degli Atruaghin come deviazioni e blasfemie, di cui il Clan della Tigre sarebbe un notevole esempio. D'altro canto, la presenza e la potenza degli sciamani in un territorio selvaggio e difficile da conquistare, ha scoraggiato finora tentativi di conquista in grande stile da parte delle potenze straniere. Oggi-

giorno i Figli di Atruaghin mantengono la loro indipendenza e la loro cultura solo grazie alla presenza degli sciamani e al fatto che le nazioni circostanti, nettamente più avanzate in termini di tecnologia e potenza militare, ritengono che la conquista delle loro terre non valga l'investimento necessario per attuarla. Finora, inoltre, la cultura e le usanze dei Figli di Atruaghin sono state avvolte nell'ignoranza; molte delle notizie diffuse sul loro conto si basano su resoconti scarsamente esaurienti od obiettivi, e spesso relativi solo sulla cultura di questo o quel clan, presunta valida per tutte le altre tribù. Tuttavia, anche grazie al commercio stabilito con l'Elevatore del Mondo (la cui costruzione è stata finanziata dai Darokiniani nel 954 DI), i paesi del Mondo Conosciuto stanno sempre più interessandosi a questa regione ed ai suoi abitanti; nonostante la millenaria resistenza dei Figli di Atruaghin alle innovazioni tecnologiche del mondo esterno, è possibile che un contatto sempre più assiduo con gli stranieri possa mutare lo stato di cose voluto secoli addietro dagli sciamani. Se e come tutto ciò cambierà il futuro dei Figli di Atruaghin resta però ancora da vedere.

Distribuzione della popolazione

Qui sotto sono elencate la superficie, la

popolazione e la densità di ciascuno dei clan (il conteggio prende in considerazione soltanto la popolazione umana di questa regione):

Clan dell'Alce: superficie 21.931 kmq; 30.180 ab.; densità 1,4 ab./kmq.

Clan del Cavallo: superficie 64.293 kmq; 70.330 ab.; densità 1,1 ab./kmq.

Clan dell'Orso: superficie 17.777 kmq; 45.270 ab.; densità 2,6 ab./kmq.

Clan della Tartaruga: superficie 30.537 kmq; 45.810 ab.; densità 1,5 ab./kmq.

Clan della Tigre: superficie 46.328 kmq; 83.290 ab.; densità 1,8 ab./kmq.

Le terre dei Clan di Atruaghin includono una vasta varietà di terreni, che vanno dalle rigogliose ed intricate foreste costiere alle colline rocciose del settentrione; la principale caratteristica geografica di questa zona è indubbiamente l'enorme Altopiano di Atruaghin, alto circa 900 metri, che occupa gran parte della regione abitata dai clan. Pur essendo una formidabile barriera naturale, questo altopiano non è ovunque invalicabile: in molti punti (soprattutto nella regione sud-orientale ed in quella occidentale) i suoi pendii declinano assai dolcemente, permettendo l'accesso alla sua sommità; altrove (soprattutto nel nord-est e nel sud-ovest) sono invece assai più ripidi, e l'unico modo per valicarli è quello di scalarli.

Anche se i clan sono di frequente accomunati fra loro dagli stranieri che ne parlano,



ognuno di essi abita un proprio territorio e possiede una cultura del tutto diversa da quella degli altri. Sebbene quattro di questi clan (i Clan dell'Alce, del Cavallo, dell'Orso e della Tartaruga) riconoscano la propria origine comune e la medesima fedeltà alle Parole di Atruaghin, il quinto clan, quello della Tigre, è completamente estraneo a tutto ciò che gli altri clan rappresentano – l'unica cosa che lo accomuna agli altri è il fatto che i suoi membri sono discendenti dell'etnia azcana da cui discendono tutti gli Atruaghin.

Come si è detto, ciascun clan possiede uno stile di vita decisamente peculiare. Ognuno di essi è suddiviso inoltre in un certo numero di tribù più o meno grandi, a loro volta divise in svariati gruppi familiari semi-nomadi, villaggi o insediamenti. La densità della popolazione è in ogni caso molto bassa, tanto che questi territori sono considerati pressoché selvaggi dalle nazioni circostanti.

Centri urbani:

Comunità note: Tribù dell'Alce* (701 ab.), Tribù dell'Aquila* (839 ab.), Tribù del Bisonte* (740 ab.), Tribù del Bradipo* (1.205 ab.), Tribù del Camaleonte* (617 ab.), Tribù del Castoro* (595 ab.), Tribù del Cervo* (605 ab.), Tribù del Coguaro* (1.486 ab.), Tribù del Coyote* (982 ab.), Tribù del Falco* (821 ab.), Tribù del Furetto* (775 ab.), Tribù del Giaguaro* (1.179 ab.), Tribù del Gufo* (566 ab.), Tribù dell'Ippoglosso* (840 ab.), Tribù del Leone Marino* (577 ab.), Tribù della Lince* (872 ab.), Tribù del Lupo* (697 ab.), Tribù del Pappagallo* (504 ab.), Tribù del Pavone* (1.148 ab.), Tribù del Pellicano* (800 ab.), Tribù del Pipistrello Vampiro* (915 ab.), Tribù del Piranha* (1.381 ab.), Tribù del Pitone* (1.351 ab.), Tribù del Procione* (751 ab.), Tribù del Puma* (855 ab.), Tribù del Salmone* (739 ab.), Tribù della Scimmia* (1.463 ab.), Tribù dello Scoiattolo* (717 ab.), Tribù del Serpente a Sonagli* (654 ab.), Tribù dello Sparviero* (696 ab.), Tribù dello Squalo* (933 ab.), Tribù dello Stambecco* (861 ab.), Tribù del Tasso* (958 ab.), Tribù della Trota* (554 ab.).

Non esistono città in quattro dei cinque clan delle Terre degli Atruaghin, i quali vivono in grandi e piccoli villaggi. Solo i grandi villaggi costruiti dalle più numerose tribù del Clan della Tigre possono essere considerati città; complessivamente, circa il 10,6% dei membri del Clan della Tigre vive in queste città, che in tutto determinano una

popolazione urbana del 3,2% per le Terre degli Atruaghin.

Abitanti:

Umani: La razza dominante di questa regione (274.880 ab.) è un'etnia umana discendente dagli antichi Azcani che abitavano queste terre millenni fa; oggi essi vengono denominati dagli stranieri col nome del loro patrono Immortale, Atruaghin, mentre chiamano sé stessi (eccettuato il Clan della Tigre) Figli di Atruaghin.

Alcuni soggetti di etnie diverse si trovano fra la percentuale di schiavi che alcune tribù – soprattutto quelle appartenenti ai Clan della Tartaruga e della Tigre – tengono presso di sé. Mentre le tribù del Clan della Tigre in genere dopo un periodo di servitù sacrificano questi malcapitati ai loro patroni Immortali, quelle del Clan della Tartaruga tendono a farne una proprietà, segno di prestigio. In un dato momento, circa l'1-5% (a seconda dei periodi; quote tendenzialmente più basse per le tribù del Clan della Tigre) della popolazione di una tribù appartenente a questi clan può essere composto da schiavi. La maggior parte degli schiavi (75%) è composta da individui appartenenti ad altri clan atruaghin, mentre la parte restante è costituita da stranieri (25%, gente proveniente dal Darokin, dal Sind, dalle Ierendi, dal Minrothad – perlopiù avventurieri, pirati, schiavisti o rinnegati finiti in mano ai guerrieri dei Clan della Tartaruga o della Tigre); in media, sulla popolazione totale di questi territori circa l'1,2% in un dato momento è costituito da schiavi stranieri (non atruaghin).

Il Clan dell'Alce (11% della popolazione complessiva) è quello che intrattiene meno contatti con gli stranieri, poiché abita le zone sud-orientali dell'altopiano; i suoi membri abitano in villaggi, praticano soprattutto la pesca nei fiumi e la caccia alla selvaggina nelle foreste, ma la loro vera passione è l'agricoltura (che produce soprattutto mais e tabacco). Le praterie nel nord-est delle loro terre servono a questo clan come terreno di caccia comune. Le pendici dell'altopiano nella loro regione sono meno ripide, e questo fa sì che il Clan dell'Alce ed il Clan della Tigre effettuino spesso scorrerie l'uno ai danni dell'altro.

Il Clan del Cavallo (25,5%) occupa tutto l'altopiano occidentale e le terre sottostanti le sue pendici, al confine col Sind e col Darokin; sebbene posseggano dei villaggi, la maggior parte dei maschi delle tribù di questo clan migra stagionalmente al segui-

to delle mandrie di bufali che errano per le praterie dell'altopiano, mentre le donne restano a casa raccogliendo frutta e vegetali. Molte tribù che abitano ai piedi dell'altopiano inviano un numero minore di guerrieri a caccia dei bufali, per proteggere le loro case da eventuali invasori stranieri.

Il Clan dell'Orso (16,5%) abita il nord-est dell'altopiano e le zone immediatamente a nord di esso. Unici fra gli Atruaghin, i membri di questo clan costruiscono incredibili cittadine scavate nelle pendici stesse dell'altopiano, che in questa zona è particolarmente ripido. Queste cittadine sono i centri tribali che dominano molti altri villaggi scavati nelle rocce, situati nelle colline ai piedi dell'altopiano, e controllano anche le vaste risorse agricole (in particolare il mais) sfruttate sulla sommità di esso. Poiché nel loro territorio si trova l'Elevatore del Mondo, i membri del Clan dell'Orso sono fra gli Atruaghin quelli che intrattengono più contatti con gli stranieri. Anch'essi condividono un confine col Clan della Tigre, di cui sono acerrimi nemici.

Il Clan della Tartaruga (16,7%) vive ai piedi dell'altopiano, nella zona sud-occidentale delle terre dei Figli di Atruaghin. Esso è uno dei clan più avanzati in termini di sviluppo sociale, in quanto al suo interno si possono ritrovare in stato embrionale i ceti sociali di certi paesi più sofisticati. Unici fra gli Atruaghin, sono abili navigatori e le loro risorse principali provengono dal mare, dalla pesca e dalla caccia alle balene. I centri tribali che si trovano sulla costa sono infatti il punto di riferimento di numerosi altri insediamenti delle foreste e delle pianure settentrionali, dove si praticano invece maggiormente l'agricoltura, la caccia e la raccolta. I membri del Clan della Tartaruga, assieme a quelli del Clan dell'Alce, combattono più frequentemente dei loro simili il Clan della Tigre; inoltre essi sono anche il clan più esposto alle scorrerie di pirati, schiavisti e razziatori stranieri provenienti dal mare. Per questo hanno sviluppato un atteggiamento agguerrito nei confronti degli stranieri e sono caratteristici fra i quattro clan che seguono le Parole di Atruaghin perché non esitano a ridurre in schiavitù i prigionieri.

Il Clan della Tigre (30,3%) vive nelle fitte ed umide foreste orientali delle terre degli Atruaghin e domina tutta la penisola proiettata a sud della Palude di Malpoggi. Le sue tribù, forse a causa dell'influenza di Atzanteotl, sono le uniche a mantenere uno

stile di vita più simile a quello degli antichi Azcani da cui discendono. I membri di questo clan edificano infatti città (in genere poco più che grossi villaggi di 500-1.500 ab. ciascuna) con grandi edifici di pietra e piramidi dedite ad Atzanteotl, ognuna delle quali è collegata alle altre da strade lastricate in pietra. I membri del Clan della Tigre, unici fra gli Atruaghin a conoscere la fusione del metallo, praticano l'agricoltura e la caccia. Molti villaggi sono sparsi nelle foreste e nel resto dei loro territori, ognuno dei quali fa capo ad una delle suddette città. Essendo un clan aggressivo, arrogante ed apertamente ostile a tutto ciò che lo circonda, le tribù del Clan della Tigre sono costantemente in guerra ora con i Clan della Tartaruga, dell'Alce e dell'Orso, ora con la Repubblica di Darokin; anche questo clan, come quello della Tartaruga, non è esente dal subire scorrerie di schiavisti e pirati che hanno spesso buon gioco nel fare prigionieri abitanti dei villaggi più isolati.

Centauri: Gruppi sparsi di centauri (2.500 ab.), ultimi eredi dei loro antenati che abitavano in numero assai maggiore queste terre, errano per i boschi e le pianure delle Terre degli Atruaghin situate ai piedi dell'altopiano; divisi in gruppi familiari, essi tengono ottimi rapporti col Clan del Cavallo, rapporti di amicizia con i Clan della Tartaruga e dell'Alce e di aperta ostilità con il Clan della Tigre.

Lupin: Diversi rappresentanti di questa razza (1.670 ab.) vivono nelle zone meno frequentate dalle tribù umane, in particolare nelle parti occidentali di questa regione. Il gruppo più numeroso è costituito dai Gran Corridori (45,5%), le cui tribù errano nelle terre brulle e nelle steppe che giacciono ai piedi delle pareti occidentali e nord-occidentali dell'altopiano; questi lupin sono solitamente in buoni rapporti coi membri del Clan del Cavallo e attraversano spesso il confine col Sind. L'altro gruppo è formato dai gruppi di Bassotti Reali (30,5%), che abitano le foreste situate fra l'altopiano e la costa, nel territorio del Clan della Tartaruga coi cui membri essi sono in ottimi rapporti. Un numero più piccolo di Meticci (15%) si trova integrato in questi due gruppi, solitamente discendenti di altri Meticci provenienti dal Darokin o dal Sind. Infine, piccoli gruppi solitari di Testapeloza (9%) attraversano spesso i territori dei Figli di Atruaghin (salvo quelli del Clan della Tigre) durante le loro peregrinazioni; essi sono apprezzati come veggenti e saggi, ma non si spingono mai sull'altopiano.

Arpie: Le scogliere più ripide ed i promontori o le foreste costiere ospitano un numero rilevante di queste creature pericolose (400 ab.); in genere tendono a preferire la penisola sud-orientale delle Terre degli Atruaghin, nel territorio del Clan della Tigre. Alcuni gruppi di queste perfide creature sono addirittura in lega con certe tribù del Clan della Tigre.

Diavoletti dei Boschi: Piccoli gruppi di queste fastidiose ed odiose creature (200 ab.) si sono insediate nei boschi più fitti del territorio del Clan della Tigre, dove hanno stabilito i loro nidi e dove allevano i loro destrieri aracnidi. Se ne stanno perlopiù tranquilli e tendono a restare nascosti agli occhi degli umani; solo chi si inoltra nelle foreste più fitte ha qualche possibilità di incontrarli.

Fauna e razze minori

Animali: La fauna di questa regione è differenziata in due grandi zone: l'altopiano e le foreste a sud di esso; questi due territori infatti ospitano tipi di terreno radicalmente diversi. Il grande altopiano è la patria di vaste mandrie di cavalli e bufali – due risorse essenziali per le tribù atruaghin che abitano colà –, ma anche uccelli rapaci e svariate specie di serpenti. Le foreste pluviali del meridione invece ospitano numerosi animali tipici delle giungle sub-tropicali, comprese specie assortite di grandi felini.

Draghi: Le foreste al confine fra le terre del Clan della Tartaruga e quelle del Clan della Tigre sono la dimora di Attura, un antico drago verde femmina, potente maga e conoscitrice dei segreti del mondo; dalla sua caverna sotterranea ella governa il reame draconico di Atturamak.

Fate: Alcune driadi (perlopiù amadriadi) vivono nei più fitti recessi delle foreste occidentali di questa regione. I membri del Clan della Tartaruga le considerano spiriti della natura da temere e rispettare.

Mutaforma: Alcuni individui delle tribù manifestano capacità soprannaturali che permettono loro di assumere le sembianze dei propri animali totemici; voci non confermate vogliono che fra di essi si annidino alcuni licantropi sotto mentite spoglie.

Fonti canoniche

Champions of Mystara boxed set: Aggiunge importanti dettagli storici sui passati rapporti dei Sindhi con i Figli di Atruaghin e sul dominio degli orchi rossi in questa regione.

Dragon Magazine #171 – Who's Who Among Dragons: Descrive il reame draconico di Atturamak, governato dal drago verde Attura, ed i suoi rapporti con gli altri sovrani draconici del Mondo Conosciuto.

Dragon Magazine #177 – The Voyage of the Princess Ark: Corregge un errore della mappa del GAZ14.

Dragon Magazine #237 – Campaign Classics: Lupins of the Mystara Setting: Descrive i lupin e le loro varie sottorazze, alcune delle quali sono presenti anche nelle Terre degli Atruaghin.

GAZ11 – The Republic of Darokin: Contiene informazioni relative alla disputa sorta fra il Glantri ed i Figli di Atruaghin attorno al 900 DI, ed alla sua risoluzione grazie alla diplomazia della città di Akesoli.

GAZ14 – The Atruaghin Clans: Si tratta della fonte principale sulle Terre degli Atruaghin, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l'economia ed i PNG importanti della regione.

Hollow World boxed set: Include parecchie informazioni aggiuntive sulla storia antica degli Oltechi e degli Azcani, antenati dei Figli di Atruaghin, nonché sulla storia di Atruaghin ed Atzanteotl.

Joshuan's Almanac and Book of Facts: Contiene una sommaria descrizione delle Terre degli Atruaghin ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG atruaghin alla data del 1013 DI.

Karameikos – Kingdom of Adventure boxed set: Contiene una breve descrizione delle Terre degli Atruaghin e descrive le relazioni fra questo reame ed il Karameikos.

M3 – Twilight Calling: Uno dei PG pregenerati dell'avventura, Strom, è nativo delle Terre di Atruaghin; egli è un membro della tribù del Furetto (che probabilmente fa parte del Clan della Tartaruga) che è stato esiliato dalla sua patria per aver ucciso alcuni membri della rivale tribù del Lupo (appartenente al Clan del Cavallo).

PC1 – Tall Tales of the Wee Folk: Descrive i centauri, esplicitandone la presenza anche nelle Terre degli Atruaghin.

PC4 – Night Howlers: Descrive i licantropi e la loro vociferata presenza fra i Figli di Atruaghin, nonché le vicende storiche relative a Lord Ingram, uno dei primi verri diabolici del Mare del Terrore.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria delle Terre degli Atruaghin, delle loro forze armate e dei loro PNG principali alla data

del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria delle Terre degli Atruaghin, delle loro forze armate e dei loro PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria delle Terre degli Atruaghin, dei loro PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Rules Cyclopedia: Contiene una sommaria descrizione delle Terre degli Atruaghin.

TM1 – Trail Maps: The Western Countries: Contiene informazioni varie sulle Terre degli Atruaghin (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

TM2 – Trail Maps: The Eastern Countries: Contiene informazioni varie sulle Terre degli Atruaghin (politica, demografia, malattie, università).

Wrath of the Immortals boxed set: Descrive gli Im-

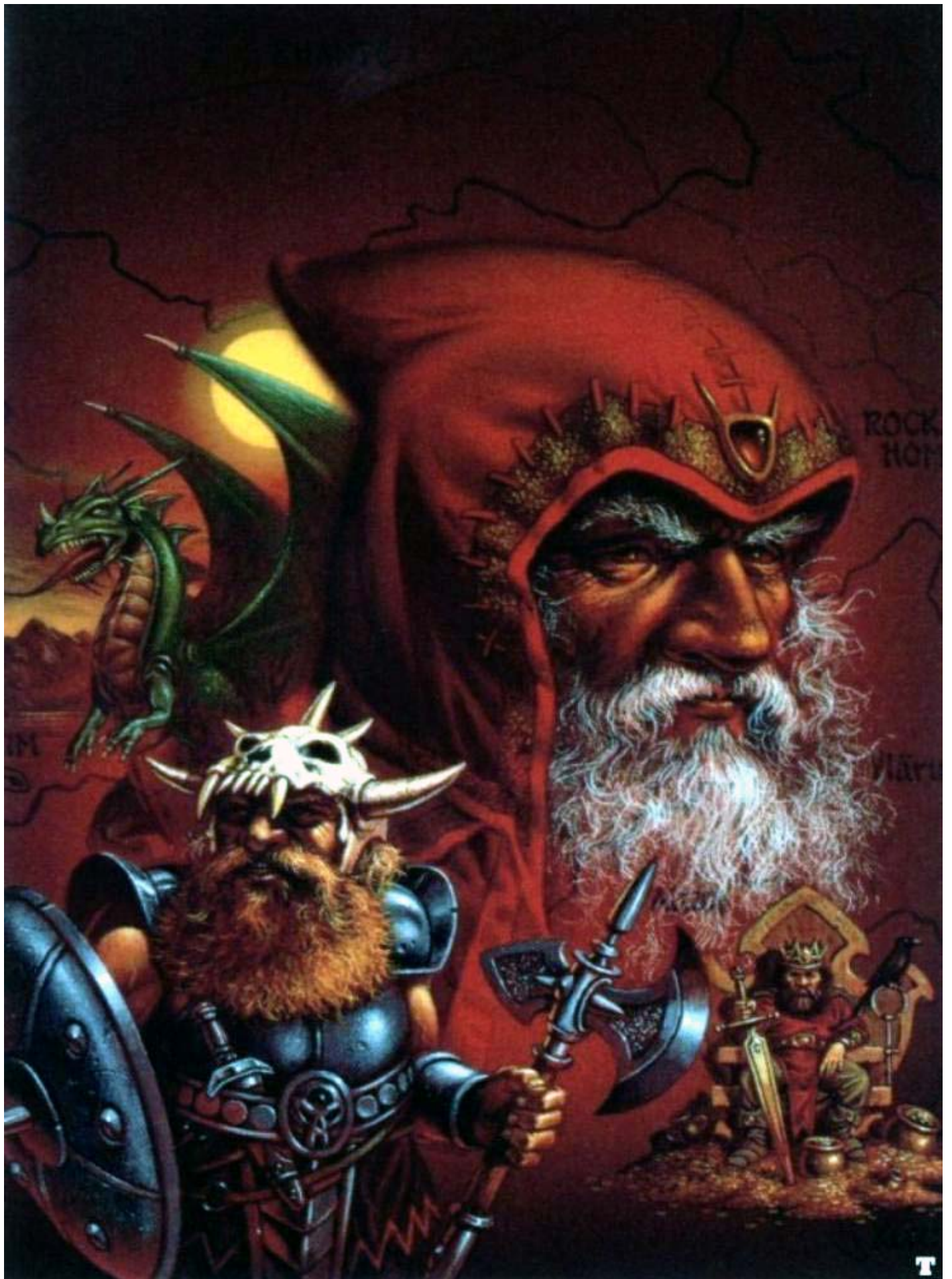
mortali adorati anche nelle Terre degli Atruaghin e gli eventi del 1004-1009 DI.

X1 – The Isle of Dread: Contiene una brevissima descrizione delle Terre degli Atruaghin.

X10 – Red Arrow, Black Shield: Contiene in-

formazioni sulle forze militari delle Terre degli Atruaghin e sulla loro posizione durante la guerra del Maestro di Hule contro il Darokin; vengono fornite anche ulteriori informazioni sull'ordinamento tribale dei clan.





Casa di Roccia

Superficie: 132.762 kmq (un po' più grande della Jugoslavia e dell'Albania odierne); altri 29.503 kmq del territorio appartenente a questo paese sono costituiti dai cunicoli abitati e dalle comunità naniche sotterranee che si estendono sotto la superficie del reame. La superficie totale equivarrebbe perciò a 162.265 kmq (come le moderne Jugoslavia e Croazia).

Popolazione: 771.400 ab. (92,7% nani, 3,2% umani, 1,2% gnomi, 2,9% altri).

Densità: 4,8 ab./kmq (considerando sia la superficie che il sottosuolo).

CENNI storici

Le valli di questa regione restarono gelate molto a lungo dopo la Grande Pioggia di Fuoco, e furono abitate soltanto da creature selvagge ed ostili per molti secoli. I nani antichi, spintisi progressivamente verso sud dalla loro patria ancestrale nel Norwold, popolarono solo in misura marginale le propaggini settentrionali dei Makkres. Dalla parte opposta dei monti, nella parte centrale degli Altan Tepes, furono invece gli gnomi della terra a vedere per primi questa regione ed a stanziarsi nelle pendici meridionali delle sue montagne.

Nel 1800 PI l'intera razza dei nani antichi, destinata a perire a causa degli incurabili postumi delle radiazioni causate dalla Grande Pioggia di Fuoco, fu prelevata dal mondo esterno dall'Immortale Kagyar, che ne trapiantò alcuni membri del Mondo Cavo per assicurarne la sopravvivenza. Il resto, egli lo trasformò in una nuova razza di nani, i Denwarf, più resistenti alle radiazioni ed alla magia e con un'affinità particolare per la pietra e la terra. Egli pose gran parte di queste sue nuove creazioni nelle montagne centrali della regione che sarebbe divenuta la Casa di Roccia, sul monte poi noto come Punta Everast, ed inviò fra loro un possente essere di granito, Denwarf, che divenne loro sovrano e li guidò nella iniziale colonizzazione delle vallate chiuse fra gli Altan Tepes ed i Makkres, scongelatesi solo da pochi secoli. Sotto la guida di Denwarf, i nani iniziarono una strepitosa ascesa demografica.

Dopo quattro secoli di regno, Denwarf scoprì la grande caverna battezzata Dengar ("Casa di Roccia"), in cui verrà fondata la

capitale del regno nanico, e scelse un successore del clan Everast per regnare sui nani; quindi scomparve, per mai più ritornare. Sotto i primi re nani, l'espansione demografica venne contenuta e pianificato l'insediamento di nuove colonie nei monti vicini; si stabilirono contatti amichevoli con gli gnomi ed avvennero i primi scontri coi giganti delle Makkres.

Nel 1000 PI ebbero inizio quelli che i nani ricordano come gli Anni delle Battaglie (1000-500 PI). La migrazione degli gnoll fuggiti dall'Impero Nithiano (1050 PI) colpì duramente la Casa di Roccia, che dovette sostenere dure battaglie per ricacciare verso sud questi selvaggi assalitori. Contemporaneamente, le orde umanoidi delle Terre Brulle, spinte dalla sovrappopolazione, assaltarono a più riprese il reame dei nani, venendo tuttavia sconfitte dalla guida di Re Blystar III; solitamente si fa risalire a queste guerre, che andarono avanti per cinquecento anni, l'odio atavico che scorre fra i nani e gli orchi. Per cercare di proteggere i passi meridionali della Casa di Roccia ed impedire agli gnoll (che avevano invaso la Traldas) una nuova invasione del reame nanico, furono fondati una serie di avamposti-fortezza nelle Cime Nere. Negli anni seguenti la sconfitta degli gnoll ad opera dei Traldar, essi avrebbero perso largamente la loro funzione, venendo progressivamente dimenticate dai sovrani nanici e trasformandosi in piccoli villaggi minerari o bande di mercenari (molti di questi nani in seguito avrebbero invaso l'Hindon alla fine del X sec. PI).

In questo periodo i nani scatenarono anche una serie di guerra contro il neonato reame elfico di Alfheim, sorto a sud-ovest della Casa di Roccia, ma la maturazione dell'imponente Foresta di Canolbarth avrebbe presto offerto agli elfi una difesa invalicabile per i nani. Queste guerre costose ed infruttuose sono ricordate ancor oggi dai nani come le Guerre dell'Orgoglio (700-500 PI). Nel 492 PI l'ultima grande orda umanoide diretta all'invasione della Casa di Roccia fu distrutta nella Battaglia del Passo Sardal, che segna l'anno zero del calendario nanico. Le orde dei coboldi sfuggite al massacro invasero tuttavia le caverne della civiltà gnomica situata nei monti Hardanger, sterminando-

ne progressivamente la popolazione e causando l'emigrazione di moltissimi gnomi nella vicina Casa di Roccia, dove l'improvviso arrivo di questi immigrati causò problemi di integrazione. Nei secoli successivi, per evitare tensioni coi nani, la maggior parte degli gnomi sarebbe emigrata nel nord o nei paesi confinanti (ed alcuni avrebbero costruito la favolosa città volante di Serraine).

Terminati gli anni delle battaglie, i nani estesero i loro contatti con gli abitanti pacifici delle terre circostanti, in particolare le culture umane e gli elfi dell'Alfheim. Da queste razze appresero il segreto della scrittura, che fecero propria sotto forma dell'alfabeto runico da essi creato. Nel 98 PI la monarchia nanica venne sconvolta dalla destituzione del corrotto Re Bollo, in seguito alla quale si decise l'istituzione di un Senato dei capifamiglia, allo scopo di limitare eventuali abusi dei successivi sovrani. Dopo aver consolidato e perfezionato il loro dominio sulla Casa di Roccia, i nani ripresero lentamente e con cautela ad inviare pionieri nelle terre limitrofe, spesso col consenso e l'approvazione dei governanti indigeni. Le principali comunità di nani che si costituirono in questo periodo furono quella della Traladara (i nani di Fortefondo) e quella del Buhrohur (a Thyatis). Molti altri gruppi di nani, meno numerosi, si insediarono anche fra gli umani del Darokin e dell'Alasiya. Questa politica di insediamento e colonizzazione venne favorita esplicitamente e sistematicamente dalla monarchia a partire dal 200 DI circa, anche e soprattutto grazie all'insediamento del clan Skyrlist – devoto al commercio ed all'espansione economica – sul trono.

Anche i nani si trovarono drammaticamente coinvolti nelle vicende che videro l'ascesa del secondo Signore dei Draghi nelle Terre Alte dei Flaem e la successiva guerra contro i draghi e contro il Supremo (504-13 DI). Oltre a sostenere una delle ondate principali d'invasione lanciate dai draghi gemmati e da una delle avanguardie del Supremo – respinta con l'aiuto dei draghi del Norwold –, i nani ospitarono anche per qualche anno nel loro paese i profughi ethengariani fuggiti a sud dopo la devastazione delle loro steppe durante il Grande

Incendio (513-516 DI).

Negli anni seguenti, ripresisi da questa guerra devastante, i nani continuarono la loro politica di espansione, potenziando la loro presenza economica nell'Alfheim e stabilendo altre colonie naniche nelle Terre del Nord e nel Norwold. Non sempre questa politica espansionistica dei nani andò a buon fine. L'immigrazione nanica dall'esito più tragico che si ricordi fu quella diretta verso le Terre Alte (802-828 DI): numerose bande di nani penetrarono nel paese spinti dalle voci della scoperta dell'oro sulle montagne del paese, mentre questo si trovava nel bel mezzo di una tremenda Guerra dei Quarant'Anni. Penetrando contemporaneamente ad una grave pestilenza alla quale i nani sembravano essere immuni, i pionieri della Casa di Roccia furono ritenuti i portatori dell'epidemia e fatti oggetto di aspre persecuzioni che, nel giro di vent'anni, li cacciarono completamente dalle Terre Alte; molti esuli nani sarebbero fuggiti di lì nel Sind, nel Darokin e nel

Minrothad. A causa di questo evento non corre ancor oggi buon sangue fra i nani ed i Glantriani. In ordine di tempo, l'ultima cospicua ondata migratoria è quella che si è diretta verso il regno alphetiano di Forteschiatta (950 DI), in relazione al quale l'imperatrice Eriadna ha formalmente emanato un decreto di invito e benvenuto della "gente piccola" (gnomi, halfling e nani).

Sebbene la popolazione nanica sia molto numerosa oggigiorno e saldamente in possesso della Casa di Roccia e dei suoi recessi sotterranei, buona parte delle catene montuose periferiche rivendicate dal regno dei nani sono abitate da tribù di orchi, goblinoidi e giganti, che rappresentano un costante pericolo per i villaggi più solitari dei nani. Piuttosto che forzare la mano contro queste creature – più numerose ed aggressive di quanto si creda – il governo dei nani sta vagliando la possibilità di continuare la strategia dei secoli passati, inviando colonie naniche in altri paesi per allentare la pressione demografica nelle valli patrie.

Distribuzione della popolazione

Pur essendo un paese prevalentemente montuoso, la Casa di Roccia ospita almeno due enormi vallate, al centro delle quali giacciono due grandi laghi; qui sorgono numerosi villaggi e le più grandi città del paese.

Gran parte della popolazione nanica e non abita le pianure e le colline attorno a questi laghi. D'altro canto, una parte rilevante delle catene montuose periferiche (le propaggini meridionali ed occidentali degli Altan Tepes ed i Makkres orientali) è scarsamente occupata dai nani, ed abitata da orchi, goblinoidi e giganti. La monarchia nanica, nel complesso, controlla saldamente circa i due terzi del territorio che rivendica.

Numerosissimi sono i tunnel e le caverne che percorrono il sottosuolo della Casa di Roccia; tutte le città ed anche molti fra i villaggi più piccoli sono dotati di uno o più livelli sotterranei, e tutti quanti sono collegati alla vasta rete sotterranea che corre sotto il paese.

La superficie controllata dalla monarchia ospita la maggior parte degli abitanti civili, con una densità media di circa 7,2 ab./kmq; il sottosuolo comprende aree densamente popolate (soprattutto in prossimità delle città e degli insediamenti minerari, che rappresentano circa un

quarto della superficie sotterranea, con circa 12 ab./kmq), ed una vasta parte di cunicoli scarsamente popolati (circa 1 ab./kmq).

Centri urbani:

Comunità note: Dengar Alta e Bassa (55.000 ab.), Evemur (12.000 ab.), Forte Denwarf (1.500 ab.), Forte Evekarr (500 ab.), Imbarco (2.000 ab.), Karrak (2.500 ab.), Kurdal (2.000 ab.), Pietraverde (6.000 ab.), Smaggeft (15.000 ab.), Stahl (30.000 ab.).

Buona parte della popolazione della Casa di Roccia (16,4%) è raccolta nelle città grandi e piccole del paese. Questa percentuale urbana relativamente alta, in un paese con un settore agricolo tutto sommato piccolo, è dovuta soprattutto alle tecniche di coltivazione avanzate ed ai fertilizzanti chimici che i nani usano in agricoltura; il risultato è che la resa del grano dei nani è assai buona se confrontata con quella delle altre razze, e che il 10% dei nani soltanto è impiegato in attività agricole (e produce così ben il 60% del fabbisogno di cereali della popolazione!). Il resto del fabbisogno è garantito dai contadini umani che abitano le valli (10%), mentre buona parte viene importata dall'estero.

Abitanti:

Nani: I nani rappresentano la razza di gran lunga dominante della Casa di Roccia (714.900 ab.); essi abitano in gran numero le valli centrali del paese, e sono praticamente gli unici fra gli abitanti civilizzati ad abitare le pendici dei monti ed il sottosuolo. Circa il 15,5% dei nani – in condizioni normali – abita nelle zone sotterranee del paese; in tempi di grave crisi, nei quali il sovrano ed il Senato ordinano a tutta la popolazione nanica di rifugiarsi nel sottosuolo, la densità di queste caverne e cunicoli sotterranei (dove i nani in genere accumulano risorse per viverci svariati anni) può salire fino a picchi 24,2 ab./kmq.

Umani: Un gran numero di umani (24.480 ab.) abita la Casa di Roccia; circa il 40% di essi risiede nelle città dei nani, dove pratica qualche tipo di attività artigiana, mentre il resto è costituito da contadini che implementano coi loro raccolti la produzione agricola della nazione. Tutti immigrati nella patria dei nani in qualche epoca passata, questi umani appartengono a svariate etnie (provenienti per il 30% dal Darokin, per il 29% da Thyatis, per il 25% dalle Terre del Nord, per l'8% dall'Ylaruam, per il 5% dall'Ethengar, per il 2% dal Karameikos e



per l'1% da altri luoghi ancora).

Gnomi: La Casa di Roccia ospita un discreto numero di gnomi (9.500 ab.) – soprattutto gnomi della terra (88%), ma anche gnomi del cielo (12%) – che vivono soprattutto nelle zone meridionali del regno, al confine col Darokin e con gli emirati ylari. In genere sono buoni vicini dei nani, e tendono ad integrarsi molto bene nella loro società, all'interno della quale rappresentano quasi una presenza invisibile.

Orchi: Gli orchi abitano in gran numero (5.000 ab.) la regione degli Altan Tepes occidentali, al confine con le Terre Orchesche e la regione dei monti Portanatica. Si tratta sia di orchi comuni (10%) che di orchi rodenti (90%); sono divisi in grosse tribù di 300-800 individui, più organizzate che altrove, ed alcune sono in contatto con le più potenti tribù delle Terre Orchesche.

Goblin: Numerose tribù di goblin comuni (4.000 ab.) vivono negli Altan Tepes, ad ovest dei fiumi Stahl e Norden, ed a sud dei fiumi Nithia e Larodar. Sono divisi in tribù di 100-800 individui ed in lega coi goblin delle Terre Orchesche.

Sasquatch: Parecchi di questi pacifici umanoidi (3.500 ab.) abitano una zona vulcanica e desolata degli Altan Tepes a nord-ovest del Lago Stahl. Vivono lontano dalle altre razze, in piccoli gruppi familiari di 5-20 individui, e sono molto riservati. Appartengono al genere montano di questa razza.

Coboldi: Diverse tribù di coboldi delle montagne (2.000 ab.), che contano 80-800 individui ciascuna, vivono nelle Makkres orientali, e fanno parte del più vasto gruppo di tribù che domina le caverne dei monti Hardanger; queste tribù sono nemiche degli ogre e dei giganti che abitano le Makkres, e spesso si scatenano guerre fra questi due gruppi. Talvolta i coboldi di questa regione impiegano gli gnoll del nord come mercenari.

Lupin: Un certo numero di lupin (1.870 ab.), perlopiù erranti o immigrati dai paesi vicini, si trova nella Casa di Roccia. Il gruppo più numeroso è formato dai Randagi Nithiani (35,3%) giunti dai deserti ylari, che errano per le montagne meridionali del reame nanico in solitudine (se adoratori di Pflarr) o in lega con tribù di goblin e gnoll (se adoratori di Thanatos). Altrettanto numerosi sono i Banditi Scavatori (27,8%), impiegati dai nani per pattugliare i tunnel del loro reame sotterraneo e cacciare i mostri e gli umanoidi che vi si introducono indesiderati. Presenti in numero minore

sono i Fennec Combattenti (8%), giunti dall'Ylaruam, gli Snoutzer Gnomici (8%), che abitano i recessi boscosi delle vallate, i Meticci (7,5%), presenti soprattutto nelle città come braccianti e operai, i Grancagnoni giunti dalle Terre del Nord (5,3%), i Bulldog Eusdriani (2,7%), i Gran Beagle (2,7%) ed i Testapelosa (2,7%) erranti.

Ogre: Numerosi ogre comuni (1.500 ab.) abitano i Makkres orientali, al confine con le Terre Nordiche; le loro aggressive tribù contano 20-50 membri ciascuna e spesso si trovano al servizio delle tribù dei giganti.

Giganti: Le razze dei giganti sono presenti in numero rilevante (1.350 ab.) nella catena dei Makkres, dove rappresentano un serio ostacolo alla penetrazione dei pionieri nani. I più numerosi sono i giganti delle colline (44,4%), che vivono in tribù di 30-50 membri ciascuna, spesso alleate con gli ogre o con gli gnoll. Seguono i giganti delle rocce (33,3%), le cui tribù di 30-40 individui tendono a tenersi lontani tanto dai loro affini quanto dalle altre razze. Infine, molto pericolosi ed aggressivi sono i giganti del gelo (22,3%), divisi in gruppi di 20-30 membri ciascuno, che più di frequente lanciano scorrerie contro gli insediamenti dei nani durante le fredde tempeste invernali.

Halfling: Un piccolo numero di halfling è stanziato nella Casa di Roccia (1.000 ab.); circa un terzo di essi abita le città dei nani dove lavora in vari settori, il resto pratica l'agricoltura nelle campagne.

Gnoll: Alcune tribù di gnoll del nord (800 ab.) abitano le Makkres sud-orientali; le tribù, che contano circa 50-200 membri ciascuna, intrattengono contatti con le tribù dello Gnollheim e talvolta collaborano coi giganti e con gli ogre locali, talaltra con le tribù dei coboldi delle montagne.

Troll: Parecchi gruppi di troll delle radici (750 ab.) vivono nei Makkres settentrionali, al confine con la regione di Trollheim, nelle Terre Nordiche. Sono divisi in gruppi familiari di 3-10 membri ciascuno; raramente alcuni gruppi si uniscono per breve tempo sotto il comando di un capo per rispondere agli attacchi degli umani e dei nani.

Hobgoblin: Piccoli gruppi di hobgoblin (500 ab.) vivono nelle colline pedemontane del nord-ovest, al confine con l'Ethengar; si alleano di frequente con gli hobgoblin Hoopak che abitano le steppe dell'Ethengar. Data la pressione che subiscono ad opera tanto dei nani quanto degli Ethengariani, vivono in piccoli gruppi di 30-100 individui che riescono a sopravvivere a stento.

Faenare: Questi solitari umanoidi simili ad uccelli (150 ab.) vivono sui picchi più alti degli Altan Tepes, lontani tanto dai nani quanto dai goblinoidi e dagli orchi che infestano quella zona; non hanno praticamente contatti con le altre razze.

Arpie: Nidi isolati di arpie (100 ab.) si trovano sulle rupi rocciose degli Altan Tepes e dei Makkres meridionali.

Fauna e razze minori

Aberrazioni: I cunicoli che si estendono sotto la Casa di Roccia ospitano una creatura indigena nota come lo strangolatore, che preferisce le zone poco insediate ma non troppo lontane dalla civiltà. I beholder sono rari, ma vengono incontrati una volta ogni pochi anni nelle caverne più profonde.

Animali: Nelle pianure delle valli centrali, i nani allevano cavalli, muli, pony ed altri animali da fattoria. Nelle foreste sono comuni i cervi, mentre i cinghiali abitano i pendii dei monti. Fra i predatori, oltre agli immancabili lupi, la Casa di Roccia ospita orsi neri (che vivono nei boschi montani) e puma. Topi e pipistrelli sono parimenti presenti dappertutto. Nelle caverne lontane dagli insediamenti nanici dimorano famiglie di scimmioni bianchi. Caratteristica della Casa di Roccia, la cosiddetta lucertola della Casa di Roccia, un sauro gigante che i nani addomesticano per portare a termine svariati lavori, è incontrata frequentemente nei sotterranei (non tollera la luce diurna). Si vocifera che il Lago Klintest sia la dimora di un gigantesco rettile preistorico, soprannominato il "mostro del Lago Klintest" (forse un elasmosauro o un plesiosauro gigante).

Bestie magiche: Il pericoloso rospo delle rocce si trova nelle colline e nelle zone rocciose, in particolare lungo il corso del fiume Hrap. I malefici lupi noti come worg sono sparsi sia per le Makkres che per gli Altan Tepes, dove fungono da cavalcature ed animali domestici per i goblin o per i giganti.

Draghi: Tane di draghi bianchi e draghi rossi si trovano nelle montagne, lontane dagli insediamenti dei nani; i racconti delle battaglie dei nani contro i draghi rossi fanno parte dell'epica tradizionale. In particolare, nelle rovine di Jhyrrad è situata la tana del drago rosso Ambur, un drago aggressivo e distruttivo al cui servizio operano tribù di hobgoblin; il suo reame si estende nella regione circostante delle montagne.

Giganti: Oltre ai giganti summenzionati, si vocifera che un gigante delle tempeste risieda sul versante orientale delle Makkres,

anche se nessun nano ha condotto abbastanza a fondo le proprie esplorazioni da scoprirlo. I giganti delle nuvole e del fuoco sono quasi sconosciuti in questa regione.

Melme: I protoplasmici neri e le melme grigie si trovano nelle zone meno frequentate dei sotterranei; i nani sono soliti catturare queste creature e conservarle in giare di porcellana, in modo da poter usare il loro potente acido per vari scopi.

Non-morti: Fortunatamente ancor più rari dei normali beholder, i beholder non-morti vengono talvolta scoperti nelle caverne abbandonate; c'è chi dice che siano creazioni dei Glantriani, inviate a devastare il reame dei nani. Sebbene si tratti di casi molto rari, capita inoltre che dei nani contraggano il vampirismo, in genere attraverso umani già infetti.

Parassiti: Nidi di formiche giganti si trovano in alcune parti isolate delle montagne; certe comunità minerarie collaborano con queste creature, che sono note per estrarre l'oro, acquisendo il prezioso minerale in cambio di cibo.

Umanoidi mostruosi: Le feroci scimmie delle nevi abitano le Makkres orientali.

FONTI CANONICHE

DA3 – City of Gods: Uno dei PG pregenerati dell'avventura, Gillam Khandum, è un eroe nano nativo della Catena Wendariana, che è divenuto leggenda fra i nani grazie alle sue imprese al tempo delle persecuzioni contro i nani nelle Terre Alte.

DA4 – Duchy of Ten: Uno dei PG pregenerati dell'avventura, Gillam Khandum, è un eroe nano nativo della Catena Wendariana, che è divenuto leggenda fra i nani grazie alle sue imprese al tempo delle persecuzioni contro i nani nelle Terre Alte.

Dawn of the Emperors – Thyatis and Alpathia boxed set: Descrive in dettaglio i nani del Buhrohur, emigrati dalla Casa di Roccia, e la loro storia come sudditi dell'impero; inoltre viene menzionata la grave crisi in cui cadde il reame nanico a causa dell'invasione degli gnoll (1000 PI).

Dragon Magazine #171 – Who's Who Among Dragons: Descrive il reame draconico di Amburyr, governato dal drago rosso Ambur, e le sue relazioni con gli altri signori draconici del Mondo Conosciuto.

Dragon Magazine #184 – The Voyage of the Princess Ark: Corregge alcuni dettagli riguardanti il calendario nanico.

Dragon Magazine #199 – Ready, Aim, Fire! Considera la possibilità di introdurre le armi

da fuoco nel Mondo Conosciuto e in Casa di Roccia.

Dragonlord Trilogy: Questa serie di tre romanzi di Thorarinn Gunnarsson (*Dragonlord of Mystara, Dragonking of Mystara, Dragonmage of Mystara*) forniscono diverse informazioni sulla partecipazione della Casa di Roccia agli eventi del 504-13 DI, riguardanti la guerra contro i draghi e contro il Supremo. Vengono descritti alcuni sovrani del clan Skyrlist e in particolare re Daroban V e la sua discendenza (il menomato Dorinn, impossibilitato a succedere al padre, e Korinn, più giovane e compagno di Thelvyn nelle sue avventure). Viene menzionata anche Punta Everast, il picco più alto di Dengar Alta, ove Kagyar avrebbe posto i primi nani "moderni" creati.

GAZ1 – The Grand Duchy of Karameikos: Descrive i nani che abitano il Karameikos, le relazioni fra la Casa di Roccia ed il granducato, nonché l'ambasciatore dengariano alla corte karameikese, Bolto Nordenschild.

GAZ2 – The Emirates of Ylaruam: Descrive i rapporti fra la Casa di Roccia e gli emirati.

GAZ3 – The Principalities of Glantri: Descrive l'immigrazione dei nani nei principati a partire dall'802 DI e la tragedia dell'Anno dell'Infamia, preludio alla loro cacciata e persecuzione in quella regione. Contiene anche informazioni sulle relazioni fra i principati e la Casa di Roccia.

GAZ5 – The Elves of Alfheim: Introduce accenni ad eventi storici passati (gli scontri dei nani contro gli elfi fino al 500 PI) e descrive alcuni personaggi indigeni della Casa di Roccia e presenti a Città d'Alfheim (come il gildamastro delle imprese mercantili naniche, Dorran Belmaglio).

GAZ6 – The Dwarves of Rockhome: Si tratta della fonte principale sulla Casa di Roccia, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l'economia ed i PNG importanti del regno.

GAZ7 – The Northern Reaches: Introduce la storia dell'emigrazione nanica nelle Terre del Nord e dei Modrigswerg, i "nani oscuri"; parla anche delle comunità (ghetti) nanici nelle città normanne e dei rapporti fra la Casa di Roccia ed i paesi del Vestland e del Soderfjord.

GAZ8 – The Five Shires: Introduce la storia di Loktal Scudodiferro e descrive le relazioni fra la Casa di Roccia e le Contee, nonché l'ambasciatore dengariano nelle Contee, Thrildor Maglionero.

GAZ9 – The Minrothad Guilds: Contiene in-

formazioni sui nani dell'Isola della Fortezza, emigrati dalla Casa di Roccia e dal Glantri.

GAZ10 – The Orcs of Thar: Introduce dettagli storici sulle guerre dei nani contro gli umanoidi.

GAZ11 – The Republic of Darokin: Descrive i nani emigrati nella repubblica dalla Casa di Roccia nonché le esportazioni e le importazioni delle città naniche.

GAZ12 – The Golden Khan of Ethengar: Descrive le relazioni fra la Casa di Roccia e l'Ethengar, e menziona la presenza di nani alla corte del Gran Khan.

GAZ13 – The Shadow Elves: Descrive le relazioni fra gli elfi dell'ombra e la Casa di Roccia.

Hollow World boxed set: Contiene informazioni sulla storia antica dei nani e sui nani ancestrali (prima del 1800 PI), i Kogolor.

Joshuan's Almanac and Book of Facts: Contiene una sommaria descrizione del reame dei nani ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG dengariani alla data del 1013 DI.

Karameikos – Kingdom of Adventure boxed set: Contiene una breve descrizione della Casa di Roccia ed aggiorna le relazioni fra i due paesi alla data del 1013 DI.

M4 – Five Coins for a Kingdom: Uno dei PG pregenerati dell'avventura, Hogun, è nativo della Casa di Roccia, dove possiede vasti interessi minerari ed è il braccio destro di re Everast.

O2 – Blade of Vengeance: Menziona e localizza la comunità nanica della Gola di Granito, situata nelle Terre Orchesche, ai confini con l'Alfheim.

PC2 – Top Ballista! Descrive le relazioni fra Serraine e la Casa di Roccia, introducendo dettagli sulla storia passata degli gnomi; inoltre descrive le faenare, presenti anche in Casa di Roccia.

PC4 – Night Howlers: Menziona le ragioni della scarsità di licanthropi in Casa di Roccia.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria della Casa di Roccia, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria della Casa di Roccia, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria della Casa di Roccia e dei suoi PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi

di quest'anno.

Rules Cyclopedia: Contiene alcune mappe della Casa di Roccia ed una sommaria descrizione del regno nanico.

Trail Maps I – The Western Countries: Contiene alcune mappe della Casa di Roccia ed informazioni varie sul reame nanico (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

Trail Maps II – The Eastern Countries: Contiene alcune mappe della Casa di Roccia ed informazioni varie sul reame nanico (politica, demografia, malattie, università).

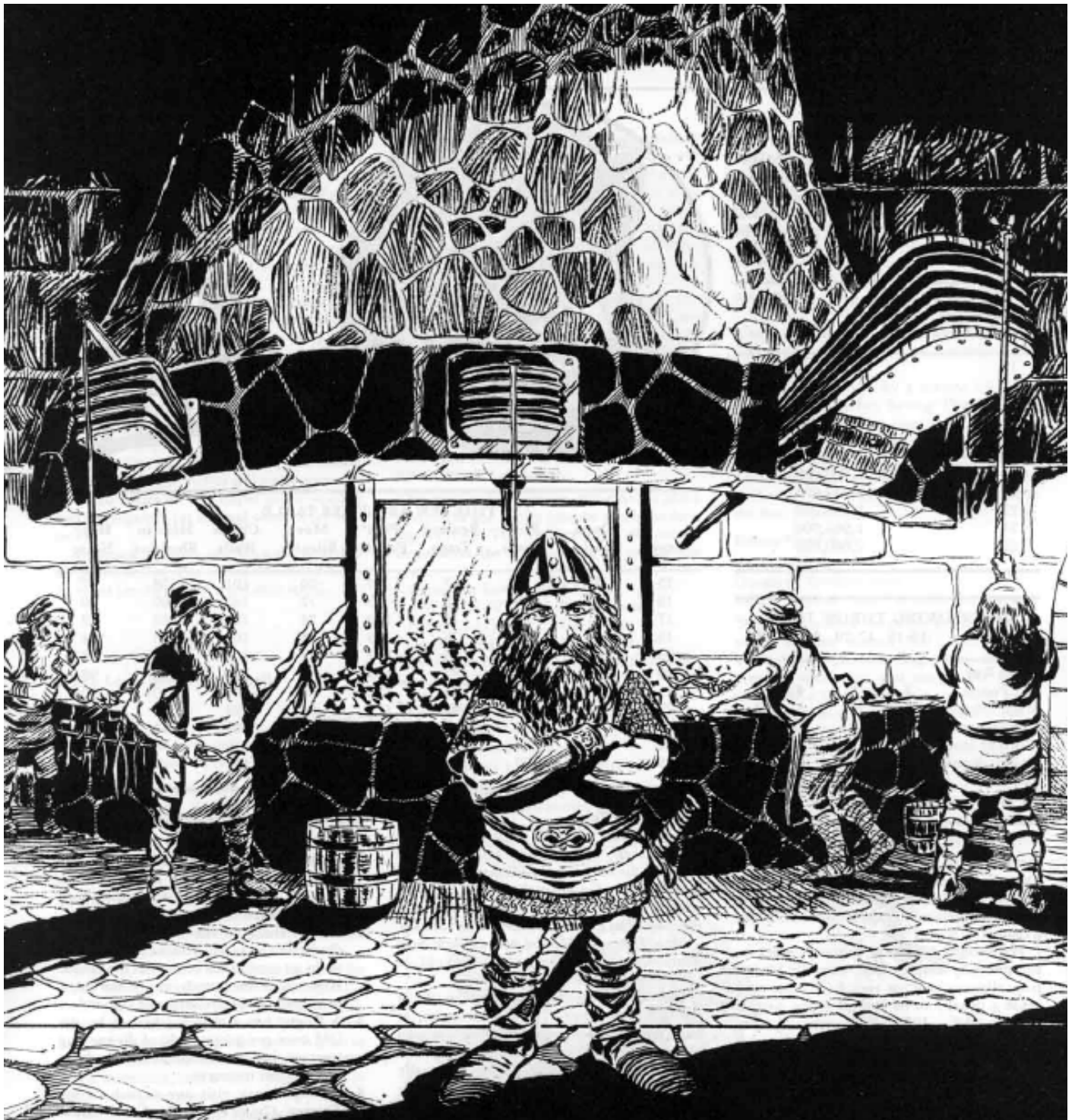
Wrath of the Immortals boxed set: Contiene informazioni sugli Immortali adorati anche in Casa di Roccia e descrive gli eventi del 1004-1009 DI.

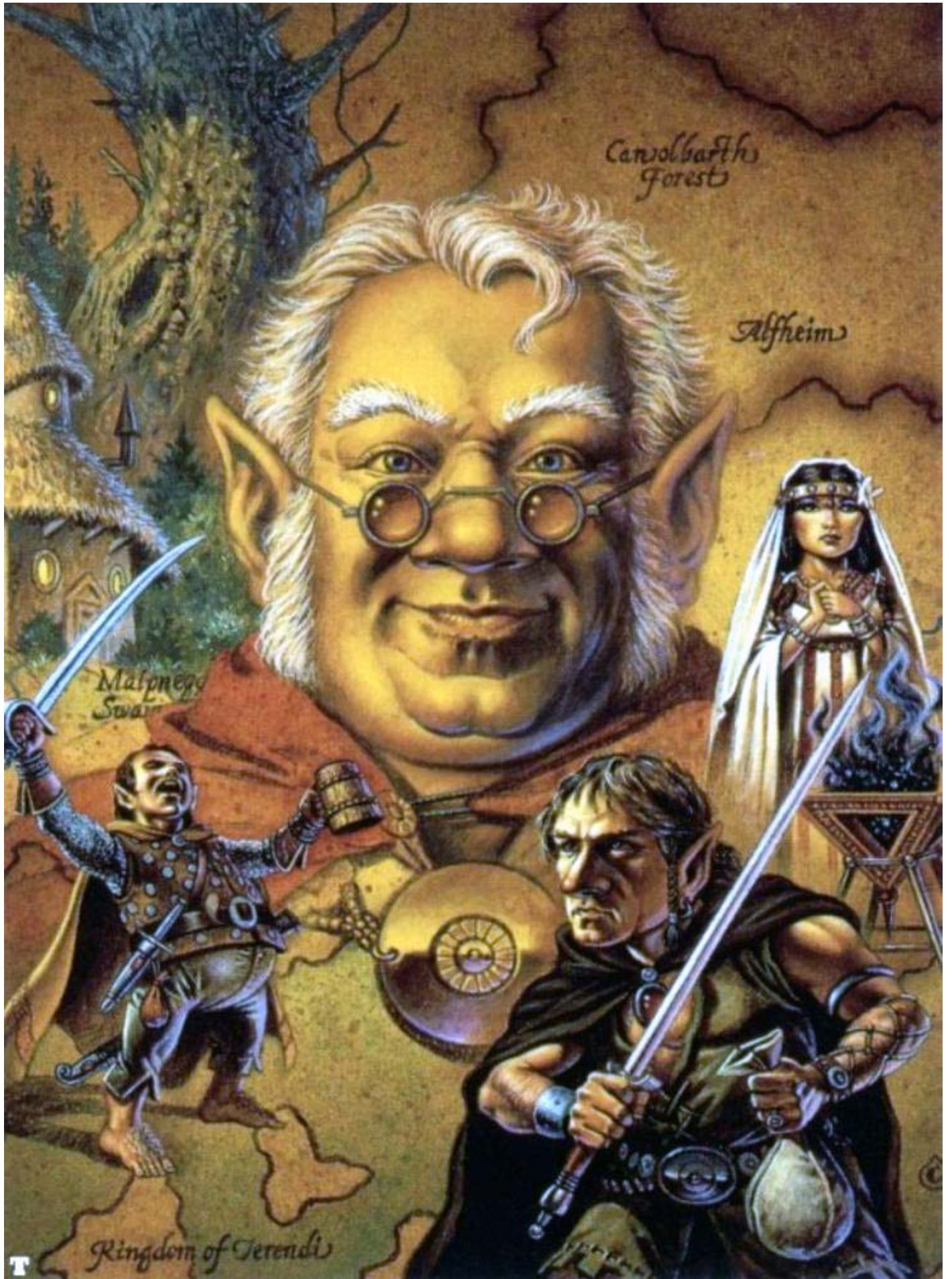
X1 – The Isle of Dread: Contiene una brevissima descrizione del reame nanico.

X10 – Red Arrow, Black Shield: Contiene informazioni sulle forze militari della Casa di Roccia e sulla posizione dengariana durante la guerra del Maestro di Hule contro il Darokin; viene descritta anche una banda di scorridori giganti del gelo, appoggiata da un branco di worg.

X11 – Saga of the Shadow Lord: Uno dei PG pregenerati del modulo (ambientato nell'898-99 DI), Dreago, è indigeno della Casa di Roccia ed è lo zio di un importante capoclan del reame.

XS1 – Lathan's Gold: Uno dei PG pregenerati, Elrem Nessumsar, è un nano indigeno della Casa di Roccia, cui viene affidato il compito di recarsi ad esplorare l'Isola del Terrore per sondare eventuali possibilità di impiantarvi colonie naniche. Viene anche menzionato il recente problema del sovrappopolamento del reame nanico.





T

Cinque Contee

Superficie: 36.824 kmq (un po' più piccole degli attuali Paesi Bassi).

Popolazione: 347.220 ab. (92,5% halfling, 3,2% umani, 1,4% orchi, 1,1% lupin, 1,8% altri).

Densità: 9,4 ab./kmq.

CENNI storici

Per quanto la terra che oggi ha assunto il nome di Cinque Contee sia considerata la terra ancestrale degli halfling, essi non la abitano da sempre, né la loro razza ha avuto origine qui. I primi abitanti di questa regione non furono gli halfling, bensì un clan di elfi silvani rifugiatisi sottoterra per sfuggire alle radiazioni dopo la catastrofe delle Terre Brulle (1700 PI), e riemersi qui dopo anni di peregrinazioni sotterranee. Questi elfi, appartenenti al clan Truedyl, conducevano qui un'esistenza pacifica e perlopiù aliena dalle cose del mondo, cercando di dimenticare gli eventi del loro triste passato.

Nel 1300 PI, gli halfling giunsero dalla Penisola del Serpente (dopo essere partiti due secoli prima dalla Davania) su una vasta flotta di navi, approdando nei pressi del Capo Faerdinell ("Rifugio della Speranza"); essi battezzarono la loro nuova patria la "Terra Profonda" (per via dei suoi fitti boschi) o Llor ("Nostra"). Erano un numero assai vasto (forse decine di migliaia), e spargendosi rapidamente per la regione, incontrarono i Truedyl, che chiamarono "il Popolo Mite"; gli halfling rispettavano gli elfi, che consideravano i veri padroni della Terra Profonda, ed appresero da loro i rudimenti delle arti magiche.

Ma all'orizzonte si preparavano tempi duri per gli halfling. Già dal 1253 PI orde di orchi rossi e goblin provenienti da occidente cominciarono ad attaccare la Terra Profonda, e ad essi si aggiunsero presto ben più numerose orde i orchi comuni provenienti dalle Terre Brulle, dove la sovrappopolazione ed i movimenti degli gnoll fuggiti dall'Impero Nithiano avevano innescato una vasta serie di spostamenti di tribù (1000 PI). Gli elfi soccomberono rapidamente alla furia degli orchi (molti di essi furono salvati dagli Immortali, che li trasferirono nel Mondo Cavo), che in breve sottomisero anche gli Hin al loro giogo

crudelmente, costringendoli a lavorare la terra ed a costruire le infrastrutture per i loro nuovi padroni. Molti Hin vennero venduti dagli orchi ai mercanti di schiavi nithiani, che ne trapiantarono parecchi nelle Terre del Nord (questi schiavi saranno gli antenati dei fondatori di Leeha). Durante questi anni terribili, molti altri Hin fuggirono dalla patria, avventurandosi nel Mondo Conosciuto e dando inizio alla pratica della *yallara*; alcuni trovarono da vivere altrove, ma la maggior parte tornava poi in Llor, decisa a rovesciare il regime orchesco.

Infine gli Hin riuscirono a rovesciare il regime degli orchi dopo una ribellione durata due anni e divenuta nota come La Sollevazione (965-964 PI). Vincitori, gli Hin costituirono il reame di Hindon ("Patria degli Hin"), governato dagli Anziani. Sebbene negli anni seguenti essi riuscissero a riprendersi dalle perdite subite durante il dominio orchesco, la loro nuova prosperità attirò nuovi invasori gnoll, nithiani, vandari e nani. Impreparati, gli Hin caddero nuovamente sotto il dominio straniero dei nani guidati da Loktal Scudodiferro, giunti dalle Cime Nere (929-12 PI), che erano rimasti vincitori sul campo contro gli altri contendenti. Il re nano tuttavia, indebolito dalle invasioni straniere, non riuscì a sostenere la Seconda Sollevazione (912 PI) degli Hin, ed abbandonò il paese.

Questa volta il governo del nuovo reame hin di Shaerdon ("Terra Natale") venne affidato ai Signori, i potenti guerrieri che avevano guidato la rivolta. La loro sete di potere non tardò ad esplodere in una sanguinosa contesa, trasformata in una terribile guerra civile nota come la Contesa dei Clan (811-801 PI). Indeboliti dagli scontri intestini, gli Hin vennero nuovamente sopraffatti dagli orchi scesi dai monti Cruth, e nuovamente ridotti in schiavitù. Ebbe inizio il Periodo dei Tormenti (801-747 PI), durante il quale gli Hin dovettero subire ogni tipo di angherie e crudeltà da parte dei loro dominatori orchi. Lo scoppio della guerra civile fra gli orchi (la Contesa degli Orchi, 747-744 PI) permise agli Hin di insorgere nuovamente con la Terza Sollevazione (744 PI), facilitata dalla scoperta della misteriosa *Fiamma Nera* nelle profondità dei Cruth, da parte dell'eroe hin Coberham

Ombrafulgida.

Nonostante la cacciata degli orchi, lo Shaerdon venne nuovamente invaso da gnoll, nani, atheniesi, traldar e nithiani, desiderosi di accaparrarsi le spoglie del reame orchesco ormai spazzato via. Iniziarono tempi senza legge noti come l'Età degli Eroi (743-610 PI), durante i quali gli Hin dovettero faticosamente riconquistare la loro patria pezzo per pezzo alle odiate bande di invasori.

Infine, nel 610 PI il paese era nuovamente tutto nelle mani degli Hin. Gli Anziani assegnarono il governo a Gunzuth 'il Senzaclan', che venne nominato primo sceriffo di Shaerdon (609-572 PI); questo evento segnò quella che gli Hin chiamano La Restaurazione e l'inizio della cosiddetta Età dell'Oro. Alla sua morte, Gunzuth divise lo Shaerdon in cinque contee, ciascuna affidata ad uno sceriffo; i cinque sceriffi avrebbero governato il paese. Nacque così l'attuale ordinamento delle Cinque Contee. Nonostante l'alone eroico che ancora oggi li riveste, i secoli X-VII PI avevano estorto un pesante tributo in vite halfling agli Hin, tanto da rendere lento e difficile il recupero demografico del loro popolo. Per un migliaio di anni essi ricostruirono la propria patria, difendendosi dagli aggressori e cercando di prosperare, edificando città e villaggi, coltivando i campi, sviluppando la navigazione e stabilendo relazioni commerciali coi loro vicini, i quali tuttavia continuarono a considerarli un popolo debole e facilmente dominabile. I mercanti di schiavi continuarono ad essere visitatori frequenti delle coste delle Cinque Contee.

La vicinanza del Regno di Darokin e dell'Impero Thyatiano influenzarono profondamente il futuro degli Hin, che nel V sec. DI intrattenevano stretti contatti politici e commerciali con le due potenze; il darokiniano divenne presto la lingua del commercio nelle Contee, e col passare dei secoli sarebbe divenuta la lingua corrente di questa regione, l'antica lingua hin (il Lalor) divenuto una lingua morta di saggi ed eruditi. Dai Thyatiani gli Hin mutuavano tecniche di governo, politica, diplomazia ed i modelli per la costruzione delle loro prime grandi città portuali.

Nel VI sec. DI le Cinque Contee tentarono

di estendere l'area della loro influenza all'arcipelago delle Ierendi (570 DI), costruendovi colonie penali e poi basi navali; esse tuttavia dovettero rivaleggiare con i Thyatiani, che alla fine si impadronirono con la forza delle isole (586 DI). A questa data risale l'inizio della pirateria hin contro l'impero. In seguito la ribellione delle Ierendi e

sono essere trovati persino a Thyatis. Talvolta queste comunità hanno dovuto subire persecuzioni e sospetti ad opera dei popoli che li ospitavano, ma oggi formano nuclei relativamente coesi che, spesso, intrattengono frequenti contatti con la madrepatria.

sentire più pesantemente, e gran parte della regione è costituita da terre messe a coltura da antiche generazioni. La Contea Marittima, da sola, ospita buona parte della popolazione del paese (41,4%) e due grandi città; fertili campi e pascoli lussureggianti ne occupano la maggior parte del territorio, il che la rende la terra ideale per gli Hin



la costituzione di un regno nell'arcipelago, dove erano immigrati molti hin negli anni passati, procurò alle Contee un fedele alleato ma pose fine alla breve stagione dell'espansionismo hin. Nei secoli successivi, le Contee si sono spesso trovate alleate delle Ierendi e del Minrothad contro l'Impero Thyatiano.

Nell'epoca moderna, gli halfling hanno continuato lentamente a crescere di numero, colonizzando la maggior parte delle Cinque Contee, sebbene una parte di esse, la Contea Alta, resti ancor oggi un luogo prevalentemente selvaggio e pericoloso. Anche la pratica della *yallara* è continuata nel corso dei secoli, e molti Hin viaggiano ogni anno fuori dalla loro terra natale, e diventano *yallaren*. Molti di essi fanno esperienze in lungo e in largo, per poi tornare a casa ed erudire il loro clan circa ciò che hanno appreso. La sovrappopolazione delle terre costiere ha recentemente generato una stabile emigrazione verso il regno di Forteschiatta, in Alphatia, dove l'imperatrice Eriadna ha invitato esplicitamente gli Hin a stabilirsi assieme ai nani ed agli gnomi (950 DI).

Gli altri Hin che scelgono di vivere fuori dalle Cinque Contee in genere sono gente senza clan, ma la pratica dello *yallara* in alcuni casi ha condotto fuori dalle contee interi clan, che si sono stabiliti in terre straniere. Nel Mondo Conosciuto, clan di halfling si sono insediati nelle Ierendi, nel Minrothad, nel Darokin e nel Karamaikos; inoltre, anche la Casa di Roccia e l'Alfheim ospitano comunità rilevanti di Hin, che pos-

Distribuzione della popolazione

Le Cinque Contee sono giustamente note come la patria e la terra ancestrale degli halfling. Il territorio del paese è diviso in cinque contee confederate, ognuna governata da uno sceriffo. La politica nazionale e le questioni di interesse comune sono trattate dai cinque sceriffi, riuniti assieme nel Consiglio degli Sceriffi. Qui sotto sono elencate la superficie, la popolazione (è stata conteggiata soltanto la popolazione halfling, umana, lupin, elfica e gnomica) e la densità di ciascuna contea:

Contea Alta: superficie 10.150 kmq; 32.060 ab.; densità 3,2 ab./kmq.

Contea Centrale: superficie 7.250 kmq; 53.440 ab.; densità 7,4 ab./kmq.

Contea Marittima: superficie 8.606 kmq; 143.120 ab.; densità 16,6 ab./kmq.

Contea Meridionale: superficie 5.663 kmq; 58.930 ab.; densità 10,4 ab./kmq.

Contea Orientale: superficie 5.155 kmq; 48.790 ab.; densità 9,5 ab./kmq.

Abitate per la stragrande maggioranza dagli Hin, le singole contee tendono a differire parecchio per quanto riguarda la conformazione geografica e la distribuzione della popolazione.

Le regioni meridionali delle Cinque Contee sono fra le terre più densamente popolate dagli halfling, e perciò tranquille e ben coltivate. Fra queste, la Contea Meridionale rappresenta il paese più a lungo abitato dagli Hin, che vi misero piede oltre duemila anni fa. Qui la mano degli Hin si è fatta

che amano la vita tradizionale. La Contea Orientale è l'altra grande zona di popolamento degli Hin, sebbene sia anche la contea dove maggiormente si trovano stranieri di razza umana; anche qui, i campi coltivati costituiscono la maggior parte del territorio, sebbene la vicinanza al selvaggio Karamaikos dia a questa contea un'aspetto più da frontiera.

Viceversa, le due contee settentrionali tendono ad essere meno abitate dagli Hin, sia perché ospitanti terreni non sempre favorevoli all'agricoltura, sia perché i luoghi selvaggi di esse pullulano di creature malefiche di ogni tipo. La Contea Centrale è una terra rurale e pittoresca, priva di grossi insediamenti, in cui albergano macchie di antichi e fitti boschi mai attraversati dagli Hin. La Contea Alta è la parte più selvaggia del paese, ed ospita impervie montagne e colline scoscese per gran parte disabitate; è una regione pericolosa, molto frequentata dai predoni orchi e da altre creature che predano dalle montagne.

Centri urbani:

Comunità note: Aerocruth (850 ab.), Alzanello (950 ab.), Briglia (850 ab.), Burny (250 ab.), Carrosferrato (400 ab.), Coldiluna (100 ab.), Felcimalva (800 ab.), Fiascolungo (700 ab.), Guadofiasco (900 ab.), Infiammafoglia (200 ab.), Mimbur d'Ober (7.000 ab.), Muschiofondo (650 ab.), Ponte Pescoso (960 ab.), Portombrose (660 ab.), Porto Shireton (2.500 ab.), Rocca di Rotolapietra (2.900 ab.), Rosaspina (700 ab.), Rundegos (800 ab.), Sateeka (990 ab.),

Shireton (24.000 ab.), Spondariva (90 ab.), Stagnocheto (380 ab.), Stivali di Nob (150 ab.), Thantabbar (10.000 ab.), Tothmeer (11.600 ab.), Wardlystone (300 ab.), Wereskalot (950 ab.).

Una quota rilevante della popolazione (16,8%) vive in queste poche città che per gli standard degli Hin sono sicuramente grandissimi centri urbani – quattro dei quali sono situati nelle contee costiere. La maggior parte degli Hin, infatti, non ama il trambusto delle città e preferisce la tranquilla vita in campagna; spesso, passano la loro vita nel villaggio dove sono nati, coltivando le ancestrali terre di famiglia. Questo è anche uno dei motivi per cui, sebbene gli Hin abitino indisturbati le Cinque Contee da oltre millecinquecento anni, vi sono ancora tratti di terre selvagge non trascurabili nel loro territorio. La vasta produzione agricola degli Hin provvede senza problemi al sostentamento di queste città, e garantisce anche un vasto surplus dedicato all'esportazione, che ha reso le Cinque Contee una sorta di granaio del Mondo Conosciuto meridionale.

Abitanti:

Halfling: Gli halfling sono la razza più numerosa delle Cinque Contee (321.090 ab.); la loro vita quotidiana ruota soprattutto attorno all'agricoltura ed all'allevamento, sebbene occupino ogni grado sociale e praticino ogni attività e professione riscontrabile nel loro paese (alcuni si dedicano persino al contrabbando o alla pirateria!). Tutti quanti fanno parte di un clan, che rappresenta la cellula sociale di riferimento per gli Hin e l'ambito nel quale essi intrattengono la maggioranza delle loro relazioni.

Umani: Una parte degli umani che si trovano nelle Cinque Contee (11.180 ab.) è qui solo di passaggio; un nutrito gruppo, tuttavia ha stabilito la propria residenza in questo paese. La maggior parte di essi abita nelle città degli halfling, dove pratica qualche tipo di professione o attività artigiana, oppure si dedica al commercio; altri sono andati invece a vivere nelle campagne fra i tranquilli e giovali Hin (soprattutto Traladarani nella Contea Orientale), ottenendo il loro rispetto. Fra questi ultimi, è possibile trovare anche alcuni maghi stranieri, le cui torri punteggiano le dolci colline delle contee. Gli umani che vivono nelle Cinque Contee provengono perlopiù dai paesi limitrofi (60% dal Darokin, 20% dal Karameikos, 15% dalle Ierendi, 4% da Thyatis, 1% da altri

luoghi ancora); gli Hin, a causa di passati dissapori, disprezzano i Glantriani e dileggiano i Thyatiani troppo arroganti.

Orchi: Questi umanoidi, sia orchi comuni (40%) che orchi rossi (50%) e scarlatti (10%), sono comuni in tutta la catena dei monti Cruth (5.000 ab.); divisi in tribù di 100-500 individui, abitano nei recessi sotterranei dei monti, dai quali spesso fuoriescono per depredare le campagne delle contee Alta e Centrale. Sono visti molto raramente nelle altre regioni delle contee.

Lupin: La razza dei lupin mantiene una forte presenza nelle Contee (3.670 ab.). La specie più numerosa è costituita dai Banditi Scavatori (47,7%), abili cacciatori delle campagne e dei cunicoli dei monti Cruth, dove spesso lavorano come avanguardie ed esploratori per gli Hin; seguono i Testepelosa (19,1%) erranti, che si trovano sparsi per tutto il territorio e sono spesso cercati dagli hin che abbisognano di consigli; parimenti numerosi sono i Bassotti Reali (14,2%), validi cacciatori dei boschi, amici degli Hin e presenti soprattutto nella Contea Alta. Mentre i Meticci (6%) sono sparsi un po' per tutto il territorio (soprattutto nel meridione), le specie degli Snoutzer Gnomici (3,3%), dei Gran Beagle (2,7%), dei Lagotti Dorati (2,7%), degli Stürpelupina (2,7%) e dei Bouchon (1,6%) rappresentano minoranze di passaggio o provenienti da paesi stranieri.

Goblin: Un cospicuo numero di goblin dell'ovest (1.500 ab.) abita i monti Cruth nella Contea Alta; sono divisi in tribù di 100-400 individui.

Hobgoblin: Un gruppo di hobgoblin (750 ab.), diviso in varie bande di 50-150 individui, abita i monti Cruth nella zona nord-orientale della Contea Alta; sono aggressivi e spesso si uniscono ai goblin ed ai bugbear.

Licantropi: Ce ne sono diversi che abitano le Contee (500 ab.). Si tratta soprattutto di topi mannari (70%) che si annidano nei vicoli di Porto Shireton e nel sottosuolo della capitale, e di orsi (16%) e lupi mannari (10%) che vivono isolati nelle terre selvagge; è nota anche la presenza di alcuni sparsi esemplari di verri diabolici (4%). I licantropi malvagi sono spesso alleati dei mujina.

Mujina: Un numero rilevante di questi perfidi mutaforma (500 ab.) abita le caverne montane ed i boschi più profondi delle contee; una buona parte di loro è infiltrata fra gli abitanti di Porto Shireton. Alleandosi coi licantropi delle contee, stanno dive-

nendo progressivamente sempre più forti e progettano di impadronirsi di una parte o della totalità delle Cinque Contee. Assieme ai licantropi, costituiscono quasi il 10% della popolazione umana che risiede nelle contee; i mujina favoriscono in ogni modo l'ingresso di nuovi immigrati umani nel paese per rendere meno evidente la loro presenza, e cercano di occultare con ogni mezzo la scoperta di casi di licantropia o presenza di mutaforme fra gli umani.

Bugbear: Bande di bugbear volgari (400 ab.) di 20-50 individui ciascuna abitano le zone montane al confine col Karameikos; spesso si alleano con gli altri goblinoidi per depredare il già raro commercio che attraversa il confine col Karameikos.

Diavoletti dei Boschi: Gruppi di queste perfide creaturine dei boschi (400 ab.) si sono stabilite anche nelle più fitte foreste delle Contee, giuntevi dal Karameikos o dal Darokin nei secoli passati. Sono allevatori di ragni, che cavalcano come destrieri, e rappresentano un serio pericolo per gli hin che viaggiano da soli.

Faenare: Queste riservate creature (350 ab.) abitano i picchi più scoscesi, inaccessibili e raminghi dei monti Cruth, prestando poca attenzione a chi abita nelle valli sottostanti. Nondimeno, le faenare sono considerate benevole ed amichevole dagli Hin, che considerano l'incontro con queste creature segno di buona sorte.

Elfi: Considerati amici degli Hin, gli elfi sono i benvenuti nelle contee ed un piccolo numero di essi ha trovato asilo nelle comunità degli Hin, soprattutto nelle campagne e nelle zone silvestri (300 ab.). Si tratta prevalentemente di elfi stranieri, provenienti dall'Alfheim (soprattutto elfi silvani, ma anche chiari, bruni e scuri), dal Karameikos (elfi silvani) e dal Minrothad (elfi del mare, che risiedono nelle città).

Coboldi: Alcune tribù di coboldi (250 ab.) vivono nei recessi cavernosi dei monti Cruth, divisi in piccole tribù di 30-50 membri ciascuna, in lega con altri gruppi di coboldi che abitano il versante darokiniano dei monti. Al loro interno prevalgono i coboldi maculati (60%) su quelli delle montagne (40%).

Arpie: Le nefaste e pericolose arpie (150 ab.) abitano svariate regioni delle Contee, seppur riunite in piccoli gruppi (5-15 membri ciascuno); le loro zone di insediamento preferito sono i monti Cruth, i tratti più rocciosi ed isolati delle coste e le isole al largo della costa delle Contee.

Fate: Molti membri del Popolo Benevolo

(150 ab.) si manifestano di frequente nell'idilliaco paese degli Hin, dove spesso compaiono draghetti dei boschi e spiritelli (questi ultimi soprattutto nelle zone della Contea Alta che confinano col Karameikos); i pixie, invece, vengono avvistati solo molto di rado.

Uomini-scorpione: Rarissimi, un piccolo numero di questi temuti esseri (150 ab.) abita le caverne che perforano le colline e le montagne della Contea Alta; sono divisi in piccoli gruppi familiari, di 5-20 individui.

Gnoll: Bande di gnoll ilari (100 ab.) giunte dal Karameikos si annidano nelle propaggini orientali dei monti Cruth, dove spesso si alleano con i gruppi di orchi, coboldi, goblin e bugbear presenti.

Gnomi: Un piccolo gruppo di rappresentanti del piccolo popolo degli gnomi della terra (100 ab.) si trova sparso fra alcuni insediamenti e città hin, dove pratica i mestieri più svariati convivendo con gli halfling in armonia.

Thoul: Queste orride creature vivono riunite in piccoli gruppi (100 ab.) sui monti Cruth; si sa che spesso si alleano con gruppi di altri umanoidi per attaccare gli insediamenti e fare bottino.

Trogloditi: Gruppi di questi rettili umanoidi (100 ab.) abitano un vasto complesso sotterraneo ed umido nei pressi del Passo delle Tormente che attraversa i Cruth; sono molto aggressivi e, grazie all'alleanza con altri gruppi di creature nella zona, pongono una seria minaccia ai viandanti.

Fauna e razze minori

Aberrazioni: Nelle caverne più profonde dei monti Cruth si annida qualche esemplare di beholder.

Animali: Nonostante la loro natura civilizzata, le Cinque Contee mantengono numerosi tratti dove ancora dominano le creature selvatiche; alcune specie, come le alci, le lucertole giganti e le donnole giganti, si tengono infatti lontane dalle zone abitate e si incontrano solo nelle terre selvagge. Sebbene molto rari, nei boschi abitano anche i furetti giganti. Gli orsi neri preferiscono le zone boschive, mentre i grizzly le zone collinari o montane. I rari puma si trovano solo nelle colline della Contea Alta settentrionale, e nelle vicinanze di Fiascolungo. I lupi non sono comuni e si incontrano solo nei monti delle Contee Alta e Centrale; rarissimi e molto temuti sono gli esemplari di lupo crudele. Serpenti di ogni tipo sono incontrabili ovunque nelle Contee. Animali più fastidiosi, come i pipistrelli ed i topi,

si trovano ovunque; i pipistrelli giganti, invece, si trovano soprattutto nelle vicinanze delle coste e delle zone boschive, mentre i topi giganti solo in prossimità dei monti.

Bestie magiche: I rari esemplari di grifoni avvistati nelle Cinque Contee provengono in genere dalle Cime Nere; gli orsi-gufi si trovano in genere nei boschi, così come gli uccelli stigei (che talvolta causano vere e proprie infestazioni) ed i rarissimi unicorni. Esemplari di rospi delle rocce sono stati avvistati nelle caverne dei Cruth. Le Contee sono infine la dimora di alcune specie di creature indigene e molto pericolose: il predatore della notte, una specie di anguilla volante che dimora nelle caverne e nei crepacci montani; le fauci di roccia, uno strano essere che si mimetizza con la pietra; ed il seergar, un aggressivo leone alato che abita le cime dei monti.

Draghi: Le specie draconiche non mancano nel territorio relativamente piccolo delle Contee: i draghi verdi si annidano nei boschi più fitti, mentre le montagne nord-orientali sono la dimora di draghi di cristallo, d'onice, rossi e di zaffiro. Azem, un drago d'oro femmina, sovrana del reame draconico di Azemur, abita a Wereskalot sotto le mentite spoglie di una giardiniera. Relativamente comune è l'ala della morte, una strana creatura draconica tricripite nativa delle zone selvagge delle Contee.

Esterni: Piccole e pericolose creature note come i lumi stregati si manifestano di quando in quando nelle Contee; si ritiene che provengano da piani esterni legati alla Sfera dell'Energia.

Folletti: Il paesaggio idilliaco delle Contee attira la presenza di alcune creature dei boschi, come gli atteoni, che dimorano nelle foreste e spesso aiutano i Maestri hin, i chevalle, che errano per il territorio, e le driadi, che risiedono nei più fitti boschi delle Contee Marittima, Centrale e Meridionale. **Giganti:** I monti Cruth e le loro caverne più profonde ospitano anche piccoli gruppi di giganti (delle colline e delle rocce) ed ogre; si tratta in genere di gruppi familiari o bande, talvolta alleate con gli orchi o i goblinoidi.

Melme: I protoplasmici neri si incontrano talvolta nei sotterranei e nelle miniere.

Non-morti: Può sembrare strano che la patria degli Hin ospiti blasfeme creature non-morte, ma forse proprio l'attaccamento alla vita che caratterizza questo gioviale popolo fa sì che la morte innaturale o inattesa abbia un carattere ancor più drammatico per la gente, e lasci più spesso le anime attacca-

te al mondo materiale, generando creature non-morte. Molti di questi esseri, quali gli spettri ed i necrospettri, si annidano nelle zone selvagge e sono assai rari; relativamente più frequenti sono le banshee, che sono note frequentare le zone collinari delle Contee Alta ed Orientale, i sudari ed i poltergeist (incontrabili invece dappertutto). Anche le visioni si incontrano con una certa assiduità nei più grossi teatri di battaglie del passato.

Viceversa, le creature non-morte maggiormente assetate di sangue sono più rare; i ghouls, ad esempio, si trovano solo nelle Contee Alta ed Orientale, mentre i rarissimi vampiri solo in quella Orientale (probabilmente un triste lascito del Karameikos). Le temibili ali notturne, che provengono dalla Palude Funesta, ogni tanto vengono avvistate nella Contea Orientale. I perfidi lich si nascondono nelle terre selvagge o in rovine dimenticate, all'oscuro del pubblico. Non-morti inferiori, quali scheletri e zombi, sono invece relativamente rari, causa la scarsa popolarità della negromanzia nelle Cinque Contee.

Parassiti: Svariati esemplari di parassiti giganti si nascondono nelle zone selvagge delle Contee, come le rhagodesse, i vermieni, che abitano i sotterranei e le rovine, i tafani predatori, che preferiscono le coste e le zone confinanti con la Palude Funesta, ed i ragni giganti (molto frequenti sull'isola di Toth). Anche gli scarabei giganti sono molto comuni: quelli del fuoco abitano di preferenza le montagne, quelli urticanti e tigre si trovano più facilmente nelle colline e nei boschi. Molto raro e temuto dai minatori dei monti Cruth è infine il verme scarlatto, che talvolta spunta fuori dalle miniere spintesi troppo in profondità.

Umanoidi mostruosi: Rarissimi esemplari di centauro abitano le pendici boschive dei monti. Qualche famiglia di scimmie delle nevi risiede invece nelle vicinanze del Passo delle Tormente. Le caverne montane della Contea Alta ospitano alcune, molto rare gargolle, mentre dal sottosuolo ogni tanto spuntano gruppi dei misteriosi glaurant degli abissi. Le malefiche streghe nere sono molto rare ma spesso si trovano in lega con molti altri mostri. Non frequentissimi ma presenti, i doppelganger possono essere incontrati ovunque; spesso sono in lega coi mujina o coi licantropi malvagi.

Vegetali: Le coste, le isole e le zone paludose sono in più tratti infestate dall'erba assassina. Le caverne più umide sono la dimora dei boleti stridenti, mentre i recessi

delle foreste più antiche ospitano ancora qualche ultimo esemplare di uomo-albero.

Appendice: I Glaurant degli abissi

Questa razza di rari predatori dall'aspetto demoniaco abita il sottosuolo dei monti Cruth; quelli incontrati sono astuti cacciatori, ma ritenuti dagli Hin più incivili dei goblinoidi. Alcune leggende parlano di città sotterranee popolate da questi esseri, che avrebbero costituito sotto le montagne una propria civiltà organizzata; le voci vogliono anche che alcuni di essi siano potentissimi maghi. Queste voci e leggende restano non confermate, ma si sa per certo che un alto numero (anche se imprecisato) di glaurant degli abissi abita sotto le montagne.

Fonti canoniche

Champions of Mystara boxed set: Aggiunge un dettaglio circa la permanenza degli halfling nella Penisola del Serpente durante il corso della loro migrazione dalla Davania.

DA3 – The City of the Gods: Uno dei PG pregenerati dell'avventura, Bob Tacchidargento, è nativo delle Contee.

Dragon Magazine #171 – Who's Who Among Dragons: Descrive il

reame draconico di Azemur, governato dal drago d'oro femmina Azem, e le sue relazioni con gli altri signori draconici del Mondo Conosciuto.

Dragon Magazine #199 – Ready, Aim, Fire!: Considera la possibilità di introdurre le armi da fuoco nel Mondo Conosciuto e nelle Cinque Contee.

GAZ1 – The Grand Duchy of Karameikos: Descrive gli halfling che abitano il Karameikos, le relazioni fra le Cinque Contee ed il granducato, nonché l'ambasciatore hin alla corte karameikese, Jenkin Piedefocao.

GAZ2 – The Emirates of Ylaruam: Descrive i rapporti fra le Cinque Contee e gli emirati.

GAZ3 – The Principalities of Glantri: Descrive i rapporti fra le Cinque Contee (e gli Hin in generale) ed i principati.

GAZ4 – The Kingdom of Ierendi: Aggiunge dettagli circa la passata colonizzazione hin

delle Ierendi, sulla popolazione halfling nell'arcipelago e descrive vari PNG hin presenti nelle isole. Inoltre fornisce informazioni sui porti delle Contee e sulla flotta degli Hin.

GAZ5 – The Elves of Alfheim: Descrive alcuni personaggi indigeni delle Cinque Contee presenti a Città d'Alfheim (come l'ambasciatore hin Benji Piedefranco).

GAZ6 – The Dwarves of Rockhome: Descrive gli halfling che abitano il reame dei nani.

GAZ8 – The Five Shires: Si tratta della fonte principale sulle Cinque Contee, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l'economia ed i PNG importanti del paese.

GAZ9 – The Minrothad Guilds: Aggiunge dettagli storici relativi allo schiavismo minrothiano, alla deportazione degli Hin nelle Isole della Colonia ed alla loro successiva ribellione ed isediamento nell'Isola Aperta. Descrive in dettaglio quest'isola e gli Hin che la abitano. Inoltre il modulo

fornisce dettagli sui prodotti commerciati nei porti degli Hin.

GAZ10 – The Orcs of Thar: Chiarisce la provenienza degli umanoidi che si trovano nelle Cinque Contee.

GAZ11 – The Republic of Darokin: Descrive gli halfling che abitano la repubblica e fornisce informazioni sugli scambi che si effettuano nelle città degli Hin.

Hollow World boxed set: Contiene informazioni sulla preistoria degli halfling e sulla loro antica migrazione dalla Davania, nonché sul Popolo Mite, i primi abitanti della Terra Profonda.

Josbuan's Almanac and Book of Facts: Contiene una sommaria descrizione delle Contee ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG hin alla data del 1013 DI.

Karameikos – Kingdom of Adventure boxed set: Contiene una breve descrizione delle Cin-

que Contee ed aggiorna le relazioni fra i due paesi alla data del 1013 DI.

MS1 – Blizzgard Pass: Descrive il Passo delle Tormente, situato fra Mar e Alzanello, ed i suoi abitanti mostruosi (nonché un santuario locale dedicato a Stodos).

PC1 – Tall Tales of the Wee Folk: Descrive le razze silvane e le fate, entrambe presenti in qualche misura anche nelle Cinque Contee.

PC2 – Top Ballista!: Descrive le relazioni fra Serraine e le Cinque Contee.

PC4 – Night Howlers: Descrive i licanthropi, presenti anche nelle Cinque Contee.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria delle Cinque Contee, delle loro forze armate e dei loro PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria delle Cinque Contee, delle loro forze armate e dei loro PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria delle Cinque Contee e dei loro PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Rules Cyclopedica: Contiene alcune mappe delle Cinque Contee ed una sommaria descrizione del paese degli Hin.

Trail Maps I – The Western Countries: Contiene alcune mappe delle Cinque Contee ed informazioni varie sul paese degli Hin (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

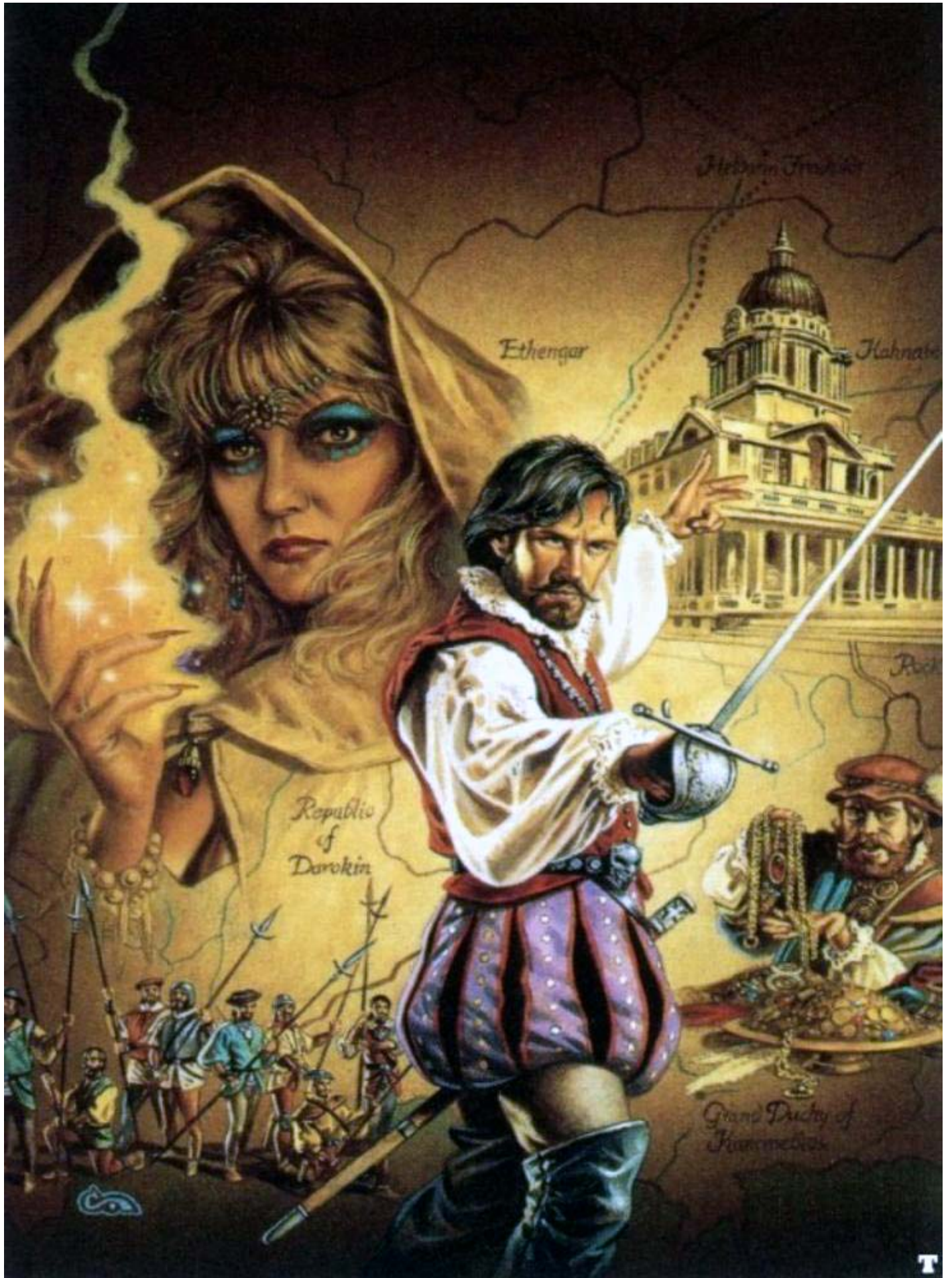
Trail Maps II – The Eastern Countries: Contiene alcune informazioni varie sul paese degli Hin (politica, demografia, malattie, università).

Wrath of the Immortals boxed set: Descrive gli eventi del 1004-1009 DI.

X1 – The Isle of Dread: Contiene una brevissima descrizione del reame degli Hin.

X10 – Red Arrow, Black Shield: Contiene informazioni sulle forze militari delle Cinque Contee e sulla posizione hin durante la guerra del Maestro di Hule contro il Darokin; inoltre descrive le rovine di un tempio (probabilmente di origine traldar), che dista circa 15 km dalla capitale.





Darokin

Superficie: 220.763 kmq (escluse le Terre Orchesche; un po' più piccolo dell'attuale Regno Unito).

Popolazione: 1.953.370 ab. (95,3% umani, 1% elfi, 3,7% altri).

Densità: 8,9 ab./kmq.

CENNI storici

Può sorprendere che la Repubblica del Darokin, una delle potenze economiche del Mondo Conosciuto, abbia un'origine relativamente recente. In realtà, le terre che oggi fanno parte di questa ricca oligarchia plutocratica sono state abitate dagli umani e dagli orchi fin da tremila anni fa.

Molti storici sostengono che i primi occhi a contemplare le vaste pianure che sarebbero divenute il cuore del Darokin sono stati quelli di un orco. In verità, le orde umanoidi di allora si trovavano ancora ad Urzud quando alcune tribù di sangue azcano (ormai decadute dal loro glorioso passato) provenienti dalle loro terre ancestrali nel sud-ovest emigrarono nel Darokin in cerca di nuove terre in cui stabilirsi (2500 PI). La maggior parte trovò quello che cercava nella grande e fertile valle del fiume Nithia, più ad est, o nelle vaste steppe dell'Ethengar. Alcuni gruppi di Azcani, tuttavia, si stanziarono nella regione compresa fra la grande steppa centrale (attuale Foresta di Canolbarth) e la catena dei Cruth e delle Cime Nere, conducendo vita semi-nomade.

Molti secoli più tardi i primi umanoidi giunsero nelle Terre Brulle, e furono i primi della loro specie a vedere le pianure dello Streel coi loro occhi. Mentre la zona fra l'Arbrandine ed il Lago Amsorak veniva inglobata nell'effimero "impero" di Tahkati 'il Doma-Tempeste' ed i Sindhi costruivano i loro primi villaggi sulle sponde occidentali del Lago Amsorak, le pianure dello Streel restarono perlopiù scarsamente percorse. I Nithiani ed i Traldar furono i primi a mettere piede in pianta stabile nel Darokin; i primi fondarono una città sul sito dell'attuale Selenica (1500 PI) e svariati villaggi nella zona compresa fra le Cime Nere e la steppa, assimilando la popolazione seminomade azcana presente. I secondi, a partire dalle loro città-stato, fondarono fiorenti insediamenti attorno al medio corso dello

Streel (Daros nel 1295 PI ed Akorros nel 1270 PI), che divennero importanti tappe della via commerciale che collegava il Sind all'Impero Nithiano.

Questa iniziale colonizzazione dell'attuale Darokin venne presto spazzata via dalle maree umanoidi. Giunte nelle Terre degli Atruaghin, le orde dei Discendenti di Wogar si divisero e molti goblin e coboldi devastarono le città traldar nelle pianure dello Streel (1254 PI), lasciando dietro di sé solo cenere e rovine. Due secoli dopo, la fuga degli gnoll dall'Impero Nithiano (1050 PI) – in concomitanza con un periodo di grave sovrappopolazione delle Terre Brulle (1000 PI) – scatenò una serie di spostamenti di tribù che investirono anche il territorio darokiniano: la colonia nithiana nella zona di Selenica fu distrutta, il resto delle popolazioni umane massaccate; quei pochi superstiti regredirono ad un primitivo stile di vita semi-nomade, contendendosi le risorse locali con le tribù umanoidi. Questi territori dimenticati videro anche il passaggio dei Vandari (980-950 PI), emigrati dall'Ethengar e diretti verso lo Hindon (attuali Cinque Contee).

Solo l'arrivo della migrazione elfica dal Reame Silvano e la nascita della Foresta di Canolbarth (800 PI), con la conseguente cacciata delle tribù umanoidi dalla zona dell'Alfheim, rese più appetibili le fertili terre attorno al corso dello Streel. Qui, infatti, giunsero presto le tribù dei Durrankin e dei Dunhariani, cacciate dall'Ethengar (780 PI), che si stabilirono ad ovest del reame elfico. Gli elfi ritennero opportuno favorire qui lo stanziamento di questi umani come cuscinetto fra i loro confini ed i domini degli orchi, situati a nord e ad ovest, e così i Durrankin (questo il popolo nato dalla fusione delle precedenti tribù) edificò qui le sue prime città. Quasi contemporaneamente (740-610 PI), anche i Traldar fondarono nuovi insediamenti nel sud del paese (come Athenos), mentre i Nithiani rifondavano la città di Shalinikaht sul sito dell'antica città distrutta (700 PI). Tutte queste componenti cominciarono a riportare la civiltà nel Darokin. Fra di esse, tuttavia, i Durrankin erano la popolazione dominante: grazie all'appoggio degli elfi, non solo ebbero la preponderanza militare, ma entrarono in un

periodo di prosperità e crescita demografica che permise loro una decisa espansione anche nei territori abitati dalle altre etnie, che progressivamente si mescolarono sempre più con loro.

La fine dell'Impero Nithiano nel 500 PI risparmiò la città di Shalinikaht, che tuttavia cadde in declino dopo un fallito assedio (491 PI) da parte dei resti delle orde umanoidi sconfitte dai nani al Passo Sardal. Nel resto del Darokin, nei secoli seguenti sorsero svariati regni che contesero agli orchi il dominio del Darokin occidentale, mentre i Durrankin si fondevano sempre più con i Traldar, dando origine alla popolazione darokiniana: questo periodo viene ricordato come l'Età Eroica (500 PI-21 DI).

Infine, le sempre più decise scorrerie degli orchi convinsero gli elfi dell'Alfheim che era necessario unire gli umani sotto una forte bandiera se si voleva sfruttarli come cuscinetto fra il reame elfico e le orde umanoidi. Fu così che gli elfi cominciarono a favorire apertamente l'ascesa del clan durrankin degli Eastwind, il quale in breve ascese a principale potentato della regione ed alla fine venne riconosciuto sovrano di tutte le altre popolazioni nel 21 DI, quando Ansel Darokin venne incoronato primo sovrano del Darokin unificato: nasceva il Regno di Darokin.

Gli inizi del regno furono turbolenti: i Darokiniani dovettero continuamente combattere contro gli umanoidi dell'ovest e del nord, e la leadership degli Eastwind non venne facilmente accettata daa regione ed alla fine venne ricon altri, potenti clan che rivendicavano la supremazia nel regno. In seguito al tragico Periodo dei Tre Re (87-102 DI), solo la mediazione degli elfi riuscì a ricompattare il Darokin sotto la guida degli Attleson, che inaugurarono una nuova dinastia ed un periodo di espansione e prosperità, durante il quale il Regno di Darokin conquistò l'ovest agli orchi, terre ad ovest dell'Arbrandine al Clan della Tigre (170 DI), inglobò le popolazioni umane che vivevano a sud della Foresta di Canolbarth (190 DI), annetté la valle dell'Ust-Urt in Alasiya (260 DI, persa nel 417 DI), iniziò la colonizzazione delle Terre Alte meridionali (306 DI) ed in seguito conquistò anche la Traladara settentrionale (493 DI). Solo la

libera città di Selenica restò indipendente dal regno, mentre anche le Cinque Contee subivano l'influenza culturale ed economica del Darokin. In questi anni il Darokin consentì anche il passaggio di molte tribù alasiyane in fuga dalle conquiste thyatiane ed alphantiane nella loro patria; molti si diressero verso il Sind, ma alcuni si stabilirono nella regione di Selenica (250 DI).

Mentre il Darokin diveniva la più forte potenza del Mondo Conosciuto occidentale ed il regno assumeva una configurazione feudale, poi ereditata da molti altri paesi circostanti, i rapporti di esso con l'Alfheim si andarono deteriorando a causa del sospetto nutrito dagli umani per i riservati elfi, e dell'atteggiamento di questi verso i primi, considerati dagli Alfheimesi continuamente bisognosi di aiuto ed incapaci di difendersi da soli. Alla corte darokiniana nacque una influente fazione anti-elfica, che ebbe l'appoggio di molti sovrani di questo periodo. Le tensioni montarono a causa dell'atteggiamento xenofobo di alcuni sovrani darokiniani, ed infine si giunse alla Guerra Elfica (501-504 DI), un dispendioso quanto inutile tentativo dei Darokiniani di invadere l'Alfheim. Se per gli elfi la guerra fu una specie di gioco, non andò così per gli umani, i quali si trovarono contemporaneamente a sostenere nuovi e pericolosi conflitti, come l'ascesa del Grande Capo Sbvante Seduto nelle Terre Brulle e l'inizio delle sue incursioni nel regno (500-507 DI) e le guerre contro i draghi e poi contro il Supremo durante il Periodo del Signore dei Draghi (504-513 DI). Quest'ultime guerre, combattute anche al fianco degli Alfheimesi, contribuirono a rafforzare la nascita di una fazione filo-elfica, memore dell'antico aiuto dato dagli elfi al Darokin, che lottò per conquistare l'animo dei sovrani darokiniani contro la fazione avversa. La seconda guerra contro Sbvante Seduto (517-526 DI) mise in crisi il Darokin (sacco di Corunglain, 523 DI), che dovette allearsi coi Flaem delle

Terre Alte per sconfiggere il capo umanoide; la fazione anti-elfica alla corte darokiniana continuarono ad accusare l'Alfheim delle disgrazie del regno, ed ebbe un ultimo rigurgito quando istigò la corona a montare un nuovo attacco alle spalle del reame elfico assalito dalle orde di Illodius (550 DI). Quando anche questa spedizione

tentata dagli elfi dell'ombra a partire dal loro regno sotterraneo. Da allora l'amicizia fra elfi e Darokiniani sarebbe perdurata.

Questo cinquantennio di guerre e turbolenze aveva duramente scosso il prestigio dei sovrani darokiniani: le Marche d'Argento (nelle Terre Alte) erano andate perdute e il Darokin settentrionale aveva subito sac-

cheggi e devastazioni a causa degli umanoidi, mentre l'autorità regia era stata umiliata dalla sconfitta contro gli elfi ed ulteriormente indebolita dalla lotta delle fazioni a corte. I sovrani che governarono dal VI sec. DI in poi cercarono di rimediare a questa crisi, ricostruendo Corunglain, conquistando Akesoli ai Sindhi (572 DI) e la libera Selenica (574 DI), ma questi successi non impedirono alla nobiltà terriera di strappare sempre più potere al trono, rendendolo debole e progressivamente meno influente, tanto da rendersi pressoché indipendente dal governo centrale, dilaniando lo stato in una congerie di entità signorili e feudali praticamente indipendenti.

Dal 650 DI, il titolo regio del Darokin era divenuta una posizione cerimoniale e niente più; le signorie terriere e le città, con le loro oligarchie mercantili, guadagnarono potere ed autonomia, assumendo sulle proprie spalle le responsabilità (ed i privilegi) prima propri della corona: difendere il territorio, riscuotere le tasse, amministrare la giustizia, mantenere aperte le vie di comunicazione e curare le infrastrutture. La ribellione dei Traladarani al dominio darokiniano durante la Guerra dei Vampiri (653-657 DI) alienò definitivamente anche

questa regione dai possessi della corona. Nel 723 DI, quando l'ultimo re morì senza eredi, non fu eletto alcun re al suo posto e la monarchia cessò di esistere anche di nome.

Il periodo fra il 723 ed il 927 DI fu caratterizzato dalla frammentazione territoriale e da un certo disordine politico, mentre le singole entità territoriali e cittadine si muovevano guerra vicendevolmente o si face-



fu sconfitta dagli Alfheimesi, la fazione anti-elfica perse ogni influenza a corte, e la corona riuscì a ristabilire presto buoni rapporti con i vicini elfi, che mostrarono buona volontà dal canto loro aprendo ai mercanti umani la zona del loro regno dove venne costruita Città d'Alfheim. Dieci anni dopo (560 DI), le forze darokiniane avrebbero combattuto a fianco degli Alfheimesi per respingere l'invasione del reame elfico

vano concorrenza nel commercio con la speranza di acquisire ancor più potere e denaro. In questi secoli si colloca anche l'ascesa di parecchie delle attuali casate mercantili che governano la repubblica. Sebbene rivali politiche ed economiche nella maggior parte dei casi, le casate mercantili talvolta si allearono per perseguire specifici progetti, che in alcuni casi diedero grandiosi frutti (come nel caso del Canale di Athenos, 870-99 DI). Questo periodo fu anche molto importante perché vide l'arrivo nel Darokin di numerose minoranze etniche che contribuiranno a caratterizzare la successiva come "crogiuolo" culturale. Nel 730 DI un nutrito gruppo di esuli thyatiani provenienti dall'Alasiya si preparava ad abbandonare quella regione in seguito all'inasprimento dei conflitti con gli Alphatiani e ad attraversare il Darokin in direzione delle Terre Alte (dove avevano acquisito il possesso delle Marche d'Argento ex darokiniane, vendute loro dal duca di Corunglain): alcuni di essi si stanziarono nel Darokin. La Guerra dei Quarant'Anni, scoppiata nelle Terre Alte (788-828 DI) fece riversare molti abitanti di questa regione – ed in particolare i nani che colà venivano duramente perseguitati – nel Darokin. Nell'830 DI una nuova ondata di Thyatiani proveniente dall'Alasiya conquistata da Al-Kalim giunse nel Darokin, mentre nel 900 DI furono gruppi di Traladarani ad abbandonare la loro patria occupata dai Thyatiani in favore del Darokin. Anche in quest'epoca non mancarono conflitti, sia contro gli orchi (sacco di Ardelphia, 846 DI), sia contro il Clan della Tigre, sia guerricciolate intestine combattute fra i vari potentati che ora dominavano il Darokin.

Anche in funzione di questa conflittualità interna ed esterna, i Darokiniani iniziarono a potenziare l'uso della diplomazia – tanto che si data a questo periodo l'ascesa della "casta" dei diplomatici nel Darokin. L'ascesa della diplomazia contribuì a limitare i conflitti sia interni che esterni del Darokin, implicitamente favorendo l'accrescimento della ricchezza e dell'influenza dei mercanti a scapito di quella dei signori. Verso il 920 DI, erano ormai le grandi città mercantili le vere padrone della situazione. Nel 927 DI, le più ricche casate mercantili del paese si riunirono a Città del Darokin, in quella che venne chiamata la Grande Fusione: venne decisa la costituzione di un governo oligarchico centrale che avesse autorità su tutto il Darokin e la formazione di una monarchia elettiva; Charles Mauntea

fu il primo "re-mercante". La formazione di questa nuova compagine statale era economicamente vantaggiosa per le casate mercantili, ma una parte della nobiltà terriera – quella ancora legata ai vecchi privilegi feudali – vi si opponeva. Ci volle la saggezza della vedova di Charles, Lydia (934-49 DI), per risolvere la situazione: ella varò una serie di riforme che resero meno inviso il nuovo governo all'aristocrazia e propose l'adozione del titolo di "cancelliere" al posto di quello regio (seppur elettivo) per il capo dello stato. Fu così che nacque la Repubblica di Darokin come è conosciuta tutt'oggi.

Nei decenni seguenti le varie casate si sono alternate nel controllo del cancellierato, varando norme per limitare ulteriormente i poteri della nobiltà terriera, ormai ridotta ad una serie di titoli dotati di rendita, ma senza più privilegi di tipo feudale (tasse, giustizia, difesa); la repubblica ha assorbito la maggior parte dei vecchi possedimenti feudali, lasciandone alcuni solo ai confini, dove le zone meno insediate non meritano un impegno troppo deciso del governo centrale per procedere alla loro acquisizione. La costruzione di svariati fortificati ai confini e di un esercito comune ha favorito il mantenimento della pace interna ed il contenimento delle tribù umanoidi e di altre creature ostili non malleabili diplomaticamente. Tutto questo ha favorito lo sviluppo del commercio come non mai, innalzando la neonata repubblica a prima potenza economica del Mondo Conosciuto a fianco delle Gilde di Minrothad.

Nell'ultimo cinquantennio la repubblica ha portato avanti ambiziosi progetti politici ed economici, come la costruzione dell'Elevatore del Mondo (954 DI) per commerciare con l'Altopiano di Atruaghin e l'annessione delle Terre Orchesche (975 DI), poi rivelatasi un fatto puramente formale. Recentemente essa ha con successo superato la prova delle armi respingendo una serie di attacchi portati da Re Thar, nuovo leader delle Terre Brulle (980-981 e 992-994 DI) e disperdendo vittoriosamente tribù di goblin, ogre e lucertoloidi nella zona della Palude di Malpoggi (999 DI). Oggi il Darokin è il più ricco ed il più avanzato paese del Mondo Conosciuto; arte, scienza e cultura trovano qui terreno fertile, finanziate dal denaro del commercio. Politicamente, il Darokin è circondato da nazioni rese amiche grazie agli affari ed alla diplomazia: le Cinque Contee, il Glantri e l'Alfheim sono veri e propri alleati, ma an-

che il Clan dell'Orso, il Sind, la Casa di Roccia ed il Karameikos vedono di buon occhio la repubblica. Le uniche vere minacce provengono dal sud, dove il Clan della Tigre pratica ancora barbari rituali nei recessi delle sue oscure città nella foresta, e soprattutto dal nord, dove re Thar resta pronto a sguinzagliare le sue armate all'attacco delle fertili pianure darokiniane.

Distribuzione della popolazione

Il territorio del Darokin – tenendo sempre fuori da ogni considerazione le Terre Orchesche (per le quali vedi appendice, sotto) – è suddiviso in Regioni appartenenti alle Terre Centrali e Terre di Confine. Le prime sono una sorta di distretti amministrati da un Consigliere che fa parte del governo della repubblica; si tratta in genere dei territori più popolati, contenenti le maggiori città o situati in zone strategiche. Le seconde, invece, contengono i residui dell'amministrazione feudale del defunto regno: in pratica sono veri e propri feudi ereditari con un signore locale (che porta il titolo di Magistrato dei Confini), che tuttavia risponde al governo di Città del Darokin. Questo non significa che la vecchia nobiltà darokiniana abbia rinunciato ai propri titoli: molte famiglie aristocratiche del passato hanno conservato alcuni dei loro titoli e le relative proprietà, solo che hanno perso gran parte dei loro diritti e privilegi; in sostanza, nel Darokin è sempre possibile incontrare un barone o un conte, solo che questi individui nella maggior parte dei casi derivano la loro ricchezza attuale da un'oculata amministrazione del proprio latifondo o dall'intraprendenza mostrata negli affari commerciali e nella speculazione economica (piuttosto che da diritti amministrativi ereditari o da un diritto "di sangue", come accade in altre monarchie feudali).

Nel Darokin vi sono 37 Regioni delle Terre Centrali ed un vasto numero di feudi facenti parte delle Terre di Confine (complessivamente oltre 73.000 kmq). Non tutte le Terre di Confine sono veramente tali: alcune ospitano grandi città (come Tenobar), altre sono relativamente popolate e tranquille (come la baronia di Farstead e le altre lungo il confine meridionale dell'Alfheim). Tuttavia, dato il loro carattere generalmente più selvaggio, anche le più apparentemente tranquille di queste terre nascondono segreti pericoli ed interessanti misteri; è il caso della baronia di Fenhold (un feudo situato a sud-ovest del punto magico dell'Al-

bero Luminoso, nell'Alfheim), le cui paludi meridionali ospitano i resti sommersi di un insediamento forse risalente all'epoca nithiana.

Gran parte della popolazione del Darokin vive nella fertillissima Pianura dello Streel; questa terra è una delle più adatte alla coltivazione del Mondo Conosciuto, e grazie alle loro oculate tecniche di sfruttamento agricolo, i Darokiniani hanno impiantato qui numerose fattorie, piantagioni e tenute che producono una vastissima quantità di granaglie (la quale ha fra l'altro reso la repubblica uno dei maggiori esportatori di questi prodotti); qui e nelle altre pianure la densità si aggira attorno ai 19 ab./kmq. Anche le colline tendono ad essere coltivate assiduamente con terrazzamenti ed altri espendienti, e pertanto relativamente colonizzate (9 ab./kmq). D'altro canto, se queste terre sono piuttosto insediate, il resto del paese presenta densità assai più basse: boschi radi e colline boschive sono terra di pionieri, boscaioli e cacciatori (4-6 ab./kmq), mentre le montagne, le foreste fitte, le paludi e le brughiere sono decisamente spopolate (0,1-1,5 ab./kmq). In particolare, le regioni ai confini con le Terre Orchesche, le Terre Brulle e le terre del Clan della Tigre tendono ad essere molto meno insediate del normale, data la pericolosità di queste zone per chi vi abita. Parimenti, la Palude di Malpoggi è in genere evitata da tutti, e popolata (per quanto riguarda gli umani soltanto) soprattutto da reietti e banditi.

Centri urbani:

Comunità note: Akesoli (17.000 ab.), Akorros (23.000 ab.), Alleybrooke* (2.900 ab.), Ansimont (12.000 ab.), Athenos (15.000 ab.), Armstead (600 ab.), Bronsdale (450 ab.), Corunglain (31.000 ab.), Darokin City (54.000 ab.), Crowlerd (800 ab.), Dolos (6.000 ab.), East Riding* (147 ab.), Elstrich (8.000 ab.), Farstead (510 ab.), Favaro (3.700 ab.), Fenhold* (203 ab.), Forte Anselbury (6.700 ab.), Forte Cruth (2.550 ab.), Forte Fletcher (5.100 ab.), Forte Hobart (6.250 ab.), Forte Lakeside (4.800 ab.), Forte Marny* (1.800 ab.), Forte Nar* (1.500 ab.), Forte Nell (6.000 ab.), Forte Runnels (5.000 ab.), Grundale* (414 ab.), Hendry (550 ab.), Hinmeet (1.700 ab.), Mar (400 ab.), Nemiston (4.200 ab.), Reedle (750 ab.), Rennydale (900 ab.), Selenica (39.000 ab.), Tallwoode* (734 ab.), Tenobar (12.000

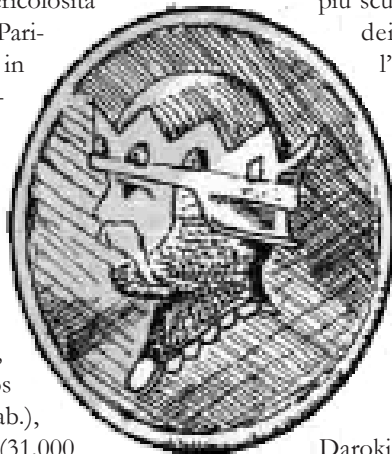
ab.), Wrasseldown (230 ab.).

La repubblica ospita alcune fra le città più grandi del Mondo Conosciuto, centri importantissimi del commercio e del traffico carovaniero, quali Città del Darokin, Selenica, Corunglain, Athenos e Akesoli. La percentuale di popolazione urbana della repubblica, tuttavia, è relativamente bassa (13,9%), poiché buona parte della popolazione è dedicata all'agricoltura ed alla pastorizia nelle pianure del Darokin centrale ed altrove.

Abitanti:

Umani: Gli umani sono la razza di gran lunga più numerosa della repubblica (1.860.950 ab.), che a sua volta è uno dei paesi umani più popolosi del Mondo Conosciuto. La popolazione umana vive concentrata perlopiù nella parte centrale del paese, dove il fiume Streel irriga la vasta pianura che garantisce al Darokin la sua fenomenale produttività agricola. Quasi tutti gli abitanti della repubblica appartengono all'etnia darokiniana (95%), nata dalla mescolanza dei Durrankin con i coloni traldar, e dal successivo assorbimento di sostrati azcani e nithiani preesistenti (in particolare, un sostrato azcano o nithiano molto antico potrebbe essere all'origine del colorito

più scuro della carnagione dei Darokiniani del Pest, così come una mescolanza con elementi atruaghin potrebbe essere la causa della carnagione abbronzata dei



Darokiniani del sud-ovest). Vi sono

anche minoranze giunte da altri paesi (l'1,5% proviene dal Karamaikos, l'1% da Thyatis, l'1% dall'Ylaruam, lo 0,5% dal Sind e l'1% da altrove), che hanno fatto guadagnare alla repubblica la fama di ospitalità e crogiuolo culturale che a tutt'oggi detiene.

Elfi: Un gran numero di elfi (19.300) vive nel Darokin, giunti in un periodo o nell'altro della loro storia dal vicino Alfheim; perlopiù in buone relazioni con la repubblica dopo la Guerra Elfica di cinquecento

anni fa, gli elfi si sono inseriti egregiamente nel settore diplomatico e, sebbene non abbiano mai dimostrato simpatia per il denaro ed il commercio, molti hanno fatto carriera divenendo importanti personalità del CDD. Oggi rappresentano la razza semi-umana più numerosa del paese e, nel Darokin più che altrove, si sono verificate unioni matrimoniali fra elfi ed umani.

La maggior parte di questi elfi appartiene alla stirpe degli elfi silvani (85,5%) – alcuni addirittura Callarii immigrati dal Karamaikos –, ma nella repubblica si trovano anche minoranze di elfi bruni (5,3% – Chossum e Feadiel provenienti dall'Alfheim, e Flamenco dal Glantri), elfi scuri (4%, appartenenti al clan alheimese Freccia Rossa), elfi chiari (3,1%, tutti Grunalf dell'Alfheim) ed anche elfi del mare (1,9%, giunti dal Minrothad). Un minuscolo manipolo di spie degli elfi dell'ombra si annida anch'esso fra i ranghi della società darokiniana.

Lupin: Il Darokin ospita anche una delle maggiori concentrazioni di lupin del Mondo Conosciuto (15.720 ab.); diversamente da altri paesi come il Glantri e Thyatis, dove i lupin tendono a vivere anche in gruppi coesi, costituendo proprie comunità, qui essi sono integrati molto bene nella società umana, e la loro presenza risulta pertanto così diluita nella repubblica da non far sembrare troppo preminente il loro numero.

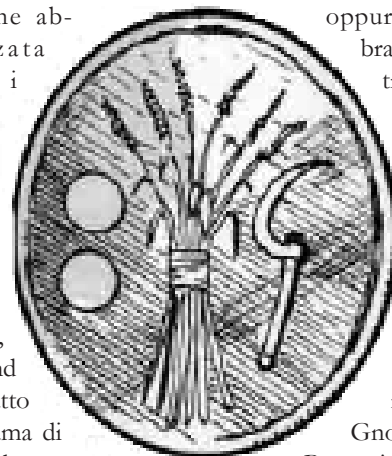
La specie più comune qui – fatto non sorprendente, considerando la varietà di specie lupin che abitano il Darokin – sono i Meticci (17,9%), i quali conducono perlopiù vita nomade nelle campagne,

oppure lavorano come braccianti in città; altrettanto numerosi

sono i Lagotti Dorati (17,1%), che vivono ben integrati nelle campagne del Darokin meridionali, guadagnandosi da vivere come cacciatori, e gli Snoutzer

Gnomici (13,7%) ed i Bassotti Reali (12,3%), dif-

fusi in tutte le foreste del Darokin meridionale ed orientale. Altre specie numerose sono i Banditi Scavatori (9%), presenti soprattutto alle pendici dei monti Cruth e Cime Nere, i Mastini Reali (6,5%), sparsi un po' per le città della repubblica, i Gran



Corridori (5,7%), nomadi per eccellenza che barattano le loro merci spostandosi attraverso tutta la regione, ed infine i Randagi Nithiani (4,9%), che abitano perlopiù il Darokin centro-orientale e sono raminghi e riservati. Altre specie lupin presenti in numero inferiore sono i Gran Limieri (2,4%), i Gran Beagle (2,1%), i Banditi Azzurri (1,8%), i Maremmani Narvaezani (1,6%), i Testapelosa (1,6%), i Das Hund (1,3%), i Bulldog Eusdriani (1,1%) e gli Stirpelupina (1%).

Nani: Molti nani (15.510 ab.) sono giunti nella repubblica dalla Casa di Roccia, e più ancora sono emigrati dal Glantri oltre un secolo fa in seguito alle persecuzioni di cui colà erano stati fatti oggetto. I nani mantengono una forte presenza in certi settori artigianali, ma, pur essendo in genere più socievoli della media della loro razza, tendono a vivere in propri quartieri all'interno delle città maggiori.

Lucertoloidi: Numerose tribù di lucertoloidi vivono nella vasta Palude di Malpheggi, dove si vocifera abitino in vasti complessi subacquei, o sotto le basse colline che si ergono qua e là fra gli acquitrini. Alcuni studiosi speculano che si tratti di specie affini a quelle che popolano l'Isola di Roister, nelle Ierendi. Altre tribù abitano le umide ed intricate foreste che ricoprono la striscia di colline che segna il confine con le terre del Clan della Tigre. In tutto si tratta di circa 12.500 lucertoloidi (due terzi dei quali vivono nella Palude di Malpheggi), divisi in tribù di 50-150 individui; talvolta, molte tribù si uniscono sotto un unico capo (come è successo nel 999 DI), ed è allora che queste creature pongono la principale minaccia sulle terre degli umani. Si dice che parecchie tribù di lucertoloidi siano asservite al drago nero Thalkor.

Halfling: Gli halfling provengono dalle vicine Cinque Contee e tendono ad essere poco numerosi nel Darokin (10.420 ab.), preferendo vivere fra i propri simili. Tuttavia, alcune comunità di Hin particolarmente importanti si trovano vicine al confine con le Cinque Contee, come Hinmeet e Mar; comunità più piccole di halfling, che in genere preferiscono stanziarsi nei territori collinari della repubblica, si trovano anche più a nord (come la comunità hin della Baronia di Fenhold).

Gnomi: Un piccolo numero di gnomi (4.500 ab.) risiede sparso negli insediamenti orientali del Darokin; sono quasi tutti gnomi della terra (92%, ma vi sono anche gnomi del cielo (8%). La maggior parte di essi

discende dai superstiti gnomi scampati alla distruzione della loro civiltà nei monti Hardanger ad opera dei coboldi, un millennio e mezzo fa, mentre gli altri discendono addirittura da pionieri gnomi di data ancor più antica. Si integrano bene nella società darokiniana, dove operano soprattutto come artigiani, sebbene la loro importanza non sia paragonabile a quella dei nani.

Mezzorchi: La storia del Darokin è stata profondamente influenzata dalla vicinanza delle tribù umanoidi, e in particolare dagli orchi. Sebbene siano pochissimi (3.780 ab.), vi sono un certo numero di mezzorchi nella repubblica, nati da funeste unioni – generalmente coatte – fra orchi e donne umane schiave o fatte oggetto di violenze durante qualche scorreria. L'odio e la diffidenza dei Darokiniani per gli orchi e tutte le razze umanoidi, tuttavia, spinge anche nel migliore dei casi questi individui (considerati brutti e deformati dai loro genitori) ai margini della società, dove lavorano in settori spiacevoli e vengono disprezzati da tutti.

Orchi: Sebbene la maggior parte degli orchi sia stata respinta nel corso dei secoli nelle terre circostanti la repubblica, alcune bande di questi umanoidi (3.000 ab.), ciascuna delle quali conta 30-300 individui, si trovano ancora nelle zone più selvagge del paese, come gli anfratti della Sierra d'Argento, la Palude di Malpheggi ed i monti Cruth a sud di Forte Cruth (una grossa banda infesta inoltre le rovine di Ardelphia). Si tratta di orchi rossi (25%, ovvero tutti quelli stanziati nella Palude di Malpheggi e circa un quarto di quelli stanziati sui monti Cruth) e di orchi comuni (75%, ovvero il resto di quelli stanziati sui Cruth e nel resto della repubblica).

Goblin: Svariate bande di goblin (2.500 ab.), che contano 20-200 membri ciascuna, infestano le colline boschive al confine col Clan della Tigre, la Palude di Malpheggi e le Cime Nere. Si tratta di appartenenti alle specie dei goblin comuni (30%, ovvero quelli stanziati nelle Cime Nere) e dei goblin dell'ovest (70%, ovvero quelli che abitano la Palude di Malpheggi e al confine con gli Atruaghin).

Coboldi: Un certo numero di coboldi (2.000 ab.), divisi in gruppi di 20-200 individui, si trova nelle Cime Nere e nella Palude di Malpheggi. Si tratta di coboldi appartenenti alle specie dei coboldi di montagna (65%, ovvero quelli delle Cime Nere) e coboldi maculati (35%, ovvero quelli stanziati nella Palude di Malpheggi).

Diavoletti dei Boschi: Queste piccole,

odiose creature si sono diffuse dall'Alfheim meridionale nei boschi del Darokin orientale (1.000 ab.); sebbene tendano a restare lontani dalle vie di traffico, essi infestano alcune zone delle foreste in particolare, che diventano molto pericolose per viandanti e cacciatori a causa della presenza di grossi ragni e trappole.

Ogre: Bande e tribù di questi grossi e pericolosi umanoidi (500 ab.), ciascuna delle quali riunisce 5-100 individui, si trovano nella Palude di Malpheggi e al confine col Clan della Tigre; gli ogre che abitano queste regioni sembrano di una specie dissimile dagli altri che infestano il Mondo Conosciuto (ed in effetti appartengono alla specie degli ogre neri, altrimenti assente dal Mondo Conosciuto).

Hobgoblin: Alcune bande di hobgoblin (500 ab.) si trovano nella Palude di Malpheggi, spesso alleate dei goblin, degli orchi o degli ogre; vivono assieme agli altri umanoidi o in bande di 20-100 individui ciascuna.

Troll: Questi terribili mostri (250 ab.) si trovano nella Palude di Malpheggi, divisi in piccole bande e gruppi familiari (3-15 individui ciascuna), alleati saltuariamente con gli altri umanoidi della regione; tutti appartengono alla specie dei troll delle radici.

Faenare: Pochi clan di questi riservati uomini-uccello (200 ab.) abitano i picchi più alti delle Cime Nere e degli Altan Tepes; sono a conoscenza delle comunità dei loro simili insediate nei monti Portanatica e nel ramo degli Altan Tepes che solca le Terre Orchsche, nonché di quelle che si sono stabilite sul versante karamekese e hin dei monti.

Fate: Le fate si incontrano relativamente di frequente nel Darokin (200 ab.), data la vicinanza della incantata Foresta di Canolbarth; pooka, draghetti dei boschi e sidhe in particolare trovano particolarmente allettante l'esperienza di nascondersi fra gli umani per divertimento o per qualche misterioso scopo.

Arpie: Alcuni gruppi di queste creature (100 ab.) sono insediate sui picchi dei Cruth dal versante darokiniano; in genere evitano le montagne dell'interno perché troppo vicine dal mare – e perché trovano le Contee un ottimo terreno di caccia.

Driadi: Queste bellissime creature abitano sparse qua e là per i boschi meridionali ed orientali del Darokin (100 ab.); sebbene molte siano amadriadi legate al proprio albero, alcune di queste driadi viaggiano per le campagne degli umani, sotto le spoglie di pastorelle o avventuriere.

Fauna e razze minori

Animali: Vari tipi di animali da allevamento, come i bovini, i cavalli, le pecore e le capre sono frequenti in tutto il Darokin, in particolare nella fertile Pianura dello Streel; nella parte meridionale di queste pianure sono comuni anche i bufali. Animali più pericolosi, come i puma e gli orsi, preferiscono i monti del settentrione, mentre i lupi (ed i più rari lupi crudeli) sono più numerosi sui monti del meridione. La Palude di Malpoggi ospita numerosi animali pericolosi, come i cocodrilli e le lucertole giganti. I topi giganti sono frequenti ovunque, e la loro proliferazione nelle fognature urbane è una costante preoccupazione delle autorità cittadine.

Bestie magiche: Esemplari relativamente rari di chimere, manticore, pantere distorti ed orsi-gufi vengono talvolta avvistate sui monti che segnano i confini sud-orientali del Darokin e nelle foreste immediatamente a nord di esse. I rospi delle rocce sono un pericolo dei monti Cruth.

Draghi: Si sa che la Palude di Malpoggi ospita tradizionalmente draghi neri, ma non ne sono mai stati avvistati in quantità. La palude in verità è parte del reame draconico di Thalkoria, il cui sovrano Thalkor, un drago nero, comanda svariate tribù di lucertoloidi della zona.

Folletti: Nelle zone boschive a sud del confine meridionale dell'Alfheim è nota la presenza di qualche gruppo di hsiao.

Mutaforma: I mercanti darokiniani hanno introdotto nella repubblica ogni forma di licantropia nel corso dei secoli; sebbene non numerosissimi, nel Darokin esistono licantropi di ogni tipo.

Umanoidi: Bande di bugbear talvolta scendono dalle Terre Orchesche per depredare le terre civilizzate, giungendo a fare scorribande persino sulla lunga strada che collega Selenica col cuore della repubblica. Alcune piccole tribù di trogloditi si annidano invece sui monti Cruth.

Umanoidi mostruosi: Alcuni temibili cellule di bhut – sicuramente importate dal Sind – si annidano sotto mentite spoglie nelle zone più isolate della repubblica, oppure viaggiando di città in città. Gruppi di scimmie delle nevi si trovano invece sugli Altan Tepes e sui Cruth.

Appendice: Le Terre Orchesche

Poiché queste terre sono a tutti gli effetti indipendenti dalla repubblica, non sono sta-

te incluse nella descrizione precedente e vengono trattate separatamente qui sotto.

Superficie: 35.960 kmq (un po' più grandi dell'attuale Belgio).

Popolazione: 54.640 ab. (79,3% orchi, 9,2% goblin, 4,6% coboldi, 2,8% bugbear, 1,8% hobgoblin, 1,1% troll, 1,2% altri).

Densità: 1,5 ab./kmq.

Cenni storici

Il vasto territorio che si estende fra l'Alfheim e la Casa di Roccia, e collegato alla repubblica nei punti sorvegliati da Forte Nell e Forte Hobart, è denominato le Terre Orchesche. Si tratta di un territorio selvaggio, con alte e scoscese montagne ed impervie colline, abitato dagli orchi e da altre razze umanoidi. Sebbene questa regione sia formalmente in possesso della repubblica, pochi nazioni del Mondo Conosciuto fanno il controllo effettivo del Darokin su di essa è nullo, e che la popolazione umanoide che vi risiede è paragonabile a quella delle Terre Brulle stesse. Nemmeno lo stesso governo darokiniano se ne era reso conto quanto entrò in trattative con la Casa di Roccia per ottenere il possesso della regione nel 975 DI. Inizialmente si era programmato un vasto progetto di pacificazione, colonizzazione e suddivisione di questa regione in latifondi da affidare a Magistrati di Confine; oggi, che la situazione è più chiara, il governo della repubblica cerca di fare ogni sforzo per tenere gli umanoidi imbottigliati in quella regione e ogni programma di colonizzazione è stato a tutti gli effetti rimandato.

La storia di questa regione è in effetti antica come quella del Darokin stesso. I suoi primi abitanti furono le tribù di goblin fuggite dall'Ethengar e stanziatesi negli Altan Tepes dopo la sconfitta di Re Loark a Chongor ad opera di Akkila Khan e dei suoi alleati ethengariani (1709 PI). Nei secoli seguenti numerosi orchi gialli, in genere orde sconfitte nelle Terre Brulle, emigrarono progressivamente in questa regione; molti di più vi giunsero dal Darokin centrale, dopo l'innalzamento della Foresta di Canolbarth da parte degli elfi (800 PI). Per un certo periodo (attorno al 500 PI) la regione fu anche abitata da tribù di gnoll fuggite da Nithia, ma queste vennero reclutate, assieme a buona parte degli umanoidi che qui abitavano, dalla Grande Orda della Regina Ubdala (493 PI). Dopo il massacro di Passo Sardal (492 PI), parte delle sue orde fece ritorno qui, dove si stanziò; a quest'epo-

ca risale probabilmente la presenza dei bugbear e degli hobgoblin in questa regione. I coboldi sono giunti in seguito (secc. VIII-IX DI), in genere orde provenienti dal Kol, mentre la presenza dei troll, giunti per via sotterranea, è molto recente (ultimo decennio del X sec. DI).

Distribuzione della popolazione

Gli umanoidi dominano incontrastati questa parte del Mondo Conosciuto, dove la presenza di razze umane o semi-umane è pressoché nulla. Le numerose tribù che abitano queste montagne e colline non sono militarmente organizzate come le orde delle Terre Brulle, né unite sotto il comando di un capo dalle qualità eccezionali come Thar. Tuttavia hanno il vantaggio di abitare un territorio decisamente più produttivo e favorevole di quello delle Terre Brulle, il che ha permesso a molte tribù di praticare l'allevamento ed una primitiva agricoltura, attività coi prodotti delle quali esse riescono a sopravvivere anche senza effettuare scorrerie nei paesi vicini o contro i loro simili. Sebbene i complessi sotterranei siano molto più limitati di quelli che si trovano nelle Terre Brulle, in questa regione sono sorte vere e proprie cittadine umanoidi, alcune addirittura parzialmente edificate in superficie, ognuna delle quali conta alcune migliaia di abitanti.

Nelle Terre Orchesche, insomma, ci sono le premesse per la nascita di entità politiche umanoidi più organizzate del normale. Le uniche fortune delle nazioni circostanti sono in primo luogo i costanti scontri che avvengono fra le tribù di questa regione, ed in secondo il fatto che le Terre Orchesche si trovino imbottigliate fra le alte montagne della Casa di Roccia e gli impenetrabili recessi della Foresta di Canolbarth.

Centri urbani:

Città: C'Kag (600 ab.), Dast (8.000 ab.), Gola di Granito (79 ab.), Gruk (12.000 ab.), Xorg (4.500 ab.).

Queste vere e proprie città-fortezza degli orchi sono i principali centri di potere presenti nella regione. Essi, che si estendono sia sopra che sotto la terra e che ospitano una grossa fetta di agricoltori e pastori, fanno ammontare la popolazione urbana delle Terre Orchesche ad un sorprendente 45%.

Abitanti:

Orchi: Gli orchi sono la razza più numerosa (43.340 ab.) delle Terre Orchesche, che

devono a loro il proprio nome; sono gli orchi che hanno fondato le roccaforti più vaste e popolate della regione (come Gruk, che conta 12.000 ab.) e che rappresentano la minaccia più grave per i paesi circostanti. Gli orchi di questa regione sono quasi tutti orchi rodenti (90%), ma vi sono anche alcuni orchi comuni (10%); i primi sono i più organizzati e tendono ad abitare nelle roccaforti più grandi, mentre i secondi in genere vivono sparsi in tribù più piccole che contano dai 100 ai 1.000 individui.

Goblin: I goblin comuni sono abbastanza numerosi qui (5.000 ab.), essendo i più antichi abitanti delle Terre Orchesche. La maggior parte di essi vive nel sud della regione, vicino ai territori degli umani e degli elfi, contro cui combattono continuamente. Vivono divisi in tribù di 250-500 individui.

Coboldi: Diversi gruppi di coboldi maculati (2.500 ab.) abitano il nord di questa regione, poco oltre il confine delle Terre Brulle. Perlopiù si tratta di orde di coboldi scacciate dal Kol o emigrate per non sottostare al dominio dell'omonima dinastia che ha egemonizzato quella regione delle Terre Brulle. Le loro tribù sono composte in genere da 50-500 individui.

Bugbear: I bugbear volgari mantengono una forte presenza nelle Terre Orchesche (1.500 ab.), essendovi giunti anticamente al seguito dei goblin di Loark (1709 PI) o della Regina Ubdala (492 PI). Essi vivono nell'estremità meridionale della regione e combattono frequentemente contro le pattuglie darokiniane. Le loro tribù contano 30-150 membri ciascuna.

Hobgoblin: Un certo numero di hobgoblin (1.000 ab.) scorrazza per questa regione, in genere alleandosi con questa o quella tribù umanoide. Spesso vi giungono giovani hobgoblin dall'Hobgoblandia in cerca di ventura, e talvolta addirittura intere orde scacciate dai loro avversari; molti, in un momento o nell'altro, finiscono per far ritorno in patria, ma altrettanti restano qui. Viaggiano divisi in gruppi di 50-150 individui.

Troll: I troll delle radici di questa regione sono recentemente giunti dal sottosuolo, prendendo il possesso della roccaforte orchesca di C'Kag. Si tratta di 600 troll; le loro intenzioni sono per ora ignote, ma la loro aggressiva presenza preoccupa gli orchi non più dei Darokiniani.

Arpie: Alcuni nidi di arpie (200 ab.) hanno trovato ospitalità in

questa regione impervia, fra i picchi più inaccessibili ed aridi dove gli orchi ed i loro simili non arrivano facilmente.

Nani: Quattro comunità di nani provenienti dalla Casa di Roccia (200 ab.) si sono insediate in vari punti delle Terre Orchesche occidentali, al confine con la Foresta di Canolbarth. Queste comunità, la più famosa delle quali è Gola di Granito, risalgono ad un secolo e mezzo fa e sono frutto degli sforzi del clan Wyrwarf di proporre un at-

teggimento dei nani più liberale verso le altre razze, ed in particolare gli elfi. Le comunità – piccole fortezze, data la pericolosità del territorio – sono state costruite come avamposti commerciali e sono tutte affiliate alla compagnia Passolungo; esse hanno sia contatti con la madrepatria, sia ben più assidue relazioni con l'enclave nanica di Città d'Alfheim. Peraltro esse sono popolate da molti rinnegati e qualche criminale della Casa di Roccia, che così spera di redimersi agli occhi della società nanica o trovare un nuovo posto in cui vivere. La principale rotta commerciale sfrutta il corso del fiume Granflusso fino a Desnae, ma altre comunità sono sparse anche più a nord (come la stessa Gola di Granito, situata ai confini delle Emerlas). La presenza di queste comunità ha inoltre creato qualche contrasto fra la Casa di Roccia e la repubblica di Darokin, allorché questa dichiarò le Terre Orchesche un proprio territorio; i contrasti si sono perlopiù appianati quando il fatto che il controllo della repubblica su di esse era nullo è divenuto evidente.

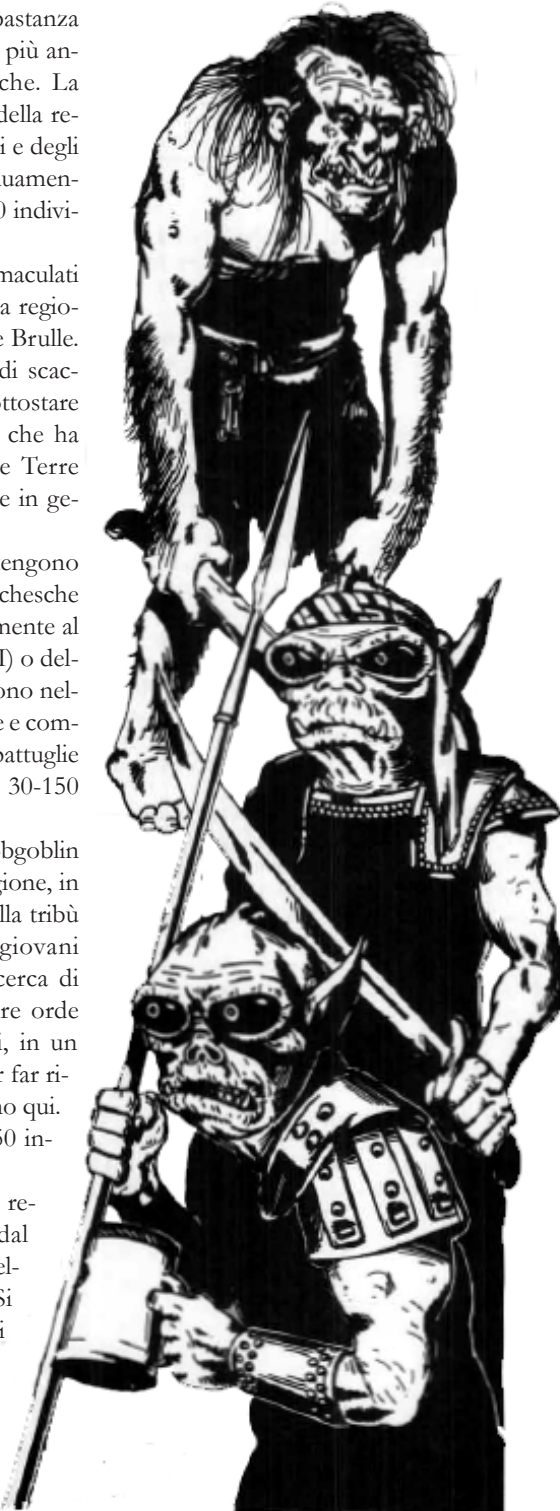
Faenare: Pochi gruppi di faenare (100 ab.) hanno scelto come dimora le alte vette dei monti Portanantica o del ramo degli Altan Tepes che costituisce il confine orientale delle Terre Orchesche. Tendono ad ignorare le attività delle tribù umanoide sottostanti finché questi non si mostrano ostili nei loro confronti.

FAUNA E RAZZE MINORI

Animali: Molti predatori, come gli orsi grizzly, i puma ed i lupi, abitano questa regione, soprattutto le pendici dei monti e le zone boschive.

Bestie magiche: Esemplari di worg sono anch'essi molto frequenti in questa zona, e spesso vengono usati come cavalcature o animali domestici dalle tribù umanoide (goblin ed hobgoblin in particolare). Grifoni e manticore, che nidificano in questa regione desolata, vengono avvistate di frequente nelle colline e sui monti.

Draghi: Le Terre Orchesche sono state terra abitata da draghi rossi ancor prima che gli orchi vi giungessero, millenni fa; sin dai tempi di Gorkalk e Calor, due leggendari e terribili draghi rossi dell'antichità, vissuti rispettivamente verso l'800 PI e nei primi secoli che precedettero l'incoronazione di Zendrolion I, questi monti e le loro pendici hanno ospitato membri della razza draconica rossa, ed ancor oggi è così. I draghi rossi noti come Rogo e Khordarg – coi suoi figli Fagtorx e Shalkmog – potrebbero



essere solo alcuni dei terribili draghi che abitano attualmente le Terre Orchesche. Infine, nella zona settentrionale delle Terre Orchesche sono frequenti le viverne.

Giganti: Pochi giganti delle colline ed ogre abitano alcune caverne di questa regione; spesso sono in lega con qualche tribù umanoide.

Umanoidi: Gruppi di gnoll operano come mercenari al servizio di questa o quella tribù umanoide; solitamente provengono dallo Gnollistan Meridionale o dalle terre asiatiche.

FONTI CANONICHE

CM9 – Legacy of Blood: Descrive nei dettagli la baronia di Fenhold, un feudo delle Terre di Confine, situata lungo il confine meridionale dell'Alfheim, fra le città di Dolos e Nemiston; vengono introdotti molti particolari della baronia e parecchi PNG di rilievo, compresi Lord Rolph, ex barone di Fenhold, ed il nuovo barone, suo cugino Lord Hugh di Redlands. Il modulo offre una breve descrizione del governo del Darokin, della sua recente espansione nelle terre selvagge e dei suoi rapporti con l'Alfheim; viene menzionata anche un'antica città in rovina, sommersa sotto le paludi di Fenhold (probabilmente di origine nithiana o azcana) ed un incantesimo – una forma particolare di *desiderio* scoperto dai Glantriani e da questi venduto a diverse città

– che impedisce il *teletrasporto* a cavallo delle mura cittadine (ora questo incantesimo sarebbe in vigore in parecchie città).

Champions of Mystara boxed set: Descrive le relazioni fra il Darokin ed il Sind, ed integra le informazioni riguardanti la guerra del Maestro di Hule contro la repubblica con gli eventi di “Wrath of the Immortals”.

DA3 – City of Gods: Uno dei PG pregenerati dell'avventura, Ismelian Sotadis, è nativo del Darokin; il suo passato dà indizi sulla collocazione delle guerre di Selenica contro i coboldi delle colline occidentali. Il fatto che appartenga alla razza degli antichi elfi alti vissuti al tempo di Blackmoor induce a speculare sulla presenza di questa razza di elfi nel mondo moderno.

DA4 – Duchy of Ten: Uno dei PG pregenerati dell'avventura, Ismelian Sotadis, è nativo del Darokin; il suo passato dà indizi sulla collocazione delle guerre di Selenica contro i coboldi delle colline occidentali. Il fatto che appartenga alla razza degli antichi elfi alti vissuti al tempo di Blackmoor induce a speculare sulla presenza di questa razza di elfi nel mondo moderno.

Dragon Magazine #171 – W'bo's W'bo Among Dragons: Descrive il reame draconico di Thalkoria, governato dal drago nero Thalkor, ed i suoi rapporti con gli altri signori draconici del Mondo Conosciuto.

Dragon Magazine #184 – The Voyage of the Princess Ark: Corregge un errore delle map-

pe ufficiali riguardante lo scambio dei nomi dei villaggi di Hinmeet e Mar.

Dragon Magazine #199 – Ready, Aim, Fire!: Considera la possibilità di introdurre le armi da fuoco nel Mondo Conosciuto e nel Darokin.

Dragon Magazine #216 – Bazaar of the Bizarre: Menziona la fondazione di una compagnia di vendita di oggetti magici da parte di Bargle nel Darokin, dopo gli eventi di “Wrath of the Immortals”.

Dragon Magazine #237 – Campaign Classics: Lupins of the Mystara Setting: Descrive i lupini e le loro varie sottorazze, alcune delle quali sono presenti anche nel Darokin.

Dragonlord Trilogy: Questa serie di tre romanzi di Thorarinn Gunnarsson (*Dragonlord of Mystara*, *Dragonking of Mystara* e *Dragonmage of Mystara*) descrivono l'atteggiamento del Darokin durante gli eventi concernenti la guerra contro i draghi e contro il Supremo.

Dungeon Magazine #26 – Caravan Guards: Descrive un gruppo di bhut erranti che si fingono una carovana di mercanti; viene anche descritto Aldan Volstrake, un ex avventuriero padrone della Compagnia Mercantile di Scambio Volstrake, che ha sede a Selenica.

Dungeon Magazine #42 – Ransom: Introduce il villaggio di Utica, situato circa 15 chilometri a nord del confine karameikese sopra La Soglia.

GAZ1 – The Gran Duchy of Karamaikos:



Descrive le relazioni fra il Darokin e il granducato, introducendo l'ambasciatrice darokiniana nel Karameikos, Estella Whitehall.

GAZ2 – The Emirates of Ylaruam: Descrive le relazioni fra la repubblica e gli emirati.

GAZ3 – The Principalities of Glantri: Descrive le relazioni fra il Glantri e la repubblica, introducendo l'ambasciatrice darokiniana nel Glantri, Scrutina Diaura.

GAZ4 – The Kingdom of Ierendi: Contiene informazioni sui porti della repubblica e sulla flotta darokiniana.

GAZ5 – The Elves of Alfheim: Descrive le relazioni fra il reame elfico e la repubblica, descrivendo una serie di personaggi di Città d'Alfheim di origine darokiniana (compreso l'ambasciatore Grindolf 'il Bianco', un tempo membro del Consiglio Interno); contiene anche riferimenti alla Chiesa di Darokin. L'atlante aggiunge anche molti dettagli storici riguardanti i rapporti degli umani con gli elfi nel periodo del loro arrivo e durante i secoli successivi (compresa la guerra contro gli elfi dell'ombra, del 560 DI).

GAZ6 – The Dwarves of Rockhome: Aggiunge qualche dettaglio relativo alle Terre Orchesche.

GAZ8 – The Five Shires: Descrive le relazioni fra la repubblica e le Contee, introducendo l'ambasciatore darokiniano nelle Contee, Brin Donthiir.

GAZ9 – The Minrotbad Guilds: Contiene informazioni sui prodotti commerciati nei porti della repubblica.

GAZ10 – The Orcs of Thar: Aggiunge svariati dettagli riguardanti le contese passate e presenti fra le tribù umanoidi e gli umani del Darokin (comprese la distruzione di Akorros del 1254 PI e l'assedio di Selenica del 491 PI).

GAZ11 – The Republic of Darokin: Si tratta della fonte principale sul Darokin, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l'economia ed i PNG importanti della repubblica.

GAZ12 – The Golden Khan of Etbengar: Descrive le relazioni fra la repubblica ed i khanati, nonché le iniziative commerciali assunte da Moglai Khan che hanno aumentato la quantità del commercio darokiniano attraverso le steppe.

GAZ13 – The Shadow Elves: Descrive le relazioni degli elfi dell'ombra con la repubblica e l'estensione della loro rete spionistica nel Darokin.

GAZ14 – The Atruaghin Clans: Forniscono

alcuni dettagli storici in più, descrivendo i rapporti fra alcuni clan e la repubblica, e dettagliando in modo particolare l'Elevatore del Mondo.

IM2 – Wrath of Olympus: Introduce la storia di alcuni eroi del passato (probabilmente vissuti nei secc. V-I PI) nativi del Darokin o la cui storia è stata importante per la repubblica (si tratta del drago Calor, di Balthac, Sinan, Aurum ed Escalon).

Joshuan's Almanac and Book of Facts: Contiene una sommaria descrizione della repubblica ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG darokiniani alla data del 1013 DI. Viene menzionato anche il villaggio di Letitia, nei pressi di Forte Lakeside.

Karameikos – Kingdom of Adventure boxed set: Aggiorna le informazioni del GAZ1 e le relazioni fra i due paesi al 1013 DI.

M5 – Talons of Night: Uno dei PG pregenerati, Knolimer Knolin di Yskelb, un mago indigeno del Darokin, governa un feudo nel Norwold.

MS1 – Blizzgard Pass: L'avventura menziona il Passo delle Tormente, fra Mar e Alzanello, descrivendo un complesso di caverne locali che ospita un tempio di Stodos.

O2 – Blade of Vengeance: Fornisce dettagli aggiuntivi sulle Terre Orchesche, in particolare la cornice di colli settentrionali, detti i Colli Nebbiosi; menziona anche la comunità nanica di Gola di Granito.

PC1 – Tall Tales of the Wee Folk: Descrive in dettaglio il Popolo Fatato, rappresentanti del quale sono presenti anche nel Darokin; in particolare, un racconto relativo ad un pooka giocherellone, è ambientato a Corunglain. L'avventura "The Lost Senescalch" introduce anche il feudo di Farstead, situato nei pressi delle Terre dei Sogni, e la piccola cittadina di Alleybrooke. Nella mappa pieghevole sono mostrati altri vil-



laggi situati al confine sud-occidentale dell'Alfheim, che si chiamano Grundale e Tallwoode.

PC2 – Top Ballista! Descrive le faenare e le arpie, presenti anche nel Darokin, e le relazioni fra Serraine e la repubblica.

PC4 – Night Howlers: Descrive i licanthropi, presenti anche nel Darokin.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria del Darokin, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria del Darokin, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria del Darokin e dei suoi PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Rules Cyclopedia: Contiene alcune mappe del Darokin ed una sommaria descrizione del paese.

Trail Maps I – The Western Countries: Contiene alcune mappe del Darokin ed informazioni varie sulla regione (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

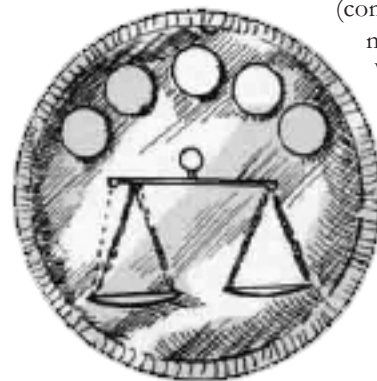
Trail Maps II – The Eastern Countries: Contiene informazioni varie sul Darokin (politica, demografia, malattie, università).

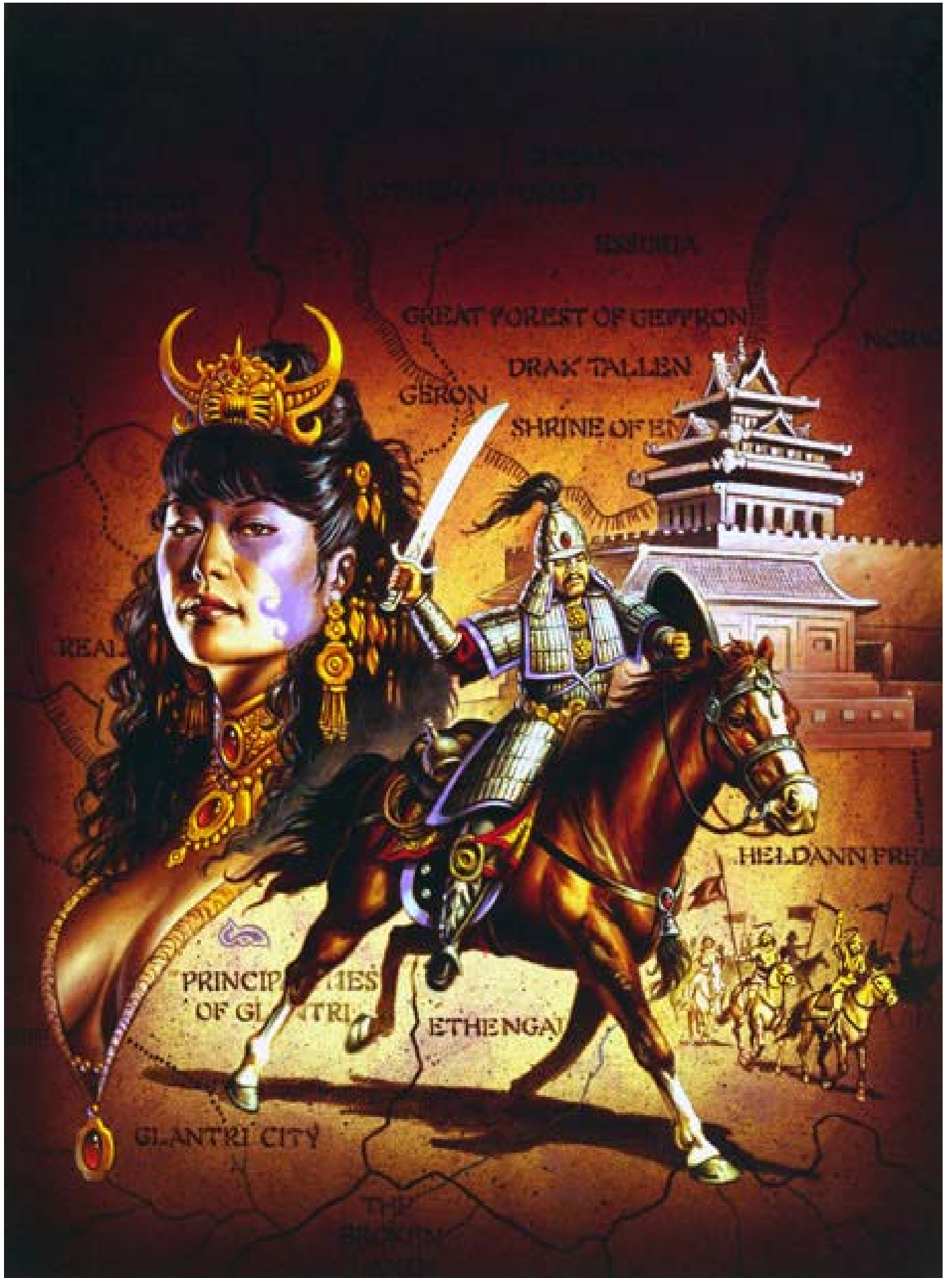
Wrath of the Immortals boxed set: Descrive gli Immortali adorati anche nel Darokin e gli eventi del 1004-1009 DI. Una delle avventure del modulo, "Part I: The Prelude" introduce la famiglia Corran e la sua storia passata e presente, e fornisce ulteriori dettagli su Calor, Balthac e Sinan.

X1 – The Isle of Dread: Contiene una brevissima descrizione della repubblica.

X10 – Red Arrow, Black Shield: Introduce informazioni sull'esercito della repubblica e sulle sue relazioni internazionali al tempo della guerra di essa contro il Maestro di Hule. Vengono forniti ulteriori dettagli su Akesoli e menzionati particolari sulla repubblica in generale, compresi alcuni PNG

(come il generale Winter).





Ethengar

Superficie: 208.220 kmq (come la Bielorussia attuale).

Popolazione: 270.450 ab. (97,7% umani, 2,3% altri).

Densità: 1,3 ab./kmq.

CENNI storici

La storia dell'Ethengar è fatta di invasioni, migrazioni e guerre, che forse hanno contribuito a rendere il popolo che abita le steppe più feroce e tenace che mai. Contrariamente a quanto spesso si afferma, gli Ethengariani non furono i primi abitanti dell'Ethengar. I primi a giungervi furono umani di stirpe azcana, giunti dalle rovine della loro patria nelle attuali Terre degli Atruaghin (2500 PI). Gli Ethengariani sarebbero giunti soltanto più tardi, con la Grande Migrazione dei Neathar (2000 PI); questa popolazione, i cui sciamani erano già allora in contatto con gli spiriti, avrebbe assunto i suoi tratti peculiari (gli occhi a mandorla e la pelle giallastra) proprio dagli Azcani indigeni. Assieme agli Ethengariani si stabilirono nelle steppe anche i Dunhariani, un popolo neathar affine alle tribù stabilitesi nel Genalleth; mentre gli Ethengariani assimilarono e si mescolarono con gli Azcani locali, i Dunhariani rimasero "puri". Entrambe queste popolazioni, in questo periodo, conducevano vita seminomade o stanziale, praticando l'agricoltura.

Nel 1710 PI le steppe vennero invase dalle grandi orde umanoidi di Akkila Khan e Re Loark, che ridussero in schiavitù gli Ethengariani ed i Dunhariani. Presto i due capi umanoidi cominciarono a contendersi il potere, e fu allora che Akkila Khan si alleò con gli Ethengariani contro Re Loark, che fu sconfitto e cacciato nelle attuali Terre Brulle (1709 PI); Akkila, che aveva promesso agli Ethengariani la libertà in cambio del loro aiuto, li ridusse nuovamente in schiavitù una volta rimasto unico padrone delle steppe. Presto la ribellione cominciò a serpeggiare fra gli Ethengariani quando Baka, un giovane guerriero, si mise alla testa di un gruppo di cavalieri fuggitivi ed iniziò ad adottare tattiche di guerriglia contro gli umanoidi (1701 PI).

L'esplosione di un ordigno blackmooriano nelle attuali Terre Brulle (1700 PI) causò

anni di miseria nell'Ethengar: il pulviscolo e la cenere sollevati dall'esplosione ricaddero pian piano sulle steppe, rendendole più aride e causando una terribile carestia che decimò la popolazione umana ed umanoide. Come se non bastasse, gli effetti metafisici della catastrofe crearono la tremenda Terra della Sabbia Nera, una terra infestata dagli spiriti maligni. Nondimeno la guerriglia di Baka andò avanti ed egli nel 1691 PI prese in trappola Akkila Khan, sconfiggendolo e costringendolo ad abbandonare l'Ethengar per le Terre Brulle.

Finalmente liberi, gli Ethengariani ed riconobbero Baka loro Gran Khan (1688-1681 PI). Essi, a causa degli anni di guerra e dell'impoverimento delle loro terre, erano ormai stati costretti a trasformarsi in un popolo di pastori nomadi e ad adottare molte delle usanze che gli umanoidi avevano importato fra di loro. Viceversa, i Dunhariani, che avevano partecipato solo marginalmente alla ribellione di Baka, lo riconobbero comunque loro signore, ma non abbandonarono le loro usanze tradizionali (cioè la vita stanziale e l'agricoltura), il che li rese invisibili alle altre tribù ethengariane.

Quando Baka Khan venne avvelenato nel 1681 PI, le tribù si frammentarono, cominciando a combattersi fra loro per contendersi il possesso dei migliori pascoli. Ethengariani e Dunhariani divennero sempre più due popoli distinti, in perpetua lotta fra di loro. Nei secoli seguenti altri Gran Khan sarebbero riusciti ad unificare nuovamente le tribù delle steppe sotto il loro comando, ma il loro regno non sarebbe durato mai oltre la loro morte.

Attorno al 1000 PI, gli Ethengariani ed i Dunhariani, già impegnati a combattersi fra di sé, dovettero nuovamente sostenere nuove ondate di scorrerie umanoidi, provenienti dalle sovrappopolate Terre Brulle. In questo periodo le steppe videro l'immigrazione dei Vandari e dei Durran dalle Terre del Nord conquistate dai Nithiani; mentre i primi emigrarono presto nell'attuale Darokin, i Durran furono accolti dai Dunhariani e si allearono con essi contro gli umanoidi e gli Ethengariani. A lungo andare, le tre etnie umane sarebbero riuscite a respingere il grosso delle orde umanoidi dalle steppe (800 PI). La vittoria sugli

umanoidi favorì l'ascesa del nuovo Gran Khan Kaiharu, che scatenò l'odio della sua gente per i Dunhariani in una serie di guerre contro di loro (782-780 PI); impossibilitati a resistere, Dunhariani e Durran emigrarono dalle steppe nelle pianure dello Streel, ad ovest della neocreato Foresta di Canolbarth. L'indebolimento demografico causato dalle guerre e da questa emigrazione fece sì che gli Ethengariani cadessero per gran parte sotto il dominio umanoide fra il IV ed il I sec. PI; grazie al contemporaneo impegno degli orchi contro i Durran del meridione, le tribù delle steppe riuscirono a recuperare la libertà verso il 50 PI. Nonostante tutto, numerose tribù umanoidi (in particolare i goblin dell'Est Gostai) continuarono a contendere agli Ethengariani il possesso di alcuni tratti delle steppe. Nei secoli successivi, a causa delle guerre fra le tribù, anche la tribù ethengariana che più delle altre aveva assimilato alcune usanze dei Dunhariani, quella dei Makistani, venne costretta ad abbandonare le steppe per l'Alasiya (100 DI).

Il Periodo del Signore dei Draghi (504-513 DI) portò con sé una delle peggiori catastrofi che hanno mai colpito le steppe. L'iniziale assalto dei draghi del nord contro il Mondo Conosciuto contribuì a falciare soprattutto i goblin Gostai, con sommo gaudio delle tribù ethengariane, ma successivamente l'invasione del Supremo diretta contro Mystara colpì direttamente le steppe: i draghi gemmati, servitori del Supremo, incendiarono completamente le steppe ethengariane, massacrando la popolazione e costringendo i superstiti a rifugiarsi in massa nella Casa di Roccia, dove furono benevolmente accolti dai nani. Questo terribile evento, che falciò la popolazione ethengariana, viene ricordato come il Grande Incendio (513 DI). Le tribù cominciarono a far ritorno nelle steppe solo dopo che la vegetazione ebbe iniziato a ricrescere (516 DI), ma non dimenticarono la benevolenza dei nani.

Gli Ethengariani addebitavano le loro disgrazie anche ai loro vicini Flaem, che non avevano mosso un dito per aiutarli durante la tragedia degli anni precedenti. Da questi dissapori nacquero le guerre che divisero dalla fine del VI sec. a tutto il VII sec. PI i

Flaem e gli Ethengariani, senza che nessuno dei due riuscisse ad avere la meglio. Durante la guerra dei Quarant'Anni nelle Terre Alte (788-828 DI), alcuni clan ethengariani combatterono come mercenari in quella terra e ricevettero le terre del Krondahar a guerra finita. Fra il 680 ed il 710 DI le tribù ethengariane dell'est hanno dovuto anche combattere a fianco di Vestlandesi e Norduresi contro il risveglio del reame dei troll nel Trollheim.

Nell'ultimo secolo il processo di unificazione dei clan in tribù e di queste sotto questo o quel Gran Khan è stato favorito dall'ascesa di alcuni uomini dalle qualità e dal carisma eccezionali, come Toktai Khan (911-926 DI) – autore di una feroce campagna militare contro le Terre Libere di Heldann – e Krugar Khan (954-961 DI); anche in questi casi la temporanea unione degli Ethengariani si è sfaldata alla morte del loro signore. Dopo di loro, nel 984 DI, è stato Moglai, khan dei Murkit, ad iniziare una serie di campagne di sottomissione contro le altre tribù delle steppe, che nel giro di un decennio sono state spazzate via o si sono sottomesse al suo dominio, innalzandolo a Gran Khan degli Ethengariani (996 DI).

Moglai ha consolidato il suo dominio con una tempestiva vittoria contro i Cavalieri Heldannici, nella guerra iniziata poco prima della sua proclamazione a Gran Khan (994-998 DI). Nonostante i suoi successi e

l'esortazione degli altri khan, il Gran Khan non volle spingersi alla conquista dei Territori Heldannici: egli temeva un'alleanza dei paesi confinanti contro di lui, ed inoltre il suo dominio sugli Ethengariani era ancora troppo recente per poter sopravvivere indenne a qualche eventuale rovescio militare. Moglai perciò ha preferito fare la pace con i Cavalieri Heldannici, sebbene il confine settentrionale sia rimasto da allora terra di scontri e scorrerie fra le due nazioni. Oggi, le steppe sembrano avviarsi verso l'età moderna, dopo millenni di vita nomade. La corte di Moglai ha assunto l'aspetto di una specie di capitale mobile, e la costruzione di vie commerciali attraverso le steppe ha favorito i contatti degli Ethengariani con l'esterno. Moglai non fa mistero dei suoi sogni di conquista: egli spera di divenire il dominatore del Mondo Conosciuto, annientare gli umanoidi e soprattutto i Glantriani con l'aiuto dei nani della Casa di Roccia, suoi alleati. Per ora, tuttavia, desidera più di ogni altra cosa rafforzare e consolidare il proprio dominio sulle tribù, osservando soddisfatto come la sua presenza a capo degli Ethengariani venga percepita dalla maggior parte delle nazioni del Mondo Conosciuto (soprattutto dai Darokiniani) come un fattore stabilizzante.

Distribuzione della popolazione

La popolazione ethengariana è attualmente

divisa in otto tribù, ognuna delle quali occupa tradizionalmente una parte delle steppe. Le tribù sono normalmente divise in una moltitudine di clan (in genere 50-200 circa), che errano per il territorio tribale e riconoscono l'autorità del proprio khan; i vari khan, a loro volta, si inchinano di fronte al potere assoluto del Gran Khan. Ciascun clan invia guerrieri per formare l'orda della propria tribù, ed i singoli khan a loro volta inviano i loro guerrieri ad arruolarsi nel Keshak del Gran Khan. Qui sotto sono indicate la superficie, la popolazione e la densità degli otto territori tribali (il conteggio fa riferimento alla sola popolazione umana di etnia ethengariana):

Bortak: superficie 22.765 kmq; 19.800 ab.; densità 0,9 ab./kmq.

Kaerut: superficie 35.380 kmq; 44.230 ab.; densità 1,2 ab./kmq.

Kiyat: superficie 19.575 kmq; 24.690 ab.; densità 1,3 ab./kmq.

Murkit: superficie 41.905 kmq; 69.430 ab.; densità 1,7 ab./kmq.

Taijit: superficie 28.275 kmq; 36.000 ab.; densità 1,3 ab./kmq.

Uighur: superficie 14.500 kmq; 14.660 ab.; densità 1 ab./kmq.

Yakka: superficie 22.040 kmq; 23.140 ab.; densità 1,1 ab./kmq.

Yugatai: superficie 17.400 kmq; 25.200 ab.; densità 1,5 ab./kmq.

A questi territori va aggiunta la Terra della Sabbia Nera (6.380 kmq), un territorio ma-



ledetto e devastato, dove si annidano malvagità innominabili quali spiriti maligni e non-morti.

Buona parte del territorio è composta da una steppa erbosa e semi-arida, ottima per far pascolare le bestie ma pessima per l'agricoltura. Alcune regioni, soprattutto quelle attraversate dai corsi d'acqua, offrono pascoli più rigogliosi, ed il controllo di queste zone è ambitissimo da ciascuna tribù. Altri tratti di terra sono invece estremamente sterili, e non riescono a sostentare efficacemente nemmeno gli animali.

La stragrande maggioranza della popolazione ethengariana conduce uno stile di vita

no vita nomade all'interno delle loro steppe e non costruiscono villaggi o insediamenti permanenti.

Abitanti:

Umani: La maggior parte della popolazione dell'Ethengar è umana (264.090 ab.), e di stirpe ethengariana (97,3%); tutti costoro conducono vita nomade nelle steppe. L'atteggiamento tradizionalmente ostile degli Ethengariani verso gli stranieri e la mancanza di infrastrutture civili non hanno favorito l'immigrazione dall'estero.

Tuttavia, la politica apparentemente aperta e modernizzatrice di Moglai Khan ha fatto

uomini adulti considerati inabili al combattimento (artigiani, intellettuali, abitanti delle città, ecc.), oppure di donne o bambini (la maggior parte di essi è di etnia normanna o heldannese, ma ve ne sono anche alcuni di provenienza glantriana o darokiniana). Se ritenuti in grado di non nuocere, talvolta vengono fatti prigionieri anche membri delle razze umanoidi.

Goblin: Un tempo una razza numerosa e potente delle steppe, adesso i goblin sono ridotti all'unica tribù dei Gostai (1.710 ab.), abili cavalieri di lupi e tutti appartenenti alla specie dei goblin dell'est; abitano le terre fra gli Yugatai ed i Kaerut, contro i quali



nomade, e non vi sono insediamenti di alcun tipo nelle steppe. Ciascun clan (ognuno dei quali può contare da una decina a qualche centinaio di membri) si sposta di continuo all'interno del territorio tribale, portandosi dietro mandrie di yak, pecore, maiali e, soprattutto, cavalli, dei quali l'Ethengar è popolatissimo (ve ne sono circa sette per ogni abitante); da questi armenti gli Ethengariani ricavano la maggior parte del loro sostentamento. In determinati periodi dell'anno, i vari clan si radunano attorno all'accampamento del khan, dove intrattengono relazioni con gli altri clan e le altre tribù.

Centri urbani:

Nessuno. Tutti gli Ethengariani conduco-

si che artigiani, esperti, tecnici e mercanti visitassero e trovassero lavoro alla corte del Gran Khan o al suo servizio; in pratica, una piccola parte della popolazione umana (0,2%) è costituita di fatto da questa categoria di immigrati (perlopiù provenienti dal Darokin, dai Territori Heldannici, dalle Terre del Nord e dalla Casa di Roccia), compresa qualche spia glantriana.

Fra gli Ethengariani non si usa ridurre in schiavitù o sottomettere i guerrieri, e tradizionalmente le tribù non fanno mai prigionieri i membri della propria etnia. Questo non significa che le orde ethengariane non prendano prigionieri stranieri. Benché rari (è necessario sfamarli, e la vita nelle steppe non sempre lo permette), questi individui esistono nelle steppe (2,5%); si tratta di

lottano ormai per la sopravvivenza.

Orchi: Due tribù di orchi (1.710 ab.) abitano l'Ethengar: gli Sliktor (33,3%) e i Tangut (66,7%), entrambe tribù di orchi gialli della specie degli orchi orientali. Gli Sliktor sono cavalieri di cinghiali giganti e vivono a nord della Terra della Sabbia Nera, stretti fra i Bortak, gli Uighur e gli esseri malvagi della Terra della Sabbia Nera. I Tangut abitano in una serie di caverne sotterranee che si estendono nelle steppe orientali, ed intrattengono contatti con Moghul Khan di Orkia Gialla; la loro tribù include anche più di cento troll.

Hobgoblin: L'unica tribù di hobgoblin che abita le steppe è quella degli Hooplak (860 ab.), che includono anche gli ogre indicati più sotto. Un tempo erano dominatori di

vaste zone delle steppe, ma progressivamente gli umani hanno avuto la meglio, spingendoli verso le colline della Casa di Roccia. Oggi abitano i confini meridionali delle terre dei Kiyat, che li spingono di proposito verso la Casa di Roccia, dove i nani li combattono strenuamente. Gli Hooplak, per difendersi, hanno forgiato un'alleanza con le tribù hobgoblin che vivono nel settentrione della Casa di Roccia.

Centauri: Un numero non trascurabile di queste creature (800 ab.), divise in svariate piccole tribù, erra per le immense steppe di questa regione, riuscendo a sopravvivere grazie a quanto trova nei buoni pascoli ed ai ruscelli. Le tribù ethengariane, che venerano il cavallo per le virtù che possiede, sono assai rispettose anche dei centauri.

Nani: Un piccolo numero di nani (700 ab.) abita nelle steppe. Grazie all'amicizia con la Casa di Roccia, Moglai può beneficiare infatti delle competenze di tecnici nani per manovrare le sue macchine da guerra e per addestrare i suoi uomini nel loro uso; inoltre molti artigiani nanici sono presenti alla corte del Gran Khan ed è noto che squadre di mercenari nanici talvolta aiutano gli Ethengariani nelle scorrerie al confine col Glantri, una nazione verso la quale i due popoli nutrono il medesimo odio.

Troll: Alcuni gruppi di troll delle radici (260 ab.) sono stanziati nel territorio delle steppe. Alcuni (57,7%) abitano le colline del Trollheim che danno sul territorio dei Kiyat; altri (42,3%) fanno invece parte della tribù orchestra dei Tangut.

Ogre: Gruppi di ogre comuni (140 ab.),



fanno parte della tribù hobgoblin degli Hooplak.

Fauna e razze minori

Animali: Le steppe sono la dimora di molti animali: alcune di queste specie sono allevate ed addomesticate dagli Ethengariani, come le capre, gli yak, i cani ed i cavalli; altre sono selvatiche, come gli ibex, i cervi, i cinghiali, i conigli ed i gerbilli, e fungono da selvaggina per i predatori e per le stesse tribù ethengariane. Fra i predatori comuni, le steppe ospitano lupi, orsi, leoni, linci, pantere, tigri e puma. Piccoli animali come le lucertole sono presenti ovunque, mentre

i pesci abbondano nei grandi fiumi che solcano le steppe. Più rare ma non meno pericolose sono le specie del draco gigante e della vipera delle fosse. Ovunque infine è possibile trovare furetti giganti e topi giganti.

Bestie magiche: I grifoni talvolta scendono dalle montagne del nord o del sud per cibarsi delle mandrie di equini allevate dagli Ethengariani; in certe zone di confine è possibile anche trovare degli uccelli stigei.

Draghi: Al centro della Terra della Sabbia Nera dimora Khanistar, un drago blu femmina di grandissimi potere e sapienza; ella abita in una montagna dalla quale spuntano numerose torri sinistre, protette dai suoi servitori draconici, dalla quale governa il suo reame di Khanistan. Di quando in quando, viverne provenienti dalle regioni oltre i confini delle steppe sono avvistate in Ethengar.

Esterni: Qualche essere nativo di altri piani talvolta si manifesta nell'Ethengar, convocato ad arte da malefici stregoni glantriani all'esplicito scopo di infierire sui loro nemici.

Mutaforma: Non molti mannari hanno stabilito la propria dimora nelle steppe; vi sono comunque alcuni esemplari di tigri mannare e cinghiali mannari.

Non-morti: Queste blasfeme creature pullulano nella Terra delle Sabbie Nere, portate in essere da spiriti malvagi oppure giunte in questo piano dalle loro dimore nei piani entropici.

Parassiti: Oltre a numerose specie di ragni comuni, le steppe ospitano una discreta



varietà di parassiti giganti, come le formiche giganti, gli scarabei giganti (di fuoco, urticante e tigrato), i ragni giganti (vedove nere e ragni-granchio) e le api giganti.

Umanoidi: Piccole bande di bugbear e gnoll, provenienti perlopiù dai Territori Heldannici, foraggiano di quando in quando nelle steppe.

Umanoidi mostruosi: In certe zone più aride delle steppe si trovano gruppi di aggressivi babbuini delle rocce; talvolta i guerrieri dei clan li cacciano come passatempo.

FONTI CANONICHE

BSOLO – The Ghost of Lion Castle: Descrive il Castello del Leone, situato nel territorio dei Kaerut, precisamente nella zona conosciuta come il Mare di Erba; il castello fu la sede del leggendario mago Sargon, ed ora si pensa che sia abitato dal suo spettro. *Champions of Mystara boxed set*: Menziona la presenza di ambasciatori ethengariani alla corte del maharajah di Putnabad, nel Sind (avvenuta nel 990 DI).

CM1 – Test of the Warlords: Uno dei PG pregenerati dell'avventura, Brogahn 'delle Steppe', è un guerriero ethengariano assunto a grande fama nelle sue terre ed invitato ad andarsene dall'ostilità dei suoi superiori, timorosi del suo ascendente; egli si reca nel Norwold a governare un possedimento.

CM2 – Death's Ride: Uno dei PG pregenerati del modulo, Brogahn 'delle Steppe', è indigeno dell'Ethengar e governa ora un feudo nel Norwold.

CM3 – The Sabre River: Uno dei PG pregenerati del modulo, Brogahn 'delle Steppe', è indigeno dell'Ethengar e governa ora un feudo nel Norwold.

Dragon Magazine #171 – Who's Who Among Dragons: Descrive il reame draconico di Khanistan, governato dal drago blu Khanistar, ed i suoi rapporti con gli altri signori draconici del Mondo Conosciuto.

Dragon Magazine #237 – Campaign Classics: Lupins of the Mystara Setting: Descrive i lupin e le loro varie sottorazze, alcune delle quali sono presenti anche in Ethengar.

GAZ2 – The Emirates of Ylaruam: Descrive le relazioni fra i khanati e l'Ylaruam.

GAZ3 – The Principalities of Glantri: Descrive le relazioni fra il Glantri ed i khanati, aggiungendo inoltre svariati particolari storici, come i passati scontri fra i Flaem e gli Ethengariani, la presenza in Glantri del principato di Singhabad, popolato da

Ethengariani, ed alcuni PNG, perlopiù affiliati al Singhabad o all'associazione illegale nota come i Diecimila Pugni del Khan.

GAZ7 – The Northern Reaches: Descrive le relazioni fra i paesi di questa regione ed i khanati, aggiungendo dettagli sulla presenza ethengariana a Rhoona.

GAZ8 – The Five Shires: Descrive le relazioni fra i khanati e le Contee.

GAZ10 – The Ors of Thar: Aggiunge alcuni dettagli riguardanti i rapporti fra le tribù umanoide delle Terre Brulle ed i khanati.

GAZ11 – The Republic of Darokin: Aggiunge alcuni dettagli sul commercio ethengariano e sugli interessi della casata degli Umbarth nelle steppe; menziona anche alcuni dettagli riguardanti il passato dominio umanoide sull'Ethengar verso il 200 PI ed i contrasti suscitati fra Moglai Khan e la repubblica a causa di scorriere degli orchi di Dast nelle steppe.

GAZ12 – The Golden Khan of Ethengar: Si tratta della fonte principale sull'Ethengar, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l'economia ed i PNG importanti dei khanati.

GAZ13 – The Shadow Elves: Descrive le relazioni degli elfi dell'ombra con i khanati e l'estensione della loro rete spionistica nelle steppe.

HWR1 – Sons of Azca: Menziona l'origine del popolo ethengariano nelle steppe ad opera di coloni azzani e neathar, poi mescolatisi.

IM3 – The Best of Intentions: Menziona Krugar Khan, e fornisce dettagli circa la sua vita e la sua morte.

Joshuah's Almanac and Book of Facts: Contiene una sommaria descrizione dei khanati ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG ethengariani alla data del 1013 DI.

Karameikos – Kingdom of Adventure boxed set: Contiene una sommaria descrizione dei khanati ed aggiorna le informazioni del GAZ1 e le relazioni fra i due paesi al 1013 DI.

M1 – Into the Maelstrom: Uno dei PG pregenerati del modulo, Brogahn 'delle Steppe', è indigeno dell'Ethengar e governa ora un feudo nel Norwold.

M2 – Vengeance of Alphaks: Una dei PG pregenerati del modulo, Winnefred 'del Lago', è una chierica originaria dei khanati.

M3 – Twilight Calling: Uno dei PG

pregenerati del modulo, soprannominato 'il Girovago', è un paladino nativo dell'Ethengar.

PC1 – Tall Tales of the Wee Folk: Menziona la presenza dei centauri nelle steppe.

PC2 – Top Ballista!: Descrive le relazioni fra Serraine ed i khanati.

PC4 – Night Howlers: Descrive i licanthropi, presenti anche nelle steppe.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria dell'Ethengar, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria dell'Ethengar, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria dell'Ethengar e dei suoi PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Rules Cyclopeda: Contiene una sommaria descrizione del paese.

Trail Maps I – The Western Countries: Contiene alcune mappe dell'Ethengar ed informazioni varie sulla regione (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

Trail Maps II – The Eastern Countries: Contiene alcune mappe ed informazioni varie sull'Ethengar (politica, demografia, malattie, università).

Wrath of the Immortals boxed set: Descrive gli Immortali adorati anche in Ethengar e gli eventi del 1004-1009 DI.

X1 – The Isle of Dread: Contiene una brevissima descrizione dei khanati.

X3 – The Curse of Xanathon: Descrive la presenza di immigrati ethengariani nella città vestlandese di Rhoona, aggiungendo dettagli su vari elementi del loro quartiere, compreso il loro tempio di Cretia (guidato dal perfido Xanathon).

X10 – Red Arroy, Black Shield: Introduce informazioni sull'esercito dei khanati e sulle loro relazioni internazionali al tempo della guerra del Darokin contro il Maestro di Hule; inoltre viene menzionato Chanai, un grande guerriero che sta cercando di diventare Gran Khan di tutti gli Ethengariani (infatti questa avventura ha probabilmente luogo dopo la scomparsa di Moglai Khan).



Glantri

Superficie: 326.587 kmq (leggermente più grande della somma di Italia e Slovenia odierne).

Popolazione: 836.410 ab. (87,1% umani, 7,2% elfi, 3,5% lupin, 2,2% altri).

Densità: 2,6 ab./kmq.

CENNI storici

Le valli montane continentali delle Terre Alte (che successivamente sarebbero state note come il Glantri) hanno una storia complessa e piena di eventi sovranaturali. Dopo la Grande Pioggia di Fuoco (3000 PI) e lo slittamento dell'asse di Mystara, questa regione divenne un enorme ghiacciaio; solo dopo qualche secolo le valli, coperte di fitti boschi, divennero abitabili. I suoi primi abitanti – eccettuate bande di giganti, troll antichi e qualche drago isolato – furono alcune tribù umane semi-nomadi, di ceppo etnico forse affine agli Urduk o ai Taymora (2500 PI). Queste tribù si spostarono ad oriente o nel nord quando nelle Terre Alte giunsero svariati clan elfici separatisi dalla migrazione di Ilsundal (2200 PI); molti di questi immigrati erano elfi silvani che avevano abbracciato la Via della Foresta, mentre altri erano elfi bruni che preferirono stanziarsi nella zona sud-orientale delle Terre Alte e conservare le loro usanze ancestrali. Nelle valli boschive a sud-est delle terre degli elfi bruni sarebbero emersi di lì a poco anche gli elfi sotterranei guidati da Atziann (1950 PI), che fondarono la città di Aengmor; questi tuttavia, separati dai loro simili da bande di troll antichi e giganti, non si incontrarono mai con gli altri clan.

Questi clan elfici vennero in contatto con le tribù umane delle steppe orientali (Ethengariani o Dunhariani), con le quali commerciavano, ma presto si trovarono a fronteggiare gli attacchi degli umanoidi di Re Loark ed Akkila Khan, che avevano occupato l'Ethengar (1710 PI). Tuttavia, di lì a pochi anni l'intera regione fu sconvolta da un'esplosione di immensa portata, causata da un ordigno blackmooriano rimasto sepolto nell'attuale Trollhattan (1700 PI). La catastrofe trasformò la regione attorno al sito dell'esplosione nelle Terre Brulle, spazzando via Aengmor ed i suoi residenti, decimando gli umanoidi e sollevando una

grande nube di cenere che oscurò il cielo per anni, causando il sopraggiungere di un'inverno nucleare. I clan elfici delle Terre Alte cercarono di scappare dalla regione per sfuggire agli effetti letali delle radiazioni: i clan degli elfi silvani stanziati più a sud cercarono scampo sottoterra, quelli stanziati più a nord trovarono scampo nel Genalleth, mentre una parte gli elfi bruni fuggì ai margini occidentali e settentrionali delle Terre Alte ed un'altra scomparve misteriosamente, forse fuggita grazie ad un portale magico. Gli elfi bruni superstiti, decimati dalla carestia, dal freddo e dai postumi delle radiazioni, cercarono scampo nelle caverne, dove regredirono allo stato selvaggio.

L'inverno nucleare causò la morte di molte foreste e inaugurò nelle Terre Alte una nuova glaciazione locale, che sarebbe durata quasi un millennio, fino all'800 PI. Anche se dopo questa data i ghiacciai cominciarono lentamente a liberare le valli (ora perlopiù libere dagli alberi, ma pur sempre fertili), solo qualche clan ethengariano cacciato dalle steppe, tribù di umanoidi e clan coedendyn o renatici fuggiti dalle Guerre dei Clan scoppiate nel Genalleth si stabilirono ai margini di questa regione, i cui signori restarono a lungo i clan di giganti ed i draghi. Anche i primitivi clan di elfi bruni riemersero pian piano dai loro rifugi montani, stanziandosi nelle scarse foreste che ancora permanevano nel sud della regione. Qualche tempo dopo, clan di gnomi emigrati dalle Terre del Nord si stabilirono nella Catena Wendariana orientale, costruendo la città sotterranea delle Cascade di Torkyn ed altri insediamenti minori nelle vicinanze (440 PI). Molto più tardi, fu il Regno di Darokin ad inaugurare per primo la colonizzazione della valle del Fiume Rosso e della regione di Huledain, battezzata le Marche d'Argento (306 DI); qui si stabilirono nobili e pionieri al loro seguito, difendendo la zona dagli umanoidi delle Terre Brulle.

Nel 395 DI una civiltà umana aliena giunse nelle Terre Alte: erano i Flaem, discendenti dei Seguaci del Fuoco provenienti dalla devastata Vecchia Alphatia. Potenti maghi, ottennero rapidamente il controllo del territorio, stanziandosi nelle Terre Alte centrali (soprattutto fra i fiumi Isoile e Fen) e

costituirono un proprio reame; i Flaem furono anche i primi a scoprire la Radiosità ed a trovare un modo efficace per sfruttare il suo potere. All'insaputa di tutti, i Flaem durante i secoli delle loro peregrinazioni planari sono stati sottomessi dal Supremo, una potentissima creatura extraplanare che ha scoperto la Radiosità promanante dal sottosuolo delle Terre Alte, ed ha deciso di inviargli i Flaem come primo passo di un'invasione di Mystara su larga scala, innestando loro false memorie sul proprio passato. L'invasione del Supremo confluì nel periodo divenuto noto come il Periodo del Signore dei Draghi (504-513 DI), durante il quale l'eroe Thelvyn Occhidivolpe ritrovò l'antica *Armatura del Signore dei Draghi* (un antico artefatto blackmooriano) con la quale sconfisse i draghi che avevano attaccato le Terre Alte (505 DI), e poi fu a capo della difesa della capitale flaem stessa, Braejr, durante la Battaglia dei Sei Re (511 DI), combattuta sempre contro i draghi. Quando il Supremo scatenò la sua invasione del Mondo Conosciuto (513 DI), fu sempre l'eroe – ormai scopertosi essere un drago d'oro di nome Thelvaenir – a liberare i Flaem dal giogo del Supremo ed infine a distruggere quest'essere definitivamente.

Dopo la fine della guerra, molti altri Flaem tenuti in schiavitù su Veydra (il mondo dal quale proveniva il Supremo) vennero liberati e si stabilirono nelle Terre Alte; qui, grazie agli sforzi di Thelvyn, il reame flaem era stato trasformato in una confederazione, che fu messa subito a dura prova dalla guerra contro il capo umanoide Sbavante Seduto (525-26 DI), combattuta a fianco del Darokin, e dalle prime schermaglie contro gli Ethengariani (585, 645 e 662 DI). Durante la guerra contro Sbavante Seduto, fra l'altro, andò completamente devastata la zona delle Marche d'Argento, che divennero un territorio spopolato e dimenticato dai Darokiniani. Le tensioni interne ed esterne indebolirono la giovane confederazione, frammentandola in una serie di potentati in lotta (600-650 DI); grazie all'operato della fazione dei Maghi del Fuoco, tuttavia, i Flaem furono di nuovo unificati sotto il Regno di Braejr verso la metà del VII sec. DI.

Fu quindi la nuova monarchia flaem a do-

ver affrontare il problema delle immigrazioni a partire dal principio dell'VIII sec. DI. Nel 695 DI, infatti, gli elfi bruni che nel 1700 PI erano scomparsi dalle Terre Alte fecero misteriosamente ritorno da sud nella loro antica patria, guidati dal clan Alhambra; poco dopo essi furono seguiti da immigrati del clan Erewan, provenienti dall'Alfheim (700-710 DI). Le due stirpi elfiche, presto alleate, costituirono un reame nella regione a sud-est del Regno di Braejr (attuali Erewan e Belcadiz). I Flaem tentarono le maniere forti per cacciare gli elfi dai loro confini, ma la guerra fu loro sfavorevole (697-702 DI) e dovettero accettare la presenza degli elfi ai loro confini meridionali. Le sparute bande di elfi bruni selvaggi che ancora erravano per quelle marche vennero accolte dai loro più avanzati cugini appena giunti.

ti, stavolta traladarani, ai quali fu permesso di stanziarsi nella Boldavia (730 DI). Anche gli elfi seguirono questa strategia quando sopraggiunsero nuovi numerosi gruppi di coloni thyatiani, biazzani ed hattiani provenienti dall'Alasiya (730 DI); questi coloni avevano acquistato dal duca di Corunglain i diritti sulle Marche d'Argento e gli elfi li aiutarono a stanziarvisi a patto che li aiutassero nella guerra contro i Flaem, che infine ebbe termine per la stanchezza delle due parti. Negli anni successivi i d'Ambréville, la famiglia regnante fra gli averoignani, condussero nelle Terre Alte nuovi coloni provenienti da Laterre (743 DI): altri averoignani che si stabilirono nella loro regione (la Nuova Averoigne) ed altri popoli, i Kaelici e gli Anglais, che a malincuore furono fatti stabilire dai Flaem nel cuore del loro reame (la regione fra il Til, il

dell'Impero Alphatiano, suscitando la ribellione dei coloni, degli elfi e dei Flaem e dando così inizio alla Guerra dei Quarant'Anni (788-828 DI).

Molte furono le tragedie avvenute durante questa lunga guerra, ma la più terribile di tutte furono senz'altro gli Anni dell'Infamia (802-828 DI), durante i quali gruppi di pionieri nani, inseguendo le voci della scoperta dell'oro nelle Terre Alte, penetrarono nel paese contemporaneamente ad una grave pestilenza alla quale essi sembravano essere immuni. La gente delle Terre Alte, ritenendoli portatori del morbo, diede inizio ad una violenta persecuzione che portò allo sterminio di migliaia di nani ed alla loro finale cacciata dalle Terre Alte. Ancora oggi scorre un odio atavico fra i Glantriani ed i nani a causa di questo evento.

La Guerra dei Quarant'Anni ebbe termine



Il successo degli elfi diede credito alle voci della presenza di terre libere nelle Terre Alte, che furono oggetto di una vasta ondata di immigrazioni nella prima metà del secolo. Negli anni immediatamente successivi, durante una nuova guerra contro il regno elfico (712-736 DI), giunsero nelle Terre Alte nuovi immigrati, umani provenienti dal mondo di Laterre, nella Dimensione del Mito, che chiamavano se stessi Averoignani (728 DI); il sovrano flaem preferì farseli amici per evitare di avere altri avversari, e permise loro di stanziarsi ai confini occidentali del Regno di Braejr. Parimenti fecero i Flaem con un altro gruppo di immigra-

Vesubia ed i Colossus).

In questa situazione caotica le guerre fra i coloni thyatiano-biazzani, hattiani, gli elfi ed i Flaem ricominciarono presto (751-756 DI), ma nessuna delle due parti riuscì ancora una volta a prevalere. Durante una nuova guerra (784-788 DI), mentre i Flaem stavano avendo la meglio, un generale mercenario alphatiano di nome Halzunthram condusse il suo esercito al fianco dei coloni, sancendo la loro vittoria nella guerra. Vittorioso, Halzunthram gettò tuttavia la maschera e, invece di instaurare nelle Terre Alte una confederazione come promesso, proclamò l'intera regione un protettorato

quando il nobile thyatiano Alexander Glantri riuscì a catturare Halzunthram (828 DI), costringendolo alla resa. Ai mercenari ethengariani che avevano combattuto a fianco dei coloni vennero affidate le terre del Krondahar. Le Terre Alte vennero trasformate in una confederazione oligarchica, in cui ogni etnia aveva voce nel governo; la capitale venne stabilita a Braejr, ribattezzata Città di Glantri. Glantri venne assassinato poco dopo (835 DI), ed il paese ribattezzato col suo cognome in suo onore. Senza la sua guida gli anni successivi videro il prevalere di svariate fazioni. In questo stesso periodo, il Principe d'Ambréville diffuse con

successo la sua filosofia del “Rad”, radunando il favore di tutti i nobili esperti delle arti arcane per il progetto di instaurare una magocrazia nel Glantri. Il progetto venne attuato nell’859 DI, quando in una seduta del Parlamento denominata “Luce di Rad”, la nobiltà venne riservata agli utenti di magia arcana, la magia e la predicazione divina bandite dal paese e dichiarati illegali i nobili non maghi. Dopo aver sedato una ribellione da parte della nobiltà avversa a questo colpo di stato (859-866 DI), il nuovo ordinamento di stabilizzò, sancendo la trasformazione della confederazione in una magocrazia.

Ripresi dalla crisi demografica innescata dalla lunga guerra di inizio secolo e dai postumi della guerra civile, il Glantri cominciò a prosperare sotto il nuovo regime magocratico, organizzandosi progressivamente come lo conosciamo oggi ed attirando un rilevante numero di coloni dal Mondo Conosciuto (una nuova ondata migratoria ebbe inizio verso l’898 DI). In questo periodo si ebbe un certo crogiuolo culturale, le svariate etnie umane del Glantri cominciarono a mescolarsi fra di sé e nuove regioni furono colonizzate (fra queste la regione del Sablestone e le pianure ai piedi dell’Adri Varma). Da un secolo, ormai, la popolazione del Glantri si è stabilizzata, e la colonizzazione di nuove terre ha avuto un certo rallentamento. Sul piano internazionale, il Glantri è riuscito con successo a saldare legami di alleanza politica e mercantile col Darokin e con l’Alfheim, anche se gli Ethengariani e la Casa di Roccia restano suoi acerrimi nemici, così come gli umanoidi delle Terre Brulle, ora uniti sotto Re Thar, contro il quale la magocrazia ha dovuto sostenere una dura guerra infine vittoriosa (992-994 DI), che ha portato distruzione nelle sue terre meridionali. Attualmente, la magocrazia resta una terra in buona parte ancora selvaggia (soprattutto nelle zone montane) – una situazione ideale per i maghi che vogliono condurre indisturbati i loro esperimenti, lontani dalla civiltà –, nella quale la stragrande maggioranza della popolazione resta confinata nelle valli e lungo le rive dei fiumi.

Distribuzione della popolazione

Una parte del territorio del Glantri ricade sotto la giurisdizione ed il governo dei feudatari maghi (baroni, conti, ecc.), la parte restante ricade invece sotto l’amministrazione del Consiglio dei Principi e del Parla-

mento. I più importanti feudatari, veri signori del Glantri e capi delle sue fazioni politiche, sono i principi, ognuno dei quali governa direttamente un vasto feudo. Nel prospetto seguente, sono indicate la superficie, la popolazione e la densità di ciascuno dei dieci principati (viene considerata solo la popolazione umana, elfica e lupin):

Aalban: superficie 3.190 kmq; 35.480 ab.; densità 11 ab./kmq.

Belcadiz: superficie 3.190 kmq; 12.550 ab.; densità 3,9 ab./kmq.

Bergdhoven: superficie 2.900 kmq; 36.420 ab.; densità 12,6 ab./kmq.

Boldavia: superficie 3.770 kmq; 28.000 ab.; densità 7,4 ab./kmq.

Caurenze: superficie 3.190 kmq; 31.820 ab.; densità 10 ab./kmq.

Collina Nera: superficie 3.190 kmq; 27.390 ab.; densità 8,6 ab./kmq.

Erewan: superficie 3.335 kmq; 26.920 ab.; densità 8,1 ab./kmq.

Klantlyre: superficie 3.770 kmq; 28.060 ab.; densità 7,4 ab./kmq.

Krondahar: superficie 3.770 kmq; 26.540 ab.; densità 7 ab./kmq.

Nuova Avernoigne: superficie 3.698 kmq; 29.340 ab.; densità 7,9 ab./kmq.

Un’altra grossa fetta della popolazione glantriana vive all’ombra dei feudi più piccoli, i cui signori non siedono nel Consiglio dei Principi, bensì nel Parlamento. Qui sotto sono elencate la superficie, la popolazione e la densità di ciascuno dei detti feudi (viene considerata solo la popolazione umana, elfica e lupin):

Adlerturm: superficie 1.015 kmq; 7.240 ab.; densità 7,1 ab./kmq.

Altatorre: superficie 1.022 kmq; 7.060 ab.; densità 6,9 ab./kmq.

Bergen: superficie 1.015 kmq; 1.890 ab.; densità 1,9 ab./kmq.

Berrym: superficie 1.015 kmq; 5.920 ab.; densità 5,8 ab./kmq.

Blofeld: superficie 1.015 kmq; 1.870 ab.; densità 1,8 ab./kmq.

Castelbianco: superficie 1.012 kmq; 4.730 ab.; densità 4,7 ab./kmq.

Dunvegan: superficie 1.015 kmq; 3.980 ab.; densità 3,9 ab./kmq.

Egorn: superficie 1.015 kmq; 4.270 ab.; densità 4,2 ab./kmq.

Fausseflamme: superficie 1.305 kmq; 5.100 ab.; densità 3,9 ab./kmq.

Fenswick: superficie 783 kmq; 2.510 ab.; densità 3,2 ab./kmq.

Glenargyll: superficie 1.015 kmq; 1.900 ab.; densità 1,9 ab./kmq.

Kutchevski: superficie 1.015 kmq; 1.500

ab.; densità 1,5 ab./kmq.

Llandrod: superficie 1.015 kmq; 8.820 ab.; densità 8,7 ab./kmq.

Malinbois: superficie 1.015 kmq; 4.500 ab.; densità 4,4 ab./kmq.

Mariksen: superficie 1.015 kmq; 1.970 ab.; densità 1,9 ab./kmq.

Morlay: superficie 1.015 kmq; 3.000 ab.; densità 3 ab./kmq.

Nathrat: superficie 1.015 kmq; 2.350 ab.; densità 2,3 ab./kmq.

Oxhill: superficie 1.015 kmq; 2.740 ab.; densità 2,7 ab./kmq.

Palatinsk: superficie 1.015 kmq; 2.790 ab.; densità 2,8 ab./kmq.

Passo Cornoteschio: superficie 1.015 kmq; 1.870 ab.; densità 1,8 ab./kmq.

Pavlova: superficie 1.015 kmq; 1.970 ab.; densità 1,9 ab./kmq.

Pietrarossa: superficie 1.015 kmq; 6.820 ab.; densità 6,7 ab./kmq.

Rocca del Colombo: superficie 1.015 kmq; 3.120 ab.; densità 3,1 ab./kmq.

Satolas: superficie 1.015 kmq; 1.930 ab.; densità 1,9 ab./kmq.

Sonden Alta: superficie 1.015 kmq; 13.590 ab.; densità 13,4 ab./kmq.

Soth-Kabree: superficie 1.015 kmq; 5.940 ab.; densità 5,9 ab./kmq.

Tamošek: superficie 1.015 kmq; 5.950 ab.; densità 5,9 ab./kmq.

Touraine: superficie 1.015 kmq; 5.960 ab.; densità 5,9 ab./kmq.

Uigmuir: superficie 1.015 kmq; 2.030 ab.; densità 2 ab./kmq.

Verazzano: superficie 1.015 kmq; 3.680 ab.; densità 3,6 ab./kmq.

Vladimirov: superficie 1.015 kmq; 1.750 ab.; densità 1,7 ab./kmq.

Westheath: superficie 1.015 kmq; 5.930 ab.; densità 5,8 ab./kmq.

Wylon: superficie 1.015 kmq; 4.540 ab.; densità 4,5 ab./kmq.

In totale, poco più della metà della popolazione glantriana vive in un feudo governato da un nobile. La metà restante della popolazione abita invece i territori liberi, che ricadono sotto la giurisdizione diretta del Consiglio.

Come la maggior parte dei paesi del Mondo Conosciuto, anche il Glantri è dominato dagli umani; più che altrove, tuttavia, una cospicua quantità di elfi ed anche di membri appartenenti a razze più insolite risulta integrata nella società dei principati. La politica del paese, favorevole ed accogliente verso le razze magiche e gli individui competenti nell’uso delle arti arcane, può risultare paradossalmente tollerante nei con-



fronti di persone normalmente escluse dalle altre società civili (come certi licanthropi). D'altro canto, il Glantri appare a gran parte del mondo esterno un paese oscuro ed intollerante: la magia divina è proibita, così come qualsiasi forma di predicazione in favore di Immortali che non siano Rad – punita severamente dalla legge; i nani, dopo due lunghi secoli, sono ancora al bando dai principati ed ogni nano trovato all'interno dei confini glantriani viene preseguitato con particolare ferocia. Voci di strani esperimenti condotti da maghi senza scrupoli nelle loro isolate torri su ignari halfling e gnomi in tempi passati hanno indotto questi semi-umani – ed ogni altra creatura che, come loro, risulta possedere una certa resistenza alla magia arcana – a cancellare il Glantri dalla loro lista di paesi da visitare, ed a propagandarne un'immagine malefica e distorta.

La densità della popolazione è molto alta attorno alla capitale (si arriva fino a 40 ab./kmq) e nelle valli, dove avviene la maggior quantità della produzione agricola (5,8-10 ab./kmq); meno insediate sono le pendici dei monti e le colline (1,5 ab./kmq), nonché la zona occidentale di Sablestone (4 ab./kmq), mentre le montagne sono praticamente selvagge (1 ab./kmq o meno). La densità tende ad aumentare nei pressi dei corsi d'acqua, a diminuire nelle foreste.

Centri urbani:

Comunità note: Altendorf (2.800 ab.), Argetine (171 ab.), Beaufort (318 ab.), Braastar (7.500 ab.), Bramyra (2.300 ab.),

Chauffeur (626 ab.), Città di Glantri (39.200 ab.), Erendyl (4.800 ab.), Eriadna (5.500 ab.), Estin* (800 ab.), Estoniarsk* (1.200 ab.), Fontclairant (233 ab.), Fort Défi (339 ab.), Glenmoorloch (3.200 ab.), Graez (1.300 ab.), Grand Champ (592 ab.), Huledain* (900 ab.), Kern* (1.500 ab.), Kopstar (4.500 ab.), Le Châtelet (101 ab.), Leenz (4.500 ab.), Les Hiboux* (1.100 ab.), Lhamsa* (800 ab.), Lizzieni (4.500 ab.), Loupmont (1.035 ab.), Lunegarde (158 ab.), Malinbois (962 ab.), Moulins* (1.400 ab.), Nuova Alvar (5.100 ab.), Nyra* (500 ab.), Oreggiano (2.400 ab.), Ostbruck* (1.200 ab.), Perigon (1.200 ab.), Roche Aigre (137 ab.), Roche Torse (145 ab.), Rynskigrad (6.500 ab.), Sans-souci (227 ab.), Sereine (208 ab.), Taterhill (1.500 ab.), Tavish (1.900 ab.), Trintan* (1.400 ab.), Trois-Fontaines (134 ab.), Verdun (686 ab.), Vignes (429 ab.), Villeneuve (220 ab.), Vivier (164 ab.), Volnay (2.500 ab.), Vorstadt* (900 ab.), Yvonne (5.200 ab.), Ximes (2.500 ab.). La maggior parte della popolazione umana e semi-umana del Glantri è stanziata nelle valli fluviali scavate dalle acque fra le alte catene montuose, e nelle pendici di questi monti. In queste regioni, vi è una fitta rete di piccole cittadine e centri urbani, che raccolgono una quantità consistente della popolazione dei principati (16,7%); eccezzuata la capitale, nel Glantri non ci sono comunque città eccezionalmente grandi, alla stregua dei paesi meridionali. Circa il 70% della popolazione lavora in una qualche misura nel settore agricolo, compresa una fetta (20-50%) degli abitanti delle piccole cittadine con meno di 3.000 abitanti.

Abitanti:

Umani: Gli umani sono anche nel Glantri la razza più numerosa (728.630 ab.). Tuttavia, forse come in nessun altro paese del Mondo Conosciuto (tranne forse l'Impero Thyatiano), la popolazione umana è suddivisa in un complesso mosaico di culture, ognuna delle quali è profondamente attaccata alla propria lingua, alla propria storia ed alle proprie tradizioni. Tutto questo fa sì che il territorio della nazione sia suddiviso in una serie di zone culturali, in ognuna delle quali è stanziata prevalentemente un'etnia. Eccezioni sono rappresentate dalla regione occidentale del Sablestone e dalla fascia pianeggiante ai piedi dell'Adri Varma, entrambe di recente insediamento, dove le varie etnie sono rappresentate più o meno in modo paritario.

L'etnia umana prevalente nel Glantri sono i Flaem (21%), un popolo affine agli Alphatiani e particolarmente esperto nell'uso delle magie del fuoco, che colonizzò per primo le Terre Alte seicento anni fa; i Flaem sono stanziati perlopiù nella regione del Bergdhoven, ma anche buona parte del resto della popolazione dei principati a nord dei fiumi Isoile e Vesubia appartiene a questa etnia.

Un altro gruppo umano molto numeroso sono i Thyatiani (14%), ovvero i coloni di stirpe thyatiana che giunsero nelle Terre Alte trecento anni fa; la maggior parte di essi vive nella Caurenze, nelle valli del Fiume Rosso e dell'Arnus, e nelle terre attorno a Città di Glantri. Non si trattava nemmeno in origine di un gruppo troppo omogeneo, essendo composto dagli esuli thyatiani che avevano abbandonato le diverse colonie alasiyane dell'impero. I primi, che chiamano se stessi Caurentini, rappresentano la maggioranza della popolazione della Caurenze e dei suoi dintorni (circa il 50% dei Thyatiani); i secondi (l'altro 50%), che a Thyatis vengono etichettati come 'Biazzani' ma che qui si identificano semplicemente come Glantriani, popolano piuttosto le regioni attorno alla capitale. Sebbene appartenessero ad una medesima stirpe, questi due gruppi si sono leggermente diversificati culturalmente col passare del tempo, tanto che oggi parlano due dialetti diversi del thyatiano.

L'altro popolo proveniente dall'Impero Thyatiano sono gli Hattiani (11%); inizialmente stanziati a fianco dei loro compatrioti nel Glantri sud-occidentale, nel corso della Guerra dei Quarant'Anni emigrarono pro-

gressivamente nel nord, nella regione del fiume Aalban; perciò, oggi sono noti come Aalbanesi.

Gli Averoignani (11%) sono la più numerosa fra le stirpi umane giunte da Laterre; da sempre sotto la guida della famiglia d'Ambréville, essi abitano perlopiù le regioni pianeggianti e le colline boschive alla fonte del fiume Isoile.

Un gruppo numeroso nel Glantri è anche costituito dai Traladarani (10%), giunti poco meno di tre secoli fa e stanziatisi nella Boldavia, la regione nord-orientale compresa fra la Catena Wendariana e le steppe ethengariane, dove assimilarono i pochi coloni flaem presenti. Ormai identificano se stessi come Boldaviani, ma hanno mantenuto molte delle usanze della loro patria. Data l'inimicizia che corre da secoli fra i Flaem prima ed i principati poi con gli Ethengariani, può sorprendere che un certo numero di abitanti delle steppe (9%) risieda nel Glantri. Gli antenati di questi Ethengariani ottennero secoli fa delle terre ad ovest dei Monti Colossus per aver aiutato i coloni alleati contro Halzunthram, e da allora sono rimasti fedeli al Glantri. La maggior parte di essi abita il Krondahar, ma altrettanti risiedono ad est dei Monti Colossus ed in Boldavia, ai confini con le steppe ethengariane.

Giunti da Laterre qualche tempo dopo gli Averoignani, i Kaelici (8%) abitano soprattutto la regione del Klantyre. Pur provenendo da uno stesso mondo, hanno una cultura ed una lingua del tutto diversa da quella degli Averoignani.

Gli Alphantiani (6%) abitano perlopiù il principato della Collina Nera e le zone limitrofe; essi sono giunti tutti quanti al seguito di Halzunthram circa due secoli fa. La maggior parte della popolazione alphantiana è del ceppo comune (con la pelle color rame), ma vi sono anche alcune famiglie di ceppo puro (con la pelle bianca, come gli Aendyr; circa il 2%).

Gli Anglais (4%) sono un'etnia minore giunta nella Terre Alte assieme ai Kaelici; provengono da una zona di Laterre prossima alle terre kaeliche di quel mondo, ma hanno una cultura e parlano una lingua leggermente differenti. Abitano soprattutto le terre a sud del Krondahar, attorno al fiume Fen.

Gli Wendariani (3%) sono i discendenti degli immigrati di sangue neathar (i Coedendyn) e antaliano (i Renatici) emigrati nella Catena Wendariana secoli fa; essi condividono molte usanze con la gente del

Wendar, con la quale percepiscono maggiore affinità che con i loro connazionali glantriani.

Gli Ispani (2%) sono anch'essi un'etnia minore, arrivata nelle Terre Alte circa tre secoli fa a fianco degli elfi bruni, dei quali condividono molte usanze e costumi. Sebbene siano di fatto un ramo etnico dei Thyatiani, si considerano una cultura del tutto separata da essi.

Infine, un piccolo numero di stranieri risiede nel Glantri (1%). Si tratta soprattutto di gente proveniente dal Sind, che abita la regione occidentale di Sablestone e qualche valle del Massiccio Kurish, e dal Darokin, stabilitisi nei centri urbani del Glantri per perseguire i loro commerci.

Elfi: Il Glantri ospita una delle popolazioni elfiche più numerose del Mondo Conosciuto (60.540 ab.). Due sono i principali gruppi di elfi che abitano i principati: gli elfi bruni che hanno il loro centro in Belcadiz (57,9%) e gli elfi silvani stanziati prevalentemente in Erewan (41,5%). Inizialmente essi formavano un unico principato, che poi si è scisso poco più di un secolo fa a causa delle tensioni intestine fra i due gruppi. Presso gli elfi silvani vivono anche minoranze di elfi alti immigrati dal Genalleth, elfi chiari provenienti dal Genalleth e dall'Alfheim ed elfi scuri provenienti dall'Alfheim (0,6% in tutto).

Gli elfi bruni del Belcadiz appartengono quasi tutti (99,4%) alla stirpe degli elfi flamenco, che sono stati fra i primi abitanti del Glantri; molti abbandonarono la regione millenni fa, per farvi ritorno circa 300 anni or sono. Hanno usanze insolitamente simili agli umani per essere elfi; costruiscono città, amano la vita urbana ed il colore della loro pelle e dei loro capelli ricorda più gli umani del meridione che non gli elfi. I flamenco abitano soprattutto il principato di Belcadiz e le regioni circostanti, fra il Fiume Vesubia ed i Monti Colossus; un certo numero di essi (18%) – che ha riscoperto la propria ancestrale affinità per uno stile di vita più tradizionalmente elfico – vive assieme agli elfi silvani nel loro principato. I restanti elfi bruni (0,6%) sono stranieri, immigrati appartenenti ai clan alfheimesi dei Feadiel e dei Chossum.

Gli elfi silvani provengono invece dall'Alfheim; sebbene si siano adattati a vivere nei principati, hanno cercato di ricostruire qui una piccola patria elfica che ricordasse loro in qualche misura l'amata Foresta di Canolbarth. Vivono soprattutto nel principato di Erewan e nelle regioni a

sud-ovest di esso, alle pendici della Sierra d'Argento. Nel corso dei secoli, il loro numero è stato incrementato da una piccola stabile immigrazione di elfi provenienti da vari clan elfici stanziati nel Mondo Conosciuto, tanto che oggi sono di poco inferiori di numero ai loro cugini elfi bruni. Sebbene la quasi totalità di questi elfi silvani (95,5%) sia ormai indigena dell'Erewan, vi sono anche immigrati alfheimesi (4,3%) e persino qualcuno proveniente dal Genalleth (0,2%).

Lupin: Il Glantri è la patria di una delle più numerose comunità di lupin del Mondo Conosciuto (28.900 ab.); alcune specie di lupin sono native proprio di questa regione, mentre altre vi sono giunte durante i secoli. La specie più numerosa è quella dei Meticci (31,2%), discendenti degli incroci avvenuti in questa regione fra le varie specie di lupin, che perlopiù tendono a condurre vita nomade nei territori liberi, fuori dal diretto controllo dei feudatari o dei principi; molto numerose sono anche due specie native del Glantri, ovvero i Montanari di Glantri (25,4%), che abitano soprattutto i freddi pendii delle Alpi Glantriane, ed i Segugi del Klantyre (12,2%), frequenti in Klantyre e Boldavia. Numerose altre specie sono presenti, seppure in numero inferiore: i Banditi Azzurri (5,6%) ed i Mastini Reali (5,2%) abitano soprattutto la Nuova Avernoigne ed i suoi dintorni, i Banditi Scavatori (5%) si trovano soprattutto nelle valli, ed i Glabri Cimmaronesi (4,5%) si incontrano prevalentemente nella regione del Glantri sud-orientale. Ulteriori minoranze sono rappresentate dagli Snoutzer Gnomici (3,1%) della Catena Wendariana, dai Doggerman (2,9%) e dai Das Hund (2,5%) importati dagli Hattiani, e dai Gran Beagle (2,4%) erranti.

Orchi: Molti orchi (5.000 ab.) abitano il Massiccio di Kurish, divisi in tribù di 100-300 individui. Altri, provenendo dalle Terre Brulle, scendono spesso fino alle pendici dei Colossus o verso la Caurenze e la Collina Nera per saccheggiare. Appartengono quasi tutti alla specie degli orchi comuni (95%), tranne alcuni, che appartengono invece a quella degli orchi imperiali (5%). In genere agiscono autonomamente o si alleano con gruppi di giganti.

Goblin: I goblin sono numerosi (4.000 ab.) e diffusi nel Massiccio di Kurish e nella Catena Wendariana, divisi in tribù di 40-400 individui. Appartengono alle specie dei goblin dell'ovest (35%, tutti nel Massiccio di Kurish), dei goblin comuni (40%, sparsi

fra le due catene montuose) e dei goblin dell'est (25%, tutti nella Catena Wendariana).

Licantropi: Il Glantri ospita una cospicua popolazione di licantropi (2.500 ab.), soprattutto lupi mannari (80%); la Vallée des Loups, a nord della Nuova Averoine, è uno dei luoghi dove i lupi mannari abbondano maggiormente (pare che in certe zone addirittura metà della popolazione sia affetta da questo morbo...). Altre forme di licantropia sono giunte al seguito degli Averoiniani o dei Flaem, come gli orsi (8%) ed i cinghiali mannari (8%), e poi si sono

ab.) chiamano il Glantri la loro dimora. I più numerosi fra questi sono i giganti delle colline (25%) che, divisi in tribù di 30-40 membri, sono sparsi un po' ovunque. Abbastanza numerosi sono anche i giganti delle rocce (20%), anch'essi diffusi un po' ovunque nelle zone meno abitate delle catene montuose; perlopiù si tratta di tribù aggressive di 30-40 membri, che non esitano a far lega con gli altri giganti, orchi e goblinoidi per attaccare gli insediamenti umani. Una specie di gigante deforme e bicipite denominata ettin, forse frutto di antichi esperimenti flaem sui giganti locali, è numerosa

irraggiungibili della Catena Wendariana o del Massiccio di Kurish.

Ogre: Alcune tribù di ogre comuni (500 ab.) abitano il Massiccio di Kurish; ognuna conta circa 10-30 membri e spesso si trova alleata dei giganti, degli orchi o dei goblinoidi.

Sasquatch: Queste pacifiche creature vivono in piccoli gruppi (250 ab.) nelle zone selvagge e lontane dalla civiltà; per quanto possono cercano di restare lontane dai maghi e da tutto ciò che essi rappresentano.

Troll: Gruppi di troll (250 ab.) abitano i sistemi di caverne del Massiccio di Kurish,



diffuse nel paese (questi mannari abitano soprattutto le colline). Una crescente popolazione di tigri mannare (2,8%) abita la capitale, e pare abbia legami con la zona di Adlerturm. Individui di altre specie licantropiche (1,2%, specie i verri diabolici) possono essere incontrati nel paese, frutto di qualche crudele esperimento magico.

Hobgoblin: Diverse tribù di hobgoblin (2.000 ab.), che contano 50-150 individui ciascuna, abitano il Massiccio di Kurish e la Catena Wendariana; sono spesso alleate con gli altri goblinoidi.

Bugbear: Un certo numero di bugbear bugburbiani (1.000 ab.), riuniti in bande di 20-50 individui, abitano il Massiccio di Kurish; alcuni si trovano anche nella Catena Wendariana. Solitamente servono come mercenari altri goblinoidi od orchi.

Giganti: Numerose specie di giganti (1.000

in questa regione (20%); queste creature selvagge sono sparse ovunque nelle zone meno abitate, dove errano in gruppi di 2-5 membri. Pochi giganti del fuoco (15%) abitano gli anfratti vulcanici del Massiccio di Kurish e della Catena Wendariana, ed ancor meno giganti del gelo (12%) che, in gruppi di 10-30 individui, abitano i grandi ghiacciai dei Monti Colossus e delle Alpi Glantriane, nonché altre aree montane dove i ghiacci sono perenni. Molto più rari sono infine i ciclopi (5%) ed i temibili giganti delle montagne (3%).

Rakasta: Qualche tribù di rakasta di montagna (750 ab.) abita gli anfratti del Massiccio di Kurish; perlopiù evitano il contatto con gli umani e le altre razze.

Faenare: Questi riservati umanoidi simili ad uccelli non sono molto numerosi (500 ab.) e vivono in cima ai picchi più

errando solitari o riuniti in bande di 2-5 individui. Perlopiù si trovano come alleati degli orchi, dei goblinoidi o dei giganti, ed appartengono quasi tutti (90%) alla specie dei troll delle radici. Un piccolo numero di questi troll discende invece dalle ancestrali specie dei troll antichi (10% – ovvero troll delle rocce e della terra).

Lucertoloidi: Piccoli clan di lucertoloidi (200 ab.) sopravvivono in caverne umide della Catena Wendariana, riscaldate dalle correnti di lava che scorrono nel sottosuolo; talvolta fanno lega con le tribù goblinoidi per colpire gli insediamenti umani.

Arpie: Piccoli gruppi di queste creature (100 ab.) si annidano sulle rupi rocciose e sui picchi delle montagne più alte, predando sulla selvaggina e sui passanti dei territori sottostanti.

Fauna e razze minori

Animali: Le terre poco abitate del Glantri sono un paradiso per gli animali selvatici, soprattutto cinghiali, cervi, alci, roditori (come i topi) ed uccelli (anche rapaci, come i falchi), che si trovano ovunque nelle valli. Le colline e le pendici dei monti ospitano invece cani selvaggi e volpi in quantità, ma anche ben più pericolosi lupi ed orsi (neri e grizzly). Mandrie di cavalli selvaggi galoppiano ai confini dell'Ethengar e nelle zone collinari della valle del Fiume Rosso, dove si trovano anche i puma. Nei monti abbondano invece capre selvatiche, gatti selvatici, i poderosi yak ed il maestoso condor, che nidifica sui picchi più elevati. I pipistrelli sono comuni ovunque, in particolare nelle foreste della Boldavia. Molti sono anche gli animali più pericolosi: una varietà feroce di orso dal manto bianco popola i ghiacciai dei monti Colossus e delle Alpi Glantriane; i serpenti giganti, come il colubro gigante, la vipera delle fosse e il serpente a sonagli giganti sono anch'essi incontri comuni, soprattutto nelle valli del nord; in ogni zona poco trafficata è possibile incontrare i furetti giganti e le donnole giganti. Alcune specie di lucertole giganti (drachi e camaleonti cornuti giganti) abitano le zone meno gelide.

Bestie magiche: Grifoni ed ippogrifi abitano le colline nei pressi del Fiume Rosso ed al confine con l'Ethengar. I grifoni si trovano anche nel Massiccio Kurish, così come le più pericolose chimere e le manticore. Gli insidiosi rospi dei ghiacci ed i remorhaz abitano invece gli anfratti gelidi nei ghiacciai monti Colossus e delle Alpi Glantriane. Altre creature insolite, come i peryton, le pantere distortenti, i basilischi, i falchi giganti, le leucrotte, i pegasi, gli orsi-gufi e gli uccelli stigei sono incontrabili un po' ovunque nelle zone selvagge. Esseri esotici, come le lamie, talvolta rimangono intrappolate in queste terre dopo qualche convocazione andata male. Il maestoso unicorno fa in genere la sua comparsa nelle foreste incontaminate e nelle valli boschive del nord.

Costrutti: In questo paese di potenti ed eccentrici maghi, i costrutti sono una vista molto più frequente che altrove; ve ne sono di tipi svariati (dai golem, alle statue animate, a costrutti più rari o addirittura unici, inventati da maghi indigeni), e perlopiù si incontrano nelle rocche e nei castelli dei nobili maghi.

Draghi: Nelle zone incontaminate del Glantri abbondano esemplari delle razze draconiche, in particolare draghi verdi e neri

(nelle foreste e nelle zone più umide) e rossi (nelle montagne, in particolare nel Massiccio Kurish); si raccontano anche avvistamenti di draghi dalla pelle metallica color bronzo e argento, ma molti screditano queste voci. Numerose viverne nidificano nelle zone rocciose e nei pendii delle montagne, soprattutto nella Catena Wendariana. Un drago in particolare è degno di nota: si tratta di un drago rosso femmina, Amanth, che vive nella sua tana dentro il monte Amador, protetta dalla sua armata di viverne; questo potente e vecchio drago rosso è la sovrana del reame draconico di Amanthyr.

Esterni: Fra gli esterni che si sono permanentemente stabiliti in questa regione ci sono le salamandre dei ghiacci, che si annidano nel freddo dei ghiacciai dei monti Colossus e delle Alpi Glantriane, ed i mastini infernali, sparsi un po' ovunque nelle terre selvagge. D'altro canto, è sempre possibile incontrare elementali, seguì invisibili od altre creature extraplanari ancor più pericolose convocate dagli incantesimi di qualche mago.

Folletti: Le fate non sono una vista frequente nel Glantri, le loro visite alle comunità elfiche di questo paese sono divenute leggendarie, tanto sono rare; nondimeno, gruppi di spiritelli sono stati avvistati nella Catena Wendariana. Altre creature dei boschi, come gli actaeon, le driadi e gli hshiao, abitano i recessi più nascosti delle zone silvestri, lontani dallo sguardo avido dei maghi.

Non-morti: Potenti non-morti si annidano nei principati, alcuni addirittura indossando i panni dei principi-maghi che comandano queste terre. Lich, nosferatu e vampiri sono i sovrani dei non-morti in questa regione. Altri non-morti generati spontaneamente da qualche evento tragico, come i sudari e le visioni, talvolta compaiono nei castelli e nelle rovine abbandonate. Molti altri tipi di non-morti, soprattutto scheletri e zombi, si incontrano facilmente nelle vicinanze delle torri dei negromanti e dei maghi che praticano le arti oscure. Ancor più temibili e pericolosi sono quegli spiriti delle tenebre che scelgono di manifestarsi qui di preferenza, a causa della concentrazione di potere arcano che viene usato: esseri quali i druj, gli odic e le ali notturne possono risultare fatali anche ai maghi più esperti.

Parassiti: L'orrore dei ghiacci, un'enorme creatura vermiforme che si nasconde sotto il gelo dei ghiacciai, è il terrore di chi esplora le cime dei monti Colossus e delle Alpi Glantriane; il suo cugino, il verme scarlat-

to, talvolta fa qualche sporadica apparizione nei principati. Altrove, il pericolo è rappresentato da ragni giganti di vario tipo, rhagodesse, tafani predatori, scarabei urticanti giganti, scarabei tigre giganti, centopiedi giganti e dai caratteristici ragni sputatori. I corsi d'acqua più lenti sono la dimora delle sanguisughe giganti. Sebbene si radunino raramente, certe volte le rovine e le caverne ospitano pericolosi sciame d'insetti.

Umanoidi: I thoul, sebbene poco numerosi, si incontrano talvolta insieme ai gruppi di umanoidi che popolano la Catena Wendariana.

Umanoidi mostruosi: Le aggressive scimmie delle nevi, invece, abitano i ghiacciai dei monti Colossus e delle Alpi Glantriane. Meduse, gargolle e streghe si annidano nei pressi degli insediamenti umani, e talvolta vi si infiltrano per vivere alle loro spalle o seminare il terrore.

Vegetali: Molte piante pericolose vivono nel Glantri, a partire dagli arbusti arcieri e dalle erbe assassine, che pullulano nelle colline delle valli dei fiumi Isoile e Vesubia (per fortuna vanno in letargo durante l'inverno); rose vampiro e liane strangolatrici sono anch'esse pericoli delle terre selvagge più silvestri. Solitari uomini-albero sopravvivono in qualche antico bosco e nelle valli boschive del nord, mentre la presenza di cumuli striscianti è spesso dovuta a incantesimi di convocazione lanciati da qualche mago. Nelle caverne e nelle foreste umide è possibile incontrare boleti stridenti.

Fonti canoniche

BSOLO – Ghost of Lion Castle: L'avventura ha inizio nel Glantri, nella regione di Bramyra o a sud di essa, ed introduce la leggenda del mago Sargon. Viene anche menzionato il villaggio di Sarsdell.

Champions of Mystara boxed set: Contiene dettagli sui rapporti del Glantri col Sind e sulla destinazione di parte dei nani cacciati durante la Guerra dei Quarant'Anni.

CM1 – Test of the Warlords: Una dei PNG del modulo, Sandralane, è una chierica indigena del Glantri che si è recata nel Norwold per chiedere un feudo a re Ericall.

CM8 – The Endless Stair: Introduce la locanda "Il Riposo di Daelzun" ed i suoi dintorni, situati nella Catena Wendariana, lungo le piste che attraversano questi monti per giungere dalla Boldavia o dall'Aalban nel Wendar. Il modulo, ambientato verso l'840 DI, contiene anche la storia del barone Elktazar e dettagli sul periodo nel quale

è vissuto.

CM9 – Legacy of Blood: Vengono descritti alcuni esuli glantriani: Barzan 'della Mano Nera', un elementalista dell'acqua; il chierico Enzo; ed il bandito Murr 'la Donnola', sulla testa del quale il Consiglio ha posto una cospicua taglia.

DA3 – City of Gods: Uno dei PG pregenerati dell'avventura, Gillam Khandum, è un eroe nano nativo della Catena Wendariana, che è divenuto leggenda fra i nani grazie alle sue imprese al tempo delle persecuzioni contro i nani nelle Terre Alte.

DA4 – Duchy of Ten: Uno dei PG pregenerati dell'avventura, Gillam Khandum, è un eroe nano nativo della Catena Wendariana, che è divenuto leggenda fra i nani grazie alle sue imprese al tempo delle persecuzioni contro i nani nelle Terre Alte.

Dawn of the Emperors – Thyatis and Alphatia boxed set: Fornisce maggiori dettagli sulla provenienza dei coloni di origine thyatiana che giunsero nel Glantri verso il 730 DI.

Dragon Magazine #148 – Around the World in 36 Levels: Contiene una descrizione sommaria dei principati e qualche generico spunto per avventure.

Dragon Magazine #160 – Up, Away and Beyond: Menziona l'osservazione di una breccia tubolare (un fenomeno astronomico) dal picco di una montagna glantriana.

Dragon Magazine #161 – The Voyage of the Princess Ark: Chiarisce la scala delle mappe cittadine della capitale.

Dragon Magazine #170 – From Hatchling to Immortal Guardian: Fornisce informazioni sulle relazioni fra i draghi e l'Arte Segreta della Dracologia.

Dragon Magazine #171 – Who's Who Among Dragons: Descrive il reame draconico di Amanthyr, governato dal drago rosso Amanth, e le sue relazioni con gli altri signori draconici del Mondo Conosciuto.

Dragon Magazine #184 – The Voyage of the Princess Ark: Corregge una nota del GAZ3 riguardante il calendario glantriano.

Dragon Magazine #188 – The Voyage of the Princess Ark: Introduce la scoperta del Nucleo delle Sfere da parte del principe alphantiano Haldemar di Haaken.

Dragon Magazine #197 – The Known World Grimoire: Chiarisce chi sono i regnanti dei principati di Sablestone e Bramyra, creati nel periodo 1001-10 DI.

Dragon Magazine #199 – Ready, Aim, Fire! Contempla la possibilità di introdurre la polvere da sparo nel Mondo Conosciuto ed in Glantri.

Dragon Magazine #216 – Bazaar of the Bizarre: Menziona l'atteggiamento del Glantri nei confronti di Bargle e di alcune sue creazioni magiche, nonché una casa editrice glantriana.

Dragon Magazine #237 – Campaign Classics: Lupins of the Mystara Setting: Descrive i lupin e le loro sottorazze, alcune delle quali sono presenti in Glantri.

Dragon Magazine #247 – Rakasta of Mystara: Descrive i rakasta e le loro sottorazze, una delle quali è presente anche in Glantri.

Dungeon Magazine #12 – At the Spottle Parlor: Ambientata nella Catena Wendariana, l'avventura introduce la storia di Bradbert Niss, un famosissimo ladro (che ha avuto anche a che fare con Jherek Virayana IV), Gergy d'Ambreville, un membro di un ramo cadetto della famiglia regnante in Sylaire, e Lord Guzz, un sovrano hobgoblin degli umanoidi della Catena Wendariana, che cattura schiavi per farli lavorare nelle sue miniere di carbone.

Dungeon Magazine #22 – Rank Amateurs: Contiene informazioni aggiuntive su Trintan (compreso il nome del suo signore, Lord Ivroigne).

Dungeon Magazine #26 – Caravan Guards: Descrive il PNG Fredrikka di Rocca del Colombo, figlia del Barone di Rocca del Colombo, un feudo situato in una valle boscosa della Catena Wendariana.

Dungeon Magazine #28 – Manden's Meatbooks: Avventura ambientata sulla Strada dei Maghi (fra Città di Glantri e Trintan), introduce la banda di briganti guidata da Jask Manden.

Dungeon Magazine #39 – The Fountain of Health: Ambientata nel Glantri, introduce la storia dell'Ordine della Fontana Dorata, devoto all'Immortale Ariana (Alphatia), e della sua fine a causa delle leggi promulgate dai principati contro le pratiche di culto divino.

Dungeon Magazine #44 – The Hand of Al-Djama: Ambientata nel 1010 DI, introduce il "Museo delle Meraviglie del Mondo" di Glaudio Valkner ed altri dettagli minori sulla capitale.

Dungeon Master's Survival Kit: Contiene dettagli sull'alfabetizzazione del Glantri e su oggetti magici indigeni dei principati, che a loro volta forniscono informazioni varie su eroi glantriani del passato e del presente.

GAZ1 – The Grand Duchy of Karameikos: Descrive le relazioni fra i principati ed il granducato, nonché l'ambasciatrice glantriana alla corte karameikese, Marianita Lucia de Leon y Valdez.

GAZ2 – The Emirates of Ylaruam: Descrive le relazioni fra i principati e l'Ylaruam.

GAZ3 – The Principalities of Glantri: Si tratta della fonte principale sui principati, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l'economia ed i PNG importanti del Glantri.

GAZ4 – The Kingdom of Ierendi: Descrive i moltissimi immigrati di origine glantriana che si sono stabiliti nell'arcipelago (nonché dettagli sulla dinastia dei Matrongle, di origine flaem).

GAZ5 – The Elves of Alfheim: Descrive le relazioni fra i principati e l'Alfheim, introducendo alcuni PNG glantriani che risiedono a Città d'Alfheim (compresi l'ambasciatore Ethrilord Bilgrammus ed il suo aiutante Maximilian de Belcadiz); inoltre aggiunge indizi sulla storia passata degli Alhambra e degli Erewan.

GAZ8 – The Five Shires: Descrive le relazioni fra i principati e gli Hin.

GAZ9 – The Minrotbad Guilds: Contiene informazioni sulla destinazione di parte dei nani cacciati durante la Guerra dei Quarant'Anni e sui maghi glantriani introdotti nelle gilde illegalmente (come Murl di Vlaardoen, un assassino glantriano pagato dai rivali di Oran Meditor per ucciderlo). In un trafiletto, un membro della Fratellanza degli Studiosi, Emelia Oswip, racconta dei Principi-Mercanti, e viene menzionato anche Vinciento de Belcadiz, ambasciatore glantriano presso le gilde.

GAZ10 – The Orcs of Thar: Contiene informazioni sulle etnie e sulle usanze degli umanoidi, chiarisce la provenienza degli umanoidi presenti in Glantri, fornisce dettagli storici sul periodo di Sbavante Seduto e menziona numerosi dettagli della vita di Thar e di altri capi umanoidi che sono utili per determinare i recenti scontri fra il Glantri e le Terre Brulle, informazioni sulle vite di Jaggar von Drachenfels e Morphail Gorevitch-Woszlan. L'atlante descrive anche Angus McClintock, figlio di Thar e della defunta baronessa Myra McDuff.

GAZ11 – The Republic of Darokin: Contiene informazioni sulle importazioni e le esportazioni delle città glantriane e informa dell'estensione nel Glantri meridionale del dominio del regno darokiniano. Menziona anche la controversia di inizio X sec. DI avvenuta fra il Glantri e le Terre degli Atruaghin, e risolta dalla diplomazia di Akesoli, e la destinazione di parte dei nani cacciati dal Glantri durante la Guerra dei Quarant'Anni.

GAZ12 – The Golden Khan of Ethengar: Contiene informazioni sulla storia glantriana (gli scontri con gli Ethengariani nei secc. VI-VII DI) e sui rapporti attuali fra il Glantri ed i khanati.

GAZ13 – The Shadow Elves: Contiene informazioni sulla rete spionistica degli elfi dell'ombra nel Glantri ed un passo da cui si deduce la presenza di umani prima del 2200 PI nelle Terre Alte.

Glantri – Kingdom of Magic boxed set: Sostanzialmente un aggiornamento del GAZ3 alla data del 1013 DI; introduce dati vari sul Glantri, compresi maggiori particolari sulla fauna, qualche dettaglio storico, menzione di alcuni PNG e descrizione più accurata di alcuni di quelli esistenti.

Hollow World boxed set: Contiene informazioni sulle culture degli elfi della Valghiacciata, del Popolo Mite e di Schattentalheim, vissuti nel Glantri prima del 1700 PI.

HWA1 – Nightwail: Aggiunge molti dettagli sui rapporti fra il Glantri e l'Alta Goblinia (nelle Terre Brulle), compreso lo scambio annuale di un tributo glantriano con ostaggi da parte dei goblin. Viene menzionata la vice-ministro del Tesoro, Irla Kaze, la carica di Harald di Haaskinz come vice-ministro degli Interni, alcuni PNG e luoghi di Città di Glantri, nonché

la Strada dei Maghi (che corre dalla capitale verso sud) e le locande che si trovano lungo il suo corso. Inoltre introduce il Monastero del Chicco d'Orzo (nelle Terre Brulle) e la storia di Jamion II (che risale al 700 DI circa).

Joshuan's Almanac & Book of Facts: Contiene una sommaria descrizione dei principati ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG glantriani alla data del 1013 DI.

Karamaikos – Kingdom of Adventure boxed set: Contiene una breve descrizione del Glantri ed aggiorna le relazioni fra i due paesi alla data del 1013 DI.

Mark of Amber: Rappresenta un "ritorno alla X2", ambientato dopo il 1013 DI, e

parla del ritorno di Rad dopo gli eventi di "Wrath of the Immortals"; menziona anche l'etnia degli Anglais, emigrata nel Glantri assieme ai McGregor e dalla quale discenderebbe parte della popolazione.

M3 – Twilight Calling: Uno dei PG pregenerati dell'avventura, Arian, è indigeno del Glantri; qualche informazione del suo passato è probabilmente da rivedere, poiché nel modulo viene menzionata la presenza di un non meglio specificato "Tempio della Legge" a Città di Glantri.

M5 – Talons of Night: Uno dei PG pregenerati dell'avventura, Ethrendil h'Caramore, è il figlio più giovane di un barone glantriano (supposto barone di Llandrod).

PC2 – Top Ballista: Descrive le relazioni fra

Poor Wizard's Almanac & Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria del Glantri, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac & Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria del Glantri, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac & Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria del Glantri e dei suoi PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Rules Cyclopedic: Contiene alcune mappe del Glantri ed una sommaria descrizione dei principati.

Trail Maps I – The Western Countries: Contiene alcune mappe del Glantri ed informazioni varie sui principati (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

Trail Maps II – The Eastern Countries: Contiene informazioni varie sui principati (politica, demografia, malattie, università).

Wrath of the Immortals boxed set: Contiene informazioni sugli Immortali adorati anche in Glantri e descrive gli eventi del 1004-1009 DI.

X1 – The Isle of Dread: Contiene una brevissima

descrizione dei principati.

X2 – Castle Amber (Château d'Ambreville): Introduce la Vecchia Averoine, la provincia situata nel mondo di Laterre (nella Dimensione del Mito), dal quale provengono i d'Ambreville; l'avventura fra l'altro è ambientata nel 979 DI, e parla della liberazione di Étienne d'Ambreville dalla sua prigione dimensionale, descrivendo anche molti membri della sua famiglia.

X10 – Red Arrow, Black Shield: Contiene informazioni sulle forze militari del Glantri e la posizione glantriana durante la guerra del Maestro di Hule contro il Darokin; viene menzionato anche il consigliere del principe Jherok di Singhabad, Laran.



Serraine e il Glantri, nonché le faenare, presenti anche nel Glantri. Inoltre nell'avventura "Heart of Darkness", assieme ad altri PNG di origine glantriana, viene introdotto il barone Miroslav Gorevitch-Stekel, di origine boldaviana (supposto barone di Tamošek).

PC3 – Sea People: Introduce l'esule glantriano Hamish McGregor, secondo cugino del principe di Kantyre rifugiatosi presso i popoli della Sottomarina.

PC4 – Night Howlers: Descrive i licantropi presenti anche nel Glantri ed in grande dettaglio la Vallée des Loups, la zona comprendente i feudi di Morlay e Malinbois (con tutte le indicazioni geografiche ed i PNG della regione).



Ierendi

Superficie: 45.288 kmq (poco più grande dell'odierna Svizzera).

Popolazione: 169.670 ab. (86,3% umani, 8,9% halfling, 2,4% goblin, 2,3% altri).

Densità: 3,8 ab./kmq.

CENNI storici

Millenni fa, la regione del Mare del Terrore dove oggi sorgono le isole Ierendi faceva parte del continente. Gli archeologi e le creature del Mare Assolato raccontano che una fiorente civiltà umana, quella dei Taymora, abitava queste regioni. Anche altre razze abitavano questa regione: innanzitutto un'antica civiltà di lucertoloidi, e poi un'altra etnia umana dalla pelle color rame, probabilmente discendente di esuli azcani fuggiti dalle guerre e dalle miserie che avevano investito la loro patria nelle attuali Terre degli Atruaghin.

Dal 2200 PI una nuova popolazione di ceppo neathar, in lenta migrazione dalla Davania attraverso gli atolli del Mare del Terrore, trovò sufficientemente ospitali le Ierendi e vi si stabilì: erano gli antenati dei Makai, i quali assimilarono i superstiti azcani e si fusero con essi in un unico popolo (1600 PI), edificando villaggi e vivendo di agricoltura primitiva, caccia e raccolta.

Attorno al 2000 PI il Mondo Conosciuto meridionale venne sconvolto da una serie di esplosioni vulcaniche e terremoti, il più terribile dei quali fu l'esplosione della Caldera di Kikianu; una vasta parte di queste regioni si inabissò sotto il mare, trasformando l'entroterra in alcune grandi isole che continuarono a sperimentare sotto forma di frequenti terremoti i postumi della catastrofe. Le esplosioni sollevarono un'enorme quantità di pulviscolo e cenere, che fecero sopraggiungere un lungo inverno nel Mondo Conosciuto e ne decimarono la popolazione. La civiltà taymora fu completamente annientata da questa catastrofe e sia gli Azcani che i lucertoloidi indigeni subirono un durissimo colpo. Tutta la zona delle attuali Ierendi si sarebbe poi trasformata nell'arcipelago che oggi conosciamo in seguito ad una nuova serie di terremoti (1750-1720 PI), che frantumarono le grandi isole rimaste.

Nei secoli seguenti (dal 1300 PI circa) anche i Traldar fondarono alcuni insediamenti

e covi pirata nelle baie e sulle coste dell'arcipelago, scontrandosi coi Makai ed i lucertoloidi indigeni. Attorno al 1000 PI l'Impero Nithiano inviò una spedizione alla conquista delle Ierendi, riuscendo in breve tempo a conquistare gli insediamenti traldar ed a sottomettere le tribù makai; i Nithiani iniziarono una dura guerra contro i lucertoloidi, per sostenere la quale importarono nelle isole schiavi goblin catturati nel continente (a partire dal 650 PI circa), che presto giunsero a costituire una proporzione rilevante della popolazione isolana. Sul finire del VI sec. PI, i Nithiani importarono inconsapevolmente nelle Ierendi anche un parassita innocuo per gli umani, ma causa di una terribile malattia per i lucertoloidi, la cui razza venne a poco a poco decimata. Invocando antichi sortilegi e l'ira dei loro patroni Immortali, i lucertoloidi si vendicarono spazzando via i Nithiani dalle isole con questi potenti incantesimi proprio in concomitanza della caduta dell'Impero Nithiano (500 PI). Prostrati dal morbo, anche i lucertoloidi scomparvero quasi del tutto dalle isole (alcuni superstiti furono trapiantati nel Mondo Cavo dagli Immortali), ed i loro pochi discendenti regredirono alla primitività.

I Makai restarono perlopiù indifferenti a questi eventi; essi dimenticarono di essere stati dominati dai Nithiani, e ripresero la loro vita di tutti i giorni. I Nithiani avevano tuttavia lasciato nelle isole un'eredità che non era scomparsa con essi: gli schiavi goblin. Privi dei loro padroni, i goblin, sparsi per le isole, iniziarono una lunga serie di guerre tribali contro i Makai, che furono la causa della stagnazione demografica delle Ierendi nel periodo 500-0 PI. Al termine di questo periodo i goblin furono quasi del tutto sterminati – pochi ne sopravvissero nelle isole disabitate (come Onore) e nei recessi montani di altre isole.

Nei sei secoli successivi i Makai prosperarono e crebbero in pace, indisturbati dal mondo che cresceva attorno a loro. Essi popolarono isole rimaste spopolate a causa dei disastri sismici da quasi duemila anni (come le isole di Elegy, Roister e Fletcher), ed accolsero in armonia i rari gruppi di immigrati stranieri (come alcuni gruppi di esuli Traldarani, che si insediarono nell'iso-

la di Fletcher).

La storia moderna delle Ierendi ebbe inizio quando le Cinque Contee e l'Impero Thyatiano, a partire dal 570 DI, cominciarono ad usare le isole come colonie penali, e poi come basi navali. In questi anni un certo numero di Hin emigrò dalla patria nell'arcipelago, ed un numero ancor più grosso di Thyatiani vi si stabilì nel giro di pochi anni. Nel 586 DI i Thyatiani si impadronirono di tutto l'arcipelago, cominciando a sfruttare duramente i coloni e gli indigeni per impadronirsi delle risorse necessarie a continuare la guerra contro l'Alphatia. Il duro regime coloniale thyatiano spinse i coloni alla rivolta sotto la guida del pirata Creeg 'il Pazzo' (600-602 DI), il quale condusse le Ierendi all'indipendenza e ne fu proclamato primo sovrano. Grazie all'alleanza coi marinidi del Mare Assolato (resa perpetua con un trattato nel 748 DI) ed al sostegno delle Cinque Contee e del Minrothad, il Regno di Ierendi riuscì vittoriosamente a respingere in due guerre i tentativi thyatiani (643-644 e 713-714 DI) di recuperare l'arcipelago. Questi successi furono anche dovuti all'immigrazione di una cricca di maghi alphetiani nell'arcipelago; questi ottennero il permesso di stabilirsi nell'isola di Onore in cambio del contributo al potenziamento della flotta da guerra del regno (629 DI) – è a loro che si deve la costruzione dei famosi battelli a vapore delle Ierendi.

Assurto fra i ranghi delle maggiori potenze navali del Mondo Conosciuto, il giovane regno sarebbe rimasto relativamente sicuro sul piano internazionale. Nondimeno, i secoli successivi videro una profonda trasformazione interna delle Ierendi. Nel 642 DI venne istituito il Consiglio dei Signori, formato dai più influenti capi pirata ed amici del sovrano; col passare degli anni esso sarebbe divenuto la roccaforte dei grandi latifondisti. Nel 775 DI l'ultima regina della dinastia Matringle venne deposta e il trono dichiarato elettivo da parte di un'assemblea dei sudditi più ricchi delle isole. Solo pochi anni dopo, il Consiglio dei Signori acconsentì alla formazione del Consiglio dei Cittadini, costituito perlopiù da mercanti; il reale potere politico divenne sempre più competenza di questi due corpi che non del

sovrano, il cui titolo veniva sempre più svuotato di competenze e potere. Fu così che, sotto proposta della famosa eroina Kythria, si giunse all'elezione annuale del re e della regina, per mezzo del Torneo Reale degli Avventurieri (867 DI), in seguito aperto anche agli stranieri (935 DI). Ebbe quindi inizio nell'ultimo secolo una stabile immigrazione dal Mondo Conosciuto e persino da paesi più lontani verso le Ierendi, che divennero note come un paese accogliente verso gli stranieri e multietnico. In risposta a questa costante immigrazione, le autorità potenziarono le attrattive turistiche delle isole, generando quel giro di affari attorno al turismo che oggi è certamente una delle principali risorse dell'arcipelago.

Nell'ultimo secolo il regno non si è imbarcato in progetti espansionistici, sebbene i suoi mercanti e corsari percorrono tutto il Mare del Terrore. Nell'899 DI, in concorrenza coi Minrothaddani, gli Ierendiani diedero inizio alla conquista delle isolette del Mare del Terrore, ma questo espansionismo ebbe termine quando il regno si trovò di fronte l'agguerrita potenza dei marini del

Twaelar; dopo alcuni scontri, le Ierendi si ritirarono dal conflitto, rinunciando all'espansione (906-908 DI).

Oggi, il regno delle Ierendi è strettamente in mano ad un certo numero di famiglie oligarchiche; la sua flotta è ancora considerata imbattibile se posta a difesa delle isole. Patria del turismo e degli avventurieri, il regno ospita ogni anno il grande e famoso torneo grazie al quale ogni avventuriero può candidarsi alla corona

ierendiana; una grande quantità di turisti (le cifre ufficiali parlano persino di 20.000 persone all'anno) affolla le spiagge ed i luoghi ameni delle Ierendi durante l'alta stagione, accumulando denaro nelle tasche degli operatori turistici. Nonostante non ci siano state nuove gravi eruzioni vulcaniche, le isole Ierendi restano turbolente dal punto di vista sismico, geologico e vulcanico: ne è un esempio l'annichilimento della popolazione di Port Siers (786 DI), dovuta ai gas velenosi fuoriusciti da un picco vicino. C'è chi dice che l'arcipelago stia per entrare in una nuova fase di catastrofici sommovimenti tellurici...

densità 1,1 ab./kmq.

Aloysius: superficie 3.372 kmq; 10.160 ab.; densità 3 ab./kmq.

Elegy: superficie 2.383 kmq; 8.450 ab.; densità 3,6 ab./kmq.

Estrema: superficie 4.236 kmq; 11.290 ab.; densità 2,7 ab./kmq.

Fletcher: superficie 2.077 kmq; 17.960 ab.; densità 8,7 ab./kmq.

Ierendi: superficie 19.264 kmq; 88.990 ab.; densità 4,6 ab./kmq.

Onore: superficie 747 kmq; 2.000 ab.; densità 2,7 ab./kmq.

Roister: superficie 833 kmq; 1.260 ab.; densità 1,5 ab./kmq.

Safari: superficie 8.668 kmq; 20.310 ab.; densità 2,3 ab./kmq.



Distribuzione della popolazione

Nove delle dieci isole maggiori che costituiscono l'arcipelago delle Ierendi sono in una qualche misura abitate. Nel prospetto seguente – che si limita a prendere in esame soltanto la popolazione umana, halfling, nanica, lupin ed elfica delle isole – sono indicate la superficie, la popolazione e la densità di ciascuna isola:

Alcova: superficie 3.201 kmq; 3.540 ab.;

Come la maggior parte delle nazioni del Mondo Conosciuto, anche le Ierendi sono abitate prevalentemente da umani. La densità della popolazione varia da isola ad isola, a seconda delle condizioni di abitabilità di ciascuna di esse. L'isola di Ierendi è la più popolosa dell'arcipelago, non fosse altro che per la fertilità delle sue terre e poiché ospita la capitale e sede del governo reale; non sono da meno le isole Estrema e di Fletcher; viceversa, isole come Alcova, che ha fama di essere un

covo di pirati, Roister, piena di paludi infestate di zanzare e lucertoloidi, Aloysius, un'isola utilizzata prevalentemente come colonia penale, ed Elegy, nota per la scarsa fertilità delle sue terre, tendono ad essere meno insediate o a presentare una distribuzione differente della popolazione. L'isola di Safari, poi, rappresenta un caso a parte, poiché il 90% del suo territorio viene mantenuto selvaggio ad arte, in modo da costituire il luogo più adatto ospitare i famosi

parchi di avventura delle Ierendi.

Dei singoli tipi di terreno, le pianure costiere e le spiagge tendono ad essere le zone più abitate da pescatori e lavoratori delle piantagioni (16 ab./kmq); le pianure dell'interno delle isole sono meno fertili delle coste, poiché ricevono meno acque, ma ospitano comunque una parte rilevante della popolazione (10 ab./kmq). Gli altri tipi di terreno, come i boschi e le foreste – abitati perlopiù da tribù di Makai – o le colline, parimenti abitate dai nativi, tendono ad avere densità assai più basse (3-4 ab./kmq). Terre impervie quali le montagne e le paludi sono quasi disabitate (0,5-1 ab./kmq).

Centri urbani:

Comunità note: Calatupos (349 ab.), Filtot (740 ab.), Gaamo (1.100 ab.), Ierendi (12.000 ab.), Jortan (800 ab.), Kobos (800 ab.), Kurutiba (600 ab.), Makalau* (523 ab.), Maona Kea* (749 ab.), Matarakai* (415 ab.), Nula (600 ab.), Punaauia (440 ab.), Pupami (178 ab.), Ronowac (700 ab.), Taroa* (650 ab.), Tooraka* (953 ab.), Vlaad (1.100 ab.). L'arcipelago, fatta eccezione per la capitale, non ospita vere e proprie città, piuttosto grossi villaggi assurti al rango di cittadine; nel complesso, la popolazione urbana del regno è bassissima rispetto agli altri paesi del Mondo Conosciuto (8,4%). Tutto ciò, sommato alla fertilità delle terre coltivate, delle piantagioni e dei frutteti, fa sì che nelle isole il cibo sia sempre abbondante.

Abitanti:

Umani: Gli umani costituiscono la razza più numerosa delle Ierendi (146.420 ab.). Al suo interno, la popolazione umana tende a differenziarsi in due raggruppamenti principali, ovvero i nativi (i Makai) e i 'coloni' o 'stranieri' (discendenti dei colonizzatori stranieri delle isole ed immigrati nelle Ierendi in epoche recenti o passate). Gli stili di vita della popolazione dipendono dal gruppo al quale un individuo appartiene. I Makai sono un popolo molto antico, che ha da sempre abitato le isole e che costituisce la fetta più grossa della popolazione umana (72%); sono affabili e pacifici, ma tendono a preferire la vita tradizionale nei villaggi piuttosto che la frenetica vita urbana importata dai coloni. La maggior parte di essi, perciò, vive in villaggi di pescatori o agricoltori, oppure coltivando le piantagioni. Una certa quantità di Makai abitano i boschi e le foreste pluviali delle isole; queste tribù sono ancor più ancorate al loro stile di vita tradizionale, sono un po' più aggressi-

sive e talvolta possono avvenire scontri fra tribù diverse che mettono a rischio chi si trova nelle vicinanze.

I cosiddetti 'coloni' (25%) non sono un gruppo omogeneo: includono i più numerosi discendenti dei primi esuli e coloni Thyatiani giunti nelle isole, nonché una gran quantità di immigrati dell'ultimo secolo, provenienti da ogni parte del Mondo Conosciuto ed oltre. I coloni vivono soprattutto nella capitale, nelle cittadine e nei villaggi, gestiscono buona parte delle attività turistiche e detengono la maggior parte del potere politico ed economico delle Ierendi (le famiglie aristocratiche sono tutte di origine 'coloniale'). Per la stragrande maggioranza i 'coloni' sono di origini thyatiane (66%); il resto di essi si suddivide più o meno equamente fra i gruppi provenienti dai seguenti paesi: Karamaikos (8%) – questi abitano soprattutto l'isola di Fletcher –, Darokin (6%), Alphaia (6%) – comprendenti tutta la popolazione umana dell'isola di Onore, costituita da potenti e misteriosi maghi –, Glantri (4%), Minrothad (3%) e altri paesi ancora (7%, soprattutto dal Mondo Conosciuto, dal Sind, dall'Isola dell'Alba e dalle Isole delle Perle).

Infine, esiste una piccola comunità di umani albinici che abita l'Isola Estrema (3%), nella cittadina di Gaamo ed in villaggi sparsi per le colline. Una strana componente genetica fa sì che i loro figli diventino anch'essi albinici; per questo, col passare degli anni, hanno costituito una comunità relativamente coesa con certe abitudini ed usanze peculiari. Alcuni storici sostengono che questi albinici siano i lontanissimi discendenti dei Taymora che popolavano questa regione oltre tremila anni fa.

Halfing: Numerosi sono gli halfing che abitano le Ierendi (15.130 ab.); la maggior parte di essi proviene dalle Cinque Contee e si è stabilita nelle isole nel corso dei cinquecento anni passati. Gli Hin sono solidali coi Makai e gli altri isolani, e tendono a vivere nelle comunità urbane o nelle campagne più insediate; alcuni di essi conservano posizioni politiche ed economiche di una certa importanza.

Goblin: Può sorprendere che un così cospicuo numero di goblin comuni (4.000 ab.) abiti le Ierendi nonostante le lotte senza quartiere condotte più di mille anni fa dai Makai per sterminare queste creature. In effetti, questo grosso gruppo di goblin abita la desolata isola di Onore, dove lavora in schiavitù per i maghi alphetiani che la governano. I goblin non sono diffusi affatto

nel resto dell'arcipelago, sebbene sia possibile di quando in quando trovare discendenti degeneri degli antichi membri di questa razza nascosti nei cunicoli vulcanici.

Lupin: Un numero non trascurabile di questi umanoidi (1.410 ab.) vive nelle Ierendi, sparso fra gli insediamenti umani; parecchi lupin provengono direttamente dalla Costa Selvaggia e dall'ovest, giunti fin qui a bordo delle navi mercantili e corsare che collegano saltuariamente le due regioni. Le diverse specie di lupin qui presenti sono i Meticci (22,7%), i Banditi Azzurri (15,6%), i Gran Beagle (15,6%), i Gran Limieri (10,6%), i Neo-Papillon (10,6%), i Testapelosa (10,6%), i Bulldog Eusdriani (7,1%), i Bouchon (3,6%) e gli Stirpelupina (3,6%).

Lucertoloidi: Gli ultimi, degeneri discendenti dei loro potenti antenati (1.050 ab.), abitano perlopiù le paludi dell'isola di Roister ed alcune zone costiere delle isole, dove sono presenti bassifondi fangosi e gallerie subacquee. Memori delle sventure passate, che si tramandano oralmente sotto forma di leggende, tendono ad evitare qualsiasi contatto con gli umani.

Nani: Un piccolo numero di nani (900 ab.), immigrati dalla Casa di Rocca e dall'Isola della Fortezza (nel Minrothad), abita nell'arcipelago. Molti si sono stabiliti in Aloysius, dove sono stati attratti dall'apertura delle miniere; qui, hanno dato inizio ad una redditizia attività di produzione di gioielli.

Arpie: Sviate gruppi di queste nefaste creature (350 ab.), ognuno dei quali conta 30-40 membri, nidificano sui pendii scoscesi che cadono a picco sul mare e sulle scogliere più inaccessibili; sono un pericolo costante per i viandanti isolati e le piccole imbarcazioni.

Elfi: Alcuni immigrati elfi sono parsi qua e là nei villaggi e nelle città dell'arcipelago (150 ab.). Gli elfi del mare (66,7%) immigrati qui dal Minrothad sono la maggioranza, e fungono da agenti portuali delle Gilde, corsari o commercianti autonomi. Il resto (33,3%) è composto sia da elfi chiari che da elfi silvani immigrati dal continente o dal Minrothad (appartenenti ai clan di elfi silvani dell'Alfheim, ai Vyalia, ai Callarii o ai Verdier).

Elementali del fuoco: Sotto questa voce sono radunate le svariate creature convocate dal Piano del Fuoco dai maghi dell'isola di Onore (circa 100 ab.): elementali del fuoco, salamandre, efreet ed altri esseri vincolati a servire gli interessi di questi potenti

stregoni. Ovviamente, in condizioni normali, è impossibile vederne fuori da Onore.

Fauna e razze minori

Animali: Le isole dell'arcipelago abbondano di animali selvatici di svariato tipo. I mammiferi tendono ad essere in minoranza, rappresentati come sono solo da bestie domestiche importate dal continente, come cani, maiali e cavalli, oppure da specie native, come i gibboni di Elegy ed i numerosi topi giganti. Fra gli uccelli spiccano le molteplici e variopinte varietà dei pappagalli e degli uccelli marini. Viceversa, i rettili sono i veri dominatori della fauna isolana: lucertole e sauri di ogni tipo, comprese specie giganti, pullulano nelle zone selvagge; belve più pericolose, come le molte specie di dinosauri, sebbene cacciate fin quasi all'estinzione nell'arcipelago, sopravvivono nelle regioni più remote. Il sottosuolo, riscaldato dall'attività vulcanica, ospita spesso insolite specie animali; è il caso del serpente di grotta maggiore (una variante sotterranea del colubro gigante). Anche le acque ierendiane sono l'habitat di numerose specie, quali le balene, i delfini e gli squali; esseri più rari, come i serpenti marini e le tartarughe giganti, figurano spesso nei racconti dei marinai.

Draghi: Diverse varietà draconiche vivono nelle isole Ierendi, appartenenti soprattutto alle specie dei draghi verdi, marini, di giada, rossi e di rubino. Thundar, un drago marino femmina, è la sovrana del reame draconico di Thundiara, situato a nord degli Scogli di Aloysius; dalla sua tana sottomarina, protetta dai serpenti di mare, Thundar brama il dominio sui tritoni del Mare Assolato. Le idre volanti e le viverne sono abbastanza frequenti, soprattutto in Safari.

Esterni: Fra le creature che godono del clima ardente dei crateri vulcanici e delle zone laviche ci sono i mastini infernali.

Giganti: Le formazioni laviche ed i vulcani ospitano alcuni clan di giganti del fuoco e troll delle rocce – eredi dell'antica razza dei troll ancestrali (la cui presenza nelle isole è quasi un mistero).

Melme: Le zone umide dei sotterranei e delle grotte sono la patria di melme, fanghiglie e amebe di vario tipo.

Mutaforma: Sebbene non frequentissimi nell'arcipelago, i licantropi sono presenti e relativamente tollerati come professionisti nei parchi di avventura e nel settore dell'intrattenimento (le trasformazioni negli spettacoli pubblici radunando molti cu-

riosi). I licantropi che si trasformano in pubblico fuori dalle attività turistiche passano tuttavia guai seri sia con la giustizia che con gli indigeni.

Non-morti: I non-morti sono relativamente scarsi nelle isole, sebbene qualche stregone makai poco ortodosso pratichi ancora le arti negromantiche. Si vocifera che lo stregone Jaime Ahua, dell'isola di Elegy, sia in verità un antico lich.

Parassiti: Alcune isole, in particolare l'Isola Estrema e Roister, ospitano zone letteralmente infestate da insetti giganti o comunque pericolosi (come le zanzare mau-mau, portatrici di malattie); nelle acque basse vivono i granchi giganti, mentre le sanguisughe giganti si trovano nelle più rare zone paludose.

Appendice I: L'Isola Bianca

Questo piccolo isolotto di pietra bianca porosa è situato nelle acque meridionali delle Ierendi. Viene evitato da tutti poiché i temerari che vi si sono avventurati sono impazziti a causa delle orribili visioni che hanno sperimentato. Una misteriosa e riservata comunità di 108 uomini e fanciulli (tutti maschi) di etnia sconosciuta, che parlano una lingua parimenti ignota, abita un piccolo insediamento situato su una rupe a picco sul mare, noto come l'Abbazia della Notte Bianca. Gli unici altri abitanti dell'isola sono dei grossi gorilla bianchi e stormi di colombi altrettanto bianchi. Nonostante siano state congettrate le più stravaganti ipotesi sulla natura di quest'isola e dei suoi abitanti, nessuno studioso è riuscito a venire a capo di questo mistero. In verità si tratta di una comunità di antichi Nithiani devoti ad Orisis, miracolosamente graziati dagli Immortali ma segregati su questa remota isola. Essi non sono stati inclusi nel conteggio di cui sopra, in quanto la loro comunità rappresenta un mondo a sé stante, che non ha contatti con l'esterno.

Appendice II: Gli abitanti del Mare Assolato

La parte settentrionale del Mare del Terrore, dove giacciono gli arcipelaghi dello Ierendi e del Minrothad, è abitata da numerose razze di creature marine, in particolare marinidi e tritoni. Queste creature chiamano questo tratto di mare col nome di Mare Assolato.

I marinidi sono numerosi nelle acque attorno alle isole ierendiane; sono un popolo errante ed amico dei delfini, che viaggia in gruppi di 50-100 individui, seguendo i banchi di pesci e raccogliendo le risorse del fondo marino. Essi sono amici dei Makai e degli Ierendiani in generale, coi quali commerciano; in cambio della protezione delle loro acque da parte di invasori provenienti dalla superficie, essi hanno acconsentito ad aiutare la Marina Reale ed a dare il loro contributo nell'addestramento dei suoi membri. In battaglie passate, i marinidi hanno rappresentato un valido aiuto per la flotta ierendiana e rappresentano a tutt'oggi uno dei motivi della potenza della marina delle isole.

I tritoni sono un popolo più riservato, che ha di rado contatti con gli abitanti della superficie. Vivono più che altro nelle acque attorno alle isole Estrema e Safari, ed hanno costituito una civiltà sedentaria, il regno di Sottomarina. Sebbene in passato questo reame abbia combattuto a fianco dei Thyatiani contro gli Ierendiani ed i marinidi, quei tempi sono ormai passati ed oggi essi sono buoni – anche se severi – vicini dei marinidi e delle altre razze subacquee.

Nonostante condividano lo stesso tratto di mare degli Ierendiani, poiché rappresentano un mondo diverso ed autonomo da quello degli isolani, i tritoni ed i marinidi non sono stati inclusi nel prospetto demografico precedente.

Fonti canoniche

Champions of Mystara boxed set: Contiene dettagli sui rapporti delle Ierendi coi regni del Sind e con i paesi della Penisola del Serpente.

Dawn of the Emperors – Thyatis and Alphatia boxed set: Fornisce maggiori dettagli sugli eventi del dominio thyatiano delle isole (571-600 DI) e sulla liberazione da esso.

Dragon Magazine #148 – Around the World in 36 Levels: Contiene una descrizione sommaria del regno e qualche generico spunto per avventure.

Dragon Magazine #171 – Who's Who Among Dragons: Descrive il reame draconico di Thundiara, governato dal drago marino femmina Thundiar, e le sue relazioni con gli altri signori draconici del Mondo Conosciuto.

Dragon Magazine #197 – The Known World Grimoire: Chiarisce l'identità di Orisis, l'Immortale collegato alla storia degli abitanti dell'Isola Bianca.

Dragon Magazine #199 – Ready, Aim, Fire!:

Contempla la possibilità di introdurre la polvere da sparo nel Mondo Conosciuto ed nelle Ierendi.

Dragon Magazine #216 – Bazaar of the Bizarre: Menziona una pubblicazione ierendiana ed il suo editore.

Dragon Magazine #237 – Campaign Classics: Lupins of the Mystara Setting: Descrive i lupin e le loro sottorazze, alcune delle quali sono presenti in Ierendi.

GAZ1 – The Grand Duchy of Karamaikos: Descrive le relazioni fra le Ierendi ed il granducato, nonché l'ambasciatore ierendiano alla corte karamaikese, Gunther Schonberg.

GAZ2 – The Emirates of Ylaruam: Menziona le relazioni fra le Ierendi e l'Ylaruam.

GAZ4 – The Kingdom of Ierendi: Si tratta della fonte principale sulle Ierendi, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l'economia ed i PNG importanti del regno.

GAZ8 – The Five Shires: Descrive le relazioni fra le Ierendi e gli Hin, introducendo l'ambasciatrice ierendiana nelle Cinque Contee, Leethila Barburgh; presenta anche altri PNG che hanno avuto a che fare con l'arcipelago, come Lathsyr Albrondur, Shandysars Lollo, Brace Nildahar, Janszuth Impetiir (nativi delle Ierendi), Ammagil Dundershields. Menziona anche i nomi di alcuni pirati ed il punto di vista di un mercante ierendiano sulle Contee.

GAZ9 – The Minrothbad Guilds: Contiene informazioni sul commercio dei porti ierendiani, il punto di vista di un pescatore ierendiano sulle Gilde, le osservazioni di un corsaro minrothaddano sui pirati ierendiani e qualche dettaglio sulla flotta e sui pirati delle isole.

GAZ11 – The Republic of Darokin: Contiene le osservazioni di un anonimo mercante ierendiano sui Linton ed i traffici di questa casata con l'arcipelago; viene inoltre menzionata la presenza di navi ierendiane in Athenos e l'interesse ierendiano per il sartiame prodotto ad Akesoli.

Hollow World boxed set: Contiene informazioni sulla cultura dei Makai originari, il popolo davaniano di ceppo neathar dal quale discendono i Makai odierni delle Ierendi.

Joshuan's Almanac & Book of Facts: Contiene una sommaria descrizione dell'arcipelago ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG ierendiani alla data del 1013 DI.

Karamaikos – Kingdom of Adventure boxed set: Contiene una breve descrizione delle Ierendi ed aggiorna le relazioni fra i due

paesi alla data del 1013 DI.

M3 – Twilight Calling: Uno dei PG pregenerati del modulo, Taran, è stato per molti anni sovrano di Ierendi prima di divenire un eroe errante e trasmettere il regno ai suoi figli.

M5 – Talons of Night: Uno dei PG pregenerati, Wooster 'il Cieco', è indigeno delle Ierendi.

PC2 – Top Ballista: Descrive le relazioni fra Serraine e le Ierendi, nonché le arpie, presenti anche nelle Ierendi.

PC3 – Sea People: Descrive in dettaglio i popoli del Mare Assolato, compresi i marinidi nomadi, e le loro relazioni con il regno di Ierendi. Inoltre contiene informazioni su alcune isole del Mare del Terrore e mostra una mappa dettagliata del fondale marino nelle acque ierendiane.

PC4 – Night Howlers: Descrive la presenza dei licanthropi nelle Ierendi.

Poor Wizard's Almanac & Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria delle Ierendi, delle loro forze armate e dei loro PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac & Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria delle Ierendi, delle loro forze armate e dei loro PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac & Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria delle Ierendi e dei loro PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Rules Cyclopedica: Contiene alcune mappe delle Ierendi ed una sommaria descrizione del regno.

Trail Maps I – The Western Countries: Contiene alcune mappe del regno ed informazioni varie sull'arcipelago (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

Trail Maps II – The

Eastern Countries: Contiene informazioni varie sulle Ierendi (politica, demografia, malattie, università).

Wrath of the Immortals boxed set: Contiene informazioni sugli Immortali adorati anche in Ierendi e descrive gli eventi del 1004-1009 DI.

X1 – The Isle of Dread: Contiene una brevissima descrizione del regno.

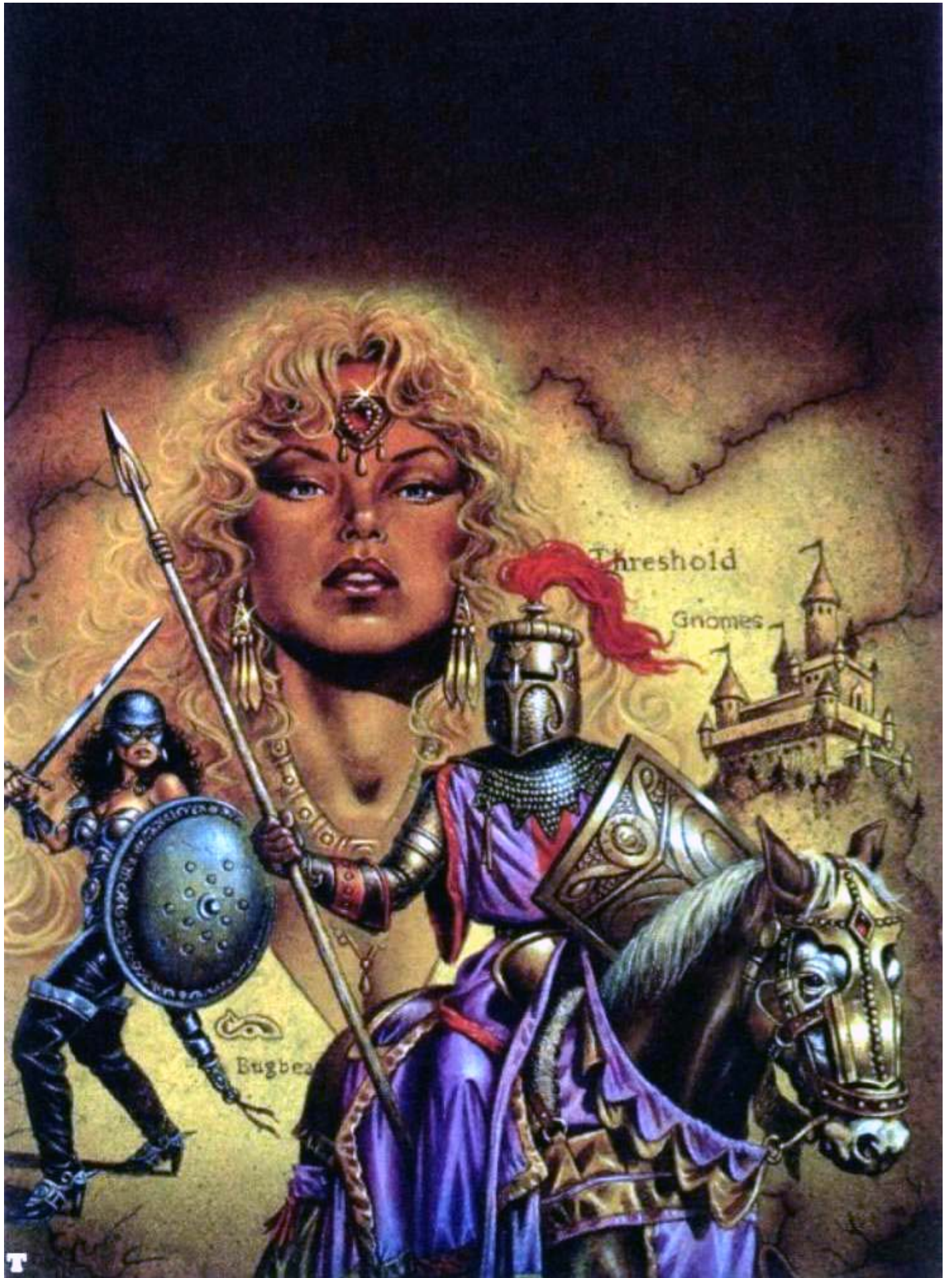
X6 – Quagmire! Menziona una spedizione di aristocratici ierendiani inviata a trovare una via di terra più breve attraverso il nord della Penisola del Serpente.

X7 – War Rafts of Kron: Menziona una principessa ierendiana di nome Corinna.

X10 – Red Arrow, Black Shield: Contiene informazioni sulle forze militari delle Ierendi e la posizione ierendiana durante la guerra del Maestro di Hule contro il Darokin; viene descritta anche l'Isola dei Roc, al largo delle Ierendi. Inoltre vengono menzionati due sovrani delle Ierendi, che dovrebbero essere in carica in questo periodo: la chierica Mercion ed il paladino Fortebraccio.

XS1 – Latban's Gold: Fornisce sommarie descrizioni delle isole ierendiane ed introduce la Guerra dell'Acquapopolo.





Karameikos

Superficie: 102.617 kmq (come la Jugoslavia odierna).

Popolazione: 435.590 ab. (88,4% umani, 3% elfi, 2,2% gnomi, 1,7% goblin, 4,7% altri).

Densità: 4,3 ab./kmq.

CENNI storici

Migliaia di anni fa, la terra oggi nota col nome di Karameikos non confinava col Mare del Terrore; le terre emerse si estendevano per molti chilometri verso sud, fin oltre gli odierni arcipelaghi delle Ierendi e del Minrothad. In queste vaste terre, nacquero in tempi molto antichi la civiltà dei Taymora (2500 PI), una cultura di città-stato dell'età del bronzo di cui poco si conosce. Secoli dopo anche un gruppo di elfi, separatisi nel 2100 PI dalla migrazione di Ilsundal verso il Reame Silvano, si stabilì nelle fitte foreste a nord delle terre taymora; si trattava principalmente di due clan, i Verdier (elfi silvani) ed i Meditor (elfi del mare).

La civiltà taymora fu completamente distrutta dagli sconvolgimenti tellurici che fecero inabissare la parte meridionale del Mondo Conosciuto (2000 PI). I pochi superstiti di questa civiltà cercarono scampo verso nord, ai piedi delle montagne e nei boschi, divenendo di fatto i primi umani ad abitare il Karameikos; qui, regredirono rapidamente alla barbarie. Un gruppo di Taymora spintisi più a nord degli altri si stabilì in una zona montana coperta di boschi, nel bel mezzo delle Cime Nere, dove avrebbe fondato di lì a poco la città di Tuma. Gli elfi sopravvissero alla catastrofe, sebbene il clan Meditor rimanesse isolato in Alfeisle, una delle neofornate isole a sud della nuova costa; parte dei Verdier, desiderosi di riunirsi ai loro simili, emigrarono dalle foreste costiere fin nell'Alfeisle qualche secolo dopo (1720 PI). Il resto dei Verdier, invece, preferì continuare ad abitare nella propria foresta, in relativa tranquillità; da questo gruppo sarebbero discesi i membri del clan Vyalia.

Verso il 1500 PI una spedizione nithiana guidata dal clan Traldar conquistò le terre dell'attuale Karameikos, assimilando i Taymora superstiti; dal loro nuovo reame i Traldar si insediarono anche a nord delle

Cime Nere. Sopraffatti dal clima, dalle belve feroci e dalle condizioni selvagge del territorio, i Traldar regredirono nel giro di un secolo all'età della pietra, perdendo ogni contatto coi Nithiani. Solo grazie all'interesse della razza degli Hutaaka (una stirpe di umanoidi dalla testa di sciacallo che viveva nelle Cime Nere), i Traldar riuscirono a ristabilirsi, maturando sotto l'influenza hutaakana una nuova civiltà caratterizzata da città-stato, fusione del bronzo e re-guerrieri. Essi ormai si consideravano un popolo del tutto diverso dai Nithiani, e la loro cultura aveva preso completamente un'altra strada; essi battezzarono la loro patria Traldas. Nei secoli seguenti (1300-1000 PI) fondarono insediamenti nel Darokin e negli arcipelaghi del Minrothad e delle Ierendi, nonché in Thyatis occidentale, maturando



contatti amichevoli coi Vyalia ed i nomadi Toralai. Gli Hutaaka continuarono a proteggere i Traldar, insegnando loro tecnologia e magia in cambio di manodopera servile; grazie all'amicizia con gli Hutaaka, la città montana di Tuma divenne in questo periodo una delle principali potenze della regione.

La prosperità dei Traldar ebbe bruscamente termine quando una gigantesca orda di gnoll – la maggior parte di quelli che anni prima erano fuggiti dall'Impero Nithiano – si riversò dal nord-ovest nei confini della Traldas (1000 PI). Gli Hutaaka preferirono ritirarsi nei loro rifugi montani, portandosi dietro un po' di schiavi traldar, e scomparvero senza farsi più rivedere, lasciando i Traldar a fronteggiare il feroce nemico.

Nella guerra tremenda che seguì (1000-992 PI), i Traldar furono quasi del tutto sterminati; molti clan e le loro città furono distrutte, altri fuggirono oltremare (come gli abitanti di Marilenev, guidati da Re Milen). Nell'ora più tragica, tuttavia, il valore di Re Halav, della sua consorte Petra e dell'eroe Zirchev contribuì a disperdere l'orda degli gnoll, ed a segnare l'inizio della riscossa per i superstiti. Ci sarebbero voluti altri cinquant'anni prima che le bande degli gnoll fossero ricacciate nel nord-ovest.

La guerra contro gli gnoll ed i suoi eventi avevano ridotto la popolazione traldar ad un quinto di quella precedente; molte delle loro città più fiorenti erano state distrutte, gran parte dei loro guerrieri massacrati. I resti di questo popolo restarono temporaneamente uniti sotto il vessillo dei discendenti di Re Halav, ma la loro civiltà era irrimediabilmente caduta in declino. Le comunicazioni rese sempre più difficili dall'incuria in cui versavano le infrastrutture, le campagne spopolate, le comunità periferiche divennero sempre più indipendenti mentre il ricordo dei giorni di Re Halav svaniva e diveniva epica. Come se non bastasse, dall'ovest il popolo nomade dei Vandari invase la Traldas all'indomani della guerra (930 PI), portando ulteriore morte e distruzione nel paese già prostrato. Anche la città di Tuma entrò in crisi a causa della devastazione della Traldas, ed infine soccombette di fronte alle forze malefiche che tramavano la sua distruzione (circa 600 PI).

Solo verso l'800 PI, quando i peggiori effetti delle pestilenze, della fame e delle guerre cominciarono ad alleggerirsi, che la popolazione iniziò una lentissima ripresa. Alcuni clan traldar, stanchi di combattere perennemente, decisero di emigrare e fondare una nuova patria altrove (alcuni di essi si diressero via mare verso ovest, costituendo la colonia costiera di Athenos). Questo periodo vide anche l'arrivo nella regione di un clan elfico, giunto misteriosamente ed improvvisamente nelle terre ad oriente dei Traldar; questo clan, i Callarii, separatosi dalla migrazione di Mealiden (che avrebbe fondato l'Alfheim di lì a poco) si stanziò nella foresta centrale dell'attuale Karameikos, stabilendo relazioni amichevoli

coi clan umani più pacifici e difendendosi da quelli più bellicosi.

Passarono altri secoli prima che la situazione si stabilizzarsi e la popolazione ricominciasse a crescere. Molti Vandari, col tempo, finirono per stanziarsi nella regione, dominando i Traldar ed infine mescolandosi con loro. Questo crogiuolo segnò la nascita del popolo traladarano e della sua nuova lingua (500 PI), nonché dell'utilizzo del termine Traladara per designare la regione. In questi stessi decenni anche numerose tribù di Toralai semi-nomadi, cacciati dall'oriente dall'espansione dei popoli thyatiani, giunsero nella Traladara; a poco a poco essi assunsero uno stile di vita stanziale e vennero rapidamente assorbiti dai Traladarani, scomparendo dalla storia.

Un'altra ondata di invasioni e scorrerie piombò sui Traladarani nel 491 PI; orde di bugbear, goblin, hobgoblin, orchi ed ogre, in fuga dal massacro subito nella battaglia del Passo Sardal (492 PI), invasero in massa le terre traladarane, portando nuovamente morte e distruzione. Pur inizialmente disorganizzati nei loro attacchi, gli umanoidi trovarono un nuovo, feroce capo in Leptar, un essere brutale la cui razza di appartenenza è oggi ignota; essi compirono numerose devastazioni, in particolare la distruzione eclatante della città di Krakatos, ultimo grande baluardo della civiltà traldar in queste terre. In seguito, gli umanoidi si divisero nuovamente e vennero respinti dai Traladarani, ora forti della tradizione guerriera dei Vandari. Parecchi umanoidi si riversarono nelle Cinque Contee, ma molte bande di queste creature si stanziarono nei boschi, nelle montagne e nelle zone selvagge della Traladara, dove la loro presenza si protrae ancor oggi.

Gli umanoidi ostili non furono i soli ad immigrare nelle selvagge terre traladarane. Il clan gnomico di Altomonte, scampato al massacro della propria razza ad opera dei coboldi nei monti Hardanger, dopo varie peregrinazioni giunse da nord attorno al I sec. PI, stabilendosi nelle terre fra i fiumi Shuttarga e Waterolde e fondando un proprio insediamento (che battezzò Altomonte, dal nome del proprio clan).

Durante tutti questi secoli, i Traladarani restarono un popolo diviso in innumerevoli comunità, spesso isolate e separate dalle altre da vasti tratti di terre selvagge. L'unica cosa che li univa era il ricordo di una mitica Età dell'Oro dalla quale erano caduti, culminata con le gesta ed il sacrificio di re Halav. Sempre più campo cominciò a

prendere nelle loro coscienze l'idea che il ritorno di quell'età perduta fosse scritto nel destino della Traladara – un'idea che venne cavalcata e propagandata dalla Chiesa di Traladara, un culto nato dall'adorazione di Halav, Petra e Zirchev, assurti fra gli Immortali.

Il volgere del primo millennio DI segnò anche per i Traladarani l'inizio di una lenta età di ripresa demografica. In questi lunghi secoli, la popolazione cominciò una lenta ma costante riconquista delle terre selvagge – soprattutto delle foreste e dei boschi. Le comunità crebbero ed alcune divennero infine fiorenti centri di commercio. Grazie alle sue cospicue risorse naturali, come il legname, le pellicce ed i metalli preziosi, la Traladara cominciò a venir frequentata dai mercanti dei paesi vicini, in particolare dai Thyatiani, dai Darokiniani e dai Minrothiani. Anche un clan nanico proveniente dalla Casa di Roccia, quello di Fortefondo, si stabilì nella Traladara verso il 200 DI, seguendo le voci che volevano gli Altan Tepes ricchi di metalli preziosi. Le comunità traladarane continuarono a restare divise ed indipendenti l'una dall'altra; esse si muovevano guerra a vicenda o commerciavano fra di sé a seconda dei periodi, unendosi soltanto per respingere un invasore straniero. Qualche signorotto assunse addirittura il titolo di re durante questi secoli; questi sedicenti re in realtà governarono solo una piccola parte del paese e la loro autorità arrivava solo fin dove giungeva la loro spada. Nondimeno, l'aumento del commercio e la frequentazione delle vie di comunicazione ricominciò a creare un certo senso di unità culturale nei Traladarani.

Il V sec. DI segnò alcuni eventi molto importanti per la Traladara. Verso il 400 DI l'importazione da parte dei mercanti delle isole meridionali delle malattie del vampirismo e della licanthropia dall'oriente colpì duramente la Traladara; questa regione poco popolata di fitti boschi e di piccoli villaggi era il posto ideale dove un vampiro o un lupo mannaro potevano nascondersi. Nei decenni seguenti, molte comunità vennero terrorizzate da queste creature e la Traladara divenne nota come il rifugio favorito di simili orridi mostri.

Attorno al 450 DI, molti clan traladarani emigrarono verso ovest, nel Golfo di Hule, seguendo la predicazione di un'eresia sorta in seno alla Chiesa di Traladara, secondo la quale colà, dove si trovava il sepolcro di Halav, avrebbero fondato una nuova e prospera patria.

Inoltre il settentrione del paese cadde sotto il dominio del Regno di Darokin nel 493 DI. Vi sarebbe rimasto fino al VII sec. DI, quando venne scoperto che il sovrano del Darokin era un vampiro, il che avviò una violenta ribellione dei Traladarani al dominio darokiniano. La scoperta si tramutò poi nelle Guerre Sante (653-728 DI) quando si venne a sapere che molti clan traladarani ospitavano creature della notte; la guerra fu terribile e spazzò via interi clan, andando avanti in modo intermittente e intervalata a persecuzioni, roghi, carestie e pestilenze. Alla fine, una serie di clan preferì emigrare nelle Terre Alte piuttosto che continuare a combattere (erano gli antenati dei Boldaviani; 728 DI).

Ci vollero altri due secoli ai Traladarani per riprendersi da questo periodo di guerre e miserie. Al volgere del X sec. DI le comunità traladarane si trovavano di nuovo in una fase di grande crescita economica. L'Impero Thyatiano, interessato più che mai alle vaste risorse di legname della Traladara, decise allora di precedere i tempi e conquistare la regione con le armi (900-903 DI). I Thyatiani dichiararono l'intera Traladara un loro protettorato e ribattezzarono Marilenev "Specularum". La presenza di piccole guarnigioni thyatiane contribuì a rendere più sicure le vie di comunicazione e l'ingresso nella rete commerciale del vasto impero ad arricchire ancor più i commerci. Un certo numero di Thyatiani sarebbe emigrato nei seguenti decenni nella Traladara, stabilendosi perlopiù nelle città e nelle comunità meridionali.

Nel 970 DI, il duca di Machetos, Stefan Karameikos, ottenne il titolo di granduca e le terre traladarane dall'imperatore thyatiano Thincol, in cambio del suo ricco ducato ancestrale. Thincol, desideroso di risanare le finanze dell'impero attingendo al vasto patrimonio del Machetos, acconsentì ad offrire a Stefan un vasto grado di autonomia. Il nuovo granduca, così, pur governando uno stato autonomo a tutti gli effetti, poté avvantaggiarsi del fatto che, apparentemente, le sue terre facevano parte dell'Impero Thyatiano. Stefan, che ribattezzò la Traladara col suo cognome, condusse con sé i suoi collaboratori più fidati ed alcuni suoi congiunti, ai quali affidò titoli e terre nel suo nuovo dominio; non sempre il loro insediamento fu pacifico: in molti casi essi dovettero imporre la loro autorità con la forza, ed in molti altri commisero crudeltà nei confronti dei Traladarani, dei quali calpestarono i diritti. Le potenti famiglie

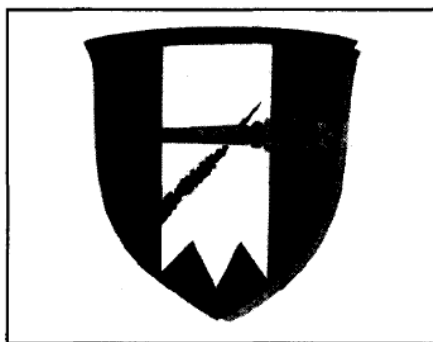
traladarane che dominavano la scena politica ed economica della Traladara colsero l'occasione del cambio di governo per tentare di recuperare il dominio del paese. I loro intrighi andarono a monte quando, nel 971 DI, il clan Marilenev si mise alla testa di una violenta insurrezione di Specularum e delle terre circostanti, che tuttavia venne brutalmente stroncata dal granduca. Stefan chiamò a sé molti membri cadetti delle famiglie nobiliari thyatiane, uomini e donne col retaggio e le capacità per governare, ma non destinate ad ereditare. Avventurieri, nobili e mercanti giunsero nel Karameikos

Distribuzione della popolazione

Il Karameikos è una monarchia feudale, dove il governo del granduca viene controbilanciato dal potere dei clan terrieri e mercantili traladarani e dall'autorità della nobiltà feudale thyatiana. Qui sotto sono elencate la superficie, la popolazione (viene considerata solo la popolazione umana, elfica, nanica, gnomica, halfling e lupin) e la densità dei feudi più conosciuti:

Altaforra: superficie 193 kmq; 1.100 ab.; densità 5,7 ab./kmq.

te le terre attorno alle strade o ai fiumi più grandi – , tipiche dei paesi più civilizzati (con densità di 22-10 ab./kmq); aree meno popolate (con densità di 7-3 ab./kmq) – come le rive dei fiumi più piccoli o più lontani dalla civiltà, i tratti meno pericolosi dei boschi più radi e poche aree insediate dai pionieri nelle regioni selvagge – ed una vastissima area, costituita dalla quasi totalità delle foreste, dei boschi, delle colline boscoscose e dei monti della nazione, dove la presenza umana è nel migliore dei casi trascurabile (meno di 1 ab./kmq).



e costituirono la più vasta immigrazione mai sperimentata da questo paese nella sua storia. Negli anni seguenti il granduca rafforzò le infrastrutture, fortificò le comunità più importanti ed i confini del suo stato, costituì un esercito per difenderlo, creò una rete di fedeltà ed alleanze con i clan traladarani e con i suoi vassalli thyatiani. Infine, favorì il patriarca thyatiano Olliver Jowett, separatosi dalla Chiesa di Thyatis, e le sue idee eterodosse, finanziando la costituzione della Chiesa di Karameikos per potenziare ulteriormente il senso di autonomia del suo paese dall'Impero Thyatiano e per indebolire la Chiesa di Traladara, sfavorevole al suo dominio.

Quest'ultima migrazione dei Thyatiani ha avuto un effetto sostanzialmente positivo dal punto di vista demografico sul Karameikos, in quanto, oltre a costituire un notevole aumento della popolazione, gli immigrati thyatiani hanno impresso al paese una nuova spinta espansionistica verso l'ampliamento delle terre coltivabili e verso la conquista delle terre selvagge. Visto da occhi esterni, il Karameikos appare una regione ancora estremamente selvaggia per buona parte del suo territorio, dove l'avventuriero o il pioniere che vogliono rischiare la pelle combattendo contro i pericoli della natura e quelli mostruosi troveranno terre a buon mercato e dove la civiltà procede combattendo le terre selvagge ed i suoi abitanti pericolosi.

Aquila Nera: superficie 1.740 kmq; 26.460 ab.; densità 15,2 ab./kmq.

Dmitrov: superficie 624 kmq; 16.310 ab.; densità 26,1 ab./kmq.

Kelvin: superficie 1.954 kmq; 28.380 ab.; densità 14,5 ab./kmq.

La Frontiera: superficie 230 kmq; 2.290 ab.; densità 10 ab./kmq.

La Soglia: superficie 242 kmq; 5.060 ab.; densità 20,9 ab./kmq.

Marilenev: superficie 2.646 kmq; 36.910 ab.; densità 14 ab./kmq.

Penhaligon: superficie 718 kmq; 8.750 ab.; densità 12,2 ab./kmq.

Rugalov: superficie 209 kmq; 3.240 ab.; densità 15,4 ab./kmq.

Sulescu: superficie 241 kmq; 4.080 ab.; densità 16,9 ab./kmq.

Vandevic: superficie 145 kmq; 2.180 ab.; densità 15 ab./kmq.

Vorloi: superficie 2.436 kmq; 33.430 ab.; densità 13,7 ab./kmq.

Il Karameikos è abitato da numerose razze, fra le quali spiccano per numero gli umani ed i semi-umani. Tuttavia, grazie alla gran quantità di terre non civilizzate ancora presenti nella regione, il territorio ospita un numero rilevante anche di goblinoidi, orchi e giganti. Vi sono infatti zone dall'alta densità – come le pianure coltivate, i tratti pianeggianti delle coste e le campagne attorno ai principali centri, e secondariamente

Centri urbani:

Comunità note: Altaforra* (259 ab.), Altomonte (4.871 ab.), Callanya* (189 ab.), Dmitrov (4.222 ab.), Fonti di Eltan* (54 ab.), Forte Destino (6.574 ab.), Forte di Guido* (196 ab.), Guado di Stellan* (367 ab.), Irenke* (203 ab.), Kelvin (13.168 ab.), Knosht* (311 ab.), Kota-Hutan* (375 ab.), La Frontiera (500 ab.), La Soglia (3.255 ab.), Luln (3.257 ab.), Marilenev (900 ab.), Penhaligon (2.438 ab.), Rifflian (1.103 ab.), Rugalov (650 ab.), Ryania* (260 ab.), Seragrad* (193 ab.), Sisak (77 ab.), Specularum (40.328 ab.), Sulescu (950 ab.), Vandevicisny (100 ab.), Vorloi (4.876 ab.). Circa il 19,5% della popolazione vive nei centri urbani, in genere città di piccola o media grandezza (salvo la capitale), molte delle quali situate in zone di frontiera; una percentuale abbastanza alta, se si considera la condizione selvaggia di molte zone del paese. Spesso i dati demografici relativi alla popolazione delle città sembrano gonfiati a causa dell'inclusione nel novero dei "cittadini" di abitanti del contado (solitamente questi dati risultano maggiorati del 55%).

Abitanti:

Umani: Gli umani costituiscono la stragrande maggioranza della popolazione karameikana (384.870 ab.). Essi sono distribuiti tuttavia perlopiù su una parte del ter-

ritorio poco più vasta di un terzo dell'intera superficie. Gli umani del Karameikos sono divisi in due gruppi etnici principali – Thyatiani (15%) e Traladarani (65%) – ai quali negli ultimi trent'anni si è aggiunta una cospicua percentuale di mezzosangue derivati dalle unioni fra le due etnie (18%). Un certo numero di immigrati stranieri, inoltre, popola specialmente le grandi città (2%, soprattutto provenienti dall'Ylaruam e dal Darokin). I Thyatiani, di più recente immigrazione, tendono ad essere maggiormente numerosi nelle grandi città ed a costituire un'ampia proporzione del ceto nobiliare; i Traladarani sono invece distribuiti equamente in tutte le zone civilizzate o di frontiera del paese.

Elfi: Un certo numero di elfi (13.100 ab.) vive nel Karameikos, diviso in due grossi clan di cultura e tradizione differente; entrambi i gruppi sono costituiti da elfi silvani e sono sostanzialmente autonomi dal governo granducale. Il primo è quello degli elfi silvani del clan Callarii (61,1%), che abita i Boschi di Radlebb (con la cittadina commerciale di Rifflian), le propaggini occidentali della Foresta di Dymrak, le colline boscoscose a sud di Altomonte ed alcuni villaggi isolati, sparsi per la regione; un clan in esilio abita i Boschi di Achelos. Vivono in piccole comunità silvestri, di circa 100-200 abitanti ciascuna. I Callarii sono in buoni rapporti con gli umani del Karameikos e col governo umano della regione.

L'altro è quello degli elfi chiari del clan Vyalia (38,2%), che abitano le zone orientali della Foresta di Dymrak, oltre il Fiume Rugalov (si sa che uno dei loro villaggi più importanti si trova nei pressi del Lago dei Sogni Perduti); sono più riservati e misteriosi per i Karameikani, anche se si sa che sono in ottimi rapporti di collaborazione ed alleanza con l'Impero Thyatiano. I Vyalia sono tutti fedeli al Conte di Vyalia, ed abitano la loro foresta senza badare al confine che la divide fra il Karameikos e Thyatis, artefatto dagli umani. Il numero dei Vyalia qui indicato (5.000 elfi circa) comprende quella parte dei loro clan che abita le zone della Foresta di Dymrak formalmente sotto il dominio karameikese; considerando tutti i suoi membri – inclusi quindi anche quelli che abitano le zone della foresta rivendicate da Thyatis – , i Vyalia contano circa 10.000 elfi.

Un piccolo numero di elfi del mare immigrati dal Minrothad (0,7%) abita invece le città costiere del granducato.

Gnomi: Gli gnomi (9.500 ab.) sono insediati

per la quasi totalità nella città di Altomonte (6.500 di loro vivono entro le sue mura) e nei suoi dintorni. Qui vivono autonomamente dagli umani, coi quali commerciano, secondo proprie leggi ed usanze – essi costituiscono formalmente un regno indipendente. Altri clan di gnomi, sebbene molto rari, possono trovarsi sparsi per il resto del granducato.

Goblin: I goblin comuni sono una razza numerosa nel Karameikos (7.500 ab.), e dominano la maggior parte della Foresta di Dymrak ad ovest del Fiume Rugalov, dove risiedono circa 4.000 di loro. Numerose tribù abitano anche le propaggini degli Altan Tepes e le regioni collinari del Karameikos orientale, mentre poche altre si trovano nella regione delle Cime Nere e nella baronia dell'Aquila Nera (dove servono il barone). Vivono divisi in tribù di 80-800 membri, che passano la maggior parte del tempo a guerreggiare fra di sé e contro le comunità umane. Si dice che parecchie tribù di goblin della Foresta di Dymrak siano sotto il controllo dei draghi verdi che si annidano negli oscuri recessi di quella foresta.

Nani: Pochi nani (4.000 ab.) vivono nel Karameikos, tutti emigrati in tempi più o meno antichi dalla Casa di Roccia. Un migliaio di essi popola la città gnomica di Altomonte, il resto vive sparso nelle principali città e insediamenti degli umani. Alcuni hanno tentato la fortuna come minatori nei pericolosi Altan Tepes o nelle Cime Nere occidentali.

Orchi: Tribù di orchi comuni (4.000 ab.), di 80-300 membri ciascuna, abitano da secoli il Karameikos orientale, soprattutto le pendici degli Altan Tepes ed i monti Wufwolde. Alcune tribù si annidano negli anfratti dei Monti Cruth, da dove colpiscono sia le Cinque Contee che il Karameikos. Il barone dell'Aquila Nera impiega numerosi mercenari orchi al suo servizio.

Halfling: Un certo numero di halfling (3.000 ab.) vive sparso fra le città ed i villaggi umani. Sono tutti emigrati dalle vicine Cinque Contee in tempi più o meno recenti. Conservano una forte presenza nel Quartiere degli Stranieri di Specularum.

Hobgoblin: Un certo numero di tribù di hobgoblin (2.500 ab.), di 50-200 membri ciascuna, sono stanziate nel Karameikos orientale, dai margini settentrionali della Foresta di Dymrak alle pendici degli Altan Tepes, anche se alcuni esemplari di questa razza si trovano pure nell'ovest. Talvolta collaborano coi goblin per colpire gli insediamenti umani e si sa per certo che

una tribù di hobgoblin serve il barone dell'Aquila Nera.

Bugbear: Pochi bugbear volgari (1.000 ab.) abitano il Karameikos occidentale, soprattutto i boschi sud-occidentali ai confini con la Baronia dell'Aquila Nera, le pendici nord-occidentali dei Cruth e le terre ai confini della Palude Funesta; altri clan più piccoli abitano invece gli Altan Tepes, dove si contendono il territorio con altre tribù umanoidi. Sono sparsi in piccole bande di 20-50 individui. Alcuni membri di queste bande servono il barone dell'Aquila Nera.

Diavoletti dei boschi: Questi fastidiosi e maligni esseri dei boschi sono emigrati fin qua dall'Alfheim nei secoli passati (1.000 ab.). Le loro tribù si tengono lontane dai clan elfici che abitano le foreste, ma spesso si trovano in combutta coi nemici di questi, come le bande umanoidi ed altri mostri.

Gnoll: Gli gnoll ilari non sono una presenza numerosa nel Karameikos (1.000 ab.), ma ve ne è una grossa tribù – i Testa-di-Morte, quasi 500 individui – che occupa la valle del Fiume Spumafuoco, a nord di La Frontiera. Altri gruppi di 10-100 gnoll errano per le Cime Nere ed alcuni si trovano persino negli Altan Tepes. Alcuni gnoll servono come ufficiali nelle unità umanoidi mercenarie del barone dell'Aquila Nera.

Ogre: Bande di ogre comuni (840 ab.), di 10-30 individui ciascuna, si annidano nell'ampia regione di selvagge colline boscoscose ai piedi dei monti Cruth. Alcuni di questi esseri si recano spesso anche presso le altre tribù umanoidi del granducato, offrendo i loro servizi come guardiani e mercenari; un esempio sono gli ogre che si trovano presso le tribù umanoidi degli Altan Tepes. Pare che un gruppo di rarissimi ogre acquatici (4,8%) infesti il corso superiore dell'Altosbocco e tormenti i pescatori ed i villaggi fluviali.

Licantropi: Un numero relativamente alto di licantropi (500 ab.), soprattutto lupi (60%), cinghiali (24%) ed orsi mannari (4%), infesta le brughiere e le terre selvagge del Karameikos, in particolare l'ampia fascia di colline selvagge a sud dei monti Cruth. Alcuni di questi licantropi vivono più vicini alle comunità umane dove talvolta si arrischiano a cacciare. Voci vogliono che il barone dell'Aquila Nera sia in contatto con alcune cellule licantropiche sparse a nord del suo dominio. Un piccolo numero di topi mannari (10%) e verri diabolici (2%) tende invece ad annidarsi negli insediamenti umani più grandi o più isolati, nascondendosi fra la popolazione.



Fate: I membri del Popolo Benevolo frequentano spesso le zone meno trafficate del granducato (350 ab.). Piccoli gruppi di spiritelli vivono in piccole valli fra le colline boschive ai piedi dei monti Cruth; perlopiù tendono a risiedere nei confini karameikesi, ma a volte è possibile trovarli anche nella Contea Alta degli Hin. Clan di pixie, invece, abitano i recessi più nascosti e disabitati dei boschi sud-orientali del granducato, diviso in gruppi di 10-30 membri ciascuno. Nella parte orientale della Foresta di Dymrak, dove abitano i Vyalia, è sempre possibile incontrare sidhe ed altre fate provenienti dalla vicina Haven. Certi villaggi rurali traladarani abbondano poi di storie relative ai brownie ed ai leprecauni.

Lupin: Piccoli gruppi di lupin sono sparsi per le città meridionali del Karameikos (350 ab.); questi lupin sono perlopiù immigrati, che vivono ai margini della società o nelle terre selvagge e tendono ad abitare i centri urbani più cosmopoliti piuttosto che le campagne, dove incontrano l'odio dei contadini traladarani per i quali essi assomigliano troppo agli uomini-bestia delle antiche leg-

gende. Le specie presenti nelle città sono i Meticci (42,9%), i Gran Beagle (14,3%) ed i Testapelosa (14,3%); un numero rilevante di Stirpelupina (28,5%) preferisce invece errare nei boschi e nelle terre selvagge, lontano dagli sguardi indiscreti.

Centauri: Alcune tribù di centauri (300 ab.) popolano i boschi e le foreste più fitte del granducato, eccettuate le regioni della Foresta di Dymrak in mano ai goblin. Sono buoni amici delle razze silvestri e degli elfi, ma terribili avversari dei goblinoidi; non hanno molta simpatia per gli umani.

Giganti: I giganti non sono una razza numerosa nel Karameikos (300 ab.), ma i suoi vari membri svolgono un ruolo importante nelle zone nord-orientali di questo paese. Parecchi clan di giganti del gelo (66,7%), di 20-30 membri ciascuno, vivono attorno ai gelidi picchi nord-orientali degli Altan Tepes; i clan si fanno spesso guerra fra di loro, ma talvolta, uniti, rappresentano una seria minaccia per la guarnigione della Rocca del Castellano. Al loro seguito hanno un cospicuo numero di scimmie delle nevi (diverse centinaia), che popolano parimenti

questa zona impervia delle montagne. Meno numerosi sono le piccole bande di giganti delle colline (13,3%) che abitano le regioni settentrionali dei monti Wufwolde, le quali sono acerrime nemiche dei clan familiari di pacifici giganti delle rocce (20%) che si trovano nella zona; questi ultimi commerciano anche con le comunità umane – le loro visite a La Soglia sono eventi più che occasionali!

Neanderthal: Le remote zone orientali del granducato ospitano anche alcuni ultimi membri della quasi estinta razza dei neanderthal (250 ab.), che si battono in per la sopravvivenza contro gli hobgoblin ed i goblin limitrofi.

Arpie: Queste terribili creature abitano sparse in tutto il territorio karameikese (150 ab.), dai picchi rocciosi dei Cruth e delle Cime Nere, alle scogliere costiere, alle zone più intricate ed oscure delle foreste.

Faenare: Gruppi poco numerosi di queste creature (120 ab.) vivono isolate sulle cime più alte dei monti Cruth, nella desolata e raminga zona del Karameikos nord-occidentale.

Fauna e razze minori

Aberrazioni: Anche se sono pressoché ignoti, esemplari di beholder si annidano in certi cunicoli sotterranei che spaziano nel nord-est del granducato, congiungendosi con le caverne che si trovano sotto la Casa di Rocca.

Animali: Il granducato ospita molti animali comuni, quali bovini, ovini, suini e muli da allevamento, ma anche parecchie specie selvatiche: le zone collinose e montuose ospitano le robuste capre di montagna, mentre i cinghiali preferiscono le foreste del sud, dove abbonda ogni tipo di selvaggina. Nelle zone centrali del reame si trovano anche mandrie di cavalli selvaggi, ed una specie di cavalli bianchi particolarmente apprezzata viene allevata dai Callarii. Fra i volatili, i corvi si trovano un po' ovunque, mentre i pipistrelli preferiscono i monti Wufwolde e le vicinanze di Luln. Numerosi anche i predatori: gli orsi neri abitano tutte le zone boschive del granducato, e nei Wufwolde abita anche una varietà di grandi orsi simili agli antichi orsi delle caverne; i lupi sono molto comuni ovunque, e spesso rappresentano un vero pericolo per i viandanti isolati; e i puma si trovano in tutto il settentrione della regione.

Molte sono anche le specie animali insolite, giganti e pericolose. Molto frequenti sono i topi giganti, che vivono nelle campagne e spesso sono attirati dalla sporcizia delle grandi città. I pipistrelli giganti abitano nella Palude Funesta e nei pressi delle tane dei non-morti, così come i loro cugini, i ben più pericolosi pipistrelli-vampiro giganti, ma talvolta si trovano anche in altri luoghi. I furetti giganti si trovano perlopiù nelle foreste e nei boschi; spesso questi animali vengono addomesticati da tribù di umanoidi ed usati come bestie da guardia o da combattimento. Alcuni stagni del granducato sono inoltre infestati da una varietà di pesce molto pericolosa, denominata piranha d'acqua fredda. I rettili giganti di medie dimensioni sono molto diffusi nel Karameikos. La Dymrak ospita una varietà di costruttore simile al pitone delle rocce, mentre per tutto il centro-nord del granducato è possibile trovare colubri giganti e vipere delle fosse; il cobra sputatore è raro ma molto pericoloso e incontrabile ovunque; anche i serpenti a sonagli giganti sono per fortuna assai rari, ma non si può dire altrettanto per una varietà montana più piccola di questo ofide, che abita le Cime Nere. Anche i sauri giganti sono piuttosto diffusi: le foreste sono la dimora del peri-

coloso camaleonte cornuto gigante, mentre i gechi giganti si trovano in tutte le zone rocciose; le Cime Nere sono inoltre la dimora di due specie di sauri non presenti altrove: il solitario ed aggressivo tuatara gigante, e la insolita lucertola gigante arrampicatrice, capace di scalare le pareti di roccia senza difficoltà, che viene usata come cavalcatura e bestia da soma dai Traldar degeneri che abitano la Valle Perduta di Hutaaka.

Bestie magiche: Belve pericolose, come i grifoni, gli ippogrifi e le manticore, sono assai rare ed abitano soltanto le Cime Nere; anche alcuni pegasi si trovano sparsi per il reame. Gli worg si trovano negli Altan Tepes e nelle zone immediatamente a sud di essi, buoni vicini e spesso cavalcature delle tribù goblin. Un'altra specie temibile di lupo, il lupo invernale o dei ghiacci, abita anch'esso le propaggini degli Altan Tepes, dove le nevi durano più a lungo. Gli orsi-gufi sono presenti in tutte le zone boschive, mentre i rospi delle rocce preferiscono le zone cavernose e montane. Due specie di volatili pericolosi abitano nel Karameikos: i numerosi uccelli stigei, sparsi un po' dappertutto, ed i più rari uccelli-piranha, anch'essi succhiatori di sangue, che preferiscono le foreste del nord. La lucertola lavica, una creatura assai rara, abita vicino alle correnti di lava nel sottosuolo – fino ad oggi la si è avvistata solo nell'oriente del granducato. Il pericoloso aracnide noto come ragno tessitore stabilisce le sue tane nelle pendici meridionali degli Altan Tepes, ed ai confini della Foresta di Dymrak. Infine è nota la presenza di una sfinge, che vive isolata su un atollo roccioso nel Golfo di Halag, che è famosa per i moniti che lancia ai naviganti.

Costrutti: Sebbene il Karameikos non sia terra di potenti maghi, molti costrutti si vi si trovano ancora, involontaria eredità delle civiltà passate che si sono susseguite nel dominio di una parte del granducato. Le statue animate di materiali insoliti (argento, acciaio, giada) erano una specialità, ad esempio, della civiltà hutakaana, e molte di esse si annidano ancora nelle rovine lasciate da queste creature; particolarmente pericolosa è la varietà hutakaana della statua animata di pietra, piena di melma grigia anziché di lava e parimenti capace di spruzzarla sui suoi avversari. Anche i maghi che governano la città di Tuma crearono statue animate (in genere di cristallo, di ferro e di pietra); essi idearono anche una varietà della statua di cristallo chiamata 'guerriero alato

di Tuma', capace di volare. Oggigiorno, gli utenti di magia capaci di imbarcarsi nella manifattura di costrutti sono pochi; fra di essi vanno per la maggiore varietà di costrutti minori, come i golem di legno e scheletrici. Qualche mago più estroso si è anche imbarcato nella costruzione di creature più insolite (come i magen caldron ed i pungitori fasali).

Draghi: Nel Karameikos abitano diversi draghi da tempo immemore: draghi neri si annidano nella Palude Funesta, draghi bianchi abitano i picchi degli Altan Tepes e draghi verdi le zone coperte dai boschi più fitti. Buona parte della Foresta di Dymrak, patria tradizionale dei draghi verdi, oggi è parte di Argosyl, un reame draconico dominato da Argos, un intrigante drago verde che tiene soggiogate diverse tribù di goblin della regione. Un drago rosso molto vecchio abita le zone settentrionali dei monti Wufwolde – è possibile che la sua prole sia sparsa anche altrove nel granducato. Infine, un drago d'oro si nasconde a La Soglia sotto le mentite spoglie di un mendicante – i suoi reali scopi sono tuttora ignoti. Qualche esemplare di viverna si annida anch'esso nelle zone più aspre e selvagge, mentre è stata avvistata un'idra nella Palude Funesta.

Esterni: Esseri elementali dell'acqua come le acquefatali talvolta vengono incontrati nelle rovine e nei sotterranei che hanno visto la presenza di qualche mago. Gruppi di mastini infernali si annidano invece nelle Cime Nere. Le leggende vogliono inoltre che un djinni ed un elementale dell'acqua abitino da qualche parte nella cittadina di La Soglia...

Folletti: Alcuni esemplari di attoni e chevalle, inviati in Karameikos dall'Immortale Zirchev in persona, vigilano sulla fauna e la natura incontaminata. È anche possibile trovare qualche driade nelle foreste orientali dove abitano i Vyalia, sebbene estremamente rare. Le leggende raccontano che un laghetto di montagna adagiato fra le Cime Nere sia abitato dalle nixie.

Giganti: I troll non sono ignoti nel granducato, sebbene siano stati finora incontrati molto raramente (si tratta di singoli individui, non di famiglie o clan).

Melme: Creature come le amebe paglierine, i cubi gelatinosi e le fanghiglie verdi infestano i sotterranei e le rovine più antiche, in particolare quelle di origine hutakaana; melme grigie e protoplasmici neri possono essere invece incontrati in tutti i sotterranei.

Non-morti: In una terra oscura come questa pullulano le creature delle tenebre. Esseri come scheletri e zombi possono essere incontrati ovunque, soprattutto nei cimiteri, così come i ghoul (di cui fra l'altro qui esiste una varietà speciale e di origine ignota, che è caratterizzata da un potere superiore e da un'alone di luce che si manifesta attorno alla sua testa); gli spettri ed i necrospettri si annidano nelle zone più raminghe, nelle brughiere in particolare. Le ombre e le presenze infestano le antiche rovine, dove possono essere anche incontrate mummie risalenti all'epoca hutakaana. I temuti wyrd, spiriti elfici non-morti, si incontrano perlopiù nel Karameikos centro-orientale, mentre le orde spettrali possono manifestarsi dove sono avvenuti i fatti bellici più sanguinosi. I molti tumuli e sepolcri sparsi per il granducato e risalenti alle epoche più diverse sono la causa della presenza di apparizioni ed anime perse quali le banshee, che si incontrano perlopiù sulle colline brulle e nelle brughiere, sudari e poltergeist (che invece possono sopraggiungere ovunque). I veri principi dei non-morti, i vampiri ed i nosferatu, sono uno dei tristi motivi per i quali il Karameikos è noto nel mondo; sebbene non numerosissimi, sono assai diffusi nel territorio, e spesso occupano posizioni insospettabilmente influenti nelle comunità umane, oppure terrorizzano gli insediamenti isolati. Pericolose ali notturne si annidano nei recessi malsani della Palude Funesta. Infine, alcuni rarissimi lich tessono le loro oscure trame dai loro rifugi nascosti.

Parassiti: Molte varietà di sciami d'insetti e parassiti giganti o mostruosi infestano le terre selvagge: api giganti, centopiedi giganti, formiche giganti, ragni-granchio giganti, rhagodesse, scarabei di fuoco giganti, scarabei urticanti giganti, tafani predatori, tarantole giganti, vedove nere giganti e vermi-iena. Le sanguisughe giganti si trovano nelle paludi e nei corsi d'acqua meno mossi. Le caecilie e persino alcuni rarissimi vermi scarlatti sono stati avvistati in questa regione; voci vogliono che le zone vulcaniche nascondano anche dei fyrsnaca, dato che sono stati avvistati vermi rossi (le larve dei fyrsnaca) in più occasioni. Due varietà peculiari di aracnidi sono native del Karameikos: il ragno delle sabbie, che abita le zone più aride e pietrose delle Cime Nere, dove la roccia è friabile; e il ragno cacciatore gigante, che si trova nel Karameikos orientale e che spesso viene addomesticato dalle tribù umanoidi, che lo usano come ani-

male da guardia. I recessi sotterranei vulcanici del Karameikos orientale ospitano strani insetti infuocati noti come curculioni del vapore. Voci insistenti parlano infine di una prole del nido, che avrebbe stabilito la sua tana nella parte meridionale della Foresta di Dymrak, non troppo lontano da Rugalov. **Umanoidi:** Ibridi mezzorchi e mezzogre si trovano ogni tanto nelle zone selvagge, individui odiati dalla società umana ma talvolta accolti da quella umanoide, spesso frutto di unioni forzate avvenute durante scorrerie, saccheggi o in prigione. Oltre alle razze più numerose, alcuni piccoli clan di coboldi e thoul si trovano sparsi per il Karameikos; i primi in genere provengono dal versante darokiniano delle Cime Nere e dei Cruth, oppure dagli Altan Tepes ylari, i secondi militano come mercenari presso i goblin e gli hobgoblin. Anche bande di lucertoloidi e trogloditi, forse emigrati qui dalla Palude di Malpoggi, forse ultimi eredi delle loro antiche civiltà perdute, possono essere incontrati nel bel mezzo della Foresta di Dymrak o molto lontano dagli insediamenti (alcuni addirittura nelle paludi che si trovano nei dintorni della Rocca del Castellano). Infine, un piccolo clan di uomini-camaleonte, dalle origini ignote, abita una foresta montana a nord-ovest di La Soglia ed un altro altrettanto piccolo clan di caymani abita la Palude Funesta.

Umanoidi mostruosi: I babbuini delle rocce infestano i monti Wufwolde, e spesso operano in combutta o al servizio delle tribù dei goblin. Numerose scimmie delle nevi abitano invece i monti Altan Tepes, dove servono i clan dei giganti del gelo. Un numero non trascurabile di doppelganger si nasconde nelle comunità più isolate — spesso questi mutaforma lavorano in gruppo, uccidendo intere famiglie per assumerne l'identità; e simile comportamento tengono i rarissimi mujina. Le terribili gargolle sono sparse in tutto il territorio, mentre le streghe nere e le streghe del caos si annidano nelle terre selvagge, attirando i viandanti e divorando-

li oppure divenendo le menti che stanno dietro ai piani più malefici. Qualche nappa costretto a viaggiare dalla sua maledizione visita di quando in quando il Karameikos; talvolta si incontra anche un tabi o un gruppo di gremlin, giunto assieme ad un nappa oppure sbarcato in zona dalla città volante di Serraine. Piccole tribù di uomini-roccia vivono sparse per i Cruth e le Cime Nere. Anche esemplari di meduse e minotauri sono incontrabili nel granducato, ma si tratta di individui isolati.

Vegetali: Fungoidi pericolosi come i boleti stridenti, i fiori-sirena e le muffe gialle infestano le zone sotterranee. Le alghe serpentine giganti sono un pericolo serio nella Palude Funesta. Si vocifera che un vecchio uomo-albero se ne stia addormentato nel bosco del parco di La Soglia.

Appendice I: La Valle Perduta di Hutaaka



Questa regione delle Cime Nere è una sorta di vallata racchiusa dai più ripidi pendii dell'intera catena montuosa ed inaccessibile per mezzo di sentieri e piste. L'unica via percorribile è quella che conduce, attraverso la valle del Spumafuoco e lungo un'antichissima strada, alle porte della Valle Perduta; la via si può trovare soltanto grazie ad antichi arazzi magici, fabbricati dal popolo hutaakano. Nella valle abitano i decaduti discendenti superstiti dell'antica, gloriosa razza degli Hutaakani; da secoli, ormai, essi combattono una fratricida guerra senza quartiere contro i loro ex schiavi ribelli, i degeneri discendenti dei loro servitori Traldar. Benché vi siano in tutto 247 Hutaakani e 254 Traldar nella valle, essi non sono stati inclusi nel conteggio di cui sopra, in quanto la Valle Perduta rappresenta un mondo a sé stante, che finora non ha avuto contatti col mondo esterno.

Appendice II: Haven

Il braccio dei monti Altan Tepes che si estende verso la Foresta di Dymrak, fra il fiume Altosbocco ed il Lago dei Sogni Perduti, è noto come le Montagne Tonanti. In

una vallata racchiusa fra queste montagne giace il fatato reame di Haven, popolato da un nutrito gruppo di elfi Vyalia, che vivono in armonia con minoranze appartenenti ad altre razze (umani, nani, gnomi, halfling ed altre etnie elfiche). La valle non è accessibile normalmente, ma solo coloro che godono del favore degli Immortali e si trovano in grave pericolo vengono fatti entrare. Di fatto la valle contenente la città è un semipiano creato secoli fa (ca 875 PI) dall'Immortale Zirchev come rifugio per le razze silvestri e fatate; in certe occasioni o per volere degli Immortali, la valle trasla nel Piano Materiale, permettendo agli estranei di entrarvi.

Le leggende che si raccontano circa la valle parlano di un incredibile castello di marmo bianco splendente, di una bellissima principessa, di raccolti abbondanti e grandi feste e di una misteriosa razza di "Protettori" fatati, che vigila su questo luogo. A causa della sua natura unica, separata dal resto del Karameikos, la valle di Haven non è stata inclusa nel prospetto precedente.

FONTI CANONICHE

AC2 – Combat Shield and Mini-adventure: L'avventura "The Treasure of the Hideous One" descrive l'Isola di Rosentos, nella Palude Funesta, ed i suoi dintorni, compresi un paio di villaggi senza nome; il tutto è collegato dalla leggenda di un vecchio tesoro.

B1 – In Search of Unknown: Descrive le Caverne di Quasqueton, un dungeon-fortezza abbandonato da alcuni anni, appartenuto ai due famosi avventurieri Rogahn 'l'Impavido' e Zelligar 'l'Ignoto'; si dice che nelle sue sale si nascondano ancora i tesori della coppia (scomparsa nel 996 DI durante una spedizione nelle montagne del nord, infestate dagli umanoidi – dei quali essi avevano sconfitto praticamente da soli un'orda che stava per assalire i villaggi traladarani del sud). L'ingresso al sotterraneo si trova nel punto in cui il fiume Cruth scende dalle Cime Nere.

B2 – The Keep on the Borderlands: Descrive i dintorni della Rocca del Castellano e le Caverne del Caos, ovvero una serie di caverne e cunicoli interconnessi, che si trovano a qualche chilometro di distanza dalla rocca; le caverne devono il loro nome alla miriade di tribù umanoidi (orchi, goblin, hobgoblin, bugbear, gnoll e coboldi, che si battono tanto spesso fra di sé quanto con gli umani) e mostri che si annidano al loro interno, e che – oltre ai terribili giganti del

gelo – rappresentano un bel grattacapo per la guarnigione della rocca. Si vocifera che nei recessi oscuri di queste caverne si annidino anche i rappresentanti di un culto malvagio, dedito a Leptar.

B5 – Horror on the Hill: Descrive il Forte di Guido, una piccola comunità di frontiera che si trova nel Karameikos orientale, sulle sponde orientali del fiume Shriil (un largo ed impetuoso tributario dell'Altosbocco, che sgorga nella valle di Haven). Il villaggio vive nel terrore costante de La Collina, un basso promontorio che si erge al di là dello Shriil, sulla sommità del quale sorgono le rovine di un vecchio monastero dedicato ad un culto blasfemo (forse quello dello stesso Leptar). Nei dintorni de La Collina vivono anche bande di ogre e di neanderthal.

B6 – The Veiled Society: Sebbene la mappa di Specularum fornita dall'avventura sia del tutto inesatta, il modulo contiene informazioni dettagliate sulle fazioni politiche ed economiche di Specularum, ovvero sulla lotta fra i clan dei Vorloi, dei Torenescu, dei Marilenev e dei Radu per il potere, nonché sulla famigerata Società Velata. La trama proposta dall'avventura conduce alla morte di Anton Radu ed al tracollo del suo clan, perciò idealmente si colloca almeno qualche anno dopo il 1000 DI.

B7 – Rabasia!: Descrive il piccolo villaggio elfico di Kota-Hutan, situato nelle colline boschive ad ovest della Strada del Duca (poco prima che essa ascenda sui monti) ed a nord-ovest di Penhaligon. La comunità, circondata da una foresta incantata, è famosa per la prossimità della Montagna Grigia, un promontorio di origine magica dove sorge il Tempio dei Siswa, un ordine monastico elfico fondato secoli fa dal defunto mago Elyas e dedito alla Via della Calma, il sentiero di conoscenza e quiete interiore tracciato dal suo fondatore.

B8 – Journey to the Rock: Descrive i dintorni della Foresta della Patria Silvestre, che si trova a nord di La Soglia ed è abitata da pacifici clan di elfi Callarii; vari sentieri vi conducono attraverso le vicine foreste, collegando questa zona con le terre civilizzate del sud. Nel mezzo della foresta si erge Il Maniero, la residenza di Lirdrium Arkayz, un eccentrico e riservato mago. Ad ovest della foresta, invece, alcune piste conducono all'antico sito della città perduta di Tuma, posto fra i monti Krayzen e Barkel (abitati rispettivamente da nani e gnomi) e sulle rive del montano Lago Neshonan. Oggi le rovine ed i loro sotterranei sono abitati da

bande di goblinoidi, riuniti sotto la guida di un unico capo. In questa regione vivono anche goblin, uomini-camaleonte ed altri esseri ostili.

B9 – Castle Caldwell and Beyond: L'avventura descrive svariati luoghi: il disabitato Castello delle Vecchie Antille – situato otto chilometri ad ovest di La Soglia, che recentemente è stato acquistato dal mercante Clifton Caldwell; un avamposto delle forze dell'Aquila Nera, situato ai confini nord-orientali della baronia; il Santuario di Elwyn, rifugio di una sacerdotessa rinnegata della Chiesa di Karameikos, convertitasi al malvagio culto di Leptar, che anni fa (995 DI) ha rubato una reliquia sacra al culto di Chardastes (la Campanella di Platino) e si è rifugiata nelle terre selvagge ad est di La Soglia, dove si pensa stia radunando un'orda di umanoidi per attaccare la città. Il suo rifugio è una sorta di strana rocca metallica, simile alle fauci di un drago.

B1-9 – In Search of Adventure: Sostanzialmente una riproposizione in chiave ridotta e karameikese dei moduli dal B1 al B9; utile per collocare esattamente le avventure dei moduli precedenti e legarle fra sé in un'unica trama.

B10 – Night's Dark Terror: Descrive molti luoghi: alcune fattorie di frontiera (Cherkass, Hokol, Ilyakana, Segenyev, Sielo e Sukiskyn) ad est di Kelvin; i covi dei goblin Lama Rossa, Teschio-di-Lupo e Vipere, e degli hobgoblin Testa Insanguinata nella Foresta di Dymrak settentrionale; le Tombe sul Crinale, vecchi sepolcri; una miniera nanica degli Altan Tepes meridionali, infestata dagli orchi Ragnatela Nera; l'Isola dei Sogni Perduti in mezzo all'omonimo lago; Xitaqa, una città in rovina di origini hutaakane, che si trova nei pressi della confluenza del Fiume del Castellano con l'Altosbocco ed attualmente è abitata da una tribù di goblin, gli Zanna Gialla, e dai loro schiavi babbuini delle rocce; la Valle dello Spumafuoco, infestata dagli gnoll Testa-di-Morte; e la Valle Perduta di Hutaaka in dettaglio. Contiene anche ulteriori informazioni su La Soglia e Rifflian.

B11 – King's Festival: Descrive la cittadina di Guado di Stallan (a nord di Penhaligon).

B12 – Queen's Harvest: Contiene informazioni sul ramo cadetto dei Penhaligon e descrive la rocca della 'Regina' Ilyana, sorellastra di Arteris Penhaligon, che si è rifugiata in un castello nei monti a nord-ovest di Penhaligon – città che spera di conquistare all'odiata sorellastra.

CM1 – Test of the Warlords: Una dei PG

pregenerati del modulo, Claransa 'la Veggente', è originaria del Karameikos.

CM2 – Death's Ride: Una dei PG pregenerati del modulo, Claransa 'la Veggente', è originaria del Karameikos.

CM3 – Sabre River: Una dei PG pregenerati del modulo, Claransa 'la Veggente', è originaria del Karameikos.

CM9 – Legacy of Blood: Viene descritto il bandito Murr 'la Donnola', sulla testa del quale il granduca ha posto una cospicua taglia.

Dark Knight of Karameikos: Questo romanzo di Timothy B. Brown è ambientato nel 1019 DI e fornisce dettagli aggiuntivi sulle divergenze fra Traladarani e Thyatiani e sul Karameikos orientale, in particolare sul corso del fiume Rugalov. Nel romanzo viene anche descritta la macchinazione messa in atto da un demonio extraplanare per impadronirsi di anime, e figurano vari altri particolari sul Karameikos in generale.

Dawn of the Emperors – Thyatis and Alphatia boxed set: Descrive in maggior dettaglio i rapporti fra Thyatis e il Karameikos, e la provenienza di Stefan III. Si introduce anche Ecatrina, una ladra karameikese che espone le sue opinioni sull'Alphatia.

DDA3 – Eye of Traldar: Menziona il villaggio di Ryania, sul Fiume Rugalov, ad arricchisce le informazioni su Luln e sulla baronia dell'Aquila Nera (compreso il vicemago di corte di von Hendriks, Sverdlov, e la mappa della rocca di Forte Destino). Viene anche presentato l'artefatto noto come l'Occhio dei Traldar, una creazione dell'Immortale Zirchev.

DDA4 – The Dymrak Dread: Viene introdotto il Lord Guardiacaccia del granduca, Roderick, ed un famigerato capo goblin, Kosivikh 'il Terrore della Dymrak', il cui covo è situato in una zona pantanosa della Foresta di Dymrak centrale, in mezzo ad un antico sepolcro di origine traldar.

D&D Basic Rulebook: Mostra in dettaglio l'interno della Rocca Spettrale (nota anche come Rocca di Koriszegy), in particolare la parte sotterranea; richiede qualche ritocco per poter essere adattata alla mappa delle rovine fornita nel GAZ1.

D&D Expert Rulebook: Contiene la descrizione per sommi capi del granducato e di alcune sue zone (Specularum, baronia dell'Aquila Nera, Luln), con particolare attenzione alle comunità gnomiche della zona di Altomonte.

D&D Basic Set: Descrive una serie di caverne situate in alcune colline nei pressi di La Soglia (*Manuale del Giocatore*) ed il Ca-

stello di Mistamere (*Manuale del DM*), un vecchio castello in rovina, situato cinque chilometri a nord di La Soglia; secoli fa, da questo luogo governava Gygar, un mago dotato di grande potere. Si sa che le rovine sono infestate da svariati mostri, fra cui un clan di coboldi, e che sono uno dei nascondigli preferiti di Bargle 'l'Infame' (un altro è costituito dalle dette caverne).

D&D Companion Set: L'avventura "La Caduta dell'Aquila Nera" descrive in modo abbastanza generico la guerra finale fra il granduca Stefan III e l'odiato cugino Ludwig von Hendriks; utile per capire la partecipazione di umanoidi e semi-umani da ambo le parti.

D&D Expert Set: Descrive per sommi capi alcune zone del granducato (Specularum, la baronia dell'Aquila Nera, Luln) e nel dettaglio la città di La Soglia e l'organizzazione delle comunità gnomiche della zona di Altomonte. Viene menzionato anche il villaggio di Altaforra, situato a nord di La Soglia. Inoltre sono inclusi diversi spunti per avventure a La Soglia e dintorni, che forniscono dettagli interessanti sulla città.

DMR1 – Dungeon Master Screen: L'avventura inclusa, "Escape from Thunder Rift", introduce il villaggio di Oltracque, situato lungo il Fiume del Castellano, ed i suoi dintorni.

Dragon Magazine #148 – Around the World in 36 Levels: Contiene una descrizione sommaria del granducato e qualche generico spunto per avventure.

Dragon Magazine #153 – The Voyage of the Princess Ark: Contiene un dettaglio circa il sovrano di Altomonte.

Dragon Magazine #166 – The Voyage of the Princess Ark: Contiene informazioni sulla Chiesa di Karameikos.

Dragon Magazine #171 – Who's Who Among Dragons: Descrive l'Argosyl, il reame del drago verde Argos, nella Foresta di Dymrak, e le relazioni del suo sovrano con gli altri signori draconici del Mondo Conosciuto.

Dragon Magazine #178 – The Voyage of the Princess Ark: Chiarisce che Sverdlov, vicemago di corte dell'Aquila Nera (introdotto nella DDA3) è il cugino di Bargle (il quale in quell'occasione si sarebbe recato in Hule per parlamentare col Maestro...).

Dragon Magazine #189 – The Known World Grimoire: Contiene informazioni sui clan alheimesi che migrano in Karameikos durante WotI e sulle attività di Ludwig von Hendriks durante gli anni 1004-09 DI.

Dragon Magazine #199 – Ready, Aim, Fire!: Contempla la possibilità di introdurre la

polvere da sparo nel Mondo Conosciuto e nel Karameikos.

Dragon Magazine #206 – "Karameikos, Ho!": Descrive nel dettaglio la città di Forte Destino dopo la caduta dell'Aquila Nera.

Dragon Magazine #207 – The Magic of Karameikos: Descrive nel dettaglio la città di Krakatos (ricostruita nel 1010 DI), compresi gli eventi che hanno condotto alla perdita d'importanza da parte della Corporazione dei Maghi di Specularum ed alla morte di Teldon.

Dragon Magazine #216 – Bazaar of the Bizarre: Menziona le attività di Bargle dopo la caduta dell'Aquila Nera e una gran varietà di sue creazioni magiche.

Dragon Magazine #237 – Campaign Classics: Lupins of the Mystara Setting: Descrive i lupin e le loro sottorazze, alcune delle quali sono presenti nel Karameikos.

Dungeon Magazine #13 – Of Nests and Nations: L'avventura è ambientata a Specularum, dove una prole del nido si è insediata nel tentativo di causare una guerra civile nel granducato; contiene dettagli vari sulla capitale.

Dungeon Magazine #24 – In the Dread of Night: L'avventura descrive il piccolo villaggio di Sisak (sulla Strada di Ponente, ad ovest della Rocca di Radlebb) ed i suoi dintorni; essa introduce anche i Figli della Notte, un'organizzazione di maghi malvagi che crede nella prossima fine del mondo.

Dungeon Magazine #25 – Hrothgar's Resting Place: L'avventura illustra la leggenda di un tesoro nascosto in una caverna lungo l'Altosbocco, oltre la Brughiera Senza Nome.

Dungeon Magazine #27 – Tarfil's Tomb: L'avventura, che ruota attorno ad un antico sepolcro nella Brughiera Senza Nome, contiene dettagli aggiuntivi su Kelvin e su Tarfil, un eroe appartenente ad un clan minore (i Tarvon), risalente ai tempi di re Halav.

Dungeon Magazine #42 – Ransom: L'avventura contiene dettagli su Sir Reynald, sulla sua famiglia e sul suo feudo al confine settentrionale del granducato, nei pressi di La Soglia, nonché su un famigerato gruppo di banditi che affligge il confine fra il Darokin ed il Karameikos nei pressi di questa zona.

Dungeon Magazine #59 – Voyage of the Crimpshrine: L'avventura è ambientata nel 1013 DI e include dettagli su Kelvin, su una barca fluviale gnomica di nuova generazione e sul villaggio di Seragrad, posto alla confluenza del Fiume del Castellano con l'Altosbocco.

Dungeon Master's Survival Kit: Contiene det-

tagli su oggetti magici indigeni del Karameikos, che a loro volta forniscono informazioni varie sui Callarii e su eroi karameikesi e traladarani del passato e del presente. In particolare, la storia della "Sword of Halav" menziona il duca Uidar 'lo Svelto', nelle cui mani la magica lama sarebbe apparsa una volta nel corso dei passati 300 anni. La storia del "Diadem of the Sun" menziona anche un certo Re Tahrek 'il Radioso', che avrebbe regnato nella Traladara centrale secoli dopo Halav.

GAZ1 – The Grand Duchy of Karameikos: Si tratta della fonte principale sul granducato, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l'economia ed i PNG importanti del Karameikos.

GAZ2 – The Emirates of Ylaruam: Contiene un indizio dal quale si deduce che Desmond I Kelvin, padre dell'attuale barone di Kelvin, è morto in duello contro Mustafa ibn Ibrahim, attuale Segretario Provinciale di Kirkuk, il quale era divenuto l'amante di sua mo-

glie.

GAZ3 – The Principalities of Glantri: Contiene informazioni sui Traladarani del Glantri, i Boldaviani, e dettagli sulla loro emigrazione; presenta anche l'ambasciatore karameikese nei principati, Sergei Torenescu (cugino di Boris, che aiutò ad eliminare il padre di Aleksander anni fa).

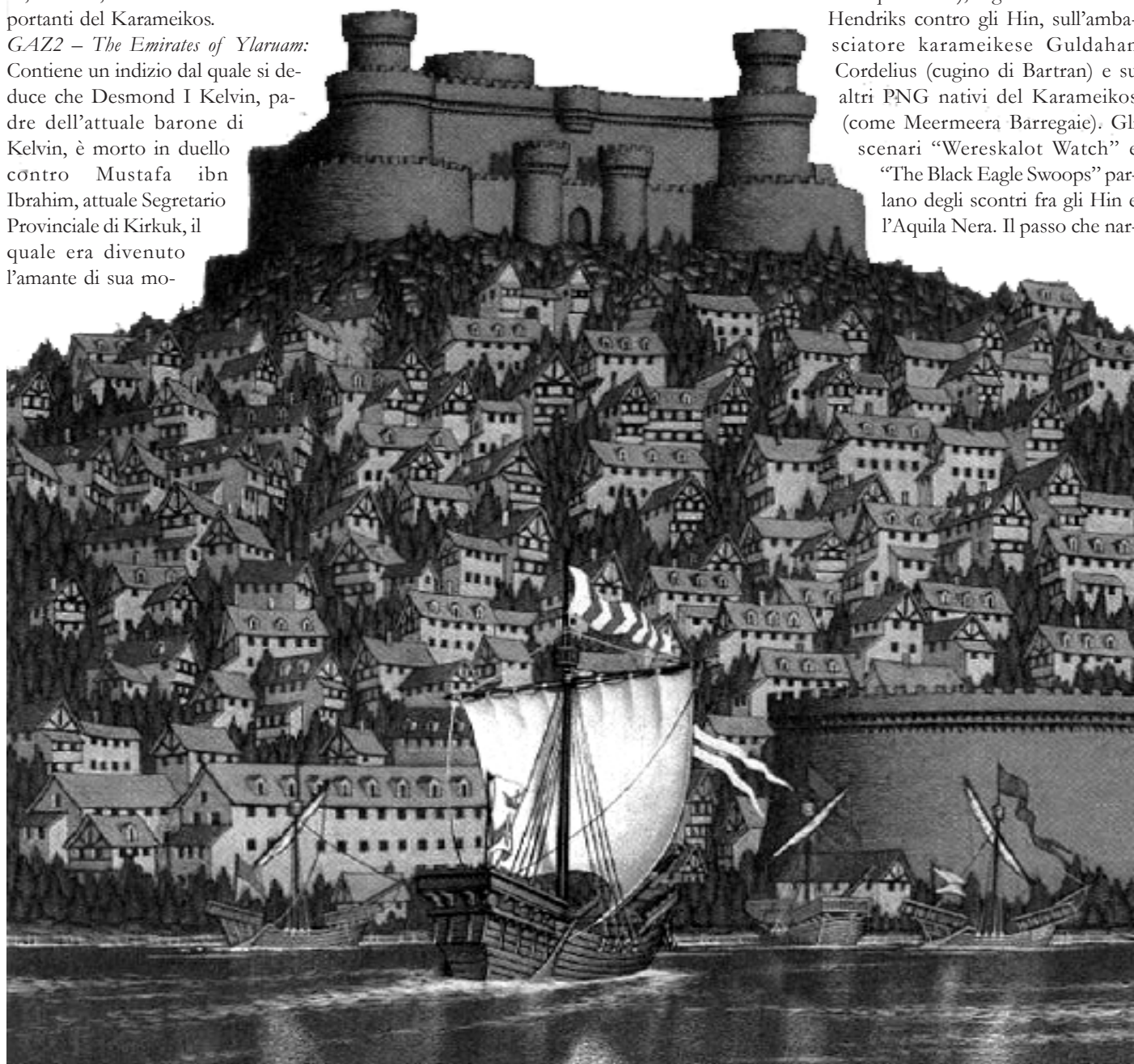
GAZ4 – The Kingdom of Ierendi: Include informazioni sulle navi della flotta karameikese, sui porti del Karameikos e presenta il cugino di Bargle, che lavora come investigatore privato nella capitale.

GAZ5 – The Elves of Alfheim: Contiene informazioni sulla vita elfica e sull'origine dei Callarii; inoltre presenta il quartiere

karameikese di Città d'Alfheim, con l'ambasciatore e rappresentante commerciale Sergei Pyotev e Boris Toccabirra, a proposito del quale si menziona il villaggio di Knosht, situato nelle colline ad est di La Soglia. Contiene anche il punto di vista di un mercante karameikese sull'Alfheim e sugli elfi.

GAZ6 – The Dwarves of Rockhome: Presenta l'ambasciatore karameikese in Casa di Roccia, Constans Hyraksos (nipote di Lucius) e Irena Piotrev (ex studentessa presso Teldon, emigrata nel paese dei nani).

GAZ8 – The Five Shires: Contiene informazioni sugli halfling karameikesi, sui rapporti delle Cinque Contee col granducato (e con l'Aquila Nera), sugli attacchi di von Hendriks contro gli Hin, sull'ambasciatore karameikese Guldahan Cordelius (cugino di Bartran) e su altri PNG nativi del Karameikos (come Meermeera Barregaie). Gli scenari "Wereskalot Watch" e "The Black Eagle Swoops" parlano degli scontri fra gli Hin e l'Aquila Nera. Il passo che nar-



ra la leggenda di Nob Nar, oltretutto, racconta l'amore di questo hin per la figlia del "folle barone traladarano Ulstagh di Halag (circa 612 DI)", Navrilstar.

GAZ9 – The Minrotbad Guilds: Contiene informazioni sul commercio marittimo di Specularum e presenta Harmon Caetros, agente portuale delle gilde a Specularum. Un paio di racconti circa le gilde riguardano inoltre personaggi karameikesi.

GAZ10 – The Orcs of Thar: Include informazioni circa le etnie e le abitudini di svariati umanoidi, chiarendo l'origine di quelli che si trovano nel Karameikos.

GAZ11 – The Republic of Darokin: Aggiunge dettagli storici (l'origine traldar dei primi abitanti del Darokin, l'espansione del regno darokiniano in Traladara), informazioni sulla consistenza della missione del CDD a Specularum, conferma l'origine traladarana degli abitanti di Armstead. L'avventura "The Eagle's Talons" ha a che fare con l'Aquila Nera e Bargle. Vengono introdotti anche Davon Mendel, un mercante di Specularum che descrive il Darokin, e informazioni riguardanti il commercio via terra di Specularum e Kelvin.

Joshuan's Almanac & Book of Facts: Oltre ad una sommaria descrizione del Karameikos, della sua famiglia reale e degli eventi del 1013 DI, il modulo introduce il piccolo villaggio di Irenke, situato a nord-ovest di Penhaligon, ed alcuni dettagli vari sul Karameikos (botteghe, locande, PNG, folclore ed usanze).

Karameikos – Kingdom of Adventure boxed set: Una revisione del GAZ1 alla luce di WoI e dei PWAs, ambientata nel 1013 DI. Fra le novità importanti vi sono descrizioni più accurate di alcuni PNG noti (governanti di comunità e feudi minori), qualche PNG nuovo, descrizioni più accurate di alcune comunità, l'introduzione del nuovo feudo di Vandevicisny – governato da Gustav Vandevic e situato a sud-est della Baronia dell'Aquila Nera – e qualche nota storica (nomi di antichi sovrani traladarani, data di arrivo degli gnomi nel Karameikos), araldica (stemmi familiari) e genealogica (alberi genealogici delle famiglie più importanti) di rilievo. Le due avventure presentano inoltre qualche ulteriore dettaglio su La Soglia (compreso un covo dell'Anello d'Acciaio situato sotto la città e collegato ad antichi resti nithiani) ed il villaggio di Fonti di Eltan

(situato a nord-est di La Soglia) ed i suoi dintorni.

Hail the Heroes: L'avventura è ambientata in Karameikos, e fornisce dettagli aggiuntivi su antichi villaggi nei pressi di La Soglia e sul Tempio dello Scudo, fondato nel Periodo del Signore dei Draghi.

Hollow World boxed set: Descrive in dettaglio la storia antica e le usanze dei Traldar, antenati dei Traladarani.

M1 – Into the Maelstrom: Una dei PG pregenerati del modulo, Claransa 'la Veggente', è originaria del Karameikos.

M2 – Vengeance of Alphaks: Una dei PG pregenerati del modulo, Lucci Dhay, è originaria del Karameikos.

M5 – Talons of Night: Due PG pregenerati di quest'avventura, Kavva Lindenelm e Shebb Woolsey, sono nativi del Karameikos; il background di Shebb evidenzia che la città di Kelvin esisteva già prima dell'arrivo del barone Desmond I, almeno fin dall'800 DI, mentre quello di Kavva conferma la presenza di un piccolo clan elfico nei Boschi di Achelos.

Night of the Vampire: Descrive in dettaglio la storia ed il maniero dei Vandevic, signori di Vandevicisny, e presenta i membri di alcuni nuovi clan terrieri traladarani della zona circostante.

PC1 – Tall Tales of the Wee Folk: Specifica la presenza delle razze silvane e fatate nel granducato, fornendo dettagli su di esse.

PC2 – Top Ballista! Descrive le faenare e le arpie presenti anche nel Karameikos; inoltre le tre avventure "Tabi Hunt?", "Scream of Terror" e "Crash Landing" sono tutte ambientate nel Karameikos. Nella prima di esse figurano antiche rovine traladarane lungo il corso superiore del fiume Rugalov.

PC3 – The Sea People: Introduce la civiltà antica dei Taymora, i cui superstiti, fusi coi Nithiani, hanno originato la cultura traldar.

PC4 – Night Howlers: Descrive in dettaglio i licantropi, presenti anche nel Karameikos.

Penhaligon Trilogy: Questa serie di tre romanzi (*The Tainted Sword*, *The Dragon's Tomb* e *The Fall of Magic*) di D. J. Heinrich è ambientata nel Karameikos e descrive la storia di una magica spada e di una lotta contro i draghi.

Poor Wizard's Almanac & Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria del Karameikos, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1010 DI,

compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac & Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria del Karameikos, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac & Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria del Karameikos, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno. Menziona il villaggio Callarii di Callanya, situato nella parte occidentale della Foresta di Dymrak.

Red Steel boxed set: Contiene informazioni sulla migrazione traladariana del 450 DI, all'origine della fondazione delle città-stato del Golfo di Hule.

Rules Cyclopedica: Contiene alcune mappe del Karameikos e una sommaria descrizione del granducato.

Trail Maps I – The Western Countries: Contiene una mappa del Karameikos ed informazioni varie sul granducato (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

Trail Maps II – The Eastern Countries: Contiene informazioni varie sul granducato (politica, demografia, malattie, università).

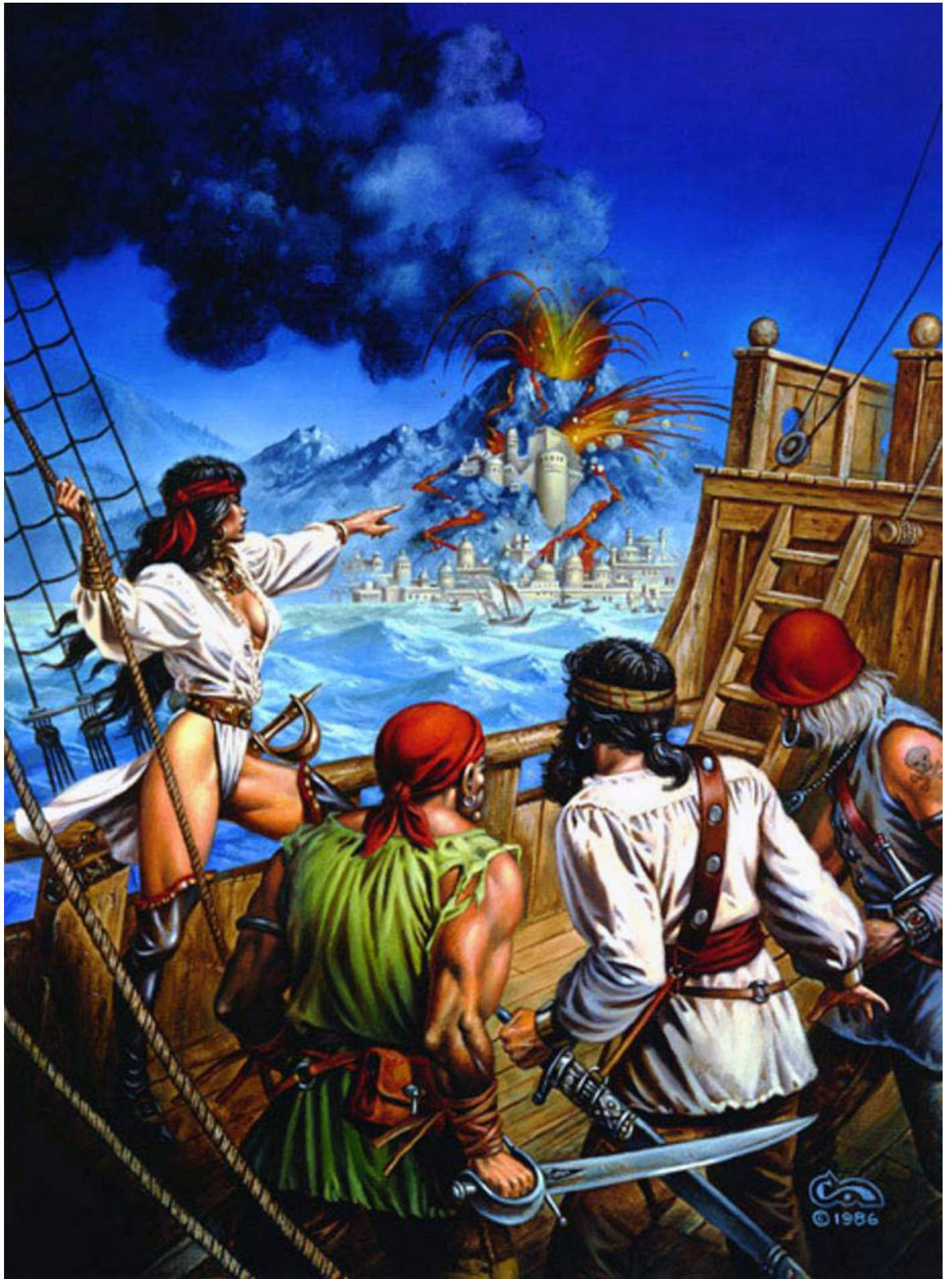
Wrath of the Immortals boxed set: Contiene informazioni sugli Immortali adorati anche in Karameikos e descrive gli eventi del 1004-1009 DI.

X1 – The Isle of Dread: Contiene una brevissima descrizione del granducato.

X10 – Red Arrow, Black Shield: Contiene informazioni sulle forze militari del Karameikos e sullo scontro fra il granduca e Ludwig von Hendriks; mostra inoltre la posizione diplomatica del granducato al tempo della guerra del Maestro di Hule contro il Darokin.

X12 – Skarda's Mirror: L'avventura parla del tentativo del mago Skarda di impadronirsi del granducato; il modulo descrive la Residenza di Caccia di Stefan III, situata ad ovest di Sulescu, e la rocca degli Antonic, signori di La Frontiera, aggiungendo dettagli sulla loro famiglia. Viene menzionato anche il villaggio di Lunn, situato pochi chilometri a nord-est di Kelvin, scomparso per opera di Skarda diciannove anni fa.

XS1 – Lathan's Gold: Aggiunge dettagli su Specularum e sulle estorsioni di Ludwig von Hendriks.



© 1986

Mare del Terrore

Superficie: 47.350 kmq (come la somma delle attuali Sicilia e Sardegna); non sono incluse in questo prospetto le isole che rientrano nei confini di altre nazioni del Mondo Conosciuto, quali le Ierendi, il Minrothad, le Cinque Contee, Thyatis e le Terre degli Atruaghin.

Popolazione: 77.800 ab. (54% umani, 12,2% phanaton, 7,2% trogloditi, 5,8% lucertoloidi, 3,9% bugbear, 3,2% aranea, 3,2% mezzorchi, 2,6% ogre, 1,9% rakasta, 1,3% neanderthal, 1,3% troll, 1% gargolle, 2,4% altri).

Densità: 1,6 ab./kmq.

CENNI storici

Col termine Mare del Terrore, gli abitanti del Mondo Conosciuto indicano il vasto mare aperto che si estende dalle acque in cui affiorano gli arcipelaghi delle Ierendi e del Minrothad, fino alla Davania. Questo mare è punteggiato da moltissime isolette e da alcuni arcipelaghi di dimensioni più rilevanti, come quello di Thanegioth. Sebbene la dimensione della maggior parte di queste isole sia pressoché irrisoria, esse sono abitate sin dai tempi più antichi. Un tratto comune di questi arcipelaghi è sempre stato quello di rappresentare un forte punto di contatto fra le razze terrestri e quelle subacquee.

La prima civiltà a sorgere in questa regione fu quella dei kopru, che aveva il suo fulcro nell'arcipelago di Thanegioth (2700 PI), dove le calde correnti di lava sotterranea riscaldavano le loro dimore. Nel giro di due secoli, essi estesero il loro "impero" a buona parte del Mare del Terrore sfruttando le loro capacità di dominio mentale. Quando le tribù neathar antenate dei Makai cominciarono la loro lenta migrazione dalla Davania verso il Mondo Conosciuto, colonizzando atollo dopo atollo (2500 PI), le tribù stanziate nelle isole di Thanegioth ed in quelle limitrofe caddero ben presto sotto il dominio dei kopru. Per secoli la civiltà dei kopru prosperò indisturbata, servita dai suoi schiavi umani, finché la migrazione di tribù tanagoro dalla Penisola del Serpente non turbò tale situazione (2100 PI); più agguerriti dei loro cugini Makai, questi umani cominciarono a combattere contro i kopru, dando inizio ad una serie di guerre.

Gli sconvolgimenti tellurici iniziati con l'esplosione della Caldera di Kikianu (2000 PI) e conclusisi con la formazione degli arcipelaghi delle Ierendi e di Minrothad (1700 PI) distrussero gran parte degli insediamenti kopru, segnando il declino della loro civiltà, che sopravvisse forte solo nell'Isola del Terrore, dove era riuscita ancora a tenere tribù makai sotto il proprio giogo. L'immigrazione dei marinidi nel Mare del Terrore e la formazione del loro Regno di Twaelar (1720 PI) fu un altro elemento che accelerò il declino dei kopru, segnando il passaggio del dominio dei mari attorno a Thanegioth nelle mani dei marinidi.

Quel poco che restava ai kopru sull'Isola del Terrore fu messo in crisi dall'arrivo improvviso di clan di elfi bruni nell'isola di Alvar (questi clan erano fuggiti dalle Terre Alte nel 1700 PI grazie al *Ponte Arcobaleno*); questi elfi si allearono coi Tanagoro contro i kopru, che nel giro di un secolo vennero definitivamente sconfitti (1600 PI) e si ritirarono nelle zone centrali dell'Isola del Terrore, continuando a dominare i loro schiavi makai. I Tanagoro che abitavano l'Isola del Terrore sud-orientale eressero un grande muro per difendersi dagli attacchi di questi Makai.

Nel 1500 PI l'arrivo di un essere tremendo, un ancestrale e gigantesco mostro marino chiamato il Behemoth, sconvolse nuovamente il Mare del Terrore. Le ultime vestigia della civiltà kopru vennero distrutte, i pochi superstiti si ritirarono negli abissi marini o nell'altopiano centrale dell'Isola del Terrore, accompagnati da alcuni schiavi makai. Per evitare che il Behemoth imponesse ai Twaelar ed alle altre civiltà del Mare del Terrore la fine che aveva fatto fare ai kopru, i marinidi del Twaelar approntarono un incantesimo di terribile potenza, che pose il mostro in letargo, salvando temporaneamente il loro regno. Passarono cinque secoli ed il Behemoth si svegliò di nuovo (1000 PI) in concomitanza dell'attraversamento del Mare del Terrore da parte di esuli traldar in fuga dalla loro patria devastata dagli gnoll (sarebbero divenuti gli antenati dei Mileniani della Davania) e dei Nithiani (intenti a fondare una colonia sulla costa davaniana); dopo aver arrecato morte fra questi due popoli,

esso scomparve misteriosamente come era apparso.

Senza più il giogo dei kopru e con l'aiuto degli elfi bruni di Alvar, i Tanagoro ed i Makai si unirono in una federazione tribale comprendente la maggior parte delle tribù dell'arcipelago di Thanegioth, che sviluppò una civiltà avanzata sia culturalmente che tecnicamente (800 PI); essa purtroppo cadde in declino e scomparve in seguito alle nuove devastazioni causate dal ritorno del Behemoth (400-250 PI), il quale dopo anni di terrore scomparve ancora una volta per non tornare mai più. Tanagoro e Makai ritornarono alla vita primitiva di cacciatori e raccoglitori.

Una nuova migrazione proveniente dal sud colpì Alvar verso il 600 PI; essa era costituita da tribù kerendane intente a migrare dalla Davania verso il Mondo Conosciuto per evitare di essere sottomesse dall'Impero Mileniano. Gli elfi ospitarono alcune di queste tribù, che acquisirono ben presto molti tratti caratteristici della cultura elfica, divenendo gli Ispani; grazie alla loro maggiore perizia, queste due culture che convivevano in Alvar si salvarono dalla furia del Behemoth ritirandosi dalle coste, e ripresero a vivere normalmente una volta che il mostro se ne fu andato.

Le altre isolette del Mare del Terrore, comprese fra l'arcipelago di Thanegioth e le Ierendi ed il Minrothad, restarono scarsamente abitate da tribù makai e tanagoro. Uno di questi arcipelaghi orientali venne colonizzato da un gruppo di maghi nithiani, desiderosi di costruire un paradiso di svago e piacere (750 PI); questi maghi importarono schiavi tanagoro ed orchi in queste isole, favorendone l'unione per avere a disposizione una razza di servitori forti ma più docili degli umanoidi. La ribellione di questi mezzorchi – i Kara-kara – segnò la fine di questi Nithiani in concomitanza con la caduta del loro impero (500 PI); la più grande di queste isole divenne nota come Teki-nura-ria (la "Montagna della Morte"), ed i suoi abitanti mezzorchi acquisirono fama di predoni e pirati.

Nelle acque del Mare Assolato (come chiamano le razze subacquee la zona settentrionale del Mare del Terrore) erano giunti clan di elfi subacquei, gli Aquarendi, fin dal 2050

PI; essi avevano stabilito buoni rapporti con i clan di elfi silvani e del mare che abitavano l'Alfeisle ed in seguito coi marinidi giunti dal sud (1720 PI). Verso il 200 PI essi accolsero come loro vicini anche i tritoni, in fuga dalle guerre coi pesci-diavolo in mari lontani, i quali fondarono il Regno di Sottomarinia.

Dopo secoli di tranquillità, la tragedia della diffusione del vampirismo e della licanthropia colpì anche il Mare del Terrore (410 DI); particolarmente virulenta fu l'epidemia che colpì il Mare Assolato, causando il panico nella Sottomarinia. La situazione fu aggravata dalla Grande Invasione Abissale (430-438 DI), scatenata dai kraken e respinta miracolosamente grazie all'alleanza di tutte le razze del Mare Assolato. Il problema della licanthropia venne in seguito risolto col massacro di tutti gli infetti, un evento sanguinoso che i licanthropi ricordano come la Notte dei Lunghi Coltelli (443-445 DI), che ebbe luogo in concomitanza con la famosa Purga d'Argento avvenuta nel Minrothad.

Ritenendo il dominio thyatiano una garanzia contro i disordini ed altre eventuali diffusioni della licanthropia, i tritoni della Sottomarinia si allearono con Thyatis e parteciparono in seguito alle campagne espansionistiche dell'impero dirette verso l'arcipelago delle Ierendi. Pur combattendo a fianco dei Thyatiani, i tritoni non riuscirono ad avere la meglio contro i marinidi che abitavano le acque attorno alle Ierendi, e furono infine sconfitti dopo diverse guerre (l'ultima delle quali, avvenuta nel 713 DI, ha segnato il tramonto definitivo dell'alleanza fra Thyatis ed i tritoni). Per tutelarsi, le tribù dei marinidi nomadi firmarono un trattato di alleanza permanente col Regno di Ierendi nel 748 DI, trattato che perdura tutt'oggi.

In Alvar, già dal 200 DI si erano cominciati a manifestare alcuni attriti fra le frange estremiste degli Ispani – dedite quasi fanaticamente alla loro particolare religione – e gli elfi bruni. Col passare dei secoli molti Ispani cominciarono a guardare con favore ai loro vicini thyatiani ed al loro impero, che alla fine del VII sec. DI si mosse per impadronirsi di Alvar. Gli elfi bruni, che avevano già scoperto che la loro antica pa-

tria nelle Terre Alte era di nuovo abitabile, vi emigrarono grazie al *Ponte Arcobaleno* nel 695 DI, portando con sé solo alcuni clan ispani a loro fedeli. I Thyatiani sfruttarono in modo brutale le risorse di Alvar, immiserendola e causando l'emigrazione nel loro impero di quasi tutti i residenti ispani. Alla fine abbandonarono del tutto il possesso dell'isola nell'899 DI.

Negli ultimi secoli il Mare Assolato è stato turbato dall'arrivo degli antichi nemici dei tritoni, i pesci-diavolo (circa 750 DI), che hanno iniziato una serie di guerre contro la Sottomarinia e le altre razze subacquee (800-920 DI), poi terminata per la stanchezza dei contendenti. Non sono mancati nemmeno i problemi con le razze della superficie: i Minrothaddani si sono scontrati sanguinosamente con gli kna (880 DI) per im-

Twaelar, tanto che alla fine sono state costrette a rinunciare ai loro piani.

Per decenni dopo questa guerra le isolette del Mare del Terrore e l'arcipelago di Thanegioth sono stati dimenticati. Solo le esplorazioni di Rory Barbarosa (970 DI) hanno contribuito a suscitare nuovamente interesse per questi luoghi; l'Impero Thyatiano, grazie a tali esplorazioni, si è imbarcato nella conquista della Davania settentrionale (990 DI). Così, mentre sulla superficie del Mare del Terrore si sta inaugurando un periodo di nuovi viaggi e scoperte, sotto le onde i popoli vivono in un perpetuo stato di guerra contro i pesci-diavolo (riniziata nel 979 DI) e nel terrore di una nuova diffusione della licanthropia.

Distribuzione della popolazione

Il Mare del Terrore ospita alcuni arcipelaghi più grandi e molte isolette ed atolli più piccoli. Alcune di queste isole sono di grandi dimensioni, ed ospitano un numero considerevole di abitanti; altre sono poco più che minuscoli atolli vulcanici. La maggior parte delle isole più grandi ha ricevuto un nome dai suoi esploratori o dai suoi abitanti, ma alcune hanno un'importanza così trascurabile da essere a malapena considerate sulle mappe.

Di seguito sono elencati i gruppi di isole che si trovano nel Mare del Terrore, fuori dai confini rivendicati dalle nazioni del Mondo Conosciuto; data la loro relativa diversità, si è provveduto a fornire una descrizione sommaria di ciascuna di esse. Per lo stesso motivo i paragrafi che illustrano il dettaglio degli abitanti e la fauna e le razze minori sono stati divisi in parti, ognuna relativa ad un gruppo di isole. La voce 'Centri urbani' risulta mancante in molti di essi in quanto in tali zone non esistono insediamenti noti di dimensioni considerevoli.

Isole ed atolli settentrionali

Questa categoria comprende tutte le isole situate fra l'Arcipelago di Thanegioth e le isole Ierendi e del Minrothad.

Atollo delle Termiti: superficie 259 kmq; 440 ab.; densità 1,7 ab./kmq. Si tratta di un atollo corallino abitato dai Makai, le cui ac-



porre il loro monopolio sul commercio all'interno delle loro acque. Nell'899 DI il Regno di Ierendi e le Gilde di Minrothad, approfittando dell'abbandono thyatiano di Alvar, hanno dato inizio all'espansione verso gli atolli del Mare del Terrore; ciò ha scatenato la Guerra dell'Acquapopolo (906-914 DI) quando le due potenze sono giunte a scontrarsi con gli interessi del Regno di

que sono infestate da voraci termiti d'acqua salata che attaccano gli scafi delle navi alla fonda.

Isola degli Insetti: superficie 129 kmq; 220 ab.; densità 1,7 ab./kmq. Isola subtropicale all'apparenza normale ed abitata da tribù makai, ma in realtà infestata da insetti e vermi; è possibile che il cibo raccolto sull'isola contenga le uova di molti di questi parassiti, che, schiudendosi durante il viaggio, possono distruggere anche l'intera scorta alimentare di un equipaggio incauto.

Isola dei Tifoni: superficie 118 km; 0 ab.; densità 0 ab./kmq. Questa grossa isola vulcanica è evitata da decenni dai naviganti a causa dei tifoni e delle bufere che spesso compaiono attorno ad essa, risucchiando le imbarcazioni; sfortunatamente si trova sulla rotta compiuta dalle navi delle gilde di Minrothad per recarsi verso ovest evitando le acque ierendiane. Quel che non è noto è che l'isola, oltre a svariati ciclopi, ospita la dimora di Jord, un gigante delle tempeste.

Isola del Ragno: superficie 388 kmq; 660 ab.; densità 1,7 ab./kmq. Questa isola è ancora abitata da tribù tanagoro. Al centro di essa si trova il Tempio Perduto di Araknee, un'antica struttura in pietra dalla pianta a forma di ragno; l'edificio fu costruito in tempi antichi dai Tanagoro in onore di Korotiku, forse al tempo dell'apogeo della cultura delle isole di Thanegioth. Le leggende relative a questo tempio spingono ancor oggi missionari devoti a Korotiku a recarsi alla ricerca del sito sacro.

Isola Senza Nome: superficie 194 kmq; 30 ab.; densità 0,2 ab./kmq. Questa isola è poco più che un grosso banco di sabbia sulla quale crescono poche piante commestibili, che un tempo era abitata dai Makai. Oggi è disabitata e spesso viene usata come rifugio dai pirati. Fatto ignoto ai più, l'isola è sacra agli squaloidi, che la conoscono col nome di Isola delle Pelli Secche.

Isolotti delle Tre Sorelle: superficie 647 kmq; 70 ab.; densità 0,1 ab./kmq. Questo piccolo arcipelago di tre isolette è separato dal resto del Mare del Terrore dalla Barriera dei Denti di Drago, una lunga barriera corallina che corre in direzione nord-sud poco più ad oriente di queste isole. Le isole erano un tempo abitate dai Tanagoro, ma adesso essi sono quasi scomparsi e le isole sono divenute la dimora delle Tre Sorelle del Mare (ognuna delle quali governa presumibilmente un'isola), entità misteriose – forse di natura fatata – che non si mostrano mai, preferendo manifestarsi assu-

mendo il controllo di altre creature e parlando attraverso di esse. Le Tre Sorelle sono note da molto tempo ai naviganti; esse non gradiscono le visite prolungate sulle loro isole, e si offrono di teletrasportare in qualsiasi punto di Mystara coloro che hanno fatto naufragio sulle loro isole, sacrificando la loro nave alla Barriera dei Denti di Drago.

Isolotto degli Scheletri: superficie 192 kmq; 0 ab.; densità 0 ab./kmq. Anche quest'isola si trova ad est della Barriera dei Denti di Drago. In passato quest'isola era abitata dai Tanagoro, e successivamente si trovò al centro della Guerra dell'Acquapopolo (906-14 DD); i marinidi di Twaelar, nella battaglia finale e più drammatica della guerra, circondarono le forze minrothaddane ed i loro alleati al centro dell'isola e le sterminarono. Esiste ancora un vasto campo di battaglia, cosparso di migliaia di ossa, armi e armature, a testimonianza dell'evento – che è narrato in molti racconti ancor oggi nel Mondo Conosciuto.

La Montagna Infuocata: superficie 323 kmq; 550 ab.; densità 1,7 ab./kmq. si tratta di un'isola dominata da una montagna vulcanica, che emette vapori velenosi. A causa delle sostanze tossiche esalate dalle bocche vulcaniche, sulla cima dell'isola non cresce assolutamente nulla, mentre la zona vicina alla costa è coperta di vegetazione tropicale ed è abitata da tribù makai. La navigazione nei dintorni è resa molto pericolosa a causa dei repentini cambiamenti del vento, che possono spostare in modo imprevedibile la zona interessata dai vapori. A volte le colate laviche di questo vulcano sono composte da oro grezzo fuso, che si solidifica in grossi grumi (una caratteristica che ha generato la leggenda della "montagna d'oro").

Roccia dei Pirati: superficie 127 kmq; 140 ab.; densità 1,1 ab./kmq. Si tratta di un'isola utilizzata storicamente dai pirati, che per secoli l'hanno usata come covo per nascondervi il bottino. Mano a mano che i veri gruppi di pirati venivano eliminati o le loro navi affondavano nelle tempeste, l'isola è rimasta abbandonata, spesso per lunghi periodi, i suoi tesori dimenticati. Essa è abbastanza inospitale e non è in grado di fornire risorse a chi vi faccia scalo. Un tempo era abitata dai Tanagoro, che via via sono stati trasportati come schiavi in altri luoghi; oggi ne restano solo piccoli gruppi.

Altri atolli minori: superficie 160 kmq; 290 ab.; densità 1,8 ab./kmq. Le acque a sud del regno delle Ierendi e delle gilde del

Minrothad sono cosparse di numerose isolette minori, poco più che semplici scali per le navi mercantili o rifugi per i pirati; esse sono abitate da indigeni Makai affini a quelli che popolano le Ierendi. Le più famose di queste isole sono quelle note col nome di Scogli di Aleea (a sud-ovest dell'isola di Ierendi, una serie di isole situate nel mezzo di una zona di scogli affioranti e pericolosi per le imbarcazioni) e di Isola dei Roc (un'isolotto posto a sud-est dell'isola di Aloysius, famoso come luogo dove nidificano i grandi rapaci da cui prende il nome).

Vulcani emersi: superficie 4 kmq; 0 ab.; densità 0 ab./kmq. La zona settentrionale del Mare del Terrore è teatro di intense attività sismiche anche sotto le onde; alcuni di questi vulcani sottomarini in vari periodi sono affiorati, creando piccoli atolli, o sprofondati nel corso dei secoli. Attualmente, almeno due isolotti vulcanici si trovano a sud del confine ierendiano: lo Sguardo del Drago ed il Bagliore del Diavolo. Altri tre piccoli coni vulcanici sono emersi nel 940 DI circa 75 chilometri a sud dell'isola di Aloysius, ma la loro altitudine sopra le onde non supera i 9 metri.

Tutte le isole del Mare del Terrore settentrionale – tranne quelle apertamente pericolose – sono usate più o meno frequentemente come scali o rifugio da mercanti e pirati. Alcune di esse mantengono ancora parte della popolazione indigena che le abitava secoli e secoli addietro, ma altre sono disabitate a causa della tratta degli schiavi o delle guerre (la densità media è bassa – 1,6 ab./kmq). Com'è ovvio, le risorse delle isole non permettono il sostentamento di centri urbani di qualsivoglia natura. Dato il rinnovato interesse per il Mare del Terrore da parte delle potenze mercantili del Mondo Conosciuto negli ultimi dieci anni, è possibile che alcune di queste isole – sufficientemente lontane dal regno di Twaelar – finiscano presto nell'orbita di Thyatis, delle Ierendi o del Minrothad.

Centri urbani:

Non vi sono insediamenti che superino la dimensione di un minuscolo villaggio in queste isole.

Abitanti:

Umani: Le etnie umane dei Makai (63,8%) e dei Tanagoro (31,9%) che anticamente furono le prime a posare il piede su queste isole ancor oggi vi abitano, seppur in numero considerevolmente ridotto, assieme a

gruppi di pirati di passaggio (2.400 ab.). Entrambi questi popoli sono divisi in piccoli clan e tribù, ed i loro villaggi vivono in genere in pace, dividendosi le perlopiù scarse risorse delle isole – e disperatamente cercando di respingere i saltuari attacchi di pirati e schiavisti. In ogni dato momento, poche decine di pirati (4,3%, equipaggi appartenenti alle più svariate etnie del Mondo Conosciuto – ma perlopiù di origine ierendiana, hin, minrothaddana e thyatiana) si trovano sparsi per queste isole.

Fauna e razze minori

Aberrazioni: Nei fondali marini di questa zona del Mare del Terrore vengono talvolta avvistati pericolosi beholder acquatici.

Animali: Piccole mandrie di pecore e capre, forse importate anticamente, abitano le isole. Lucertole giganti di svariato tipo e pericolosi serpenti velenosi sono frequenti sia sulle isole più aride che su quelle più rigogliose. Nelle acque sono frequenti i cavallucci di mare giganti, gli squali (soprattutto mako, toro e bianchi), le mante (normali e giganti), gli storioni giganti, le tracine giganti, i salmoni giganti, le anguille elettriche (normali e giganti) ed i serpenti di mare (sia normali che giganti); capodogli, delfini, orche e narvali sono anch'essi abbastanza comuni. Rari, ma molto pericolosi, sono invece i polpi ed i calamari giganti. Tipico di questa regione è infine il gargantua (da non confondere col ben noto mago pazzo), una specie di pesce gigante simile alla carpa.

Bestie magiche: Stormi di uccelli stigei infestano la maggior parte di queste isolette. Su alcune isole si trovano esemplari di molossi instabili, forse importativi in tempi antichi. Nelle isole più elevate nidificano esemplari di temuti roc, che talvolta rappresentano un grave e serio pericolo anche per le rotte mercantili. La grande fossa de L'Abisso è nota per essere rifugio dei potenti e malvagi kraken.

Costrutti: I maghi tritoni spesso si servono dei resti degli annegati e dei morti in mare per creare golem scheletrici; spesso costruiscono anche statue animate (in genere di cristallo). Altri costrutti (si dice addirittura golem d'ambra o di bronzo) possono essere trovati nelle rovine sommerse delle città taimora.

Draghi: Sulle isole più rocciose nidificano pericolose idre volanti, che non di rado attaccano le navi che si avvicinano troppo alle loro tane. Le acque albergano esemplari di idre marine, mentre le rare testuggini

dragone sono il terrore di queste acque.

Esterni: L'intensa attività vulcanica di molte isole ha favorito la presenza in esse delle salamandre del fuoco; questi malefici esseri talvolta riescono a soggiogare clan e tribù umani, divenendo piccoli signorotti di qualche isola. Numerosi tritoni che non sono sudditi della Sottomarinia vivono in queste acque; molti di loro abitano la città sommersa di Suthus, in territorio squaloide. Infine, si dice che nelle profondità de L'Abisso, asservite ai kraken, riposino potenti ed astiose entità elementali dell'acqua, in attesa del loro risveglio...

Giganti: Così come il resto delle isole del Mare del Terrore, questi atolli sono famosi per la presenza di ciclopi; questi potenti ma poco intelligenti esseri solitari vivono perlopiù come pastori, ma talvolta sottomettono per generazioni le tribù o i clan umani. Le zone subacquee sono frequentate invece da giganti del mare e giganti delle tempeste.

Melme: Nei mari possono essere incontrate facilmente meduse giganti, sia della specie predatrice che della specie caravella ierendiana; un altro pericolo di queste acque è rappresentato dalle specie marine di fanghiglia verde, melma grigia e protoplasma nero.

Mutaforma: Nonostante gli effetti della purga operata contro i licantropi secoli fa, continuano ad annidarsi esemplari di squali mannari nelle acque del Mare del Terrore; si vocifera che la ricomparsa della licantropia in queste acque sia dovuta ai pesci-diavolo.

Non-morti: I fondali marini sono pieni di gente annegata, che ora infesta le acque sotto forma di spettri, necrospettri o presenze; molti vengono riportati alla vita dai pesci-diavolo come scheletri o zombi, per servire i loro oscuri propositi. Nelle rovine di antiche città sommerse talvolta si annidano i pericolosi vampiri degli abissi, i velya.

Parasiti: Gli sciami d'insetti sono frequenti sulle isole meno aride; ben più pericolosi sono gli esemplari di rhagodesse che attaccano qualunque cosa si muova. Molte zone marine sono infestate dai granchi giganti e dalle termiti d'acqua salata.

Umanoidi: Le acque settentrionali di questa zona di mare sono il terreno di transito dei marinidi nomadi.

Umanoidi mostruosi: Piccoli gruppi di arpie nidificano sulle isole più rocciose, spesso attaccando gli indigeni umani delle isole o i malcapitati che si spingono vicino alle loro tane. Nelle acque più profonde abitano in-

vece gli squaloidi, mentre la fossa oceanica nota come L'Abisso è la dimora dei pesci-diavolo. Nella parte occidentale del Mare del Terrore dimorano le tribù degli uomini-granchio.

Arcipelago dei Kara-kara

Questo arcipelago comprende il gruppo di isole situato a sud-est del territorio metropolitano di Thyatis; esse sono caratterizzate dalla comune presenza dei Kara-kara.

Isolotto Orientale: superficie 130 kmq; 840 ab.; densità 6,5 ab./kmq. Questa rigogliosa isola subtropicale è la più distante da Teki-nura-ria e pertanto la meno abitata dai Kara-kara. Non essendo protetta dai temuti kal-muru, viene anche usata frequentemente come scalo mercantile.

Teki-nura-ria: superficie 20 kmq; 500 ab.; densità 25 ab./kmq. Quest'isola è la più piccola dell'arcipelago, ma è il cuore della cultura dei Kara-kara, una razza di mezzorchi nata quasi duemila anni fa dall'unione di orchi e Tanagoro operata dai Nithiani che allora abitavano queste isole. Antiche strutture risalenti all'epoca nithiana adornano ancora i recessi di quest'isola, piena di giungle. Questo luogo è il più densamente popolato dai Kara-kara e pressoché impossibile da raggiungere a causa della presenza dei kal-muru da essi evocati.

Altre isole dell'arcipelago: superficie 195 kmq; 1.160 ab.; densità 6 ab./kmq. Altre tre isole costituiscono l'arcipelago ed esse sono parimenti ricoperte di vegetazione tropicale ed abitate da tribù di Kara-kara. Sebbene la protezione dei kal-muru su di esse non sia così assidua come su Teki-nura-ria, è frequente abbastanza da scoraggiare l'approdo ad ogni eventuale nave che si spinga troppo vicina alle loro acque.

Queste isole sono densamente abitate dai Kara-kara (la densità è pari a 7,2 ab./kmq) e da ogni sorta di creature dei climi caldi. Sebbene alcuni villaggi dei Kara-kara possano essere abbastanza grandi, essi non sono catalogabili come centri urbani.

Centri urbani:

Non vi sono insediamenti che superino la dimensione di un minuscolo villaggio in queste isole.

Abitanti:

Mezzorchi: La peculiare razza di mezzorchi già descritti, i Kara-kara (2.500 ab.), abita questo arcipelago. Grazie alla protezione offerta alle loro isole dai kal-muru

le loro tribù – che contano solitamente 100-300 membri ciascuna – sono riuscite a rimanere indipendenti nonostante la vicinanza di potenti avversari, quali l'Impero Thyatiano. Sulle loro rapide canoe, i Kara-kara non esitano ad attaccare le navi solitarie che passano vicine al loro arcipelago e talvolta persino le coste delle isole vicine.

Fauna e razze minori

Animali: L'arcipelago dei Kara-kara, occupato da rigogliose foreste tropicali, ospita una notevole varietà di animali, molti dei quali assai pericolosi. Fra le specie meno pericolose ci sono il facocero, una varietà tropicale del cinghiale, ed il vegetariano scimmione bianco. Le giungle sono abitate da rettili quali camaleonti cornuti giganti e gechi giganti, mentre nelle zone paludose e vicino alle coste pullulano i coccodrilli ed i rospi giganti. Altro vero pericolo sono i numerosissimi serpenti, quali i pitoni delle rocce, i cobra sputatori, le vipere butterate ed i serpenti a sonagli giganti.

Bestie magiche: Come su molte altre isole del Mare del Terrore, anche in questo arcipelago gli uccelli stigei sono una minaccia costante. Le pantere distorcanti si annidano invece nelle giungle più recondite.

Costrutti: La presenza degli antichi maghi nithiani in questo arcipelago ha lasciato in zona diversi esemplari di costrutti risalenti a quell'epoca antica, quali golem di legno, golem scheletrici, juggernauta e statue animate di cristallo.

Draghi: Esempari di idre ed idre volanti fanno le loro tane rispettivamente nelle giungle e sui picchi montuosi di queste isole.

Esterni: I Kara-kara sono noti per la convocazione dei kal-muru, vendicativi spiriti elementali del vento, che proteggono le loro isole facendo naufragare i mercantili. L'intensa attività elementale presente in queste regioni è inoltre la causa della presenza di fondamentali e di salamandre del fuoco.

Giganti: Qualche esemplare di ciclope abita questo arcipelago.

Melme: I resti delle rovine e dei sotterranei risalenti all'epoca nithiana sono divenuti la tana di amebe paglierine, cubi gelatinosi e fanghiglie verdi.

Mutaforma: Si vocifera che un verro diabolico, braccato nel Mondo Conosciuto per essere stato scoperto tale, abbia recentemente trovato rifugio fra i Kara-kara, divenendo una sorta di loro capo.

Non-morti: Molti non-morti si aggirano per i resti delle rovine nithiane di queste isole,

in particolare agarat, ghoul, ombre, scheletri e topi (una specie di non-morti essiccati, tipica di queste regioni).

Parassiti: L'ambiente umido di questo arcipelago favorisce la presenza di centopiedi giganti, sciame d'insetti, tarantole giganti e vedove nere giganti; le rhagodesse sono fra i parassiti più temuti nelle giungle, mentre le zone umide sono infestate dalla sanguisughe giganti. Pare inoltre che alcuni temu-

ti vermi scarlatti abitino il sottosuolo di queste isole.

Arcipelago di Thanegioth

Questo arcipelago è il più vasto e conosciuto dell'intero Mare del Terrore. Esso è situato nel Mare del Terrore meridionale, quasi più vicino alla Davania che al Brun, ed è stato teatro dei più importanti eventi storici che



hanno avuto luogo nel Mare del Terrore. **Alvar:** superficie 11.974 kmq; 14.440 ab.; densità 1,2 ab./kmq. Questa vasta isola è stata la culla della cultura ispana prima del suo trapianto nella Costa Selvaggia ed ha visto la presenza degli elfi Alhambra in seguito alla loro fuga dalle Terre Alte; oggi rimangono solo pochi abitanti ispani e una manciata di rinnegati ed esuli fuggiti qui dal Mondo Conosciuto. È un'isola di giungle e pianure, un tempo relativamente fertili ma oggi in parte inariditesi dopo secoli di sfruttamento; l'isola era un tempo anche famosa per i suoi depositi minerari, che oggi sono esauriti. Nonostante questa triste storia, Alvar se non altro gode ancora dei frutti della presenza elfica: nelle sue terre scarseggiano razze ostili all'umanità ed agli insediamenti.

Isola del Terrore: superficie 13.915 kmq; 10.540 ab.; densità 0,8 ab./kmq. L'isola più famosa dell'intero Mare del Terrore, è stata riscoperta grazie ai viaggi di Rory Barbarosa (970 DD). L'isola è una sorta di specchio della storia di questo arcipelago: nel sud-ovest si trovano svariati villaggi abitati ancora gli eredi degli antichi abitanti tanagoro, mentre il resto dell'isola è una sorta di mondo perduto, in cui belve e rettili giganti di altri tempi camminano ancora fra la natura incontaminata. La caratteristica più singolare dell'isola è la presenza di un grosso altopiano vulcanico al suo centro, in cima al quale sopravvivono ancora gli ultimi discendenti dei primi abitanti makai dell'isola.

Altre isole dell'arcipelago: superficie 18.575 kmq; 47.780 ab.; densità 2,6 ab./kmq. Le altre isole dell'arcipelago sono abitate ancora in buona parte dagli antichi abitanti tanagoro e makai; nel loro territorio tropicale, pieno di giungle e pericoli, le tribù umane devono lottare contro le altre creature intelligenti o meno che popolano il loro stesso habitat. Molte di queste isole sono usate come rifugio e scalo dai pirati. Queste isole tropicali sono caratterizzate da fitte foreste e clima umido o arido, a seconda dell'isola. Le comunità locali vivono in piccoli villaggi o sono semi-nomadi, per cui non vi sono grandi insediamenti. Molte razze si contendono il dominio delle risorse delle isole, dovendo confrontarsi inoltre con le numerose creature predatrici che le abitano.

Centri urbani:

Comunità note: Burowao* (208 ab.), Dawa* (114 ab.), Kirikura* (428 ab.),

Mantru (52 ab.), Mora* (320 ab.), Panitube* (169 ab.), Tanaroa* (235 ab.), Usi* (382 ab.). Nell'arcipelago non ci sono insediamenti che superino la dimensione di un piccolo villaggio.

Abitanti:

Umani: Gli umani sono ancora la razza predominante di questo arcipelago (39.610 ab.), ma nonostante il loro numero le culture di questa zona sono tutte in decadenza. L'etnia più numerosa è quella dei Tanagoro (49,5%), che abitano tutte le isole dell'arcipelago (a parte Alvar) divisi in molti villaggi; particolarmente interessanti sono i villaggi della penisola sud-orientale dell'Isola del Terrore, il più importante dei quali è Tanaroa, eredi dei capi dell'antica ed avanzata federazione tribale che millenni fa riuniva le principali forze dell'arcipelago. Molto numerosi, benché presenti solo su Alvar, sono gli Ispani (27,7%), ultimi discendenti della cultura elfico-umana originaria di quest'isola; i loro simili per la stragrande maggioranza emigrati verso il Golfo di Hule, questi poverissimi Ispani vivono ancor oggi in piccoli villaggi e cittadine dedite alla pesca ed all'allevamento, comandati da eredi dei vecchi nobili o da capi pirati locali o stranieri che hanno trovato qui un terreno ideale per stabilirsi. In questi villaggi si annidano parimenti rinnegati, esuli e personaggi pericolosi e ricercati nel resto del Mondo Conosciuto.

Abbastanza importanti sono anche i Makai (20,2%), le comunità dei quali vivono fianco a fianco con quelle dei Tanagoro. Sull'Isola del Terrore, i Makai non abitano la penisola del sud-est assieme ai Tanagoro, bensì l'altopiano centrale, dove circa cinquecento ultimi superstiti di questa antica cultura (un tempo qui schiava dei kopru) sopravvivono ancora divise il vari villaggi (di 20-100 ab. ciascuno).

Infine, numerose cale, anfratti rocciosi, spiagge nascoste e vere e proprie roccaforti pirata (2,6%) si trovano sparse per le isole; questi luoghi, come si è detto, raccolgono non solo pirati, contrabbandieri e criminali di etnie locali (15%), ma gente proveniente da tutto il resto del Mondo Conosciuto (75%) ed oltre (10%).

Phanaton: Numerosi villaggi di questi pacifici umanoidi (9.500 ab.) si trovano nelle più fitte foreste, dove gli alberi sono più alti e dove risulta più facile costruirvi sopra piattaforme e case; essi sono nientemeno che i discendenti degli antichi schiavi degli aranea. Ognuno dei loro villaggi conta da

50 a 250 abitanti. Come altrove, anche in questo arcipelago i phanaton combattono coi loro eterni avversari, gli aranea.

Trogloditi: Le zone rocciose dell'Isola del Terrore e delle altre isole dell'arcipelago raccolgono un buon numero di comunità di trogloditi (5.600 ab.), che scavano i loro covi sotto queste montagne. Alcune tribù, che contano da 30 a 300 abitanti ciascuno, sono sottomessi ai lucertoloidi, altri no.

Lucertoloidi: I lucertoloidi abitano in numero rilevante (4.500 ab.) l'Arcipelago di Thanegioth. La loro razza è la stessa di quella che popola ormai in numero scarso le isole Ierendi, il Bassopiano di Amalur (nella Davania) e la Palude di Malpheggi; la presenza di lucertoloidi su queste isole viene spiegata da alcuni con la teoria delle isole fluttuanti dei lucertoloidi (vedi Appendice II). Essi sono una presenza organizzata e minacciosa in questo arcipelago e le loro tribù di 20-200 individui spesso si trovano in conflitto con le altre tribù umane ed umanoidi.

Bugbear: Tribù di bugbear volgari (3.000 ab.) giunsero nell'arcipelago verso il 1200 PI e vi si stabilirono allorché numerose orde umanoidi, separatesi dalla Grande Orda di Wogar, effettuarono il passaggio dalla Penisola del Serpente alla Davania. Oggi vivono sparsi su un po' tutte le isole, divisi in clan di 20-50 individui.

Aranea: Questi intelligenti aracnidi si trovano qui dalla notte dei tempi (2.500 ab.). Essi tendono a vivere isolati ed in piccoli gruppi (3-10 individui ciascuno), che mantengono saltuari contatti fra loro ma evitano decisamente ogni relazione con le altre creature – salvo i phanaton, di cui sono acerrimi nemici.

Ogre: Altra specie umanoide giunta verso il 1200 PI in queste isole; relativamente numerosi (2.000 ab.), questi ogre comuni si riuniscono in gruppi di 5-20 individui.

Rakasta: Alcune tribù di rakasta appartenenti alla specie dei Pardasta abitano l'arcipelago (1.500 ab.); sono perlopiù gruppi di cacciatori nomadi, che contano ognuno 20-50 membri.

Neanderthal: Alcune tribù di questi umanoidi primitivi (1.000 ab.) vivono nelle zone collinari dell'Isola del Terrore centrale, ma non si trovano sulle altre isole dell'arcipelago; ogni clan di neanderthal conta 20-50 individui, ed in genere conduce vita pacifica, lottando più contro i predatori che contro i propri simili o altri umanoidi.

Troll: I troll delle radici (1.000 ab.) sono l'altra razza umanoide giunta nell'arcipela-

go verso il 1200 PI; si riuniscono in gruppi di 3-10 membri e sono nemici di pressoché tutte le altre razze intelligenti.

Gargolle: Queste insidiose creature (800 ab.) nidificano sulle escrescenze montuose più alte, e sono presenti soprattutto nell'Isola del Terrore; di solito vivono in piccoli gruppi o solitari.

Alligatoridi: Si sa per certo che alcune tribù di queste creature (500 ab.) dimorano nell'isola situata ad ovest dell'Isola del Terrore, anche se non si sa come vi siano giunti, visto che gli unici altri esemplari noti della loro razza abitano la Costa Selvaggia (forse a causa delle isole fluttuanti dei lucertoloidi). Le tribù degli alligatoridi cacciano i vermi rossi, che considerano una prelibatezza, ed usano i tuatara giganti come bestie da soma e da guardia.

Centauri: Gruppi di centauri selvaggi (350 ab.) dall'origine ignota vivono sparsi per le isole, in tribù di 10-30 individui ciascuna; al contrario dei loro simili che abitano il

Mondo Conosciuto, tendono ad essere assai più diffidenti, aggressivi e violenti nei confronti degli estranei.

Arpie: Queste pericolose creature sono relativamente numerose nell'arcipelago (300 ab.) e vivono in gruppi di 30-40 individui ciascuno; spesso attaccano i villaggi degli umani e degli umanoidi più indifesi.

Kopru: Alcuni gruppi di queste infide creature subacquee (200 ab.) si annidano ancora nei recessi umidi dell'Isola del Terrore, dove permangono pozze di fango caldo e le caverne sotterranee sono parzialmente allagate dalle acque marine; questi esseri rappresentano ancora un pericolo per gli abitanti makai dell'altopiano centrale dell'isola.

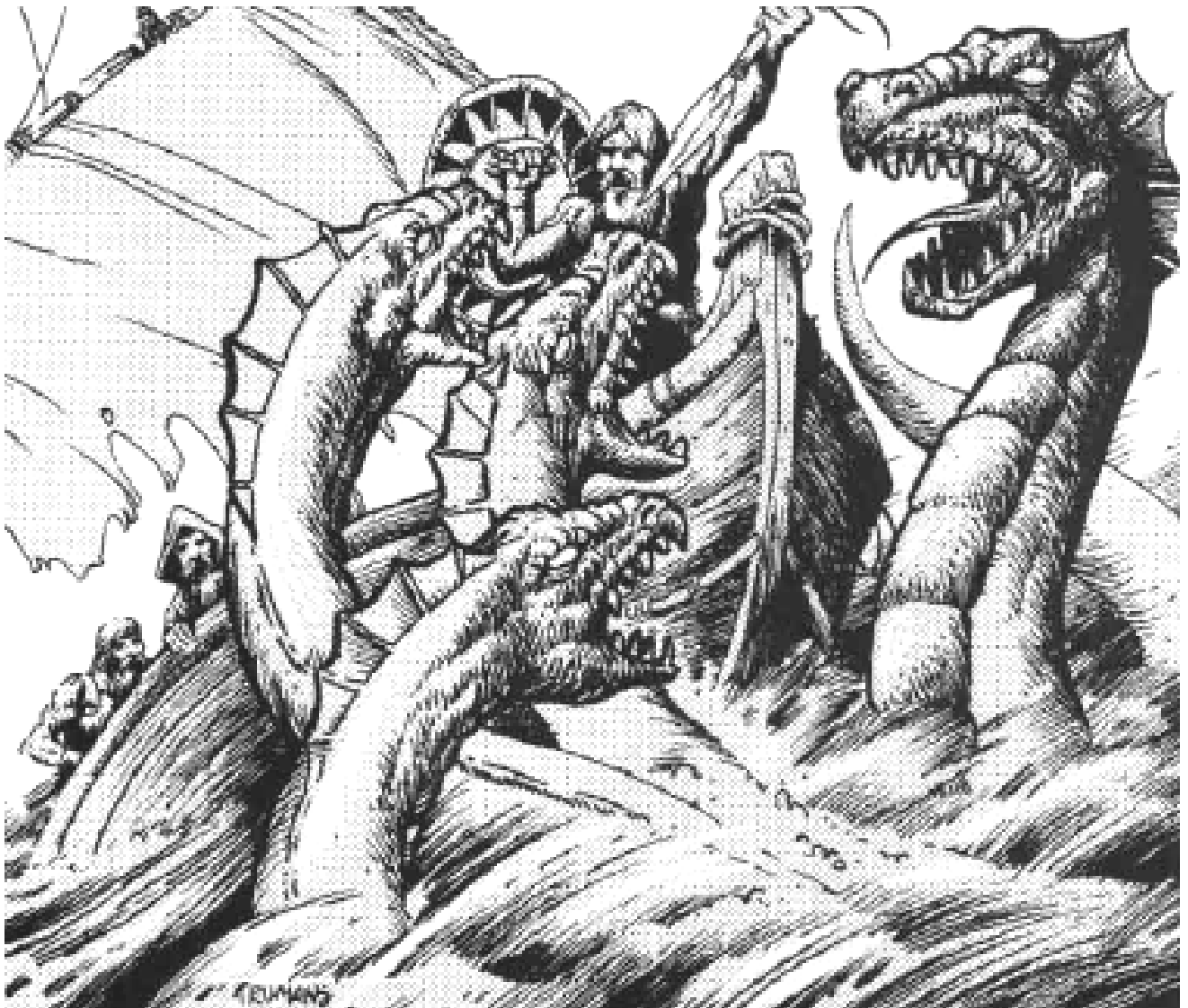
Ciclopi: Come nel resto delle isole del Mare del Terrore, anche nell'Arcipelago di Thanegioth hanno stabilito la propria dimora alcuni ciclopi (150 ab.); sono esseri solitari, ma talvolta si radunano in piccoli gruppi familiari (2-5 individui).

Giganti delle colline: Sparuti gruppi di questi giganti (150 ab.) giunsero nell'arcipelago assieme alle migrazioni umanoidi; i loro clan sono piccoli (5-15 individui), ma aggressivi e pericolosi.

Giganti delle rocce: Un piccolo numero di questi giganti (100 ab.) ha stabilito la propria dimora in queste isole da tempo immemore; sono pacifici e vivono divisi in clan di 5-10 individui, sotto la guida dei loro anziani.

Fauna e razze minori

Animali: L'arcipelago è la dimora di numerosi animali selvaggi, dai topi giganti delle zone collinose, ai cocodrilli e ai rospi giganti che si annidano nelle paludi e nelle acque basse, alle lucertole giganti (quali camaleonti cornuti, gechi, drachi e tuatara) che infestano giungle e zone aride, ai serpenti velenosi e non (cobra sputatori, pitoni delle rocce, serpenti a sonagli giganti, serpenti



di mare, vipere delle fosse) che sono molto temuti dai nativi.

L'Isola del Terrore è inoltre particolare anche perché le sue terre selvagge ospitano animali provenienti dalle epoche preistoriche, che qui sono sopravvissute; esse abitano perlopiù la parte dell'isola che si trova oltre il Grande Muro di Tanaroa. Fra queste vi sono le alci giganti che corrono per le colline, i maestosi ma pacifici grangeri, esemplari di mastodonti e megateri; non mancano i predatori, quali i terribili fororaci, i lupi crudeli, gli orsi delle caverne e le temute tigri dai denti a sciabola (che spesso vengono usate come cavalcature dai rakasta). La zona dell'isola che è situata a nord del Grande Fiume ospita invece esemplari dei grandi rettili che calpestarono Mystara in epoche ancestrali. Dinosauri di ogni tipo, come gli allosauri, gli anchilosauri, i brontosauri, i coccodrilli giganti, i dimetrodonti, i terribili tirannosauri, i tracodonti ed i triceratopi abitano questo vero e proprio mondo perduto; anche il cielo, solcato dagli pteranodonti, è dominio dei rettili, così come il mare e le acque, dove nuotano i plesiosauri. Talvolta qualcuna di queste creature sconfinava anche nelle regioni meridionali dell'isola.

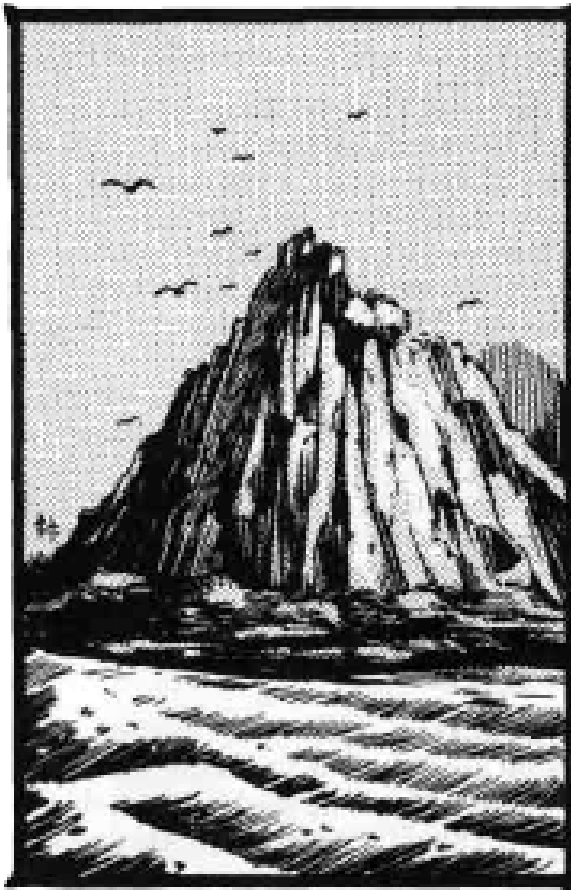
Bestie magiche: Ippogrifi e roc, benché scarsi di numero, nidificano sulle colline più brulle e sui picchi montuosi, predando senza esitare i villaggi degli altri popoli o le navi troppo incaute. Le gorgoni si incontrano nelle zone più aride. Nelle giungle si annidano stormi di insidiosi uccelli stigei. Le zone vulcaniche ospitano branchi di strisciatori delle ceneri.

Costrutti: Gli antichi stregoni delle civiltà tanagoro e makai dei millenni passati erano abili costruttori di idoli e statue animate; sebbene queste conoscenze siano andate perdute, nelle isole è possibile trovare ancora costrutti di questo tipo e di vario materiale (cristallo, ferro, pietra).

Draghi: Queste isole ospitano una discreta varietà di razze draconiche, forse in ragione della loro natura selvaggia. Sebbene si tratti di pochi esemplari, è possibile trovare draghi verdi nelle grandi foreste tropicali, draghi neri nelle zone paludose o nelle giungle più umide e draghi rossi sulle montagne più alte. La grande isola situata ad ovest dell'Isola del Terrore è inoltre la dimora due antichi draghi, da lungo tempo avversari: Mardius, un drago marrone, e Thyralax, un

drago di rubino. Esemplari delle razze minori imparentate coi draghi, quali viverne e idre, popolano le regioni più selvagge; le acque sono inoltre la dimora di numerose idre marine. Le temute idre volanti sono rare in questo arcipelago, ma sono nondimeno presenti.

Esterni: Come nel resto del Mare del Terrore, l'intensa attività vulcanica ha attratto l'attenzione di alcune salamandre del fuoco, che hanno eletto l'arcipelago a propria di-



mora.

Folletti: Le regioni più raminghe ed incontaminate delle foreste tropicali ospitano alcune driadi.

Melme: Si dice che giganteschi esemplari di melme grigie si annidino nei recessi vulcanici delle isole dell'arcipelago.

Mutaforma: La maledizione della licanotropia non ha risparmiato questo arcipelago, e fra i nativi abbondano i racconti di uomini che si trasformano in belve assetate di sangue; si tratta perlopiù di cinghiali, lupi, orsi, tigri e topi mannari).

Non-morti: Le arti negromantiche praticate da molti stregoni dei villaggi tanagoro e makai hanno riportato in vita numerose creature funeste, quali ghouls, mummie, presenze e spettri. D'altro canto la pratica di

animare scheletri e zombi, sebbene considerata con diffidenza, non è avversata presso i nativi come nel Mondo Conosciuto, pertanto gli stregoni dei villaggi indigeni talvolta la adottano per disporre di guardiani e manodopera.

Parassiti: Dato il clima dell'arcipelago, non sorprende che gli sciami d'insetti siano un fastidio costante in questa regione. Numerosi parassiti giganti abitano questo arcipelago tropicale, come api giganti, ragni giganti (ragni granchio, tarantole e vedove nere), rhagodesse, scorpioni giganti e tafani predatori. Gli esemplari di dracobellule – soprattutto rosse, nelle zone vulcaniche – sono considerati indigeni di questo arcipelago. Le zone vulcaniche ospitano anche esemplari di fyrsnaca e delle loro larve, i vermi rossi. Le acque dell'Arcipelago di Thanegioth sono tristemente famose per ospitare numerosi esemplari di insidiose termiti acquatiche, nonché i possenti granchi giganti ed una varietà di ostriche giganti particolarmente ricercata.

Umanoidi mostruosi: Gruppi di babbuini delle rocce abitano anfratti rocciosi nelle zone più brulle ed aride; si trovano soprattutto nella parte centro-meridionale dell'Isola del Terrore. Nelle acque attorno all'Isola del Terrore e nel sottosuolo del suo altopiano centrale, ad esse connesso, vivono ancora alcuni kopru, che tramano malignamente per recuperare il loro perduto impero; alcuni di loro talvolta esplorano anche le isole vicine. Tutte le acque del Mare del Terrore sono infine abitate dalle sirene.

Vegetali: Nelle più antiche parti di queste foreste tropicali sopravvivono ancora alcuni vecchissimi uomini-albero. Data la quantità di umidità e la presenza di giungle, è facile trovare esemplari di pericolose muffe gialle.

Appendice I: Sotto la superficie del Mare del Terrore

Se agli occhi sofisticati delle civiltà del Mondo Conosciuto le isole del Mare del Terrore possono sembrare selvagge e non civilizzate, non potrebbe dirsi lo stesso delle culture che abitano le regioni subacquee di questo vasto mare.

A nord, nel Mare Assolato – come lo chiamano appunto le razze subacquee – a sud

dei confini del regno dei tritoni, la Sottomarina, e delle zone frequentate dai marinidi nomadi, dai kna e dagli Aquarendi, nella zona nota come I Terrazzamenti, vivono i maestosi giganti del mare ed i pericolosi ed aggressivi squaloidi; molte di queste razze viaggiano di area in area sul fondo marino, e molte di esse sono visitatrici frequenti delle numerose rovine taymora, makai, elfiche e lucertoloidi che sono sparse per il fondale.

Oltre I Terrazzamenti il fondo si immerge nell'oscurità marina nota come L'Abisso, un luogo ignoto, oscuro e pericoloso, dove da sempre vivono i potentissimi kraken e che oggi è divenuto la dimora dei malefici pesci-diavolo. Si vocifera che i portali per il Piano dell'Acqua che riversarono creature elementali nel Mare Assolato nel V sec. DI siano situati in questo abisso.

Dopo L'Abisso, man mano che ci si avvicina all'Arcipelago di Thanegioth, il fondale ricomincia a salire. Nelle acque dell'arcipelago, in un vero e proprio paradiso subacqueo di barriere coralline e grandi catene montuose, si trova il potente regno di Twaelar, uno stato marinide imperialista e dall'impronta militare, attualmente impegnato nella colonizzazione delle acque che battono le coste della Davania ed orgoglioso della propria potenza di fronte alle cosiddette potenze del Mondo Conosciuto. In queste acque vivono ancora numerosi gruppi di kopru, ormai decaduti dai tempi in cui il loro impero comprendeva buona parte di questa regione del mare.

Appendice II: Le isole fluttuanti dei lucertoloidi

La presenza di queste isole, sebbene nota solo grazie a saltuari avvistamenti e quindi forse frutto di misinterpretazioni, abbagli o pure leggende, è tuttavia degna di nota, dato il numero consistente di casi in cui si racconta siano state viste.

Si tratta di strane isole – poco più che scarni e massicci frammenti di roccia – che fluttuano poco sopra il pelo dell'acqua, e

che sembrano comparire di quando in quando nei pressi di svariate terre costiere che si affacciano sul Mare del Terrore. Queste isole, che in molti casi sono state descritte come ospitanti architetture aliene, sono abitate da gruppi aggressivi di lucertoloidi, che le usano per attaccare e saccheggiare le comunità indifese. Sebbene il loro numero non sia enorme (nell'ordine probabilmente di qualche centinaio di guerrieri) essi sono ben equipaggiati, sia marzionalmente che magicamente.

C'è chi ipotizza che si tratti di antichi artefatti lucertoloidi risalenti alla preistoria, che verrebbero ancora usate da questa razza come mezzi di trasporto fra le loro sparse comunità delle Ierendi, dell'Arcipelago di Thanegioth e forse anche oltre.

Fonti canoniche

AC10 – Bestiary of Dragons and Giants: L'avventura "Isle of the Storm Giant" descrive l'Isola dei Tifoni ed il suo signore Jord. L'avventura "Thyralax and the Ruby Amulet", invece, è ambientata nella grande isola situata ad ovest dell'Isola del Terrore, e contiene utili informazioni per dettagliarla.

Dungeons & Dragons Expert Set: Fornisce una mappa del Mondo Conosciuto che mostra tutte le isole presenti fra gli arcipelaghi delle Ierendi e di Minrothad e quello di Thanegioth.

Dragon Magazine #247 – Rakasta of Mystara:

Descrive i rakasta e le loro varie sottorazze, una delle quali è presente anche nell'arcipelago di Thanegioth.

GAZ4 – Kingdom of Ierendi: In questo modulo sono citati gli avvistamenti delle misteriose isole fluttuanti dei lucertoloidi.

Josbuan's Almanac and Book of Facts: La voce dedicata alle Ierendi presente in questo supplemento contiene la descrizione dell'avvistamento di una delle isole fluttuanti dei lucertoloidi.

PC3 – The Sea People: Si tratta della fonte principale sulle civiltà e le razze subacquee del Mare del Terrore, e vi sono dettagliati il reame di Sottomarina, le varie razze dei kna, dei marinidi e dei kopru, e introdotte nuove isole, atolli vulcanici e battaglie navali o subacquee. Viene anche menzionato il reame di Twaelar, situato nelle acque dell'Arcipelago di Thanegioth.

Rules Cyclopedia: Contiene una sommaria descrizione dell'arcipelago di Thanegioth.

TM1 – Trail Maps: The Western Countries: Contiene informazioni varie sull'arcipelago di Thanegioth (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

TM2 – Trail Maps: The Eastern Countries: Contiene informazioni varie sull'arcipelago di Thanegioth (politica, demografia, malattie, università).

X1 – The Isle of Dread: Descrive in dettaglio l'Isola del Terrore, i suoi abitanti e tutte le sue regioni, dalle penisole abitate del meridione all'altopiano centrale.

X7 – War Rafts of Kron: Descrive alcune città sommerse aggiungendo svariati dettagli su di esse, come Suthus, abitata dai tritoni, e l'abbandonata Colhador, un'antica città elfica ora dominata da un perfido velya.

X8 – Drums of Fire Mountain: Descrive l'arcipelago dei Kara-kara ed in grande dettaglio l'isola di Teki-nura-ria, aggiungendo dettagli importanti sulla storia e le usanze dei Kara-kara.

X10 – Red Arvon, Black Shield: Introduce l'Isola dei Roc, un'isola rocciosa situata presso l'Arcipelago delle Ierendi.

XS1 – Lathan's Gold: Si tratta della fonte principale per le isole situate a nord dell'arcipelago di Thanegioth (alle quali aggiunge la Montagna Infuocata); vi è inclusa una descrizione di ciascuna di esse (e vi si fa menzione della Guerra dell'Acquapopolo) ed indicate quali creature le abitano. Contiene anche alcune informazioni sull'arcipelago di Thanegioth.





Minrothad

Superficie: 21.022 kmq (all'incirca come la Slovenia attuale).

Popolazione: 281.940 ab. (40,9% elfi, 39,1% umani, 12,1% halfling, 7% nani, 0,9% altri).

Densità: 13,4 ab./kmq.

CENNI storici

Come le Ierendi, anche le Isole del Terrore, come un tempo si chiamavano le isole che oggi appartengono alle Gilde di Minrothad, non erano tali: esse facevano parte della grande massa terrestre che oltre tremila anni fa costituiva il Mondo Conosciuto meridionale. In questo periodo, queste regioni vennero popolate dalla cultura dei Taymora (2500 PI), di cui oggi si sa molto poco. Un'enorme foresta, antenata dell'attuale Foresta di Dymrak, si estendeva nella regione occupata oggi dal Karameikos e dal Minrothad. Qui si insediarono numerosi gruppi di esuli elfici, appartenenti ai clan Meditor (elfi del mare) e Verdier (elfi silvani), che si erano separati dalla grande migrazione elfica proveniente dalla Davania, e guidata da Ilsundal. Attorno al 2100 PI essi presero possesso di queste foreste.

Verso il 2000 PI una serie di sconvolgimenti tellurici catastrofici iniziata con l'esplosione della Caldera di Kikianu segnò la scomparsa della civiltà taymora e, con essa, del Mondo Conosciuto meridionale: grandi masse di terra si staccarono dal Brun e si inabissarono, altre divennero isole. La grande foresta degli elfi rimase in gran parte distrutta e sprofondò sotto le acque del Mare del Terrore, molti di essi morirono. I Meditor sopravvissuti si trovavano ora isolati su un pezzo di terra – che venne battezzato Alfeisle – divenuto parte di un piccolo arcipelago di isole, e perciò si trovarono separati dal mare dai loro cugini Verdier, che invece il cataclisma aveva lasciato nei resti della loro foresta continentale (attuale Foresta di Dymrak). Gli ulteriori sconvolgimenti ed assestamenti sismici che colpirono queste regioni negli anni 1750-1700 PI (e che frantumarono altre vicine masse di terra, andando a creare le isole Ierendi) suscitarono ulteriori timori fra i Verdier; una parte di essi, dando ascolto ai presagi dei propri patroni Immortali

e seguendo l'invito degli Aquarendi, decise di fabbricare una flottiglia di barche e di raggiungere i loro cugini Meditor sull'Alfeisle (1720 PI). Quelli che non li seguirono sarebbero divenuti il clan elfico dei Vyalia.

In Alfeisle, i due clan elfici tentarono di riprendersi dalle catastrofi passate, e si isolarono dal mondo esterno, occultando la loro isola ai naviganti per mezzo delle loro magie atmosferiche. Per secoli le Isole del Terrore restarono neglette; solamente alcuni Traldar stabilirono insediamenti e covi pirateschi in queste isole. Verso il 1100 PI una spedizione colonizzatrice nithiana guidata dall'eroe Minroth occupò l'arcipelago, ribattezzandolo Isole della Colonia e fondando Horonak (l'antica Borgoporto); i Traldar indigeni furono assorbiti dai Nithiani, ma la presenza degli elfi restò loro ignota. Col passare dei secoli i Nithiani delle Isole della Colonia divennero un'importante forza economica grazie al commercio, ed andarono perlopiù esenti dal declino in cui scivolò l'impero. Ben più importante, essi restarono alieni all'adorazione dell'Entropia che si diffuse nel resto dell'impero, e per questo furono risparmiati dagli Immortali quando la Nithia venne distrutta e dimenticata (500 PI).

Nei secoli successivi alla caduta dell'Impero Nithiano, i Minrothiani continuarono ad espandere i loro commerci, trovando nuovi partner nei Thyatiani e negli Alphatiani; quando nacque l'Impero Thyatiano (0 DI), essi dovettero per forza di cose restare sotto l'influenza del potente vicino. Nel 250 DI un gruppo di esuli alphatiani stabilì una colonia nell'Isola del Commerciante, cominciando a guerreggiare coi Minrothiani per il possesso di essa; in seguito i due popoli si allearono, costituendo una federazione commerciale che sfruttasse le conoscenze magiche degli Alphatiani e quelle navali e commerciali dei Minrothiani. La federazione fu presto contattata dagli elfi dell'Alfeisle, che finalmente decisero di aprirsi al mondo esterno (276 DI). Le relazioni fra Minrothiani ed Alphatiani restarono comunque tese, e generarono una nuova guerra (276-284 DI) conclusasi grazie alla mediazione elfica. Molti elfi del mare, dato il clima turbolento delle Isole della Colonia,

emigrarono in questi anni nelle comunità costiere dell'Impero Thyatiano.

A partire dalla Guerra Civile Thyatiana (313-320 DI), i Minrothiani e gli Alphatiani sfruttarono l'indebolimento dell'Impero Thyatiano per penetrare nei suoi mercati ed arricchirsi. I Minrothiani, oltretutto, diedero inizio ad un massiccio e lucroso commercio di schiavi con l'impero, i cui principali oggetti di scambio erano halfling catturati nelle Cinque Contee ed Alphatiani dell'Isola dell'Alba o dell'oriente; gli Alphatiani protestarono con veemenza contro il commercio dei loro connazionali, ma invano.

Proprio da questo commercio con l'oriente alphatiano doveva venire la rovina dei Minrothiani. Le loro imbarcazioni portarono nelle Isole della Colonia i morbi della licanthropia e del vampirismo (410 DI), e li diffusero in molti porti del continente. Sordi agli ammonimenti degli elfi, gli umani non fecero nulla per fermare il contagio e fu così che gli elfi di Alfeisle scatenarono la Purga d'Argento (443-445 DI), un'epurazione violenta e spietata che massacrò migliaia di licantroni e presunti tali in tutto l'arcipelago. La resistenza degli umani fu inutile, e molti di essi furono massacrati. Gli schiavi halfling presenti nelle isole colsero l'occasione dell'indebolimento degli umani per liberarsi dalla schiavitù e stabilire, con l'aiuto degli elfi, una propria nuova patria nell'Isola Aperta (450 DI).

Consapevoli dei rischi di una nuova diffusione del contagio, gli elfi dell'Alfeisle si accordarono con l'Impero Thyatiano, al quale fu concesso un protettorato sulle Isole della Colonia in cambio dell'impegno a tenere il morbo licanthropico sotto controllo. Il dominio thyatiano inizialmente fu accolto con favore nelle isole, che necessitavano di un periodo di pace per riprendersi dal massacro, ma quando l'impero cominciò ad aumentare le tasse ed a limitare i commerci, una parte degli abitanti prese il mare e sotto la guida di Hadric Corser diede inizio ad una ribellione, effettuando scorrerie contro i navigli imperiali. Presto la rivolta si estese a gran parte delle isole, dalle quali vennero cacciate le guarnigioni thyatiane. In uno storico incontro a Portopoli, Corser ed i suoi alleati posero le basi di un gover-

no comune delle isole, e nel giro di una dozzina d'anni batterono le famiglie rivali favorevoli ai Thyatiani ed i loro alleati imperiali, proclamando l'indipendenza dell'arcipelago.

In seguito a questi eventi, la cultura minrothiana e quella alphantiana si fusero, e divennero il popolo minrothaddano; sulle rovine di Nuova Alphantia, la capitale alphantiana distrutta durante la Purga d'Argento, venne costruita la nuova città di Minrothad. Gli anni che seguirono segnarono la rapida ripresa dei Minrothaddani, nonché il perdurare delle cattive relazioni con l'Impero Thyatiano, contro il quale essi dovettero scontrarsi più volte, spesso come

terizzata dall'insediamento di molti clan nanici fuggiti dalle persecuzioni nelle Terre Alte nell'Isola della Fortezza (828 DI). Negli anni 850-862 DI il governo e la struttura delle gilde vennero riformate, ed esse assunsero l'assetto istituzionale che è in vigore ancor oggi. Venne anche regolata rigidamente l'immigrazione, divenuta negli ultimi anni un fenomeno quasi incontrollabile; nell'891 DI essa venne del tutto vietata dall'Atto di Isolamento.

Nonostante la chiusura all'immigrazione, le gilde continuarono ad espandere i loro commerci, ottenendo con la diplomazia o con la forza il monopolio del commercio nelle loro acque (famose le battaglie dei

economico, molto spesso la flotta delle gilde trasporta anche truppe e mercenari per l'Impero Thyatiano. D'altro canto, il fatto che agli occhi del mondo esterno le gilde siano strettamente alleate con Thyatis ha beneficiato non poco la posizione internazionale del Minrothad, ritenuto spalleggiato dal potente vicino anche in campo economico.

Pochi anni or sono (991 DI), il nuovo gildamastro regnante, Oran Meditor, ha sciolto l'Atto di Isolamento, consentendo nuovamente l'immigrazione. Per questa sua politica anti-tradizionalista, Oran ha subito numerosi tentativi di assassinio, ai quali per ora è miracolosamente sopravvissuto. Pur essendo perlopiù libere da creature selvag-



alleati del neonato Regno di Ierendi e delle Cinque Contee. Anche gli elfi dell'Alfeisle videro i vantaggi della nuova federazione minrothaddana, e sotto la guida di Gregus Verdier firmarono con gli umani e gli halfling delle isole una serie di trattati che portarono alla formazione delle Gilde di Minrothad (691 DI).

Sfruttando le guerre fra gli imperi alphantiano e thyatiano, le gilde si arricchirono enormemente nei decenni seguenti, divenendo note come un paese dove l'espressione artistica e la qualità dei prodotti veniva favorita ed il lavoro valorizzato ampiamente. Questo atteggiamento diede la spinta necessaria all'avvio di una cospicua immigrazione verso le gilde a partire dal continente, una delle ultima fasi della quale fu carat-

Minrothaddani contro i kna per questi motivi), spingendosi in lontani mercati (i Minrothaddani furono i primi a giungere a Tanakumba, in Yavdlom) e portando avanti una politica espansionistica anche aggressiva, come diretta verso le isole del Mare del Terrore e sfociata nella Guerra dell'Acquapopolo (906-914 DI) contro il regno marinide di Twaelar, e conclusasi con la sconfitta delle gilde.

Nei decenni seguenti, lo strepitoso recupero dell'Impero Thyatiano sotto la dinastia dei Torion ha sempre più costretto le gilde ad avvicinarsi politicamente a Thyatis ed a firmare un'alleanza con l'impero per evitare le possibilità di un conflitto insostenibile per il Minrothad; sebbene non si tratti di un'alleanza militare, bensì di un accordo politico-

ge e predatori innaturali, le isole del Minrothad vedono all'ordine del giorno lo scontro politico e gli intrighi fra le gilde e le famiglie dominanti. A tutt'oggi le Gilde rappresentano una delle forze economiche più importanti del Mondo Conosciuto ed oltre, con una flotta mercantile molto vasta, capacità tecniche e magiche per sostenerla e l'intraprendenza per estendere i propri commerci agli estremi angoli di Mystara. Le isole ospitano una sorprendente quantità di vulcani attivi; gli elfi in particolare non hanno mai smesso di temere queste forze della natura, ma si dice che abbiano anche preso delle precauzioni – i bene informati sostengono che l'intera città di Gapton sia stata edificata come rifugio (eventuale) della popolazione...

Distribuzione della popolazione

Le isole che costituiscono l'arcipelago delle Isole della Colonia – oggi noto come le Gilde del Minrothad – ospitano una certa varietà di terreni e presentano ciascuna caratteristiche molto diverse. Qui sotto sono elencate la superficie, la popolazione (con la divisione in razze; sono considerati solo gli umani, gli elfi, i nani e gli halfling – i lupin no, dal momento che sono sparsi un po' ovunque) e la densità di ciascuna isola:

Alfeisle: superficie 7.144 kmq; 75.860 ab. (57,6% elfi del mare, 39% elfi dei boschi, 3,1% umani, 0,3% halfling); densità 10,6 ab./kmq.

Isola Aperta: superficie 1.707 kmq; 22.070 ab. (80% halfling, 14% umani, 3% elfi del mare, 2% nani, 1% elfi dei boschi); densità 12,9 ab./kmq.

Isola del Commerciante: superficie 8.363 kmq; 145.720 ab. (60% umani, 20% elfi del mare, 10% halfling, 5% nani, 5% elfi dei boschi); densità 17,4 ab./kmq.

Isola della Fortezza: superficie 1.334 kmq; 14.000 ab. (90% nani, 7% umani, 3% halfling); densità 10,5 ab./kmq.

Isola di Fuoco: superficie 534 kmq; 7.530 ab. (65% umani, 25% elfi del mare, 5% halfling, 4% nani, 1% elfi dei boschi); 14,1 ab./kmq.

Isola di Roccianera: superficie 563 kmq; 560 ab. (99% umani, 0,5% halfling, 0,4% elfi del mare, 0,1% nani); densità 1 ab./kmq.

Isola Settentrionale: superficie 1.377 kmq; 14.640 ab. (75% umani, 15% elfi del mare, 5% halfling, 4% elfi dei boschi, 1% nani); densità 10,6 ab./kmq.

Un evento raro nel Mondo Conosciuto, le isole di Minrothad rappresentano veramente una comunità multirazziale. Gli elfi rappresentano la parte preponderante della popolazione, seguiti dagli umani, ma nelle isole ogni razza semi-umana ha sviluppato una gamma di propri mestieri specialistici e detiene pertanto una parte del potere politico.

A parte le città, la densità della popolazione nelle singole isole varia a seconda del tipo di terreno che vi si trova; alcune isole dell'arcipelago, difatti, non contengono terreni ospitali né favorevoli ad attività agricole. Le isole di Roccianera e di Fuoco, coi loro terreni rocciosi o la presenza di vicini vulcani attivi, ospitano le densità più basse dell'arcipelago (1 ab./kmq); la massa montuosa ed impervia dell'Isola della Fortezza è parimenti poco abitata (3 ab./kmq), sebbene sia considerata un luogo confortevole

dai suoi abitanti nani; l'Alfeisle, nonostante sia popolata da elfi (che tradizionalmente non amano la vita affollata delle comunità umane) ospita una delle densità elfiche più alte del Mondo Conosciuto (5 ab./kmq), in ragione delle sue tre grandi città; l'Isola Settentrionale, colonizzata a fondo da relativamente poco tempo, ha una densità media (7 ab./kmq) nonostante il suo aspetto idilliaco; a densità elevate, si trovano sia l'Isola Aperta, nota per i suoi campi coltivati e terreni fertili (10 ab./kmq) e l'Isola del Commerciante, il cuore pulsante delle Gilde (12 ab./kmq).

Centri urbani:

Comunità note: Ainwick* (662 ab.), Borgo Dunbar* (594 ab.), Borgoporto (12.000 ab.), Campofieno* (655 ab.), Casamarina (20.000 ab.), Duns-sulla-Scogliera* (579 ab.), Golapoli (5.000 ab.), Guardabocca* (969 ab.), La Roccaforte (10.000 ab.), Malfia (5.000 ab.), Minrothad (25.000 ab.), Porto Cala (7.000 ab.), Serendib* (10.686 ab.), Verdon (13.000 ab.).

Come si è detto, le isole sono tutte molto densamente popolate, e molte di esse ospitano grandi città mercantili. Il Minrothad in effetti ospita una delle più alte percentuali di popolazione urbana del Mondo Conosciuto (38%); queste città sono fiorenti centri della finanza e del commercio, e il governo si dà continuamente un gran da fare per sostentarle, importando granaglie e frumento dall'estero ed investendo molto nella pesca.

Abitanti:

Elfi: Gli elfi sono la razza più numerosa del Minrothad (115.310 ab.) e costituiscono una delle comunità elfiche più grandi del Mondo Conosciuto (a parte, ovviamente, l'Alfheim); tuttavia non rappresentano un'etnia omogenea, bensì due gruppi culturali differenti, discendenti rispettivamente dagli antichi clan Meditor e Verdier: gli elfi del mare (67,3%) e gli elfi silvani (32,7%).

Gli elfi del mare sono una singolare razza di elfi; nonostante il loro aspetto ricordi inquietantemente i tratti degli elfi dell'ombra, essi sono gioviali e curiosi, intraprendenti ed esploratori. In effetti rappresentano la vera forza propulsiva che spinge innanzi le scoperte, le esplorazioni e le scoperte tecniche dei Minrothaddani. La loro comunità principale è la splendida città di Casamarina, ma si trovano in gran numero anche sull'Isola del Commerciante ed al-

trove. Molti di loro sono Principi-Mercanti.

Gli elfi silvani indigeni (o "dei boschi", come li chiamano nell'arcipelago), sebbene molto simili per stile di vita ai loro cugini del continente, hanno sviluppato un'attitudine quasi nanica verso il lavoro, divenendo professionisti di svariati tipi di artigianato. Molto meno cosmopoliti e pronti a mescolarsi con le altre razze rispetto ai loro cugini Meditor, si trovano quasi esclusivamente in Alfeisle.

Umani: Gli umani del Minrothad (110.260 ab.) sono sparsi in tutte le isole, ma il centro delle culture umane è sempre stata l'Isola del Commerciante; contrariamente a quanto succede in molti altri casi del Mondo Conosciuto, qui gli umani sono una razza minoritaria (anche se di poco), ma controllano una vasta parte delle Gilde e del sistema economico e politico del paese.

Gli umani del Minrothad sono in stragrande maggioranza di etnia minrothaddana (87%), un crogiuolo disceso dai primissimi coloni nithiani che abitarono le Isole della Colonia più di duemila anni fa e dai coloni alphantiani giunti nel III sec. DI; hanno in genere la pelle abbastanza scura o bronzea, ma a volte la loro carnagione risulta più chiara per via del fatto che, da almeno due secoli, si sono mescolati con parecchi immigrati dal continente.

Il resto degli umani appartiene ad etnie giunte dal continente ed oltre prima dell'entrata in vigore dell'Atto di Isolamento; all'interno di questo gruppo è da annoverare anche una certa quantità di immigrati recenti, giunti dopo lo scioglimento del suddetto provvedimento (991 DI). Perlopiù si tratta di gente proveniente da Thyatis (8%), dalle Ierendi (2%), dal Karameikos (1%) e da altri posti ancora (2% – soprattutto dall'Ylaruam, dal Darokin, dal Glantri, dalle Terre del Nord, dall'Isola dell'Alba, dalle Isole delle Perle e dall'Ochalea).

Halfling: Gli halfling sono una razza numerosa nelle isole (34.030 ab.), ma non hanno una storia felicissima come abitanti di questa nazione. Infatti, quasi tutti discendono dalla popolazione servile catturata nelle Cinque Contee ed importata dai commercianti di schiavi minrothiani nei secc. IV-V DI; ribellatisi sotto gli auspici di Malf Manolesta, presero in seguito possesso dell'Isola Aperta, che ancor oggi ospita la maggior parte di loro. Dopo l'emancipazione, sono diventati cittadini a pieno titolo delle Gilde.

Nani: I numerosi nani del Minrothad

(19.600 ab.) sono una presenza insolita nel Mare del Terrore – non è facile vedere questo popolo a contatto così stretto con le acque ed il mare nel Mondo Conosciuto. Questi nani discendono per la maggior parte dai pionieri nani in fuga dal Glantri, esuli nell'828 DI; invitati nelle isole, hanno colonizzato l'Isola della Fortezza – fino ad allora praticamente deserta – ed oggi dominano le manifatture legate ai metalli ed alla pietra.

Lupin: Un cospicuo numero di lupin risiede nelle isole minrothaddane (2.400); in genere abitano nelle città dell'Isola del Commerciante, dove si dedicano ai lavori più svariati, ma è difficile trovarli nelle altre isole; questi umanoidi sono particolarmente apprezzati nell'arcipelago per la loro grande ostilità verso i licanthropi e la loro capacità di fiutarne la presenza, e molti lupin fanno perciò parte delle forze dell'ordine che tutelano la popolazione dai pericoli del morbo licanthropico. Le razze più numerose sono i Meticci (23,3%), i Bouchon (14,6%) dediti alla coltivazione della vite, i Mastini Reali (14,2%) al soldo di molte gilde e dello stato, i Gran Limieri (10,8%) membri delle forze dell'ordine o delle Anguille Blu, ed i girovaghi e intraprendenti Banditi Azzurri (9,6%); meno numerose sono invece le specie dei Testapelosa (6,7%), dei Bulldog Eusdriani (6,3%), dei Neo-Papillon (5,4%), dei Gran Beagle (4,6%) e degli Stirpelupina (4,6%).

Arpie: Nidi isolati di queste aggressive creature (100 ab.) sono sparsi nei recessi più remoti dell'arcipelago e rappresentano un serio pericolo per i naviganti incauti.

Sirene: Queste affascinanti creature (100 ab.) abitano alcuni dei litorali costieri più appartati e lontani dalle città e dalle vie di traffico; non amano il contatto con gli abitanti delle gilde e preferiscono essere lasciate in pace, trovando maggiore affinità con le razze subacquee.

Fauna e razze minori

Animali: Le isole, molto insediate, sono da anni un posto relativamente tranquillo e civile, libero dalle peggiori creature che affliggono i paesi del continente. Fra gli animali più comuni dell'arcipelago vi sono uccelli di varia specie, asini, capre, scimmie e piccoli maiali selvatici. L'unico pericolo che rimane nelle terre selvagge è quello rappresentato dagli ultimi esemplari di lucertole giganti.

Folletti: Membri del Popolo Benevolo, le fate, talvolta si manifestano presso gli elfi dei

boschi che abitano l'Alfeisle, ma non amano il trambusto delle grandi città minrothaddane.

Mutaforma: Si sa per certo che certe cellule di licanthropi (in particolare verri diabolici e topi mannari) continuano ad annidarsi nell'arcipelago e nelle navi dei mercanti, esemplari sfuggiti alla Purga d'Argento di mezzo millennio fa e da allora rimasti nell'ombra.

Appendice I: Il Mare Assolato e Sottomarinia

La parte settentrionale del Mare del Terrore, dove giacciono gli arcipelaghi delle Ierendi e del Minrothad, è abitata da numerose razze di creature marine, in particolare elfi acquatici e tritoni. Queste creature chiamano questo tratto di mare col nome di Mare Assolato.

I tritoni sono un popolo riservato, che negli ultimi secoli ha avuto di rado contatti con gli abitanti della superficie. Il loro regno di Sottomarinia, governato dalla regina Tarovra, si estende sotto le acque a sud e a sud-ovest delle isole del Commerciante e della Fortezza. Non amano i Minrothaddani, che considerano interessati solo al commer-

torno all'Alfeisle, e sono in ottimi rapporti con gli elfi dei boschi. In genere fungono da intermediari fra gli elfi e gli altri abitanti della superficie e le razze sottomarine.

Numerose altre razze condividono il fondo marino coi tritoni e gli elfi acquatici. I marinidi, ad esempio, sono molto comuni in queste acque; tendono a non essere ben visti in Sottomarinia, dove operano perlopiù come mercenari, e perciò le loro tribù nomadi errano nelle acque circostanti; sono in ottimi rapporti col regno di Ierendi. Anche i kna sono frequenti nel Mare Assolato, ma odiano profondamente i Minrothaddani per i sanguinosi diverbi avvenuti oltre un secolo fa, e non abitano più le acque minrothaddane; alcune famiglie di kna, tuttavia, si annidano ancora nei pressi delle isole, attaccando spietatamente le navi minrothaddane. Infine, kopru, nixie, giganti del mare e squaloidi sono anch'essi presenti (anche se in minor quantità) sotto la superficie del Mare del Terrore.

Nonostante condividano lo stesso tratto di mare dei Minrothaddani, poiché rappresentano un mondo diverso ed autonomo da quello degli isolani, tutte queste razze non sono state incluse nel prospetto demografico precedente.



cio ed opportunisti, soprattutto a causa dei numerosi corsari che infestano le loro acque; oltre tre secoli fa erano fedeli alleati dell'Impero Thyatiano, ma ormai quell'alleanza è morta e sepolta.

Una cospicua popolazione di elfi acquatici (gli Aquarendi) abitano invece le acque at-

Appendice II: La città galleggiante di Kron

Questa insolita "città" è in realtà un insieme di chiatte di varia grandezza (alcune veramente enormi) tenute insieme da una serie di pontili e collegamenti; ogni chiatta ospita una sorta di quartiere della città –

residenze, uno stadio, il palazzo reale, zone di mercato, botteghe artigiane, cantieri navali. Nel complesso, la città di Kron è larga circa 120 metri ed ospita non più di qualche centinaio di abitanti (un migliaio al massimo).

Kron è governata da un re, tradizionalmente assistito da un mago di corte. Le leggende vogliono che il trono sul quale siede il sovrano di Kron sia un potente ed antichissimo artefatto, capace di placare le onde intorno alla città e scacciare le nuvole di tempesta. In ogni caso, è risaputo che le tempeste girano al largo della città galleggianti, e che il mare attorno ad essa è sempre calmo; alcuni attribuiscono questi poteri all'artefatto, altri alla protezione di Saturnius, il patrono Immortale della città.

Kron si sposta di continuo nel Mare del Terrore settentrionale, ma rimane sempre sottocosta per commerciare; gli abitanti della città – un insolito miscuglio di Taymora, Makai, Tanagoro ed altre razze ancora – sono famosi per la costruzione dei loro veloci catamarani d'altura, coi quali solcano le acque.

Le origini di Kron risalgono in verità all'epoca taymora (2000 PI), quando il potente mago Saturnius ed il capo guerriero Kron unirono le loro forze per costruire questa fantastica città galleggiante, che doveva sottrarre per sempre loro ed i loro seguaci alla tirannide dei re taymora ai quali erano sfuggiti. Saturnius, una volta asceso all'Immortalità, donò alla città di Kron un artefatto unico, il famoso trono, che avrebbe permesso alla città di solcare i mari senza doversi preoccupare del tempo e delle onde. I sovrani successivi divennero veri e propri pirati e mercanti del Mare del Terrore settentrionale, acquisendo un'impareggiabile maestria nella navigazione e nell'arte marinara. Nei secoli seguenti, sebbene la città dovesse sopportare gli attacchi dei Nithiani e scontrarsi anche con altre popolazioni del Mondo Conosciuto meridionale, nondimeno sopravvisse. Ancora oggi, gli abitanti di Kron viaggiano di isola in isola commerciando pacificamente fra gli arcipelaghi delle Ierendi e di Minrothad, e solo di quando in quando i loro catamarani si impegnano in combattimento contro i pirati.

Fonti canoniche

AC10 – Bestiary of Dragons and Giants: L'avventura "Isle of the Storm Giant", situata nel Minrothad, introduce la città di Serendib e la sua governante, la gildamastro Lady

Rupenera. Serendib, fiorente città commerciale (ca 10.000 ab.), dovrebbe situarsi in Alfeisle, a circa 24 km di distanza verso nord-ovest dal Monte Olwin.

Champions of Mystara boxed set: Contiene informazioni sulla frequentazione minrothaddana dei porti sindhi, della Penisola del Serpente e del Golfo di Hule. Inoltre specifica alcuni dettagli sul passato dei Verdier e dei Meditor.

Dungeon Magazine #9 – The Djinni's Ring: Menziona la città portuale di Serendib, situata nelle terre delle gilde (probabilmente in Alfeisle, vedi AC10, sopra).

Dragon Magazine #184 – The Voyage of the Princess Ark: Corregge alcuni dettagli del calendario minrothaddano.

Dragon Magazine #199 – Ready, Aim, Fire!: Considera la possibilità di introdurre le armi da fuoco nel Mondo Conosciuto e nel Minrothad.

GAZ1 – The Grand Duchy of Karamaikos: Descrive Aladan Voll, ambasciatore minrothaddano nel granducato, e le relazioni fra questo e le gilde.

GAZ4 – The Kingdom of Ierendi: Descrive Bartolomeo Fiori, ambasciatore minrothaddano nel regno, e le relazioni fra questo e le gilde. Contiene anche informazioni sui porti e sulla flotta minrothaddana.

GAZ5 – The Elves of Alfheim: Descrive alcuni personaggi indigeni delle gilde presenti a Città d'Alfheim (come l'ambasciatore Jerovis Manag).

GAZ8 – The Five Shires: Descrive le relazioni fra le Cinque Contee e le gilde, ed alcuni PNG indigeni del Minrothad (Ammagil Dundershields).

GAZ9 – The Minrothad Guilds: Si tratta della fonte principale sulle gilde, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l'economia ed i PNG importanti del paese.

GAZ11 – The Republic of Darokin: Descrive il commercio delle gilde con la casata dei Linton e l'interesse minrothaddano per il sartiame prodotto ad Akesoli.

Hollow World boxed set: Contiene informazioni sul passato dei Verdier e dei Meditor.

Jobuan's Almanac and Book of Facts: Contiene una sommaria descrizione delle gilde ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG minrothaddani alla data del 1013 DI.

Karamaikos – Kingdom of Adventure boxed set: Contiene una breve descrizione delle gilde ed aggiorna le relazioni fra i due paesi alla data del 1013 DI.

M2 – Vengeance of Alphaks: Nelle vicende

belliche del modulo, una flotta da trasporto minrothaddana ospita a bordo i mercenari thoniani di Norlan di Qeodhar (segretamente alleato con Thyatis).

PC2 – Top Ballista: Descrive le relazioni fra Serraine e le gilde.

PC3 – The Sea People: Descrive i popoli del Mare Assolato e le loro relazioni coi Minrothaddani, aggiungendo i siti e le date di numerose battaglie che arricchiscono la storia delle gilde.

PC4 – Night Howlers: Descrive i licanthropi, presenti anche nelle gilde, aggiungendo dettagli storici sulla Purga d'Argento e la figura di Ruahidri 'Flagello dei Falchi'.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria delle gilde, delle loro forze armate e dei loro PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria delle gilde, delle loro forze armate e dei loro PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria delle gilde e dei loro PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Rules Cyclopedia: Contiene alcune mappe delle gilde ed una sommaria descrizione del paese.

Trail Maps I – The Western Countries: Contiene alcune mappe delle gilde ed informazioni varie sulle isole (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

Trail Maps II – The Eastern Countries: Contiene alcune mappe delle gilde e informazioni varie sulle isole (politica, demografia, malattie, università).

Wrath of the Immortals boxed set: Descrive gli Immortali adorati anche nelle gilde e gli eventi del 1004-1009 DI.

X1 – The Isle of Dread: Contiene una brevissima descrizione del Minrothad.

X7 – War Rafts of Kron: Fornisce ulteriori dettagli sul Minrothad (sul governo e su altre cose); inoltre viene descritta la città di chiatte di Kron.

X10 – Red Arrow, Black Shield: Contiene informazioni sulle forze militari delle gilde e sulla loro posizione durante la guerra del Maestro di Hule contro il Darokin; vengono forniti anche ulteriori dettagli sul governo delle gilde.

XS1 – Lathan's Gold: Aggiunge dettagli vari sull'arcipelago del Minrothad.



Ostland

Superficie: 25.995 kmq (come la Macedonia attuale).

Popolazione: 218.990 ab. (98% umani, 1% lupin, 1% altri).

Densità: 8,4 ab./kmq.

CENNI storici

Il gruppo di isole che in seguito sarebbe stato chiamato Ostland emerse dalle acque solo verso il 2500 PI. Esso fu abitato per la prima volta dai pionieri della civiltà antaliana che si spinsero verso sud dalla loro patria gelida nel Norwold e colonizzarono le Terre del Nord verso il 2000 PI. Qui, essi introdussero il loro stile di vita e la loro cultura dell'età del bronzo, fondando villaggi di agricoltori e pescatori e navigando per i mari circumvicini. Mentre i loro affini, che avevano colonizzato le Terre del Nord continentali, vennero colpiti dalle invasioni dei troll e dei giganti attorno al 1700-1600 PI, gli Antaliani del futuro Ostland continuarono indisturbati la loro ascesa, spingendosi anche verso le coste dell'Isola dell'Alba. Verso il 1000 PI le armate nithiane si spinsero alla conquista delle Terre del Nord, desiderose di sottomettere i suoi robusti abitanti per ottenere manodopera servile. Ancora una volta le isole al largo del continente furono risparmiate dalla dominazione straniera, grazie ai magici poteri dell'artefatto noto come l'*Albero di Ygg*; i Nithiani inoltre non consideravano particolarmente ricche le isole dell'attuale Ostland, e preferirono concentrarsi sulle zone continentali, dove ritenevano a ragione esserci tribù più popolose. Così, mentre molte tribù antaliane e thantaliane delle Terre del Nord continentali venivano deportate o morivano sotto le fruste nithiane, le isole restarono relativamente al sicuro dall'Impero Nithiano, dovendo subire soltanto saltuarie scorrerie. La fine dell'Impero Nithiano nel 500 PI perciò non cambiò molto per gli abitanti delle isole dell'Ostland (che proprio in questo periodo assunsero questo nome), salvo il fatto che poterono riprendere a navigare i mari circostanti con relativa sicurezza. Da questo momento in poi le genti delle Terre del Nord divennero sempre più note come i Normanni, e grazie ad una delle poche eredità nithiane rimaste in questa zona, acquisirono le tecniche per forgiare il ferro.

Nel 200 PI, in una fase di grande espansione demografica, gli Ostlandesi ebbero i primi veri e propri contatti coi paesi stranieri, in particolare con l'Impero Alphatiano e le città thyatiane del meridione. Dopo la conquista di Thyatis, gli Alphatiani si disinteressarono degli Ostlandesi, limitandosi a contenerne le azioni piratesche, costringendo alcuni clan a pagare un tributo, impiegando i loro guerrieri come mercenari e scambiando schiavi con essi. L'atteggiamento sempre più altezzoso e sprezzante degli Alphatiani verso gli Ostlandesi indusse quest'ultimi ad avvicinarsi ai Thyatiani durante la loro Lotta per la Libertà (2-0 PI). Essi fornirono mercenari a Lucinius e Zendrolion, e quando nacque l'Impero Thyatiano essi furono riconosciuti come suoi alleati ed amici.

Sotto l'egida dei Thyatiani, gli Ostlandesi diedero inizio ad una campagna di espansione nel Norwold, fondando numerose colonie e teste di ponte sulle coste di questa regione (5-14 DI). Quando intervenne una rottura con Thyatis a causa di dissapori politici e gli Ostlandesi distrussero la colonia thyatiana di Capo Alpha nel Norwold (15 DI), l'Impero Thyatiano reagì con forza, sconfiggendo gli Ostlandesi in una breve guerra (15-16 DI) e trasformando di fatto l'arcipelago in un protettorato: i capoclan più riottosi vennero sostituiti con rivali filothyatiani, le tribù decise alla resistenza ridotte in schiavitù o disperse.

Questo dominio sarebbe durato fino al 200 DI circa, quando la ripresa dell'Impero Alphatiano convinse alcuni clan ostlandesi dell'opportunità di riavvicinarsi a questa potenza orientale. Mentre il controllo thyatiano sfumava sempre più, molti clan si allearono con l'Impero Alphatiano, che poté sfruttare questa amicizia per attraversare il Mare dell'Alba Occidentale e fondare colonie in Alasiya (250 DI). Nonostante questo mutamento di fronte, i clan ostlandesi cercarono di conservare un atteggiamento pacifico ed il più possibile neutrale verso i due imperi, senza farsi coinvolgere nelle loro guerre o inviando mercenari ad ambo le parti. La pressione demografica veniva scaricata con l'emigrazione nel Nordurland (attuali Territori Heldannici) e nel Norwold, dove molti guerrieri e pionieri tentarono la

fortuna.

Solo all'inizio del V sec. DI la sovrappopolazione e la conseguente rarefazione di risorse fu il preludio di una nuova, vigorosa fase di scorrerie da parte degli Ostlandesi, che colpirono con una violenza non più sperimentata da secoli le coste dell'Isola dell'Alba, del Norwold, dell'Alasiya e persino di Thyatis continentale. L'Alphatia, desiderosa di mantenere efficiente il passaggio marittimo verso le sue colonie alasiyane, ricercò attivamente l'alleanza dei più potenti clan ostlandesi. Il capo di uno di questi clan, Cnute 'l'Ardito', grazie all'appoggio di un gruppo di maghi alphatiani, riuscì progressivamente ad ottenere la supremazia su tutti gli altri clan delle isole e giunse a farsi riconoscere Sommo Re di Ostland (478 DI). Per ricompensare l'aiuto prestato dagli Alphatiani alla sua ascesa, Cnute promise di permettere ora ed in futuro agli Alphatiani di transitare liberamente nel Mare dell'Alba Occidentale.

Cnute ed i suoi figli iniziarono una grande era di espansione per l'Ostland, lasciando spedizioni di conquista verso il Vestland ed il Soderfjord, dove assimilarono i nativi Normanni e si batterono con successo contro i giganti ed i troll delle terre selvagge (500 DI). Altre spedizioni colonizzatrici furono lanciate verso l'Isola dell'Alba ed il Norwold. Nella migliore tradizione normanna, tuttavia, le terre colonizzate non mantenevano un vincolo stretto con la madrepatria, ma solo una meno rigido rapporto di interdipendenza. Cosicché, se le colonie fondate erano fedeli al re che ne aveva sponsorizzato la fondazione, era difficile che tale fedeltà si mantenesse al passaggio della corona. Un'eccezione furono le colonie vestlandesi, che venivano sistematicamente drenate delle loro risorse dai re ostlandesi per finanziare le loro campagne (una politica che, nel 604-14 DI, condusse alla loro ribellione ed alla costituzione dell'indipendente Regno di Vestland). La formazione di un regno aggressivo ed ostile ai Thyatiani permise fra l'altro agli Alphatiani di potenziare i loro sforzi contro le colonie thyatiane in Alasiya, che subirono gravi rovesci nei primi decenni dell'VIII sec. DI. Molti mercenari normanni militavano nelle file degli eserciti alphatiani in

Alasiya in questo periodo.

La liberazione dell'Alasiya dai due imperi ad opera di Al-Kalim (827-31 DI) ed il ritiro degli Alphatiani dal Mare dell'Alba Occidentale permisero ai Thyatiani un progressivo riavvicinamento all'Ostland e la firma di una serie intermittente di accordi e trattati di alleanza a partire dal 900 DI circa, l'ultimo dei quali è attualmente ancora in vigore. La dinastia di Cnute governa ancor oggi l'Ostland, perpetuandone la fama di aggressività e barbarie. Le isole si trovano nuovamente in una fase di crescita demografica, il che ha permesso a Re Hord 'Occhioscuro' di perseguire una serie di campagne di saccheggio e/o colonizzazione al seguito dei Thyatiani nel Norwold e sull'Isola dell'Alba.

Distribuzione della popolazione

Le isole dell'Ostland sono divise in piccoli potentati, ognuno controllato da uno jarl e dalla sua famiglia; tutti riconoscono comunque la superiorità dello jarl di Zeamark, che detiene il titolo di Sommo Re. Qui sotto sono elencate la superficie, la popolazione (viene considerata solo la popolazione umana, lupin e nanica – ma esclusi i Modrigswerg) e la densità di ciascuna isola, e di ciascuno dei possedimenti situati in essa:

- ISOLA DI KALSLO: superficie 6.416 kmq; 41.630 ab.; densità 6,5 ab./kmq.
Kalsloviki: superficie 2.175 kmq; 8.050 ab.; densità 3,7 ab./kmq.
Oland: superficie 1.972 kmq; 13.140 ab.; densità 6,7 ab./kmq.
Ostmanland: superficie 1.428 kmq; 12.250 ab.; densità 8,6 ab./kmq.
Sognesholm: superficie 841 kmq; 8.160 ab.; densità 9,7 ab./kmq.
 ISOLA DI KUNSLO: superficie 1.566 kmq; 7.070 ab.; densità 4,5 ab./kmq.
Kunslo: superficie 1.566 kmq; 7.050 ab.; densità 4,5 ab./kmq.
 ISOLA DI NOSLO: superficie 17.157 kmq; 165.040 ab.; densità 9,6 ab./kmq.
Aland: superficie 544 kmq; 7.430 ab.; densità 13,7 ab./kmq.
Fallersholm: superficie 1.015 kmq; 7.880 ab.; densità 7,9 ab./kmq.
Gotland: superficie 1.871 kmq; 17.810 ab.; densità 9,6 ab./kmq.
Haltmark: superficie 783 kmq; 5.320 ab.; densità 4,1 ab./kmq.
Hammersholm: superficie 943 kmq; 6.710 ab.; densità 7,1 ab./kmq.
Havardholm: superficie 522 kmq; 2.650 ab.; densità 5,1 ab./kmq.

- Hedmark:** superficie 493 kmq; 7.400 ab.; densità 15 ab./kmq.
Noslosford: superficie 1.218 kmq; 9.290 ab.; densità 7,6 ab./kmq.
Ringmark: superficie 1.059 kmq; 6.680 ab.; densità 6,3 ab./kmq.
Romaland: superficie 798 kmq; 11.350 ab.; densità 14,2 ab./kmq.
Steingard: superficie 841 kmq; 4.210 ab.; densità 5 ab./kmq.
Suddmore: superficie 544 kmq; 4.610 ab.; densità 8,5 ab./kmq.
Sumarland: superficie 986 kmq; 7.450 ab.; densità 7,6 ab./kmq.
Thorholm: superficie 885 kmq; 4.180 ab.; densità 4,7 ab./kmq.
Varmgard: superficie 1.356 kmq; 19.000 ab.; densità 14 ab./kmq.
Vestpont: superficie 1.146 kmq; 12.930 ab.; densità 11,3 ab./kmq.
Vithesford: superficie 1.218 kmq; 7.860 ab.; densità 6,5 ab./kmq.
Zeamark: superficie 935 kmq; 22.030 ab.; densità 23,6 ab./kmq.

ISOLA DI OSTERSLO: superficie 856 kmq; 4.940 ab.; densità 5,8 ab./kmq.

Osterslo: superficie 856 kmq; 4.940 ab.; densità 5,8 ab./kmq.

L'Ostland, patria e centro tradizionale della cultura normanna del Mondo Conosciuto, è abitato quasi esclusivamente dalla razza umana, pressoché integralmente appartenente all'etnia normanna. La maggior parte degli abitanti si dedica all'agricoltura (soprattutto nella fertile isola di Noslo) o alla pastorizia (nelle piane meno fertili e sui pendii rocciosi delle altre isole). Una parte cospicua degli abitanti (15%) è rappresentata dai cosiddetti "thrall", gli schiavi, in genere prigionieri catturati durante le varie scorrerie degli ostlandesi nelle altre terre o persone ridotte in schiavitù per debiti o per il capriccio di qualche jarl.

La densità della popolazione varia a seconda delle isole e del tipo di territorio che ospitano. L'isola di Noslo è la più fertile e più abitata fra le isole; qui, sebbene l'agricoltura degli ostlandesi impieghi metodi tradizionali e non sia troppo produttiva, le pianure tendono ad essere molto popolate (15 ab./kmq); le colline presentano un misto di insediamenti agricoli e di allevamento (8 ab./kmq); molto più scarsa, invece, la popolazione che vive nelle zone montane e boschive (5-2 ab./kmq). Le altre isole non sono così popolate. L'altra grande isola di Kalslo ospita terre fertili solo presso le coste, mentre l'entroterra è progressivamente più arido e poco adatto per l'agricoltura;

parimenti, il suolo delle isole di Kunslo ed Osterslo è prevalentemente sassoso ed improduttivo, e la maggior parte dei loro abitanti si procura da vivere con la pesca e l'allevamento.

Nonostante l'Ostland spesso venga considerato un paese barbarico a causa della sua cultura ancorata alle vecchie tradizioni normanne, esso è anche una terra molto popolosa in relazione alle sue dimensioni. Quest'abbondanza demografica è probabilmente una delle cause che, unita alla relativa scarsità di risorse, ha spinto gli ostlandesi nel corso dei secoli a perseguire politiche aggressive di saccheggio, colonizzazione ed esplorazione.

Centri urbani:

Comunità note: Baia delle Tempeste (500 ab.), Borgonavale (2.000 ab.), Ostmanhaven (3.000 ab.), Porto Swenson (2.000 ab.), Rivasalata (500 ab.), Sati (500 ab.), Suddpont (1.000 ab.), Zeaburg (8.000 ab.), Zeafort (7.000 ab.).

Le isole non ospitano grandi centri urbani paragonabili a quelli delle terre più "civilizzate", e la percentuale della popolazione urbana è relativamente scarsa (10,5%).

Abitanti:

Umani: Gli umani rappresentano di gran lunga la razza dominante dell'Ostland (214.690 ab.); la collocazione marittima delle isole ha permesso lo sviluppo pressoché indisturbato della cultura normanna, lasciando poco spazio per l'inserimento di altre influenze etniche o culturali straniere. Perciò, fra i sudditi liberi della corona ostlandese, è pressoché impossibile trovare umani di etnia diversa dai Normanni, soprattutto a causa dell'abitudine, praticata nella maggior parte delle isole, di attaccare a vista gli stranieri per catturarli e ridurli in schiavitù (un'abitudine che di certo non ha favorito l'immigrazione).

Viceversa, una maggiore varietà etnica è riscontrabile fra gli umani appartenenti al ceto dei thrall: circa il 70% di essi appartiene comunque all'etnia normanna (soprattutto gente resa schiava in patria, ma anche catturata nel Vestland o nel Soderfjord), mentre il resto (30%) proviene da altre terre (soprattutto dai Territori Heldannici, dal Norwold, dagli imperi di Thyatis e di Alphatia e dalle loro colonie nell'Isola dell'Alba ed altrove – e in misura minore anche da altri posti più remoti). Ovviamente risulta molto difficile stabilire percentuali precise delle etnie che compongono il ceto

dei thrall, in quanto esse variano drasticamente con l'afflusso di prigionieri proveniente dall'una o dall'altra regione, a seconda della direzione che assumono le campagne militari e le scorrerie degli Ostlandesi.

Lupin: I lupin sono anch'essi presenti nelle isole ostlandesi in numero non troppo scarso (2.190 ab.); i guerrieri ostlandesi apprezzano molto le qualità guerresche ed il valore della specie indigena, ovvero quella dei Grancagnoni, tanto che i membri di questa specie sono onorati come grandi guerrieri nel migliore stile delle tradizioni normanne. La totalità dei lupin che abitano nell'arcipelago appartiene alla specie dei Grancagnoni.

Nani: Sebbene vi si trovino in numero inferiore rispetto alle altre Terre del Nord, diversi nani abitano le isole dell'Ostland (2.050 ab.); emigrati in tempi più o meno lontani dalla loro patria nella Casa di Roccia, più che altrove questi nani sono esuli, fuorilegge o emarginati espulsi dalla società nanica; anche i nani che sono giunti con propositi più nobili, spesso finiscono per adottare simili atteggiamenti a causa dell'emarginazione in cui sono relegati dalla società ostlandese.

Fatto non noto ai più, nelle montagne dell'isola di Noslo vive un solitario ed isolato clan di nani corrotti (i Modrigswerg) – i Gråbjerg (12,2%) – insediati qui quasi tre millenni or sono per sfuggire alle accuse di stregoneria nera rivoltegli contro. Essi sono esperti di negromanzia e delle pratiche di intrappolamento delle anime, e rifiutano ostinatamente il contatto con le altre razze. La loro presenza in queste montagne non è nota ai Normanni.

Fauna e razze minori

Animali: I Normanni delle isole ostlandesi allevano cavalli, bovini, pecore e capre, tenendo come animali domestici cani e gatti. Topi, cani selvatici e cervi abitano in genere vicino agli insediamenti, mentre i cinghiali e le alci preferiscono le alture boschive. Predatori come gli orsi bruni, i gatti selvatici ed i lupi abitano nelle foreste e nelle montagne, dove si trovano anche i puma. Fra i rapaci, i falchi nidificano sui picchi montuosi, mentre le aquile preferiscono le foreste alpine. Le acque attorno alle isole sono note per la presenza di serpenti di mare giganti.

Bestie magiche: Negli abissi del Mare dell'Alba Occidentale vengono di quando in quando avvistati dei kraken, terribili signori del-

le profondità che sono oggetto di molte leggende normanne.

Mutaforma: I licanthropi non sono sconosciuti in questa regione: le foche mannare frequentano le coste, mentre altre razze di licanthropi sono molto rare.



Fonti canoniche

Champions of Mystara boxed set: Viene descritto il mago-corsaro ostlandese Oberack, che possiede un vascello volante trainato da quattro draghi bianchi, con il quale effettua le sue scorrerie.

Dawn of the Emperors – Thyatis and Alpathia boxed set: Contiene ulteriori informazioni sull'alleanza fra l'Ostland e Thyatis e dettagli sul matrimonio della principessa thyatiana Stefania con un principe ostlandese (poi finito assassinato).

Dragon Magazine #181 – The Voyage of the Princess Ark: Contiene una precisazione relativa alle lingue parlate nelle Terre del Nord.

Dragon Magazine #199 – Ready, Aim, Fire!: Contempla la possibilità di inserire le armi da fuoco nel Mondo Conosciuto ed in Ostland.

Dragon Magazine #237 – Campaign Classics: Lupins of the Mystara Setting: Descrive in dettaglio i lupin e le loro sottorazze, alcune delle quali sono presenti anche in Ostland.

GAZ2 – The Emirates of Ylaruam: Descrive le relazioni fra l'Ostland e gli emirati.

GAZ4 – The Kingdom of Ierendi: Contiene informazioni sui porti ostlandesi, sulle navi e sulla flotta del regno.

GAZ7 – The Northern Reaches: Si tratta della fonte principale sull'Ostland, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l'economia ed i PNG importanti del regno.

GAZ8 – The Five Shires: Descrive le relazioni fra il regno e le Contee.

GAZ9 – The Minrotbad Guilds: Contiene informazioni sui prodotti che si commerciano in alcune città ostlandesi.

Joshuan's Almanac and Book of Facts: Contie-

ne una sommaria descrizione del regno ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG ostlandesi alla data del 1013 DI.

Karameikos – Kingdom of Adventure: Contiene una sommaria descrizione del regno.

M2 – Vengeance of Alphaks: Uno dei PG pregenerati del modulo, Bardeen Lungocammino, è nativo dell'Ostland e possiede un feudo nel Norwold.

PC2 – Top Ballista!: Descrive i rapporti fra il Vestland e Serraine.

PC4 – Night Howlers: Descrive i licanthropi, presenti anche nel Soderfjord.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria dell'Ostland, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria dell'Ostland, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria dell'Ostland e dei suoi PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Rules Cyclopedica: Contiene alcune mappe dell'Ostland ed una sommaria descrizione del regno.

Trail Maps I – The Western Countries: Contiene informazioni varie sull'Ostland (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

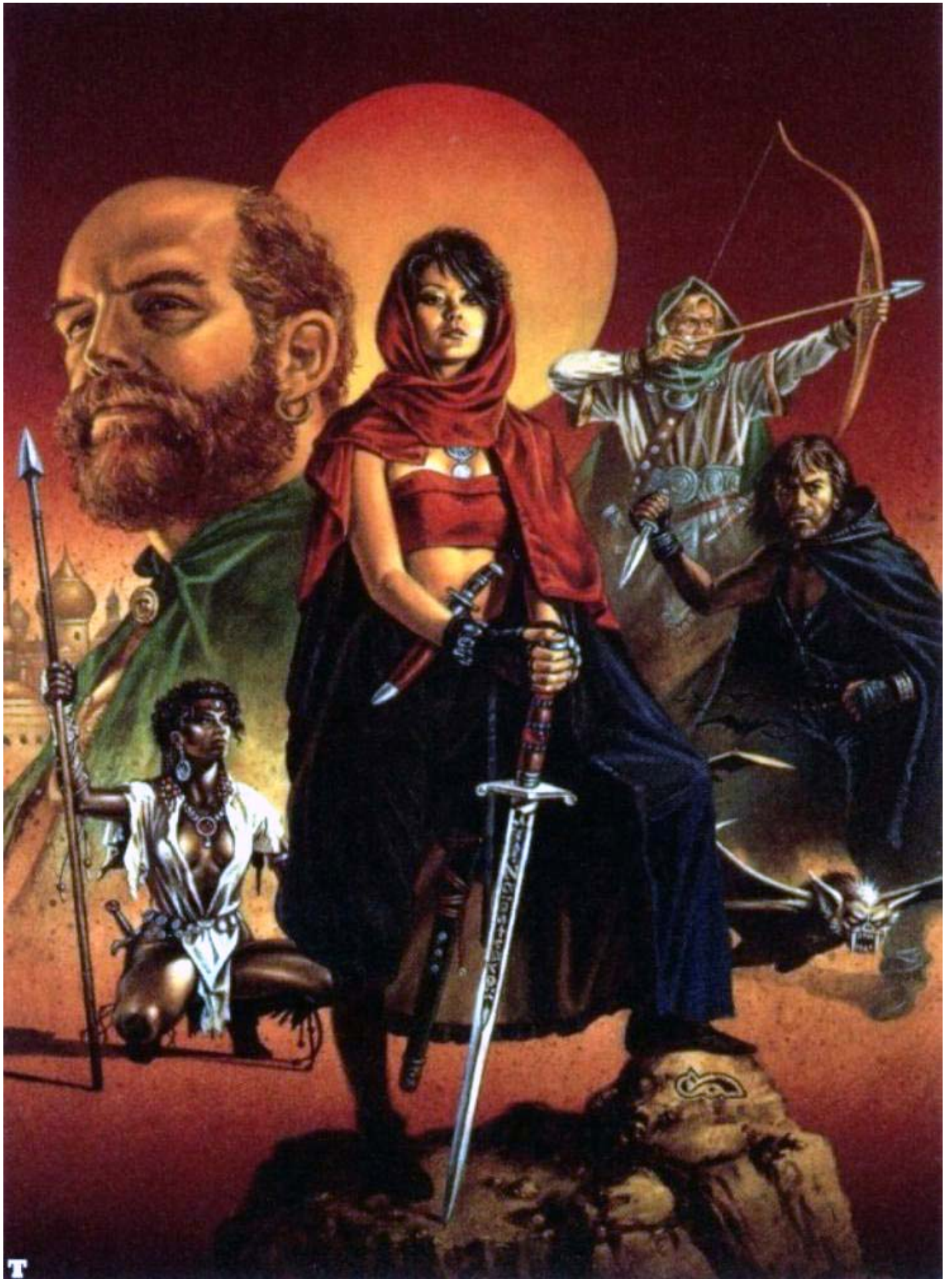
Trail Maps II – The Eastern Countries: Contiene alcune mappe dell'Ostland ed informazioni varie sul regno (politica, demografia, malattie, università).

Wrath of the Immortals boxed set: Contiene informazioni sugli Immortali adorati anche in Ostland e descrive gli eventi del 1004-1009 DI.

X1 – Isle of Dread: Contiene una brevissima descrizione dell'Ostland.

X10 – Red Arrow, Black Shield: Contiene informazioni sulle forze militari dell'Ostland e sulla posizione del regno durante la guerra del Maestro di Hule contro il Darokin; vengono menzionati anche i nomi di due jarl delle Terre del Nord.

X13 – Crown of Ancient Glory: L'avventura (ambientata nel 986 DI) descrive l'isola di Narvendul, situata al largo della punta settentrionale dell'isola di Kunslo, dove abita Ala 'la Strega Marina', una maga alleata con un duca vestlandese ribelle che ha al suo servizio schiere di lucertoloidi.



Sind

Superficie: 524.832 kmq (un po' più piccolo della Francia attuale); da questa cifra e dalle seguenti è escluso il ryaset di Jaibul, considerato in appendice.

Popolazione: 1.953.520 ab. (96% umani, 2,3% gnoll, 1,7% altri).

Densità: 3,7 ab./kmq.

CENNI storici

La regione oggi nota come il Sind un tempo, alla stregua del resto del Mondo Conosciuto, si trovava oltre il Circolo Polare Artico; fu solo con la Grande Pioggia di Fuoco e lo slittamento dell'asse planetario che essa si spostò nella fascia temperata, trasformandosi gradualmente in una prateria semi-arida (3000 PI). I primi a giungervi furono tribù di stirpe neathar appartenenti al popolo nomade degli Urduk, che vi condussero le loro mandrie e si stabilirono in questa regione (2500 PI). Nei secoli seguenti essi vissero in pace coi loro vicini, a malapena scalfiti dalle catastrofi che colpirono il Mondo Conosciuto fra il 2000 ed il 1700 PI.

Nel 1750 PI, tuttavia, una nuova ondata di terremoti nel meridione fece crollare l'altopiano che si ergeva nelle attuali Terre degli Atruaghin, permettendo così ai venti carichi di piogge di attraversare il Sind, mutandone il clima. Questi cambiamenti resero più fertile la terra e fecero crescere foreste nelle pianure meridionali. Molte tribù di Azcani fuggiti dalle miserie della loro patria cominciarono a stabilirsi nel Sind già in questo periodo, ed il loro numero aumentò ancora quando Takhati 'il Doma-Tempeste' cacciò molte altre tribù verso ovest (1675 PI). Queste tribù, che si diedero collettivamente il nome di Sindhi, si stabilirono nelle fertili pianure del fiume Asanda, coltivando la terra, costruendo villaggi e commerciando coi nomadi Urduk. La prosperità di questa terra fu sconvolta nel XIII sec. PI dalle invasioni umanoidi provenienti da ovest. I primi a giungere furono gli ogre, che prima si stabilirono amichevolmente presso i Sindhi (1291 PI), poi, in seguito alla Grande Siccità (1276-1271 PI) scatenarono un'ondata di violenze contro di essi, venendo infine cacciati verso est (1270 PI). Più pericoloso fu l'arrivo delle orde dei Discendenti di Wogar, che inizia-

rono i primi attacchi contro il Sind nel 1257 PI; dopo la conquista delle Terre degli Atruaghin, essi rinnovarono i loro attacchi, conquistando le principali città e sottomettendo gran parte del paese (1255-1253 PI). Solo l'arrivo di un contingenti di Karimari in aiuto dei Sindhi e degli Urduk li salvò dalla sottomissione, ed essi contrattaccarono gli umanoidi, cacciandoli dal paese ed occupando anche le sponde occidentali del Lago Amsorak (1253-1250 PI). Qualche secolo più tardi, le migrazioni degli gnoll (1050 PI) e la sovrappopolazione delle Terre Brulle portarono altri umanoidi nel Sind, che si aggiunsero agli attacchi degli orchi rossi provenienti dal sud. Goblin ed hobgoblin devastarono il nord del paese, mentre gli gnoll vennero cacciati verso ovest – salvo una parte di essi, che si stabilì pacificamente fra i Sindhi e venne integrata nella società (1000 PI).

Questi secoli di guerre contro gli umanoidi e la presenza del pericolo costante degli orchi rossi ai confini meridionali costrinsero la società sindhi a militarizzarsi maggiormente per resistere agli attacchi. I ceti sociali assunsero compiti ben definiti e venne creata una monarchia comune guidata dai guerrieri aristocratici; a questo periodo risale la prima distinzione fra sudditi di origine urduk (urdu-varna) e sudditi di origine sindhi (sindi-varna). Col passare del tempo i ceti sociali si sarebbero irrigiditi in vere e proprie caste chiuse, sancendo una sorta di immobilismo sociale. Gli Urduk ricevettero ben presto il disprezzo degli altri abitanti, poiché sempre meno dei loro cavalieri accorrevano ad aiutare i Sindhi nella lotta contro gli orchi rossi (e questo accadeva perché il reame riusciva già di per sé a respingere gli attacchi), e gli urdu-varna furono segregati nelle caste inferiori (850 PI). Nel 795 PI l'eroe Atruaghin fece ritorno presso il suo popolo e lo liberò dalla schiavitù degli orchi rossi, che furono una volta per tutte cacciati verso nord-est; Atruaghin stabilì l'antica amicizia del suo popolo col Sind, ma l'ultima delle sue imprese ebbe un effetto collaterale inaspettato. Quando egli innalzò il grande Altopiano di Atruaghin, infatti, bloccò nuovamente il regime di piogge che era subentrato nel Sind circa un millennio prima. Col passare del secoli la terra

si inaridì di nuovo e le foreste seccarono, favorendo l'avanzata del deserto e trasformando molte pianure nuovamente in steppe. Iniziarono tempi durissimi per tutta la popolazione, e la miseria divenne un tratto comune di tutte le regioni del Sind (650 PI). L'indebolimento della compagine sociale del regno portò alla sua frantumazione in una serie di potentati (mumlyket) che si contesero il potere, mentre un numero inaspettatamente alto di mutaforma di vario genere (bhut, mujina, doppelganger) penetrava nel paese assumendo pian piano posizioni di comando (secc. VI-II PI).

Verso lo 0 DI i mumlyket più potenti avevano assorbito molti di quelli più piccoli, divenendo i dominatori della regione ma continuando a combattersi per il predominio sul Sind. A queste guerre si aggiunsero nuove incursioni di orchi provenienti dall'est, quando la progressiva formazione del Regno di Darokin ne cominciò a spingere molte tribù verso il Sind; il mumlyket di Nagpuri dovette sostenere contro gli orchi una tremenda guerra ventennale (87-107 DI) prima di liberarsi da questa minaccia. D'altro canto, la formazione del Regno di Darokin fornì ai Sindhi un valido partner commerciale, col quale vennero intrecciati da subito importanti legami economici. Verso il 250 DI anche molte tribù nomadi alasiyane, cacciate dalla loro terra natale dalle conquiste thyatiane ed alphatiane, si stabilirono fra i nomadi Urduk che popolavano il Sind e le zone ad occidente dei suoi confini.

Tuttavia la lotta fra i mumlyket inasprì fortemente i rapporti fra le famiglie che li governavano, dando inizio ad un periodo di lotte per il controllo delle risorse e del territorio. Nel II sec. DI tre delle più potenti famiglie, i Pratikuta, i Rastrapala ed i Mahavarman, si contendevano il controllo della fertile valle dell'Asanda; i Pratikuta ebbero infine la meglio, stabilendo una breve egemonia (179-186 DI), ma la loro caduta segnò l'ascesa delle famiglie regnanti di Jhengal e Jalawar, che da molti rivali erano sospettate di essere controllate o composte da mutaforma. Il clima di sospetto contro l'infiltrazione presunta o reale di mutaforma all'interno di queste famiglie indusse un nobile sindhi, Thombara 'il Te-

merario', ad iniziare una violenta ribellione per rovesciare il loro potere; la fase finale di questa ribellione si trasformò in una guerra di conquista, man mano che sempre più regioni del Sind cadevano sotto il dominio di Thombara ed egli attuava la sua epurazione contro i mutaforma (194-199 DI).

Finalmente, Thombara si presentò come unificatore del Sind e costituì un nuovo stato accentrato, l'Impero del Gran Mogul (ovvero del "gran liberatore"); egli riorganizzò i ranghi della nobiltà, dando inizio al sistema del mansabdar e tentò di introdurre il criterio della promozione per merito al servizio dello stato - ostacolato in questo dal fatalismo e dal tradizionalismo della società sindhi. La debolezza interna di questo regime divenne presto evidente quando i successori di Thombara furono costretti a concedere sempre più autonomia ai rajah; nel 350 DI l'impero si era fortemente frammentato, la carica di Gran Mogul divenuta un titolo sempre più vuoto. I veri detentori del potere divennero gli Himaya delle province o la potentissima casta clericale dei Rishiya.

La più grande tragedia che il Sind avrebbe subito doveva ancora arrivare. Nel 425 DI i mercanti provenienti dall'oriente portarono nel Sind il morbo della licanotropia, che si diffuse a macchia d'olio. I mutaforma presenti (superstiti dopo l'epurazione dei tempi di Thombara) colsero l'occasione per allearsi coi licanotropi ed assumere il controllo del paese, che cadde sotto il loro dominio. L'Immortale Ka, preoccupato per le sorti del Sind, prelevò metà della sua popolazione e la trapiantò nel Mondo Cavo, inviando agli abitanti del mondo esterno il ricordo di una terribile pestilenza che aveva falciato metà degli abitanti - e che venne ricordata come la Grande Peste. Per anni il Sind rimase sotto il giogo dei mutaforma, finché un gruppo di maghi guidato da Maga Aditi non guidò una rivolta che, estesasi a tutto il paese, epurò la società dai mutaforma e restituì ai Sindhi la libertà (451 DI).

I Sindhi ritornarono ad essere un popolo diviso in vari mumlyket in lotta, oltretutto indeboliti dalla perdita demografica e dalla lotta contro i mutaforma. Il vuoto titolo di Gran Mogul cadde in disuso e col passare dei decenni venne definitivamente abbandonato. Tale debolezza fu sfruttata persino dai Darokiniani, che nel 572 DI si impadronirono della fiorente città commerciale di Akesoli, sul Lago Amsorak. Nel 609 DI,

le lotte intestine fra i Rishiya e gli Jadugerya del Puntabad causarono la secessione della parte sud-occidentale di questo, che divenne il ryaset ("regno") di Jaibul.

Per unificare i vari e diversi mumlyket del Sind fu necessaria la tenacia e la decisione del giovane rajah di Sindrastan, Yuvraj Narendra ul Nervi, che diede inizio ad una implacabile campagna militare contro i suoi vicini (695-714 DI), vincendoli uno ad uno o alleandosi con essi finché non li ebbe sottomessi tutti (salvo il Jaibul). Egli si proclamò rajadhiraja ("re dei re") del Sind (703 DI). La dinastia degli ul Nervi regnò da allora il Sind ed i suoi eredi più o meno diretti detengono ancor oggi il governo della regione. Il paese non è andato scevro da momenti di tensione e gravi disordini interni: più di un rajadhiraja è stato assassinato dai suoi avversari politici o da altri pretendenti al trono, e non sono mancati usurpatori che si sono aperti col sangue la via verso il trono sindhi. A parte questi fatti interni, per oltre duecento anni il Sind ha comunque goduto di una duratura pace ai suoi confini, mantenendo sempre un atteggiamento pacifico verso i Clan di Atruaghin e la neonata Repubblica di Darokin, ed esercitando la propria autorità nei confronti delle tribù della Grande Desolazione; contemporaneamente, il commercio con le nazioni del resto del mondo si è molto sviluppato ed oggi anche navi di paesi anche molto lontani (come l'Alphatia) possono essere viste nei porti sindhi.

Tensioni, viceversa, si sono sviluppate con le Terre Alte e con l'entità politica che successivamente si è costituita in quel territorio, ovvero i Principati di Glantri. Già durante la Guerra dei Quarant'Anni (788-828 DI), la persecuzione scatenata nelle Terre Alte contro i nani aveva spinto migliaia di questi semi-umani a trovare rifugio nelle montagne del Nagpuri, dove essi si erano stabiliti ed avevano costituito proprie piccole comunità (805 DI). L'accoglienza di questi nani nel territorio sindhi non pose le basi di buoni rapporti, e successivamente l'attuazione di una politica rigidamente ostile alla pratica della magia divina nel Glantri acuì i contrasti col religioso popolo del Sind. Oggi queste tensioni si sono perlopiù stemperate, ma rischiano ad ogni piè sospinto di far riesplodere i contrasti fra i due paesi. Ben peggiori, comunque, sono stati i rapporti fra il Sind ed il piccolo ryaset di Jaibul, dove il governo dei maghi persegue una politica fortemente antagonista, che cerca in ogni modo di monopolizzare il commer-

cio della regione e di recuperare il controllo effettivo del Putnabad. Inoltre, il nuovo rajadhiraja Chandra ul Nervi (salito al trono nel 992 DI) ha cominciato ad osservare con preoccupazione i movimenti degli umanoidi delle Montagne Nere ed a temere le misteriose ambizioni del sovrano dell'Hule, noto solo come "Il Maestro"...

Distribuzione della popolazione

Il Sind è un insieme di regni governati ognuno da un rajah ("re") o da un maharajah ("gran re"), i quali devono tutti obbedienza al sovrano di Sindrastan, il rajadhiraja ("re dei re"). I singoli regni sono chiamati mumlyket - anche se all'estero vengono indistintamente indicati coi termini "regno" e "sultanato" - e godono di un ampio margine di autonomia, finché pagano il tributo al rajadhiraja ed obbediscono alle sue leggi. Qui sotto sono indicate la superficie, la popolazione e la densità di ciascun mumlyket (la popolazione considerata include solamente gli umani, i lupin, i nani e quella frazione di gnoll del sud sedentari, stanziata nelle terre degli umani):

Azadgal: superficie 26.407 kmq; 235.710 ab.; densità 8,9 ab./kmq.

Baratkand: superficie 84.139 kmq; 114.000 ab.; densità 1,4 ab./kmq.

Gunjab: superficie 44.011 kmq; 34.430 ab.; densità 0,8 ab./kmq.

Jalawar: superficie 35.338 kmq; 337.200 ab.; densità 9,5 ab./kmq.

Jhengal Occidentale: superficie 84.139 kmq; 62.420 ab.; densità 0,7 ab./kmq.

Kadesh: superficie 57.667 kmq; 106.950 ab.; densità 1,9 ab./kmq.

Nagpuri: superficie 33.656 kmq; 335.220 ab.; densità 10 ab./kmq.

Peshmir: superficie 31.326 kmq; 90.170 ab.; densità 2,9 ab./kmq.

Putnabad: superficie 28.542 kmq; 197.370 ab.; densità 6,9 ab./kmq.

Shajarkand: superficie 64.657 kmq; 320.150 ab.; densità 5 ab./kmq.

Sindrastan: superficie 34.950 kmq; 100.440 ab.; densità 2,9 ab./kmq.

Quasi la metà del Sind è costituita da un grande deserto roccioso ed inospitale (densità pari a 0,3 ab./kmq) e da terre aride e pietrose dove crescono solo pochi arbusti (0,8 ab./kmq); il resto è costituito dagli aspri monti Amsorak del settentrione (0,6 ab./kmq), che si ricongiungono al vasto Massiccio Kurish, e dalle loro pendici (3 ab./kmq); da steppe buone soprattutto per il

pascolo (3 ab./kmq); da una vasta depressione salata nota come la Palude Salata (1,5 ab./kmq); e infine dalle fertili pianure del fiume Asanda e del Nagpuri (17,5 ab./kmq) e dagli scarsi boschi del sud-est (8 ab./kmq). Com'è evidente, la maggior parte della gente abita le pianure attorno al fiume Asanda, o tutt'al più le rigogliose oasi che di quando in quando spuntano nella piana desertica; qui, i Sindhi praticano estesamente l'agricoltura, a malapena sufficiente a produrre cibo abbastanza da soddisfare il fabbisogno nazionale. Le steppe ed i deserti, soprattutto quelli del Jhengal Occidentale, del Baratkand e del Putnabad, sono invece terra dei nomadi urduk, che vi conducono le proprie mandrie.

La popolazione del Sind è rigidamente gerarchizzata e divisa da invalicabili barriere etniche e cettuali. Le caste superiori, quella dei nobili (Himaya), dei sacerdoti (Rishiya) e dei maghi (Jadugerya) occupano tutti i posti del potere politico, economico e sociale; le caste inferiori, gli artigiani e contadini (Prajaya) compongono il grosso della società, e la maggior parte di essi vive vite di estrema povertà, portando avanti miseri mestieri nelle città e nelle campagne; infine, gli operai e servi (Kuliya) sono poco più che schiavi, trattati con estremo distacco e disprezzo da tutte le classi sociali. Le città più grandi sono spesso letteralmente affollate da membri della casta dei Kuliya disperati, che mendicano cibo, acqua ed un lavoro.

Centri urbani:

Comunità note: Asandapur (1.000 ab.), Bangore (750 ab.), Baratpur (7.000 ab.), Chandbali (500 ab.), Gawan (400 ab.), Gom (975 ab.), Jahore (18.000 ab.), Jalbad (700 ab.), Kandaputra (900 ab.), Karakandar (10.000 ab.), Karganj-sulla-Palude (600 ab.), Khamrati (6.000 ab.), Latehar (6.000 ab.), Mahasabad (13.000 ab.), Naral (10.000 ab.), Palkat (4.000 ab.), Pramayama (800 ab.), Raneshwar (5.000 ab.), Rocca Gola (800 ab.), Rocca Gunga (1.000 ab.), Sambay (12.000 ab.), Sandapur (9.000 ab.), Sayr Ulan (30.000 ab.), Sindri (1.000 ab.).

Sebbene nel Sind vi siano molte grandi città, la stragrande maggioranza della popolazione del paese vive nelle campagne, dove pratica l'agricoltura ed abita in minuscoli villaggi formati da misere capanne di paglia e fango, oppure si dedica alla pastorizia. Per questo la popolazione urbana è relativamente bassa (6,8%).

Abitanti:

Umani: Gli umani sono di gran lunga la razza dominante del Sind (1.876.050 ab.), ma parlare di un unico popolo a proposito degli abitanti del Sind è probabilmente fuoriluogo. I pregiudizi che quasi duemila anni fa condussero alla segregazione degli Urduk da parte dei dominanti Sindhi sono oggi più forti che mai.

Nel complesso, la maggior parte della popolazione del Sind (58,5%) è sindi-varna, ovvero nata da genitori entrambi di etnia sindhi; questa gente conduce vita sedentaria e, sebbene occupi esclusivamente le caste superiori, essa costituisce anche la maggior parte di quelle inferiori. Una sottile minoranza (40%) è costituita invece dagli urdu-varna, ovvero da persone nate da entrambi i genitori di etnia urduk; gli urdu-varna erano in origine un popolo nomade, e molti conservano ancor oggi quello stile di vita, pur rimanendo sudditi del rajadhiraja (20%). Il resto degli urdu-varna abita invece nelle città e nelle campagne del Sind ed è passato alla vita sedentaria propria dei Sindhi; qui, tuttavia, essi sono segregati nelle due caste inferiori e disprezzati da tutti i sindi-varna; in poche parole, essi costituiscono la fascia più bassa della società e quella dotata di meno diritti.

Una piccola percentuale di stranieri risiede nel Sind. La regione del Nagpuri è abitata da un buon numero di Darokiniani (0,5%), mentre una minoranza di Alasiyani, discendenti degli esuli giunti in questa parte del mondo secoli fa, conduce vita nomade a fianco delle tribù nomadi degli Urduk (0,5%). I porti del meridione e le principali città commerciali, infine, ospitano una quota importante di stranieri (0,5%), provenienti soprattutto dal Minrothad, dalle Ierendi, da Thyatis, dal Yavdlom e da paesi ancor più lontani.

Gnoll: Gli gnoll, fatto che sorprende la maggior parte dei visitatori orientali in questa regione, formano una parte importante della popolazione del Sind (45.700 ab.). La loro popolazione, come quella degli umani, non è però omogenea.

Gli gnoll appartenenti alla specie degli gnoll del sud (89,9%) giunsero nel Sind circa duemila anni fa con intenzioni pacifiche, e da allora, quando furono accolti come manovali ed operai dai Sindhi, si sono adattati alla vita in questo paese ed hanno adottato la cultura locale. Sebbene secoli fa fossero maggiormente considerati quali operai e mercenari per le loro doti fisiche, le lotte contro i mutaforma ed i licanthropi nel V

sec. DI e soprattutto il consolidarsi di pregiudizie barriere razziali e sociali nella società sindhi hanno contribuito a generare nella gente un disprezzo – misto a timore – per gli gnoll pari solo a quello che i sindi-varna provano per gli urdu-varna. Come quest'ultimi, infatti, gli gnoll che abitano le città e le campagne sono relegati nella casta dei Kuliya. Da qualche decennio a questa parte sono sempre più gli gnoll che fuggono dai loro padroni e si uniscono ai loro simili predoni, o che si recano in cerca della favolosa Graakhalia. I sovrani sorvegliano con attenzione il montare di queste tensioni fra la popolazione servile degli gnoll, temendo che possa sfociare in una pericolosa rivolta.

L'altra razza degli gnoll presente nel Sind è quella degli gnoll ilari (10,1%); i suoi membri conducono una vita più simile a quella considerata propria degli gnoll dagli abitanti del Mondo Conosciuto, assalendo viandanti e carovane e compiendo razzie contro i villaggi isolati. Le loro tribù (ciascuna delle quali conta 100-500 membri) abitano soprattutto la catena dei monti Amsorak ed il Massiccio di Kurish e rappresentano un grave problema per i mumlyket settentrionali.

Lupin: Il Sind è un altro dei paesi del Mondo Conosciuto dove i lupin sono molto numerosi (11.930 ab.); data la vastità del reame e la scarsità dei suoi insediamenti in certe zone, le bande di lupin praticano spesso vita nomade nelle steppe e nei deserti, mentre più di rado li si trova a lavorare come manovali alla stregua degli gnoll. Come gli gnoll, i lupin sono considerati sudditi di seconda classe, e relegati nella casta dei Kuliya – nomadi o sedentari che siano.

Data la condizione del Sind di terra di passaggio di molti lupin, non sorprende che la specie più numerosa di questi umanoidi siano i Meticci (23,4%); molto numerosi sono anche i Gran Corridori (15,7%), che spaziano nelle grandi steppe del Sind, i Borzoi Nova-Svogani (12,7%), presenti soprattutto nel centro-nord, ed i Gran Limieri (8,6%), immigrati dalla Costa Selvaggia. Parimenti immigrati dall'ovest sono gli Zvorniki Gonic (6,5%), i Bulldog Eusdriani (5,9%) e gli Slagovici Gonic (5,1%), seguite dalle razze meno numerose dei Testapelosa (5,1%), dei Neo-Papillon (4,3%), dei Gran Beagle (3,5%), dei Bouchon (2,5%), dei Bassotti Reali (2,1%), dei Lagotti Dorati (2,1%), dei Carrasquito (1,3%) e degli Stürpelupina (1,2%).

Bugbear: I bugbear sono la razza

goblinoida più pericolosa del Sind; essi sono molto numerosi (5.050 ab.) ed appartengono tutti alla specie dei bugbear bugburbiani. Le loro tribù (che contano 20-200 membri ciascuna) sono il flagello dei mumlyket settentrionali, che non riescono a localizzare i loro covi sotterranei nei monti Amsorak e nel Massiccio di Kurish. Di quando in quando essi scendono a compiere razzie fin nel Nagpuri.

Nani: I nani giunsero nell'805 DI dalle Terre Alte, dove stavano venendo duramente perseguitati. Oggi costituiscono una minoranza importante del Nagpuri (5.000 ab.), dove hanno costituito le loro comunità sulle colline e sulle montagne più vicine alle vie commerciali.

Orchi: Gli orchi sono una delle razze umanoidi che infestano la Grande Desolazione e, come tali, si trovano anche all'interno dei confini occidentali del Sind (2.850 ab.). Questi orchi appartengono sia agli orchi rossi (45%), sia agli orchi comuni (55%). Le loro tribù del deserto contano dai 50 ai 250 membri, e compiono frequenti scorriere, spesso aiutati dai thoul, dagli ogre o dai troll, contro i villaggi del Jhengal Occidentale e del Baratkand.

Thoul: L'origine di questi insoliti umanoidi (2.550 ab.) è ignota ed è attribuita da molti storici ad esperimenti effettuati in ere passate (forse dai maghi nithiani). La loro presenza è oggi un fatto nella Grande Desolazione, e di lì molte bande di thoul (20-100 individui ciascuna) si sono introdotte oltre i confini del Jhengal Occidentale e del Baratkand, dove si uniscono come mercenari alle tribù degli orchi oppure compiono scorriere autonomamente.

Ogre: Gli ogre comuni sono una presenza molto antica nel Sind, essendo di fatto stati i primi umanoidi a giungere in questa regione oltre due millenni fa. Sebbene molti siano stati scacciati dal Sind da allora, altre tribù vi sono ritornate, stanziandosi nella Grande Desolazione o nei monti Amsorak e nel Massiccio di Kurish. Oggi gli ogre sono abbastanza numerosi (2.000 ab.) da costituire una pericolosa minaccia se si uniscono agli altri umanoidi; essi vivono in grosse tribù di 10-50 individui che abitano perlopiù i monti del Gunjab e del Kadesh, e le zone periferiche del Jhengal e del Baratkand.

Troll: Numerosi troll delle radici (1.250 ab.) abitano le zone selvagge del Sind, dalle catene montuose del nord, ai deserti dell'ovest alla grande Palude Salata, da dove minacciano di continuo il cuore del Sind e persi-

no i villaggi settentrionali della valle del fiume Asanda. Le loro bande sono grosse ed organizzate, contando da 5 a 20 individui.

Uomini-scorpione: Numerosi piccoli gruppi di queste pericolose creature (900 ab.) abitano i recessi sperduti delle terre desolate e dei deserti, divisi in svariati covi e tribù che contano dai 10 ai 50 membri; provengono dal Deserto del Sind, dove si sa che sono ancora più numerosi.

Fauna e razze minori

Animali: Le mandrie degli Urduk, costituite perlopiù da bovini, cavalli e cammelli, percorrono il Sind in lungo ed in largo. Sin da quando vi furono condotti dai Karimari oltre duemila anni fa, gli elefanti sono divenuti il simbolo nazionale del Sind e delle sue classi dirigenti; essi vengono allevati per molti scopi, che vanno dai lavori pesanti alla guerra. I leoni sono presenti nelle steppe e la caccia a questi animali è uno dei passatempi preferiti degli Himaya. La Palude Salata e le rive dell'Asanda ospitano numerosi coccodrilli. Nelle terre più aride è facile trovare varie specie di lucertole giganti, alcune delle quali valorizzate dagli indigeni per la loro carne, le loro uova o la loro pelle. I pendii montuosi, gli anfratti cavernosi e le città ospitano invece molti esemplari di pipistrelli giganti.

Bestie magiche: Creature pericolose come basilischi e galloserpenti, che abitano il Deserto del Sind e la Grande Desolazione, sono incontri infrequenti anche nelle terre selvagge del Sind. Esemplari di sfingi – alcune benevole, altre meno – possono essere incontrate lontano dai luoghi abitati.

Draghi: La Palude Salata ospita esemplari di draghi neri, che causano non poche preoccupazioni al governo centrale del Sind. I draghi rossi abitano la Piana di Fuoco, ad ovest, ma a volta sconfinano nel Sind, seminando il terrore. Non si hanno invece notizie di avvistamenti di draghi blu da quando il rajadhiraja Kapil ul Nervi (951-92 DI) ne uccise uno che aveva afflitto il Baratkand. Nei deserti e nelle zone selvagge è possibile incontrare le idre; particolarmente pericolose sono quelle delle sabbie, che tendono imboscate ai viandanti annidandosi sotto la sabbia e il pulviscolo roccioso.

Esterni: La Piana di Fuoco è anche l'habitat naturale di esterni del Piano del Fuoco o dotati di affinità per questo elemento, come efreet e mastini infernali; queste creature, nel corso dei secoli, sono penetrate anche nel Sind. Viceversa, in luoghi poco frequen-

tati ed antiche rovine è possibile incontrare anche dei djinn.

Non-morti: I non-morti sono una piaga anche nel Sind, sebbene non siano molti gli Jadugerya dediti alla negromanzia. Ghouls e zombi sono le creature non-morte che si incontrano più facilmente, mentre le mummie e le ombre in genere si incontrano in antiche rovine e catacombe.

Parassiti: Molti esemplari di parassiti giganti – come le formiche giganti, gli scorpioni giganti e le tarantole giganti – vivono nelle zone desertiche e rappresentano un pericolo per gli insediamenti isolati. Anche la Palude Salata, col suo ambiente umido, è l'habitat ideale di sanguisughe giganti, tafani predatori e termiti palustri, che attaccano le barche dei pescatori. Una singolare specie di granchio gigante abita anch'essa le acque della Palude Salata e viene considerata una prelibatezza sulle tavole dei ricchi.

Umanoidi mostruosi: Le gargolle abitano – solitarie o in piccoli gruppi – le zone più selvagge e impraticabili, assalendo i viandanti. Alcuni esemplari di tabi si annidano nelle periferie delle città, dove sopravvivono di furti e rifiuti.

Appendice: Jaibul, il dominio del Rajah Nero

Il Jaibul è un piccolo ma influente ryaset (un regno indipendente) situato lungo il confine sud-occidentale del Putnabad. Si tratta a tutti gli effetti di uno stato indipendente, perciò viene trattato qui in separata sede e le sue popolazione e superficie non sono state incluse nel prospetto precedente.

Superficie: 25.954 kmq (come la Macedonia odierna).

Popolazione: 117.370 ab. (99,4% umani, 0,6% altri).

Densità: 4,5 ab./kmq.

Cenni storici

Da sempre parte del Putnabad, il Jaibul nacque dalla faida innescata fra i Rishiya e gli Jadugerya di quel mumlyket alla fine del VI sec. DI. Gli Jadugerya ebbero infine la peggio nelle lotte, e furono costretti a rifugiarsi nella parte sud-occidentale del rajato, che riuscirono a conservare nonostante gli sforzi effettuati per sloggiarli di lì (609 DI). Nel giro di pochi anni, gli Jadugerya di Jaibul costituirono un vero e proprio stato indipendente, dove la loro

casta era quella dominante e gestiva tutte le leve della politica e dell'economia: una magocrazia a pieno titolo. Nel 704 DI, gli Jadugerya di Jaibul si accordarono con Yuvraj Narendra al Nervi, scambiando la loro indipendenza dal rajadhiraja con la promessa di non immischiarsi mai più nelle faccende interne del Sind e di non ostacolare i commerci che fluivano verso il cuore della nazione dalla Penisola del Serpente e dalle Città-Stato dell'ovest. Naturalmente la promessa durò solo finché conveniva a questi maghi e finché Yuvraj era vivo; dopo la sua morte, il Jaibul ricominciò a competere ferocemente col Puntanabad per il controllo delle rotte commerciali.

Col passare degli anni, anche il Jaibul divenne di fatto un dominio autocratico, governato dal più potente fra i membri degli Jadugerya che popolavano questo piccolo paese. Alla morte del rajah, gli Jadugerya competono per il trono; il vincitore è il legittimo rajah. Nell'ultimo secolo il rajah regnante di Jaibul si fregia del temibile titolo di "Rajah Nero". Recentemente, sotto il governo del nuovo Rajah Nero, il Jaibul ha riniziato ad interessare svariati intrighi ai danni del Putnabad, sperando di indebolire quel mumlyket per riuscire a controllarlo. Non tutto è tranquillo entro i confini del Jaibul, tuttavia: una banda di combattenti per la libertà, guidata dall'ex Rishiya Timingila Uma, lotta per restituire al Jaibul un governo giusto e per fondare una nuova società priva di caste; com'è ovvio, non riceve per questo alcun aiuto dai rajah del Sind...

Distribuzione della popolazione

Per il Jaibul valgono le considerazioni fatte per il Sind. La sua popolazione è pressoché esclusivamente composta da umani, e la presenza di umanoidi e razze selvagge ostili è stata cancellata nel corso dei secoli dal capillare intervento degli Jadugerya regnanti; oggi ben poche tribù umanoidi osano avvicinarsi ai confini del Rajah Nero.

Centri urbani:

Comunità note: Jaibul (6.000 ab.), Nainpur (650 ab.).

L'unica città del Jaibul costituisce tutta la popolazione urbana del ryaset, che ammonta al 5,1%.

Abitanti:

Umani: Gli umani dominano la totalità della popolazione del Jaibul (116.660 ab.). Sebbene anche qui esista la divisione in caste, essa non è così rigida come nel Sind, in quanto ciò che importa è il primato degli Jadugerya – una casta alla quale appartiene circa un quinto dell'intera popolazione. Inoltre nel Jaibul, più vicino alle terre dell'ovest abitate dai nomadi urduk, gli urdu-varna sono più numerosi (47%) che nel Sind rispetto ai sindi-varna (52,7%). Una piccola percentuale della popolazione della città di Jaibul è costituita da stranieri (0,3%), provenienti da un po' tutte le nazioni dell'oriente e dell'occidente.

Lupin: Qualche centinaio di lupin (710 ab.) vive nella città costiera di Jaibul o nei dintorni di essa; molti sono immigrati dall'ovest, altri vi sono tenuti in schiavitù dagli



sgherri del Rajah Nero. Le specie presenti sono gli Zvorniki Gonic (21,1%), i Meticci (16,9%), i Carrasquito (14,1%), i Gran Limieri (14,1%), gli Slagovici Gonic (12,7%), i Bouchon (7%), i Neo-Papillon (7%) ed i Testapelosa (7%).

Fonti canoniche

Champions of Mystara boxed set: Si tratta della fonte principale sul Sind, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l'economia ed i PNG importanti del reame.

Dragon Magazine #169 – The Voyage of the Princess Ark: Introduce la mappa del reame del Sind, compresa una breve descrizione e informazioni varie su alcuni luoghi e PNG importanti.

Dragon Magazine #170 – The Voyage of the Princess Ark: Corregge alcuni dettagli riguardanti i confini dei rajati sindhi.

Dragon Magazine #181 – The Voyage of the Princess Ark: Mostra i blasoni araldici del Sind e del Jaibul.

Dragon Magazine #237 – Campaign Classics: Lupins of the Mystara Setting: Descrive i lupin e le loro varie sottorazze, alcune delle quali

sono presenti anche nel Sind.

GAZ11 – The Republic of Darokin: Descrive gli interessi commerciali di alcune casate mercantili darokiniane nel Sind e include informazioni sulle merci commerciate a Sayr Ulan.

HWA3 – Nightstorm: Descrive in dettaglio lo Shahjapur, ovvero la nazione del Mondo Cavo discendente degli antichi Sindhi. Nella descrizione della storia di questo paese vengono forniti dettagli interessanti sulla storia sindhi, come le vicende di Thombara 'il Temerario' e della fondazione dell'Impero del Gran Mogul.

Josbuan's Almanac and Book of Facts: Contiene una sommaria descrizione del Sind ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG sindhi alla data del 1013 DI.

Karameikos – Kingdom of Adventure boxed set: Contiene una breve descrizione del Sind ed aggiorna le relazioni fra questo reame ed il Karameikos al 1013 DI.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria del Sind, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria del Sind, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria del Sind e dei suoi PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

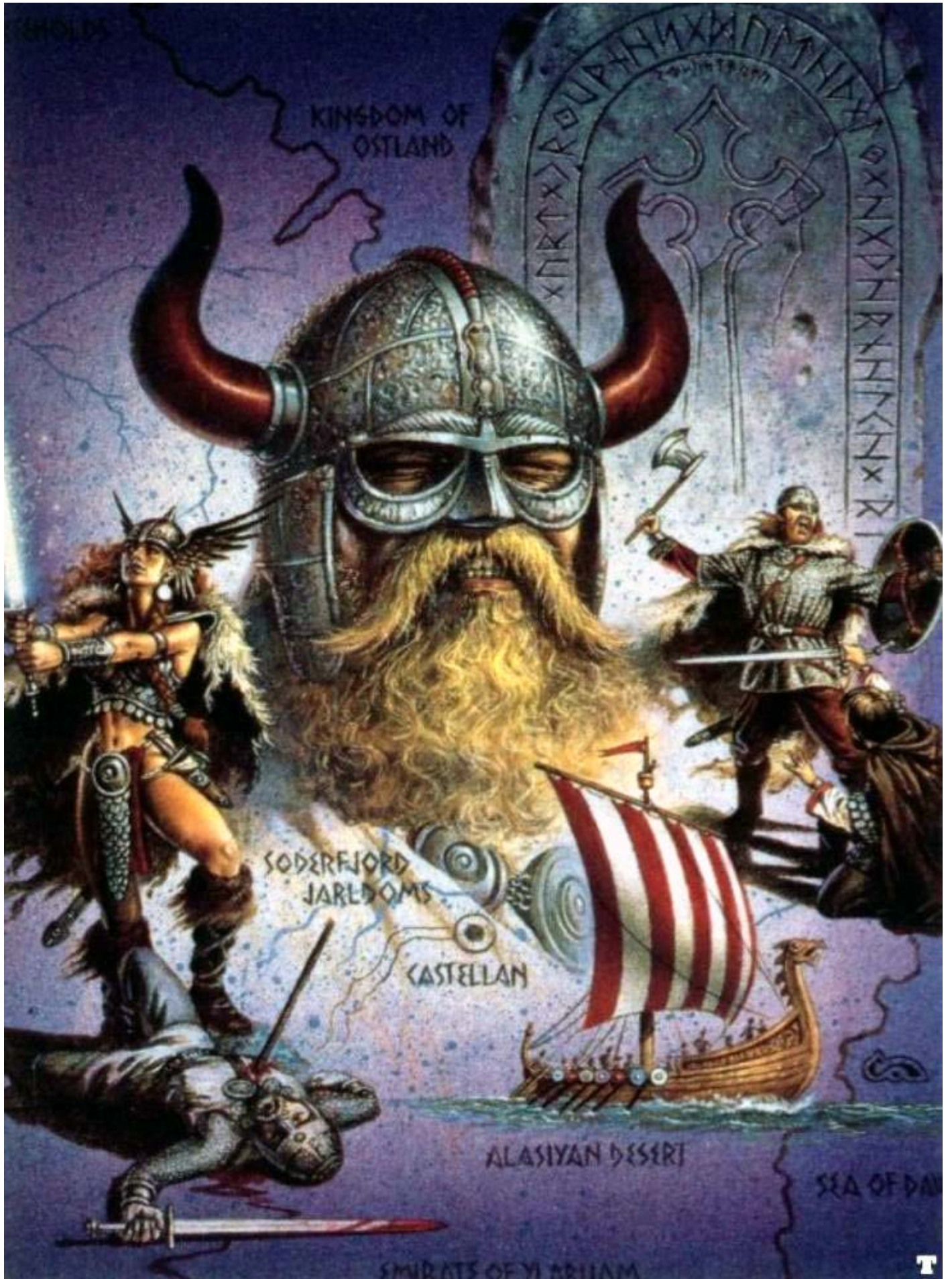
TM1 – Trail Maps: The Western Countries: Contiene informazioni varie sul Sind (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

TM2 – Trail Maps: The Eastern Countries: Contiene informazioni varie sul Sind (politica, demografia, malattie, università).

Wrath of the Immortals boxed set: Descrive gli Immortali adorati anche nel Sind e gli eventi del 1004-1009 DI.

X4 – The Master of the Desert Nomads: Introduce il Sind, una mappa della regione, una descrizione del villaggio di Pramayama e di altre località all'interno del reame (la Palude Salata, un'oasi nel deserto, un tempio in rovina).

X10 – Red Arron, Black Shield: Descrive Sayr Ulan e la situazione del Sind nel periodo della guerra del Maestro di Hule contro il Darokin.



Soderfjord

Superficie: 82.260 kmq (poco più grande dell'attuale Repubblica Ceca).

Popolazione: 282.740 ab. (74,3% umani, 11% coboldi, 8,3% gnoll, 5,2% nani, 1,2% altri).

Densità: 3,4 ab./kmq.

CENNI storici

La storia del Soderfjord è legata a quella del Vestland e dell'Ostland. Questa regione si trovava oltre il Circolo Polare Artico – come il resto del Mondo Conosciuto – al tempo dell'ascesa di Blackmoor; in quei secoli l'antica razza dei nani fondò un insediamento sotterraneo, la città di Darmouk, nelle viscere dei monti Makkres (3300 PI). Sebbene quali fossero gli scopi di questo insediamento oggi siano del tutto ignoti, esso divenne un fiorente centro e molti nani antichi vi trovarono rifugio all'indomani della Grande Pioggia di Fuoco (3000 PI); come molti altri insediamenti dei nani antichi, infine, dopo un lungo declino essa finì spopolata quando l'Immortale Kagyar forgiò la nuova razza nanica (1800 PI). A questa data risale anche la diversificazione fra i Denwarf ed i Modrigsberg, ovvero i clan nanici che svilupparono tendenze ed una cultura diversa dai loro cugini e che furono insediati da Kagyar nei Makkres.

In queste stesse regioni, ed in particolare nei monti Hardanger, si stanziarono molti clan di gnomi, giunti qui dalla catena degli Altan Tepes (2500 PI). In breve tempo essi costituirono una fiorente civiltà sotterranea nelle profondità di questa catena montuosa.

I primissimi abitanti umani del Soderfjord furono tribù appartenenti all'etnia azcana, emigrate dalla loro patria in rovina nel sudovest (2500 PI); essi popolarono i bassopiani costieri da poco emersi dalle acque e si mescolarono presto con altre tribù umane di stirpe neathar, giunte nella regione verso il 2000 PI. Quasi contemporaneamente, molte tribù antaliane cominciarono ad immigrare nelle Terre del Nord dall'Isola dell'Alba, guidate da alcuni dei mitici eroi dell'epica normanna, come Donar, Fredar e Fredara. Portatori di una cultura più aggressiva ed avanzata, gli Antaliani sottomisero de deboli tribù azcane e neathar indigene, ed in molti casi si fusero con esse, dando

vita all'etnia thantaliana; nei secoli seguenti le Terre del Nord furono una scacchiera di piccoli potentati antaliani e thantaliani.

Le invasioni umanoidi sconvolsero anche questa parte del mondo. Le prime orde a giungere in questa regione erano composte da troll delle radici e delle foreste, arrivati dal nord al seguito di Re Loark (1710-09 PI). Esse misero a dura prova le capacità combattive delle tribù antaliane e thantaliane, che alla fine riuscirono a confinarli nel nord del Vestland grazie all'apporto decisivo degli eroi Fredar e Fredara. Purtroppo dopo la dipartita dei due eroi una nuova grande migrazione di giganti proveniente dal nord investì nuovamente la regione (1600 PI); alcune tribù di troll, spinte dai giganti, si stabilirono nel Soderfjord (in particolare la tribù della Luna Nera). Questi secoli non portarono nelle Terre del Nord solo invasori umanoidi, ma anche umani. Alcune tribù vantaliane, in fuga dalla distruzione apportata alla loro patria nel Norwold da parte della Grande Orda di Re Loark, emigrarono verso sud, stabilendosi a fianco di Thantaliani ed Antaliani (1720-10 PI).

Iniziarono secoli e secoli di guerre fra i troll, gli umani, i nani ed i giganti. Esse si sarebbero concluse solo con la conquista nithiana delle Terre del Nord. L'Impero Nithiano attaccò per prima l'orda dei troll della Luna Nera: molti troll vennero sterminati, altri condotti in schiavitù nell'impero (1299 PI). Nel 1050 PI orribili esperimenti nithiani, volti a creare una razza di servitori incrociando i troll con gli gnomi, generarono la violenta razza degli gnoll; queste creature si ribellarono ai Nithiani, molte fuggendo verso ovest, altre stabilendosi a nord degli Hardanger. Di lì a poco proprio di quest'ultimi gnoll i Nithiani si servirono per attuare la conquista delle tribù umane delle Terre del Nord (1000 PI), che vennero rapidamente ridotte in schiavitù e deportate nell'impero o in lontane colonie; l'etnia thantaliana cessò di esistere nel Soderfjord durante il dominio nithiano, ed anche gli Antaliani furono decimati, la loro cultura distrutta. Alcune tribù, come i vantaliani Vandari e gli antaliani Durran, preferirono emigrare piuttosto che sopportare la schiavitù. Per supplire allo spopolamento delle

Terre del Nord ed alla conseguente mancanza di manodopera, i Nithiani importarono nella regione molti gruppi di schiavi halfling, comprati dagli orchi che dominavano la Terra Profonda (attuali Cinque Contee); essi continuarono a vivere in schiavitù a fianco degli umani.

Quando gli Immortali annientarono l'Impero Nithiano (500 PI), nel Soderfjord non restavano che pochissime tribù umane ed halfling, che avviarono una terribile lotta per la sopravvivenza contro gli gnoll ed i giganti, ora non più tenuti a freno dalla presenza nithiana. L'unica eredità lasciata dai Nithiani presso questi popoli fu l'uso del ferro. Anche gli gnomi si trovarono a malpartito contro la terribile invasione delle loro caverne negli Hardanger da parte di migliaia di coboldi sfuggiti al massacro di Passo Sardal (492 PI): nel giro di alcuni decenni, la civiltà gnomica fu spazzata via, molti dei suoi abitanti sterminati e gli altri costretti ad abbandonare la loro patria, dove ora si insediarono i coboldi vincitori (490-300 PI). Sempre in questo periodo di guerre e miserie, gli halfling emigrarono in massa verso nord, sotto la guida dell'eroe Usamigaras (350 PI). Perso il pur debole sostegno degli halfling e degli gnomi, i deboli clan umani delle regioni costiere caddero progressivamente sotto il dominio degli gnoll e dei giganti. Come se non bastasse, attorno al 50 DI un potente drago rosso rinnegato di nome Kardyer, seguito da altri draghi e da bande di orchi e goblin, prese possesso delle rovine dell'antica città nanica di Darmouk, dando inizio ad un regno di terrore nel Soderfjord.

L'uccisione di Kardyer e la dispersione dei suoi seguaci da parte dell'eroe Thelvyn Occhidivolpe nel 510 DI aprì finalmente le possibilità di un risollevarmento della regione dal disordine in cui era caduta. Gli Ostlandesi, ora uniti sotto la bandiera di Re Cnute I 'l'Ardito', diedero inizio ad esplorazioni e colonizzazione dei bassopiani costieri, respingendo con successo gli gnoll ed i giganti e venendo accolti come liberatori dai clan umani locali. Al contrario del Vestland, che divenne una colonia dell'Ostland a tutti gli effetti, e che venne colonizzata più capillarmente, il Soderfjord restò una terra assai più selvaggia, anche a

causa della forte presenza di gnoll, coboldi e giganti; vaste aree rimasero disabitate, come il Grande Acquitrino. Questa regione divenne perciò terreno fertile per il dominio dei figli cadetti degli jarl ostlandesi, dei capi guerrieri con un forte seguito e dei predoni in cerca di basi per le loro scorrerie.

A partire dall'VIII sec. DI circa, il Soderfjord si sviluppò sempre più come un conglomerato di piccoli jarlati, ognuno governato da un potente clan. Di quando in quando, uno jarl riusciva a dominare i territori vicini ed a proclamarsi re, al che gli altri jarl si alleavano contro di lui e lo costringevano a rinunciare alla corona. Altre volte, qualche jarl ostlandese sbarcava nel Soderfjord, uccideva un sacco di gente, bruciava fattorie e villaggi e si proclamava re; dopo aver derubato il paese di tutte le sue ricchezze, se ne ritornava nell'Ostland mentre gli altri jarl del Soderfjord stavano ancora discutendo sulla persona a cui assegnare il nobile compito della difesa del paese... Dal 600 DI circa, il paese, come il resto delle Terre del Nord, è stato teatro di una stabile immigrazione di nani provenienti dalla Casa di Roccia.

Le cose sono continuate così fino al secolo scorso. Più di recente, gli jarl hanno capito

ostlandesi (ufficialmente misconosciute dal loro sovrano). Nonostante questi incoraggianti sviluppi, il Soderfjord resta una disorganizzata accozzaglia di signorotti che hanno molto più a cuore il proprio potere che la difesa del popolo. L'attuale Condottiero di Guerra, Ragnar 'il Gagliardo', spera di farsi incoronare re del Soderfjord, ma non ha ancora risolto il problema della debolezza del suo paese, della colonizzazione delle sue terre selvagge e delle scorrerie degli gnoll dello Gnollheim.

Distribuzione della popolazione

Buona parte del territorio del Soderfjord è diviso in una serie di jarlati, ognuno controllato da uno jarl e dalla sua famiglia. Sebbene tutti gli jarl presenziano alle riunioni del Consiglio dei Grandi Jarl e teoricamente giurino di eseguire le disposizioni prese in tale sede, in realtà ognuno di questi signorotti è indipendente e nelle sue terre fa quello che vuole. Qui sotto sono indicate la superficie, la popolazione (è stata presa in considerazione solo quella umana, lupin e nanica, ma escludendo i Modrigswerg) e la densità di ciascuno jarlato:

Hadmark: superficie 1.450 kmq; 7.950 ab.; densità 5,5 ab./kmq.

Haltford: superficie 805 kmq; 8.000 ab.; densità 8,8 ab./kmq.

Hedden: superficie 1.450 kmq; 11.260 ab.; densità 7,8 ab./kmq.

Heddesfjord: superficie 653 kmq; 3.650 ab.; densità 5,6 ab./kmq.

Hillgard: superficie 1.160 kmq; 3.630 ab.; densità 3,1 ab./kmq.

Hodderland: superficie 1.160 kmq; 2.900 ab.; densità 2,5 ab./kmq.

Hordamark: superficie 957 kmq; 4.640 ab.; densità 4,9 ab./kmq.

Moderfeld: superficie 1.160 kmq; 2.760 ab.; densità 2,4 ab./kmq.

Nordcastel: superficie 2.030 kmq; 12.020 ab.; densità 5,9 ab./kmq.

Oberbeck: superficie 1.051 kmq; 4.640 ab.; densità 4,4 ab./kmq.

Olvasfjord: superficie 1.015 kmq; 7.630 ab.; densità 7,5 ab./kmq.

Otterland: superficie 1.450 kmq; 9.560 ab.; densità 6,6 ab./kmq.

Ozurfold: superficie 1.740 kmq; 8.240 ab.; densità 4,7 ab./kmq.

Ranholm: superficie 1.160 kmq; 3.050 ab.; densità 2,6 ab./kmq.

Rogaviki: superficie 1.740 kmq; 8.190 ab.; densità 4,7 ab./kmq.



che soltanto uniti hanno una qualche possibilità di resistere all'Ostland ed ai suoi scorridori (o ad altri vicini più potenti), nonché alla minaccia degli gnoll e dei coboldi. Nel 950 DI, gli jarl hanno costituito la Lega di Difesa di Nordhartar, un'alleanza difensiva guidata dal Consiglio dei Grandi Jarl e dal Condottiero di Guerra da esso eletto; queste autorità prendono decisioni per tutto il paese, ma non hanno la forza di farle rispettare.

La Lega ha siglato trattati di alleanza con Ylaruam e col Vestland, nella (vana) speranza di scoraggiare le scorrerie degli jarl

Bergholm: superficie 790 kmq; 7.460 ab.; densità 9,4 ab./kmq.

Boddergard: superficie 1.305 kmq; 5.310 ab.; densità 4,1 ab./kmq.

Borkmark: superficie 580 kmq; 3.100 ab.; densità 5,3 ab./kmq.

Castellana: superficie 2.030 kmq; 16.080 ab.; densità 7,9 ab./kmq.

Dealand: superficie 1.595 kmq; 8.190 ab.; densità 5,1 ab./kmq.

Gretmarsh: superficie 1.450 kmq; 9.800 ab.; densità 6,8 ab./kmq.

Gudholm: superficie 1.305 kmq; 3.740 ab.; densità 2,9 ab./kmq.

Rurrland: superficie 1.595 kmq; 9.460 ab.; densità 5,9 ab./kmq.

Soderfjord: superficie 1.639 kmq; 17.580 ab.; densità 10,7 ab./kmq.

Suddland: superficie 885 kmq; 4.090 ab.; densità 4,6 ab./kmq.

Terra Alta: superficie 1.160 kmq; 6.740 ab.; densità 5,8 ab./kmq.

Vandermark: superficie 1.305 kmq; 4.990 ab.; densità 3,8 ab./kmq.

Vastergard: superficie 1.566 kmq; 6.540 ab.; densità 4,2 ab./kmq.

Vithesfeld: superficie 790 kmq; 4.780 ab.; densità 6,1 ab./kmq.

Altri 8.770 ab. risiedono nelle terre selvagge che non si trovano sotto il controllo di uno degli jarl o delle popolazioni di giganti ed umanoidi; la quantità di persone che vivono come pionieri nelle terre selvagge è leggermente più alta che nel Vestland, poiché nel Soderfjord non vi è l'autorità di un re a mitigare i capricci dei singoli jarl, e certe volte il loro governo si dimostra degno dei peggiori jarl-corsari dell'Ostland.

Così come le altre Terre del Nord, anche il Soderfjord è dominato dalla cultura umana dei Normanni. Più ancora che nel Vestland, il carattere di frontiera sempre mantenuto dal Soderfjord ha favorito la presenza di numerosi elementi estranei, a partire dai coboldi e dagli gnoll che affliggono il paese, per arrivare agli immigrati nani provenienti dalla Casa di Roccia. Rispetto al Vestland, i singoli jarlati del Soderfjord tendono ad essere meno densamente popolati (hanno in media una densità di 5,6 ab./kmq), ma più estesi; la stragrande maggioranza della popolazione cerca comunque di procacciarsi da vivere sotto il dominio di questo o quel jarl, e sono pochi coloro che scelgono di battersi con i pericoli della frontiera. Le zone attorno ai centri commerciali, lungo i corsi dei principali fiumi, lungo le strade e sulle rive dei fiordi tendono ad essere quelle più densamente popolate (fino a 7,7 ab./kmq); più scarsa la proporzione di coloro che abitano le colline ed i boschi (2-4 ab./kmq), nonché di coloro che vivono nei pressi del Grande Acquitrino (meno di 2 ab./kmq) o sulle pendici dei monti (1,5 ab./kmq). Le terre selvagge – quelle che non sono occupate dalle popolazioni di giganti ed umanoidi – sono pressoché disabitate dagli umani (0,5 ab./kmq).

Le regioni meridionali degli jarlati, benché siano disabitate dai Normanni, sono territorio degli gnoll e dei coboldi. I primi popolano lo Gnollheim (1,8 ab./kmq), i secondi tutta la lunghezza dei monti Hardanger (2,5 o più ab./kmq).

Centri urbani:

Comunità note: Acquastagna (3.500 ab.), Altarocca (2.000 ab.), Castellana (6.000 ab.), Corsobosco (1.000 ab.), Cuorbianco (750 ab.), Dorna (2.000 ab.), Morden (3.000 ab.), Soderfjord (7.000 ab.), Sortfeld (500 ab.), Valnevosa (2.000 ab.), Wilmik (2.000 ab.). Un rilevante numero di piccole cittadine costella il territorio del Soderfjord, la cui popolazione urbana resta comunque molto piccola (10,1%).

Abitanti:

Umani: La maggioranza della popolazione del Soderfjord appartiene alla razza umana (209.260 ab.), che abita i vari jarlati del paese ed in misura minore le terre selvagge. Gli umani del Soderfjord sono pressoché tutti indigeni di etnia normanna (97%) – salvo alcuni Normanni provenienti dal Vestland e dall'Ostland (2%) –, poiché il paese è selvaggio e non vi sono grandi ragioni che spingono stranieri ad emigrarvi. Nonostante tutto, gruppi di mercantylari (0,5%) abitano gli jarlati meridionali (la Castellana in particolare) e costieri, e nelle principali cittadine è sempre possibile trovare gente proveniente da Thyatis o dalle regioni settentrionali dell'Isola dell'Alba (0,5%).

Coboldi: I coboldi sono, dopo gli umani, la razza più numerosa del Soderfjord (30.810 ab.), sebbene una delle meno visibili. Essi appartengono tutti alla specie dei coboldi delle montagne. La loro presenza, infatti, è localizzata nel sottosuolo dei monti Hardanger, dove abitano i cunicoli scavati dagli gnomi millenni or sono. Nelle loro strane caverne, hanno edificato villaggi, coltivato campi e costruito una società divisa per ceti e relativamente complessa, con una propria nobiltà e propri capi. Sono divisi in tante piccole tribù dalle dimensioni variabili (50-500 individui), che perlopiù lottano fra di sé; di quando in quando un capo si erge sugli altri ed unifica tante tribù, costituendo piccole nazioni cobolde che sono capaci di dare filo da torcere ai loro vicini. I coboldi temono gli umani e li considerano malvagi, conducendo talvolta scorriere contro di loro. Attualmente tali scorriere stanno aumentando, e si sa che alcune tribù di coboldi si sono alleate con gli gnoll.

Gnoll: Altra razza molto numerosa del Soderfjord (23.490 ab.), gli gnoll del nord – cosiddetti nel Soderfjord gnoll delle colline – abitano la regione dello Gnollheim, dove vivono divisi in piccoli gruppi nomadi (20-100 individui) che allevano le capre di montagna. Le tribù di gnoll combattono continuamente fra loro, ma attaccano anche molto spesso gli insediamenti normanni e, sebbene disorganizzati e indisciplinati, sul loro terreno sono combattenti formidabili. Recentemente alcune tribù di gnoll stanno ricevendo sostegno tattico ed armamenti dai coboldi degli Hardanger.

Nani: Numerosi sono i nani che abitano il Soderfjord (14.730 ab.). Una parte di essi (28,1%) è costituita dagli emigrati dalla Casa di Roccia, stabilitisi nelle Terre del Nord in

varie epoche storiche; si tratta spesso di artigiani ed individui avventurosi e laboriosi, ma talvolta di gente diseredata e violenta, vista di cattivo occhio dai Normanni delle città e palesemente disprezzata dagli abitanti delle campagne. Spesso i nani vivono in un proprio quartiere (chiamato *gemeinschaft*) all'interno delle cittadine normanne, una sorta di ghetto, che in certe comunità può giungere a rappresentare persino il 5% della popolazione locale. Altri nani cercano invece di procacciarsi da vivere nelle terre selvagge, come pionieri o avventurieri.

Fatto ignoto agli umani, non tutti i nani sono emigrati dalla Casa di Roccia. La maggioranza (71,9%) appartiene alla stirpe dei Modrigswerg, i cosiddetti Nani Corrotti. Numerosi clan di questi nani vivono nelle Makkres ai confini con la Casa di Roccia, negli Hardanger e nelle caverne sotto le montagne, dove alcuni hanno costituito persino piccole fortezze. L'esistenza delle roccaforti dei Modrigswerg non è perlopiù nota ai Normanni, oppure, nei rari casi in cui è nota, essi vengono confusi dagli umani col resto dei nani e non riconosciuti come una stirpe a sé stante. Non tutti i clan dei Modrigswerg sono ostili alle altre razze, ma tutti sono isolazionisti e rifuggono dai contatti col mondo esterno.

Lupin: Sebbene non numerosissimi, i lupin sono presenti anche nel Soderfjord (1.350 ab.), dove sono assai più tollerati dei nani e considerati sudditi fedeli e laboriosi. La razza più numerosa è quella dei Pastori di Heldann (49,6%), giunta dal nord, seguita dai Grancagnoni (18,5%) ostlandesi e dai Meticci (15,6%); le specie di passaggio come i Testapelosa (7,4%), i Gran Beagle (5,2%) e gli Stirpelupina (3,7%) sono invece minoritarie.

Giganti: Come nel Vestland, la razza dei giganti è relativamente numerosa qui (2.500 ab.). I più grandi per numero sono i giganti delle colline (40%), divisi in bande di 20-50, che rappresentano una grave minaccia tanto per i Normanni quanto per i coboldi e gli gnoll; si trovano sia nei Makkres che negli Hardanger, ed alcune bande persino più vicino agli insediamenti umani. Meno numerosi sono i giganti delle rocce (30%), che vivono perlopiù negli Hardanger, divisi in bande di 20-40 e talvolta alleati con altri gruppi di giganti contro gli gnoll, i coboldi o gli umani; alcuni gruppi solitari di giganti delle rocce più pacifici (5-10 individui ciascuno) vivono nascosti negli anfratti dei monti Makkres. Sotto il comando

dei loro jarl, alla stregua dei Normanni, i feroci giganti del gelo (20%), divisi in gruppi di 20-40, abitano i picchi più gelidi del Soderfjord sud-occidentale, dove le catene dei Makkres e degli Hardanger si incontrano; sono spietati e spesso schiavizzano altre creature. Infine, sebbene siano relativamente pochi (10%), gli aggressivi giganti del fuoco abitano perlopiù le profondità dei Makkres, riscaldate maggiormente da crateri sotterranei; divisi in gruppi guerrieri di 10-30 individui, spesso combattono contro i nani che abitano nelle montagne e contro i Normanni che vi si avventurano.

Lucertoloidi: Alcune disorganizzate tribù di lucertoloidi (250 ab.) vivono nel Grande Acquitrino, da dove colpiscono con frequenza i pionieri stanziati nelle Valli dei Vigneti e nell'Ozurfold.

Arpie: Queste nefaste creature (100 ab.) infestano alcuni dei pendii orientali degli Hardanger e le scogliere a picco sul mare nella regione dello Gnollheim; vivono divise in gruppi non troppo grandi, di 10-20 individui ciascuno.

Fauna e razze minori

Animali: I Normanni del Soderfjord allevano cavalli, bovini, pecore, capre e tengono come animali domestici cani e gatti. Nelle zone vicine agli insediamenti umani è possibile trovare topi, cani selvatici e cervi, mentre i cinghiali e le alci preferiscono le alture boschive. I predatori come gli orsi bruni, i gatti selvatici ed i lupi abitano di preferenza le foreste e le montagne, dove si trovano anche i puma. La zona dello Gnollheim è nota per la presenza di mandrie di bisonti, che vengono allevati dagli gnoll. Fra i rapaci, sono degni di nota i falchi, che nidificano sui picchi montuosi, e le aquile, che abitano le foreste alpine. Nelle zone umide (in particolare nel Grande Acquitrino) dimorano i rospi giganti. I mari sono spesso trafficati dai pericolosi serpenti di mare giganti.

Bestie magiche: Negli abissi del Mare dell'Alba Occidentale vengono talvolta avvistati i kraken, oggetti di numerose e terrificanti leggende normanne.

Draghi: Il Grande Acquitrino è la dimora di alcuni draghi neri e persino di qualche drago rosso; di fatto buona parte di questa vasta palude fa parte del reame draconico di Jargnara, governato dal drago nero Jargnir, che ha al suo servizio troll, melme e fanghiglie varie. Le caverne più recondite e gelide degli Hardanger sono la dimora di alcuni esemplari di draghetti del freddo.

Folletti: Sebbene assai rare, capita che le fate si manifestino di quando in quando negli jarlati del Soderfjord.

Giganti: Poche bande di troll rinnegati dimorano nel Grande Acquitrino, dove servono il drago nero Jargnir.

Melme: Il Grande Acquitrino è la dimora di numerose melme e fanghiglie varie, molte delle quali sono asservite al sovrano draconico di Jargnara.

Mutaforma: I licantropi non sono sconosciuti in questa regione: le foche mannare frequentano le coste, mentre orsi, cinghiali e lupi mannari sono presenti nelle foreste e nelle colline dell'interno. Altre razze di licantropi sono molto rare.

Non-morti: Questa regione non è nota per la presenza di non-morti; tuttavia, nel Grande Acquitrino vengono talvolta avvistati degli zombi.

Parassiti: Molti tipi di parassiti giganti dimorano nei recessi umidi del Grande Acquitrino: locuste giganti, ragni granchio giganti, sanguisughe giganti, centopiedi giganti e tafani predatori.

Vegetali: Nelle caverne umide crescono i boleti stridenti.

Fonti canoniche

Dragolord Trilogy: In questa serie di romanzi di Thorarinn Gunnarsson viene descritta la vecchia città dei nani antichi, Darmouk, situata nei monti Makkres; i romanzi contengono anche altre interessanti informazioni circa il dominio del drago rosso Kardyer in questa regione.

Dragon Magazine #171 – Who's Who Among Dragons: Descrive il reame draconico di Jargnara, governato dal drago nero Jargnir, ed i suoi rapporti con gli altri sovrani draconici del Mondo Conosciuto.

Dragon Magazine #181 – The Voyage of the Princess Ark: Contiene una precisazione relativa alle lingue parlate nelle Terre del Nord.

Dragon Magazine #199 – Ready, Aim, Fire! Contempla la possibilità di inserire le armi da fuoco nel Mondo Conosciuto e nel Soderfjord.

Dragon Magazine #237 – Campaign Classics: Lupins of the Mystara Setting: Descrive in dettaglio i lupini e le loro sottorazze, alcune delle quali sono presenti anche in Soderfjord.

Dungeon Magazine #23 – The Vineyard Vales: Introducono lo stregone Rhungold, ex consigliere di magia di re Hord di Ostland che, cacciato, viene nel Soderfjord per ricavarsi uno jarlato con la forza; vengono descritte

anche le Valli dei Vigneti, situate fra l'Ozurfold e il Grande Acquitrino, famose per i loro vini e in costante guerra contro i lucertoloidi della palude, contro i quali hanno costituito la Lega Difensiva delle Valli dei Vigneti.

GAZ2 – The Emirates of Ylaruam: Descrive le relazioni fra il Soderfjord e gli emirati.

GAZ4 – The Kingdom of Ierendi: Contiene informazioni sui porti soderfjordes, sulle navi e sulla flotta degli jarlati.

GAZ7 – The Northern Reaches: Si tratta della fonte principale sul Soderfjord, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l'economia ed i PNG importanti degli jarlati.

GAZ8 – The Five Shires: Descrive le relazioni fra gli jarlati e le Contee.

GAZ9 – The Minrothad Guilds: Contiene informazioni sui prodotti che si commerciano in alcune città soderfjordes.

GAZ10 – The Orcs of Thar: Chiarisce la provenienza degli umanoidi presenti nel Soderfjord, fornendo ulteriori dettagli storici.

GAZ11 – The Republic of Darokin: Contiene informazioni sui prodotti che si commerciano in alcune città soderfjordes.

Joshuan's Almanac and Book of Facts: Contiene una sommaria descrizione degli jarlati ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG soderfjordes alla data del 1013 DI.

Karameikos – Kingdom of Adventure: Contiene una sommaria descrizione degli jarlati.

PC2 – Top Ballista! Descrive i rapporti fra il Vestland e Serraine.

PC4 – Night Howlers: Descrive i licantropi, presenti anche nel Soderfjord.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria del Soderfjord, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria del Soderfjord, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria del Soderfjord e dei suoi PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Rules Cyclopedica: Contiene alcune mappe del Soderfjord ed una sommaria descrizione degli jarlati.

Trail Maps I – The Western Countries: Contiene informazioni varie sul Soderfjord (tem-

po atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

Trail Maps II – The Eastern Countries: Contiene alcune mappe del Soderfjord ed informazioni varie sugli jarlati (politica, demografia, malattie, università).

Wrath of the Immortals boxed set: Contiene informazioni sugli Immortali adorati anche nel Soderfjord e descrive gli eventi del 1004-1009 DI.

X1 – Isle of Dread: Contiene una brevissima descrizione degli jarlati.

X10 – Red Arrow, Black Shield: Contiene informazioni sulle forze militari del Soderfjord e sulla posizione degli jarlati durante la guerra del Maestro di Hule contro il Darokin; vengono menzionati anche i nomi di due jarl delle Terre del Nord.





Terre Brulle

Superficie: 40.022 kmq (poco più piccolo degli attuali Paesi Bassi); altri 32.100 kmq di caverne ed anfratti sotterranei si estendono sotto la superficie di questa regione, costituendo le Terre Brulle Inferiori. Complessivamente, il territorio delle Terre Brulle ha una superficie di 72.122 kmq (circa come gli attuali Belgio e Paesi Bassi sommati insieme).

Popolazione: 60.970 ab. (25,2% orchi, 22,8% coboldi, 18,9% goblin, 8,7% gnoll, 8,2% hobgoblin, 3,8% bugbear, 3% troll, 2,6% ogre, 2,5% faenare, 1,7% lucertoloidi, 1,3% umani, 1,3% altri).

Densità: 0,9 ab./kmq (considerando sia la superficie che il sottosuolo).

CENNI storici

Il territorio oggi conosciuto come le Terre Brulle non è sempre stato tale. Oltre tremila anni fa, esso era una zona montana e boscosa, abitata da una cultura di elfi sotterranei, vicina di quelle che prosperavano nella regione delle Terre Alte (l'attuale Glantri). Questi elfi erano giunti secoli dopo i loro simili (1950 PI), fondarono la loro città di Aengmor e vissero molto vicino ad essi senza nemmeno conoscersi vicendevolmente; la loro vita venne sconvolta dagli eventi sopraggiunti sul finire del XVIII sec. PI.

Nel 1708 PI i resti della Grande Orda di Re Loark – perlopiù orchi, goblin e bugbear –, scacciata dalle steppe dell'Ethengar, si insediarono fra le montagne di questa regione, cominciando una serie di scorrerie contro gli elfi di queste terre. Essi furono i primi abitanti umanoidi di questa regione. Nel 1700 PI avvenne il devastante cataclisma che mutò la regione nelle Terre Brulle che conosciamo oggi, distruggendone la vegetazione e contaminandone il suolo; le radiazioni generate dall'esplosione causarono gravi malattie in tutte le regioni circostanti, uccidendo o costringendo ad emigrare le culture elfiche. Durante il cataclisma, lo stesso Re Loark perì e la sua orda, per sfuggire alle radiazioni, si rifugiò nelle profondità del sottosuolo. Gli elfi sotterranei vennero quasi del tutto sterminati dall'esplosione, Aengmor sprofondò nelle viscere della terra ed i pochi superstiti, guidati dal loro Re Atziann, cerca-

rono scampo nel sottosuolo.

Una decina d'anni dopo (1691 PI) fu la volta di Akkila Khan ad essere scacciato dalle steppe ethengariane; anch'egli si insediò nell'ormai devastato territorio delle Terre Brulle, dove edificò la sua fortezza di Ul'Ghuzud (1690 PI), dalla quale cominciò una serie di scorrerie contro gli Ethengariani (nel 1688 PI egli sarebbe asceso fra gli Immortali come Yagrai). I seguaci di Akkila sono gli antenati delle moderne tribù di Orkia Gialla ed Hobgolandia.

Per secoli i discendenti delle orde di Akkila dominarono questo territorio, e molti degli orchi gialli che lo avevano seguito si stabilirono anche nelle attuali Terre Orchesche; a partire dal XIII sec. PI, tuttavia, svariate orde trovarono asilo nelle Terre Brulle. Nel 1269 PI, una tribù di ogre comuni, separatasi decenni prima dalla grande orda di Wogar e poi scacciata dal Sind, si stabilì nelle Terre Brulle, costituendo la tribù di Ogreburgo. Nel 1254 PI, una parte delle orde dei Discendenti di Wogar che adesso dominavano i barbari umani dell'Atruaghin, formata da goblin occidentali e coboldi maculati, si insediò anch'essa nelle Terre Brulle (erano gli antenati delle tribù di Alta Goblinia e di Kol). Infine, nel 1190 PI i discendenti della Grande Orda di Loark (bugbear, goblin comuni ed orchi comuni) riemersero dal sottosuolo, incontrandosi con le altre tre stirpi di umanoidi.

L'incontro dei capi di queste orde avvenne nei pressi di una enorme roccia, all'interno della quale essi scoprirono un antico tempio e recuperarono l'antica reliquia perduta dai loro antenati, il *Pugnale Azzurro* (a loro insaputa, il tempio era semplicemente una costruzione sacra all'Immortale Atzanteotl, che aveva reinnalzato l'antica roccia di Aengmor dalle profondità della terra fin qui affinché gli umanoidi la scoprissero). L'antica profezia dello sciamano di Wogar si era avverata. I capi stabilirono La Tregua e convivessero pacificamente per un po', riconsacrando il tempio ai loro Immortali ed adottando il culto di Atzanteotl. Essi edificarono la città di Oenkmar attorno ad esso e si alternarono nella guardia alla preziosa reliquia. Nel 1190 PI giunse nelle Terre Brulle dal sottosuolo anche un'orda di troll delle radici, perduto nelle caverne

del Trollheim un secolo fa; essi costituirono la tribù di Trollhattan.

La Tregua durò poco e nel 1150 PI le tribù ricominciarono a muoversi guerra. In seguito al sovrappopolamento delle Terre Brulle, alla scarsità delle risorse ed ai movimenti delle tribù di gnoll fuggite dall'Impero Nithiano, a partire dal 1000 PI orde di umanoidi provenienti da questa regione si sparsero per le terre circostanti, saccheggiando e seminando morte fra le altre razze. Il Mondo Conosciuto ricorda drammaticamente ed eroicamente gli anni seguiti al 1000 PI. Orde di umanoidi invasero la Terra Profonda (attuali Cinque Contee) ed le pianure meridionali (il futuro Darokin, allora abitato da umani barbarici); la più grossa orda invase la Casa di Roccia, ma venne respinta dal re nano Blystar III – anche se le scorrerie contro la patria dei nani si sarebbero protratte per almeno altri cinque secoli. In questo periodo orde di hobgoblin e goblin emigrarono anche verso ovest, oltrepassando i monti Amsorak e raggiungendo la Grande Desolazione, e parecchie tribù di gnoll si sparsero verso ovest, parte invadendo la Traladara e parte procedendo ancora più ad ovest.

Nel 795 PI giungeva a termine il secolare dominio degli orchi rossi sulle tribù umane dell'Atruaghin; gli orchi rossi, cacciati con la forza dalle loro terre, emigrarono verso nord, costituendo nelle Terre Brulle la tribù di Orchilandia Rossa.

Nel 500 PI, sconvolgimenti tellurici (e forse il volere degli Immortali, infuriati per la profanazione del Grande Tempio di Oenkmar da parte di visitatori Nithiani) fecero sprofondare nel sottosuolo, in mezzo alla lava, la roccia su cui poggiava l'intera città di Oenkmar. Da allora della città e della sua favolosa ricchezza si è persa ogni traccia (vedi 'Appendice', sotto).

La fine dell'Impero Nithiano restituì la libertà agli ultimi gnoll rimasti schiavi dei Nithiani: nuove tribù di gnoll si sparsero verso est, valicando gli Hardanger e raggiungendo i loro simili nello Gnollheim, e verso ovest, fermandosi nei monti Altan Tepes a fianco dei goblin. Una di queste tribù di gnoll, proseguendo il suo viaggio ancora più a nord, giunse nelle Terre Brulle. Dopo aver mosso guerra per qualche tempo alle altre

tribù, ottenne il diritto di stanziarsi fra di esse, costituendo il territorio dello Gnollistan Meridionale.

Una carismatica eroina goblin, la Regina Ubdala, riuni attorno a sé nel 493 PI le tribù delle Terre Brulle Inferiori e Superiori, costituendo una nuova Grande Orda pronta a conquistare il Mondo Conosciuto. Le sue armate si infransero contro le difese dei nani nella battaglia del Passo Sardal (492 PI), dove lei stessa trovò la morte, ma i superstiti delle sue orde si sparsero per le terre circostanti, popolando le Terre Orchesche, invadendo i monti Hardanger e le regioni meridionali. Nessun capo degno della Regina Ubdala si innalzò dopo di lei per unire le tribù e condurle alla conquista; nei secoli seguenti le Terre Brulle restarono un'accozzaglia di tribù più o meno forti, di solito in guerra fra loro e contro tutti i vicini, talvolta unite da un capo (ma di breve durata). A periodi di relativa tranquillità (determinati da risorse sufficienti) si alternarono periodi di violenti attacchi sulle terre confinanti (dovuti a risorse scarse e sovrappopolazione). In vari periodi, questa o quella tribù prese il sopravvento su una o più delle altre.

Nel 448 PI una grande orda di umanoidi scoprì un ricco reame sotterraneo, ma, diretti al suo saccheggio, nessuno dei suoi membri fece più ritorno (l'orda fu completamente spazzata via dagli elfi dell'ombra che si stava recando a sottomettere); gli umanoidi capirono di non essere soli nel sottosuolo, ma nessuno ebbe più l'ardire di spingersi nelle profondità della terra. Molti secoli dopo (grazie alla sapiente opera degli agenti degli elfi dell'ombra) si diffuse fra le tribù un fervido odio per l'Alfheim ed i suoi abitanti (130 DI); nei decenni seguenti, le tribù iniziarono una serie di scorrerie contro il reame elfico (150 DI), culminate in una invasione in grande stile, la quale fu tuttavia completamente massacrata nella Foresta di Canolbarth (390 DI).

Un nuovo periodo di gloria per le tribù delle Terre Brulle ebbe inizio con l'ascesa del Grande Capo Sbavante Seduto, un orco rosso dell'Orchilandia Rossa, che dominò le tribù per un periodo abbastanza lungo (500-27 DI). Fra le sue imprese si ricordano il primo assedio di Corunglain (500-02 DI), la distruzione di due spedizioni darokiniane in Trollhattan e in Kol (502 e 520 DI), il secondo assedio di Corunglain ed il saccheggio della città (522-23 DI), che fruttò alle tribù un favoloso bottino e migliaia di schiavi. Sconfitto infine dai

Darokiniani e dai Flaem (525 DI), Sbavante Seduto venne catturato e riscattato col bottino di Corunglain (526 DI). Poco dopo il grande capo umanoide venne ucciso da una banda di avventurieri (527 DI). Alla sua morte le tribù insorsero contro il dominio degli orchi rossi e l'Orchilandia Rossa ha dovuto subire per più di quattro secoli la sottomissione ad altre tribù.

Una nuova ondata di scorrerie e saccheggi da parte delle tribù ebbe inizio verso l'800 DI. Furono ancora i Darokiniani a farne perlopiù le spese: la città di Ardelphia venne distrutta in questo periodo (846 DI). Tuttavia, di fronte al consolidamento politico ed al rafforzamento delle nazioni circostanti le Terre Brulle, le dieci tribù trovarono sempre più difficoltoso effettuare scorrerie nei paesi confinanti. L'unica fortuna che permise alle tribù di restare libere fu in molti casi il fatto che abitassero un territorio aspro e ritenuto inabitabile e privo di risorse – tale insomma da scoraggiare qualunque spedizione di conquista.

Nel 972 DI, le cose stavano tuttavia per cambiare; un giovane capo orco di nome Thar, divenuto famoso per le sue imprese contro il Glantri nella Catena Wendariana, ritornò nelle Terre Brulle e divenne sovrano della tribù di Orcus Rex. Poco dopo, i tentativi dell'Alta Goblinia – la tribù più forte in quel momento – di conquistare i suoi vicini diedero inizio ad una cruenta guerra fra le tribù, passata alla storia come le Guerre Orchesche (973-75 DI). L'intervento di Thar e delle sue armate contro l'Alta Goblinia, oltre a rintuzzare le mire espansionistiche dei goblin, accrebbe l'autorità e la fama militare del capo orco a tal punto che le altre tribù ne riconobbero la supremazia, ed egli venne proclamato re delle Terre Brulle. L'abile diplomazia della Regina Yazar di Alta Goblinia permise a questa tribù di restare libera dal dominio orchesco, al prezzo della liberazione dell'Orchilandia Rossa, finora sotto il tallone dei goblin.

Re Thar, deciso a segnare l'inizio di una nuova era di espansionismo e conquista, tentò nel 980-81 DI un attacco in grande stile contro il Darokin; l'avanguardia delle sue forze si impantanò tuttavia nell'assedio di Forte Runnels e venne sconfitta di lì a poco dagli organizzati rinforzi darokiniani – tanto da far desistere Thar dalla continuazione della campagna. Negli anni seguenti, imparata la lezione, Re Thar ha cercato di organizzare le orde delle dieci tribù in un esercito capace di affrontare le armate organizzate delle nazioni umane, ed ha

incontrato un certo successo. Egli ha imposto la disciplina col Codice di Condotta Thariano ed ha costituito La Legione, una formidabile accozzaglia di umanoidi disparati e ciecamente fedeli al loro sovrano. Questi eventi hanno chiaramente suscitato profonda preoccupazione nel Glantri, nel Darokin e nei paesi vicini.

Thar, sicuro della rinnovata forza e del morale dei suoi eserciti, ha scatenato una guerra contro il Glantri nel 992 DI, incontrando inattesi successi iniziali che hanno messo in crisi le difese della magocrazia. Tuttavia, nel giro di un paio di anni, soprattutto grazie alla tattica e alla direzione del principe Jagggar von Drachenfels di Aalban, i Glantriani sono riusciti a respingere le orde di Thar nuovamente entro i confini delle Terre Brulle (994 DI).

La sconfitta non ha minato il favore di cui Thar gode presso le dieci tribù, perché il bottino raccolto è stato soddisfacente e poiché, per la prima volta da anni, le tribù riuscivano con successo a sfondare i confini delle nazioni umane. A tutt'oggi, Thar sta continuando a potenziare La Legione e le sue armate per calare nuovamente sul mondo civilizzato; il suo piano è sottomettere le orde delle Terre Orchesche per sferrare una grande offensiva contro la Casa di Roccia e prendersi la propria vendetta sugli odiati nani. Ma deve fare in fretta, poiché la sua autorità sui volubili umanoidi, per ora indiscussa, potrebbe non durare per sempre...

Distribuzione della popolazione

Il piccolo territorio delle Terre Brulle è diviso fra i domini di dieci tribù, ognuna delle quali riconosce la supremazia più o meno evidente di un capo. Tutti i capotribù attualmente riconoscono a loro volta l'autorità suprema di Re Thar. Ogni tribù è dominata da una razza umanoide in particolare, ma quasi nessuna di esse è composta interamente da una razza. Il territorio di ciascuna tribù si estende sia sopra che sotto la superficie della Terre Brulle, e pertanto risulta diviso in una parte 'Superiore' ed in una 'Inferiore'. Qui sotto sono indicate la superficie (delle parti Superiore ed Inferiore, e quindi quella totale – la superficie delle parti Inferiori è da considerarsi approssimativa, data la difficoltà di misurare con cura tutti i passaggi ed i cunicoli che le compongono), la popolazione (divisa fra le singole razze ed etnie orchesche, goblinoidi, cobolde, gnoll, troll e ogresche, le uniche

prese in considerazione – esclusi comunque gli schiavi) e la densità del territorio di ciascuna tribù (considerando la superficie totale – Superiore ed Inferiore – di esso):

Alta Goblinia: superficie 7.104 kmq (Inferiore 2.000 kmq, Superiore 5.104 kmq); 5.260 ab. (64,4% goblin [75% goblin dell'ovest, 25% goblin comuni], 27,5% hobgoblin, 5,1% bugbear [85% bugbear bugburbiani, 15% bugbear volgari], 3% ogre comuni); densità 0,7 ab./kmq.

Bugburbia: superficie 5.521 kmq (Inferiore 2.200 kmq, Superiore 3.321 kmq); 3.340 ab. (45,3% bugbear [95% bugbear bugburbiani, 5% bugbear volgari], 32,1% goblin [90% goblin comuni, 10% goblin dell'ovest], 22,6% hobgoblin); densità 0,6 ab./kmq.

Gnollistan Meridionale: superficie 8.575 kmq (Inferiore 4.000 kmq, Superiore 4.575 kmq); 4.430 ab. (46,5% gnoll ilari, 28,4% coboldi maculati, 16,6% orchi gialli [50% orchi rodenti, 50% orchi orientali], 8,5% troll delle radici); densità 0,5 ab./kmq.

Hobgoblandia: superficie 5.200 kmq (Inferiore 2.300 kmq, Superiore 2.900 kmq); 4.120 ab. (49% hobgoblin, 27,2% goblin [95% goblin dell'est, 5% goblin comuni], 20,9% orchi orientali, 2% ogre comuni, 1% troll delle radici); densità 0,8 ab./kmq.

Kol: superficie 8.853 kmq (Inferiore 4.500 kmq, Superiore 4.053 kmq); 13.130 ab. (74,9% coboldi [65% coboldi maculati, 35% coboldi delle montagne], 12% orchi rossi, 8,9% gnoll ilari, 4,2% orchi rodenti); densità 1,5 ab./kmq.

Ogreburgo:

superficie 10.829 kmq (Inferiore 5.500

kmq, Superiore 5.329 kmq); 3.180 ab. (39,1% ogre comuni, 37,8% goblin [85% goblin dell'ovest, 15% goblin comuni], 11,9% bugbear [80% bugbear bugburbiani, 20% bugbear volgari], 11,2% hobgoblin); densità 0,3 ab./kmq.

Orchilandia Rossa: superficie 8.669 kmq (Inferiore 4.500 kmq, Superiore 4.169 kmq); 6.980 ab. (73,3% orchi rossi [65% orchi rossi, 35% orchi scarlatti], 25,8% goblin [90% goblin dell'ovest, 10% goblin comuni], 0,7% gnoll ilari); 0,8 ab./kmq.

Orcus Rex: superficie 7.110 kmq (Inferio-

re 2.600 kmq, Superiore 4.510 kmq); 5.370 ab. (51,6% orchi comuni [85% orchi comuni, 15% orchi imperiali], 31,3% coboldi [60% coboldi maculati, 40% coboldi delle montagne], 17,1% gnoll ilari); 0,8 ab./kmq.

Orkia Gialla: superficie 4.612 kmq (Inferiore 1.400 kmq, Superiore 3.212 kmq); 5.160 ab. (48,2% orchi orientali, 36,4% goblin dell'est, 13% gnoll ilari, 2,4% troll delle radici); 1,1 ab./kmq.

Trollhattan: superficie 5.949 kmq (Inferiore 3.100 kmq, Superiore 2.849 kmq); 1.150 ab. (100% troll delle radici); densità 0,2 ab./kmq.

Circa il 60-65% delle tribù vive nelle Terre Brulle Inferiori, dove le risorse sono più abbondanti e la luce del sole non infastidisce gli occhi degli orchi, a bitua-

perficie (come le colline boschive del Kol) e zone meno abitate nel sottosuolo (come i deserti dello Gnollistan Meridionale).

Le Terre Brulle, com'è facile immaginare, sono prive di qualunque centro definibile "urbano" secondo gli standard umani. In questa regione tremendamente inospitale, le specie goblinoidi ed orchesche sono riuscite ad adattarsi sfruttando le risorse alimentari più disparate; le attività di caccia/raccolta e di allevamento procurano gran parte del cibo ai membri delle tribù. La risorsa più importante sono forse le grandi foreste umide di funghi giganti che crescono in molte parti delle Terre Brulle Inferiori, seguite dalla caccia alle specie mostruose della regione (dai vermi-iena ai protoplasmici neri agli orsigufi – o peggio...), dall'allevamento di pecore, capre e cammelli (in superficie) e infine dalla pesca nei laghi e nei fiumi sotterranei. Ultima fonte di cibo, certo non trascurabile, è il furto delle merci delle carovane che attraversano le piste che si snodano lungo i fiumi Streel e Vesubia, nonché le razzie effettuate ai confini del Glantri, del Darokin e dell'Ethengar. Tradizionalmente, le popolazioni delle Terre

Brulle sono solite portare con sé come schiavi i prigionieri catturati in battaglia e durante le

razzie. A questi malcapitati è riservata la sorte peggiore: lavorare senza sosta a qualche mansione spiacevole (miniere, raccolta di cibo, ecc.),

essere incatenati ad una macchina da guerra per spingerla in battaglia, persino venire cucinati e mangiati nei momenti più critici per le tribù! Nei tempi antichi la percentuale di umani schiavi era molto più elevata di oggi: gli stati umani circostanti si sono ormai organizzati per difendersi dalle scorrerie provenienti dalle Terre Brulle, perciò la maggior parte dei prigionieri non è di razza umana, bensì goblinoidi ed orchesca – catturata durante uno degli innumerevoli combattimenti che avvengono ai confini dei territori tribali. A seconda dei periodi, la percentuale di schiavi può variare dal 5 al 15% della popolazione di una tribù (10% circa in media, ovvero 5.530 schiavi attualmente). Le razze non-umanoidi rappresentano



ti alle tenebre del sottosuolo. Nel

sottosuolo, oltretutto, si trovano le principali fortezze dei capotribù, dove sono racchiuse la maggior parte delle ricchezze accumulate durante le scorrerie e le famiglie dei guerrieri delle tribù; raccoglitori e cacciatori tendono ad operare maggiormente nel sottosuolo che non sulla superficie, dove invece si tengono le mandrie e si pratica l'allevamento di alcune specie animali. La superficie delle Terre Brulle ha una densità media di circa 0,5 ab./kmq, mentre il sottosuolo di 1,1 ab./kmq; naturalmente vi sono zone più densamente popolate in su-

solo il 5-20% di questa popolazione schiavile in un dato momento – in media il 12,5%). Una verosimile suddivisione percentuale delle razze rappresentate fra la popolazione schiavile delle Terre Brulle può essere la seguente: orchi (21,9%), coboldi (21%), goblin (17,5%), umani (12,5% – prevalentemente abitanti del Glantri, dell'Ethengar e del Darokin), gnoll (7,8%), hobgoblin (7,2%), bugbear (3,4%), elfi (1,8% – catturati quasi esclusivamente nell'Erewan e nel Glantri meridionale), ogre (1,8%), troll (1,8%), nani (1,5% – prigionieri fatti nella Casa di Roccia), lucertoloidi (0,9%), lupin (0,9% – prevalentemente Meticci catturati nel Glantri).

Centri urbani:

Non esistono insediamenti paragonabili a centri urbani in questa regione, salvo la città sotterranea di Oenkmar (vedi 'Appendice').

Abitanti:

Orchi: Gli orchi sono la razza più numerosa delle Terre Brulle (15.340 ab.) e spesso occupano l'immaginario delle nazioni umane quando si parla di questa regione. Gli orchi, forse una delle razze umanoidi più attive nella storia del mondo, sono divisi in numerose stirpi, ognuna delle quali occupa in prevalenza una regione delle Terre Brulle.

Gli orchi comuni (19,6%) discendono perlopiù dai sopravvissuti della Grande Orda di re Loark che fuggirono nel sottosuolo nel 1700 PI, e che ne riemersero nel 1190 PI fondando la

tribù di Orcus Rex; nei secoli seguenti, fra il 1000 ed il 490 PI, molti sono emigrati nel resto dei paesi meridionali. Appartengono perlopiù alla specie degli orchi comuni veri e propri (85%), sebbene alcuni – fra i quali re Thar –, forse a causa delle radiazioni dalle quali questa zona è stata colpita per molto tempo, hanno sviluppato un intuito superiore ed una maggior somiglianza agli umani; gli appartenenti a questa stirpe, denominata degli orchi imperiali (15%) spesso assicurano ai sommi gradi delle gerarchie

tribali.

Gli orchi gialli (32,9%) sono i discendenti delle orde di Akkila Khan, che si contano fra i primi abitanti delle Terre Brulle (1691 PI). Durante i secoli, soprattutto attorno al 1000 PI e al tempo della regina Ubdala (493-92 PI), molti emigrarono dalle Terre Brulle, stabilendosi nelle Terre Orchesche ed in altri territori. Gli orchi gialli della specie degli orchi orientali (80,2%) dominano il territorio dell'Orkia Gialla, ma sono presenti anche in Hobgoblandia e nello Gnollistan Meridionale; i più rari esemplari di orchi rodenti (19,8%), invece, si trovano perlopiù nel Kol e nello Gnollistan Meridionale.

Gli orchi rossi (47,5%), infine, sono la stirpe orchesca più numerosa, discendente dalle tribù che, al seguito di Wogar, attraversarono il Brun, conquistando infine gli umani dell'Atruaghin (1257 PI), dai quali furono scacciati secoli dopo (795 PI); il Grande Capo Sbvante Seduto era un orco rosso. Essi abitano perlopiù la regione

numericamente la seconda razza delle Terre Brulle (13.880 ab.). I coboldi sono giunti qui al seguito delle orde di Wogar che conquistarono gli umani dell'Atruaghin (1257 PI); essi appartengono perlopiù alla specie dei coboldi maculati (67,8%). Molti clan di coboldi appartenenti alla specie dei coboldi delle montagne emigrarono dalle Terre Brulle al seguito della regina Ubdala verso il 493 PI, finendo poi per stanziarsi negli Hardanger e negli Altan Tepes sud-orientali; alcuni, fra i quali gli antenati della famiglia Kol che governa attualmente l'omonima tribù, fecero ritorno nelle Terre Brulle secoli fa (680 PI), dove tutt'oggi costituiscono una minoranza della popolazione cobolda (32,3%). Sebbene abbiano nel Kol il loro territorio principe, i coboldi si trovano anche in Orcus Rex e nello Gnollistan Meridionale.

Goblin: Altra numerosissima razza delle Terre Brulle (11.450 ab.), i goblin di questa regione appartengono a stirpi svariate, giunte qui nei momenti più disparati della loro

storia. I primi goblin, appartenenti alla specie dei goblin dell'est sono giunti qui al seguito di Akkila Khan quasi duemila anni fa (1691 PI), ed oggi abitano perlopiù l'Orkia Gialla e l'Hobgoblandia (28,1%).

I goblin appartenenti alla specie dei goblin dell'ovest giunsero invece dall'Atruaghin, dopo aver seguito la migrazione di Wogar nel Brun occidentale; oggigiorno costituiscono la maggioranza della popolazione goblin (50,6%) ed abitano soprattutto l'Alta Goblinia e l'Orchilandia Rossa, ma anche la Bugburbia e l'Ogreburgo.

Infine, i goblin della specie dei goblin comuni (21,3%), appartenenti alle orde discese dalla Grande Orda di re Loark, riemersero qui dopo anni di pellegrinaggi sotterranei (1190 PI) ed abitano oggigiorno perlopiù la Bugburbia e l'Alta Goblinia, sebbene se ne trovino minoranze anche in Ogreburgo, Orchilandia Rossa ed Hobgoblandia.

Gnoll: Gli gnoll, una delle razze di più recente insediamento nelle Terre Brulle, sono abbastanza numerosi (5.330 ab.), nonostante



dell'Orchilandia Rossa, sebbene se ne trovino alcuni anche nel Kol; nel Mondo Conosciuto, fuori dalle Terre Brulle, non se ne trovano molti. La maggior parte degli orchi rossi appartiene alla specie dei classici orchi rossi (73,3%), che tende a risiedere nelle zone meridionali dell'Orchilandia Rossa, ma un quarto circa di essi appartiene invece alla specie degli orchi scarlatti (26,7%) e tende ad abitare le zone settentrionali di questo territorio.

Coboldi: Questi piccoli umanoidi sono

la povertà del territorio in cui vivono. Essi appartengono tutti alla specie degli gnollilari, fuggita dall'Impero Nithiano nel lontano 500 PI. Gli gnoll abitano perlopiù lo Gnollistan Meridionale, ma se ne trovano anche in Orcus Rex, Orkia Gialla e Kol.

Hobgoblin: I membri di questa razza di goblinoidi (4.990 ab.) discendono tutti quanti dalle orde di Akkila Khan stanziatesi nelle Terre Brulle quasi duemila anni fa (1691 PI). Molti sono emigrati nei secoli compresi fra il 1000 ed il 490 PI, ma altrettanti abitano ancora principalmente l'Hobgoblandia, ed in misura minore l'Alta Goblinia, l'Ogreburgo e la Bugburbia.

Bugbear: La razza goblinoida meno numerosa delle Terre Brulle, i bugbear (2.330 ab.) discendono dai sopravvissuti della Grande Orda di re Loark, riemmersa in questa regione nel 1190 PI. La maggior parte di essi appartiene alla specie dei bugbear bugburbiani (90,8%), tipica di questa regione, ma altri esemplari immigrati in epoche successive appartengono invece alla specie dei bugbear volgari (9,2%). I bugbear abitano soprattutto la Bugburbia, ma se ne trovano anche in Alta Goblinia e in Ogreburgo.

Troll: Queste creature pericolose abitano in quantità (1.820 ab.) la valle del Trollhattan ed i suoi paludosi recessi sotterranei; altri gruppi abitano invece le zone umide e paludose dell'Hobgoblandia, dello Gnollistan Meridionale e dell'Orkia Gialla. Tutti i troll di questa regione appartengono alla stirpe dei troll delle radici, giunti qui dal Trollheim (nelle Terre del Nord) verso il 1190 PI dopo anni di peregrinazioni nel sottosuolo.

Ogre: Questi possenti giganti sono la meno numerosa fra le razze dominanti delle Terre Brulle (1.560 ab.), ed appartengono tutti alla specie degli ogre comuni. Gli ogre giunsero qui nel 1269 PI dopo essersi separati dall'orda di Wogar; oggigiorno abitano soprattutto l'Ogreburgo, ma se ne trovano anche in Alta Goblinia ed Hobgoblandia.

Faenare: Può sembrare insolito che in questa terra devastata e selvaggia dimori un così alto numero di questi pacifici uomini-uccello (1.500 ab.); in effetti le Terre Brulle sono una delle regioni del Mondo Conosciuto a più alta concentrazione di faenare. Divisi in grossi clan, questi umanoidi risiedono sulle vette più inaccessibili dei monti, incuranti di ciò che li circonda. Nella maggior parte dei casi, le tribù umanoidi – salvo la menzione di esse che si fa in qualche leggenda – non sanno nemmeno dell'esistenza di queste creature.

Lucertoloidi: Diverse tribù di lucertoloidi

(1.050 ab.) abitano le paludi del Mondo di Sotto, e soprattutto le zone attorno al fiume Bugbur, alla Fossa degli Ogre ed alle paludi di Ogreburgo. Non nutrono simpatia per re Thar e le sue orde, ma per non attirare la sua ira su di loro versano al re orco un saltuario tributo ed inviano alcuni dei loro guerrieri ad implementare ogni anno i ranghi de La Legione. Si dice anche che re Doth di Alta Goblinia tenga come concubina una femmina lucertoloide.

Umani: Un numero cospicuo di umani (790 ab.) abita le Terre Brulle. La maggior parte di questi (87,3%) sono schiavi catturati dagli umanoidi nei reami umani circostanti, ed appartengono perlopiù alle etnie darokiniana (41%), ethengariana (26%), caurentina (8%), alphantiana (6%), glantriana (6%), flaem (5%), boldaviana (3%), anglais (2%), thyatiana (2%) e ispana (1%). Per quanto possa sembrare impossibile, un piccolo numero di sbandati, esuli, traditori, rinnegati e feccia varia appartenenti alla razza umana (12,7%) abita nelle Terre Brulle e serve re Thar, spiando per il re orco le terre umane circostanti, trattando coi contrabbandieri ed i mercanti di schiavi umani o consigliandolo sulla strategia da assumere di volta in volta. La loro composizione è troppo eterogenea per poter essere stabilita con certezza – ma fra di essi vi sono un buon numero di persone provenienti dal Glantri e dal Darokin.

Trogloditi: Svariati trogloditi (300 ab.) abitano le zone paludose e umide delle Terre Brulle Inferiori, dove vivono sottomessi alle più intelligenti e numerose tribù di lucertoloidi.

Giganti: Alcune bande di brutali giganti delle colline (200 ab.) abitano le regioni montuose delle Terre Brulle Superiori, soprattutto in Ogreburgo ed Orcus Rex; apprezzano la potenza di re Thar ed alcuni di essi servono come truppe d'assalto e lanciatori di macigni ne La Legione.

Uomini-scorpione: Una tribù di questi esseri (150 ab.), forse provenienti per via sotterranea dalla Grande Desolazione, abita un complesso sotterraneo al confine fra l'Orchilandia Rossa e l'Alta Goblinia; il complesso è stato ricavato dentro il corpo di un grande drago rosso defunto ed è legato alle leggende riguardanti la nave volante 'Orgoglio dei Cieli', precipitata qui decine di anni fa. Esso ospita un tempio consacrato all'Immortale Skorpios.

Elfi: Un piccolo numero (100 ab.) di elfi silvani dell'Erewan (75%) e di elfi bruni flamenco (25%) vive in schiavitù presso le

tribù delle Terre Brulle; questi individui disgraziati sono quasi esclusivamente stati catturati nel Glantri meridionale e sono fra i possessi più ambiti dei capotribù umanoidi.

FAUNA E RAZZE MINORI

Animali: Le aride lande delle Terre Brulle Superiori non ospitano, com'è prevedibile, grande varietà di vita animale. Le varie tribù umanoidi qui sopravvivono perlopiù allevando capre, pecore, yak e maiali selvatici; nello Gnollistan Meridionale si trovano anche i cammelli, mentre i Rexiani sono noti per addestrare poderosi mastini da guerra. Negli anfratti rocciosi sono frequenti le vipere delle fosse.

D'altro canto, proprio come la superficie di questa terra è all'altezza del suo nome, così le Terre Brulle Inferiori brulcano di varie forme di vita, che partecipano alla medesima catena alimentare cui appartengono anche gli umanoidi. Oltre a numerose varietà di innocui mammiferi, rettili e pesci del sottosuolo, le umide foreste di funghi ed i cunicoli riscaldati dai fiumi di lava ospitano anche pipistrelli giganti, varie specie di topi giganti, feroci orsi delle caverne, lucertole giganti ed una insolita razza di pterodattilo sotterraneo, chiamata alipellose.

Bestie magiche: Nelle zone più umide del sottosuolo pullulano gli uccelli stigei; in certe caverne si trova una varietà sotterranea dell'orso-gufo. Nei picchi più alti della superficie nidificano invece i roc.

Melme: Nelle caverne sotterranee sono frequenti gli avvistamenti di protoplasmii neri.

Mutaforma: Numerosi licantropi di vario tipo si sono rifugiati in questa terra senza legge per scampare alla persecuzione nei paesi circostanti; gli umanoidi li tollerano finché affiggono i viandanti e non i membri delle orde. Si tratta soprattutto di topi mannari, ma anche di altre specie. Si vocifera che Moghul Khan di Orkia Gialla sia un verro diabolico (egli avrebbe contratto il morbo durante l'ultima guerra contro il Glantri).

Non-morti: Le frequenti violenze e miserie che hanno afflitto questa landa desolata da millenni generano spesso creature blasfeme come i ghouls. Scheletri e zombi a volte sono animati dagli sciamani maggiormente privi di scrupoli. In certe caverne sotterranee si trovano invece vari tipi di mummie, lasciate di civiltà più antiche o delle tribù di uomini-scorpione. Si dice infine che lo stesso re Thar abbia contratto la malattia del vampirismo da un nobile glantriano, e che ora sia un potente nosferatu assetato di san-

gue...

Parassiti: Numerose specie di parassiti abitano il sottosuolo delle Terre Brulle: scarabei tigrati giganti, ragni giganti, rhadogesse, scorpioni giganti e vermi-iena sono incontri frequenti in ogni caverna. Più rari ma assai più pericolosi sono invece gli avvistamenti delle lumache giganti e dei vermi scarlatti.

Umanoidi: Nani della Casa di Roccia e lupin Meticci del Glantri sono rappresentati all'interno della popolazione schiavile che muore sotto le fruste delle tribù umanoidi delle Terre Brulle.

Vegetali: Moltissime specie di funghi giganti – alcune delle quali carnivore e pericolose – crescono nelle caverne delle Terre Brulle Inferiori. Colà sono anche molto frequenti i boleti stridenti.

Appendice: OENKMAR, Gioiello degli Abissi

Nel grande e infuocato lago sotterraneo nel quale confluisce il Fiume di Lava galleggia un'enorme roccia sulla quale si erge una delle città più incredibili di tutta Mystara: Oenkmar. Questa città, un tempo chiamata Aengmor, sorgeva in superficie, nella regione al confine fra l'Hobgoblandia e lo Gnoillistan Meridionale, sulle sponde del fiume Streel; a costruirla erano stati gli elfi sotterranei riemersi in questa regione nel 1950 PI, sotto la guida del loro sovrano Atziann. La catastrofe del 1700 PI causò la distruzione della città e lo sprofondamento delle sue rovine nel sottosuolo: non uno dei suoi abitanti vi sopravvisse. Nel 1468 PI, un gruppo di esuli azcani provenienti dal Mondo Cavo, braccati dai loro simili voltisi all'adorazione di Atzanteotl, trovarono scampo sottoterra e trovarono per caso le rovine di Aengmor; ignari del passato di quella roccia, vi costruirono una nuova città, battezzandola Mictlan. Nel 1420 PI gli elfi sotterranei del clan Schattenalf, indirizzati da Atzanteotl stesso – desideroso di sterminare i suoi ultimi oppositori azcani e di recuperare la sua antica città – la conquistarono, sterminandone gli abitanti, e la ricostruirono, ribattezzandola Aengmor (in onore della loro antica città), ingrandendola ed innalzando un enorme tempio in onore di Atzanteotl (che fu terminato nel 1352 PI). Incorsa nello sfavore del suo patrono entropico, la città finì al centro di un fiume di lava e venne inondata da vapori tossici, che uccisero molti elfi. I sopravvissuti abbandonarono per sempre la città (1290 PI). Nel 1190 PI, per opera di Atzateotl, la roc-

cia contenente la città si innalzò fino alla superficie delle Terre Brulle, facendo affiorare il grande tempio edificato dagli elfi; la Roccia di Oenkmar, come venne chiamato il tempio, fu scoperta dagli umanoidi nel 1190 PI e riconsacrata ai loro Immortali e ad Aztanteotl; come avevano fatto gli elfi, anche gli umanoidi edificarono una città attorno al tempio. Essa, tuttavia, sprofondò nuovamente al centro del lago di lava dal quale si era innalzata a causa dei movimenti sotterranei seguiti alla caduta dell'Impero Nithiano (500 PI). Da allora la roccia con la città di Oenkmar ed il suo tempio, popolata dagli umanoidi, galleggia nella lava, magicamente protetta dalla magia del suo patrono immortale (Atzanteotl) e schermata da occhi indiscreti dai fumi lavici e dall'ambiente inospitale che la circonda.

Oenkmar ospita 18.000 abitanti umanoidi (30% orchi comuni, 25% goblin [75% goblin dell'ovest, 25% goblin comuni], 20% orchi rossi [80% orchi rossi, 20% orchi scarlatti], 9% coboldi [100% coboldi maculati], 5% hobgoblin, 4% gnoll [55% gnoll ilari, 45% gnoll del nord], 3% bugbear bugburbiani, 2% ogre comuni, 1% giganti delle colline, 1% troll delle radici), i quali, grazie al retaggio della cultura elfica scoperto nella città, sono riusciti ad avanzare fino ad un livello culturale abbastanza più alto dei loro cugini di superficie (considerati dei barbari primitivi dagli Oenkmariani). Gli indigeni, tutti devoti ad Atzanteotl ed al suo culto efferato, non amano affatto gli stranieri – nemmeno gli altri umanoidi –, i quali solitamente finiscono imprigionati (nel migliore dei casi) o sacrificati nel Grande Tempio (nel peggiore).

La popolazione di Oenkmar coltiva piantagioni di funghi particolarmente fertili e rigogliose nelle caverne che bucano la Collina del Tempio. La fonte di sostentamento principale della città, tuttavia, restano le preghiere che il clero rivolge ad Atzanteotl; il potere di nutrire la popolazione è in effetti la fonte del potere dei sacerdoti.

Dal momento che Oenkmar rappresenta un luogo estremamente particolare, separato dal resto delle Terre Brulle, e la cui esistenza non è affatto nota agli abitanti di questa o di altre regioni, i suoi abitanti non sono stati inclusi nel prospetto demografico di cui sopra.

Fonti canoniche

DA1 – Adventures in Blackmoor: Descrive la Locanda Fra i Mondi, un misterioso sito

che si trova nelle Terre Brulle e che è collegato al passato (in particolare all'epoca di Blackmoor).

Dungeon Magazine #20 – Pride of the Sky: Descrive la leggenda della nave volante "Orgoglio dei Cieli" e la tana di una tribù di uomini-scorpione nelle Terre Brulle.

Dungeon Magazine #22 – Rank Amateurs: Introduce il villaggio di Flooshphrag (nella Bugburbia Superiore), sede dell'orda dei Rudi Meticci, ed il suo capo ogre Mmm-Buhl; vengono anche dettagliate la locanda "Il Pranzo Perduto" e Forte Boastt, un forte bugburbiano abbandonato nel 925 DI in seguito alla maledizione scagliata da Bartziluth in persona contro di esso (a causa della codardia dei suoi difensori).

Dragon Magazine #199 – Ready, Aim, Fire! Considera la possibilità di introdurre le armi da fuoco nel Mondo Conosciuto e nelle Terre Brulle.

GAZ3 – The Principalities of Glantri: Aggiunge alcuni dettagli circa la giovinezza e le passate imprese di Thar.

GAZ5 – The Elves of Alfheim: Aggiunge dettagli sui passati scontri fra gli elfi e gli umanoidi delle Terre Brulle.

GAZ6 – The Dwarves of Rockhome: Aggiunge dettagli storici sui passati scontri fra gli umanoidi ed i nani della Casa di Roccia.

GAZ10 – The Orcs of Thar: Si tratta della fonte principale sulle Terre Brulle, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l'economia ed i PNG importanti delle dieci tribù.

GAZ11 – The Republic of Darokin: Aggiunge dettagli storici riguardanti le varie guerre intercorse fra gli umani del Darokin e gli umanoidi delle Terre Brulle durante i secoli (in particolare, nel I sec. DI e all'epoca del sacco di Corunglain).

GAZ12 – The Golden Khan of Etbengar: Descrive le relazioni che intercorrono fra Moghul Khan di Orkia Gialla ed alcune tribù umanoidi nomadi delle steppe.

GAZ13 – The Shadow Elves: Fornisce ulteriori dettagli sulla storia passata di Oenkmar, degli umanoidi e descrive i rapporti passati e presenti di questi con gli elfi dell'ombra.

GAZ14 – The Atruaghin Clans: Fornisce ulteriori dettagli storici sul dominio umanoide delle Terre degli Atruaghin, e sul passato di Oenkmar.

Glantri – Kingdom of Magic: Aggiorna i rapporti fra gli umanoidi delle Terre Brulle ed il Glantri alla data del 1013 DI; viene descritto anche il Grande Cratere (in questo periodo un principato glantriano).

Hollow World boxed set: Contiene informazioni sull'origine e la storia passata delle razze umanoidi.

HWA1 – Nightwail: Aggiunge molti dettagli sui rapporti fra il Glantri e l'Alta Goblinsia, compreso lo scambio annuale di un tributo glantriano con ostaggi da parte dei goblin. Descrive gli attuali ostaggi, i principi Kano e Udan, nonché la storia dei due loro avi (nonché seguaci di Thanatos) Simm dall'Oscurità Afferrante e Koresh Teyd, i "Fratelli di Sangue"; questi due goblin instaurarono un regime di terrore nelle Terre Brulle verso l'800 DI, che finì quasi per unire le tribù umanoidi (i due furono fortunatamente imprigionati da una banda di avventurieri prima di riuscire a compiere il loro intento). Inoltre introduce il Monastero del Chicco d'Orzo (nelle Terre Brulle) e la storia di Jamion II (che risale al 700 DI circa).

Karameikos – Kingdom of Adventure boxed set: Contiene una breve descrizione delle Terre Brulle.

M3 – Twilight Calling: Descrive la Mesa Guardiania, un sito delle Terre Brulle situato circa 80 km a nord di Corunglain; qui sorge Septahenge, una costruzione monolitica che può aprire una serie di portali verso il reame dove giacciono imprigionati i Carnifex.

PC2 – Top Ballista!: Descrive le faenare, presenti anche nelle Terre Brulle, e le relazioni fra Serraine e le Terre Brulle.

PC4 – Night Howlers:

Descrive i licanthropi, presenti anche nelle Terre Brulle.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts I: Contiene una descrizione-

ne sommaria delle Terre Brulle, delle loro forze armate e dei loro PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria delle Terre Brulle, delle loro forze armate e dei loro PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria delle Terre Brulle e dei loro PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Rules Cyclopedica: Contiene alcune mappe

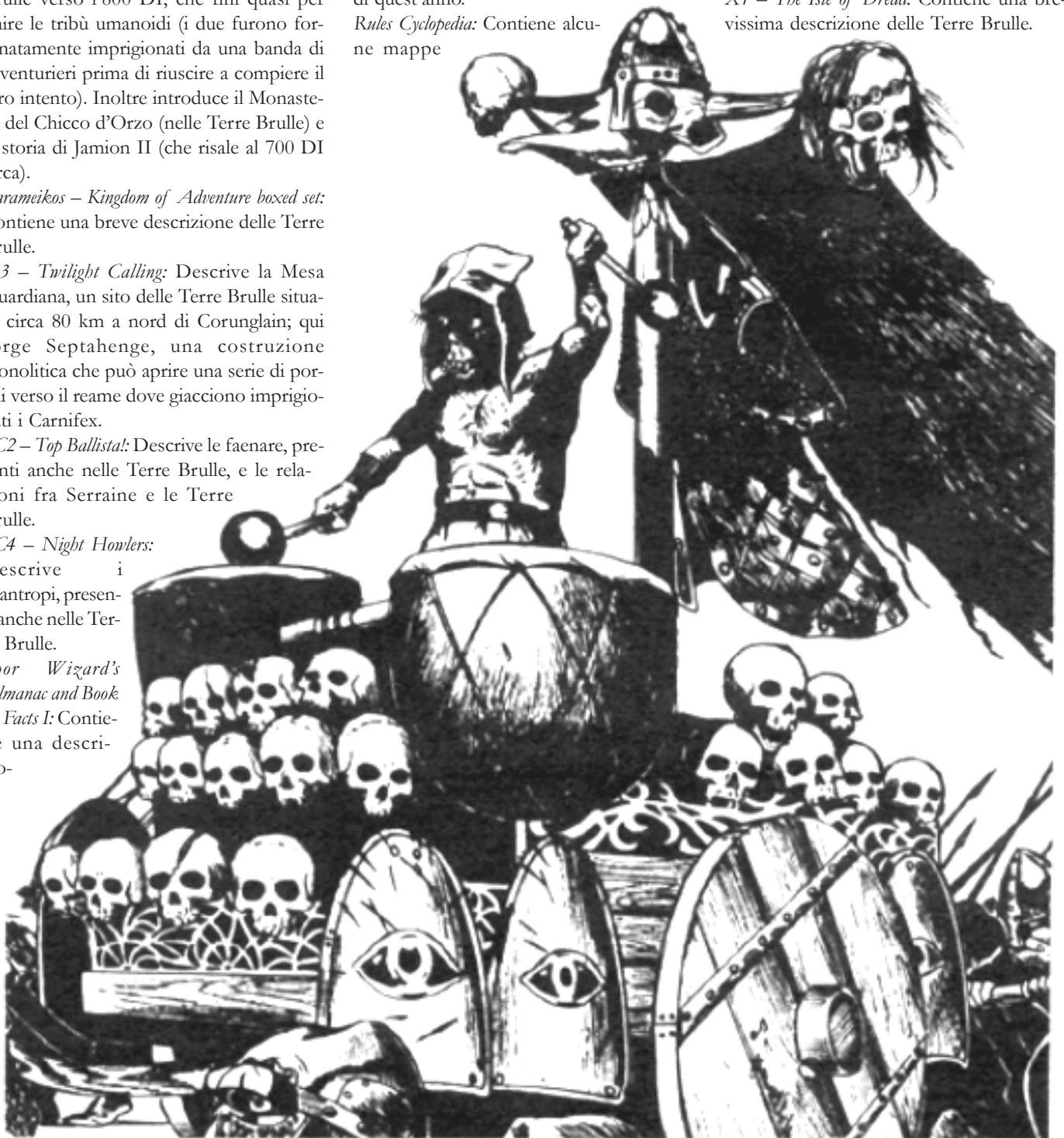
delle Terre Brulle ed una sommaria descrizione del paese.

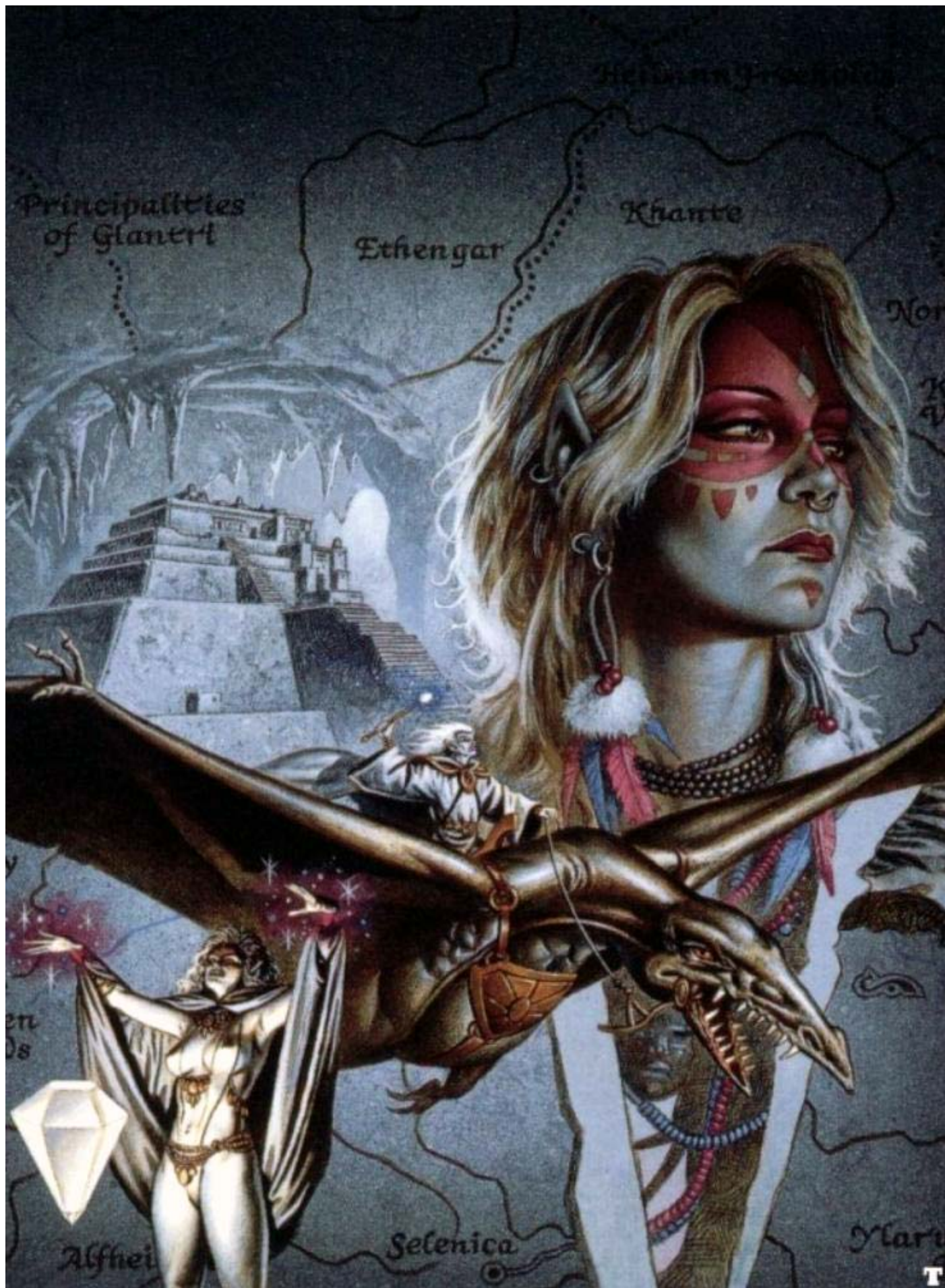
Trail Maps I – The Western Countries: Contiene alcune mappe delle Terre Brulle ed informazioni varie sulla regione (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

Trail Maps II – The Eastern Countries: Contiene informazioni varie sulle Terre Brulle (politica, demografia, malattie, università).

Wrath of the Immortals boxed set: Descrive gli Immortali adorati anche nelle Terre Brulle e gli eventi del 1004-1009 DI.

X1 – The Isle of Dread: Contiene una brevissima descrizione delle Terre Brulle.





Terre dell'Ombra

Superficie: 138.548 kmq (un po' più grande della Grecia odierna). Molti tunnel si dipartono dalle Terre dell'Ombra e proseguono per chilometri sottoterra, giungendo persino nel sottosuolo di Thyatis o del continente alphetiano; questi tunnel, tuttavia, non sono abitati dagli elfi dell'ombra (i quali badano solo a pattugliarne i tratti più vicini al loro reame) e pertanto non sono inclusi nel conteggio della superficie delle Terre dell'Ombra.

Popolazione: 552.500 ab. (99,4% elfi, 0,6% altri).

Densità: 4 ab./kmq.

CENNI storici

Nella lontana antichità, durante l'apogeo della civiltà blackmooriana, quattro clan di elfi provenienti dal loro lontano reame di Evergrun si stabilirono nel Brun, nei pressi delle colonie blackmooriane colà situate (3500 PI). Questi elfi abbracciarono ben presto la tecnologia blackmooriana, perdendo le loro radici elfiche e gran parte degli interessi dei loro antenati. Quando la Grande Pioggia di Fuoco sconvolse il pianeta, questi elfi cercarono scampo sottoterra (3000 PI) quando si resero conto che la superficie stava diventando inabitabile a causa delle radiazioni e dell'inverno nucleare. Molti di loro perirono tragicamente nei secoli successivi passati nei cunicoli del sottosuolo, e col passare degli anni questi elfi sotterranei si dispersero in una miriade di gruppi e clan.

Nel 1950 PI uno di questi clan riscoprì la superficie, riemergendo nelle attuali Terre Brulle e fondandovi la città di Aengmor. A causa della presenza di clan di troll antichi, giganti ed umani ostili, questi elfi non incontrarono mai i loro simili che vivevano nelle vicine Terre Alte. Dal 1708 PI essi dovettero anche iniziare a combattere duramente contro i resti della Grande Orda di Re Loark, rifugiatisi nella regione dopo la sua cacciata dall'Ethengar.

Questa parvenza di un nuovo inizio doveva restare per gli elfi sotterranei una pia illusione. Nel 1700 PI, sotto il regno di Atziann, proprio un gruppo di elfi sotterranei scoprì un antico artefatto blackmooriano rimasto sepolto nella regione delle attuali Terre Brulle (nella zona di

Trollhattan); maneggiandolo con imprudenza, essi ne causarono la catastrofica esplosione. L'intera regione si trasformò nelle desolate Terre Brulle che tutt'oggi conosciamo, e l'esplosione sollevò immani quantità di pulviscolo, facendo cadere una vasta zona circostante nuovamente nell'inverno nucleare e inondando di radiazioni le sue immediate vicinanze.

La catastrofe annichilì quasi del tutto la civiltà degli elfi sotterranei e la città di Aengmor; la roccia dove si trovavano le rovine devastate di questa città sarebbe sprofondata di lì a poco, scomparendo nelle viscere della terra. La maggior parte degli elfi sotterranei perì per l'esplosione, i terremoti o gli effetti delle radiazioni; i pochi superstiti seguirono il loro Re Atziann – salvatosi grazie alla sua grande padronanza delle arti arcane – nel sottosuolo. Atziann vide morire quasi tutti i suoi simili attorno a sé e restò l'unico sopravvissuto degli elfi di Aengmor; egli alla fine scoprì la civiltà azcana del Mondo Cavo e ne assimilò i costumi, raggiungendo in seguito l'Immortalità col nome di Atzanteotl (1500 PI).

Inviando presagi e manifestandosi come loro protettore, Atzanteotl si guadagnò l'adorazione di uno dei gruppi più nutriti di elfi sotterranei, dominato dal clan Schattentalf; disperati ed in cerca di qualcuno che risollevasse le loro sorti, gli Schattentalf si votarono in massa al nuovo patrono (1500 PI). Sempre in questi anni, ispirati da lui – forse con lo scopo di farli stabilire vicino agli Azcani –, essi inviarono una spedizione verso la superficie, ma gli esploratori raggiunsero senza saperlo il Mondo Cavo; abituati a vivere da secoli sottoterra, essi vennero a contatto troppo bruscamente col radioso sole del Mondo Cavo, perendo quasi tutti.

Atzanteotl, frattanto, aveva corrotto gli Azcani e li aveva convertiti dai vecchi culti alla sua adorazione. Solo un pugno di essi erano fuggiti nel sottosuolo sotto la guida dell'ex re Atruatzin, ed aveva per caso scoperto la roccia sprofondata sulla quale era un tempo sorta Aengmor, la città di Atziann; sulle sue rovine essi fondarono la città di Mictlan. Atzanteotl – ossessionato anche dall'idea di recuperare la sua antica città – sfruttò allora gli elfi sotterranei per liberar-

si di quest'ultimo pugno di oppositori: egli fomentò la corruzione degli abitanti umani della città e vi infiltrò propri seguaci, rendendoli consapevoli della presenza degli elfi sotterranei a lui devoti. Indirizzati da Atzanteotl stesso e forse contattati anche dalle spie di Atzanteotl presenti nella città, il gruppo di elfi sotterranei capeggiato dagli Schattentalf si diresse verso Mictlan, che raggiunse attorno al 1420 PI. La città cadde in mano agli elfi grazie al tradimento di parte dei suoi abitanti, e gli elfi sterminarono tutti gli Azcani presenti che non si palesarono adoratori di Atzanteotl (l'unico a salvarsi fu proprio Atruatzin), distruggendo la città. Quindi, consacrarono un tempio ad Atzanteotl e ne cominciarono la ricostruzione (che sarebbe terminata nel 1352 PI), battezzandola Aengmor in onore della loro antica capitale e stabilendo il proprio dominio sui pochi umani rimasti.

Verso il 1400 PI, tuttavia, il richiamo di Atzanteotl si fece sentire nuovamente; il malefico Immortale pensava infatti di usare i suoi seguaci ad Aengmor come fulcro della diffusione del proprio culto sia nel Mondo Cavo che sulla superficie. Pertanto, tramite profezie e presagi, invitò il clan Schattentalf stesso ad emigrare verso il Mondo Cavo, seguendo la via della spedizione partita e perita un secolo prima. Istruiti dal fallimento della precedente spedizione, i membri di questo clan emigrarono fino ai territori a sud dell'Impero Azcano, dove si stabilirono, fondando il reame autonomo di Schattentalfheim. Agli elfi sotterranei rimasti ad Aengmor non andò così bene. Deluso sia dallo scarso proselitismo da essi portato avanti per convertire gli altri sparuti gruppi di elfi sotterranei che vivevano nelle profondità della terra, sia soprattutto dalla loro scarsa prolificità, Atzanteotl guardò adesso con interesse agli umanoidi, selvaggi e prolifici abbastanza da soddisfare i suoi piani. Nel 1290 PI, quindi, il malvagio entropico fece in modo che a causa di sommovimenti tellurici Aengmor venisse circondata dalla lava e scomparisse in mezzo ad essa; la maggior parte degli abitanti elfi e la totalità di quelli umani perirono a causa dei gas sprigionati e del calore (la città si sarebbe salvata, venendo gradualmente innalzata fino al livello della superficie nelle

Terre Brulle, circa un secolo più tardi; in seguito sarebbe divenuta Oenkmarr). Questo gruppo di elfi sotterranei aveva nuovamente perso la propria patria. Disperati per essere stati abbandonati senza motivo dal loro patrono (la cui malvagità si era cominciata a manifestare quando egli aveva imposto loro l'effettuazione di sacrifici e simili aberranti attività), essi ne ripudiarono in massa l'adorazione, accusando gli Azcani di Mictlan di averli indotti alla pratica di questo culto blasfemo. La voce della distruzione di Aengmor raggiunse anche gli altri gruppi di elfi sotterranei stanziati nelle sue vicinanze; sebbene essi non avessero abbracciato il culto di Atzanteotl, l'ennesima catastrofe che aveva colpito i loro simili significava la condanna ormai perenne ad una vita di sofferenza, di stenti e di oscurità.

il nome di "elfi dell'ombra" e sulla casta degli sciamani di Rafiel ricadde la responsabilità di vegliare sulla loro nuova civiltà. Nella caverna del Rifugio di Pietra – dove la gravità sembrava obbedire a leggi particolari – gli elfi dell'ombra cominciarono ad edificare una città, che fu terminata nel 1040 PI e battezzata Città delle Stelle; in quella data venne anche eletto il loro primo re, Tarasfir. Come i Versi avevano promesso, la vita cominciò a migliorare per gli elfi dell'ombra nei secoli seguenti; essi espansero i loro insediamenti nelle caverne vicine e scavarono cunicoli che le collegassero. La loro disperazione cessò, la loro vita divenne finalmente tollerabile e la loro popolazione, dopo secoli di privazioni, cominciò finalmente a crescere ancora. Non smisero tuttavia di pensare al mondo in superficie, abbandonato secoli addietro. Nell'896

Nonostante ciò, un'immane orda di queste creature riuscì a scoprire l'esistenza del reame elfico dell'ombra e lo attaccò di sorpresa, sfondandone le difese e causando gravi danni (448 PI); ripresisi dallo spavento iniziale, gli elfi dell'ombra radunarono le loro forze e sconfissero gli invasori, non lasciando che nemmeno uno di essi ritornasse dai propri simili per raccontare ciò che aveva visto. In questo modo gli elfi tennero segreta la propria esistenza e vissero tranquilli nei secoli a seguire.

Quel che vennero a sapere nel 131 DI fu per loro un vero shock. Un gruppo di avventurieri umani scoperto in una delle loro caverne fu catturato ed interrogato; con sorpresa, essi rivelarono agli elfi che il mondo in superficie era ora perfettamente abitabile e che era abitato da varie razze, compresi altri elfi. Senza perdere tempo, gli



Ma la loro disperazione non restò senza ascolto. Un altro Immortale, Rafiel, guardò con simpatia questi elfi derelitti; la sua coscienza aveva iscritto misteriosi versi in una grande caverna nelle profondità sotterranee delle Terre Brulle, e qui egli guidò a poco a poco gli sparuti gruppi di elfi sotterranei sparsi nelle caverne circostanti. Essi scoprirono la caverna, che ribattezzarono il Rifugio di Pietra, nel 1104 PI e compresero che i versi iscritti nella pietra erano niente meno che la voce di un Immortale che li chiamava a sé. I Quattordici Versi prospettavano agli elfi sotterranei una vita migliore se avessero seguito la guida di Rafiel; nonostante qualche perplessità da parte di chi ricordava ai più come l'adozione di Atzanteotl come patrono da parte degli Schattenalfen avesse generato molte sofferenze, gli elfi gradualmente improntarono ai Versi la costituzione di una nuova società, che seguisse la Via di Rafiel. Come volevano i Versi, essi assunsero da qui in avanti

PI una spedizione di giovani ed imprudenti elfi dell'ombra raggiunse il Mondo Cavo, restando avvelenata dal contatto coi raggi del sole rosso e perendo quasi integralmente. Nel 792 PI, invece, un altro gruppo fu inviato nella direzione opposta, ed emerse nei pressi dell'Incudine del Sole, nelle Terre Brulle; contemplando il panorama circostante, i membri della spedizione giunsero all'erronea conclusione che il mondo esterno non fosse più abitabile. Questa consapevolezza diede agli elfi dell'ombra un motivo in più per continuare a vivere sottoterra, così come facevano, abbandonando ogni inutile speranza.

Anche nelle profondità sotterranee non mancavano nemici da combattere e gli elfi dell'ombra si resero presto conto che le caverne sovrastanti le loro erano abitate da migliaia di umanoidi ostili. Grazie alle imprese della Regina Ubdala in superficie, comunque, gli elfi dell'ombra beneficiarono di un periodo di espansione demografica.

elfi dell'ombra inviarono emissari nell'Alfheim, evitando gli umani che ritenevano responsabili delle loro plurime disgrazie. Il re elfico Celedryl fu contento di scoprire la loro esistenza, e si mostrò disposto ad aiutarli. Gli elfi dell'ombra, tuttavia, pieni di rancore, chiesero non solo esose riparazioni per i secoli di abbandono in cui i loro simili li avevano lasciati a vivere, ma addirittura più di metà del territorio dell'Alfheim per loro nonché la guida del regno. Ovviamente, così comportandosi, andarono incontro alla netta opposizione di Celedryl.

Gli elfi dell'ombra iniziarono in quello stesso decennio a fomentare fra gli umanoidi delle Terre Brulle l'odio per gli elfi di superficie; infiltrandosi fra loro sotto mentite spoglie, inducevano i capi delle orde ad effettuare scorrerie nell'Alfheim (150 DI). Queste razzie portavano a pochi risultati concreti, dal momento che gli elfi dell'Alfheim erano più che in grado di an-

nientare chiunque penetrasse indesiderato nella Foresta di Canolbarth. Quando anche una grande invasione dell'Alfheim ad opera delle orde umanoidi fallì (390 DI), gli elfi dell'ombra capirono di dover agire in prima persona contro i loro rivali. In questo periodo, fra l'altro, un gruppo di avventurieri umani riuscì finalmente a portare in superficie notizie dell'esistenza del reame sotterraneo degli elfi dell'ombra (330 DI); queste voci diffusero nel Mondo Conosciuto molte delle leggende circolanti ancor oggi in superficie circa l'esistenza e l'indole degli elfi dell'ombra.

Dopo anni di preparazione, gli elfi dell'ombra portarono il proprio esercito sotto l'Alfheim e sferrarono un attacco di sorpresa dal sottosuolo (560 DI); l'azione era stata resa sempre più urgente dalla pressione demografica delle Terre dell'Ombra, e dall'impossibilità di fornire risorse per il mantenimento di tutti. Gli elfi di superficie, tuttavia, reagirono rapidamente e con l'aiuto dei loro alleati umani del Regno di Darokin sconfissero gravemente le forze degli elfi dell'ombra, che dovettero ritirarsi nelle loro caverne. L'insuccesso di quest'offensiva diretta indusse il nuovo sovrano delle Terre dell'Ombra, Telemon (asceso al trono nel 582 DI) a tentare una nuova strategia, ossia quella di infiltrare proprie spie nell'Alfheim, sistamarle in posizioni influenti e far crollare il reame elfico avversario dall'interno.

La strategia di Telemon sembrò inizialmente funzionare, ma alcune delle spie che si recavano dalle Terre dell'Ombra nell'Alfheim rimanevano colpite dallo stile di vita idilliaco e dalla intrinseca bontà degli elfi di superficie. Alcuni di questi agenti cominciarono a contestare la politica di aperta ostilità praticata dal loro stesso popolo, finché uno di essi rivelò la presenza della rete spionistica allo stesso re Celedryl (675 DI); il sovrano dell'Alfheim epurò tutti i livelli del suo reame dalle spie nemiche, ma i suoi sforzi ebbero solo un successo parziale e la rete spionistica degli elfi dell'ombra, benché colpita molto duramente, sopravvisse abbastanza bene da poter continuare, anche se più lentamente, ad ingrandirsi nei secoli seguenti.

I secoli scorsi sono stati tranquilli per le Terre dell'Ombra. L'unico evento fu la diffusione della terribile pestilenza che colpì le Terre Alte nell'802 DI, portata da spie elfiche dell'ombra che la avevano contratta in superficie. La pestilenza causò diecimila morti ad Alfmyr, ma si riuscì a contenerla

ed, infine, a sconfiggerla. Il suo effetto principale fu generare un odio feroce degli elfi dell'ombra verso i nani, ritenuti anche da loro responsabili della diffusione del morbo.

Attualmente, le Terre dell'Ombra vivono un periodo di inquietudine, combattute come sono fra le ambizioni di Telemon relative alla conquista dell'Alfheim e le tradizioni degli sciamani e della Via di Rafiel, che potrebbe essere pericolosamente messa in discussione dagli sviluppi futuri. Tutto questo mentre il reame vive uno dei momenti più floridi della propria storia: assai popolato ed in crescita demografica, ben difeso e dotato di infrastrutture, e con una rete di spionaggio allargata come non mai.

Distribuzione della popolazione

Le Terre dell'Ombra sono costituite da una serie di grandi – talvolta immense – caverne sotterranee, collegate fra loro da un intricato reticolo di cunicoli, alcuni naturali, altri scavati dagli elfi dell'ombra. Il sottosuolo è attraversato da veri e propri fiumi sotterranei, che consentono a varie specie di funghi e flora sotterranea di crescere nell'oscurità; altre zone sono invece aride, ed ospitano deserti o fiumi di lava. La popolazione delle Terre dell'Ombra si sostenta coltivando specie vegetali o muschi sotterranei, curando le grandi foreste di funghi, pescando nei fiumi o cacciando nelle caverne. In generale, la popolazione tende a risiedere non lontana dai centri urbani; per questo gran parte delle caverne e dei cunicoli sono praticamente disabitati (densità 1,4 ab./kmq) e percorsi soltanto da avventurieri, pattuglie o cacciatori.

Centri urbani:

Comunità note: Alfmyr (25.000 ab.), Arlirath* (748 ab.), Balthys* (811 ab.), Città delle Stelle (250.000 ab.), Dendronel* (3.421 ab.), Dunedea* (4.140 ab.), Gilaen* (662 ab.), Gylrandal* (918 ab.), Jelden (40.000 ab.), Jeredor (5.652 ab.), Losetrel (17.500 ab.), Noran* (590 ab.), Pilinyl* (3.988 ab.), Pinnae* (784 ab.), Rastignac* (710 ab.), Renathys* (10.349 ab.), Selinae* (540 ab.), Targael* (962 ab.), Thulingard* (805 ab.).

Le Terre dell'Ombra ospitano alcune grandi città e parecchie cittadine più piccole – tanto che, sulla carta, la maggioranza della popolazione sembrerebbe risiedere nei centri urbani (65,1%). Ad uno sguardo più attento, tuttavia, si comprende come in realtà

la popolazione abiti radunata in questi grandi agglomerati urbani solo per comodità, sicurezza e convenienza; infatti almeno il 70% della popolazione urbana delle Terre dell'Ombra non si dedica ad attività improduttive, bensì al sostentamento della popolazione e si reca quotidianamente a cacciare, coltivare e raccogliere alimenti. Perciò le attività propriamente cittadine di questi centri urbani occupano solo una minima parte dell'insediamento; il resto è costituito spesso da quelli che gli abitanti della superficie considererebbero estesi sobborghi.

Abitanti:

Elfi: La quasi totalità della popolazione delle Terre dell'Ombra è costituita da elfi (549.000 ab.); non si tratta tuttavia degli elfi che si trovano anche in superficie, bensì dei pallidi elfi dell'ombra, che hanno costituito in que-



sta regione sotterranea una civiltà del tutto diversa da quella dei loro ormai lontani cugini.

Geonidi: Un nutrito numero di membri di questa strana razza (2.000 ab.) abita alcune regioni di questo reame sotterraneo, in particolare i cunicoli de Il Formicaio e le zone a sud di Alfmyr. Le loro comunità tendono ad essere autosufficienti e ad includere 30-100 individui ciascuna.

Lupin: Un piccolo numero di lupin appartenenti alla razza dei Glabri di Cimmaron (1.500 ab.) abita ancor oggi nelle Terre dell'Ombra. Questi lupin, noti agli elfi dell'ombra come Xoloitzcuintli, un tempo fungevano da guardiani dei templi di Atzanteotl presso il clan Schattenalf; quando il loro patrono li tradì, essi ritornarono perlopiù in superficie, ma alcuni restarono nel sottosuolo e divennero gli antenati del gruppo che ancor oggi popola le Terre dell'Ombra. In genere questi lupin non sono troppo amati dagli elfi dell'ombra, poiché ricordano loro un periodo tragico della loro storia e passati errori che essi vorrebbero evitare. Contrariamente a quanto molti sospettano, hanno comunque rigettato del tutto l'affiliazione col loro ex patrono entropico e non hanno contatti con gli adoratori di Atzanteotl che si annidano ancor oggi nelle Terre dell'Ombra.

Fauna e razze minori

Aberrazioni: I melefici cordai si annidano

negli anfratti più oscuri di alcune caverne. Il Formicaio è infestato dalle creature vermiformi note come 'senzaossa', particolarmente temute dagli elfi dell'ombra per la loro capacità di divorare le anime.

Animali: Molte sono le creature particolari che l'ambiente altrettanto strano delle Terre dell'Ombra ospita: piccoli sauri ed anfibi sotterranei, pesci della lava, ratti delle rocce e piccoli ed innocui pipistrelli del vapore abitano le caverne e sono rispettati dagli elfi dell'ombra, che li considerano creature care a Rafiel sono solo alcune delle specie presenti. Le specie più pericolose non mancano: nelle acque dei fiumi e dei laghi sotterranei si incontrano piranha d'acqua fredda, pesci-gatto giganti, rane giganti e velenose ed anguille giganti; i pitoni delle rocce ed i tuatara giganti possono essere incontrati dappertutto. Infine, come nelle Terre Brulle Inferiori, anche qui abitano gli pterodattili noti come 'alidipelle', che vengono addestrati come destrieri alati dall'esercito degli elfi dell'ombra.

Bestie magiche: Pericolosi esemplari di basilisco ed ipnoretile possono essere incontrati in ogni terreno.

Draghi: Una testuggine dragona molto grossa abita il Lago del Drago, ma è solitamente dormiente.

Esterni: Creature quali gli elementali del fuoco e le salamandre delle fiamme talvolta vengono trasportate in questa zona dagli effetti del Geyser di Nymiel. Le acque sot-

terranee ospitano esemplari di acquefatali. **Melme:** Molti tratti d'acqua dolce ospitano amebe giganti, mentre nelle zone umide pullulano melme grigie, amebe paglierine, cubi gelatinosi e protoplasmii neri. Un gruppo di melme grigie di grosse dimensioni abita la Caverna della Pioggia Perenne; sono particolarmente difficili da individuare a causa del terreno fangoso di questo posto. **Parassiti:** Le lumache giganti (ma di un tipo diverso e meno pericoloso di quello normalmente conosciuto in superficie) sono comuni in queste caverne e vengono usate dagli elfi dell'ombra come bestie da traino. Le termiti d'acqua dolce infestano i corsi d'acqua ed i laghi sotterranei, mentre i pericolosi fyrsnaca sono più frequenti vicino ai fiumi di lava. I vermi-iena e le sanguisughe giganti abitano le zone più umide delle caverne. Le caecilie, gli scorpioni giganti, i vermi rossi, i vermi della melma ed i vermi scarlatti si incontrano invece in ogni tipo di terreno.

La Foresta dei Ragni, oltre ai centopiedi giganti, ospita varietà aracnidi di ogni tipo: ragni-granchio, ragni delle caverne albini e persino rhagodesse (alcune specie, come le tarantole giganti, sono rare pure qui); la foresta è anche nota per la presenza dei pericolosi ragni tessitori, ai quali gli elfi dell'ombra danno la caccia per recuperare le preziose sete che tessono. Fatto ignoto ai più, un gruppo di aranea si è recentemente insediato nella Foresta dei Ragni e sta con-





trollando e coordinando gli attacchi degli aracnidi contro gli insediamenti degli elfi dell'ombra, nella speranza di cacciarli di lì e rubare i segreti arcani che possiedono.

Vegetali: Numerose varietà di funghi vivono nelle caverne delle Terre dell'Ombra, la maggior parte delle quali innocue o al massimo non commestibili; alcune delle specie giganti (come le Fauciscure) possono invece rappresentare reali pericoli per i viandanti.

FONTI CANONICHE

Dragon Magazine #187 – The Voyage of the Princess Ark: Contiene una precisazione riguardante gli sciamani di Rafiel.

Dragon Magazine #237 – Campaign Classics: Lupins of the Mystara Setting: Descrive i lupini e le loro varie sottorazze, alcune delle quali sono presenti anche nelle Terre dell'Ombra.

GAZ5 – The Elves of Alfheim: Contiene informazioni circa l'esistenza degli elfi dell'ombra, la loro storia passata ed i loro scontri con l'Alfheim, la loro rete spionistica nel reame elfico e la percezione che di questi elfi si ha in superficie. Alcune avventure contenute nell'atlante ("The Great Hunt" e "The Grand Tour" in particolare, ma anche molte delle altre) hanno a che fare con gli elfi dell'ombra.

GAZ10 – The Orcs of Thar: Aggiunge alcu-

ni dettagli storici sui rapporti fra gli umanoidi delle Terre Brulle e gli elfi dell'ombra.

GAZ13 – The Shadow Elves: Si tratta della fonte principale sulle Terre dell'Ombra, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l'economia ed i PNG importanti della regione. Da notare che il toponimo Nuova Grunland non si riferisce ad una città, ma alla caverna nella quale si trova Jelden (40.000 ab.), la capitale del clan Porador.

GAZ14 – The Atruaghin Clans: Contiene informazioni aggiuntive riguardanti la passata storia mortale di Atzanteotl.

Hollow World boxed set: Include parecchie informazioni aggiuntive sulla storia antica degli elfi dell'ombra e sugli Schattenalfen; si noti che la versione della storia schattenalfen passata è largamente erranea ed incompatibile con quella del GAZ13.

Josbuan's Almanac and Book of Facts: Contiene una sommaria descrizione dell'Aengmor (il reame elfico dell'ombra costituito nel conquistato Alfheim dopo il 1007 DI) ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG elfi dell'ombra alla data del 1013 DI.

Karameikos – Kingdom of Adventure boxed set: Contiene una breve descrizione dell'Aengmor (il reame elfico dell'ombra costituito nel conquistato Alfheim dopo il

1007 DI) e descrive le relazioni fra questo reame ed il Karameikos.

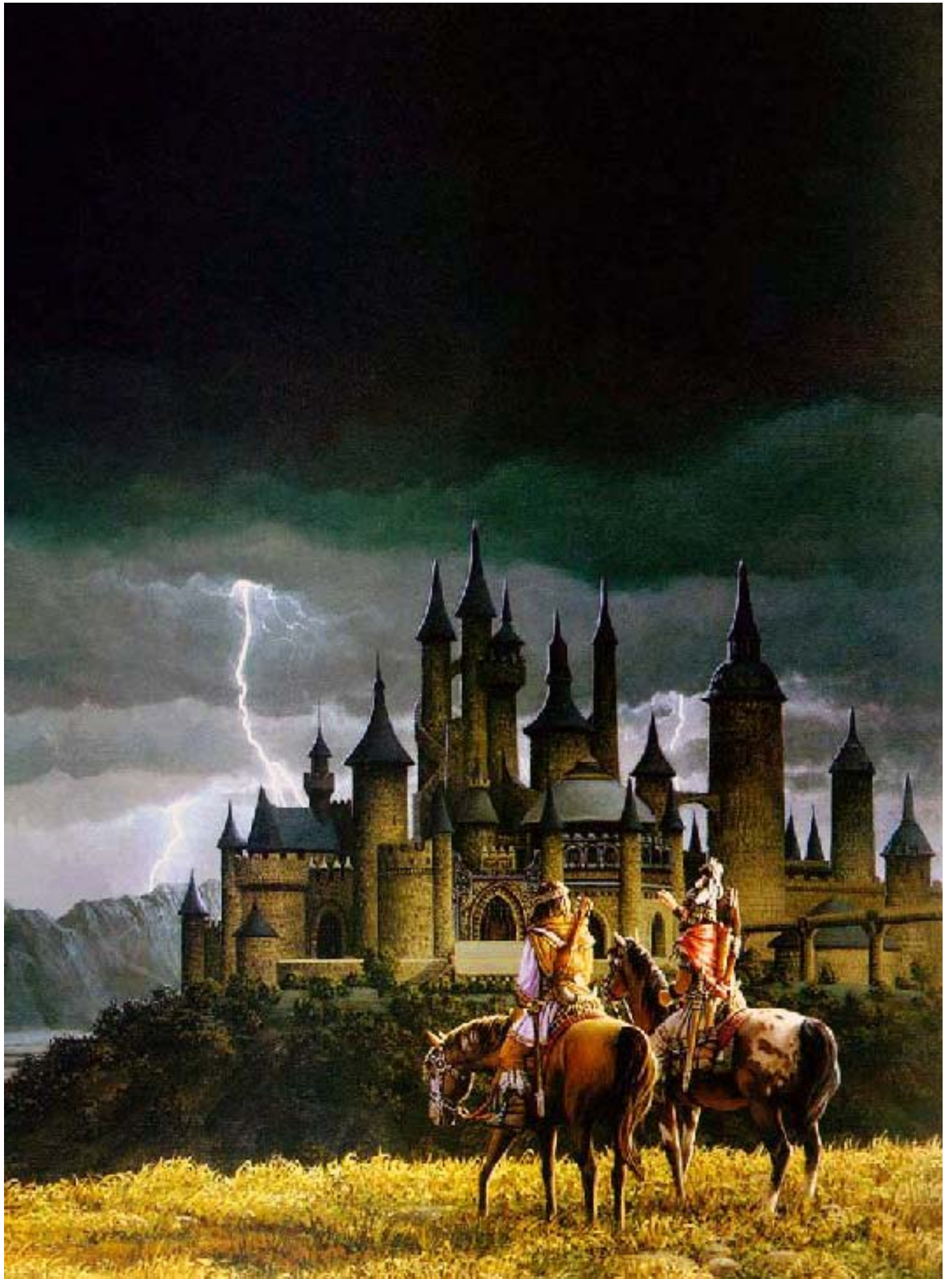
Poor Wizard's Almanac and Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria dell'Aengmor (il reame elfico dell'ombra costituito nel conquistato Alfheim dopo il 1007 DI) e delle Terre dell'Ombra, delle loro forze armate e dei loro PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria dell'Aengmor (il reame elfico dell'ombra costituito nel conquistato Alfheim dopo il 1007 DI) e delle Terre dell'Ombra, delle loro forze armate e dei loro PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria dell'Aengmor (il reame elfico dell'ombra costituito nel conquistato Alfheim dopo il 1007 DI) e delle Terre dell'Ombra, dei loro PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Rules Cyclopedia: Contiene una sommaria descrizione delle Terre dell'Ombra.

Wrath of the Immortals boxed set: Descrive gli Immortali adorati anche nelle Terre dell'Ombra e gli eventi del 1004-1009 DI.



Territori Heldannici

Superficie: 153.845 kmq (un po' più piccoli della somma dell'Austria e della Repubblica Ceca attuali).

Popolazione: 615.710 ab. (95,3% umani, 2,8% lupin, 1,9% altri).

Densità: 4 ab./kmq.

CENNI storici

Territori Heldannici, il termine con cui oggi ci si riferisce a questa regione, è di introduzione relativamente recente. Questa parte del Mondo Conosciuto, che in passato si chiamava Heldann e nell'antichità Nordurland, ha avuto una vita travagliata ed ancor oggi i suoi abitanti stentano a trovare la tranquillità e la pace di cui godono parecchi popoli loro vicini.

I primi abitanti di queste terre nordiche non furono umani, bensì clan di giganti e troll antichi che, secondo le leggende normanne, costituirono un aggressivo regno nell'attuale Heldland, il quale si scontrò a più riprese con i clan antaliani del Norwold. Forse il regno era molto antico, oppure fu fondato di recente quando nella zona giunsero i troll antichi (circa 2500 PI). Questo regno ebbe la peggio nello scontro con gli Antaliani durante quella che presso i Normanni viene chiamata l'Età degli Eroi (2000-1600 PI); sotto la guida di personaggi come l'eroe Donar, gli Antaliani penetrarono da nord e da sud (dalle colonizzate Terre del Nord) nel Nordurland, ed il regno dei troll antichi e dei giganti si dissolse (circa 1800 PI), aprendo la regione alla colonizzazione antaliana, che assorbì eventuali tribù neathar lasciate dalla precedente migrazione di questa etnia umana. I giganti ed i troll superstiti si rintanarono nelle viscere dei monti e delle terre selvagge.

Gli Antaliani del Nordurland non erano destinati a prosperare. Dopo aver devastato il Norwold e distrutto la civiltà antaliana, la Grande Orda di Re Loark calò nel Nordurland (1712 PI); al suo fianco accorsero molti clan di troll antichi e giganti che gli Antaliani avevano cacciato decenni prima. Solo la guida di grandi eroi antaliani come Fredar e Fredara, e la prospettiva di invadere il più ricco Ethengar suggerita a Re Loark dal suo nuovo alleato Akkila Khan salvarono gli Antaliani, che dovettero comunque continuare a lottare per decenni

contro le tribù umanoidi e perirono a migliaia in questa lotta per la libertà. Al termine di questi scontri, l'eredità degli Antaliani era andata pressoché perduta presso questi clan, che si identificarono sempre più come Norduresi, uniti solo dalla comune origine e dalle eroiche leggende del passato.

Seguirono secoli bui, in cui i Norduresi stentavano a sopravvivere fra miserie, guerre e carestie. Nel 1000 PI i Nithiani conquistarono le Terre del Nord, ed i loro mercanti di schiavi cominciarono a visitare frequentemente le coste del Nordurland, catturando i membri dei clan che vivevano nelle coste, mentre quelli che vivevano nell'interno continuavano ad essere angustiati dai loro scontri coi giganti, i troll e gli umanoidi. A queste creature, fra l'altro, si aggiunsero gli gnoll del nord, che in gran quantità fuggirono dall'Impero Nithiano verso nord attorno al 1050 PI.

La fine dell'Impero Nithiano (500 PI) ed il progressivo recupero demografico dei Norduresi (500-300 PI) permise a questi clan di passare al contrattacco contro i troll, i giganti e gli umanoidi. Furono secoli di battaglie eroiche – sebbene su piccola scala per lo storico che guarda ai grandi eventi – che contribuirono non solo a ristabilire il dominio dell'uomo sulla gran parte del Nordurland, ma anche ad arricchire il patrimonio culturale della popolazione di nuovi racconti e leggende. Nuovamente padroni della propria terra, i Norduresi prosperarono con maggiore facilità e tranquillità; la loro civiltà precisò i suoi tratti caratteristici in quest'epoca di ripresa, connotandosi per la divisione in svariate comunità ed insediamenti, ognuno governato da un clan, per l'amore della buona terra da coltivare ed i racconti epici. In questo periodo essi fecero proprio anche l'uso del ferro. I clan estesero la propria influenza, colonizzando nuove terre norduresi prima incolte, e cominciarono anche a rivaleggiare fra di sé per il potere.

I Norduresi trassero profitto dal prolungato periodo di espansione di cui stavano godendo, e presto pionieri norduresi andarono in cerca di nuove terre, dirigendosi nel basso Norwold, a nord delle loro terre ancestrali; qui si insediarono nelle valli, nelle radure e sulle coste, spargendosi a partire

dal 100 DI in una vasta area, limitata dalle grandi barriere dei monti Mengul e della Catena Finale. La civiltà nordurese mise così radici fino alla baia dove oggi sorge Oceansend.

Nei secoli successivi, i plurimi contatti coi popoli che si avvicendarono nelle regioni circostanti diedero ai Norduresi un certo senso di unità nel segno delle comuni tradizioni, ma essi restarono un popolo diviso in tanti piccoli potentati e clan che si facevano guerra fra loro. Di quando in quando, l'ascesa di un carismatico capo guerriero riusciva a raccogliere sotto il comando di una singola autorità molti clan, ma alla sua scomparsa tali coalizioni duravano ben poco. In genere, questo processo era favorito nei periodi in cui i Norduresi erano costretti a subire aggressioni dall'esterno. Difatti, nei secoli fra il 200 ed il 700 DI, i Norduresi dovettero a più riprese combattere contro i draghi (spintisi dal Norwold verso sud durante il Periodo del Signore dei Draghi, 504-513 DI), gli Ethengariani (specie nei periodi in cui le tribù delle steppe si riunivano sotto un Gran Khan) e gli jarl ostlandesi (molti dei quali desideravano costituire un proprio dominio nel Nordurland – e alcuni ci riuscirono, per breve tempo). Relazioni relativamente buone furono invece mantenute con gli abitanti del Genalleth, mentre gli imperi di Thyatis e di Alphatia si disinteressarono al Nordurland. Naturalmente, ancora in questi secoli, gli avversari principali dei Norduresi restarono i giganti, i troll e gli gnoll che infestavano alcune zone di questa regione impervia. A combattere queste creature furono diretti i maggiori sforzi dei capoclan e dei capi guerrieri che ebbero, seppur per breve tempo, la capacità di signoreggiare la moltitudine dei clan norduresi.

A partire dal 400 DI circa, grazie ai contatti con i popoli stranieri e allo sviluppo sociale, alcune comunità norduresi si ingrandirono, divenendo vere e proprie cittadine, in cui fioriva l'artigianato e dove gli indigeni praticavano scambi coi mercanti stranieri. Man mano che perdurava il dominio delle famiglie a capo dei clan, si andava inoltre creando una numerosa nobiltà di possidenti terrieri, grandi e piccoli, che consolidò il

proprio potere – in ragione dei suoi mezzi economici – e divenne in assoluto il ceto dominante.

I clan del Nordurland dovettero fronteggiare un inaspettato pericolo quando i troll del Trollheim e dei Südenbergen si unirono sotto la guida di un carismatico “re dei troll” (680 DI), che si mise alla testa di una serie di invasioni dirette contro il Vestland, il Nordurland e l’Ethengar. Per vent’anni i paesi circostanti dovettero subire invasioni, saccheggi e devastazioni ad opera dei troll e dei clan di giganti loro alleati, e nel 699 DI l’armata dei troll giunse a minacciare persino Haldisvall (attuale Freiburg), la sede del clan Haldis, uno dei più influenti dell’intero Nordurland. Sotto la guida dell’eroico condottiero Heldann Haldis, i Norduresi sconfissero i troll nella Battaglia di Brandvalk (700 DI) e passarono al contrattacco, alleandosi con gli Ethengariani e coi Vestlandesi e penetrando dopo anni di dura guerra nel Trollheim: il “re dei troll” venne ucciso nella Battaglia di Feuerhals, molti dei suoi sudditi sterminati ed il suo regno di terrore si dissolse (710 DI).

Heldann, la cui autorità sui Norduresi era ormai indiscussa, cercò di unire i clan del suo popolo in una confederazione, dotata di un’assemblea di capiclan che eleggesse un capo militare e prendesse decisioni comuni. Egli venne proclamato primo Signo-

re della Guerra dei Norduresi (707 PI), ma alcuni anni dopo, all’apice della sua gloria, venne assassinato dai suoi nemici politici (710 DI). Il paese venne ribattezzato Terre Libere di Heldann in suo onore, ed i membri del suo popolo cominciarono a chiamarsi Heldannesi, ma non furono mai uniti politicamente. Nei decenni seguenti, i capiclan continuarono a riunirsi ad Haldisvall per dirimere le loro divergenze e risolvere i problemi comuni – ma con sempre minor successo. I signori della guerra eletti dall’assemblea dei capiclan divennero col tempo semplici fantocci nelle mani di questo o di quel capiclan, o più spesso inutili figure rappresentative prive dell’autorità necessaria a tenere uniti i clan. Col passare degli anni, per lunghi periodi non venne eletto alcun capo. Molti clan del settentrione defezionarono progressivamente da questa labile alleanza, i cui territori si limitarono alle zone a sud dell’Altenwald.

Passarono secoli; dopo la fallita invasione ethengariana guidata da Toktai Khan (926 DI) e la distruzione della città di Hayavik, la pace era tornata a regnare nelle Terre Libere di Heldann. Ma era solo questione di tempo prima che l’ennesimo conquistatore si trovasse invogliato a sottomettere gli Heldannesi dalla loro relativa disunione e debolezza. Questa volta non si trattava però di orde unite temporaneamente da un capo,

ma di un’intera organizzazione dedita allo scopo che si era prefissa, e sostenuta da una potenza internazionale. L’Ordine di Vanya era nato nell’808 DI per secessione dai Soldati Saetta hattiani, e nel giro di un secolo fece tanti proseliti nell’Impero Thyatiano da diventare una forza scomoda e pericolosa. Convinti ad emigrare dalla madrepatria dall’Imperatore Gabrionius V, essi si diressero contro le Terre Libere di Heldann (948 DI), la cui conquista appariva facile. Cavalcando le faide che sussistevano fra i clan, l’Ordine di Vanya riuscì ad isolare il più potente clan, quello degli Haldis, e a concentrare i suoi sforzi bellici contro di esso. Grazie agli Ostlandesi, la città di Haldisvall venne bloccata via mare e cinta d’assedio dagli Hattiani. Nel 950 DI la città venne espugnata e saccheggiata, i responsabili della resistenza giustiziati sommariamente, così come l’intera famiglia degli Haldis – discendente diretta di Heldann ‘il Grande’ (con questa mossa l’Ordine sperava di cancellare eventuali rivendicazioni legittime sull’Heldann). Solo il giovanissimo Halvard Haldis riuscì ad evitare la cattura, e a fuggire scortato nel nord del paese. Nel giro di due anni tutti gli altri clan caddero rapidamente di fronte alla metodica conquista operata dall’Ordine di Vanya; coloro che opponevano resistenza venivano giustiziati, coloro che si sottomettevano ricevevano



l'amara ricompensa della vita o, nel migliore dei casi, delle terre confiscate ai loro simili. Nel 952 DI Altendorf, l'ultima grande città rimasta libera, cadde in mano agli invasori. Halvard Haldis e pochi altri partigiani si rifugiarono nell'Altenwald, ricevendo l'appoggio dei clan da sempre liberi che risiedevano nelle terre fra l'Altenwald e Landfall.

Sebbene tutte le ex Terre Libere di Heldann si trovassero in mano all'Ordine di Vanya, il paese era ben lungi dall'essere pacificato; per altri otto anni (fino al 960 DI) gli invasori combatterono in zone periferiche contro i sostenitori del vecchio regime – guerre crudeli, fatte di piccoli scontri, imboscate ed efferatezze perpetrate da ambo le parti. Nel frattempo, i conquistatori ribattezzarono ironicamente Haldisvall col nome di Freiburg (“città libera” – dagli Heldannesi, ovviamente) e l'Ordine di Vanya mutò il proprio nome in quello di “Cavalieri Heldannici”; lo scopo era quello di dare l'illusione agli Heldannesi che la conquista aveva di fatto favorito coloro che non si erano opposti agli invasori, associandoli anzi ai benefici del nuovo dominio. L'intero paese venne poi ribattezzato Territori Heldannici.

Gli ultimi quarant'anni sono stati caratterizzati dal consolidamento e dall'espansionismo del regime heldannico nei Territori. Grazie alla scoperta del Sepolcro di Vanya (956 DI) nella Davania orientale, essi hanno costituito una agguerrita flotta volante con la quale hanno condotto esplorazioni nel mondo esterno, scoperto per primi il Mondo Cavo (961 DI) e raggiunto le due lune di Mystara (963 e 968 DI). In questo settore, hanno presto incontrato la rivalità degli Alphantiani.

Isolati sul piano internazionale dal loro espansionismo e dall'irrigidimento del loro monoteismo (che gli ha alienato anche l'appoggio di Thyatis e dell'Ostland), i Cavalieri Heldannici si sono concentrati sul consolidamento del loro dominio in patria e sullo sradicamento dell'opposizione ad esso. Numerose rivolte hanno scosso alcune zone dei Territori durante gli anni, due delle quali (978-979 e 991-994 DI) sono state particolarmente pericolose ed hanno addirittura attratto il sostegno di potenze straniere (nel primo caso il Vestland, contro il quale è stata combattuta una breve guerra nel 979-981 DI, e gli Alphantiani nel secondo caso). La seconda rivolta ha visto la morte di Halvard Haldis, leader dei ribelli, ma l'opposizione ai Cavalieri si è di nuovo radunata sotto la

guida del suo giovane figlio Frederick e radicata nei potentati heldannesi dell'Altenwald e dell'Heldland, alleati con l'Impero Alphantiano. I Cavalieri hanno anche dovuto combattere una dura guerra contro gli Ethengariani (994-998 DI), riuniti sotto la guida di Moglai Khan.

Wulf von Klagendorf, attuale Gran Maestro dei Cavalieri Heldannici (asceso a questa posizione nel 980 DI), ha cercato di non esasperare le già molte tensioni che circondano i Cavalieri – praticamente isolati sulla scena diplomatica –, ma di concentrarsi piuttosto sul consolidamento del dominio del suo ordine nei Territori Heldannici stessi e sull'espansione coloniale nel Mondo Cavo e comunque fuori dal Mondo Conosciuto e dalla portata di Thyatis e dell'Alphatia, teatri nei quali gli esploratori alphantiani hanno ingaggiato in più occasioni veri e propri duelli nei cieli contro i Falchi da Guerra heldannici.

Distribuzione della popolazione

L'ordine religioso dei Cavalieri Heldannici controlla col pugno di ferro questa regione. Essa è divisa un certo numero di governatorati amministrati da un'importante personalità dell'ordine, inviata direttamente da Freiburg; in questa città si trovano la sede dell'ordine e quella del Gran Maestro. Abitate prevalentemente dagli umani, le terre heldanniche sono caratterizzate dalle loro aspre caratteristiche geografiche: alti monti ne delimitano i confini occidentali, scoscese colline ne solcano il territorio e fitti boschi occupano vaste zone del paese. La densità della popolazione è considerevolmente bassa, in ragione del fatto che parecchie zone periferiche dei Territori Heldannici sono assolutamente spopolate o addirittura disabitate: le montagne e le foreste fitte sono pressoché prive di abitanti, così come le colline boschive e le paludi (0,8-1,5 ab./kmq); poca è comunque la gente che vive nei boschi e sulle impervie colline (2-3 ab./kmq), mentre la maggior parte della popolazione abita le pianure (8 ab./kmq).

Centri urbani:

Comunità note: Altendorf* (4.800 ab.), Blauendorf* (682 ab.), Freiburg (25.000 ab.), Grauenberg* (3.800 ab.), Grunturm* (1.692 ab.), Hockstein* (4.300 ab.), Kaltstein* (770 ab.), Klagen* (880 ab.), Nordenham* (1.540 ab.).

Il paese non ospita che poche cittadine oltre alla maestosa capitale Freiburg, mentre

il resto di esso è cosparso di numerosissimi ma piccoli villaggi di pastori, pescatori e agricoltori; la popolazione urbana è quindi assai bassa (10,1%).

Abitanti:

Umani: Sebbene la maggior parte della popolazione dei Territori Heldannici sia indiscutibilmente umana (586.660 ab.), essa è talmente divisa al suo interno da rivalità storiche da potersi quasi considerare appartenente a razze del tutto diverse. I più numerosi sono senza dubbio gli Heldannesi (76%), discendenti dei pionieri antaliani che millenni fa colonizzarono per primi queste terre indomite; essi abitano ogni recesso di questa regione, in particolare le campagne, e sono distribuiti soprattutto fra gli strati sociali medio-bassi – i Cavalieri non hanno permesso che a pochi capiclan di mantenere intatte le loro ricchezze.

La seconda etnia più numerosa è costituita dagli Hattiani (15%), gente proveniente dall'Impero Thyatiano e giunta qui a metà del secolo scorso; gli Hattiani costituiscono la quasi totalità dei ranghi dell'ordine dei Cavalieri Heldannici, di ceti dirigenti, dei quadri della burocrazia e degli ufficiali dell'esercito e della marina, ed in generale dei detentori del prestigio e della ricchezza.

Per quanto le due precedenti etnie siano di gran lunga dominanti, una minoranza importante e divenute sostanzialmente indigena è quella costituita dai Normanni (4%) emigrati qui dalle Terre del Nord nel corso dei secoli passati; la maggior parte di essi è stanziata sulle coste orientali dei Territori Heldannici, dove si procura da vivere con la pesca e la pirateria, ma nell'interno vi sono anche parecchi gruppi di predoni e briganti normanni sbandati che sono la piaga delle campagne e danno del filo da torcere al governo heldannico; in alcune zone remote questi briganti hanno costruito vere e proprie roccaforti segrete (come quella sull'isola di Gyl Erid, al centro del Lago Erid, i cui abitanti sono dediti all'adorazione del malefico Gylgarid).

Un'altra minoranza importante proviene dal Wendar (3%) e risiede soprattutto nella parte occidentale dei Territori Heldannici; parecchia della popolazione di Grauenberg e delle campagne circostanti è di origine wendariana, e non vede affatto di buon occhio il governo dei Cavalieri.

Minoranze più esigue di stranieri provengono dall'Ethengar (1%), da Thyatis metropolitana (0,5%) e dall'Isola dell'Alba settentrionale (0,5%).

Lupin: I Territori Heldannici ospitano una gran quantità di lupin (17.000 ab.). La specie dei Pastori di Heldann (36,5%) è nativa di questa regione, e vi ha abitato da abbastanza tempo per essere in buoni rapporti con gli Heldannesi e perfettamente integrata nella loro cultura; altre specie, come i Doggerman (10,1%) ed i Das Hund (6,5%) sono invece giunte da Thyatis assieme ai conquistatori hattiani. Fra le altre specie presenti, i più numerosi sono i Meticci (26,2%), gli Snoutzer Gnomici (10,8%) che abitano le foreste, i Grancagnoni (2,4%) presenti nelle zone costiere, i Borzoi Novasvogani (2,3%) che errano per le terre selvagge e le Stirpivolpine (2,2%) delle foreste settentrionali; piccoli gruppi itineranti di Testapelosa (1,2%), Gran Beagle (1,1%) e Stirpelupina (0,7%) si incontrano saltuariamente nel paese.



Gnomi: Pochi gnomi (4.500 ab.) abitano le terre impervie di questa regione; alcuni sono discendenti degli esuli gnomi che sfuggirono secoli fa al massacro della loro stirpe ad opera dei coboldi sotto i monti Hardanger, ma molti di più sono quelli emigrati dalla zona delle Cascade di Torkyn cinquecento anni fa. Lavorano come artigiani e minatori soprattutto nelle regioni occidentali, dove godono in genere di una reputazione migliore dei nani.

Giganti: La razza dei giganti è assai rappresentata nei Territori Heldannici (1.780 ab.). Le ampie creste collinari dei Territori Heldannici ospitano una sensibile popolazione di giganti delle colline (59,6%), eredi della migrazione di Loark avvenuta millenni fa; divisi in bande di 5-30 membri, talvolta sono così audaci da spingersi vicino alle città, terrorizzando intere zone per settimane. I giganti delle rocce sono meno

numerosi dei loro cugini delle colline (30,3%), ma si trovano in migliori rapporti con gli umani; specie nelle regioni vicine ai monti Mengul, alcuni villaggi praticano scambi saltuari con i clan dei giganti delle rocce, che odiano quasi quanto gli Heldannesi il governo dei Cavalieri Heldannici (tanto che in passato alcuni hanno servito sotto i vessilli di Halvard Haldis); vivono divisi in gruppi familiari di 5-20 membri ciascuno. Pochissimi gruppi di giganti del gelo (6,2%) abitano le pendici dei monti Mengul e gli anfratti più gelidi delle montagne dei Territori Heldannici, divisi in piccoli gruppi di razziatori di 3-5 membri ciascuno. Gruppi isolati di giganti del fuoco (3,4%) e delle montagne (0,5%) operano nelle zone montuose più selvagge.

Gnoll: Gli gnoll sono una razza numerosa dei Territori Heldannici (1.590 ab.); discen-

denti delle antiche migrazioni degli gnoll dello Gnollheim verso nord, appartengono tutti alla specie degli gnoll settentrionali. Le loro tribù contano 50-150 membri ciascuna e spesso causano seri problemi ai villaggi situati nelle zone selvagge; esse sono diffuse perlopiù lungo i Südenbergen ed i confini occidentali del paese, presso i monti Mengul.

Nani: Gruppi esigui di nani (1.270 ab.) abitano i centri urbani dei Territori Heldannici; emigrati dalla Casa di Roccia nei secoli passati, oggi si procurano da vivere praticando i loro mestieri tradizionali nelle zone sud-orientali ed occidentali del paese. Come nelle Terre del Nord, i nani sono spesso considerati con scarso rispetto dalla popolazione umana, che li ritiene volgari, scortesisti e turbatori della quiete.

Orchi: Molte tribù di orchi (900 ab.) abitano le zone più selvagge dei Territori

Heldannici, ultimi discendenti delle antiche orde passate per questa regione, oppure tribù emigrate dai paesi vicini. Circa la metà di questi orchi appartiene alla specie degli orchi orientali, ed abita la parte meridionale dei Territori Heldannici; l'altra metà, appartenente alla specie degli orchi comuni, abita invece le colline e le zone selvagge settentrionali ed occidentali. Le loro tribù contano in genere da 50 a 100 membri.

Troll: Ultimi superstiti del massacro della loro razza perpetrato da Heldann Haldis e dai suoi successori secoli fa, questi troll sono nondimeno molti (750 ab.), anche se in nessun modo paragonabili alla minaccia che afflisse il Nordurland in passato. Appartenenti alla specie dei troll delle radici, essi vivono inoltre divisi in piccoli gruppi familiari di 3-5 membri, e pertanto rappresentano un pericolo solo per le comunità più isolate. Un piccolo numero di questi troll (15%) appartiene invece alle specie antiche – troll delle rocce e della terra; riservati, se ne stanno isolati nelle terre selvagge, contemplando l'ormai inevitabile declino della loro razza.

Sasquatch: Questi pacifici umanoidi (530 ab.) abitano in piccoli gruppi di 5-20 individui ciascuno i recessi più selvaggi dei Territori Heldannici; preferiscono essere lasciati in pace, ma difendono strenuamente l'intrusione degli umani nei loro territori.

Bugbear: Altri discendenti delle orde antiche, questi bugbear volgari (300 ab.) vivono perlopiù nelle colline dei Südenbergen, divisi in piccoli gruppi di 20-30 membri ciascuno.

Ogre: Parenti minori dei giganti, gli ogre comuni (250 ab.) abitano sparsi un po' per tutto il paese e vivono divisi in gruppi di 5-10 membri ciascuno. Spesso si alleano con altri umanoidi (che comandano) o con gruppi di giganti (che servono).

Fauna e razze minori

Animali: Mandrie di ovini vengono allevate dagli Heldannesi nelle zone collinose. Le zone selvagge pullulano di branchi di cervi ed alci; animali pericolosi, come gli orsi, i cinghiali ed i lupi, rappresentano un pericolo per i viandanti solitari. Nelle zone boschive si incontrano facilmente esemplari di furetto gigante.

Draghi: Sebbene non siano frequentissimi, esemplari di draghi rossi e bianchi di quando in quando scendono dai monti Mengul o dal basso Norwold per affliggere la popolazione dei Territori Heldannici.

Esterni: Le salamandre del gelo abitano i più

gelidi anfratti di questa regione, sbucando fuori in inverno e seminando il panico nei villaggi isolati.

Folletti: Raramente le driadi si incontrano nelle foreste più fitte.

Giganti: Oltre alle specie di giganti più numerose, i Territori Heldannici ospitano anche pochi giganti del fuoco ed alcuni temutissimi esemplari di giganti delle montagne, veri eredi dell'ancestrale potenza della loro razza.

Mutaforma: Varie specie di licanthropi – soprattutto lupi, cinghiali ed orsi mannari –, seppur non numerosissime, popolano questa regione.

Umanoidi mostruosi: Le scimmie delle nevi abitano nelle zone più fredde e selvagge. Le parti più isolate del paese vedono invece all'opera alcune streghe.

FONTI CANONICHE

Champions of Mystara boxed set: Prosegue la narrazione delle avventure della nave alphantiana del principe Haldemar, la 'Principessa Ark', intessendo ulteriori trame che coinvolgono i Cavalieri Heldannici.

CM1 – Test of the Warlords: Uno dei PG pregenerati del modulo, Geoffrey di Grunturm, è un indigeno delle Terre Libere di Heldann che, dopo aver lottato invano contro i Cavalieri Heldannici, si è rifugiato nel Norwold, dove governa ora un feudo.

CM2 – Death's Ride: Uno dei PG pregenerati del modulo, Geoffrey di Grunturm, è un indigeno delle Terre Libere di Heldann che, dopo aver lottato invano contro i Cavalieri Heldannici, si è rifugiato nel Norwold, dove governa ora un feudo.

CM3 – The River Sabre: Uno dei PG pregenerati del modulo, Geoffrey di Grunturm, è un indigeno delle Terre Libere di Heldann che, dopo aver lottato invano contro i Cavalieri Heldannici, si è rifugiato nel Norwold, dove governa ora un feudo.

Dawn of the Emperors – Thyatis and Alphantia boxed set: Fornisce informazioni importanti sulla cultura hattiana, da cui provengono i Cavalieri Heldannici.

Dragon Magazine #156 – The Voyage of the Princess Ark: Introduce l'ordine dei Cavalieri Heldannici, fornendo una loro breve descrizione. Descrive anche la fortezza heldannica del Sepolcro di Vanya, situata nel Golfo di Mar, e l'incontro del principe alphantiano Haldemar con la sacerdotessa in comando colà.

Dragon Magazine #161 – The Voyage of the Princess Ark: Descrive l'incontro di Haldemar con l'heldannico Herr Rolf, e la frequentazione heldannica sia di Myoshima (su Patera), sia del Mondo Cavo.

Dragon Magazine #162 – The Voyage of the Princess Ark: Descrive il piccolo continente volante di Oostdok, nel Mondo Cavo, sotto il controllo dei Cavalieri Heldannici.

Dragon Magazine #176 – The Voyage of the Princess Ark: Descrive l'interno di un Falco da Guerra heldannico.

Dragon Magazine #178 – The Voyage of the Princess Ark: Introduce il reame di Eusdria ed i suoi rapporti coi Cavalieri Heldannici.

Dragon Magazine #199 – Ready, Aim, Fire!: Prospetta la possibilità di introdurre le armi da fuoco nel Mondo Conosciuto ed anche nei Territori Heldannici.

Dragon Magazine #237 – Campaign Classics: Lupins of the Mystara Setting: Descrive i lupini e le loro varie sottorazze, alcune delle quali sono presenti anche nei Territori Heldannici.

GAZ12 – The Golden Khan of Ethengar: Aggiunge informazioni storiche riguardanti i passati scontri fra gli Heldannesi e gli Ethengariani, nonché dettagli sulle relazioni attuali fra i due paesi; si noti che l'atlante non considera la presenza dei Cavalieri Heldannici.

HWR3 – The Milenian Empire: Descrive il coinvolgimento dei Cavalieri Heldannici in svariate trame politiche e militari, ambientate durante gli eventi descritti in "Wrath of the Immortals".

Joshuar's Almanac and Book of Facts: Contiene una sommaria descrizione dei Territori Heldannici ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG heldannici alla data del 1013 DI. Fornisce anche alcune date importanti della storia dei Cavalieri Heldannici ed è l'unico supplemento che dà alcune indicazioni sulle vicende di Heldann Haldis.

Karameikos – Kingdom of Adventure boxed set: Contiene una breve descrizione dei Territori Heldannici ed aggiorna le relazioni fra questo reame ed il Karameikos al 1013 DI.

M1 – Into the Maelstrom: Uno dei PG pregenerati del modulo, Geoffrey di Grunturm, è un indigeno delle Terre Libere di Heldann che, dopo aver lottato invano contro i Cavalieri Heldannici, si è rifugiato nel Norwold, dove governa ora un feudo.

M2 – Vengeance of Alphaks: Uno dei PG pregenerati del modulo, Trent 'il Bianco', è

un paladino heldannese che governa un feudo nel Norwold.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria dei Territori Heldannici, delle loro forze armate e dei loro PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno. In particolare, viene introdotto Frederick Halvardson, del clan Haldis, con alcuni dettagli storici relativi alla caduta delle Terre Libere di Heldann; inoltre vengono descritti gli avamposti di Oostdok e del Riparo di Pietra, nel Mondo Cavo.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria dei Territori Heldannici, dei loro avamposti nel Mondo Cavo, delle loro forze armate e dei loro PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno. Viene anche menzionata la cittadina di Nordenham, saccheggiata dal pirata ostlandese Oberack.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria dei Territori Heldannici, dei loro avamposti nel Mondo Cavo e dei loro PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Red Steel boxed set: Descrive i rapporti dei Cavalieri Heldannici col regno di Eusdria.

Rules Cyclopedica: Contiene una sommaria descrizione delle Terre Libere di Heldann.

TM1 – Trail Maps: The Western Countries: Contiene informazioni varie sulle Terre Libere di Heldann (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

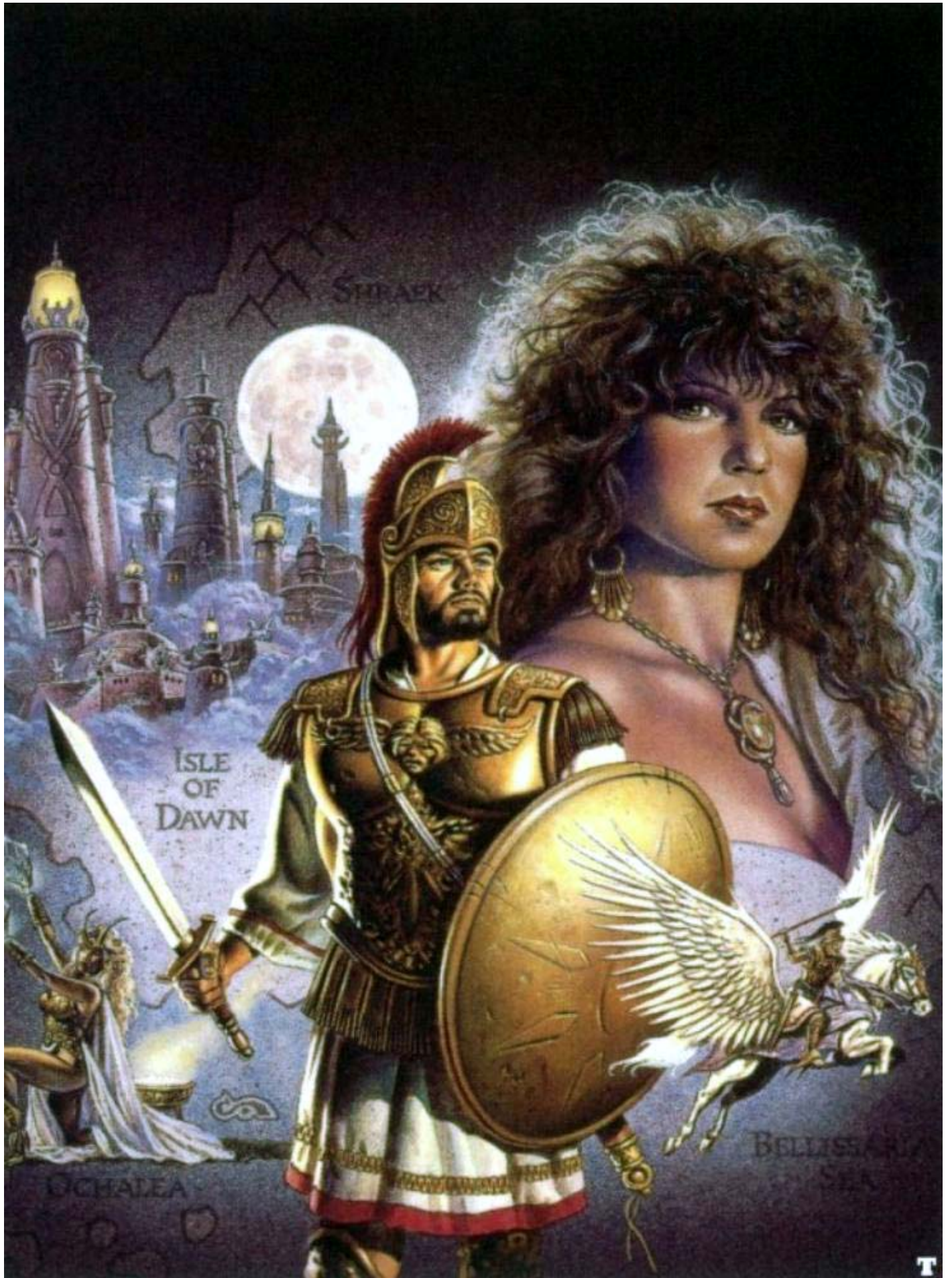
TM2 – Trail Maps: The Eastern Countries: Contiene alcune mappe ed informazioni varie sulle Terre Libere di Heldann (politica, demografia, malattie, università).

Wrath of the Immortals boxed set: Descrive gli Immortali adorati anche nei Territori Heldannici e gli eventi del 1004-1009 DI.

X1 – The Isle of Dread: Contiene una brevissima descrizione delle Terre Libere di Heldann.

X11 – Saga of the Shadow Lord: Fornisce una mappa delle Terre Libere di Heldann, assieme ad una loro sommaria descrizione.

X13 – Crown of Ancient Glory: Descrive il Lago Erid e l'isola di Gyl Erid al centro di esso, entrambi situati in territorio heldannese (l'ambientazione dell'avventura contiene sfasature con le date dell'ambientazione, che prevede in zona la presenza dei Cavalieri Heldannici).



Thyatis

Superficie: 161.191 kmq. (come la Grecia più la Turchia europea attuali).

Popolazione: 3.208.900 ab. (96,1% umani, 1,3% lupin, 1,1% elfi, 1% nani, 0,5% altri).

Densità: 19,9 ab./kmq.

CENNI storici

Eccettuati forse i paesi dei nani e degli elfi, Thyatis è la nazione più antica del Mondo Conosciuto ancora esistente; da mille anni la sua capitale è il fulcro di un impero multinazionale che ha influenzato profondamente gli avvenimenti di gran parte del mondo occidentale ed orientale. Attraverso giorni gloriosi e periodi di tragiche disfatte, l'impero è finora sempre riuscito a sopravvivere nella millennaria lotta contro il suo arcirivale alphantiano, ed a rinnovarsi abbastanza da restare la nazione più potente ed influente del Mondo Conosciuto.

Millenni prima dell'arrivo dei Thyatiani, questa regione era abitata dai Taymora (2500 PI), l'antica civiltà che finì distrutta quando tremendi cataclismi inabissarono la parte meridionale del Mondo Conosciuto (2000 PI); nella Foresta di Dymrak si insediarono anche gruppi di elfi silvani (2100 PI), antenati del clan Vyalia. Mentre gli elfi sopravvissero, i discendenti dei sopravvissuti taymora, regrediti alla barbarie, continuarono a vivere nelle isole appena formatesi, mentre nel continente venivano assimilati da tribù neathar del popolo semi-nomade dei Toralai (2000 PI) e dai Traldar che in seguito qui fondarono colonie costiere e nell'entroterra (1300-1000 PI). Tutta la regione sarebbe di lì a poco caduta sotto l'influenza dell'Impero Nithiano (1100-1000 PI), che esercitò un dominio diretto solo nella parte orientale di Thyatis continentale e dell'Hattias, e sulle isole, sottomettendo a vassallaggio gran parte delle tribù Toralai e dei Traldar che abitavano Thyatis in questo periodo ed assorbendo definitivamente gli ultimi discendenti dei Taymora. Verso il 700 PI l'Impero Nithiano cominciò il suo declino, e molte regioni dell'impero si resero autonome sotto il dominio dei governatori e dei nobili nithiani. Le regioni dell'attuale Thyatis furono dominate da alcuni dei più spietati governatori, che si servirono sempre più di mercenari toralai

e stranieri per tenere i loro sudditi sotto il giogo. Per questo l'immigrazione delle tre tribù dei Thyatiani, dei Kerendani e degli Hattiani (600 PI) nel territorio dell'attuale Thyatis suscitò l'alleanza di molti Toralai e Traldar coi nuovi arrivati e contro i Nithiani. Le tre tribù erano discendenti di schiavi thantaliani ed antaliani deportati dai Nithiani dalle Terre del Nord nella Davania settentrionale verso il 1000 PI; liberatisi dal giogo nithiano, secoli più tardi essi vennero messi alle strette dall'espansione dell'Impero Mileniano, che li costrinse ad una grossa emigrazione via mare verso il Mondo Conosciuto. Qui fondarono alcuni insediamenti, e presto le loro prime città sull'isola di Hattias, quindi nella regione occidentale di Thyatis, e infine in quella centrale, dove sorse Città di Thyatis (573 PI). Per un secolo le tre tribù si scontrarono col decadente Impero Nithiano e combatterono anche fra di loro per la conquista del bottino e di nuove terre in cui stabilirsi. Quando l'Impero Nithiano cadde nel 500 PI, le tre tribù mantennero solo il ricordo di aver combattuto contro un nemico malefico presente nella penisola di Tel Akbir. Thyatiani, Kerendani ed Hattiani erano ormai la principale forza della regione, e dominavano ormai – direttamente o grazie ai loro alleati – quasi tutto il territorio, fatta eccezione per la penisola di Tel Akbir, che decenni dopo venne reinsediata dagli Alasiyani. L'espansione di questi popoli causò la definitiva assimilazione o la cacciata a nord e ad ovest delle ultime tribù toralai libere e delle ultime roccaforti traldar. Le tre città-stato di Thyatis, Kerendas ed Hattias divennero ora rivali nel dominio della regione: Thyatis combatté contro Hattias le due Guerre Talassocratiche (498-489 e 467-462 PI) e poi una difficile guerra contro le due rivali coalizzate (457-451 PI). Polytius Trezantembium, il generale che aveva condotto i Thyatiani alla vittoria, fu l'artefice della creazione del primo governo oligarchico di Thyatis (450 PI), col primo Senato, e della fondazione della Lega Thyatiana (440 PI), un'alleanza militare e commerciale con Kerendas e Hattias, egemonizzata da Thyatis. La Lega Thyatiana divenne una reale potenza mercantile e navale, le cui navi corsare seminarono nei

decenni seguenti il panico in molti paesi costieri del Mondo Conosciuto e dell'Isola dell'Alba; col passare dei secoli la Lega Thyatiana avrebbe fondato numerosi insediamenti ed avamposti sulle coste dell'Isola dell'Alba, dominato i commerci nel Mare del Terrore e sottoposto a tributo diverse comunità dei mari circumvicini, raggiungendo il suo apogeo verso il 250-200 PI.

Questa politica della Lega Thyatiana andò avanti finché i suoi interessi non si scontrarono con la sfera di influenza del potente Impero Alphantiano, in oriente, che in quel periodo dominava la maggior parte dell'Isola dell'Alba. Dopo aver subito molti danni a causa delle scorrerie corsare thyatiane, e constando la ricchezza di manodopera servile di Thyatis e la presenza di oro negli Altan Tepes, gli Alphantiani si decisero alla conquista. I Thyatiani poterono tuttavia essere sottomessi soltanto con una dura guerra (194-190 PI), al termine della quale gli Alphantiani instaurarono inizialmente un regime oppressivo, suscitando altre rivolte e disordini. Data la grande distanza di Thyatis dal cuore dell'impero e l'impossibilità di tenere questo territorio con la forza ed amministrarlo efficacemente in contemporanea, gli Alphantiani iniziarono una politica di assimilazione dei Thyatiani, richiedendo tributi e truppe mercenarie ed in cambio dividendo con essi le arti, le lettere, le scienze e la magia alphantiane; dopo alcuni decenni, l'amministrazione locale di Thyatis venne di fatto demandata ai Thyatiani stessi. Questi tuttavia, ben lungi dal farsi assimilare, sfruttarono le conoscenze alphantiane a loro vantaggio e diedero inizio ai preparativi per una ribellione su larga scala sotto la guida dell'Ordo Magna, un'organizzazione segreta. La comune unione contro l'oppressore alphantiano condusse negli anni del dominio straniero ad una progressiva fusione dei popoli thyatiani in una cultura sempre più omogenea; solo gli Hattiani sarebbero rimasti fedeli a molte delle loro antiche tradizioni culturali e linguistiche.

Sotto la guida di Lucinius Trezantembium e Zendrolion Tatriokanitas la rivolta scoppiò nel 2 PI, dando inizio alla cosiddetta Lotta per la Libertà (2-0 PI); la ribellione

dei Thyatiani, abilmente orchestrata, suscitò il totale caos in molte altre province alphantiane, gettando l'impero in una situazione difficile che permise ai Thyatiani di liberarsi con successo ed avanzare vittoriosamente nelle terre alphantiane dell'Isola dell'Alba. Col Trattato di Edairo (0 DI), l'Alphatia sanciva la libertà di Thyatis e di molte altre province, alcune delle quali cadevano sotto il dominio thyatiano. A Thyatis, Lucinius, che si era incoronato re ed aveva intenzione di ricostruire la vecchia Lega Thyatiana, cadde tuttavia sotto i colpi del suo amico Zendrolion, che lo assassinò assieme ai sovrani dell'Ochalea e delle Isole delle Perle, accusandolo di voler instaurare una tirannide di tipo alphantiano. Già a capo dell'esercito e godendo del favore dell'Ordo Magna, Zendrolion venne incoronato primo imperatore di Thyatis, segnando così la nascita dell'Impero Thyatiano (0 DI).
L'economia e l'autorità dell'Impero

col pugno di ferro; l'abile guida di sua moglie Valentia (20-53 DI) permise a Thyatis di reggere questa prova e fornirsi, col *Proclama dei Cittadini*, di una forma di governo imperiale ed oligarchica al contempo (venne reistituito il Senato), capace di coinvolgere le province nel governo imperiale e di dotare l'impero di un codice di leggi all'altezza coi tempi. Quando Valentia morì, l'impero si trovava nelle salde mani di una nuova classe politica oligarchica, ed il Senato poté far valere i suoi diritti legislativi anche contro la volontà di alcuni degli imperatori più autocratici. Sotto le dinastie degli Scaurus (59-117 DI) e degli Isauricus (117-313 DI) l'impero proseguì la sua espansione sull'Isola dell'Alba, nelle Alatiene e in Alasiya, divenendo la principale potenza del periodo e raggiungendo il suo apogeo. Venendo a contatto con numerose popolazioni, la società thyatiana ne trasse beneficio, arricchendosi di tratti culturali nuovi e favorendo l'inte-

marcata dei "Thyatiani" col loro impero piuttosto che col loro popolo; viceversa, come si è detto, gli Hattiani continuarono a rimanere legati alle loro tradizioni ed a detestare il multiculturalismo presente dell'impero. La capitale divenne la più grande e maestosa città del mondo ed il simbolo del crogiuolo di culture in cui si era trasformato l'impero. Fenomeni di assimilazione avvennero in particolare nelle colonie alasiyane o nelle zone di confine con l'Alasiya, dove nacque un nuovo dialetto della lingua thyatiana ed i locali cominciarono ad essere etichettati come "Biazzani" (dal luogo dove questa nuova etnia frutto dell'assimilazione degli Alasiyani da parte dei Thyatiani era sorta inizialmente). Proprio la ribellione degli Hattiani ed il tentativo di impadronirsi del potere doveva causare la fine dell'età aurea di Thyatis e l'inizio di una terribile guerra civile (313-320 DI) che vide i generali contendersi il potere sui campi di battaglia. L'indebolimen-



Alphantiano erano completamente disperate e sarebbero passati diversi decenni prima che l'Alphatia potesse di nuovo costituire un degno avversario per Thyatis. Viceversa, nonostante il suo erario fosse vuoto per le spese belliche, Thyatis si sarebbe ripresa molto più rapidamente, riuscendo a far pesare i costi sostenuti sulle province conquistate (molte zone dell'Isola dell'Alba e le stesse Ochalea e Isole delle Perle), che sotto Zendrolion I vennero sistematicamente sfruttate; nuove conquiste vennero effettuate nel Norwold, nella zona di Biazzan e sull'Isola dell'Alba, innalzando ancor più la gloria del neonato impero. Alla morte di Zendrolion I (20 DI), molti pensavano che l'impero non sarebbe sopravvissuto al suo creatore, che aveva governa-

grazione delle nuove popolazioni nell'impero; anche i clan Vyalia siglarono in questo periodo accordi con i Thyatiani che furono il preludio alla formazione della Contea di Vyalia e della fondazione dell'Ordine dei Guardaboschi, mentre molti nani giunti dalla Casa di Roccia si stabilirono nel Buhrohur sotto l'egida imperiale e gruppi di elfi del mare vennero ad abitare nelle principali città costiere del territorio metropolitano. Naturalmente l'impero commerciava anche schiavi, e molte altre popolazioni furono costrette a subire la tragedia della schiavitù, venendo forzatamente trapiantate nell'impero dove lavoravano nei settori più bassi della società. Tutto questo contribuì a mescolare l'etnia thyatiana con molte altre e all'identificazione sempre più

to di Thyatis permise all'Alphatia, ormai ripresasi dal declino nel quale era sprofondata, di rialzare la testa. Sotto le dinastie dei Kerdolion (320-412 DI) e dei Doranium (412-557 DI), i Thyatiani continuarono ad avere la meglio sull'Isola dell'Alba contro il rivale alphantiano, che tuttavia diveniva sempre più aggressivo ed agguerrito. Il sorgere di nuovi interessi e preoccupazioni ai confini occidentali dell'impero fu un'altra delle cause del progressivo allentamento delle difese thyatiane sul fronte alphantiano: il protettorato thyatiano sulle Isole della Colonia (456-500 DI), poi distolto per la ribellione dei Minrothiani e degli Alphantiani locali; l'inizio delle guerre coloniali contro l'Alphatia in Alasiya (dal 503 DI); ed infine l'impegno thyatiano a fianco di altri paesi

nella guerra contro i draghi nelle Terre Alte e contro l'invasione del Supremo (510-513 DI) costrinsero l'impero a dedicarsi ad altri problemi che non fossero l'Alphatia ed a prestare attenzione al resto del Mondo Conosciuto, dove nuovi paesi nascevano.

Nei decenni successivi le cose sarebbero ulteriormente peggiorate a causa della corruzione e della rilassatezza della classe politica e della debolezza dell'autorità imperiale. Con l'andare del tempo i grandi latifondisti nobili erano divenuti i veri padroni di certe zone dell'impero, e la corona guardava con favore alle loro famiglie per i compiti amministrativi in quelle zone; questo processo si sarebbe aggravato, generando l'alienazione di terre dallo stato a privati e la nascita di un ceto di veri e propri feudatari. Come se non bastasse, questi ultimi decenni videro anche la diffusione di una terribile epidemia nota come la Morte Rossa, che causò decine di migliaia di morti in tutto l'impero e spopolò intere regioni

Successivamente, incalzato dai nemici alasiyani, ostlandesi ed alphetiani nel nord e nell'est, l'Impero Thyatiano subì gravi rovesci in una nuova guerra contro l'Alphatia all'inizio dell'VIII sec. DI. Durante questo periodo (695 DI) i Thyatiani annetterono anche l'isola di Alvar, nell'arcipelago di Thanegioth, ricca di risorse minerarie; il duro sfruttamento thyatiano dell'isola condusse al suo progressivo spopolamento, e la maggior parte dei suoi abitanti di etnia ispana sarebbe emigrato in Kerendas.

Gli imperatori della dinastia dei Dalessenos (728-795 DI), indeboliti dalle sconfitte militari, furono costretti a cedere sempre più territori e privilegi ai magnati aristocratici, ai quali vennero ufficialmente demandati compiti amministrativi e giurisdizione su vasti territori della madepatria, con concessione di titoli proprio come era avvenuto nel feudale Regno di Darokin. Nonostante alcuni successi sul fronte alphetiano conse-

dalle Gilde di Minrothad e dall'Ylaruam. La dichiarazione d'indipendenza degli Ispani e dei Kerendani e la formazione di un loro granducato nell'ovest rese evidente la totale debolezza del governo nobiliare, favorendo infine il ritorno sul trono dell'imperatore Gabrionius III dopo una breve guerra civile (896-898 DI), che segnò la sconfitta dell'opposizione nobiliare e degli Ispani. Il successore Gabrionius IV favorì la riconciliazione con gli Ispani liberando l'isola di Alvar e favorendo l'emigrazione di essi verso nuove colonie nel Golfo di Hule (898-900 DI); egli, nella speranza di ricompattare l'impero, diede anche inizio ad una nuova politica di espansione, combattendo vittoriosamente contro Ylari e Minrothaddani, riavvicinandosi all'Ostland, conquistando la Traladara (900-903 DI), costruendo nuove colonie nel Norwold ed infine conducendo vittoriosamente una lunga guerra contro l'Alphatia. La debolezza finanziaria della corona e la crisi della compagine impe-



meridionali dell'Isola dell'Alba. Sotto la dinastia dei Monomachos (574-644 DI) e dei Tatzianes (644-728 DI), i Thyatiani si impadronirono delle Ierendi (571-602 DI), ma il loro dominio colà fu breve e la ribellione delle isole, aiutate dal Minrothad e dalle Cinque Contee, colsero l'impero nel bel mezzo di una durissima guerra contro gli Alphetiani, che fruttò loro diverse conquiste; vani furono i tentativi successivi di riconquistare le Ierendi. L'unificazione del clan ostlandese sotto Cnute 'l'Ardito' (578 DI) procurò all'impero un nuovo bellicoso nemico nel nord, mentre le forze imperiali dovettero sostenere scontri decennali contro i coboldi e gli ogre degli Altan Tepes (650-700 DI), che ne causarono lo sterminio, la cacciata o l'integrazione nell'impero.

guiti dalla dinastia dei Porphirio (799-876 DI), l'impero dovette subire la ribellione delle colonie alasiyane sotto l'egida di Sulemain al-Kalim (827-830 DI) e la formazione degli ostili Emirati di Ylaruam ai suoi confini settentrionali.

Durante la dinastia dei Prothemian (876-960 DI), l'impero doveva vivere forse i suoi giorni più drammatici dai tempi del dominio alphetiano. Il potere dei grandi feudatari era cresciuto a tal punto da esautorare il potere imperiale e da trasformare il governo dell'impero in una confederazione di territori autonomi gestiti dai nobili; mentre l'imperatore Gabrionius III, ancora padrone dell'Isola dell'Alba, guerreggiava contro gli Alphetiani, i nobili si spartivano il potere noncuranti delle umiliazioni subite

riale non erano tuttavia affatto scongiurate. Il successivo imperatore Gabrionius V tentò di favorire una politica di pace finanziando il commercio e le arti e deviando fondi dalle forze armate su altri settori. La sua debolezza e la sua condiscendenza favorirono l'insediamento degli Alphetiani del Nowold, la costituzione dei Territori Heldannici (948-952 DI) nel nord sotto l'egida dell'hattiano Ordine di Vanya, che egli non riuscì a mantenersi alleato, e permisero all'Alphatia di sferrare un attacco in grande stile che penetrò nella capitale e sterminò l'intera famiglia imperiale. In quest'ora buia, solo l'ardire di un famoso gladiatore heldannese, Thincol 'il Coraggioso', permise ai Thyatiani di sferrare un contrattacco che sconfisse gravemente gli Alphetiani e li co-

strinse a ritirarsi dalla capitale (960 DI). Thincol venne acclamato imperatore ed inaugurò la nuova dinastia dei Torion sposando l'unica figlia sopravvissuta del predecessore, Gabriela. Egli condusse con successo la guerra contro l'Alphatia (960-962 DI), anche se non poté o non volle impedire l'indipendenza di Oceansend, nel Norwold, sua città natale. Sfruttando la crisi politica che la sconfitta aveva generato in Alphatia, egli fece di tutto per rimettere in sesto l'esercito e la flotta, e ristabilire l'autorità imperiale sui grandi feudatari; a questo scopo, Thincol concesse l'intera Traladara al suo amico Stafan Karameikos (970 DI), acquisendo in cambio il suo ducato avito di Mchetos, le cui risorse vennero sistematicamente sfruttate per rifinanziare i progetti del trono. Moltissimi Thyatiani emigrarono dall'impero in quella nuova terra vergine, nella speranza di far fortuna al seguito di Karameikos. Sotto Thincol, per la prima volta le armate thyatiane recuperarono lo standard dei secoli passati ed i vecchi valori che avevano fatto grande l'impero cominciarono a rigudagnare terreno contro la corruzione, la depravazione, gli sprechi e l'indolenza – che tuttavia sono ancora rampanti. Negli ultimi anni Thincol ha dato inizio a nuove conquiste nella Davania settentrionale, che è divenuta un nuovo serbatoio di schiavi per l'impero, ha risaldato la sua alleanza con l'Ostland, che fornisce molti mercenari all'impero, col Minrothad, le cui navi sono la principale forza economica dell'impero, e con la Casa di Roccia. L'impero si è scontrato di nuovo con l'Alphatia sull'Isola dell'Alba e nel Norwold con alterni successi, e molti temono una nuova grande guerra contro l'Alphatia in futuro...

Distribuzione della popolazione

Thyatis è la terra più popolosa del Mondo Conosciuto – e, forse, del mondo intero. Da quasi duemila anni i Thyatiani abitano questa regione, che era già popolata prima del loro arrivo, e la loro civiltà ordinata e metodica ha reso gradualmente questi luoghi sempre meno selvaggi e abitabili, permettendo un incremento senza pari della popolazione. Qui, la colonizzazione e la messa a coltura delle terre, al contrario che altrove, è stata sostenuta e sospinta dalla macchina amministrativa imperiale, che ha fornito gli abitanti di grandiose opere pubbliche ed infrastrutture (acquedotti, fognature, grandi edifici residenziali con molti

piani) che hanno permesso la nascita delle più grandi città di questa parte del mondo. Insomma, non c'è da meravigliarsi che il territorio metropolitano di Thyatis abbia affrontato più volte durante la sua storia crisi di sovrappopolamento – tensioni che si sono spesso sfogate grazie all'emigrazione nelle colonie che l'impero possiede in varie parti del mondo circostante.

Il territorio metropolitano di Thyatis è diviso in una serie di feudi, ciascuno dei quali è assegnato per diritto ereditario ad una famiglia aristocratica, ma che il Trono e il Senato si riservano di poter confiscare e sui quali esercitano un controllo abbastanza vigile. All'interno di ciascun feudo, inoltre, il nobile governante non ha l'autorità assoluta: ogni città e comunità si autogestisce, eleggendo propri rappresentanti.

Qui sotto sono indicate la superficie, la popolazione e la densità (tenendo presenti tutti gli abitanti liberi e schiavi, tranne i licantropi, le arpie e le faenare) di ciascun feudo:

Actius: 602 kmq; 17.030 ab.; 28,3 ab./kmq.
Altenia (Territori Imperiali del nord-ovest): 20.155 kmq; 35.740 ab.; 1,8 ab./kmq.
Biazzan: 4.495 kmq; 77.680 ab.; 17,3 ab./kmq.
Borydos: 1.283 kmq; 5.000 ab.; 3,9 ab./kmq.
Buhrohur: 5.655 kmq; 18.460 ab.; 3,3 ab./kmq.
Carytion: 5.677 kmq; 57.770 ab.; 10,2 ab./kmq.
Halathius: 10.150 kmq; 49.680 ab.; 4,9 ab./kmq.
Hattias: 34.300 kmq; 433.140 ab.; 12,6 ab./kmq.
Kantrium: 4.328 kmq; 101.330 ab.; 23,4 ab./kmq.
Kerendas: 15.370 kmq; 550.980 ab.; 35,9 ab./kmq.
Lucinius: 5.365 kmq; 169.280 ab.; 31,6 ab./kmq.
Mchetos: 4.060 kmq; 65.370 ab.; 16,1 ab./kmq.
Mositius: 3.154 kmq; 45.850 ab.; 14,5 ab./kmq.
Retebius: 7.700 kmq; 200.230 ab.; 26 ab./kmq.
Sclaras: 268 kmq; 5.000 ab.; 18,7 ab./kmq.
Tarsia (Territori Imperiali del nord): 15.515 kmq; 59.890 ab.; 3,9 ab./kmq.
Tel Akbir: 9.447 kmq; 230.890 ab.; 24,4 ab./kmq.
Terentias: 1.240 kmq; 25.110 ab.; 20,3 ab./kmq.

Thyatis: 10.397 kmq; 1.032.680 ab.; 99,3 ab./kmq.

Vyalia: 2.030 kmq; 20.000 ab.; 9,9 ab./kmq.
 La maggior parte della popolazione thyatiana abita le fertili pianure e colline che si estendono dai piedi degli Altan Tepes fino al Mare del Terrore e le numerose isole grandi e piccole che si ergono al largo della costa thyatiana. Queste terre, soprattutto quelle che fanno parte dei feudi più antichi, ospitano grandi estensioni di terra coltivata con le tecniche più moderne ed enormi piantagioni in cui i latifondisti fanno ampio uso della manodopera servile. La piaga del grande latifondo si è ormai saldamente insediata nelle terre metropolitane dell'Impero Thyatiano, e la piccola proprietà, da qualche secolo, fa molta fatica a sopravvivere. La maggior parte degli agricoltori liberi, infatti, non possiede la terra direttamente, ma lavora o affitta quella dei latifondisti.

Le montagne del nord, una propaggine della lunga catena degli Altan Tepes, sono poco insediate, ma vi abitano pionieri, pastori e minatori; in queste zone di confine la piccola proprietà ancora resiste e qui è ancora relativamente possibile sopravvivere coi frutti del proprio lavoro.

Non si può parlare della popolazione dell'Impero di Thyatis senza prendere in considerazione la parte più bassa della società: gli schiavi. In Thyatis, essi costituiscono circa il 30% della popolazione dei centri urbani ed il 10% di quella delle campagne; ogni famiglia thyatiana, eccettuate soltanto quelle più povere, possiede almeno uno schiavo. In totale, la popolazione servile ammonta a circa il 19% del totale. L'economia dell'Impero Thyatiano, a partire dal settore agricolo, è largamente dipendente dal lavoro degli schiavi; è vero che l'impero possiede un certo numero di leggi che tutelano la vita degli schiavi, che, per quanto possibile, garantiscono la loro sopravvivenza e la possibilità di affrancarsi, ma proprio questo legame sussistente fra economia e schiavitù fa sì che Thyatis debba periodicamente rifornirsi di schiavi tramite scambi con potenze ed organizzazioni schiavili straniere o guerre esterne. Le Province Thrathiane, la più recente conquista dell'imperatore Thincol, hanno assicurato, da questo punto di vista, la possibilità di un rifornimento relativamente stabile.

Gli schiavi che si possono trovare a Thyatis provengono da ogni parte del Mondo Conosciuto e delle regioni che si affacciano sul Mare Alphatiano e sui due Mari dell'Al-

ba – e alcuni da paesi ancora più lontani; sebbene la maggior parte di essi siano di razza umana, fra i loro si trovano anche alcuni semi-umani ed umanoidi (1,5% della popolazione servile complessiva).

Centri urbani:

Comunità note: Acestes* (496 ab.), Actius (8.000 ab.), Argevin* (8.400 ab.), Avamposto di Kerendas* (1.300 ab.), Avamposto di Lucinius* (1.300 ab.), Baia Grigia* (7.900 ab.), Biazzan (12.500 ab.), Briogliapoli* (10.500 ab.), Cala Raminga* (5.200 ab.), Capocolle* (5.200 ab.), Cimaverde (1.000 ab.), Cittadella di Punta Atra (1.250 ab.), Città di Thyatis (600.000 ab.), Colleforco* (10.500 ab.), Forte Borydos (4.100 ab.), Forte Navale di Carytion* (1.300 ab.), Forte Nicos (300 ab.), Forte Punta Australe* (1.300 ab.), Forte Zendrol (3.000 ab.), Hattias (30.000 ab.), Julinius (10.000 ab.), Kantridae (10.000 ab.), Kerendas (100.000 ab.), Laminaurea (4.000 ab.), Makkrastr (3.000 ab.), Ossacrociate (5.000 ab.), Pilion* (10.500 ab.), Porto Hatti* (10.500 ab.), Porto Lucinius (40.000 ab.), Punta Alba* (10.400 ab.), Retebius (15.000 ab.), Silvapoli (5.000 ab.), Tel Akbir (20.000 ab.), Torion* (1.500 ab.), Villa Baia* (5.200 ab.), Vinton* (5.300 ab.).

Come si è detto, le terre metropolitane dell'Impero Thyatiano ospitano alcune fra le più grandi città del Mondo Conosciuto, ed in generale un gran numero di centri urbani grandi e piccoli. La percentuale di abitanti urbani, favorita dalla necessità di una ingente produzione agricola, è alta in questa regione (30%); gran parte di questo dato deriva comunque dall'enorme mole della capitale, Città di Thyatis, una gigantesca città parassitaria la cui popolazione, da sola, supera quella di interi altri paesi del Mondo Conosciuto. Esclusa la capitale, in effetti, la quota di abitanti urbani risulta sensibilmente bassa per un paese avanzato come Thyatis (11,3%).

Abitanti:

Umani: Gli umani sono di gran lunga la razza dominante dell'Impero Thyatiano, così nel territorio metropolitano come nelle colonie (3.083.720 ab.). L'impero, che da secoli ha riunito sotto il suo dominio popolazioni umane provenienti dalle etnie più disparate, gode giustamente della fama di cosmopolitismo per cui va famoso: entro i suoi confini risiedono rappresentanti di quasi tutte le etnie umane che popolano le

zone confinanti con l'impero. La popolazione umana libera rappresenta circa l'80,8% del totale e risulta suddivisa nelle seguenti etnie.

L'etnia etichettata come thyatiana è naturalmente quella dominante (85,1%). In realtà non si tratta di una sola etnia, ma di almeno tre gruppi etnici differenti i quali, nonostante condividano molte caratteristiche comuni, hanno mantenuto ciascuna molte usanze peculiari ed un proprio dialetto. All'interno di questo gruppo, i Thyatiani veri e propri (79,9%) sono i più numerosi e sono sparsi un po' in tutto l'impero e distribuiti in tutte le sue classi sociali; essi si sono ormai mescolati a tal punto coi Kerendani – i quali in precedenza abitavano soprattutto il Kerendas, la Terentias e le regioni centro-occidentali del territorio metropolitano – da essere divenuti un'unica etnia identificata come "thyatiana"; gli Hattiani (15,6%) sono localizzati invece per la maggior parte nella grande isola di Hattias – essi sono in minoranza soprattutto perché hanno sperimentato, nel passato mezzo secolo, una costante emigrazione verso i Territori Heldannici. Sebbene non costituiscano affatto un altro ramo dell'etnia thyatiana, i Biazzani (4%), discendenti dei Thyatiani e dei Kerendani che secoli fa si insediarono nell'Alasiya, parlano un dialetto leggermente diverso (a causa della prolungata esposizione al contatto con la cultura yleri) ed abitano prevalentemente il Kerendas, il Biazzan e l'Halathius. Infine, esiste una piccola minoranza di appartenenti ad un'etnia affine a quella degli antenati kerendani, gli Ispani (0,5%), discendenti di un popolo quasi completamente emigrato, ormai, nella Costa Selvaggia.

Un'altra etnia che rappresenta una cospicua parte della popolazione del territorio metropolitano sono gli Alasiyani (7,5%), parenti "thyatianizzati" degli abitanti dei deserti yleri. Questo popolo abita soprattutto il Biazzan (dove rappresenta circa il 45% della popolazione) e la penisola di Tel Akbir (qui gli Alasiyani sono il 65% degli abitanti), entrambe regioni anticamente colonizzate dai nomadi alasiyani prima che venissero conquistate dai Thyatiani.

Le altre etnie umane più numerose del territorio metropolitano sono quelle provenienti dall'Isola dell'Alba (2,3%), i Nuari delle Isole delle Perle (2%), gli Ochalesi (1,8%), i Normanni delle Terre del Nord (0,4%), i Thrathiani provenienti dalla Davania settentrionale (0,3%) ed i Minrothaddani (0,3%). La percentuale del-

la popolazione umana restante è costituita da altre etnie ancora, provenienti dal resto del Mondo Conosciuto ed oltre (0,3%) – persino dal Norwold, dalle Alatiene, dall'Alphatia, dalla Bellissaria, dalla Davania o dalla Costa Selvaggia.

Come è facile immaginare, la popolazione umana servile (19,2%) ha un'origine più variegata: la maggior parte di essa proviene da questa o quella regione della grande Isola dell'Alba (15%) oppure da una delle zone di recente conquista o insediamento da parte dell'impero, come la Davania (14%), o da quel grande serbatoio di schiavi rappresentato dalle Alatiene, dall'Alphatia e dalla Bellissaria (12%); molti altri schiavi provengono dalle Isole delle Perle (10%) e dall'Ochalea (9%), da un millennio sotto il controllo imperiale, così come dal territorio metropolitano stesso (9%); un'altra grossa fetta della popolazione schiavile è costituita dagli abitanti del Norwold (6%), dell'Ylaruam (4%), del Minrothad (4%), dei Territori Heldannici (3%), delle Terre del Nord (3%), del Karameikos (3%), delle Terre degli Atruaghin (2,5%), del Sind (2,5%), dello Yavdlom (1,3%), degli arcipelaghi del Mare del Terrore (0,8%) e da altri territori più lontani (0,3%), quali il Golfo di Hule, lo Skothar, la Costa Selvaggia, le Terre di Mezzo, la Grande Desolazione e persino il Selvaggio Nord.

Lupin: Thyatis è una delle regioni del Mondo Conosciuto dove la presenza dei lupin è più pronunciata (40.850 ab.); se si considera inoltre che l'impero comprende anche l'isola di Ochalea, altra grande patria di una popolazione lupin, Thyatis è sicuramente da annoverare fra gli stati che ospitano il maggior numero di abitanti lupin al mondo. A Thyatis, i lupin sono solitamente ben integrati nella società umana, soprattutto quelli appartenenti alle specie indigene; molti di essi sono tuttavia emigrati nella Costa Selvaggia durante l'ultimo secolo, ed altrettanti verso i Territori Heldannici.

Fra le specie più numerose nel territorio metropolitano vi sono quelle indigene dei Pit-Bull Torreonesi (17,6%), frequentemente impiegati nell'arena come gladiatori, e le specie hattiane dei Doggerman (11,9%) e dei Das Hund (10,7%). Relativamente numerosi sono anche i Testapelosa (4,7%) ed i Gran Beagle (3,6%) erranti, i Mastini Reali (3,3%), i Bouchon viticoltori (2,3%) ed i pastori Maremmani Narvaezani (2,2%). Le specie ochalesi immigrate dall'Ochalea costituiscono complessivamente una parte rilevante della popolazione lupin: si tratta dei

Sommi Shar-Pei (5,2%), dei Chow-Chow Ogreschi (3,5%), dei Bracchetti Ochalesi (1,2%) e dei Crestati Ochalesi (0,8%). Altre specie minoritarie sono i Banditi Azzurri (1,3%), i Banditi Scavatori (0,9%), i Randagi Nithiani (0,7%), i Gran Limieri (0,4%), i Neo-Papillon (0,4%) e gli Stirpelupina (0,4%). Dato l'alto numero di specie presenti nel territorio metropolitano dell'impero, non sorprende che la fetta più grossa della popolazione lupin sia costituita da Meticci (28,9%).

Sebbene la stragrande maggioranza di questi lupin sia costituita da cittadini liberi, un piccolo numero di essi (2,4%) vive in schiavitù a causa di trascorsi e vicissitudini varie; sono perlopiù i Meticci, le specie dei Bracchetti Ochalesi e dei Chow-Chow Ogreschi, e, secondariamente, dei Pit-Bull Torreonesi ad essere numerose fra i lupin schiavi.

Elfi: Può apparentemente sorprendere che questa razza abiti in numero relativamente alto (33.890 ab.) una regione così densamente popolata e urbanizzata come il territorio metropolitano di Thyatis; tuttavia, rappresentanti di molti clan elfici risiedono in queste regioni. La maggior parte degli elfi residenti a Thyatis è libera, ma vi è una piccola percentuale di elfi che vivono nella condizione di schiavitù (7,9%).

La maggior parte della popolazione elfica libera appartiene all'etnia degli elfi del mare (64,8%), comune nel Minrothad; abili navigatori, marinai e commercianti, hanno trovato un terreno fertile per le loro attività nell'Impero Thyatiano. Essi costituiscono buona parte della popolazione della Terentias (40%) e frequentano in buon numero i principali porti di mare, inclusa la capitale, Kerendas, Porto Lucinius e Actius. Altrettanto numerosi, gli elfi chiari del clan Vyalia (32,7%) hanno secolari legami di amicizia col popolo thyatiano, che risalgono ai tempi della fondazione dell'Ordine dei Guardaboschi. I Vyalia abitano la Foresta di Dymrak, divisa fra i confini del Karameikos e di Thyatis, ma riconoscono tutti l'autorità del conte elfico di Vyalia, che a tutti gli effetti è un aristocratico dell'impero. La maggior parte dei membri di questo clan abita nella contea di Vyalia e nelle foreste ad ovest di essa, ma alcuni si trovano anche nella città di Biazzan, e molti altri errano anche per l'impero al seguito delle armate imperiali, offrendo i loro servizi come esploratori e truppe leggere.

Un piccolo numero di elfi (2,5%), infine, appartiene ad altri clan elfici stanziati nel

Mondo Conosciuto ed oltre: elfi bruni emigrati qui tre secoli fa al seguito degli Ispani oppure giunti dall'Alfheim; elfi silvani giunti dall'Alfheim, membri del clan Callarii provenienti dal vicino Karameikos, del clan Verdier dell'Alfeisle o giunti persino dal Wendar e dall'Erewan; ed infine elfi scuri giunti dall'Alfheim, elfi chiari dei clan Shiye provenienti dall'Alphatia ed anche elfi alti del Wendar.

I pochi elfi che hanno avuto la sfortuna di vivere in schiavitù o essere catturati da pirati o mercanti di schiavi appartengono perlopiù alle etnie degli elfi del mare (43%), degli elfi chiari (19%, soprattutto Shiye) e degli elfi silvani (38%).

Nani: La presenza dei nani è anch'essa cospicua nel territorio metropolitano dell'impero (31.610 ab.). I primi nani, provenienti dalla Casa di Roccia, giunsero in queste terre a combattere come mercenari per Lucinius e Zendrolion durante la Lotta per la Libertà (2-0 PI); a questi individui ed ai loro colleghi architetti ed ingegneri, Zendrolion I affidò di lì a poco la costruzione del palazzo imperiale nella capitale. Come ricompensa per i loro servizi, i nani ricevettero la possibilità di insediarsi in una zona centrale dei monti Altan Tepes, che essi battezzarono Buhrohur ("Grotta di Fuoco") e che col tempo divenne appannaggio di un aristocratico nano; i nani vi abitano perlopiù ancor oggi, e colà non sono ammessi visitatori (a parte i funzionari imperiali). Molti nani sono giunti dalla Casa di Roccia nel Buhrohur nei secoli seguenti, e da lì si sono sparsi per tutto l'impero (in particolare nella capitale, a Biazzan ed a Porto Lucinius), dove le capacità artigiane, artistiche ed ingegneristiche dei nani sono molto apprezzate e dove essi possono facilmente trovare lavoro come armaioli, scalpellini, gioiellieri, ingegneri, architetti, artiglieri e mercenari.

Licantropi: I licantropi sono una razza numerosissima a Thyatis (7.500 ab.). Il loro numero non è noto, tuttavia. Si sa cioè che gruppi di lupi mannari talvolta sconfinano dal Karameikos nel territorio metropolitano, e che l'enorme popolazione della capitale ospita rappresentanti di tutte le maggiori specie licantropiche; ma il fatto più clamoroso, ovvero la presenza di un'intera città sotterranea abitata da topi mannari nel sottosuolo della capitale, non è noto. Questa ingente comunità di topi mannari (che racchiude il 95,1% dell'intera popolazione licantropica di Thyatis) risale ad oltre cinque secoli or sono, all'epoca della grande

diffusione di questo morbo nel mondo; oggi, i topi mannari dipendono dalla capitale per sopravvivere e, come tali, sono pronti a combattere qualunque minaccia la metta in pericolo.

Halfling: Gli Hin sono poco numerosi a Thyatis, sia per i trascorsi storici non amichevoli che hanno avuto luogo fra l'impero e le Cinque Contee, sia perché la vita frenetica ed il militarismo caratteristici dei Thyatiani non si confanno allo stile di vita degli halfling. Nondimeno, un piccolo numero di essi (6.690 ab.) risiede nella regione metropolitana dell'impero, in particolare nella raminga cittadina di Silvapoli. Un numero non trascurabile di questi halfling vive in condizioni di schiavitù (20,2%).

Coboldi: Le saltuarie operazioni militari delle truppe imperiali sugli Altan Tepes portano talvolta alla cattura di questi umanoidi (1.160 ab.); i prigionieri catturati vengono venduti sui mercati di schiavi dell'impero a costo relativamente basso – spesso finiscono a fare gli spazzini o altri lavori umili nelle case thyatiane. Questi coboldi appartengono tutti alla specie dei coboldi delle montagne.

Orchi: La cattura di orchi comuni negli Altan Tepes non è rara (1.160 ab.); sui mercati di schiavi, gli orchi sono ben valutati per la loro forza fisica e la loro relativa stupidità; molti di questi umanoidi finiscono presto o tardi a combattere nell'arena come gladiatori, e pochissimi riescono a vivere abbastanza a lungo da giungere a comprarsi la libertà.

Ogre: Un numero non trascurabile di ogre comuni (900 ab.) abita nelle due regioni dei Territori Imperiali, procacciandosi da vivere con la pastorizia e solo di quando in quando effettuando razzie ai danni di fattorie e comunità isolate o ruberie ai danni dei viandanti. Questi ogre sono i discendenti di gruppi di loro simili che accettarono di sottomettersi al dominio thyatiano per non soccombere alla stregua degli altri umanoidi che abitavano la regione degli Altan Tepes; oggi vivono in gruppi familiari di 5-10 membri ciascuno. Qualcuno trova lavoro come manovale, mercenario o gladiatore nelle città; molti di quelli che servono dei padroni sono schiavi (33,3%).

Goblin: Come altri umanoidi, i goblin comuni vengono talvolta catturati sugli Altan Tepes (670 ab.); essi vengono rivenduti sui mercati di schiavi thyatiani, dove assolvono lo stesso ruolo degli schiavi coboldi.

Hobgoblin: Anche gli hobgoblin vengono ogni tanto catturati sugli Altan Tepes

(190 ab.) e venduti come schiavi nell'impero; in genere vengono sfruttati per lavori pesanti e logoranti (come l'estrazione mineraria), perché sono ritenuti inaffidabili e più intelligenti degli orchi.

Arpie: Piccoli gruppi di arpie (150 ab.) abitano le propaggini orientali della catena degli Altan Tepes, al confine con l'Ylaruam, e i promontori più isolati della punta meridionale dell'Hattias. Spesso sono un grave disturbo per i viandanti ed i mercanti di passaggio.

Faenare: Qualche comunità isolata di questi pacifici umanoidi (150 ab.) vive nella regione dei Territori Imperiali situata a nord-ovest del territorio metropolitano, al confine con l'Ylaruam. Dato che questa zona è particolarmente disabitata, non hanno problemi a mantenere occultata la loro presenza.

Fauna e razze minori

Animali: Mandrie di bovini, ovini, suini, muli ed altri animali domestici tirano gli aratri e vengono allevati nelle fattorie del territorio metropolitano; il Retebius è particolarmente noto per la mandrie di bovini presenti, mentre il Kerendas è famoso per gli ottimi stalloni che vi vengono cresciuti. Le specie selvatiche tendono a scarseggiare nel popoloso territorio thyatiano, e si trovano ormai soprattutto nel nord e nell'ovest di questa regione; cinghiali ed orsi si incontrano in abbondanza nelle propaggini orientali della Foresta di Dymrak e dintorni, oltre ai lupi che frequentano anche, assieme ai puma, le colline settentrionali. I topi di campagna sono diffusi dappertutto, mentre nelle città sono numerosi i ratti; i recessi sotterranei della capitale sono noti per ospitare torme di topi giganti. I serpenti non sono molto numerosi in questa regione, ma esemplari di colubro gigante si incontrano relativamente di frequente nelle zone meno trafficate.

Le acque thyatiane sono la dimora di molti delfini; quelle circostanti l'isola di Borydos sono invece famose per ospitare parecchie specie di pesci mostruosi, come le tracine giganti e le mante giganti.

Bestie magiche: I grifoni abbondano nelle colline a nord del Kerendas, da dove a volte scendono verso le pianure per cibarsi dei cavalli, così come i pegasi, che frequentano le vette degli Altan Tepes. Gli unicorni si avvistano di quando in quando nelle colline settentrionali, e si dice che ve ne siano in Sclaras. Voci non confermate riferiscono che alcuni maghi di Sclaras abbiano cre-

ato temibili esemplari di gargantua (appartenenti a varie specie) per proteggere le loro magioni.

La Flotta Aerea di Retebius ed i Cavalieri dell'Aria acquisiscono ed addestrano molte specie di bestie insolite, quali i grifoni, i pegasi, gli ippogrifi ed i roc – quasi tutte le specie assenti dal territorio metropolitano vengono raccolte in terra ylari.

Costrutti: Le dimore dei maghi di Sclaras sono solitamente protette da statue animate e golem di vario tipo; si dice che vi sia almeno un drolem attivo sull'isola.

Draghi: Da quando esiste la Flotta Aerea di Retebius, i Thyatiani hanno cercato di fornirsi di una cavalleria draconica; l'occasione giunse alla fine del VIII sec. DI, in seguito alle imprese di Giovanni Porfirio nelle regioni a nord del Wendar. Da allora, diversi draghi d'oro si trasferiscono periodicamente in terra thyatiana, dove servono l'impero combattendo nella Flotta Aerea e nei Cavalieri dell'Aria; questa abitudine fu consolidata con l'ammaestramento di draghi bianchi giunti dagli Altan Tepes settentrionali e di draghi blu provenienti dall'Alasiya – i primi si sono stanziati soprattutto negli Altan Tepes a nord del territorio metropolitano, i secondi nelle pianure kereneane. Si dice che il ramo thyatiano degli Altan Tepes ospiti anche esemplari di draghi rossi, ma finora non se ne sono mai avvistati in questa regione.

Folletti: I membri della Gente Fatata (soprattutto i pixie) si trovano talvolta nella zona del Vyalia, presso le foreste locali e gli elfi che le abitano; altri membri delle razze fatate si manifestano di rado in terra imperiale. Anche alcune driadi abitano le propaggini orientali della Foresta di Dymrak (si dice che ve ne siano anche in Sclaras).

Giganti: Alcune piccole bande di giganti delle colline talvolta sconfinano dalla Dythestia ylari in terra thyatiana.

Non-morti: I terribili ghouls sono diffusi ovunque, soprattutto nei pressi delle catacombe e dei cimiteri delle grandi città; anche i sudari sono incontrabili dappertutto, anche se sono assai più rari. Gruppi di vampiri abitano il Machetos (al confine karameikese) e si sa che alcuni vampiri operano anche nella capitale. Alcuni maghi di Sclaras impiegano al loro servizio scheletri come guardie e servitori, mentre gli zombi si trovano nelle catacombe delle metropoli (soprattutto nei tunnel sotto il Colosseo, nella capitale).

Parassiti: Creature come i centopiedi giganti, i vermi-iena e le vedove nere giganti in-

festano i recessi sotterranei disabitati, soprattutto sotto le grandi città. Le acque attorno a Borydos ospitano esemplari di granchi giganti.

Umanoidi: Alcuni mezzorchi e mezzogre, frutto delle unioni di orchi e ogre con umani, sono presenti nelle terre dell'impero.

Umanoidi mostruosi: Gruppi di gargolle servono in Sclaras alcuni potenti maghi. Piccole bande di centauri errano invece per le foreste dell'ovest.

Vegetali: I sotterranei più umidi sono spesso infestati da muffe gialle.

Fonti canoniche

CM1 – Test of the Warlords: L'avventura presenta le mire thyatiane sul Norwold e diversi PNG (Alak Dool, Dentelungo) inviati colà come spie e sovversivi contro il governo di Ericall, oppure semplicemente simpatizzanti dell'impero (Max I); la parte finale dell'avventura presenta uno spaccato delle forze di spedizione thyatiane inviate a conquistare la regione. Una nota introduttiva – la quale afferma che l'Impero Thyatiano non è più vecchio di un secolo – induce a posizionare una grave crisi dell'impero attorno al 900 DI.

DA3 – City of Gods: Uno dei PG pregenerati, Thern Mor, è indigeno di Thyatis.

Dawn of the Emperors – Thyatis and Alpathia boxed set: Si tratta della fonte principale su Thyatis, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l'economia ed i PNG importanti dell'impero; contiene informazioni anche sul resto dell'impero.

DDA1 – Arena of Thyatis: L'avventura è ambientata nella capitale e descrive in dettaglio l'ambiente del Colosseo e dei gladiatori, introducendo svariati dettagli relativi a Città di Thyatis ed alle sue caratteristiche o ai suoi PNG. Viene descritto anche il gladiatorio Ordine delle Sabbie. Un'appendice dell'avventura contiene un'utile matrice per generare nomi thyatiani.

DDA2 – Legions of Thyatis: L'avventura è ambientata nella capitale e descrive in maggior dettaglio gli intrighi del senatore Helenites Osteropolus per procedere ad un colpo di stato; fra i vari PNG, vengono descritti numerosi senatori e personaggi importanti, introdotti altri aspetti della vita nella capitale e descritta in dettaglio la villa degli Osteropolus. L'avventura contiene anche una dettagliata descrizione dell'esercito di terra imperiale.

Dragonlord Trilogy: Questa serie di tre roman-

zi di Thorarinn Gunnarsson introduce nuovi importanti dettagli storici relativi all'impero attorno al 500 DI, come la dinastia imperiale dei Doranium, gli antenati dei Glantri, le relazioni con l'Impero Alphatiano e la partecipazione di Thyatis alla guerra contro i draghi e contro il Supremo.

Dragon Magazine #148 – Around the World in 36 Levels: Contiene una breve descrizione della situazione geopolitica fra i due imperi e dell'Impero Thyatiano; include anche qualche idea per avventure.

Dragon Magazine #153 – The Voyage of the Princess Ark: Presenta la mappa di Mystara del D&D Master Set come il frutto di una serie di errori fatti da un inetto cartografo thyatiano.

Dragon Magazine #161 – The Voyage of the Princess Ark: Chiarisce che cosa siano i Cavalieri del Drago Bianco menzionati in "Dawn of the Emperors".

Dragon Magazine #174 – The Voyage of the Princess Ark: Chiarisce alcuni aspetti del rapporto fra le creature della Flotta Aerea di Retebius ed i Thyatiani.

Dragon Magazine #184 – The Voyage of the Princess Ark: Chiarisce il fatto che la scala della mappa cittadina di Città di Thyatis presentata in "Dawn of the Emperors" è troppo piccola.

Dragon Magazine #199 – Ready, Aim, Fire! Prospetta la possibilità di introdurre le armi da fuoco nel Mondo Conosciuto ed anche nell'Impero Thyatiano.

Dragon Magazine #237 – Campaign Classics: Lupins of the Mystara Setting: Descrive i lupin e le loro varie sottorazze, alcune delle quali sono presenti anche a Thyatis.

GAZ1 – The Grand Duchy of Karameikos: Descrive il passato dominio thyatiano sulla Traladara, l'emigrazione thyatiana colà e la "riconquista" di Stefan III; vengono introdotte numerose famiglie thyatiane presenti alla corte del granduca, compreso l'ambasciatore Cornel Osteric, e descritti i rapporti del granducato con l'impero. Dalla descrizione dell'ambasciatore ierendiano nel granducato, Gunter Schonberg (di origine thyatiana), si sa che ha combattuto contro gli Ylari a fianco dei Thyatiani.

GAZ2 – The Emirates of Ylaruam: Descrive i rapporti degli emirati con l'impero ed il passato dominio thyatiano sull'Alasiya centro-meridionale, aggiungendo dettagli storici relativi al periodo di Al-Kalim e delle guerre fra i due imperi nell'Alasiya. Vengono introdotti alcuni piani thyatiani per danneggiare gli emirati, nonché alcuni PNG e manufatti magici del passato, di origine

thyatiana.

GAZ3 – The Principalities of Glantri: Descrive l'emigrazione thyatiana nelle Terre Alte risalente all'VIII sec. DI, e l'origine thyatiano-hattiana di famiglie come i Malapietra ed i Drachenfels. Vengono descritti i rapporti fra il Glantri e l'impero e soprattutto quelli fra i Malapietra (od alcuni membri di questa famiglia) e Thyatis.

GAZ4 – The Kingdom of Ierendi: Descrive il passato dominio thyatiano sulle isole ed aggiunge dettagli relativi alle successive guerre fra le Ierendi e l'impero; viene introdotto l'ambasciatore thyatiano nelle isole, Hector Octavian. L'atlante contiene anche informazioni sui porti thyatiani e sulla flotta imperiale.

GAZ5 – The Elves of Alfheim: Descrive l'ambasciatore thyatiano a Città d'Alfheim e svariati PNG ad essa affiliati (l'ambasciatore Jarandros Monikar, il conte Varus Dominikon); vengono anche fornite informazioni sulla Chiesa di Thyatis ed introdotti due PNG che gestiscono o frequentano la sua sede in questa città (il patriarca Clovis e Dominicus Barbagrìgia).

GAZ6 – The Dwarves of Rockhome: Contiene il punto di vista di un mercante thyatiano sulla Casa di Roccia; aggiunge dettagli storici sui passati rapporti fra l'impero ed i nani ed in particolare la notizia che il palazzo di Zendrolion I fu costruito da un'equipe di architetti nani della Casa di Roccia, cui per premio fu permesso di insediarsi nel Buhrohur.

GAZ7 – The Northern Reaches: Descrive l'alleanza dell'Ostland con l'impero ed i progetti congiunti dei due alleati (colonizzazione normanna sull'Isola dell'Alba, partecipazione normanna alle campagne thyatiane nel Norwold).

GAZ8 – The Five Shires: Aggiunge particolari sugli scontri fra gli Hin e l'impero nelle Ierendi nel VI sec. DI, introduce l'ambasciatore thyatiano nelle Contee, Caine Malaric, e descrive i rapporti fra queste e Thyatis. Vengono aggiunti anche molti particolari riguardanti gli scontri della flotta thyatiana contro famosi pirati hin.

GAZ9 – The Minrothad Guilds: Descrive il passato commercio di schiavi praticato dai Minrothiani sui mercati thyatiani e i successivi rapporti delle gilde con l'impero, fino ad oggi. Contiene anche il punto di vista di un mercante thyatiano sulle gilde ed informazioni sui prodotti commerciati nei porti thyatiani.

GAZ10 – The Orcs of Thar: Contiene informazioni sulla presenza di coboldi negli

Altan Tepes e sulle guerre passate dei Thyatiani contro di loro.

GAZ11 – The Republic of Darokin: Informa della presenza di un'ambasciata del CDD anche a Thyatis e offre informazioni sui prodotti commerciati nelle città thyatiane.

GAZ12 – The Golden Khan of Ethengar: Descrive le possibili reazioni thyatiane all'espansionismo di Moglai Khan.

GAZ14 – The Atruagbin Clans: Introduce il punto di vista di un geografo imperiale sui clan.

Hollow World boxed set: Fornisce dettagli sulla passata origine antaliana dei Thyatiani e sui loro trascorsi nella Davania prima del 600 PI; inoltre informa che gruppi di pirati thyatiani (risalenti al periodo precedente alla conquista alphatiana) si trovano nel Mondo Cavo, fra i Pirati della Filibusta.

IM3 – Best of Intentions: Descrive nel dettaglio una battaglia avvenuta a nord di Biazzan all'indomani del 960 DI, fra le forze thyatiane ed un'orda di troll (probabilmente al servizio di Barimoor); da quanto viene detto, si capisce che il passo di Forte Nicos è noto come la Gola di Shillabeer, e che è boscosa ed attraversata da un certo fiume Garrette. L'avventura contiene anche i nomi e la descrizione di alcuni eroi thyatiani di grande fama (fra cui la madre di Thincol Torion).

Joshuan's Almanac and Book of Facts: Contiene una sommaria descrizione di Thyatis ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG thyatiani alla data del 1013 DI. Fornisce anche alcune date importanti della storia dei Cavalieri Heldannici, e menziona il villaggio di Acestes, probabilmente situato nel Kerendas.

Karameikos – Kingdom of Adventure boxed set: Contiene una breve descrizione di Thyatis ed aggiorna le relazioni fra questo reame ed il Karameikos al 1013 DI.

M2 – Vengeance of Alphaks: Viene descritta l'alleanza segreta fra il sovrano di Qeodhar e l'Impero Thyatiano, ed una nuova invasione thyatiana del Norwold; l'avventura contiene la descrizione delle forze thyatiane in dettaglio, nonché quella degli alleati dell'impero nel Norwold (Alak Dool, Dentelungo, Max I).

M3 – Twilight Calling: Uno dei PG pregenerati dell'avventura, Draco, è indigeno di Thyatis.

M5 – Talons of Night: Descrive in un certo dettaglio l'Isola dell'Alba e le vicende storiche che avvengono dopo il 1000 DI e le guerre fra i due imperi nel Norwold (com-

presa la Conferenza di Helskir e lo smascheramento di Akheteti in Thothia). Nel passato di uno dei PG pregenerati vi è una nota – la quale afferma che Thyatis un secolo fa era solo una città-stato governata da degli inetti – che induce a piazzare una grave crisi dell'impero attorno al 900 DI.

PC1 – Tall Tales of the Wee Folk: Contiene una nota che fa supporre la presenza di centauri in territorio thyatiano.

PC2 – Top Ballista!: Descrive le arpie e le faenare, presenti anche a Thyatis, e descrive le relazioni dell'impero con Serraine.

PC3 – The Sea People: La mappa pieghevole contenuta nel modulo mostra numerose battaglie navali che permettono di introdurre importanti tasselli storici nella cronologia thyatiana.

PC4 – Night Howlers: Descrive i licanthropi presenti nell'impero e la presenza della città dei topi mannari sotto Città di Thyatis.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria di Thyatis, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts II:

Contiene una descrizione sommaria di Thyatis, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria di Thyatis e dei suoi PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Red Steel boxed set: Introduce l'etnia ispana e la sua emigrazione verso la Costa Selvaggia risalente ad un secolo fa.

Rules Cyclopedic: Contiene una sommaria descrizione di Thyatis.

Savage Baronies boxed set: Descrive in dettaglio la colonizzazione delle sponde occidentali del Golfo di Hule da parte degli Ispani (risalente a circa un secolo fa) e gli attuali, perduranti rapporti della baronia di Narvaez con l'impero.

TM1 – Trail Maps: The Western Countries: Contiene informazioni varie su Thyatis (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

TM2 – Trail Maps: The Eastern Countries: Contiene alcune mappe ed informazioni varie su Thyatis (politica, demografia, ma-

lattie, università).

Wrath of the Immortals boxed set: Descrive gli Immortali adorati anche nell'Impero di Thyatis e gli eventi del 1004-1009 DI.

X1 – The Isle of Dread: Contiene una brevissima descrizione dell'Impero Thyatiano.

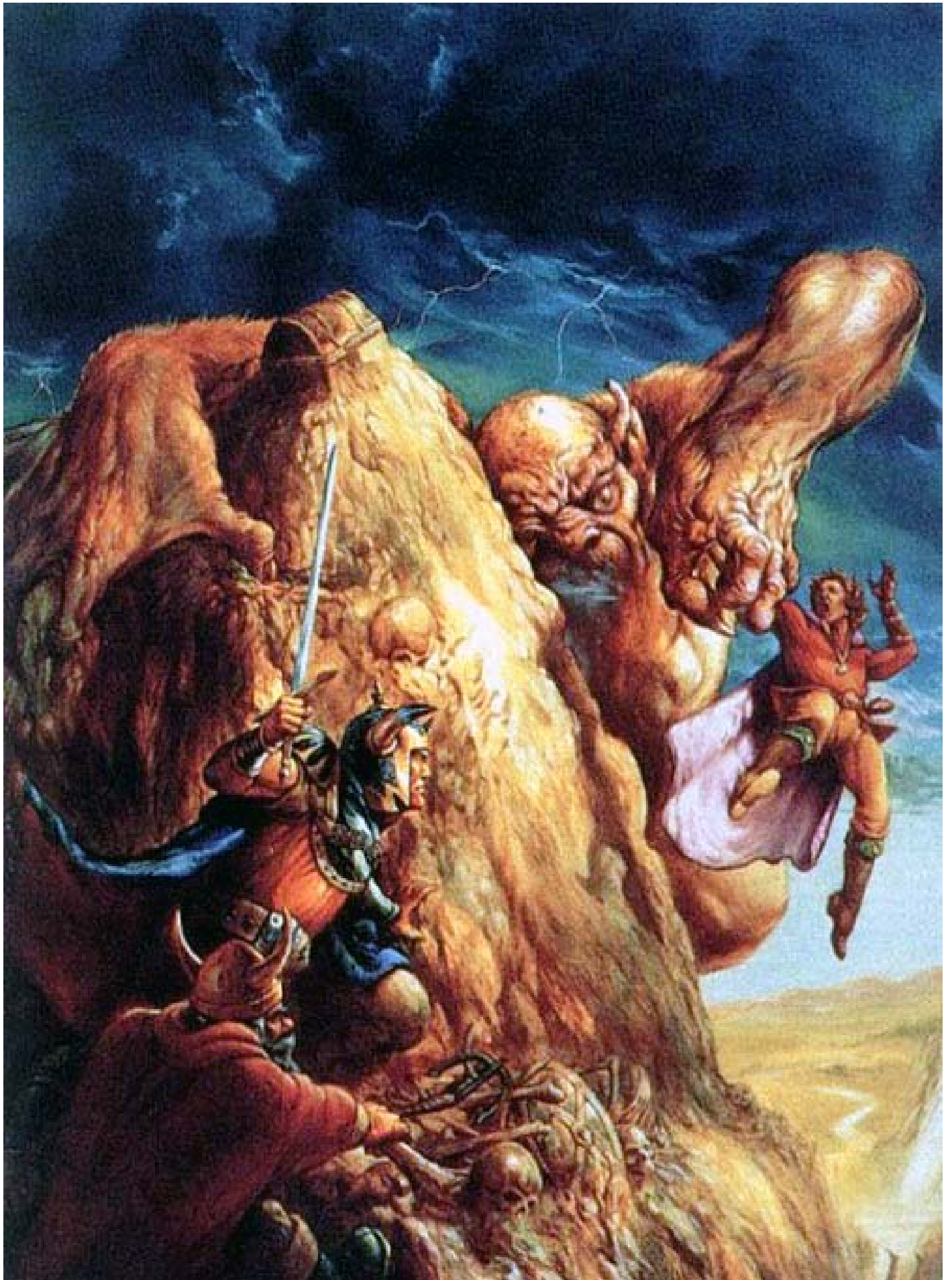
X8 – Drums on Fire Mountain: Introduce la Corporazione dei Mercanti di Mare e le angustie in cui versano a causa delle scorriere dei Kara-kara.

X10 – Red Arrow, Black Shield: Contiene informazioni sulle forze militari dell'Impero Thyatiano e sulla sua posizione durante la guerra del Maestro di Hule contro il Darokin.

X11 – Saga of the Shadow Lord: Descrive i rapporti amichevoli del Wendar (e, in passato, dell'Essuria) con l'impero, e l'invio da parte del balivo imperiale di un gruppo di avventurieri in aiuto di Gylharen. Fra i PG pregenerati, d'interesse per Thyatis sono Kavien, Renia (figlia illegittima di Giovanni II) ed il sergente hin Burrows.

XS1 – Lathan's Gold: Contiene informazioni varie sulle acque thyatiane e sulle isole ivi presenti.





Vestland

Superficie: 56.214 kmq (poco più piccolo della Croazia odierna).

Popolazione: 235.360 ab. (90,8% umani, 3,6% nani, 3,6% troll, 2% altri).

Densità: 4,2 ab./kmq.

CENNI storici

I primi esseri a stabilirsi in questa regione all'indomani della Grande Pioggia di Fuoco furono i troll antichi, emigrati dal congelamento che le loro tane nel Norwold stavano subendo (3000 PI). Rimasti in pochi e di indole raminga, questi esseri si rintanarono nelle terre selvagge, e se ne perse progressivamente notizia. Dopo di loro, furono gruppi di nani antichi a stabilirsi nel Vestland, anch'essi in cerca di salvezza dal clima freddo del Norwold (2500 PI); essi costruirono piccoli covi e comunità nelle profondità delle montagne. Fra il 2500 ed il 2000 PI, in concomitanza con il ritiro delle acque dai bassopiani costieri, anche le prime tribù umane di sangue azzano, provenienti dal sud-ovest, e neathar, provenienti dal nord, si stanziarono nelle coste vestlandesi. Poco più tardi queste tribù caddero progressivamente sotto il dominio dei bellicosi clan antaliani giunti dall'Isola dell'Alba (2000 PI), che importarono qui la loro cultura dell'età del bronzo; alcuni clan antaliani si sarebbero mescolati con le tribù indigene, dando vita all'etnia thantaliana, mentre altri sarebbero rimasti "puri".

Attorno al 1800 PI l'inarrestabile declino della razza dei nani antichi – causato dai postumi della Grande Pioggia di Fuoco – fu fermato dall'intervento dell'Immortale Kagyar in persona, che, dopo aver trasportato molti clan nanici antichi nel Mondo Cavo, modificò i superstiti, riforgiandoli in una nuova e più resistente razza nanica. Molte di queste nuove comunità vennero sparse per il mondo, in particolare nella Casa di Roccia; Kagyar posizionò anche diverse comunità nelle catene dei Makkres e degli Hardanger, dove i nani avevano vissuto prima della trasformazione. A queste comunità, che diventarono il clan dei Modrigswerg, venne assegnata una nuova memoria, secondo la quale anch'essi erano vissuti in precedenza nelle terre della Casa di Roccia, dalla quale sarebbero emigrati; col passare del

tempo, questi nani diventano sempre più isolati dal resto del mondo.

Un secolo più tardi la regione fu colpita anch'essa dalle prime invasioni umanoidi. Mentre gli Antaliani del Nordurland resistevano alla Grande Orda di Re Loark con l'aiuto di grandi eroi come Fredar e Fredara, i primi gruppi di troll delle radici e delle foreste giunsero nel Vestland attorno al 1710-1709 PI, ma la loro presenza nell'interno non li portò subito a contatto con gli umani. La seconda ondata (1600 PI) comprendeva invece molti giganti delle rocce e delle colline (con minoranza del gelo e del fuoco), che dal Norwold scesero nelle Terre del Nord portando distruzione e morte, e scontrandosi tanto coi troll (alcuni clan dei quali furono spinti verso il Soderfjord meridionale) che con gli umani; dopo anni di scontri i giganti si stanziarono nel Vestland e nel Soderfjord occidentali, mentre i troll restarono confinati perlopiù nella zona del Trollheim. In seguito alle invasioni umanoidi, anche altre tribù umane provenienti dal nord, in particolare di etnia vantaliana, cercarono scampo nelle Terre del Nord, stanziandosi fra gli Antaliani.

Nel XIV sec. PI si collocano le imprese dell'eroe vestlandese Ruthin, un grande condottiero antaliano che, grazie ad un mitico artefatto noto come la *Sorona* (la "corona del sole"), riunì sotto il suo comando tutti i clan antaliani della regione del Vestland e li condusse a vittoriose battaglie contro i troll, i giganti e gli Ethengariani. Tradizionalmente si fa risalire a Ruthin la definizione del primo codice di leggi antaliano e la suddivisione della società antaliana in tre ceti (thrall, liberi e jarl), che perdura tuttoggi. Anni dopo, Ruthin conseguì l'Immortalità, divenendo noto presso la sua gente come Forsetta.

L'Impero Nithiano si impadronì delle zone costiere delle Terre del Nord attorno al 1000 PI, riducendo in schiavitù e deportando interi clan thantaliani ed antaliani indigeni; il popolo thantaliano fu del tutto trapiantato in altre colonie dell'impero, e scomparve dal Vestland per sempre, mentre gli Antaliani furono decimati dalle durissime condizioni di servitù loro imposte dai Nithiani e dai loro alleati gnoll. Alcune tribù antaliane (come i Durran) e vantaliane

(come i Vandari) preferirono emigrare piuttosto che sottomettersi alle fruste nithiane. Nel corso dei decenni i Nithiani importarono nelle Terre del Nord anche molti schiavi halfling comprati dagli orchi della Terra Profonda (attuali Cinque Contee), che supplirono alla carenza di manodopera causata dalla morte di molti Antaliani.

La scomparsa della civiltà nithiana (500 PI) liberò gli Antaliani e gli halfling dal giogo, ma in condizioni misere ed alla mercé dei troll, dei giganti e degli gnoll, contro i quali si scatenarono una serie di aspre guerre nei decenni a venire. I Nithiani non avevano lasciato molto agli Antaliani, salvo l'uso del ferro e la conoscenza della magia, e a causa dell'intervento degli Immortali il loro dominio venne del tutto dimenticato. Nei secoli successivi, mentre gli halfling emigravano in massa verso il Norwold (350 PI) e gli gnoll venivano ricacciati nello Gnollheim, i piccoli clan antaliani caddero sotto il dominio dei giganti. L'eredità di Ruthin e del culto di Forsetta era stata dimenticata e la magica *Sorona* era stata persa durante il dominio nithiano. Fu in questi anni che i discendenti degli Antaliani delle Terre del Nord divennero noti presso le altre civiltà come gli "uomini del nord", i Normanni. Nella loro lingua, le Terre del Nord assunsero i moderni nomi di Ostland ("terra dell'est"), Vestland ("terra dell'ovest") e Soderfjord ("fiordi meridionali").

Paradossalmente, fu l'ascesa dei predoni ostlandesi a segnare il recupero dei clan che abitavano il Vestland. Dal 400 DI in poi, le tribù delle coste vestlandesi cominciarono ad essere attaccate anche da questi predoni. Tuttavia, poiché questi predoni spesso ingaggiavano scontri anche contro i troll ed i giganti, ed incarnavano l'ideale degli antichi capi guerrieri, talvolta riuscivano a riscuotere il favore degli indigeni. Attorno al 500 DI, favoriti anche dall'uccisione del terribile drago rosso Kardyer, che a partire dai Makkres meridionali aveva instaurato un regno di terrore nel Soderfjord e dintorni, gli Ostlandesi ora uniti sotto la bandiera di Cnute 'l'Ardito' diedero inizio ad una capillare del Vestland. Essi stabilirono insediamenti sulle coste, spingendosi anche all'interno verso la regione di Rhoona e del

fiume Vestfjord, e fondarono persino comunità sulle colline, come Landersfjord. A partire da queste basi, gli Ostlandesi consolidarono il loro dominio sulle regioni orientali e si scontrarono con successo contro i troll ed i giganti. I Vestlandesi salutarono questi guerrieri più spesso come protettori che come conquistatori. Così, mentre i discendenti di Cnute costruivano in Ostland un forte regno, i figli cadetti della dinastia ricavarono i loro domini nel Vestland, divenendo eroi locali, incoraggiando l'artigianato ed il commercio, costituendo villaggi e proteggendo i locali dai troll, dai giganti e dai predoni ostlandesi.

Sebbene tecnicamente fossero i protettori dei Vestlandesi, i sovrani dell'Ostland considerarono sempre il Vestland come una ricca riserva da saccheggiare per arricchire la dinastia; essi impoverivano la terra senza dare nulla in cambio. Nel 604 DI, Gendar 'il Buono', parlando per tutti gli jarl del Vestland, si rifiutò di pagare l'esoso tributo richiesto da suo cugino, Re Finnbogi di Ostland; la ribellione si tramutò in una dura guerra decennale (604-14 DI), che culminò nella Battaglia di Bridensfjord, nella quale il Vestland ottenne la definitiva indipendenza sotto l'egida di Gendar.

In questo periodo nacque anche una nuova fede, il Culto di Ruthin, che faceva appello all'antico condottiero che aveva dato il primo codice di leggi alle genti normanne e che si raccontava fosse asceso in cielo col nome di Forsetta; Gendar ritrovò la leggendaria corona di Ruthin, la *Sorona* (la "Coro-

na del Sole"), con la quale venne incoronato da Haymin, primo patriarca di Forsetta, primo Sommo Re del Vestland, col nome di Ottar 'il Giusto'. La *Sorona* divenne il simbolo della regalità vestlandese e della legittimità della discendenza reale, ed il Culto di Ruthin una chiesa piccola ma prestigiosa e di forte sostegno alla monarchia. Re Ottar, con l'aiuto del Culto di Ruthin, promulgò le prime leggi del Vestland.

Nei decenni seguenti, i sovrani vestlandesi si difesero con successo da rinnovati attacchi da parte dei corsari dell'Ostland, consolidando la condizione indipendente del proprio paese. I problemi interni, tuttavia, non mancavano; sebbene l'autorità del re fosse assai stimata e forte presso i vari jarl, nelle terre selvagge pullulavano ancora creature ostili all'avanzata dell'uomo, come le varie tribù umanoidi ed i giganti, ma soprattutto i troll, che riuscirono a costituire addirittura una sorta di "regno" fra il 680 ed il 710 DI, che fu stroncato dall'alleanza dei Vestlandesi con i Norduresi e gli Ethengariani. La morte del sovrano dei troll e la frantumazione del suo dominio – anche se diede inizio nel Vestland come nel Nordurland ad una campagna di sterminio contro i troll – non riuscì ad eliminarne affatto la presenza nel Trollheim, dove ancor oggi i troll restano la razza dominante. Da allora, comunque, i discendenti di Ottar si impegnarono a potenziare le infrastrutture del Vestland e ad incrementare la colonizzazione delle regioni selvagge.

Negli anni seguenti il Vestland è cresciuto,

dando impulso al ceto medio, alla colonizzazione delle terre selvagge e trasformandosi da primitivo regno normanno in monarchia feudale. Il regno ha cercato di saldare legami con la neonata Lega di Nordhartar e coi paesi confinanti per isolare l'Ostland e costringere i suoi jarl a diminuire le loro scorrerie, ed ha aiutato la resistenza heldannese al dominio dei Cavalieri Heldannici. Una delle crisi più gravi sostenute dalla monarchia è avvenuta in epoca molto recente, quando la morte di Re Gudmund (al secolo Maramet) durante la guerra contro i Cavalieri Heldannici (979-981 DI), la perdita della *Sorona* e la morte dell'erede al trono hanno costretto gli jarl ad affidare il governo ad un consiglio di reggenza capeggiato dal Patriarca di Ruthin, Annacks (981-986 DI). Sul punto di subire l'invasione heldannica ed ethengariana, nonché una cospirazione interna mirante ad impadronirsi del trono, il Vestland è stato salvato da un gruppo di avventurieri, che hanno recuperato la *Sorona* e scovato un erede segreto del defunto Re Gudmund, il quale è salito al trono col nome di Harald (986 DI) ed ha posto fine alle turbolenze, restaurando una forte monarchia.

Grazie all'avveduta politica di Harald, oggi il Vestland è una crescente potenza economica del Mondo Conosciuto settentrionale; i suoi contadini, artigiani e pescatori beneficiano degli alti prezzi che le merci vestlandesi riscuotono sui mercati; le sue cittadine stanno crescendo, divenendo rilevanti centri del commercio, e la politica astu-



ta del sovrano ha attratto numerosi immigrati dall'estero (soprattutto altri nani dalla Casa di Roccia ed Ethengariani). La famiglia reale, e molti nobili, inviano i loro rampolli a studiare nei paesi del meridione, in particolare nel Minrothad. Nonostante questa facciata rosea, permangono alcune zone d'ombra, come la situazione difficile del Trollheim – dove la colonizzazione vestlandese sta cominciando a suscitare la pericolosa unione delle tribù dei troll ed i loro attacchi contro i feudi periferici – e la posizione internazionale del Vestland, sempre minacciato dagli intrighi ethengariani, incerto alleato degli jarlati del Soderfjord ma attento a non inimicarsi troppo la casata di Cnute, che gode del sostegno del temibile Impero Thyatiano.

Distribuzione della popolazione

Il territorio del Vestland è suddiviso in una serie di feudi, ognuno governato da un signore e dalla sua famiglia; tutti i feudi giurano fedeltà al re, che risiede a Norrvik, nello Sveamark. Sebbene tradizionalmente i nobili portano il titolo di “jarl”, nell'ultimo secolo i sovrani hanno introdotto titoli provenienti dai paesi del meridione (l'Impero Thyatiano in particolare); da allora gran parte della nobiltà ha cominciato ad usare i titoli di barone, visconte, conte e duca – solo i più tradizionalisti si fanno ancora appellare “jarl”. Qui sotto sono elencate la superficie, la popolazione (è stata considerata solo quella umana, lupin e nanica – esclusi però i Modrigswerg) e la densità di ciascun feudo:

Altore: superficie 1.305 kmq; 4.760 ab.; densità 3,7 ab./kmq.
Bornbank: superficie 711 kmq; 5.650 ab.; densità 8 ab./kmq.
Brandholm: superficie 1.450 kmq; 7.070 ab.; densità 4,9 ab./kmq.
Darien: superficie 870 kmq; 5.050 ab.; densità 5,8 ab./kmq.
Darnen: superficie 1.015 kmq; 2.900 ab.; densità 2,9 ab./kmq.
Falsterholm: superficie 1.218 kmq; 7.700 ab.; densità 6,3 ab./kmq.
Finhagen: superficie 870 kmq; 3.510 ab.; densità 4 ab./kmq.
Fosterhead: superficie 928 kmq; 6.280 ab.; densità 6,8 ab./kmq.
Fynmark: superficie 740 kmq; 6.640 ab.; densità 9 ab./kmq.
Gallma: superficie 943 kmq; 4.290 ab.; densità 4,6 ab./kmq.
Glenfork: superficie 1.160 kmq; 6.990 ab.;

densità 6 ab./kmq.
Grosfold: superficie 1.182 kmq; 5.760 ab.; densità 4,9 ab./kmq.
Hallmark: superficie 1.160 kmq; 5.350 ab.; densità 4,6 ab./kmq.
Haverhold: superficie 1.378 kmq; 14.050 ab.; densità 10,2 ab./kmq.
Hennesdalir: superficie 1.160 kmq; 9.840 ab.; densità 8,5 ab./kmq.
Hostmore: superficie 725 kmq; 6.520 ab.; densità 9 ab./kmq.
Hrutmark: superficie 711 kmq; 4.430 ab.; densità 6,2 ab./kmq.
Jamtford: superficie 740 kmq; 5.540 ab.; densità 7,5 ab./kmq.
Krenholme: superficie 1.015 kmq; 2.950 ab.; densità 2,9 ab./kmq.
Landersfjord: superficie 1.305 kmq; 14.210 ab.; densità 10,9 ab./kmq.
Marsfjord: superficie 1.363 kmq; 11.670 ab.; densità 8,6 ab./kmq.
Namahed: superficie 363 kmq; 4.540 ab.; densità 12,5 ab./kmq.
Norrland: superficie 457 kmq; 5.900 ab.; densità 12,9 ab./kmq.
Ranviki: superficie 798 kmq; 7.810 ab.; densità 9,8 ab./kmq.
Rhoona: superficie 1.160 kmq; 13.400 ab.; 11,6 ab./kmq.
Skaniscost: superficie 986 kmq; 5.380 ab.; densità 5,5 ab./kmq.
Sveamark: superficie 1.450 kmq; 20.780 ab.; densità 14,3 ab./kmq.
Valgard: superficie 1.095 kmq; 6.050 ab.; densità 5,5 ab./kmq.
Vander Plett: superficie 834 kmq; 4.380 ab.; densità 5,6 ab./kmq.
Verfjord: superficie 1.015 kmq; 5.630 ab.; densità 5,6 ab./kmq.
 Altri 4.010 ab. civili risiedono nelle terre selvagge, cioè nelle regioni del Vestland sotto la giurisdizione della corona e non ancora concesse in feudo né colonizzate a fondo.
 Come le altre Terre del Nord, anche il Vestland è un paese prevalentemente umano. Qui, tuttavia, la cultura normanna, situata in una regione di frontiera, si è mescolata maggiormente con alcuni elementi stranieri, come gli immigrati nani. Il Vestland è diviso molto nettamente in due aree: le zone sottoposte all'autorità di un nobile – piuttosto insediate e relativamente sicure; e le zone sotto la giurisdizione della corona – le vere e proprie terre selvagge, dove solo pochi pionieri ardimentosi si recano. Le prime tendono ad essere relativamente ben popolate (7,9 ab./kmq in media), soprattutto se confrontate con le terre

degli jarl soderfjordsi – e ciò è dovuto alla maggior giustizia vigente nel Vestland, dove la corona impedisce ai nobili i peggiori abusi, e alla progressiva scomparsa del ceto dei thrall –, mentre le seconde sono decisamente disabitate (0,3 ab./kmq), soprattutto a causa della presenza di umanoidi ostili come i troll e di altri pericoli, come i giganti.
 La stragrande maggioranza della popolazione vive quindi nei feudi, protetta dall'autorità e dalle milizie dei nobili. Le zone attorno ai centri commerciali, lungo le coste, le strade ed i fiumi principali rappresentano le regioni più civilizzate del regno (7,7 ab./kmq); molte meno persone risiedono stabilmente nei boschi e nelle colline (2-4 ab./kmq), nonché nei monti (1,5 ab./kmq). Le terre selvagge, come si è detto, sono pressoché disabitate.

Centri urbani:

Comunità note: Bergen (2.000 ab.), Dremmen (2.500 ab.), Haverfjord (4.000 ab.), Helega (2.500 ab.), Hostpork (1.000 ab.), Landersfjord (5.000 ab.), Namsen (1.000 ab.), Norrvik (9.000 ab.), Rhoona (5.000 ab.), Roccia del Colombo (2.500 ab.), Sudorn (1.500 ab.), Tromso (2.000 ab.), Vanger (1.000 ab.).

I pochi insediamenti stabili si trovano lungo le strade ed i fiumi. Pur essendo un paese che si sta affacciando con difficoltà nella modernità, il Vestland ospita un cospicuo numero di piccole ma fiorenti cittadine, che comprendono una percentuale di abitanti urbani piuttosto alta (20,7%).

Abitanti:

Umani: Gli umani sono la razza prevalente del Vestland e costituiscono la maggioranza della popolazione sia nelle zone civilizzate che nelle terre selvagge (213.660 ab.). Gli umani del Vestland sono quasi tutti Normanni indigeni (96%), ma nel regno si trovano anche alcuni Normanni immigrati dall'Ostland e dal Soderfjord (2%). Una minoranza piccola ma significativa è rappresentata dagli Ethengariani (1,5%), stanziatisi perlopiù in alcune città di confine come Rhoona, dove hanno propri quartieri, oppure a procacciarsi da vivere come pastori o mercenari. Nelle principali città è possibile trovare anche immigrati giunti da Thyatis o dai Territori Heldannici, ma in quantità risibile (0,5%).

Troll: La zona di colline frastagliate e boschive che occupa il Vestland nord-occidentale è nota non a caso come Trollheim, poiché ospita una delle popolazioni più nume-

rose di troll del Mondo Conosciuto (8.430 ab.). In questa popolazione di troll rientrano diverse specie, appartenenti sia al ramo antico di questa razza, sia a quello più moderno. I più numerosi sono i troll delle radici (65%), seguiti dai troll delle foreste (20%); meno numerosi sono invece i grossi troll della terra (12%) ed assai rari i pacifici, possenti e solitari troll delle rocce (3%). A quanto se ne sa, la razza dei troll giganti si è estinta in questa regione svariati secoli fa.

Nani: Numerosi sono i nani che abitano il Vestland (8.400 ab.). Una parte di essi (44,8%) è costituita dagli emigrati dalla Casa di Roccia, stabilitisi nelle Terre del Nord in varie epoche storiche; si tratta spesso di artigiani ed individui avventurosi e laboriosi, ma talvolta di gente diseredata e violenta, vista di cattivo occhio dai Normanni delle città e palesemente disprezzata dagli abitanti delle campagne. Spesso i nani vivono in un proprio quartiere (chiamato *gemeinschaft*) all'interno delle cittadine normanne, una sorta di ghetto, che in certe comunità può giungere a rappresentare persino il 5% della popolazione locale. Altri nani cercano invece di procacciarsi da vivere nelle terre selvagge, come pionieri o avventurieri.

Fatto ignoto agli umani, non tutti i nani sono emigrati dalla Casa di Roccia. Molti (55,2%) appartengono alla stirpe dei Modrigswerg, i cosiddetti Nani Corrotti. Numerosi clan di questi nani vivono nelle Makkres ai confini con la Casa di Roccia e nelle caverne sotto le montagne, dove alcuni hanno costituito persino piccoli potentati (come il Regno di Makkres, appunto). L'esistenza delle roccaforti dei Modrigswerg non è perlopiù nota ai Normanni, oppure, nei rari casi in cui è nota, essi vengono confusi dagli umani col resto dei nani e non riconosciuti come una stirpe a sé stante. Non tutti i clan dei Modrigswerg sono ostili alle altre razze, ma tutti sono isolazionisti e rifuggono dai contatti col mondo esterno.

Lupin: Benché non siano una razza numerosa nelle Terre del Nord, i lupin sono comunque presenti nel Vestland (1.620 ab.), in genere ben accetti dai Normanni. La specie più numerosa è quella del Pastore di Heldann (56,8%); seguono il Grancagnone (17,3%), il Testapelosa (6,2%) ed il Gran Beagle (3,1%). Anche un certo numero di Meticci (16,6%) abita la regione vestlandese.

Giganti: La popolazione dei giganti nel Vestland è abbastanza numerosa e variegata (1.550 ab.). I giganti delle colline forma-

no il gruppo più numeroso dei giganti del Vestland (48,4%); sono divisi in bande di 20-50 e spesso attaccano senza pietà le comunità della frontiera. Altra stirpe numerosa di giganti (25,8%), i giganti delle rocce stanziati nei Makkres sono meno pacifici che altrove; divisi in tribù di 20-40 individui, spesso si alleano coi giganti delle colline, che comandano, per attaccare gli insediamenti umani. Svariati jarl dei giganti del gelo (16,1%) si contendono il dominio dei Makkres nel Vestland sud-occidentale; ogni jarl controlla 20-30 guerrieri ed è spesso in guerra coi nani, con altri giganti e con i Normanni. Alcuni gruppi di questi giganti servono il drago bianco Druuwor. Infine, un gruppo cospicuo di giganti del fuoco (9,7%) abita alcuni profondi anfratti dei Makkres; sono divisi in gruppi di 10-30 membri e spesso combattono contro le roccaforti sotterranee dei nani.

Orchi: Alcuni gruppi di orchi gialli della specie degli orchi orientali (750 ab.), cacciati secoli fa dall'Ethengar, si sono stabiliti a più riprese nel Vestland occidentale. Divisi in piccoli gruppi di corridori (30-100 individui ciascuno), si spostano di continuo, per non finire uccisi dai Normanni, schiacciati dai giganti o divorati dai troll.

Lucertoloidi: Diverse tribù di lucertoloidi (300 ab.) abitano le sponde marittime del Vestland e i tratti di costa più rocciosi e paludosi, dove ricavano numerosi covi negli anfratti e nelle caverne semisommerse; questi esseri vivono in tribù di 30-60 membri e spesso rappresentano un pericolo per i pescatori o i viandanti sprovveduti. Appartengono alla stessa specie dei lucertoloidi che abitano le paludi nel settentrione dell'Isola dell'Alba – una specie adattatasi ai climi freddi.

Bugbear: Alcune tribù di bugbear volgari (250 ab.), sparuti discendenti delle antiche orde che transitarono in questa regione o rinnegati ed esuli cacciati dagli altri paesi, fanno delle terre selvagge del Vestland la loro casa; sono divisi in piccoli gruppi di 20-50 membri ciascuno.

Ogre: Alcune di queste grosse creature (150 ab.) si trovano fra la popolazione dei giganti delle colline che affligge le terre selvagge del Vestland; appartengono alla specie degli ogre comuni e vivono in piccoli gruppi

familiari di 3-10 membri ciascuno, assieme ai giganti delle colline oppure da soli.

Fauna e razze minori

Animali: I Normanni del Vestland allevano cavalli, bovini, pecore, capre e tengono come animali domestici cani e gatti. Nelle zone vicine agli insediamenti umani è possibile trovare topi, cani selvatici e cervi, mentre i cinghiali e le alci preferiscono le alture boschive. I predatori come le pantere, gli orsi bruni, i gatti selvatici ed i lupi abitano di preferenza le foreste e le montagne, dove si trovano anche i puma. Fra i rapaci, sono degni di nota i falchi, che nidificano sui picchi montuosi, e le aquile, che abitano le foreste alpine. Nelle zone selvagge è possibile incontrare anche varietà di predatori assai pericolose, come le donnole giganti e di lupi crudeli. I mari sono spesso trafficati dai pericolosi serpenti di mare e dai loro cugini giganti.

Bestie magiche: Negli abissi del Mare dell'Alba Occidentale si annidano alcuni kraken, oggetti di terrificanti leggende che si raccontano nei porti vestlandesi. Le zone selvagge del Vestland sono invece la dimora di creature pericolose come le chimere, le manticore, gli orsi-gufi e le pantere distorcanti; l'ipnoretile, un insolito serpente dotato di poteri ipnotici, è ritenuto nativo di questa regione.

Costrutti: In sotterranei nascosti si trovano alcune statue animate di cristallo, costruite da qualche mago o sacerdote per proteggere i propri valori.

Draghi: Un antico drago bianco, Druuwor, è il sovrano del reame draconico di Druuwmet, situato sulle Makkres vestandesi; la sua tana, protetta da schiere di giganti del gelo, è situata in un'antichissima fortezza, che si sospetta essere addirittura di origine blackmooriana.

Folletti: Sebbene non siano numerose, le fate (soprattutto brownie) talvolta si manifestano nei villaggi rurali più isolati e vicini ai boschi. Anche le driadi vengono incontrate molto di rado nelle foreste.

Mutaforma: I licantropi non sono sconosciuti in questa regione: le foche mannare frequentano le coste, mentre orsi, cinghiali e lupi mannari sono presenti nelle foreste e nelle colline dell'interno. Altre razze di licantropi sono molto rare.

Non-morti: Anche se non sono numerose, creature blasfeme quali gli zombi, le mummie, gli spettri ed i necrospettri vengono talvolta incontrate nel regno, frutto di antiche o recenti magie negromantiche.



Parassiti: Nei sotterranei più umidi vivono i pericolosi vermi-iena.

Umanoidi mostruosi: Nelle zone selvagge più rocciose è possibile trovare gruppi di babbuini delle rocce e gargoyle.

FONTI CANONICHE

CM1 – Test of the Warlords: Uno dei PG pregenerati del modulo, Fergus ‘il Giustiziere’, ed uno dei PNG, Rutger Dag, sono entrambi indigeni del Vestland e tutti e due si recano nel Norwold per chiedere un pos-sedimento a re Ericall.

CM2 – Death’s Ride: Uno dei PG pregenerati del modulo, Fergus ‘il Giustiziere’, è nativo del Vestland.

CM3 – The Sabre River: Uno dei PG pregenerati del modulo, Fergus ‘il Giustiziere’, è nativo del Vestland.

Dragonlord Trilogy: Questa serie di tre romanzi di Thorarinn Gunnarsson descrive le vicende relative alla fine del dominio del drago rosso Kardyer, verso il 500 DI.

Dragon Magazine #171 – Who’s Who Among Dragons: Descrive il reame draconico di Druuwmet, governato dal drago bianco Druuwor, ed i suoi rapporti con gli altri sovrani draconici del Mondo Conosciuto.

Dragon Magazine #181 – The Voyage of the Princess Ark: Contiene una precisazione relativa alle lingue parlate nelle Terre del Nord.

Dragon Magazine #199 – Ready, Aim, Fire!: Contempla la possibilità di inserire le armi da fuoco nel Mondo Conosciuto e nel Vestland.

Dragon Magazine #237 – Campaign Classics: Lupins of the Mystara Setting: Descrive in dettaglio i lupin e le loro sottorazze, alcune delle quali sono presenti anche in Vestland.

Dungeons & Dragons Companion Set: L’avventura “The Arena of Garald the Blue” è ambientata nel Vestland e descrive una piccola isola rocciosa al largo della costa vestlandese, dimora di un corsaro di nome Garald ‘il Blu’.

GAZ2 – The Emirates of Ylaruam: Descrive le relazioni fra il Vestland e gli emirati.

GAZ4 – The Kingdom of Ierendi: Contiene informazioni sui porti vestlandesi, sulle navi e sulla flotta del regno.

GAZ7 – The Northern Reaches: Si tratta della fonte principale sul Vestland, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l’economia ed i PNG importanti del regno.

GAZ8 – The Five Shires: Descrive le relazioni fra il regno e le Contee.

GAZ9 – The Minrothad Guilds: Contiene informazioni sui prodotti che si commerciano in alcune città vestlandesi.

GAZ10 – The Ors of Thar: Chiarisce la provenienza degli umanoidi presenti nel Vestland, fornendo ulteriori dettagli storici.

GAZ11 – The Republic of Darokin: Contiene informazioni sui prodotti che si commerciano in alcune città vestlandesi.

GAZ12 – The Golden Khan of Ethengar: Contiene informazioni sulle relazioni fra il Vestland ed i khanati.

Joshuan’s Almanac and Book of Facts: Contiene una sommaria descrizione del regno ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG vestlandesi alla data del 1013 DI.

Karameikos – Kingdom of Adventure: Contiene una sommaria descrizione del regno.

M1 – Into the Maelstrom: Uno dei PG pregenerati del modulo, Fergus ‘il Giustiziere’, è nativo del Vestland.

M2 – Vengeance of Alphaks: Viene menzionato nuovamente Rutger Dag (PNG



vestlandese della CM1), che governa un feudo nel Norwold.

PC1 – Tall Tales of the Wee Folk: Descrive le fate, che di quando in quando si manifestano anche nel Vestland; in particolare, contiene il racconto relativo ad un brownie, ambientato nel regno.

PC2 – Top Ballista! Descrive i rapporti fra il Vestland e Serraine.

PC4 – Night Howlers: Descrive i licanthropi, presenti anche nel Vestland.

Poor Wizard’s Almanac and Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria del Vestland, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest’anno.

Poor Wizard’s Almanac and Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria del Vestland, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest’anno.

Poor Wizard’s Almanac and Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria del

Vestland e dei suoi PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest’anno.

Rules Cyclopedica: Contiene alcune mappe del Vestland ed una sommaria descrizione del regno.

Trail Maps I – The Western Countries: Contiene informazioni varie sul Vestland (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

Trail Maps II – The Eastern Countries: Contiene alcune mappe del Vestland ed informazioni varie sul regno (politica, demografia, malattie, università).

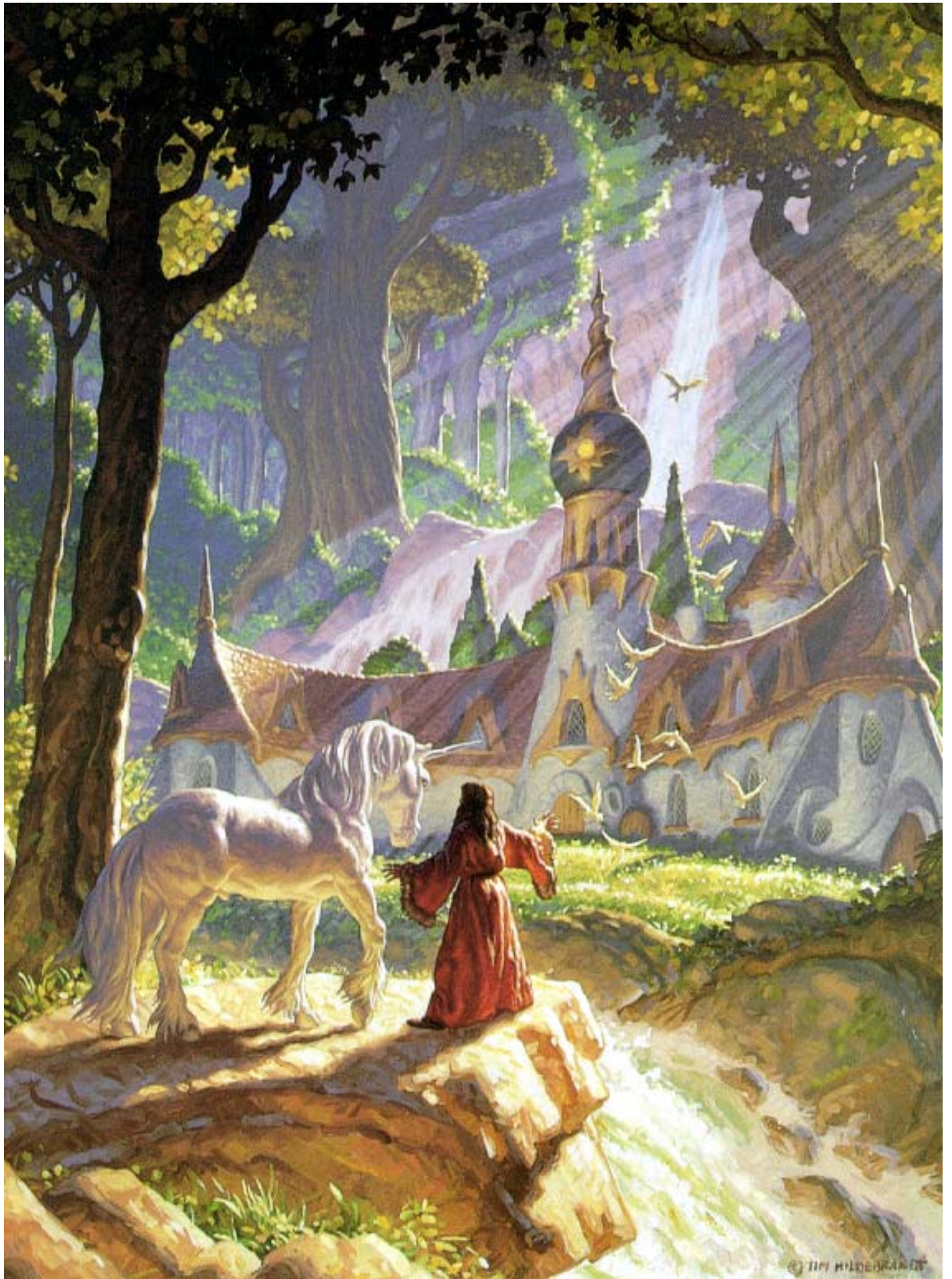
Wrath of the Immortals boxed set: Contiene informazioni sugli Immortali adorati anche nel Vestland e descrive gli eventi del 1004-1009 DI.

X1 – Isle of Dread: Contiene una brevissima descrizione del regno.

X3 – The Curse of Xanathon: Il modulo descrive in grande dettaglio la città di Rhoona, con i suoi quartieri, i suoi templi, il palazzo del suo duca e diversi suoi PNG importanti.

X10 – Red Arrow, Black Shield: Contiene informazioni sulle forze militari del Vestland e sulla posizione del regno durante la guerra del Maestro di Hule contro il Darokin; vengono menzionati anche i nomi di due jarl delle Terre del Nord.

X13 – Crown of Ancient Glory: L’avventura è ambientata nel 986 DI, e tratta dell’ascesa di Tenitar al trono vestlandese e della sua incoronazione col nome di Harald Gudmundson. Essa descrive in dettaglio la parte centro-settentrionale del regno, la Sorona, l’antica corona della dinastia vestlandese, varie fazioni politiche del regno e la Torre di Seaforth. Inoltre descrive il Monastero di Ruthin, sede di una religione legittimista e fortemente alleata alla corona. Vengono anche menzionati: Gendar, primo Sommo Re del Vestland, incoronato (col nome di Ottar) con la Sorona da Haymin, patriarca di Ruthin; il padre di Tenitar, Maramet (che regnò col nome di Gudmund). Vengono introdotti gli intrighi che ebbero luogo a quell’epoca e descritto il periodo di reggenza, nonché menzionati svariati nuovi feudi (la contea di Darien, la baronia di Gallma, la baronia di Krenholme, la viscontea di Finhagen, la contea di Vander Plett e la viscontea di Glenfork. Le terre del Norrland e del Fosterhead sono presenti nell’avventura coi nomi di ducato di Estine e baronia di Brinforth, rispettivamente.



Wendar

Superficie: 278.980 kmq. (come la Bielorussia e la Lituania attuali).

Popolazione: 697.690 ab. (49,4% umani, 34,4% elfi, 10,9% mezzelfi, 1,1% centauri, 4,2% altri).

Densità: 2,5 ab./kmq.

CENNI storici

Il vasto e settentrionale reame di Wendar ha una storia antica e dagli inizi travagliati. Vicina al Polo Nord ai tempi di Blackmoor, questa terra si spostò nella fascia temperata abitabile di Mystara in seguito agli sconvolgimenti planetari causati dalla Grande Pioggia di Fuoco. I primi a giungere in questa fredda regione furono gruppi di sbandati elfi alti in fuga dalla catastrofe nucleare che aveva colpito le colonie blackmooriane nel Brun; decimati, questi elfi si stanziarono in quella che battezzarono valle di Genalleth (2995 PI). Come molti altri elfi del Brun, anche questi elfi alti avevano abbracciato la tecnologia, ma la abbandonarono progressivamente quando essa non fu più in grado di permettere loro di sopravvivere, e ritornarono, con l'aiuto delle faedorne e dell'Immortale Ordana, alla fede naturalistica dei loro progenitori (2900 PI). Questi clan elfici vissero così in pace ed armonia per molti secoli, apprendendo con gioia che altri sopravvissuti elfici si erano stabiliti nelle Terre Alte attorno al 2200 PI.

Fra il 2500 ed il 2000 PI le migrazioni dei Neathar attraversarono anche il Genalleth; molti clan neathar, appartenenti ad un'etnia imparentata con quella dei popoli che in futuro colonizzeranno l'Isola dell'Alba ed il Robrenn, si stanziarono nelle pianure situate in mezzo alle foreste abitate dagli elfi. Questi umani semi-nomadi, che si battezzarono Coedendyn ("popolo dei boschi") nutrivano un profondo rispetto per gli elfi e le creature fatate in generale, che riverivano quali spiriti della natura; gli elfi alti, dal canto loro, accolsero gli umani nella loro valle e divennero di fatto una sorta di loro benevoli protettori. In questo periodo nove eroi elfi noti come i Korrigan iniziarono la loro ascesa verso la fama e verso l'Immortalità.

Questo prospero nuovo inizio non doveva durare. Le migrazioni degli umanoidi da

Urzud iniziate nel XVIII sec. PI colpirono anche il Genalleth: l'orda di Akkila Khan attaccò le terre elfiche da nord, ma fu costretta ben presto ad abbandonare la regione in favore dell'Ethengar a causa delle eccessive perdite arrecategli dagli elfi; alcune tribù al suo seguito, tuttavia, si stanziarono nelle brughiere a nord del Genalleth (le Brughiere di Chlyras) e nei monti Mengul. Inoltre nel 1700 PI alcuni elfi ritrovarono un potente ordigno nucleare risalente all'epoca di Blackmoor e, maneggiandolo incautamente, ne causarono l'esplosione, dando inizio ad un terribile inverno nucleare nel Mondo Conosciuto. Uno dei clan di elfi silvani che abitava le Terre Alte settentrionali, tuttavia, decise di fuggire verso nord, cercando rifugio presso i loro cugini del Genalleth; essi furono ben accolti dai loro simili, che li aiutarono a sopravvivere grazie alle potenti magie di cui i Korrigan avevano scoperto i segreti (fra queste c'era anche il potente artefatto noto come la *Stella Elfica*). Grazie a questi portentosi effetti, la valle di Genalleth riuscì a restare relativamente al sicuro dagli effetti nefasti che l'esplosione aveva causato altrove.

I sei secoli seguenti (1600-1000 PI) sono noti nella storia wendariana come l'Età Aurea, nella quale gli elfi del Genalleth poterono godere della protezione dei loro nuovi patroni, i Korrigan, che avevano lasciato loro in dono la potente *Stella Elfica* e la conoscenza per usarne i poteri in favore di tutti; le due razze di elfi, gli elfi alti e gli esuli silvani giunti dalle Terre Alte, convissero pacificamente e consolidarono la loro influenza sui Neathar stanziati nella regione. Tuttavia, mentre buona parte degli elfi alti e degli elfi silvani giunti dal sud tolleravano la vicinanza con gli umani e collaboravano affinché perdurasse il reciproco rispetto fra le razze, alcuni clan di elfi alti – insofferenti del contatto con gli umani, che consideravano inferiori e troppo prolifici – cominciarono ad esplorare le foreste del vicino Altopiano Denagothiano, prospettando la possibilità di stanziarvi.

Frattanto, l'elfo alto Sylvaire venne eletto Re di Genalleth, primo sovrano della regione, dai capoclan elfi e umani; la sua autorità si estendeva sul Genalleth vero e proprio (attuale Wendar centro-settentrionale), sul

Kevareth (attuale Wendar orientale) e su Granbosco (attuale Wendar occidentale). Passò così una generazione elfica di relativa pace: all'interno della valle gli elfi vissero in armonia con gli umani e la loro interazione fu favorita dall'intervento delle magie dei Korrigan, che permisero la nascita di esemplari di mezzelfi dalle poche unioni fra elfi ed umani che avvennero in questo periodo – questo fatto fu di capillare importanza, perché nel futuro contribuirà a far apparire il Genalleth nell'immaginario di tutti come il vero paese dell'armonia fra umani ed elfi.

Attorno al 1000 PI la pressione esercitata dai Nithiani sulle tribù antialiane delle Terre del Nord spinse molte di esse ad emigrare verso nord; molte, appartenenti al popolo dei Renatici, penetrarono nel Genalleth, dove si allearono con certi clan coedendyn desiderosi di strappare il potere agli elfi. Gli scontri raggiunsero il culmine verso il 990 PI, quando la morte di Sylvaire impose l'elezione di un nuovo re elfico. Di fronte a questi disordini, due clan di elfi alti emigrarono nell'Altopiano Denagothiano e fondarono il nuovo reame di Geffronell (950 PI), mentre altri clan di elfi silvani si stabilirono nel Selvaggio Nord, dove sorsero e caddero alcuni reami elfici nei molti secoli seguenti. Il Genalleth frattanto si frammentò in una serie di potentati durante le Guerre dei Clan (940-300 PI), che si scontrarono fra loro e contro i loro fratelli del nord; durante questi disordini, la *Stella Elfica* andò perduta e molti cercarono di ritrovarla invano, ritenendo che solo essa potesse riportare la pace in Genalleth. Durante questi secoli turbolenti alcuni clan di gnomi si stabilirono nella regione del Kevareth, trovando accoglienza presso i domini orientali del Genalleth e stanziandosi nei monti e nelle colline della zona.

Le Guerre dei Clan portarono molte sciagure alla razza elfica ed agli umani di questa regione. Esse indebolirono l'alleanza stabilita fra le due razze e la compattezza e l'amicizia fra i clan elfici, a tutti i vantaggi delle tribù umanoidi che abitavano i monti Mengul e le Brughiere di Chlyras – dove avevano formato la cultura dei Murasi mescolandosi con derelitti clan umani –, delle tribù umane barbare del Selvaggio Nord, e

di gruppi di elfi voltisi al male ed all'adorazione di Idris, come Cacciatore Oscuro, che prese dimora nei maledetti Boschi di Baamor. La fine dei disordini e la pace non erano tuttavia nelle mani degli abitanti del Genalleth. Enoreth, il principe elfo alto del regno di Geffronell, fu colui che infine riuscì nella sua cerca e ritrovò la perduta *Stella Elfica* (300 PI). Col potente artefatto fra le mani – che di fatto lo rendeva l'unico legittimo candidato al trono del Genalleth – egli fece ritorno in Genalleth, portando con sé la notizia del ritorno della *Stella Elfica* e ponendo fine una volta per sempre al male scaturito dai Boschi di Baamor e distruggendo definitivamente il maligno Cacciatore Oscuro. Senza lasciarsi scoraggiare dalle difficoltà, Enoreth riuscì con la diplomazia e con la sua nuova autorità a tenere uniti gli abitanti della valle quel tanto che bastava per ricordare loro le origini comuni della loro cultura e, usando i poteri della *Stella Elfica*, egli mostrò a tutti quanto grande fosse la benevolenza dei Korrigan verso coloro che avevano fede in loro.

Dopo la vittoria, nessuno osò contestare il favore dei Korrigan, di cui Enoreth evidentemente godeva. I capoclan delle razze elfiche ed umane, sposati dopo secoli di guerre, insicurezza e disordini, accettarono di buon grado di riunirsi e di assegnare la corona del Genalleth al nuovo sovrano Enoreth, la cui autorità venne riconosciuta anche dai clan di elfi alti che abitavano l'Altopiano di Denagoth, il cui regno egli avrebbe governato in qualità di erede al trono. Sotto il regno di Enoreth (300 PI-300 DI) ebbe inizio una nuova età di pace e fratellanza fra gli elfi e gli umani del Genalleth e del Geffronell; nuove leggi furono promosse per impedire che in futuro nuovi disordini potessero turbare la pace. Alla fine del suo regno, sentendo l'avvicinarsi del termine della sua vita mortale, Enoreth scelse un nuovo erede e Custode della *Stella Elfica* fra gli elfi del Geffronell, dopo aver promesso agli abitanti del Genalleth maggiore libertà. Alla sua morte, l'onorato sovrano venne sepolto in un luogo sacro nelle profondità della Foresta di Geffron, da allora noto come il Santuario di Enoreth.

Denolas (300-866 DI), un altro elfo alto, raccolse le redini del regno dopo Enoreth; il suo primo atto fu quello di nominare un reggente che curasse le faccende del Genalleth, come Enoreth gli aveva ordinato di fare prima di morire. Denolas scelse Wendar, un assennato e carismatico mezzelfo, per assolvere questo compito; il

sovrano sperava infatti che la natura mista di questo individuo sarebbe stata un incentivo al rafforzamento della sua autorità sugli umani e gli elfi del Genalleth, e gli delegò completamente la supervisione di questa regione. Così, mentre Denolas eleggeva a propria residenza la Foresta di Lothenar, molto lontana dal Genalleth, Wendar divenne di fatto il signore della valle di Genalleth. Wendar (300-398 DI) si mise subito al lavoro per impedire che l'edificio di pace e fratellanza che Enoreth aveva costruito nei secoli passati non andasse perso dopo la sua morte. Egli riunì i capoclan delle stirpi elfiche ed umane ed i signori delle comunità del Genalleth nella sede del proprio clan, e, dopo lunghe discussioni, essi siglarono un patto di fedeltà e mutua amicizia che divenne noto come la Lega di Wendar. Quest'azione rafforzò enormemente il potere di Wendar, e soprattutto gli diede l'autorità di cui abbisognava per gestire le faccende della regione, grazie al comune accordo preso coi signori locali – un'autorità che la nomina da parte del distante re Denolas non era stata sufficiente a conferirgli. Durante la reggenza di Wendar, il Genalleth continuò a godere di pace e prosperità; egli si adoperò grandemente per rafforzare i legami fra gli elfi e gli umani nella regione, assegnando più poteri ai capi umani e ponendo le basi di una fede comune nei Korrigan. Le poche sue operazioni militari furono dirette soprattutto a ristabilire l'ordine nelle più turbolente zone meridionali del Genalleth.

Alla morte di Wendar (398 DI), la sede del suo clan era ormai divenuta una città, che era stata ribattezzata Wendar in suo onore. I membri della Lega di Wendar si riunirono e, ormai convinti a continuare la loro cooperazione, elessero assieme un nuovo reggente che guidasse la loro alleanza in futuro. Denolas, il sovrano di Geffronell, fece più tardi visita al nuovo reggente e ratificò la sua elezione dopo che questi ebbe giurato fedeltà a lui di fronte alla sacra *Stella Elfica*. Da allora tutte le seguenti nomine dei reggenti della Lega seguirono questa procedura. La regione del Genalleth divenne così nota come la Lega di Wendar, o Lega Wendariana.

Nei secoli seguenti, i successori di Wendar nella carica di signori della Lega Wendariana – la mezzelfa Nione (398-452 DI), l'umano di sangue fatato Sonnoleth (452-546 DI), l'umano Colm ApGrannith (546-65 DI), l'elfo silvano Forenath (565-640 DI), il mezzelfo Sarendyl h'Caramore (640-719

DI), l'umano Oleg Gunnarson (719-84 DI), il mezzelfo Genhalldon (734-73 DI), l'elfo alto Antirion (773-867 DI) – governarono perlopiù in pace, eccettuate le usuali schermaglie contro le creature delle terre selvagge, gli umanoidi dei Mengul e qualche puntata da parte dei barbari che abitavano il Grande Selvaggio Nord. Altrettanto salda, viste le tragedie del passato che si erano rinnovate in anni recenti (il regno di Nimbeth si ricostituì in ribellione a Wendar stesso nel 323 DI, ed il reame di Thalion vennero conquistati dagli umanoidi nella prima metà del IV sec. DI), si cercò di mantenere di qui in avanti l'amicizia fra i membri della Lega Wendariana, e fra questi e Denolas, il sovrano del Geffronell. Egli, al contrario degli abitanti della valle, dovette fronteggiare a partire dal IV-VII sec. DI l'ascesa del reame di Denagoth sotto gli auspici del nefasto clero di Idris, che predicava fra i suoi dogmi lo sterminio degli elfi.

A partire dal 720 DI circa, ebbe luogo un importante fenomeno migratorio "di ritorno" verso le Terre Libere di Heldann. Il condottiero Heldann 'il Grande', infatti, aveva liberato – come non era mai successo – dai troll e dai loro alleati il Nordurland, ed aveva reso quel paese relativamente più coeso grazie alla sua autorità. Data la disponibilità di terre più fertili e l'identità etnica che li collegava agli abitanti del Nordurland, molti Heldannesi emigrarono di nuovo nel corso dei due secoli seguenti verso est, ritornando nella loro antica patria. Questa emigrazione verso le Terre Libere di Heldann fu assai importante perché ridimensionò il potere di molti possidenti terrieri umani e ristabilì una certa parità demografica all'interno del Genalleth fra gli elfi e gli umani – una parità che da qualche tempo era svanita in favore degli umani, assai più prolifici della razza elfica. Si preparava tuttavia per gli abitanti del Geffronell e del Genalleth un periodo di gravi sventure. Il male infatti non provenne dal Denagoth, ma dal cuore dell'Essuria, il cui sovrano Landryn Teriak (856-61 DI), asceso al potere assassinando il fratello Vespern, si alleò con clero di Idris, cominciando ad arruolare al suo servizio le tribù umanoidi dei monti Mengul e ad assumere un atteggiamento aggressivo verso il Geffronell. Presto questa ostilità si tramutò in una vera e propria guerra, che poté essere vinta dagli elfi solo grazie all'aiuto portato dai barbari del settentrione, guidati dall'eroe Henadin.

Ma la minaccia non era finita: Landryn, aiu-

tato dal clero di Idris, ascese di nuovo nel Denagoth, cingendone la corona col nome di “Signore delle Ombre”. Il Gran Sacerdote di Idris mise in primo piano nell’ordine del giorno del Signore delle Ombre la distruzione del Geffronell e l’invasione del Genalleth; le forze di Landryn ebbero infine ragione degli abitanti della Foresta di Lothenar: re Denolas tutta la sua famiglia e tutti gli abitanti vennero sterminati senza pietà (866 DI). La cosa peggiore fu che in questo stesso momento anche il Gran Maestro della Lega di Wendar, Antirion, perdeva la vita a causa di un accidente magico (867 DI), di fatto lasciando il Genalleth privo di una guida di fronte alla minaccia del Signore delle Ombre.

Non tutto era perduto. Bensarian, il saggio mezzelfo consigliere del defunto re, riuscì a fuggire magicamente dal massacro, portando con sé la *Stella Elfica*, l’artefatto simbolo della casata regnante del Geffronell. Mentre i capoclan elfi alti della Grande Foresta di Geffron discutevano fra di loro per nominare un nuovo re, Bensarian portò la sua richiesta di aiuto di fronte all’assemblea dei membri della Lega Wendariana (867 DI), mostrando loro la *Stella Elfica* in ricordo della loro amicizia e del loro giuramento di fedeltà al Geffronell. Il panico suscitato dalla notizia portata da Bensarian e l’indecisione sulla cosa migliore da fare impedirono ai membri della Lega di prendere una decisione unanime in favore dell’invio di rinforzi sull’altopiano; furono soprattutto i capoclan umani a mostrarsi riluttanti verso una campagna che si presentava difficile e di dubbio successo. Bensarian, allora, dopo una serie di incontri segreti coi capoclan elfi, consegnò l’artefatto a Gylharen, un eroe elfo di sangue sia silvano che alto, mago e signore della città di Wendar. Sebbene quest’atto rendesse di fatto Gylharen sovrano del Geffronell e del Genalleth, molti dei capoclan umani si rifiutarono di riconoscere la legittimità dell’atto di consegna ed abbandonarono l’assemblea.

Gylharen, d’altro canto, reso ben consapevole del pericolo dalle parole drammatiche di Bensarian, cominciò a fortificare i confini del Genalleth con l’aiuto dei pochi alleati rimastigli, ed a rinforzarli di truppe. Grazie alle istruzioni di Bensarian, egli provvide anche a lanciare gli incantesimi necessari a convocare il vero potere della *Stella Elfica*. L’attacco del Signore delle Ombre giunse nell’868 DI. Le sue forze, composte da umani ed umanoidi ed appoggiate dalle

oscuere magie tanto di Landryn quanto dei sacerdoti di Idris, forzarono il Passo di Geron, conquistando alcune posizioni fortificate dai Wendariani sulle pendici dei monti Mengul – ma non poterono andare oltre, poiché si trovarono di fronte le potenti magie della *Stella Elfica*, le quali, più di ogni forza o esercito mortale, riuscirono a respingere nell’altopiano gli invasori, ed a segnare la vittoria di Gylharen in quella che venne chiamata la Guerra dei Maghi. Il Signore delle Ombre, sconfitto, si ritirò nel Denagoth, meditando la vendetta.

In questo periodo, peraltro, alcune migrazioni coinvolsero anche il Genalleth, sebbene la loro entità non fosse tale da alterare la compagine del paese. Si trattò in primo luogo di gruppi di superstiti nani in fuga verso nord dalle Terre Alte, dove si era scatenata una terribile persecuzione contro di loro per via della peste che essi erano accusati di aver portato (802-28 DI). Ai nani, assieme ai quali giunsero pure pochi gnomi, venne permesso di stanziarsi nelle pendici della Catena Wendariana, e furono strattamente tenuti sott’occhio per impedire un ulteriore propagarsi della pestilenza. Qualche decennio dopo, gruppi di aristocratici umani (perlopiù di stirpe thyatiana) giunsero a nord sempre dalle Terre Alte; non essendo maghi, questi nobili erano rimasti profondamente scontenti dalla promulgazione della “Luce di Rad” nel Glantri (859 DI) e, dopo aver tentato di ribaltare con la guerra la direzione in cui i maghi stavano spingendo quella repubblica, sconfitti, alcuni ripararono nel Genalleth (860 DI). Pur protestando formalmente di fronte a Gylharen ed ai capi più importanti dei potentati meridionali della regione, i Glantriani ritennero opportuno non alienarsi la neutralità dei principati del Genalleth e preferirono lasciar perdere la cosa. Questi aristocratici diedero praltro un contributo importante dal punto di vista politico ed organizzativo a Gylharen ed ai suoi successivi tentativi di radunare attorno a sé le forze della valle. Essi furono fra i primi stranieri a beneficiare di concessioni di terre da parte di Gylharen.

Negli anni seguenti la vittoria, Gylharen cercò di convincere tutti i capi elfi ed umani ad accettarlo come nuovo sovrano e Custode della *Stella Elfica*. Sfortunatamente, gli elfi della Grande Foresta di Geffron protestarono veementemente contro la sua pretesa sull’autorità regia, dal momento che essa non era avvenuta secondo la consueta procedura né era derivata da un comune

accordo di tutti i capoclan elfi. Dal canto loro, gli umani volevano prendere parte alla decisione relativa a chi avrebbe custodito la *Stella Elfica*, che si era ora dimostrata un tassello irrinunciabile del destino del paese, e non desideravano più essere governati dai lontani elfi dell’altopiano. Nonostante le tensioni, Bensarian e Gylharen riuscirono a mantenere la pace, ma le discussioni andarono avanti molto lentamente. Nel frattempo, Gylharen mantenne il possesso dell’artefatto e continuò a governare sulla città di Wendar e sulle regioni che avevano riconosciuto la sua autorità.

Il Signore delle Ombre, ricostruendo piano piano la sua autorità nell’altopiano e comprendendo che la *Stella Elfica* era l’unico ostacolo che lo separava dalla conquista del Genalleth, elaborò un piano per impadronirsene. Una sua spia, Camla, divenne apprendista di Gylharen e si guadagnò a tal punto la sua fiducia da riuscire a penetrare i più intimi segreti del sovrano. Nell’897 DI, Camla rubò la *Stella Elfica*, portandola a Gereth Minar, la dimora del Signore delle Ombre. Contemporaneamente, i membri del culto di Idris che nei decenni passati si erano infiltrati nel Genalleth diffusero una pestilenza e causarono una terribile siccità che colpì tutta la regione, generando una grave carestia. I dissenzienti furono lesti ad accusare Gylharen di inefficienza, e nel Genalleth esplosero disordini civili.

In questa situazione disperata, Gylharen inviò una richiesta di aiuto all’Impero Thyatiano, che da diversi decenni ormai guardava con occhio benevolo a queste regioni nordiche; tuttavia, la crisi dell’impero negli ultimi anni del IX sec. DI rendeva impossibile un intervento thyatiano in queste remote regioni del nord. Il nuovo, giovane imperatore Gabrionius IV, tuttavia, provvide ad inviare a Gylharen una squadra di avventurieri di fiducia, ai quali affidare la pericolosa missione di recuperare la *Stella Elfica* (898 DI).

Questo manipolo di eroi ebbe successo nel recuperare l’artefatto e riuscì addirittura a costringere il Signore delle Ombre a fuggire da Gereth Minar. Di nuovo in possesso della *Stella Elfica*, Gylharen utilizzò i suoi poteri e riuscì a fermare la pestilenza ed a terminare la siccità, guadagnandosi gli ampi favori della popolazione. Anche i capi, messi di fronte alla sua rafforzata autorità, cominciarono a disporsi più favorevolmente nei suoi confronti; da parte sua, Gylharen propagandò fortemente l’alleanza di tutte le

comunità appartenenti alla Lega Wendariana sotto la sua autorità – l'unica garanzia che potesse tenere lontane le orde del Denagoth e gli intrighi di Idris dalla loro patria. Un ulteriore successo degli eroi inviati da Gylharen – che recuperarono un nefasto artefatto malefico, il *Bastone Nero*, e lo usarono per raggiungere il Signore delle Ombre, ora divenuto un non-morto, in Drax Tallen, e distruggerlo definitivamente – diede alle proposte ed all'autorità di Gylharen una forza tale da moltiplicare di parecchio le adesioni dei capi umani alla sua autorità. Così, in una solenne cerimonia che si tenne nella città di Wendar nel 901 DI, presenti tutti i capi elfi ed umani del Genalleth, Gylharen venne incoronato sovrano di

Wendar, il nuovo nome che venne usato per denotare la valle di Genalleth. Nei decenni seguenti Bensarian mediò fra Gylharen e gli elfi alti del Geffronell, in modo da raggiungere un accordo; questi elfi erano ancora riluttanti a riconoscere Gylharen legittimo sovrano del Genalleth e del Geffronell, ma acconsentirono se non altro a lasciarlo regnare fino alla sua morte, con la promessa che a quel punto si sarebbe tenuto un comune concilio di tutti i capoclan elfi – con la presenza di tre rappresentanti degli umani – per eleggere il nuovo sovrano e Custode della *Stella Elfica*. Da parte sua, Gylharen promise di proteggere il Geffronell e inviando rinforzi al confine con la Foresta di Lothenar e venendo

in aiuto degli elfi in caso di invasione da parte del Denagoth. Negli ultimi decenni, il Wendar è rimasto perlopiù tranquillo; ha intrattenuto rapporti amichevoli con la maggior parte dei paesi confinanti – salvo i Territori Heldannici, da quando i Cavalieri Heldannici vi hanno preso il potere – e cercato di consolidare contatti e legami commerciali col resto delle nazioni del Mondo Conosciuto e del Norwold. Sebbene l'amicizia con l'Impero Thyatiano si sia ormai allentata per via del ricambio dinastico avvenuto sul trono imperiale, i due paesi mantengono relazioni cordiali. Le occasionali scorrerie degli umanoidi dei monti Mengul non hanno mai rappresentato una minaccia durante il re-



gno di Gylharen, e non sembra che i Denagothiani o il culto di Idris siano in procinto di scatenare una nuova invasione del Genalleth o del Geffronell. Nonostante ciò, inquietanti voci provengono dall'altopiano, raccontando che il Signore delle Ombre regna ancora alcune remote regioni di esso...

Distribuzione della popolazione

Il reame di Wendar fa parte del Mondo Conosciuto quasi soltanto di nome, tagliato fuori com'è dai paesi confinanti dalle barriere naturali della Catena Wendariana, dei monti Mengul e dell'Altopiano di Adri Varma. Di fatto esso è costituito da una enorme vallata compresa fra queste alture e montagne, una grande pianura cosparsa di antichi boschi che ospitano alberi secolari.

Retto da quasi un secolo da Gylharen, il suo monarca elfico, e tenuto assieme dai poteri della *Stella Elfica*, il Wendar è uno fra i paesi del mondo dove gli umani e gli elfi si sono integrati meglio. Sebbene vi restino alcune zone di dominio "specifico" di una delle due razze – come certi tratti delle pianure o delle montagne in mano agli umani, o come le foreste più fitte, dominate dagli elfi – nella maggior parte delle regioni del regno si possono trovare le due razze che vivono in armonia nello stesso ambiente. Questo – e la presenza dei mezzelfi, che ha del miracoloso – ha contribuito a rendere al mondo l'immagine del Wendar come paese principe dell'integrazione e della collaborazione fra umani ed elfi.

Sebbene l'autorità di Gylharen si eserciti su tutto il paese, diverse istituzioni della vecchia Lega Wendariana restano ancora in vigore, e le autonomie locali sono tenacemente conservate sia dagli umani che dagli elfi, in particolare quelli alti. In effetti il potere assoluto del monarca risulta fortemente dipendente dalle decisioni dell'assemblea dei capoclan elfi e dei signorotti umani, che viene convocata dal sovrano per risolvere le questioni più importanti o di rilevanza nazionale. Gylharen ha tentato di aumentare la propria autorità all'interno di questa assemblea promuovendo la concessione feudale di terre a suoi favoriti e uomini di fiducia, che hanno generato un tessuto di piccole baronie e potentati fedeli al re soprattutto nelle zone di confine e nel nord. Come si è detto, il Wendar è una specie di unica, vasta pianura. Il suo clima è assai freddo, ma decisamente più secco di quello, ad

esempio, del Glantri, poiché le nuvole cariche di pioggia ed i venti sono spesso bloccati dalle vaste barriere naturali che avvolgono il reame. Per questo la terra, sebbene molto abbondante, presenta meno attrattive per i pionieri, e talvolta è necessario scavare addirittura dei pozzi per far giungere l'acqua in certe zone più secche di queste pianure. La grande quantità di falde acquifere e fiumi sotterranei, tuttavia, alimenta efficacemente le grandi foreste che coprono quasi la metà del territorio wendariano. Questo spiega perché le pur vaste ed ospitali pianure wendariane siano poco insediate (5 ab./kmq), soprattutto a confronto dei boschi (1,5 ab./kmq), dove abita la maggior parte della popolazione elfica; le colline (0,7-1,4 ab./kmq) e le montagne (0,4 ab./kmq) presentano densità normali per queste latitudini, mentre le foreste più fitte sono abitate solo da pochi elfi (0,5 ab./kmq).

Centri urbani:

Comunità note: Aebryn Lwynn* (550 ab.), Aelythnar* (100 ab.), Ammalaneth* (700 ab.), Brethiliath* (350 ab.), Cancelli dei Falchi* (200 ab.), Dalvarhofn* (1.100 ab.), Duncansby* (350 ab.), Elthanamir* (330 ab.), Genalldhon* (600 ab.), Hvollsvatn* (1.200 ab.), Kevar* (1.800 ab.), Laurianta* (1.400 ab.), Murodiquercia* (7.000 ab.), Palazzo di Blynflare* (280 ab.), Portalignea* (4.500 ab.), Rocca di Guardiasicura* (500 ab.), Rocca di Gylharen* (250 ab.), Sbocciaurora-Wyrdal* (370 ab.), Shal Anassyr* (200 ab.), Stagnombroso* (140 ab.), Sylvair* (6.500 ab.), Torre del Crepuscolo* (300 ab.), Torre di Lorian* (150 ab.), Umarne* (2.100 ab.), Wendar* (25.000 ab.), Yngvarsvall* (2.200 ab.).

Gli insediamenti urbani sono scarsi nel Wendar, e separati da grandi distanze; nel complesso, la proporzione di abitanti urbani è molto bassa (7,6%), e la maggior parte degli abitanti vive in piccoli villaggi e comunità fortificate.

Abitanti:

Umani: Gli umani sono la razza più numerosa del Wendar (344.560 ab.), sebbene non quella dominante dal punto di vista politico e culturale – un primato che spetta agli elfi. Essi vivono perlopiù nelle pianure che si estendono fra i confini delle grandi foreste, ma nei boschi più radi è facile trovare comunità in cui umani ed elfi convivono fianco a fianco.

La stragrande maggioranza degli umani è

di stirpe wendariana (87,5%), un'etnia nata dalla fusione dei primi Neathar che si stabilirono qui nel 2000 PI e degli Antaliani arrivati successivamente nel 1000 PI; sono un popolo pacifico, amico degli elfi e della natura, ma anche geloso della propria autonomia e campanilista.

Una minoranza importante della popolazione, soprattutto nel nord del paese, appartiene all'etnia dei barbari del Grande Selvaggio Nord (9%); stanziatisi qui nel corso dei secoli, essi si sono ormai integrati nella cultura wendariana ed hanno abbandonato le peggiori usanze barbariche, sebbene mantengano ancora alcune delle loro antiche tradizioni.

Minoranze più piccole sono formate anche da Heldannesi (2%), ritornati nel Wendar soprattutto nell'ultimo mezzo secolo, dopo la conquista della loro patria da parte dei Cavalieri Heldannici; da Denagothiani ed Essuriani (1%), scesi nel Wendar nei secoli di convivenza pacifica fra questi paesi o fuggite dal giogo di Landryn Teriak e all'anarchia seguita alla sua sconfitta; e infine umani provenienti dal Glantri (0,5%), eredi di alcune casate nobiliari, soprattutto di stirpe thyatiana, e arrivati qui un secolo e mezzo fa, quando la Repubblica di Glantri emise la legge nota come "Luce di Rad" (859 DI), che risevava la nobiltà ai maghi e costringeva i dissenzienti all'esilio.

Elfi: Gli elfi sono la razza dominante del Wendar (239.960 ab.), non tanto demograficamente, quanto dal punto di vista politico e culturale. L'esistenza stessa del culto dei Korrigan, praticato anche dagli umani, ed il fatto che il paese si sia unito grazie ad un monarca elfico ed al suo artefatto elfico ne sono chiare testimonianze. Gli elfi abitano soprattutto i boschi e le zone silvestri, ed alcuni clan più attaccati al loro stile di vita tradizionale preferiscono risiedere lontano da tutti, nelle foreste più fitte. Tutti indistintamente godono della fiducia e dell'amicizia dei centauri, delle fate e delle altre razze dei boschi.

La quasi totalità degli elfi appartiene alle stirpi elfiche che colonizzarono in epoca antichissima questa vallata, fuggendo dalle conseguenze della Grande Pioggia di Fuoco: si tratta degli elfi silvani (60%) giunti qui dopo la catastrofe del 1700 PI e divenuti nel corso dei millenni la razza elfica più numerosa; e degli elfi alti (25%), ultimi discendenti di questa antica razza elfica risalente ai tempi di Blackmoor, primi coloni del Wendar. Una parte rilevante della popolazione elfica (come Gylharen stesso) è

costituita da elfi chiari di sangue misto, risultante di unioni fra le due stirpi elfiche avvenute nel corso dei millenni (15%). Mentre gli elfi silvani si trovano in maggior numero nelle regioni abitate dagli umani e risultano bene integrati con essi, gli elfi alti continuano a preferire la riservatezza e l'isolazionismo proprio della loro stirpe, abitando le foreste più fitte e solo quando è necessario interagendo con gli umani. Il numero degli elfi alti è scemato nel corso dei millenni, soprattutto a causa dell'emigrazione di molti clan sull'Altopiano Denagothiano.

Mezzelfi: Il Wendar è unico nel suo genere anche per il fatto che le unioni fra umani ed elfi avvenute in questo paese non sono risultate sterili come è accaduto altrove; di fatto, il Wendar è l'unico paese del Mondo Conosciuto dove si trovano mezzelfi in numero rilevante (75.850 ab.) – i saggi speculano che ciò sia potuto accadere grazie al volere dei Korrigan ed all'influenza della *Stella Elfica* su tutto il territorio. Questi individui sono quasi esclusivamente il frutto di unioni fra umani ed elfi silvani, e rappresentano la forza maggiormente favorevole all'integrazione fra umani ed elfi nel paese. Essi vivono sparsi un po' in tutto il territorio; al contrario di molti mezzosangue, che si trovano a vivere come rinnegati nelle

culture ciascuna delle quali li rappresenta per metà, i mezzelfi del Wendar sono onorati e rispettati dagli umani, e benvenuti dagli elfi silvani (gli elfi alti tendono invece a considerarli invece individui dal sangue impoverito).

Centauri: Il Wendar è una delle patrie dei centauri (7.500 ab.) del Mondo Conosciuto, con i suoi boschi e le sue vaste pianure dove gli insediamenti dei centauri prosperano o le loro mandrie nomadi errano indisturbate.

Lupin: Un gran numero di lupin dimora nel Wendar, proveniente soprattutto dalle regioni dell'ovest e dal resto del Mondo Conosciuto e del Norwold (6.520 ab.); in genere vivono come nomadi, spostandosi in piccoli gruppi attraverso le vaste pianure wendariene, e solo di rado e di passaggio si incontrano nei centri urbani. Le specie più numerose sono gli Snoutzer Gnomici (30,4%) ed i Borzoi Nova-Svogani (24,9%), abituati alla vita nelle grandi pianure e foreste del nord; seguono i Meticci (14,6%), i Pastori di Heldann (12,7%) e gli Stirpevolpina (8,7%); piccole minoranze di Gran Beagle (4%), Testapelosa (3,2%) e Stirpelupina (1,5%) sono anch'esse rappresentate nel Wendar.

Gnomi: La regione del Kevareth ospita molte piccole comunità di gnomi della terra (5.500 ab.). Molti di questi gnomi discendono dai loro antichi antenati, giunti in questa regione mille e cinquecento anni fa; essi fondarono nella Catena Wendariana e nelle regioni circostanti alcune grandi città (la più famosa delle quali fu le Cascate di Torkyn), che in seguito furono tuttavia abbandonate. Altri discendono invece da esuli fuggiti dalle Terre Alte durante le persecuzioni contro i nani o dalle grinfie di qualche folle stregone glantriano. Sebbene una parte di questi gnomi viva nello stile dei propri antenati, alcuni di loro hanno abbracciato lo stile di vita silvestre degli elfi e sono chiamati "gnomi delle foreste" (20%).

Bugbear: I bugbear sono gli unici goblinoidi presenti nel Wendar; sono comunque piuttosto numerosi (3.500 ab.), ed appartengono alla specie dei bugbear volgari. Divisi in tribù di 50-200 individui, vivono nelle regioni meridionali ed orientali di confine, dove la popolazione è più rada, ma i loro gruppi guerrieri si spingono talvolta al saccheggio delle zone civilizzate.

Fate: Con le sue ampie e primordiali foreste e la sua vasta popolazione di creature dei boschi ed elfi, il Wendar è l'ambiente ideale per le razze fatate (3.000 ab.), com-

prendenti varie specie quali sidhe, brownie, spiritelli, pixie, leprecauni, pooka e draghetti dei boschi. Queste creature, fra i ranghi delle quali si celano alcuni esseri di grande potere, sono strettamente legate agli elfi e desiderose come loro di difendere il loro paradiso silvestre – ma sono schive e burlone nei confronti degli umani. Vivono perlopiù nelle grandi e fitte foreste del paese, ma spesso viaggiano anche nelle zone abitate sotto false sembianze.

Faerie: L'impero aereo di questi piccoli umanoidi (2.500 ab.) mantiene una postazione nelle pendici montane meridionali del Wendar e qualche enclave nelle zone boschive più elevate; i faerie sono buoni amici sia degli elfi che delle fate e delle altre creature dei boschi, ma tendono a disinteressarsi dei problemi del mondo di sotto.

Sasquatch: Questi tranquilli umanoidi vivono nelle zone selvagge, ma non sono numerosissimi (1.500 ab.), in genere divisi in piccoli gruppi familiari di 3-5 individui; preferiscono stare lontani dagli umani e dalla civiltà, e solo raramente hanno contatti con le razze fatate e con le comunità più isolate degli elfi.

Driadi: Driadi ed amadriadi popolano le foreste ancestrali del Wendar in quantità (1.500 ab.); la maggior parte di esse non si muove mai dalle foreste, dove sta in buone relazioni con gli elfi e con le fate, ma alcune driadi più avventurose vanno talvolta in cerca di fortuna nelle terre civilizzate.

Faenare: Questi raminghi umanoidi dall'aspetto simile agli uccelli (1.000 ab.) vivono sulle pendici della Catena Wendariana che danno in territorio wendariano; sono buoni vicini delle razze fatate e degli elfi, ma preferiscono essere lasciati in pace nelle loro tane montane.

Nani: Un esiguo numero di nani (1.000 ab.) vive sparso fra i villaggi e le comunità minerarie nelle pendici della Catena Wendariana; questi nani sono discendenti dei profughi scampati alle persecuzioni che due secoli fa si scatenarono contro la loro razza nelle Terre Alte. Essi sono considerati burberi ed asociali dalla popolazione wendariana, che li apprezza solo per i loro talenti di minatori.

Fauni: Dove ci sono elfi e creature dei boschi di sesso femminile, è facile trovare anche i fauni (950 ab.), che necessitano della loro compagnia per divertirsi e riprodursi; questi esseri abitano soprattutto nei boschi, ma se ne incontrano anche ai confini di essi.

Ogre: Una delle poche minacce interne del



Wendar, le bande di ogre bianchi (750 ab.), ognuna delle quali conta 5-20 individui, abitano le regioni vicine alle pendici dei monti Mengul. Alcune riescono ad insediarsi in zone poco pattugliate, da dove terrorizzano i villaggi.

Troll: Questi feroci esseri (550 ab.) abitano soprattutto le pendici boschive della Catena Wendariana e le regioni spopolate; vivono in piccoli clan di 3-5 individui ciascuno, ed appartengono tutti alla specie dei troll delle radici.

Licantropi: I licantropi sono alcune fra le creature più temute nel Wendar, in considerazione del fatto che il morbo che essi trasmettono risulta mortale per i semi-umani. Il loro numero relativamente ridotto (300 ab.) è costituito soprattutto da cinghiali mannari, lupi mannari ed orsi mannari; le prime due specie sono perseguitate con tenacia, mentre la terza è tollerata in ragione della sua relativa benevolenza.

Halfling: Una piccola comunità di halfling (500 ab.), in parte sfuggita alle persecuzioni subite nel Glantri nel secolo scorso, si è stabilita nei dintorni di Sbocciaurora-Wyrdal, dove convive coi nani locali.

Hsiao: Queste strane creature (250 ab.) sono i saggi delle foreste, amate e riverite da tutte le razze silvane e dagli elfi per i loro poteri e la loro sapienza. Abitano in piccoli clan oppure solitari le più fitte foreste del Wendar, dove talvolta vengono visitati da chi cerca consiglio quali veri e propri oracoli.

Gremlin: Questi piccoli e fastidiosi umanoidi (200 ab.) sono fortunatamente pochi e si annidano probabilmente nelle foreste più fitte; sebbene la loro filosofia del disordine risulti talvolta piacevole per alcune fate ed altri esseri burloni, più spesso le conseguenze delle loro azioni sono nefaste, e perciò non sono assolutamente visti di buon occhio dai Wendariani.

Uomini-albero: Questi antichi esseri abitano le più vecchie foreste del Wendar, signori quasi incontrastati dei boschi e veri guardiani della natura incontaminata. Sono relativamente pochi (200 ab.), ma in numero sufficiente da scoraggiare quasi ovunque ogni azione turbatrice dell'ordine naturale.

Chevalle: Questi benevoli difensori della natura (100 ab.) errano per le pianure e le foreste del Wendar, intrattenendo buoni rapporti con gli elfi e con le razze silvestri.

Fauna e razze minori

Animali: Le vaste pianure del Wendar sono

percorse da mandrie di alci e cavalli, talvolta selvagge, altre volte addomesticate dagli abitanti dei villaggi e delle cittadine. Nelle foreste prosperano cinghiali, cervi ed orsi. Le zone meno popolate sono invece percorse spesso dai lupi, che in certi casi non si fanno scrupoli ad attaccare i passanti fino al limitare dei villaggi. Nelle zone più rocciose e montane abitano i puma, mentre ovunque si possono trovare diverse specie di serpenti, alcuni velenosi. Più pericolose sono invece creature come le donnole giganti ed i furetti giganti, che talvolta vengono addomesticate dalle razze dei boschi, ma in genere sono temute dagli abitanti. Frequenti nelle zone più raminghe sono anche gli scimmioni bianchi, spesso scambiati per le più aggressive scimmie delle nevi.

Bestie magiche: Le foreste ospitano diversi pericolosi orsigufi, mentre nelle zone più umide e paludose abitano gli uccelli stigei. Ammirati e riveriti, nelle foreste più frequentate dalle fate errano alcuni unicorni.

Draghi: Il lontano ed antico reame di Wendar ospita diversi esemplari delle razze draconiche: draghi di cristallo abitano le pendici dei monti Mengul, draghi verdi e di giada alcune delle foreste più fitte. Un gruppo non esiguo di draghi d'oro abita sparso per il paese, viaggiando spesso fra gli umani sotto mentite spoglie, mentre ai confini settentrionali si reputa che abbia la tana un antico drago d'ambra. In molte zone del paese, infine, nidificano le viverne.

Folletti: Oltre alle razze fatate descritte sopra, anche un piccolo numero di actaeon risiede nelle foreste del Wendar, pronto a difendere questi luoghi di bellezza naturale da ogni potenziale aggressore.

Parassiti: I centopiedi giganti sono una presenza nefasta nelle pianure, dove talvolta rovinano i raccolti; ben più pericolose sono le grosse lumache giganti, che fortunatamente si trovano solo nelle zone selvagge.

Umanoidi mostruosi: Molti gruppi di scimmie delle nevi popolano le pendici della Catena Wendariana e dei monti Mengul; sono aggressive e non esitano a scendere verso le valli quando la neve dell'inverno imbianca la regione.

Fonti canoniche

Dragonlord Trilogy: La serie di tre romanzi di Thorarinn Gunnarsson, sebbene non tratti in modo particolare del Wendar, introduce il villaggio di Stagnombroso nei Boschi Volpini, patria dell'eroe Thelvyn Occhidivolpe e probabilmente di altri dra-

ghi d'oro.

Dragon Magazine #189 – The Known World Grimoire: Chiarisce quali clan altheimesi emigrano in Wendar durante il periodo di "Wrath of the Immortals".

Dragon Magazine #199 – Ready, Aim, Fire!: Prospetta la possibilità di introdurre le armi da fuoco nel Mondo Conosciuto ed anche in Wendar.

Dragon Magazine #237 – Campaign Classics: Lupins of the Mystara Setting: Descrive i lupin e le loro varie sottorazze, alcune delle quali sono presenti anche in Wendar.

GAZ3 – The Principalities of Glantri: Descrive le relazioni fra il Wendar ed i principati. **Josbuan's Almanac and Book of Facts:** Contiene una sommaria descrizione del Wendar ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG wendariani alla data del 1013 DI.

Karameikos – Kingdom of Adventure boxed set: Contiene una breve descrizione del Wendar ed aggiorna le relazioni fra questo reame ed il Karameikos al 1013 DI.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria del Wendar ed dei suoi PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

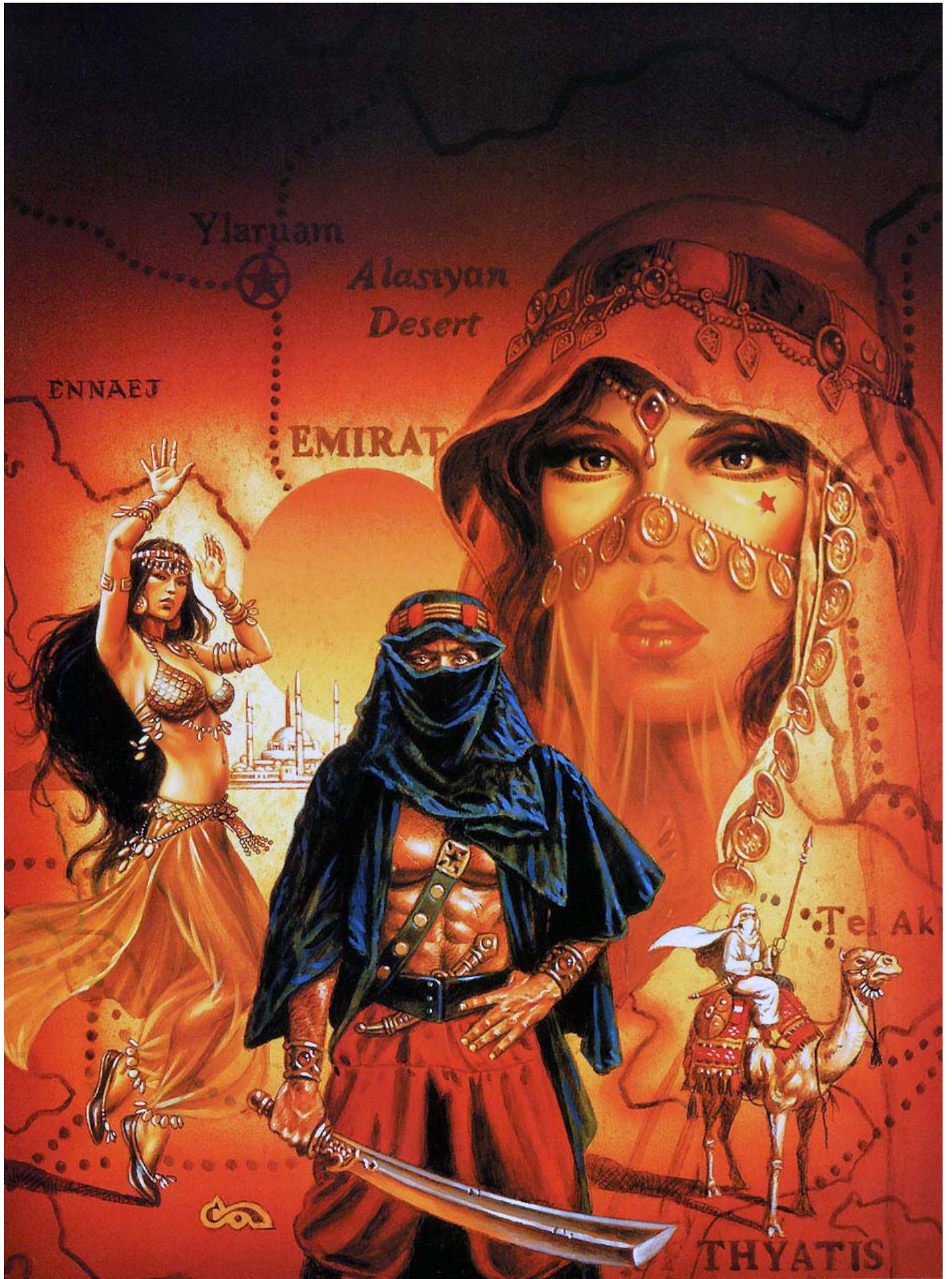
Poor Wizard's Almanac and Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria del Wendar e dei suoi PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac and Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria del Wendar e dei suoi PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

TM1 – Trail Maps: The Western Countries: Contiene informazioni varie sul Wendar (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

TM2 – Trail Maps: The Eastern Countries: Contiene informazioni varie sul Wendar (politica, demografia, malattie, università). **Wrath of the Immortals boxed set:** Descrive gli Immortali adorati anche in Wendar e gli eventi del 1004-1009 DI.

X11 – Saga of the Shadow Lord: Si tratta della fonte primaria a cui attingere le informazioni sul Wendar, compresa una sua sommaria descrizione e dettagli vari sulla storia del paese e delle sue relazioni con l'Essuria e col Denagoth. L'avventura, ambientata qualche anno prima dell'ascesa di Gylharen a sovrano del paese, include alcuni PG pregenerati ai quali, al termine dell'avventura, vengono assegnati feudi nel Wendar settentrionale.



Ylaruam

Superficie: 140.491 kmq (come la Siria odierna, senza la regione di Damasco).

Popolazione: 299.310 ab. (92,1% umani, 1,4% lupin, 1,3% orchi, 1% goblin, 1% nani, 3,2% altri).

Densità: 2,1 ab./kmq.

CENNI storici

Le leggende relative alla preistoria di questa regione riferiscono che una grande razza di lucertoloidi abitava un tempo l'attuale bacino desertico dell'Alasiya; queste creature erano capaci di invocare potenti incantesimi e costruirono una aliena civiltà in questa regione, sottomettendo le primitive bande di neanderthal che vivevano nei loro pressi. Per qualche ragione a tutt'oggi oscura (forse collegata con qualche catastrofe climatica) la civiltà dei lucertoloidi si estinse, millenni prima della Grande Pioggia di Fuoco, ma i temerari possono ancora esplorare le loro antichissime catacombe in alcuni cunicoli sotto le sabbie del deserto.

La storia passata più nota dell'Alasiya risale a molti millenni or sono; a quell'epoca l'Alasiya era popolata dai Nithiani, questa terra era una fertile vallata, attraversata dal grande fiume Nithia. Essa fu popolata inizialmente da umani di stirpe azcana, che erano emigrati progressivamente verso oriente attorno al 2500 PI, a partire dalle loro terre ancestrali (situate nelle attuali Terre degli Atruaghin); questi umani si erano insediati tanto nella regione a nord della catena dei Cruth e delle Cime Nere, quanto nella valle del Nithia. Nei decenni successivi, gruppi di questi azcani si sarebbero spinti anche più a nord, insediandosi nelle pianure costiere delle attuali Terre del Nord. Agli Azcani insediati nella valle del Nithia si aggiunsero attorno al 2000 PI numerosi gruppi di Neathar provenienti dal nord; dopo aver attraversato il Wendar e le Terre del Nord, la maggior parte di essi attraversò gli Hardanger, scendendo nelle terre azcane. Nel corso di pochi decenni, queste due popolazioni si sarebbero mescolate in modo sorprendentemente pacifico, dando vita ad una nuova etnia umana, i Nithiani. La civiltà nithiana, i cui albori vengono fatti risalire pressappoco al periodo 2000-1750 PI, si sviluppò enormemente nei secoli successivi, creando un vasto impero esteso dalla

Costa Selvaggia all'Isola dell'Alba, durato più di mille anni (1750-500 PI). L'Impero Nithiano fu una grande civiltà, avanzata nel campo della cultura, delle tecniche e della magia: la prima grande civiltà dopo la fine di Blackmoor. L'ascesa di questo potente stato si colloca a partire dal 1500 PI ed il suo apogeo assoluto verso il 1000 PI; gran parte dei paesi del Mondo Conosciuto meridionale sono stati dominati o influenzati in qualche modo dai Nithiani e distanti colonie nithiane furono fondate dall'Isola dell'Alba alla Costa Selvaggia. Si dice persino che furono i Nithiani ad invitare gli Alphatiani su Mystara ed a favorire il loro stanziamento nel continente alphatiano. Tuttavia lotte civili, catastrofi soprannaturali e l'intervento degli Immortali spazzarono via l'Impero Nithiano, ormai voltosi all'adorazione dell'Entropia (dal 700 PI), nel 500 PI. Il fiume Nithia si insabbiò, trasformando l'Alasiya nel deserto che è oggi. Quasi più nessuno oggi si ricorda dell'esistenza della civiltà nithiana – sebbene cumuli di rovine nithiane attendano di essere scoperte sotto le sabbie alasiyane e pochi, primitivi discendenti dei Nithiani popolino ancora gli altopiani settentrionali degli emirati.

Il popolo che attualmente domina gli emirati, gli Alasiyani, discende da una popolazione di ceppo neathar che abitava in tempi antichi le coste sud-occidentali dell'Isola dell'Alba (attuale Septentriona). Questo popolo venne a più riprese sottomesso dai Nithiani, e molti dei suoi membri vennero deportati nel territorio metropolitano dell'Impero Nithiano per servire come schiavi i loro padroni. La loro schiavitù fu molto lunga, e durante questo periodo essi si mescolarono gradualmente con le molte altre razze che i Nithiani avevano importato nella loro patria come schiavi – Tanagoro, Toralai, Makai, Antaliani, e così via. Questo confuso miscuglio di popoli fra i quali primeggiavano numericamente gli antenati degli Alasiyani attuali costituì per un millennio il ceto servile dell'impero, e fu scarsamente penetrato dalle pratiche entropiche della classe dirigente. Quando l'impero cadde per volere degli Immortali, questo popolo di schiavi fu risparmiato dalla distruzione; solo le loro memorie furono modifi-

cate. Inoltre, poiché sarebbe per loro stato impossibile sopravvivere nel deserto nel quale si stava trasformando il cuore dell'Impero Nithiano, gli Immortali contribuirono a modificare alcune delle loro usanze ed abitudini, permettendo loro di adattarsi alla vita nel deserto. Questo nuovo popolo, battezzatosi complessivamente "alasiyano", costituì una cultura nomade e visse perlopiù indisturbato per secoli.

Nel mezzo millennio che precedette la fondazione dell'Impero Thyatiano, diverse razze si stabilirono nell'Alasiya a fianco degli Alasiyani. A ridosso della caduta dell'Impero Nithiano, grandi orde umanoidi si riunirono sotto il comando della Regina Ubdala ed assalirono la Casa di Roccia (492 PI); sconfitte gravemente, le orde si sparsero ai quattro venti e molte di esse si riversarono naturalmente nel bacino alasiyano, ormai libero dalla presenza nithiana. Orde di gnoll, poco numerose, si stabilirono nel nord del paese, mentre gli altopiani meridionali videro l'arrivo di coboldi, goblin, bugbear, hobgoblin, orchi, ogre, troll e giganti. Infine, sparuti gruppi di gnomi, resti di clan scampati al massacro della loro razza da parte dei coboldi nelle caverne sotto i monti Hardanger, si stabilirono qua e là nelle comunità degli altopiani verso il 350 PI, vendendo i loro servizi come minatori e lavoratori della pietra. Nei secc. I PI-II DI ad essi si sarebbero aggiunti anche più numerosi gruppi di nani provenienti dalla Casa di Roccia.

In questo periodo giunsero in Alasiya anche gruppi di Traldar e Toralai definitivamente cacciati dal meridione dall'espansione kerendana; valicate le montagne, essi si spostarono nel bacino in via di desertificazione, dove un gruppo di questi esuli traldar scoprì una rigogliosa oasi e vi costruì una città, battezzata Cynidicea (490 PI). La città di Cynidicea si sarebbe felicemente espansa nel secolo e mezzo seguente, vivendo una grande epoca di splendore prima di essere disrutta dai barbari del deserto (315 PI).

Un'altra etnia umana raggiunse qualche secolo dopo il deserto: erano i Makistani (100 DI), un popolo di stirpe ethengariana cacciato dalle steppe nel corso di faide tribali scatenate da Yestai Khan. Essi, che al con-

trario dei propri simili praticavano anche l'agricoltura, si stabilirono nella più fertile Valle dell'Ust-Urt, dove vivono prevalentemente ancor oggi.

Nel 150 DI l'Impero Thyatiano cominciò a gettare il suo sguardo avido verso le terre alasiyane. Thyatis così estese il suo dominio nelle attuali regioni della Dythestenia e della Nicostenia, dove vennero fondate città, favorita la thyatianizzazione e stanziati guarnigioni. Anche il Regno di Darokin, grazie ad accordi con l'Impero di Thyatis contro le scorrerie dei nomadi alasiyani (circa 250 DI) mise piede nella valle dell'Ust-Urt e inaugurò una spartizione feudale della zona per la sua nobiltà; questa regione servì anche come ponte commerciale verso le colonie thyatiane in Alasiya, e restò in mano al Darokin fino al 412-17 DI, quando la guerra civile interna alla città di Selenica favorì l'alleanza del sovrano di quella città coi Makistani, che cacciarono via i feudatari darokiniani dalle loro steppe. Nel 250 DI, mentre le colonie thyatiane in Alasiya prosperavano e continuavano ad espandersi in altri territori, anche gli Alphatiani presero possesso della parte settentrionale della costa, espandendo presto il loro dominio verso l'altopiano settentrionale e respingendo i nomadi ostili verso i deserti centrali della regione. Il loro dominio si sarebbe stabilizzato attorno alle attuali regioni della Nithia e dell'Abbashan. I conquistatori imperiali portarono nell'Ylaruam la cultura urbana, fondando fiorenti città nelle fertili pianure costiere e favorendo il commercio e gli scambi. Tuttavia, la presenza dei due contendenti imperiali nella piccola regione alasiyana pose questa zona al centro delle guerre coloniali fra Thyatis e l'Alphatia. La pressione esercitata sui nomadi alasiyani dai dominatori imperiali spinse molte tribù ad emigrare verso ovest (250 DI circa). Numerosi Alasiyani si stanziarono nelle terre del Darokin, soprattutto nella regione di Selenica e nelle terre limitrofe; altri proseguirono ancora più ad ovest, giungendo nel Sind ed introducendovi il dromedario, i loro ottimi cavalli e nuove tecniche magiche. Qui, alcuni si stabilirono nelle città sindhi, altri fra gli Urduk ancora più ad ovest.

Gli scontri su larga scala fra Thyatis e l'Alphatia in Alasiya ebbero inizio solo verso il 500 DI, ma subirono una escalation nei secoli seguenti quando, fra alterne vicende, la quasi totalità del territorio alasiyano (esclusi i deserti più aridi) si trovò sotto il dominio dell'uno o dell'altro

impero. Con l'estendersi della guerra, i due imperi reclutarono l'alleanza di questa o quella tribù nomade, che metteva i suoi guerrieri al loro servizio nelle battaglie e nelle ricognizioni del deserto. Questo atteggiamento, oltre che a far sopportare agli indigeni buona parte del peso della guerra, acuì anche l'inimicizia fra le tribù, alcune delle quali militavano per Thyatis piuttosto che per Alphatia, o viceversa. Le guerre ebbero inoltre un effetto negativo sulla stabilità della regione, in quando i governi coloniali, costretti in una situazione di guerra quasi permanente, divennero sempre più oppressivi ed irrispettosi dei diritti degli Alasiyani, rendendosi invisibili ai nativi. Nel 728 DI, al culmine di una massiccia offensiva alphatiana che distrusse numerose colonie thyatiane in Alasiya, molti coloni thyatiani decisero di abbandonare la regione, seguendo le voci riguardanti la presenza di terre libere e ricche a nord del Darokin. Questi coloni in seguito (730 DI) acquistarono i diritti sulle Terre Alte meridionali dal Duca di Corunglain e sarebbero divenuti gli antenati di buona parte dei Glantiani moderni. La crescente insoddisfazione delle tribù alasiyane per la dominazione imperiale

venne incanalata dal condottiero profeta Sulemain al-Kalim, un giovane e religioso capo guerriero il quale, partendo dalla conquista del villaggio di Ylaruam (825 DI), lo rese la sede della sua tribù e cominciò ad unire i nomadi del deserto nella lotta contro gli imperi conquistatori. Divenuto presto il carismatico punto di riferimento di molte tribù nomadi, Al-Kalim ottenne l'alleanza dei Makistani e, con rapide ed efficaci campagne, conquistò i domini alphatiani e thyatiani (826-830 DI), liberando l'Alasiya dalla dominazione straniera. Fu in questi anni che egli promosse gli ideali dell'Eterna Verità, che si diffusero a macchia d'olio fra gli Alasiyani, i quali avevano contemporaneamente trovato un forte capo e qualcosa di proprio in cui credere fermamente, capace di unirli. Un numero rilevante di coloni thyatiani e, soprattutto, alphatiani, cacciati i governi coloniali dall'Alasiya, fece ritorno in patria o emigrò verso ovest (molti Thyatiani si stabilirono nel Darokin in questo periodo); altri rimasero, e si integrarono nella nuova società che si veniva creando.

Al termine di queste rapide campagne, al-Kalim divenne il padrone assoluto dell'Alasiya. Egli, dopo aver siglato trattati con Thyatis e l'Alphatia che ponevano fine alle ostilità ed alle pretese di questi imperi sull'Alasiya, indisse la Convocazione delle Tribù (831 DI). Palesando i propri ideali (come il Sogno del Giardino nel Deserto) e manovrando da abile politico i principali



capitribù, Sulemain al-Kalim venne proclamato sultano di Ylaruam. Egli, con l'aiuto degli esperti più saggi delle tribù, mise a punto gli emirati come forma di organizzazione politica del suo popolo e, pur incontrando qualche resistenza da parte degli elementi più tradizionalisti, riuscì a far passare le istanze del necessario ammodernamento tecnico e culturale della neonata nazione. Tutti gli sceicchi ed i capitribù giurarono fedeltà ad al-Kalim ed ai suoi ideali: così nacquero le Tribù Confederate degli Emirati di Ylaruam. Ylaruam venne eletta a sede del sultano e trasformata in una grande città ed in un centro della scienza e delle culture.

Pochi anni dopo (835 DI), al-Kalim rimise il governo degli emirati in mano ad un'assemblea di capitribù da lui scelti, e si recò in un lungo pellegrinaggio presso gli Immortali; al suo ritorno, egli diffuse il *Nahmeh* (forse scritto verso l'855 DI), un resoconto allegorico delle sue gesta – che divenne il testo sacro di riferimento per i seguaci dell'Eterna Verità –, fondò l'Università Eterna a Ylaruam ed istituì il Consiglio dei Precettori (858 DI), l'assemblea di saggi che doveva consigliare il sultano. Nell'860 DI Al-Kalim si ritirò dalla vita pubblica e passò il resto della sua vita in meditazione e contemplazione, morendo verso il 900 DI (in verità la sua vita continuò ed egli perseguì la ricerca dell'Immortalità).

Due fazioni si contesero politicamente il dominio degli emirati dopo l'uscita di scena del profeta: i Precettori, una fazione più tollerante e moderna, legata al principio dell'accesso meritocratico alle cariche pubbliche ed al trono; ed i Parenti, una fazione più tradizionalista e guerrafondaia, che assegna maggiore importanza alla vicinanza in linea di sangue al profeta per stabilire l'accesso al sultanato. I Precettori hanno più o meno controllato il trono nell'ultimo secolo, ed i sultani successori di Al-Kalim sono stati tutti esponenti di questa fazione. Nell'ultimo secolo e mezzo la popolazione dell'Ylaruam è cresciuta sensibilmente, in ragione delle nuove tecniche agricole e di irrigazione che i seguaci dell'Eterna Verità hanno cercato di mettere in pratica. Inoltre, grazie all'efficienza del governo centrale, le faide tribali sono diminuite, dando inizio ad una fase di prosperità. Le energie degli Ylari si sono maggiormente dirette verso il potenziamento delle infrastrutture e la crescita interna, ma vi è stata qualche puntata espansionistica, diretta contro i Thyatiani, ai quali fu strappata per un po'

di tempo la penisola di Tel Akbir (883-899 DI). Nel 915 DI, in seguito alla conquista thyatiana della Costa Selvaggia, un gruppo di pionieri alasiyani si è diretto verso quella lontana regione, dove ha costituito il dominio di Aranjuez.

Oggi, l'Ylaruam è un paese fiero del proprio passato guerriero, fiducioso nel destino affidatogli da Al-Kalim e continuamente al lavoro per aumentare la quantità e la produttività delle terre ylari, affinché la grande visione del Sogno del Giardino nel Deserto diventi realtà.

Distribuzione della popolazione

L'Ylaruam è costituito da sei emirati, ognuno dei quali è governato da un emiro che presta fedeltà all'emiro di Alasiya, che è anche il sultano di tutta la nazione; nel prospetto seguente, sono elencate la superficie, la popolazione (è stata considerata soltanto quella umana, lupin, nanica e gnomica) e la densità di ciascun emirato:

Abbashan: superficie 11.803 kmq; 48.300 ab.; densità 4,1 ab./kmq.

Alasiya: superficie 70.035 kmq; 78.120 ab.; densità 1,1 ab./kmq.

Dythestenia: superficie 10.875 kmq; 13.560 ab.; densità 1,2 ab./kmq.

Makistan: superficie 16.675 kmq; 31.530 ab.; densità 1,9 ab./kmq.

Nicostenia: superficie 10.107 kmq; 65.150 ab.; densità 6,5 ab./kmq.

Nithia: superficie 20.996 kmq; 48.280 ab.; densità 2,3 ab./kmq.

Gli umani sono la razza dominante degli emirati di Ylaruam, divisi negli svariati gruppi etnici che hanno abitato questa regione nei secoli. Una parte consistente della popolazione umana (35%) conduce un tipo di vita nomade, errando da una regione all'altra degli emirati in cerca di risorse e sostentamento per sé e le proprie mandrie.

La densità della popolazione varia a seconda del territorio che si attraversa: le pianure costiere e le oasi sono le aree più densamente abitate (12-27 ab./kmq), seguite dalle steppe dell'Ust-Urt (4-8 ab./kmq) e dalle zone insediate degli altopiani (2-4 ab./kmq) – costituite dalle zone lungo le piste carovaniere. Gli altri territori sono perlopiù disabitati, o attraversati di quando in quando dalle tribù nomadi, e la densità è molto scarsa: si va dalle zone remote degli altopiani (meno di 2 ab./kmq) ai deserti completamente disabitati (meno di 1 ab./kmq).

Le zone selvagge o poco abitate degli emirati sono afflitte dalle scorrerie di nu-

merose ed agguerrite bande e tribù di predoni orchi, goblinoidi e giganti. In particolare, tutta la zona ai piedi degli Altan Tepes, nel meridione, è teatro di una guerriglia continua, che ha luogo fra le singole tribù di goblinoidi, orchi e giganti, e fra queste e gli umani. La scarsa collaborazione dei governi ylariano e thyatiano ha fatto sì che questo problema si aggravasse col passare degli anni, a detrimento soprattutto della popolazione della Dythestenia.

Centri urbani:

Comunità note¹: Abbashan (4.300 ab.), Anram (1.500 ab.), Cinsa-men-noo (1.100 ab.), Ctesiphon (1.000 ab.), Cubia (1.000 ab.), Dar el-Tamyia* (250 ab.), Deraan (1.100 ab.), Fabia (2.500 ab.), Hedjazi (1.200 ab.), Jaboor (2.000 ab.), Kirkuk (400 ab.), Kuznetz (1.050 ab.), Parsa (2.000 ab.), Sulba (1.000 ab.), Surra-man-raa (2.000 ab.), Tameronikas (4.000 ab.), Tel al Kebir (1.900 ab.), Uruk (1.500 ab.), Warqa (1.500 ab.), Ylaruam (20.000 ab.).

¹ I nomi di molti altri villaggi (ben 52) sono noti dal GAZ2, ma la loro popolazione non è nota. Per evitare di presentare un elenco eccessivamente lungo ed arbitrario, essi non sono riportati qui sopra.

Gli emirati non contengono grandi città paragonabili a quelle degli altri paesi del meridione; la popolazione urbana (12,4%) è concentrata perlopiù nelle grandi oasi che segnano il panorama desertico degli emirati, e nella lunga striscia delle pianure costiere.

Abitanti:

Umani: Come si è detto, gli umani costituiscono la maggioranza della popolazione ylari (275.600 ab.). Una buona parte di essi conduce vita nomade per i deserti, gli altopiani e le oasi degli emirati, allevando cavalli, capre ed altri animali. Il resto abita nelle città o coltiva la terra.

Gli umani dell'Ylaruam sono suddivisi in più gruppi etnici. Il più numeroso di tutti è quello degli Alasiyani (72%), il popolo di Al-Kalim, dominante negli emirati e sparso un po' ovunque; le tribù nomadi appartengono perlopiù a questa etnia, che fa della fede nell'Eterna Verità, dell'onore e delle virtù guerriere i suoi valori principali. Seguono i Makistani (13%), un popolo di stirpe ethengariana che abita la Valle dell'Ust-Urt, che ha abbandonato la maggior parte delle usanze della sua gente d'origine per abbracciare la via del deserto. I Thyatiani (10%) e gli Alphatiani (2,5%) sono i discendenti dei coloni dei due imperi che decise-

ro di restare in Ylaruam quando Al-Kalim conquistò questa terra. I primi sono localizzati perlopiù negli emirati di Nicostenia e Dythestia, e fra di essi è possibile trovare sia Thyatiani puri (80%), sia pochi Biazani (20%) che non abbandonarono l'Alasiya per il Darokin, le Terre Alte o la madrepatria all'inizio dell'VIII sec. DI; gli Alphiatiani abitano soprattutto negli emirati di Nithia ed Abbashan. Infine, una piccola parte della popolazione (2,5%) è di stirpe nithiana; questa misterosa gente abita le zone più remote dell'emirato di Nithia, dove ancora permangono antiche usanze dei loro antenati e si praticano culti segreti votati a ripristinare il loro dominio sull'Ylaruam, sono considerati gente blasfema e pericolosa, e vengono evitati da tutti.

Lupin: Un piccolo numero di lupin (4.040 ab.) abita l'Ylaruam, perlopiù nelle zone meno abitate. Primeggiano fra questi lupin i membri di due razze entrambe native di questa regione desertica: la prima è quella dei Fennec Combattenti (46,4%), devoti seguaci di Al-Kalim e rispettati in tutti gli emirati (si dice che la presenza di uno di essi porti fortuna); la seconda è quella dei Nithiani Randagi (33,4%), riservati seguaci di Pflarr che cercano disperatamente di recuperare la purezza dei loro cugini Hutaakani. Altre specie di lupin sono presenti in minoranza: i Meticci (8,8%), i Testapelosa (5,2%), i Banditi Scavatori (3,7%) ed i Gran Beagle (2,5%).

Orchi: Gli orchi comuni sono i più numerosi (4.000 ab.) fra i non-umani che abitano la regione degli Altan Tepes al confine con l'Impero Thyatiano. Divisi in tribù di 100-300 individui, sono bellicosi e sempre pronti ad effettuare scorrerie contro le vie carovaniere della Dythestia. Molte tribù sono asservite ai clan di giganti delle colline che abitano anch'essi questa regione.

Goblin: I goblin comuni appresentano un'altra grossa componente non-umana del meridione (3.000 ab.), abitano anch'essi le pendici degli Altan Tepes. Vivono in tribù di 100-500 individui, spesso alleati con gli altri goblinoidi.

Nani: Un piccolo numero di nani (3.000 ab.), perlopiù immigrati dalla Casa di Rocca, abitano le terre yleri; sono stanziati quasi esclusivamente nei centri abitati dell'emirato di Makistan e degli altopiani settentrionale e meridionale, dove mettono a frutto le loro abilità di ingegneri, costruttori e artigiani.

Gnomi: Pochi gnomi (2.300 ab.) vivono nei quartieri stranieri dei centri abitati degli emirati, guadagnandosi da vivere come ar-

tigiani ed in competizione coi loro cugini nani.

Coboldi: Diverse tribù di coboldi delle montagne (2.000 ab.) di 100-400 individui ciascuna, abitano i complessi di caverne ai piedi degli Altan Tepes; disprezzati e vessati dalle altre tribù di goblinoidi e orchi, effettuano perlopiù scorrerie notturne contro i loro avversari, nascondendosi di nuovo nelle loro tane il prima possibile.

Gnoll: Diverse tribù di gnoll ilari (1.500 ab.), ognuna delle quali conta 50-200 individui, abitano gli altopiani nord-occidentali dell'Ylaruam, a nord-est della Valle dell'Ust-Urt; si tratta di lontani discendenti degli gnoll della Luna Nera, creati dai Nithiani attorno al 1050 PI. Questa tribù, nei secoli seguenti, è progressivamente emigrata nello Gnollistan Meridionale (nelle Terre Brulle); tuttavia, gli gnoll yleri mantengono ancora contatti con quelli dello Gnollistan, tanto che di quando in quando le orde di gnoll viaggiano da un posto all'altro per combattersi o allearsi. Ad esempio, l'attuale pasha dello Gnollistan, Nizam, prima di divenire tale è stato un potente e feroce capo gnoll delle tribù che abitano l'Ylaruam.

Hobgoblin: Anche gli hobgoblin (1.000 ab.), divisi in tribù di 50-200 individui, abitano le zone degli altopiani alle pendici degli Altan Tepes; spesso collaborano con le altre tribù di goblinoidi o le dominano.

Bugbear: Pochi bugbear volgari (800 ab.), divisi in bande di 20-50 individui, vivono alle pendici degli Altan Tepes; in genere servono come mercenari gli altri goblinoidi.

Giganti: Molte bande di giganti abitano l'Ylaruam meridionale (700 ab.). I giganti delle colline (57,1%) rappresentano uno dei pericoli principali degli altopiani meridionali; sono divisi in piccole tribù di 30-40 membri, ma spesso comandano anche vaste orde di orchi, che impiegano in devastanti scorrerie contro la Dythestia e le vie carovaniere che li attraversano. I giganti delle rocce (42,9%) costituiscono un'altra presenza importante, anche se meno numerosa, delle pendici degli Altan Tepes. Sono divisi in tribù di 30-40 individui o in bande familiari anche più piccole (5-10 membri). Alcuni gruppi sono pacifici e solitari, e cercano di difendersi come meglio possono dagli altri goblinoidi che abitano questa regione o dalle rappresaglie degli umani; altri gruppi sono invece aggressivi al pari dei giganti delle colline, e non esitano ad attaccare gli insediamenti ed a guerreggiare contro le altre tribù.

Troll: I troll (500 ab.) – appartenenti alla

specie dei troll delle radici – vivono alle pendici degli Altan Tepes, in piccoli gruppi familiari (in genere 2-5 membri ciascuno); spesso si alleano con gli altri goblinoidi, orchi o giganti – che non si fidano troppo di loro, comunque – in cambio di cibo e bottino.

Arpie: Piccoli stormi di queste nefaste creature (100 ab.) nidificano sui pendii rocciosi degli altopiani e delle montagne che circondano gli emirati.

Fauna e razze minori

Aberrazioni: I rugginofaghi si trovano nei sotterranei vicini ai depositi metalliferi. Alcuni polymar operano sparsi per gli emirati.

Animali: I cammelli, i muli, i cavalli, le antilopi, le pecore e le capre sono una vista comune negli emirati. I leoni abitano gli altopiani della Nithia e della Dythestia e le pianure costiere nithiane. Svariate specie di rettili giganti (allosauri, anchilosauri, dimetrodonti, lucertole giganti, pterodattili, serpenti giganti, tirannosauri, triceratopi ed altri dinosauri) popolano ancora le zone selvagge degli emirati. I serpenti sono comuni e spesso posti a guardia di tesori dagli stregoni che sanno come controllarli. Gruppi di topi giganti, pipistrelli e pipistrelli giganti si trovano nei sotterranei abbandonati. I furetti giganti e le donnole giganti si incontrano invece nelle zone montuose o più ricche di vegetazione, oppure nelle caverne umide. Nelle caverne più profonde si incontrano anche gruppi di albini scimmioni bianchi.

Bestie magiche: Aquile e falchi giganti abitano i picchi degli Altan Tepes, e spesso vengono addestrati come cavalcature dagli stregoni makistani. I grifoni abitano le pendici degli Altan Tepes, e sono la rovina delle spedizioni dythestiane; spesso vengono allevati ed addestrati dalle tribù umanoidi che abitano colà. Gli ippogrifi abitano i picchi più alti e le nuvole e sono acerrimi nemici dei pegasi, che condividono il loro stesso habitat. Molti esemplari di roc si trovano sui picchi che circondano l'Ylaruam. Esemplari di sfingi si incontrano di quando in quando nelle terre selvagge, talvolta compagne di stregoni. L'orso-gufo, sebbene raro, può essere incontrato sugli altopiani; esemplari di pantera distortente, basilisco, manticora e chimera sono stati avvistati di quando in quando nelle terre selvagge. Branchi di benevoli molossi instabili si aggirano nelle zone meno aride.

Costrutti: Golem e statue animate si trovano a guardia dei nascondigli degli stregoni;



le statue animate spesso si trovano anche nelle antiche rovine, lasciate dalla defunta cultura nithiana. Estremamente rari, si dice che alcuni mek errino ancora per i deserti yleri e che alcuni stregoni sappiano come controllarli.

Draghi: Pochi draghi abitano i deserti yleri, ma alcuni esemplari di draghi blu e draghi d'oro vengono saltuariamente avvistati nelle zone più remote o negli altopiani; si narra che certi stregoni makistani siano in buoni rapporti con queste potenti creature (molte delle quali sono in verità in ottimi rapporti con l'Impero Thyatiano e fanno parte della Flotta Aerea di Retebius o dei Cavalieri dell'Aria). In particolare un giovane drago blu di nome Marudi, pacifico e maestro dell'illusione, comanda un reame draconico battezzato Almarudyya, poco distante dall'oasi di Hedjazi. Anche qualche idra si annida nelle terre selvagge.

Esterni: Alcuni seguaci invisibili e servi fluttuanti servono gli stregoni più potenti. Djinn ed efreet sono relativamente frequenti negli emirati: i primi, benevoli amici di Al-Kalim, si incontrano nelle terre selvagge o in giro per gli emirati; i secondi si trovano invece spesso imprigionati in bottiglie o simili oggetti, oppure in regioni solitarie a contatto col Piano del Fuoco. Svariate creature del Piano del Fuoco o amanti di questo elemento fungono da servitori e guardiani per i Sacerdoti Magiani del Fuoco (mastini infernali, plasm, elementali del fuoco, salamandre delle fiamme). Talvolta può capitare di incontrare un elementale di qualche tipo sfuggito al controllo di un mago.

Folletti: I faerie abitano alcune regioni del cielo sopra gli emirati, dove ha sede il loro impero, ma si interessano raramente degli

affari del mondo sottostante; la loro esistenza è nota solo a poche creature del Piano dell'Aria. Le fate si fanno vedere di rado in questa terra, ed in genere compaiono nelle zone selvagge (soprattutto spiritelli).

Giganti: Gruppi non troppo numerosi di giganti delle nuvole abitano le nuvole e le regioni del cielo degli emirati. Alcuni ogre, perlopiù provenienti dal versante thyatiano dei monti, abitano gli Altan Tepes e servono come mercenari le altre più numerose tribù umanoidi.

Melme: Alcune melme laviche servono i Sacerdoti Magiani del Fuoco. Nei sotterranei umidi e frequentati è possibile incontrare cubi gelatinosi e protoplasmici neri.

Mutaforma: I licanotropi non sono frequenti in Ylaruam, poiché i seguaci di Al-Kalim distruggono senza pietà ogni mannaro che scovano; nondimeno, qualche topo mannaro si nasconde nelle città costiere e negli altopiani – in particolare nell'emirato di Nithia – è possibile trovare anche mannari di altro tipo (volpi, tigri, orsi mannari e verri diabolici).

Non-morti: Sebbene la cultura nithiana, esperta della negromanzia, sia defunta da secoli ormai, i Sacerdoti Magiani del Fuoco hanno richiamato alla non-vita numerose di queste creature balsfeme – ombre, ghouls, mummie, necrospettri, presenze, scheletri, spettri e zombi –, nel tentativo di ricostruire il proprio dominio. Alcuni potenti esemplari di non-morti (vampiri, anime perse, fantasmi e spiriti) si trovano nelle tombe e nelle antiche rovine nithiane. Molti sepolcri sono inoltre infestati dai lamenti di morte. Un'ulteriore minaccia non-

morta a questa regione è rappresentata dalle catacombe dei lucertoloidi, risalenti a migliaia di anni prima di Nithia; questi antichissimi luoghi di sepoltura sotterranei potrebbero divenire un focolaio di creature non-morte.

Parassiti: I vermi scarlatti sono fra i più terribili abitatori dei deserti. Altrettanto comuni sono le formiche giganti, gli scarabei giganti, i centopiedi giganti, gli scorpioni giganti ed i ragni giganti. Gli sciame di insetti sono un incontro pericoloso e talvolta minacciano le comunità più isolate. Alcuni vermi-iena si trovano nei recessi dei sotterranei abbandonati. Le locuste della caverna e le caecilie sono incontrabili ovunque nelle caverne sotterranee.

Umanoidi: Alcuni adattatori, metamorph e doppelganger sono presenti in terra yleri, responsabili di molti racconti di mutaforma nelle leggende locali; in genere si tratta di individui solitari, viandanti o avventurieri. Esemplari di thoul si trovano sparsi per gli emirati, in genere in compagnia di altri umanoidi.

Umanoidi mostruosi: Diverse gargolle si trovano nelle torri degli stregoni e in antichi complessi di rovine. Solitarie streghe marine abitano le acque al largo delle coste orientali, mentre minotauri e meduse, singoli o in piccoli gruppi, si trovano nelle zone lontane dalla civiltà. Rarissimi esemplari di uomini-scorpione (non indigeni degli emirati) errano per le terre yleri, talvolta al servizio dei potenti stregoni che ve li hanno importati. Le zone più brulle e impervie sono infestate da gruppi di aggressivi babbuini delle rocce.

Vegetali: Le muffe gialle ed i boleti stridenti si trovano nei sotterranei più umidi.

Appendice I: Barimoor

Nel sottosuolo dell'Ylaruam si estende un vasto complesso sotterraneo che corre dalle città di Uruk ed Anram, nel Makistan,

fino alle città costiere dell'Abbashan. Il complesso è la sede del potente e misterioso mago alphatiano Barimoor e dei suoi numerosi seguaci e servitori. Giunto in Alasiya otto secoli fa, Barimoor sta progettando accuratamente la sua ascesa all'Immortalità. Pazientemente, col tempo, ha radunato abbastanza seguaci e potere da essere in grado, entro un paio di secoli al massimo, di dominare questa parte del mondo (egli ritiene già di essere il più potente mago del Mondo Conosciuto).

Al centro dei lunghi cunicoli sotterranei, in un'immane città situata nel sottosuolo – circa 40 km a nord di Sulba – risiede il grosso dei seguaci di Barimoor, costituito perlopiù da umani (30%), goblinoidi, orchi e creature o mostri di varia specie (40%) e creature varie provenienti dai piani elementali e dagli altri piani (30%). In tutto, Barimoor comanda più di mezzo milione di individui, fra servitori, mostri, schiavi e quant'altro; i suoi numerosi apprendisti (tutti maghi di una certa esperienza) rappresentano l'élite di questa immane schiera. I seguaci di Barimoor agiscono da dietro le quinte, e spesso i più inferiori servitori del potente mago non sanno nemmeno di essere le ignare pedine dei suoi piani. Il complesso sotterraneo nel quale Barimoor ed i suoi seguaci risiedono è ben protetto, nascosto da potenti artefatti magici e rifornito grazie a portali che conducono ad altri piani: in breve, esso risulta inaccessibile senza l'utilizzo di potenti incantesimi e di vaste risorse magiche.

Benché la vera e propria popolazione mostruosa e non che serve Barimoor abbia un'influenza determinante sugli eventi misteriosi ed arcani di questa parte del mondo, essa non è stata inclusa nel prospetto di cui sopra, poiché rappresenta un mondo a parte, con caratteristiche del tutto particolari rispetto a quelle dell'Ylaruam.

Appendice II: Cynidicea

Nel sottosuolo di una regione desertica nella parte sud-occidentale dell'emirato di Alasiya si trovano i resti di un'antichissima città,

chiamata Cynidicea, risalente all'incirca all'epoca post-nithiana. Essa fu fondata da un gruppo di esuli traldar cacciati nel deserto ylari dai Kerendani, che si erano impadroniti delle loro terre natali nel sud (situate nell'attuale Thyatis). Questo popolo, guidato dall'eroina Cynidicea, scoprì nel 490 PI una rigogliosa oasi abitata da gruppi di umanoidi primitivi (probabilmente neanderthal, forse ultimissimi discendenti dell'antica civiltà dei lucertoloidi, che li aveva ridotti in schiavitù); cacciandone gli occupanti, i Traldar si impossessarono dell'oasi, vi costruirono una città – che battezzarono col nome della loro eroina, morta nello scontro coi neanderthal –, la fortificarono e irrigarono le aride terre circostanti, combattendo l'incipiente desertificazione seguita alla caduta dell'Impero Nithiano. Negli anni seguenti i Traldar prosperarono, ma dovettero di nuovo battersi contro un'altra minaccia, stavolta proveniente dal sottosuolo: eserciti di lucertoloidi (ancora una volta è probabile che queste creature avessero un qualche legame con la civiltà preistorica dei lucertoloidi stanziata nell'Ylaruam) tentarono di strappare loro il controllo dell'oasi. Un ex schiavo nithiano di origini antaliane, di nome Gorm, guidò i Cynidiceani ancora una volta alla vittoria, e venne proclamato re. Gorm fu l'iniziatore della dinastia dei sovrani cynidiceani, regnò a lungo e saggiamente (circa 482-44 PI) ed infine abbandonò i suoi sudditi per seguire la ricerca dell'Immortalità. Dopo di lui il trono passò a Madarua (444-15 PI), una guerriera nithiana, la quale parimenti seguì le orme del marito verso l'Immortalità. Il regno di Cynidicea prosperò in pace per circa un secolo, la sua esistenza a malapena nota agli abitanti delle regioni vicine; durante questo periodo si colloca il governo di Usamigaras, un halfling dotato di straordinari poteri magici che divenne reggente per la giovane regina e rese più splendida la sua corte (392-70 PI).

Il regno degli ultimi sovrani, Alexander e Zenobia (348-15 PI) viene ancor oggi ricordato come l'ultimo periodo di gloria per Cynidicea; i tre patroni Immortali della cit-

tà – Gorm, Madarua ed Usamigaras – vigilarono sulle sue sorti ed i suoi abitanti vivevano in concordia. La morte di Alexander segnò indirettamente la fine della città: per onorare il defunto sovrano, venne iniziata la costruzione di una grande piramide; durante gli scavi, però, gli operai scoprirono la tana di un aberrante essere quasi-divino di nome Zargon. La creatura cominciò a depredare la città, e non passò molto tempo prima che si iniziasse a placarlo con sacrifici, inviandole criminali e disperati affinché li divorasse. Presto un blasfemo culto sorse in onore di questa creatura; l'adorazione dei vecchi patroni venne dimenticata, le infrastrutture cittadine andarono in rovina mentre sempre più la gente cercava oblio nelle droghe. Il deserto riconquistò molte terre alle campagne attorno alla città. Pochi anni dopo, una delle ultime orde di barbari ex schiavi antaliani e norduresi ad errare per le desolazioni ylari, abbatté le difese della città, radendola al suolo e disperdendone gli abitanti. Gli unici a scampare alla conquista furono coloro che, guidati dai sacerdoti di Zargon, si rifugiarono nel sottosuolo, ricostruendo lentamente una comunità sotterranea. Colà sopravvivono ancora oggi.

L'attuale città sotterranea, edificata attorno ad un grosso lago, è abitata dai pochi discendenti degli abitanti originari; questi praticano ancora le loro strane usanze, adorano i loro antichi Immortali pressoché scomparsi dal resto del mondo e si trovano sempre sotto l'influsso di Zargon e dei suoi cultisti. La città è raggiungibile dalla superficie tramite i passaggi interni alla piramide a gradoni edificata in onore di re Alexander, la cui cima emerge appena dalle sabbie. Benché vi siano in tutto circa 1.500 abitanti umani a Cynidicea, essi non sono stati inclusi nel conteggio di cui sopra, in quanto la città rappresenta un mondo a sé stante, che finora non ha avuto contatti col mondo esterno.

Fonti canoniche

B4 – The Lost City: Introduce la città sotterranea di Cynidicea, abitata dai decadenti resti di un'antica civiltà e situata sotto una piramide sommersa dalle sabbie nell'Alasiya sud-occidentale.

Champions of Mystara boxed set: Contiene dettagli sulla migrazione degli Alasiyani nel 250 DI verso ovest, fino al Sind ed alla Grande Desolazione.

CM9 – Legacy of Blood: Viene descritto il bandito Murr 'la Donnola', sulla testa del



quale il sultano ha posto una cospicua taglia.

DA3 – City of the Gods: Uno dei PG pregenerati del modulo, Kokra 'il Contatto', è nativo di Ylaruam; il modulo menziona anche l'antico ed oscuro emiro Hinbul II, il sovrano makistano e potente stregone che liberò la Valle dell'Ust-Urt dal dominio darokiniano all'inizio del V sec. DI.

DA4 – The Duchy of Ten: Uno dei PG pregenerati del modulo, Kokra 'il Contatto', è nativo di Ylaruam; il modulo menziona anche l'antico ed oscuro emiro Hinbul II, il sovrano makistano e potente stregone che liberò la Valle dell'Ust-Urt dal dominio darokiniano all'inizio del V sec. DI.

Dawn of the Emperors – Thyatis and Alphatia boxed set: Descrive le relazioni fra Thyatis e gli emirati, ed aggiunge dettagli sulla storia passata dell'Ylaruam come colonia di Thyatis e dell'Alphatia.

Dragon Magazine #148 – Around the World in 36 Levels: Contiene una descrizione sommaria degli emirati e qualche generico spunto per avventure.

Dragon Magazine #171 – Who's Who Among Dragons: Descrive il reame draconico di Almaruddya, governato dal drago blu Marudì, e le sue relazioni con gli altri signori draconici del Mondo Conosciuto.

Dragon Magazine #184 – The Known World Grimoire: Corregge il calendario del GAZ2 ed introduce il dodicesimo mese mancante, Shaban.

Dragon Magazine #199 – Ready, Aim, Fire! Contempla la possibilità di introdurre la polvere da sparo nel Mondo Conosciuto ed in Ylaruam.

Dragon Magazine #237 – Campaign Classics: Lupins of the Mystara Setting: Descrive i lupin e le loro sottorazze, alcune delle quali sono presenti in Ylaruam.

Dungeon Magazine #26 – Caravan Guards: Introduce Ahmed Al-Hussain, un PNG nativo di Kirkuk.

Dungeon Master's Survival Kit: Contiene dettagli su oggetti magici indigeni dell'Ylaruam, che a loro volta forniscono informazioni varie su eroi yleri del passato e del presente.

GAZ1 – The Grand Duchy of Karamaikos: Descrive le relazioni fra il granducato e gli emirati, nonché l'ambasciatore yleri alla corte karamaikese, lo scicco dythesteniano Abdallah ibn Hamid. L'avventura "On the Road to Ylaruam" parla degli sforzi congiunti del granducato e degli emirati di estirpare gli umanoidi degli Altan Tepes.

GAZ2 – The Emirates of Ylaruam: Si tratta

della fonte principale sugli emirati, ove sono incluse tutte le informazioni di rilievo sulla geografia, gli abitanti, la politica, la storia, l'economia ed i PNG importanti dell'Ylaruam. In particolare, il villaggio di Kirkuk dovrebbe situarsi negli Altopiani Sud-Orientali della Dythestenia, amministrati dal Ministero delle Province.

GAZ3 – The Principalities of Glantri: Descrive le relazioni fra gli emirati ed il Glantri.

GAZ4 – The Kingdom of Ierendi: Descrive i progressi del culto dell'Eterna Verità nelle Ierendi ed i suoi principali responsabili; inoltre contiene informazioni sulla capienza del porto di Tameronikas, sulle flotte e sulle navi yleri.

GAZ5 – The Elves of Alfheim: Introduce alcuni PNG yleri che risiedono a Città d'Alfheim.

GAZ7 – The Northern Reaches: Descrive le relazioni fra le nazioni delle Terre del Nord e gli emirati, nonché la comunità di mercanti yleri presente a Castellan.

GAZ8 – The Five Shires: Descrive le relazioni fra gli Yleri e gli Hin.

GAZ9 – The Minrothad Guilds: Contiene informazioni sulle importazioni e le esportazioni dei porti yleri.

GAZ10 – The Ors of Thar: Contiene informazioni sulle etnie e sulle usanze degli umanoidi, chiarisce la provenienza degli umanoidi presenti in Ylaruam e menziona un'eresia praticata dagli gnoll yleri relativamente al passato di Nizam Pascià.

GAZ11 – The Republic of Darokin: Contiene informazioni sulle importazioni e le esportazioni delle città yleri, nonché sulla Casata Mercantile degli Al-Azrad, di origine yleri. Menziona inoltre l'espansione del regno del Darokin in Alasiya, l'immigrazione yleri attraverso in Darokin, avvenuta verso il 250 DI, e quella thyatiana proveniente dall'Ylaruam verso l'830 DI. Infine uno dei racconti parla di una missione diplomatica darokiniana in Ylaruam e vengono anche descritte le influenze yleri a Selenica.

GAZ12 – The Golden Khan of Ethengar: Contiene informazioni sull'origine e l'esilio dei Makistani e descrive le relazioni dei khanati con gli emirati.

Josnuan's Almanac & Book of Facts: Contiene una sommaria descrizione degli emirati ed informazioni varie riguardanti la geografia, la demografia, la storia ed i PNG yleri alla data del 1013 DI.

Karamaikos – Kingdom of Adventure boxed set: Contiene una breve descrizione dell'Ylaruam ed aggiorna le relazioni fra i

due paesi alla data del 1013 DI.

Hollow World boxed set: Contiene informazioni sulla civiltà nithiana, che sorgeva in Ylaruam prima del 500 PI.

HWR2 – Kingdom of Nithia: Include informazioni dettagliate sulla civiltà nithiana, che sorgeva in Ylaruam prima del 500 PI.

PC2 – Top Ballista! Descrive le relazioni fra Serraine e l'Ylaruam.

Poor Wizard's Almanac & Book of Facts I: Contiene una descrizione sommaria dell'Ylaruam, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1010 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac & Book of Facts II: Contiene una descrizione sommaria dell'Ylaruam, delle sue forze armate e dei suoi PNG principali alla data del 1011 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Poor Wizard's Almanac & Book of Facts III: Contiene una descrizione sommaria dell'Ylaruam e dei suoi PNG principali alla data del 1012 DI, compresi gli eventi di quest'anno.

Red Steel boxed set: Contiene informazioni circa l'origine yleri degli abitanti di Saragón.

Rules Cyclopedia: Contiene alcune mappe dell'Ylaruam ed una sommaria descrizione degli emirati.

Savage Baronies boxed set: Contiene dettagli circa la storia passata del Saragón e la fondazione dell'Aranjuez ad opera di pionieri yleri nel 915 DI.

The Jade Hare: L'avventura menziona il villaggio di Dar el-Tamyya, visitato un tempo da Al-Kalim stesso, ed il furto di un vecchio idolo magico; il villaggio si trova da qualche parte negli altopiani meridionali.

Trail Maps I – The Western Countries: Contiene informazioni varie sugli emirati (tempo atmosferico, venti, caratteristiche naturali, strade, correnti marine).

Trail Maps II – The Eastern Countries: Contiene alcune mappe dell'Ylaruam ed informazioni varie sugli emirati (politica, demografia, malattie, università).

Wrath of the Immortals boxed set: Contiene informazioni sugli Immortali adorati anche in Ylaruam e descrive gli eventi del 1004-1009 DI.

X1 – The Isle of Dread: Contiene una brevissima descrizione degli emirati.

X10 – Red Arrow, Black Shield: Contiene informazioni sulle forze militari dell'Ylaruam e la posizione yleri durante la guerra del Maestro di Hule contro il Darokin; viene menzionato anche il nome del sultano Ali Ben Faisal, probabilmente destinato a regnare in futuro sugli emirati.

Tabelle Riassuntive

In questa sezione sono raccolti i dati principali tratti da ciascuno dei prospetti demografici presenti nel volume, in modo da poter essere comparati rapidamente e con facilità dal lettore. Notare che a causa degli arrotondamenti delle cifre decimali la somma delle singole percentuali potrebbe non risultare sempre esattamente cento, bensì presentare una leggera oscillazione in eccesso.

Tabella 1: Le regioni del Mondo Conosciuto a confronto

Regione	Superficie (km ²)	Popolazione (# ab.)	Densità (ab./km ²)	Razze abitanti principali (in percentuale)
Alfheim	63.075	204.540	3,2	Elfi (88,3%), umani (5%), centauri (1,5%), metamorph (1,5%), altri (3,7%)
Atruaghin, Terre degli	180.866	279.700	1,6	Umani (98,3%), altri (1,7%)
Casa di Rocca ¹	162.265	771.400	4,8	Nani (92,7%), umani (3,2%), gnomi (1,2%), altri (2,9%)
Cinque Contee	36.824	347.220	9,4	Halfling (92,5%), umani (3,2%), orchi (1,4%), lupin (1,1%), altri (1,8%)
Darokin	220.763	1.953.370	8,9	Umani (95,3%), elfi (1%), altri (3,7%)
Terre Orchesche	35.960	54.640	1,5	Orchi (79,3%), goblin (9,2%), còboldi (4,6%), bugbear (2,8%), hobgoblin (1,8%), troll (1,1%), altri (1,2%)
Ethengar	208.220	270.450	1,3	Umani (97,7%), altri (2,3%)
Glantri	326.587	836.410	2,6	Umani (87,1%), elfi (7,2%), lupin (3,5%), altri (2,2%)
Ierendi	45.288	169.670	3,8	Umani (86,3%), halfling (8,9%), goblin (2,4%), altri (2,3%)
Karameikos	102.617	435.590	4,3	Umani (88,4%), elfi (3%), gnomi (2,2%), goblin (1,7%), altri (4,7%)
Mare del Terrore	47.350	77.800	1,6	Umani (54%), phanaton (12,2%), trogloditi (7,2%), lucertoloidi (5,8%), bugbear (3,9%), aranea (3,2%), mezzorchi (3,2%), ogre (2,6%), rakasta (1,9%), neanderthal (1,3%), troll (1,3%), gargolle (1%), altri (2,4%)
Minrothad	21.022	281.940	13,4	Elfi (40,9%), umani (39,1%), halfling (12,1%), nani (7%), altri (0,9%)
Ostland	25.995	218.990	8,4	Umani (98%), lupin (1%), altri (1%)
Sind	524.832	1.953.520	3,7	Umani (96%), gnoll (2,3%), altri (1,7%)
Jaibul	25.954	117.370	4,5	Umani (99,4%), altri (0,6%)
Soderfjord	82.260	282.740	3,4	Umani (74,3%), còboldi (11%), gnoll (8,3%), nani (5,2%), altri (1,2%)
Terre Brulle ¹	72.122	60.970	0,9	Orchi (25,5%), còboldi (22,8%), goblin (18,9%), gnoll (8,7%), hobgoblin (8,2%), bugbear (3,8%), troll (3%), ogre (2,6%), faenare (2,5%), lucertoloidi (1,7%), umani (1,3%), altri (1,3%)
Terre dell'Ombra	138.548	552.500	4	Elfi (99,4%), altri (0,6%)
Territori Heldannici	153.845	615.710	4	Umani (95,3%), lupin (2,8%), altri (1,9%)
Thyatis	161.191	3.208.900	19,9	Umani (96,1%), lupin (1,3%), elfi (1,1%), nani (1%), altri (0,5%)
Vestland	56.214	235.360	4,2	Umani (90,8%), nani (3,6%), troll (3,6%), altri (2%)
Wendar	278.980	697.690	2,5	Umani (49,4%), elfi (34,4%), mezzelfi (10,9%), centauri (1,1%), altri (4,2%)
Ylaruam	140.191	299.310	2,1	Umani (92,1%), lupin (1,4%), orchi (1,3%), goblin (1%), nani (1%), altri (3,2%)
Mondo Conosciuto ²	2.886.524	13.926.820	4,5	Umani (77,4%), elfi (8,7%), nani (5,9%), halfling (2,8%), lupin (1%), altri (4,2%)

¹ Compreso il sottosuolo.

² Esclusi gli abitanti e la superficie del sottosuolo.

Tabella 2: Distribuzione delle razze maggiori

Razza	# totale	Regioni in cui è presente (percentuale)
Alligatoridi	500	Mare del Terrore (100%)
Aranea	2.500	Mare del Terrore (100%)
Arpie	2.520	Alfheim (2,8%), Atruaghin (15,9%), Casa di Roccia (4%), Cinque Contee (6%), Darokin (4%), Glantri (4%), Ierendi (13,9%), Jaibul (1,2%), Karamaikos (6%), Mare del Terrore (11,9%), Minrothad (4%), Sind (4,8%), Soderfjord (4%), Terre Orchesche (7,9%), Thyatis (6%), Ylaruam (4%)
Bugbear	19.270	Cinque Contee (2,1%), Darokin (0,5%), Ethengar (0,3%), Glantri (5,2%), Karamaikos (5,2%), Mare del Terrore (15,6%), Sind (26,2%), Terre Brulle (12,1%), Terre Orchesche (7,8%), Territori Heldannici (1,6%), Vestland (1,3%), Wendar (18,1%), Ylaruam (4,2%)
Bugburbiani	8.170	Glantri (12,2%), Sind (61,8%), Terre Brulle (25,9%)
Volgari	11.100	Cinque Contee (3,6%), Darokin (0,8%), Ethengar (0,5%), Karamaikos (9%), Mare del Terrore (27%), Terre Brulle (1,9%), Terre Orchesche (13,5%), Territori Heldannici (2,7%), Vestland (2,3%), Wendar (31,5%), Ylaruam (7,2%)
Centauri	14.580	Alfheim (20,6%), Atruaghin (17,1%), Cinque Contee (0,5%), Ethengar (5,5%), Karamaikos (2,1%), Mare del Terrore (2,4%), Thyatis (0,4%), Wendar (51,4%)
Chevalle	520	Alfheim (48,1%), Cinque Contee (9,6%), Darokin (9,6%), Karamaikos (13,5%), Wendar (19,2%)
Coboldi	54.690	Casa di Roccia (3,7%), Darokin (3,7%), Karamaikos (0,2%), Soderfjord (56,3%), Terre Brulle (25,4%), Terre Orchesche (4,6%), Thyatis (2,1%), Ylaruam (3,7%)
delle Montagne	41.840	Casa di Roccia (4,8%), Cinque Contee (0,2%), Darokin (3,1%), Soderfjord (73,6%), Terre Brulle (10,7%), Thyatis (2,8%), Ylaruam (4,8%)
Maculati	12.850	Cinque Contee (1,2%), Darokin (5,4%), Karamaikos (0,7%), Terre Brulle (73,2%), Terre Orchesche (19,5%)
Diavoletti dei Boschi	4.100	Alfheim (36,9%), Atruaghin (4,9%), Cinque Contee (9,8%), Darokin (24,4%), Karamaikos (24,4%)
Driadi	3.060	Alfheim (32,7%), Atruaghin (1,6%), Cinque Contee (2%), Darokin (3,3%), Glantri (1%), Karamaikos (2,3%), Mare del Terrore (1%), Soderfjord (2%), Territori Heldannici (2%), Thyatis (1,6%), Vestland (1,6%), Wendar (49%)
Elfi	1.213.150	Alfheim (14,9%), Darokin (1,6%), Glantri (5%), Karamaikos (1,1%), Minrothad (9,5%), Terre dell'Ombra (45,5%), Thyatis (2,8%), Wendar (19,8%)
Alti	60.310	Alfheim (0,3%), Glantri (0,1%), Thyatis (0,1%), Wendar (99,5%)
Bruni	70.930	Alfheim (48,4%), Darokin (1,5%), Glantri (49,5%), Thyatis (0,6%)
Chiari	71.500	Alfheim (25,8%), Darokin (0,8%), Glantri (0,3%), Karamaikos (7%), Thyatis (15,7%), Wendar (50,3%)
dell'Ombra	550.090	Terre dell'Ombra (100%)
del Mare	99.890	Cinque Contee (0,1%), Darokin (0,4%), Ierendi (0,1%), Karamaikos (0,1%), Minrothad (77,7%), Thyatis (21,7%)
Sauri	19.050	Alfheim (94,8%), Cinque Contee (0,1%), Darokin (4%), Glantri (0,5%), Thyatis (0,6%)
Silvani	341.380	Alfheim (32,1%), Cinque Contee (0,1%), Darokin (4,8%), Glantri (7,4%), Karamaikos (2,3%), Minrothad (11%), Thyatis (0,1%), Wendar (42,2%)
Esterni del Fuoco	160	Ierendi (62,5%), Sind (6,3%), Ylaruam (31,3%)
Faenare	4.070	Casa di Roccia (3,7%), Cinque Contee (8,6%), Darokin (4,9%), Glantri (12,3%), Karamaikos (2,9%), Terre Brulle (36,9%), Terre Orchesche (2,5%), Thyatis (3,7%), Wendar (24,6%)
Faerie	2.580	Wendar (96,9%), Ylaruam (3,1%)
Fate	5.670	Alfheim (29,1%), Cinque Contee (2,6%), Darokin (3,5%), Glantri (0,9%), Karamaikos (6,2%), Minrothad (1,2%), Soderfjord (1,1%), Thyatis (1,2%), Vestland (1,2%), Wendar (52,9%)

(continua) Tabella 2: Distribuzione delle razze maggiori

Razza	# totale	Regioni in cui è presente (percentuale)
Fate	5.670	Alfheim (29,1%), Cinque Contee (2,6%), Darokin (3,5%), Glantri (0,9%), Karamaikos (6,2%), Minrothad (1,2%), Soderfjord (1,1%), Thyatis (1,2%), Vestland (1,2%), Wendar (52,9%)
Fauni	1.900	Alfheim (50%), Wendar (50%)
Gargolle	1.260	Cinque Contee (4%), Glantri (6,3%), Karamaikos (5,6%), Mare del Terrore (63,5%), Sind (6,3%), Thyatis (5,6%), Vestland (4%), Ylaruam (4,8%)
Geonidi	2.000	Terre dell'Ombra (100%)
Giganti	9.980	Casa di Roccia (13,5%), Cinque Contee (0,8%), Glantri (10%), Ierendi (0,3%), Karamaikos (3%), Mare del Terrore (4%), Soderfjord (25,1%), Terre Brulle (2%), Terre Orchesche (0,4%), Territori Heldannici (17,8%), Thyatis (0,5%), Vestland (15,5%), Ylaruam (7%)
Cidopi	200	Glantri (25%), Mare del Terrore (75%)
Ettin	200	Glantri (100%)
del Fuoco	640	Glantri (23,4%), Ierendi (4,7%), Soderfjord (39,1%), Territori Heldannici (9,4%), Vestland (23,4%)
del Gelo	1.480	Casa di Roccia (20,3%), Glantri (8,1%), Karamaikos (13,5%), Soderfjord (33,8%), Territori Heldannici (7,4%), Vestland (16,9%)
delle Colline	4.590	Casa di Roccia (13,1%), Cinque Contee (1,1%), Glantri (5,4%), Karamaikos (0,9%), Mare del Terrore (3,3%), Soderfjord (21,8%), Terre Brulle (4,4%), Terre Orchesche (0,9%), Territori Heldannici (23,1%), Thyatis (1,1%), Vestland (16,3%), Ylaruam (8,7%)
delle Rocce	2.830	Casa di Roccia (15,9%), Cinque Contee (1,1%), Glantri (7,1%), Karamaikos (2,1%), Mare del Terrore (3,5%), Soderfjord (26,5%), Territori Heldannici (19,1%), Vestland (14,1%), Ylaruam (10,6%)
Gnoll	79.640	Casa di Roccia (1%), Cinque Contee (0,1%), Ethengar (0,1%), Karamaikos (1,3%), Sind (57,4%), Soderfjord (29,5%), Terre Brulle (6,7%), Terre Orchesche (0,1%), Territori Heldannici (2%), Ylaruam (1,9%)
del Nord	25.880	Casa di Roccia (3,1%), Soderfjord (90,8%), Territori Heldannici (6,1%)
del Sud	41.080	Sind (100%)
Ilari	12.680	Cinque Contee (0,8%), Ethengar (0,4%), Karamaikos (7,9%), Sind (36,4%), Terre Brulle (42%), Terre Orchesche (0,6%), Ylaruam (11,8%)
Gnomi	36.300	Alfheim (1,1%), Casa di Roccia (26,2%), Cinque Contee (0,3%), Darokin (12,4%), Karamaikos (26,2%), Territori Heldannici (12,4%), Wendar (15,2%), Ylaruam (6,3%)
della Terra	33.700	Alfheim (1,2%), Casa di Roccia (24,8%), Darokin (12,3%), Karamaikos (28,2%), Territori Heldannici (13,4%), Wendar (13,1%), Ylaruam (6,8%)
delle Foreste	1.100	Wendar (100%)
del Cielo	1.500	Casa di Roccia (76%), Darokin (24%)
Goblin	45.330	Casa di Roccia (8,8%), Cinque Contee (3,3%), Darokin (5,5%), Ethengar (3,8%), Glantri (8,8%), Ierendi (8,8%), Karamaikos (16,5%), Terre Brulle (25,3%), Terre Orchesche (11%), Thyatis (1,5%), Ylaruam (6,6%)
Comuni	28.960	Casa di Roccia (13,8%), Darokin (2,6%), Glantri (5,5%), Ierendi (13,8%), Karamaikos (25,9%), Terre Brulle (8,4%), Terre Orchesche (17,3%), Thyatis (2,3%), Ylaruam (10,4%)
dell'Est	5.930	Ethengar (28,8%), Glantri (16,9%), Terre Brulle (54,3%)
dell'Ovest	10.440	Cinque Contee (14,4%), Darokin (16,8%), Glantri (13,4%), Terre Brulle (55,5%)
Gremlin	240	Karamaikos (16,7%), Wendar (83,3%)
Halfling	392.720	Alfheim (0,2%), Casa di Roccia (0,3%), Cinque Contee (81,8%), Darokin (2,7%), Ierendi (3,9%), Karamaikos (0,8%), Minrothad (8,7%), Thyatis (1,7%), Wendar (0,1%)
Hobgoblin	14.290	Casa di Roccia (3,5%), Cinque Contee (5,2%), Darokin (3,5%), Ethengar (6%), Glantri (14%), Karamaikos (17,5%), Terre Brulle (34,9%), Terre Orchesche (7%), Thyatis (1,3%), Ylaruam (7%)

(continua) Tabella 2: Distribuzione delle razze maggiori

Razza	# totale	Regioni in cui è presente (percentuale)
Hsiao	370	Alfheim (27%), Glantri (5,4%), Wendar (67,6%)
Kopru	200	Mare del Terrore (100%)
Licantropi	12.140	Alfheim (0,1%), Cinque Contee (4,1%), Darokin (0,7%), Ethengar (0,7%), Glantri (20,6%), Ierendi (0,7%), Karamaikos (4,1%), Mare del Terrore (0,7%), Minrothad (0,6%), Ostland (0,5%), Soderfjord (0,7%), Terre Brulle (0,4%), Territori Heldannici (0,7%), Thyatis (61,8%), Vestland (0,7%), Wendar (2,5%), Ylaruam (0,7%)
Cinghiali mannari	680	Darokin (1,5%), Ethengar (4,4%), Glantri (29,4%), Ierendi (1,5%), Karamaikos (17,6%), Mare del Terrore (1,5%), Soderfjord (2,9%), Territori Heldannici (4,4%), Thyatis (10,3%), Vestland (2,9%), Wendar (23,5%)
Foche mannare	120	Ostland (50%), Soderfjord (25%), Vestland (25%)
Lupi mannari	2.800	Alfheim (0,4%), Cinque Contee (1,8%), Darokin (1,1%), Glantri (71,4%), Ierendi (0,7%), Karamaikos (10,7%), Mare del Terrore (0,4%), Soderfjord (0,7%), Territori Heldannici (1,4%), Thyatis (6,8%), Vestland (0,7%), Wendar (3,9%)
Orsi mannari	420	Cinque Contee (19%), Darokin (2,4%), Glantri (47,6%), Karamaikos (4,8%), Mare del Terrore (2,4%), Soderfjord (2,4%), Territori Heldannici (2,4%), Thyatis (7,1%), Vestland (2,4%), Wendar (7,1%), Ylaruam (2,4%)
Tigri mannare	210	Ethengar (23,8%), Glantri (33,3%), Ierendi (4,8%), Mare del Terrore (9,5%), Thyatis (14,3%), Ylaruam (14,3%)
Topi mannari	7.720	Cinque Contee (4,5%), Darokin (0,4%), Ierendi (0,4%), Karamaikos (0,6%), Mare del Terrore (0,4%), Minrothad (0,6%), Terre Brulle (0,6%), Thyatis (92,4%),
Verri diabolici	170	Cinque Contee (11,8%), Darokin (5,9%), Glantri (17,6%), Ierendi (5,9%), Karamaikos (5,9%), Minrothad (11,8%), Thyatis (29,4%), Ylaruam (11,8%)
Lucertoloidi	19.910	Darokin (62,8%), Glantri (1%), Ierendi (5,3%), Karamaikos (0,3%), Mare del Terrore (22,6%), Soderfjord (1,3%), Terre Brulle (5,3%), Vestland (1,5%)
Lupin	144.100	Alfheim (0,2%), Atruaghin (1,2%), Casa di Roccia (1,3%), Cinque Contee (2,5%), Darokin (10,9%), Glantri (20,1%), Ierendi (1%), Jaibul (0,5%), Karamaikos (0,2%), Minrothad (1,7%), Ostland (1,5%), Sind (8,3%), Soderfjord (0,9%), Terre dell'Ombra (1%), Territori Heldannici (11,8%), Thyatis (28,3%), Vestland (1,1%), Wendar (4,5%), Ylaruam (2,8%)
Cacciatori	17.880	Atruaghin (2,9%), Casa di Roccia (4%), Cinque Contee (4%), Darokin (34,1%), Glantri (3,9%), Ierendi (2,1%), Jaibul (0,6%), Karamaikos (0,3%), Minrothad (2,1%), Sind (10,9%), Soderfjord (0,4%), Territori Heldannici (3,1%), Thyatis (18,7%), Vestland (0,3%), Wendar (4,6%), Ylaruam (8,1%)
Bassotti Reali	3.210	Atruaghin (15,9%), Cinque Contee (16,2%), Darokin (60,1%), Sind (7,8%)
Chow-Chow Ogreschi	1.440	Thyatis (100%)
Gran Beagle	4.090	Casa di Roccia (1,2%), Cinque Contee (2,4%), Darokin (8,1%), Glantri (17,1%), Ierendi (5,4%), Karamaikos (1,2%), Minrothad (2,7%), Sind (10,3%), Soderfjord (1,7%), Territori Heldannici (4,4%), Thyatis (35,5%), Vestland (1,2%), Wendar (6,4%), Ylaruam (2,4%)
Gran Limieri	2.070	Darokin (18,4%), Ierendi (7,2%), Jaibul (4,8%), Minrothad (12,6%), Sind (49,8%), Thyatis (7,2%),
Lagotti Dorati	3.040	Cinque Contee (3,3%), Darokin (88,5%), Sind (8,2%)
Randagi Nithiani	3.080	Casa di Roccia (21,4%), Darokin (25%), Thyatis (9,7%), Ylaruam (43,8%)
Stirpivulpine	950	Territori Heldannici (40%), Wendar (60%)
Fatati	6.610	Cinque Contee (0,9%), Glantri (19,8%), Ierendi (3%), Jaibul (3%), Minrothad (7,3%), Sind (14,5%), Terre dell'Ombra (22,7%), Thyatis (28,7%)
Bouchon	1.760	Cinque Contee (3,4%), Ierendi (2,8%), Jaibul (2,8%), Minrothad (19,9%), Sind (17%), Thyatis (54%)
Bracchetti Ochalesi	470	Thyatis (100%)
Carrasquito	250	Jaibul (40%), Sind (60%)
Crestati Ochalesi	330	Thyatis (100%)

(continua) Tabella 2: Distribuzione delle razze maggiori

Razza	# totale	Regioni in cui è presente (percentuale)
Lupin (continua)		
Glabri Cimmaronesi	2.810	Glantri (46,6%), Terre dell'Ombra (53,4%)
Neo-Papillon	990	Ierendi (15,2%), Jaibul (5,1%), Minrothad (13,1%), Sind (51,5%), Thyatis (15,2%)
Guardiani	26.400	Casa di Roccia (0,4%), Cinque Contee (0,4%), Darokin (5,4%), Glantri (8,9%), Ierendi (0,2%), Karamaikos (0,4%), Minrothad (1,7%), Ostland (8,3%), Sind (0,5%), Soderfjord (1,1%), Territori Heldannici (8,5%), Thyatis (62,7%), Vestland (1,1%), Wendar (0,4%)
Doggerman	7.410	Glantri (11,5%), Territori Heldannici (23,1%), Thyatis (65,5%)
Grancagnoni	3.230	Casa di Roccia (3,1%), Ostland (67,8%), Soderfjord (7,7%), Territori Heldannici (12,7%), Vestland (8,7%)
Maremmani Narvaezani	1.150	Darokin (21,7%), Thyatis (78,3%)
Mastini Reali	4.200	Darokin (24,3%), Glantri (36%), Minrothad (8,1%), Thyatis (31,7%)
Pit-Bull Torreonesi	7.200	Thyatis (100%)
Sommi Shar-Pei	2.130	Thyatis (100%)
Stirpilupine	1.080	Cinque Contee (9,3%), Darokin (14,8%), Ierendi (4,6%), Karamaikos (9,3%), Minrothad (10,2%), Sind (13%), Soderfjord (4,6%), Territori Heldannici (11,1%), Thyatis (13,9%), Wendar (9,3%)
Metici	34.630	Alfheim (0,3%), Atruaghin (0,7%), Casa di Roccia (0,4%), Cinque Contee (0,6%), Darokin (8,1%), Glantri (26%), Ierendi (0,9%), Jaibul (0,3%), Karamaikos (0,4%), Minrothad (1,6%), Sind (8,1%), Soderfjord (0,6%), Terre Brulle (0,1%), Territori Heldannici (12,9%), Thyatis (34,2%), Vestland (0,8%), Wendar (2,7%), Ylaruam (1%)
Nomadi	7.070	Atruaghin (10,7%), Darokin (12,7%), Sind (47,9%), Territori Heldannici (5,7%), Wendar (22,9%)
Borzoï Nova-Svogano	3.540	Sind (42,9%), Territori Heldannici (11,3%), Wendar (45,8%)
Gran Corridore	3.530	Atruaghin (21,5%), Darokin (25,5%), Sind (53%)
Operai	16.830	Alfheim (1,5%), Casa di Roccia (1,2%), Cinque Contee (0,7%), Darokin (13,8%), Glantri (49%), Ierendi (0,6%), Jaibul (0,9%), Minrothad (0,9%), Sind (8,8%), Territori Heldannici (10,9%), Wendar (11,8%)
Bulldog Eusdriano	1.180	Casa di Roccia (4,2%), Darokin (15,3%), Ierendi (8,5%), Minrothad (12,5%), Sind (59,3%)
Montanaro di Glantri	7.340	Glantri (100%)
Snoutzer Gnomico	7.380	Alfheim (3,4%), Casa di Roccia (2%), Cinque Contee (1,6%), Darokin (29,1%), Glantri (12,2%), Territori Heldannici (24,8%), Wendar (26,8%)
Zvomiki Gonic	930	Jaibul (16,1%), Sind (83,9%)
Pastori	14.260	Atruaghin (1,1%), Casa di Roccia (0,4%), Cinque Contee (4,9%), Darokin (1,8%), Ierendi (1,1%), Jaibul (1%), Karamaikos (0,4%), Minrothad (1,1%), Sind (8,6%), Soderfjord (5,4%), Territori Heldannici (44,9%), Thyatis (13,7%), Vestland (7,2%), Wendar (7,3%), Ylaruam (1,5%)
Pastore di Heldann	8.620	Soderfjord (7,8%), Territori Heldannici (71,9%), Vestland (10,7%), Wendar (9,6%)
Slagovic Gonic	700	Jaibul (12,9%), Sind (87,1%)
Testapelosa	4.940	Atruaghin (3%), Casa di Roccia (1%), Cinque Contee (14,2%), Darokin (5,1%), Ierendi (3%), Jaibul (1%), Karamaikos (1%), Minrothad (3,2%), Sind (12,3%), Soderfjord (2%), Territori Heldannici (4%), Thyatis (39,5%), Vestland (2%), Wendar (4,3%), Ylaruam (4,3%)
Stanatori	20.420	Casa di Roccia (3,3%), Cinque Contee (8,6%), Darokin (9,3%), Glantri (35,6%), Ierendi (1,1%), Minrothad (1,1%), Territori Heldannici (5,4%), Thyatis (25,7%), Ylaruam (9,9%)
Bandito Azzurro	2.860	Darokin (9,8%), Glantri (56,3%), Ierendi (7,7%), Minrothad (8%), Thyatis (18,2%)
Bandito Scavatore	5.650	Casa di Roccia (9,2%), Cinque Contee (31%), Darokin (25,1%), Glantri (25,3%), Thyatis (6,7%), Ylaruam (2,7%)

(continua) Tabella 2: Distribuzione delle razze maggiori

Razza	# totale	Regioni in cui è presente (percentuale)
Lupin (continua)		
Das Hund	6.380	Darokin (3,1%), Glantri (11,4%), Territori Heldannici (17,2%), Thyatis (68,2%)
FennecCombattente	2.030	Casa di Roccia (7,4%), Ylaruam (92,6%)
Segugio del Klantyre	3.500	Glantri (100%)
Metamorph	3.070	Alfheim (97,7%), Ylaruam (2,3%)
Mezzelfi	75.850	Wendar (100%)
Mezzorchi	6.420	Alfheim (0,9%), Darokin (58,9%), Karamaikos (1,2%), Mare del Terrore (38,9%)
Kara-Kara	2.500	Mare del Terrore (100%)
Mezzorchi	3.920	Alfheim (1,5%), Darokin (96,4%), Karamaikos (2%)
Mujina	520	Cinque Contee (96,2%), Karamaikos (3,8%)
Nani	823.250	Casa di Roccia (86,8%), Darokin (1,9%), Ethengar (0,1%), Ierendi (0,1%), Karamaikos (0,5%), Minrothad (2,4%), Ostland (0,2%), Sind (0,6%), Soderfjord (1,8%), Territori Heldannici (0,2%), Thyatis (3,8%), Vestland (1%), Wendar (0,1%), Ylaruam (0,4%)
Denwarf	807.770	Casa di Roccia (88,5%), Darokin (1,9%), Ethengar (0,1%), Ierendi (0,1%), Karamaikos (0,5%), Minrothad (2,4%), Ostland (0,2%), Sind (0,6%), Soderfjord (0,5%), Territori Heldannici (0,2%), Thyatis (3,9%), Vestland (0,5%), Wendar (0,1%), Ylaruam (0,4%)
Modrigswerg	15.480	Ostland (1,6%), Soderfjord (68,4%), Vestland (30%)
Neanderthal	1.250	Karamaikos (20%), Mare del Terrore (80%)
Ogre	11.320	Casa di Roccia (13,3%), Cinque Contee (0,6%), Darokin (4,4%), Ethengar (1,2%), Glantri (4,4%), Karamaikos (7,4%), Mare del Terrore (17,7%), Sind (17,7%), Terre Brulle (13,8%), Terre Orchesche (0,7%), Territori Heldannici (2,2%), Thyatis (8%), Vestland (1,3%), Wendar (6,6%), Ylaruam (0,7%)
Bianchi	750	Wendar (100%)
Comuni	10.030	Casa di Roccia (15%), Cinque Contee (0,7%), Ethengar (1,4%), Glantri (5%), Karamaikos (8%), Mare del Terrore (19,9%), Sind (19,9%), Terre Brulle (15,6%), Terre Orchesche (0,8%), Territori Heldannici (2,5%), Thyatis (9%), Vestland (1,5%), Ylaruam (0,8%)
Neri	500	Darokin (100%)
Orchi	92.250	Alfheim (0,2%), Casa di Roccia (5,4%), Cinque Contee (5,4%), Darokin (3,3%), Ethengar (1,9%), Glantri (5,4%), Karamaikos (4,3%), Sind (3,1%), Terre Brulle (16,6%), Terre Orchesche (47%), Territori Heldannici (1%), Thyatis (1,3%), Vestland (0,8%), Ylaruam (4,3%)
Comuni	28.420	Alfheim (0,5%), Casa di Roccia (1,8%), Cinque Contee (7%), Darokin (7,9%), Glantri (17,6%), Karamaikos (14,1%), Sind (5,5%), Terre Brulle (10,6%), Terre Orchesche (15,2%), Territori Heldannici (1,6%), Thyatis (4,1%), Ylaruam (14,1%)
Comuni	27.760	Alfheim (0,5%), Casa di Roccia (1,8%), Cinque Contee (7,2%), Darokin (8,1%), Glantri (17,1%), Karamaikos (14,4%), Sind (5,7%), Terre Brulle (9,4%), Terre Orchesche (15,6%), Territori Heldannici (1,6%), Thyatis (4,2%), Ylaruam (14,4%)
Imperiali	660	Glantri (37,9%), Terre Brulle (62,1%)
Gialli	51.470	Casa di Roccia (8,7%), Ethengar (3,3%), Terre Brulle (9,8%), Terre Orchesche (75,8%), Territori Heldannici (0,9%), Vestland (1,5%)
Orientali	6.960	Ethengar (24,6%), Terre Brulle (58,6%), Territori Heldannici (6,5%), Vestland (10,8%)
Rodenti	44.510	Casa di Roccia (10,1%), Terre Brulle (2,2%), Terre Orchesche (87,6%)
Rossi	12.360	Alfheim (0,4%), Cinque Contee (24,3%), Darokin (6,1%), Sind (10,4%), Terre Brulle (58,9%)
Rossi	9.970	Alfheim (0,5%), Cinque Contee (25,1%), Darokin (7,5%), Sind (12,8%), Terre Brulle (54,1%)
Scarlatti	2.390	Cinque Contee (20,9%), Terre Brulle (79,1%)

(continua) Tabella 2: Distribuzione delle razze maggiori

Razza	# totale	Regioni in cui è presente (percentuale)
Phanaton	9.500	Mare del Terrore (100%)
Rakasta	2.250	Glantri (33,3%), Mare del Terrore (66,7%)
Pardasta	1.500	Mare del Terrore (100%)
Rakasta di Montagna	750	Glantri (100%)
Sasquatch	5.780	Casa di Roccia (60,6%), Glantri (4,3%), Territori Heldannici (9,2%), Wendar (26%)
Sirene	100	Minrothad (100%)
Thoul	2.840	Cinque Contee (3,5%), Glantri (2,1%), Sind (89,8%), Ylaruam (2,5%)
Trogloditi	6.130	Cinque Contee (1,6%), Darokin (0,8%), Karamaikos (1,3%), Mare del Terrore (91,4%), Terre Brulle (4,9%)
Troll	16.560	Casa di Roccia (4,5%), Darokin (1,5%), Ethengar (1,6%), Glantri (1,5%), Ierendi (0,3%), Karamaikos (0,3%), Mare del Terrore (6%), Sind (7,5%), Soderfjord (0,3%), Terre Brulle (11%), Terre Orchesche (3,6%), Territori Heldannici (4,5%), Vestland (50,9%), Wendar (3,3%), Ylaruam (3%)
Antichi della Terra delle Rocce	1.450	Glantri (2,1%), Ierendi (3,4%), Territori Heldannici (7,6%), Vestland (86,9%)
Moderna	1.100	Glantri (1,8%), Territori Heldannici (6,4%), Vestland (91,8%)
delle Rocce	350	Glantri (2,9%), Ierendi (14,3%), Territori Heldannici (11,4%), Vestland (71,4%)
Moderni	15.110	Casa di Roccia (5%), Darokin (1,7%), Ethengar (1,7%), Glantri (1,5%), Karamaikos (0,3%), Mare del Terrore (6,6%), Sind (8,3%), Soderfjord (0,3%), Terre Brulle (12%), Terre Orchesche (4%), Territori Heldannici (4,2%), Vestland (47,5%), Wendar (3,6%), Ylaruam (3,3%)
delle Foreste	1.690	Vestland (100%)
delle Radici	13.420	Casa di Roccia (5,6%), Darokin (1,9%), Ethengar (1,9%), Glantri (1,6%), Karamaikos (0,4%), Mare del Terrore (7,5%), Sind (9,3%), Soderfjord (0,4%), Terre Brulle (13,6%), Terre Orchesche (4,5%), Territori Heldannici (4,8%), Vestland (40,8%), Wendar (4,1%), Ylaruam (3,7%)
Umani	10.779.570	Alfheim (0,1%), Atruaghin (2,6%), Casa di Roccia (0,2%), Cinque Contee (0,1%), Darokin (17,3%), Ethengar (2,4%), Glantri (6,8%), Ierendi (1,4%), Jaibul (1,1%), Karamaikos (3,6%), Mare del Terrore (0,4%), Minrothad (1%), Ostland (2%), Sind (17,4%), Soderfjord (1,9%), Territori Heldannici (5,4%), Thyatis (28,6%), Vestland (2%), Wendar (3,2%), Ylaruam (2,6%)
Alasiyani	444.550	Alfheim (0,1%), Casa di Roccia (0,4%), Darokin (2,9%), Ierendi (0,2%), Karamaikos (1,3%), Minrothad (0,2%), Ostland (0,1%), Sind (2,1%), Soderfjord (0,2%), Territori Heldannici (0,1%), Thyatis (47,9%), Ylaruam (44,6%)
Albini	4.390	Ierendi (100%)
Alphatiani	53.130	Alfheim (0,2%), Casa di Roccia (0,1%), Glantri (82,3%), Ierendi (4,4%), Terre Brulle (0,1%), Ylaruam (13%)
Comuni	52.390	Alfheim (0,2%), Casa di Roccia (0,1%), Glantri (82,1%), Ierendi (4,5%), Terre Brulle (0,1%), Ylaruam (13,2%)
Puri	740	Alfheim (1,4%), Glantri (98,6%)
Anglais	29.570	Alfheim (0,2%), Glantri (98,6%), Wendar (1,2%)
Atruaghin	296.480	Atruaghin (91,6%), Darokin (3,1%), Ierendi (0,1%), Thyatis (5,2%)
Averoignani	80.970	Alfheim (0,2%), Glantri (99%), Ierendi (0,2%), Karamaikos (0,5%), Thyatis (0,1%)
Darokiniani	1.809.040	Alfheim (0,4%), Atruaghin (0,1%), Casa di Roccia (0,4%), Cinque Contee (0,4%), Darokin (97,7%), Glantri (0,2%), Ierendi (0,1%), Karamaikos (0,1%), Sind (0,5%), Thyatis (0,1%)
Ethengariani	372.110	Casa di Roccia (0,4%), Darokin (0,5%), Ethengar (69,1%), Glantri (17,6%), Karamaikos (0,1%), Soderfjord (0,1%), Territori Heldannici (1,6%), Vestland (0,9%), Ylaruam (9,6%)
Ethengariani	333.480	Casa di Roccia (0,4%), Ethengar (77,1%), Glantri (19,7%), Terre Brulle (0,1%), Territori Heldannici (1,8%), Vestland (1%)

(continua) **Tabella 2: Distribuzione delle razze maggiori**

Razza	# totale	Regioni in cui è presente (percentuale)
Umani (continua)		
Makistani	38.630	Alfheim (0,1%), Casa di Roccia (0,6%), Darokin (4,8%), Karamaikos (1%), Soderfjord (0,5%), Thyatis (0,2%), Ylaruam (92,8%)
Flaem	156.670	Alfheim (0,2%), Darokin (1,2%), Glantri (97,7%), Ierendi (0,2%), Karamaikos (0,2%), Minrothad (0,1%), Terre Brulle (0,1%), Thyatis (0,3%)
Hattiani	524.830	Alfheim (0,1%), Casa di Roccia (0,2%), Darokin (0,4%), Glantri (15,3%), Ierendi (0,2%), Karamaikos (1,4%), Minrothad (0,2%), Territori Heldannici (16,8%), Thyatis (65,4%)
Aalbanesi	80.520	Alfheim (0,2%), Glantri (99,5%), Ierendi (0,2%), Thyatis (0,1%)
Hattiani	444.310	Casa di Roccia (0,2%), Darokin (0,4%), Ethengar (0,1%), Ierendi (0,2%), Karamaikos (1,6%), Minrothad (0,3%), Territori Heldannici (19,8%), Thyatis (77,2%),
Kaelici	58.970	Alfheim (0,2%), Glantri (98,8%), Ierendi (0,3%), Thyatis (0,1%), Wendar (0,6%)
Makai	121.830	Cinque Contee (1%), Ierendi (86,5%), Karamaikos (0,6%), Mare del Terrore (8%), Minrothad (1,4%), Thyatis (2,5%)
Minrothaddani	127.500	Alfheim (0,1%), Atruaghin (0,4%), Casa di Roccia (0,1%), Cinque Contee (0,1%), Darokin (1,5%), Ierendi (0,9%), Jaibul (0,1%), Karamaikos (0,6%), Mare del Terrore (0,1%), Minrothad (75,2%), Ostland (0,2%), Sind (1,5%), Thyatis (19,3%)
Nithiani	6.890	Ylaruam (100%)
Normanni	1.165.410	Casa di Roccia (0,5%), Ethengar (0,5%), Ostland (17,7%), Soderfjord (17,8%), Territori Heldannici (40,3%), Thyatis (4,5%), Vestland (18%), Wendar (0,6%)
Heldannesi	480.260	Ethengar (0,7%), Ostland (0,3%), Territori Heldannici (92,8%), Thyatis (4,5%), Vestland (0,1%), Wendar (1,4%)
Normanni	685.150	Casa di Roccia (0,9%), Ethengar (0,3%), Ostland (29,9%), Soderfjord (30,2%), Territori Heldannici (3,4%), Thyatis (4,6%), Vestland (30,6%)
Sindhi	1.181.140	Atruaghin (0,1%), Darokin (0,6%), Glantri (0,2%), Ierendi (0,1%), Jaibul (5,2%), Sind (92,9%), Thyatis (0,8%)
Tanagoro	23.540	Mare del Terrore (86,9%), Thyatis (13,1%)
Thyatiani	2.146.650	Alfheim (0,1%), Casa di Roccia (0,3%), Cinque Contee (0,1%), Darokin (1,4%), Glantri (5,4%), Ierendi (1,1%), Karamaikos (2,1%), Mare del Terrore (0,5%), Minrothad (0,3%), Sind (0,2%), Territori Heldannici (0,1%), Thyatis (87,1%), Ylaruam (1,3%)
Biazzani	104.180	Alfheim (0,1%), Casa di Roccia (0,4%), Darokin (3,6%), Ierendi (0,1%), Karamaikos (1,9%), Minrothad (0,3%), Thyatis (88,3%), Ylaruam (5,3%)
Caurentini	51.730	Alfheim (0,2%), Glantri (98,6%), Ierendi (0,3%), Terre Brulle (0,1%), Thyatis (0,1%), Wendar (0,7%)
Glantriani	51.710	Alfheim (0,2%), Glantri (98,6%), Ierendi (0,3%), Terre Brulle (0,1%), Thyatis (0,1%), Wendar (0,7%)
Ierendiani (coloni)	28.280	Atruaghin (1,9%), Casa di Roccia (0,2%), Cinque Contee (1,2%), Darokin (19,8%), Ierendi (64,7%), Karamaikos (2,7%), Mare del Terrore (0,2%), Minrothad (1,6%), Sind (6,6%), Thyatis (1,1%)
Ispani	35.810	Alfheim (0,1%), Casa di Roccia (0,1%), Glantri (40,7%), Ierendi (0,4%), Karamaikos (1,1%), Mare del Terrore (30,8%), Thyatis (26,8%)
Thyatiani	1.874.940	Alfheim (0,1%), Casa di Roccia (0,3%), Darokin (1,1%), Ierendi (0,2%), Karamaikos (2,2%), Minrothad (0,3%), Sind (0,1%), Territori Heldannici (0,2%), Thyatis (94,2%), Ylaruam (1,2%)
Traladarani	442.920	Alfheim (0,1%), Casa di Roccia (0,1%), Cinque Contee (0,5%), Darokin (5,5%), Ethengar (0,1%), Glantri (16,4%), Ierendi (0,6%), Karamaikos (72,1%), Minrothad (0,2%), Thyatis (4,3%), Wendar (0,1%)
Boldaviani	73.790	Alfheim (0,2%), Ethengar (0,4%), Glantri (98,7%), Ierendi (0,2%), Wendar (0,5%)

(continua) Tabella 2: Distribuzione delle razze maggiori

Razza	# totale	Regioni in cui è presente (percentuale)
Umani (continua)		
Karameikesi (mezzosangue)	76.550	Alfheim (0,1%), Casa di Roccia (0,2%), Cinque Contee (0,6%), Darokin (7,3%), Ierendi (0,8%), Karameikos (90,5%), Mare del Terrore (0,1%), Minrothad (0,3%), Thyatis (0,2%)
Traladarani	292.580	Alfheim (0,1%), Casa di Roccia (0,2%), Cinque Contee (0,5%), Darokin (6,4%), Ierendi (0,6%), Karameikos (85,5%), Minrothad (0,3%), Thyatis (6,4%)
Urduk	814.020	Darokin (0,2%), Glantri (0,1%), Jaibul (6,7%), Sind (92,2%), Thyatis (0,8%)
Wendariani	341.300	Glantri (6,4%), Territori Heldannici (5,2%), Thyatis (0,1%), Wendar (88,3%)
Stranieri	577.660	Ierendi (0,2%), Karameikos (0,5%), Minrothad (0,2%), Ostland (1,2%), Sind (0,6%), Soderford (0,1%), Territori Heldannici (0,5%), Thyatis (90,6%), Wendar (6%)
dalle Alatiene	32.390	Ostland (0,6%), Thyatis (99,4%)
dall'Alphatia	29.880	Ostland (2,9%), Thyatis (97,1%)
dalla Bellissaria	10.800	Thyatis (100%)
dalla Costa Selvaggia	1.230	Thyatis (100%)
dalla Davania	90.790	Thyatis (100%)
dal Denagoth	3.450	Wendar (100%)
dal Golfo di Hule	2.160	Thyatis (100%)
dall'Isola dell'Alba	120.540	Ierendi (0,2%), Karameikos (1,6%), Minrothad (0,5%), Ostland (1,2%), Soderford (0,5%), Territori Heldannici (2,2%), Thyatis (93,5%), Vestland (0,2%)
dalle Isole delle Perle	109.810	Ierendi (0,3%), Karameikos (0,7%), Minrothad (0,5%), Ostland (0,2%), Thyatis (98,3%)
dal Norwold	29.250	Ostland (12,5%), Thyatis (87,5%)
dall'Ochalea	99.780	Ierendi (0,2%), Karameikos (0,4%), Minrothad (0,3%), Ostland (0,2%), Thyatis (98,9%)
dal resto del Brun	430	Thyatis (100%)
dal Selvaggio Nord	31.290	Thyatis (1%), Wendar (99%)
dallo Skothar	1.540	Thyatis (100%)
dalle Terre di Mezzo	930	Thyatis (100%)
dallo Yavdlom	13.390	Ierendi (2,1%), Jaibul (0,8%), Sind (28%), Thyatis (69,1%)
Uomini-albero	410	Alfheim (36,6%), Cinque Contee (4,9%), Glantri (2,4%), Mare del Terrore (7,3%), Wendar (48,8%)
Uomini-scorpione	1.260	Cinque Contee (11,9%), Sind (71,4%), Terre Brulle (11,9%), Ylaruam (4,8%)

Glossario Etnografico

Questo capitolo è stato pensato per aiutare il lettore ad orientarsi fra la congerie di popoli ed etnie menzionate nel presente manuale; esso si concentra esclusivamente sulle razze e sulle etnie umane e semi-umane menzionate nel volume, fornendo una breve descrizione di ciascuna di esse e una sintetica disamina delle sue vicissitudini storiche. Si noti che dal presente elenco sono state escluse le razze quasi-umane, come quelle dei lupin o dei rakasta: per queste razze si consiglia di rifarsi alle descrizioni canoniche, recuperabili nei manuali relativi.

Razze ed etnie umane

Aalbanesi: Ramo degli Hattiani emigrato dall'Impero Thyatiano e dalle sue colonie alasiyane nelle Terre Alte nel 728-730 DI. Assieme ai Thyatiani ed ai Biazzani si stanziarono nelle Terre Alte meridionali, insediandosi nella zona dell'attuale Collenero. Alleati prima degli altri coloni thyatiani e degli elfi nelle guerre contro i Flaem, quindi di Halzunthram nella Guerra dei Quarant'Anni, emigrarono nelle Terre Alte nord-occidentali per cedere le loro terre ad Halzunthram ed ai suoi seguaci. In questa nuova regione, l'Aalban, hanno sviluppato la loro cultura, che si è connotata in senso maggiormente tecnocratico e militaresco rispetto a quella degli Hattiani loro progenitori.

Alasiyani: Discendenti di un popolo di stirpe neathar soggiogato dai Nithiani nell'Isola dell'Alba – nella zona dell'attuale Septentriona settentrionale – e deportato a più riprese in schiavitù nel territorio metropolitano dell'Impero Nithiano a partire dal X sec. PI. Vissuto in schiavitù per diversi decenni, alla caduta dell'impero (500 PI) esso si mescolò alla popolazione nithiana superstite della Nithia metropolitana, sviluppando approssimativamente i tratti somatici odierni ed adottando, per influenza degli immortali, uno stile di vita nomade nel deserto inospitale. Una parte di essi, nei secoli successivi, ha adottato la vita stanziale, soprattutto nelle oasi e nelle coste ylari e nelle pia-

nure e nelle colline del meridione dominate dai Thyatiani. A tutt'oggi si trovano in quantità in Ylaruam, a Thyatis e, a seguito di vari spostamenti, nel Darokin (zona di Selenica soprattutto), ai margini occidentali del Sind e nella Costa Selvaggia (in Saragón).

Albini: Popolo di origine misteriosa, che vive sull'Isola Estrema, nell'arcipelago delle Ierendi. Hanno la pelle completamente bianca e sono ritenuti essere lontani discendenti degli antichissimi Taymora. Hanno una loro cultura peculiare, orgogliosamente diversa da quella dei molto più numerosi Makai.

Alphatiani: Popolo alieno, proveniente dal piano esterno della Vecchia Alpathia, dove gli Alpathiani edificarono un impero interplanetario fondato sulla magia, sottomettendo varie razze. In seguito ad una tremenda e distruttiva guerra fra due fazioni di maghi, i Seguaci dell'Aria ed i Seguaci del Fuoco, l'impero alpathiano venne sconvolto e molti pianeti vennero distrutti, compreso il mondo natale degli Alpathiani. I Seguaci dell'Aria, comunque vincitori, abbandonarono i resti del loro mondo ed errarono per i piani finché attorno al 1000 PI non giunsero su Mystara, insediandosi nel continente poi battezzato Alpathia. Qui, nel giro di qualche secolo, conquistarono molte regioni circostanti ricostituendo un nuovo impero, che perdura tuttoggi. Questa razza umana si distingue in *Alphatiani Puri*, eredi degli antichissimi Alpathiani che han-

no mantenuto puro il loro sangue senza mescolarsi con altre razze, ed *Alphatiani Comuni*, discendenti degli Alpathiani Puri mescolatisi con la più prolifica e numerosa razza umana dei Cyprì nel loro mondo natale. I primi sono pallidi ed hanno i capelli tendenzialmente scuri, i secondo hanno la carnagione color rame e capelli rossi o marroni.

Anglais: Popolo alieno, proveniente dal mondo di Laterre, nella Dimensione del Mito. Gli Anglais sono giunti nelle Terre Alte a seguito dei Kaelici nel 743 DI, chiamati dai d'Ambréville. Stanziatisi per grazia del Re di Braejr nelle Terre Alte nord-orientali, in seguito alle persecuzioni operate contro di loro dai signori kaelici, ottennero il permesso di stanziarsi nelle terre attorno al fiume Fen, dove vivono ancor oggi.

Antaliani: Popolo di stirpe neathar, che si insediò nella regione del Norwold secoli dopo la Grande Pioggia di Fuoco, e costituì una civiltà dell'età del bronzo, fondata su clan guidati da feroci capi guerrieri e sulla navigazione (2400 PI). Gli Antaliani colonizzarono gran parte del Norwold, le Terre del Nord, il Nordurland (attuali Territori Heldannici) e l'Isola dell'Alba settentrionale (circa 2000 PI). Le invasioni umanoidi segnaronò la fine di questa gente, la cui civiltà fu distrutta dalla Grande Orda di Re Loark (1722-11 PI). I superstiti antaliani rimasti nel Norwold regredirono alla vita semi-nomade e divennero in seguito noti come i Norseni.

Atruaghin: Sono i discendenti dalla pelle color rame degli antichi Azcani, sopravvissuti nelle attuali Terre degli Atruaghin alle catastrofi del XVIII sec. PI e regrediti allo stato selvaggio. Derivano il loro nome dal mitico eroe Atruaghin, che li unificò nel corso del XV sec. PI e poi li liberò dalla schiavitù degli orchi rossi all'inizio del VIII sec. PI. Attualmente sono stanziati nelle Terre degli Atruaghin e divisi in una miriade di clan e tribù dalle culture più diverse e disparate – ma accomunate dalla genera-



le arretratezza rispetto alle nazioni civili circostanti.

Averoignani: Popolo alieno, proveniente dal mondo di Laterre, nella Dimensione del Mito. Gli Averoignani, provenienti dalla provincia di Averoine del loro mondo natale, giunsero nelle Terre Alte a seguito della famiglia d'Ambreville nel 728 DI, ed ottennero dai Flaem il permesso di stabilirsi nelle terre ad occidente delle loro. Molti altri di loro sono giunti su Mystara nel 979 DI, in occasione del ritorno dei d'Ambreville su questo pianeta dopo una lunga assenza di oltre un secolo. Oggi si trovano quasi esclusivamente nel Glantri.

Azcani: Antico popolo dalla pelle color rame, di stirpe olteca, nato da una scissione avvenuta all'interno dell'impero olteco attorno al 3200 PI. Ribellatisi agli Oltechi, gli Azcani fondarono un proprio impero che mosse una spietata guerra ai loro vecchi padroni, allo scopo di annientarli. La guerra fratricida, situata a cavallo dei terribili eventi della Grande Pioggia di Fuoco (3000 PI), finì per distruggere entrambe le culture verso il 2800 PI. Gli ultimi Azcani civili furono trapiantati dagli Immortali nel Mondo Cavo, mentre i loro discendenti regredirono alla barbarie.

Biazzani: Etnia thyatiana discendente dai Thyatiani e dai Kerendani indigeni del Biazzan e del Tel Akbir oppure stanziatisi nelle colonie alasiyane dell'Impero Thyatiano a partire dal 150 DI. Il contatto con la cultura alasiyana ne ha modificato leggermente la cultura e il dialetto rispetto ai loro cugini thyatiani. Molti di essi sono ritornati in patria oppure emigrati nelle Terre Alte in seguito alle violente guerre contro gli Alphatiani in Alasiya terminate con la pace del 732 DI, ma alcuni rimasero in Alasiya anche dopo e vi vivono a tutt'oggi. I Biazzani emigrati nelle Terre Alte sono poi divenuti i Caurentini.

Boldaviani: Gruppo di Traladarani emigrato nella regione situate a nord-ovest delle steppe ethengariane in seguito alle Guerre Sante scoppiate nella Traladara e concluse verso il 730 DI; nella loro nuova patria, la Boldavia, essi portarono le tradizioni traladarane e, con esse, tracce del vampirismo che aveva afflitto alcuni dei nobili loro capi.

Caurentini: Ramo dei Biazzani di origine thyatiana, sviluppatosi nelle Terre Alte a partire dalla cultura degli immigrati biazzani e thyatiani giunti nella zona attorno al 730 DI. Attualmente sono diffusi solo nella Caurenze e nelle zone limitrofe; hanno una

forte affinità culturale coi Glantriani, ma se ne diversificano per il dialetto e per certe usanze e tradizioni.

Coedendyn: Antica popolazione di ceppo neathar, il cui nome significa letteralmente "popolo dei boschi", giunta nelle terre dell'attuale Wendar nelle migrazioni dei Neathar avvenute dal 2500 al 2000 PI; essi sono imparentati con le etnie umane dei Carnuilh (antenati dei Robrenniani attuali), con gli antenati delle popolazioni indigene dell'Isola dell'Alba centro-settentrionale e coi Dunhariani. Stabilitisi fra gli elfi del Genalleth, nei secoli seguenti si sono mescolati coi Renatici, confluendo nel moderno ceppo etnico wendariano.

Darokiniani: Popolo dalle origini eterogenee, costituito dai vari gruppi etnici che si sono mescolati nel territorio darokiniano. Il ceppo principale originario di questa etnia è costituito dai Durrankin, ovvero l'unione dei popoli dunhariani e durran che emigrarono dall'Ethengar e verso il 780 PI si stabilirono nella Pianura dello Strel. Questo gruppo assorbì in seguito i discendenti degli antichi coloni azcani, nithiani e traldar che abitavano a nord della catena dei Cruth e delle Cime Nere, ed infine si mescolò con i Traldar del Darokin centro-meridionale (zone di Darokin City, Akorros e Athenos) e con gli Atruaghin ed i Sindhi del Darokin occidentale (sponde meridionali ed occidentali del Lago Amsorak). A questo crogiuolo di culture si sono aggiunti durante i secoli seguenti immigrati da vari paesi, in primo luogo gente di stirpe thyatiana dall'Alasiya e Traladarani dal meridione. Sebbene etnicamente molto diversificata, questa popolazione è unificata dai suoi tratti culturali comuni.

Denagothiani: Popolo assai antico, discendente dei Neathar boreani che, in fuga dalle grandi migrazioni umanoidi del XVIII sec. PI, si spostarono verso oriente, giungendo nel Norwold. I Denagothiani in particolare sono quelle tribù neathar che confluirono nell'Altopiano di Denagoth e che qui si scontrarono coi mezzi-umanoidi Dena e con gli Antaliani giunti successivamente. Nei secoli seguenti, questi Neathar si sarebbero in parte uniti e mescolati con tribù dena, acquisendo parte del loro sangue derivante dagli Uomini Bestia di preistorica memoria. Nei secoli seguenti si sarebbero contesi il dominio dell'Altopiano di Denagoth con gli Essuriani, costituendo il Regno di Denagoth ed adorando la loro patrona Idris. Oggi i Denagothiani – che sono in tutto e per tutto umani – vivono

nelle zone centro-settentrionali dell'Altopiano di Denagoth, parte sedentari, parte conservanti ancora l'antico stile di vita semi-nomade.

Dunhariani: Popolazione di ceppo neathar, affine ai Carnuilh (antenati dei moderni Robrenniani), ai Coedendyn ed ai popoli dell'Isola dell'Alba centro-settentrionale. Verso il 2000 PI si stabilirono nell'Ethengar assieme ad altre tribù di un diverso ceppo neathar (antenate queste degli Ethengariani) ma, al contrario di quest'ultime, non si mescolarono con gli Azcani indigeni, dedicandosi piuttosto all'agricoltura che alla vita nomade. Dopo essere incorsi in svariati dissapori con gli Ethengariani che nei secoli successivi vennero a dominare le steppe, ed essersi alleati contro di loro coi Vandari e coi Durran, furono costretti ad emigrare verso sud nel 780 PI, stabilendosi nella fertile Pianura dello Strel. Nel corso dei secoli si sarebbero mescolati coi Durran, originando l'etnia dei Durrankin, antenata dei Darokiniani.

Durran: I Durran erano un popolo di stirpe antaliana, che viveva nelle attuali Terre del Nord. Quando l'Impero Nithiano conquistò questa regione, essi furono fra le poche tribù antaliane a riuscire a sfuggire alla sottomissione ed alla schiavitù. Emigrando verso nord-ovest, giunsero nelle steppe dell'Ethengar poco dopo il 1000 PI, entrando in conflitto con gli indigeni nomadi ed alleandosi invece coi Dunhariani, i quali condividevano uno stile di vita simile al loro. Mescolatisi progressivamente coi loro alleati, furono costretti a lasciare le steppe verso il 780 PI dall'ostilità delle tribù ethengariane, emigrando a sud nella Pianura dello Strel e confluendo nell'etnia dei Durrankin, antenata dei Darokiniani.

Durrankin: Popolo nato dall'unione dei Dunhariani di sangue neathar coi Durran di sangue antaliano; questi due popoli si erano alleati nelle steppe dell'Ethengar contro i comuni nemici ethengariani e si erano progressivamente fusi assieme. Nel 780 PI l'ostilità delle tribù ethengariane li costrinse a migrare verso sud, stabilendosi nella Pianura dello Strel, dove costituirono un popolo ed una cultura unitaria, che sarebbe poi divenuta l'antenata di quella darokiniana.

Essuriani: Quest'etnia è nata dall'unione di tribù di sangue neathar con tribù di sangue antaliano, e si è sviluppata nell'Altopiano di Denagoth durante un arco di secoli abbastanza lungo. Grazie al supporto degli elfi alti del Geffronell, questi clan misti riuscirono a costituire una cultura

ra stabile e in seguito un reame, il Regno di Essuria, che si estese nei secoli successivi a buona parte dell'altopiano. Questo reame rovinò nel IX sec. DI in seguito alle scellerate azioni del suo ultimo sovrano, Landryn Teriak; l'eredità dell'Essuria, della sua cultura e del suo popolo restano ancorati ad alcuni piccoli regni sopravvissuti alla fine di essa, come il Ghyr ed altri regni situati fra l'Altopiano di Denagoth e l'Heldland meridionale.

Flaem: Razza umana dalla pelle color rame e dai capelli rossi, proveniente dal piano esterno della Vecchia Alphatia; sono discendenti dei Seguaci della Fiamma, la cui guerra contro i Seguaci dell'Aria distrusse il primo Impero Alphatiano nel 1000 PI. Dopo secoli e secoli di peregrinazioni fra i piani, finirono per essere schiavizzati dal Supremo, un essere dagli immensi poteri residente nel mondo di Veydra (su un piano di esistenza ignoto). Inviati da questo nel 395 DI su Mystara per investigare i poteri della Radiosità e stabilirsi nelle Terre Alte per sorvegliarla, vennero liberati dal suo dominio nel 313 DI, al termine del Periodo del Signore dei Draghi. Da allora hanno abitato le Terre Alte, contribuendo poi alla fondazione dei magocratici Principati di Glantri.

Glantriani: Con questo nome non si identificano comunemente gli abitanti dei Principati di Glantri, bensì un ceppo etnico fra loro, di origine thyatiana e stanziato nei dintorni della capitale. Si tratta dei discendenti dei coloni thyatiani e biazani che immigrarono nelle Terre Alte attorno al 730 DI dall'Alasiya e dall'Impero Thyatiano; mentre una metà di questi si stanziò nella valle del Fiume Rosso, l'altra metà si sparse a nord di queste terre. I Glantriani moderni hanno una cultura molto simile a quella dei Caurentini, sebbene si distinguano per via del loro dialetto e di alcune tradizioni ed usanze.

Hattiani: Tribù di stirpe antaliana vissute nelle antiche Terre del Nord, e deportate in seguito alla conquista nithiana (1000 PI) sulle coste settentrionali della Davania assieme alle tribù thantaliane. Dopo anni di oppressione, assieme ai loro cugini si sarebbero ribellati ai loro padroni nithiani, divenendo feroci popoli della giungla davaniana. Nel VII sec. PI l'espansione dell'Impero Mileniano nella Davania costrinse gli Hattiani ad emigrare assieme agli eredi delle tribù thantaliane, Thyatiani e Kerendani; trovandosi il mare alle spalle, decisero di costruire una flotta per raggiun-

gere la loro leggendaria patria nel Brun. La loro migrazione li portò nell'attuale Thyatis, dove occuparono l'isola di Hattias e contribuirono in seguito a costituire le fondamenta della civiltà thyatiana. Gli Hattiani non si sono integrati ai Thyatiani come hanno fatto i Kerendani, ma hanno mantenuto ben distinta la loro identità culturale, forse grazie alla loro origine antaliana pura; ancor oggi essi parlano un dialetto assai diverso dal thyatiano classico, e sono orgogliosi della loro diversità nell'impero. Oltre che in Thyatis, gli Hattiani mantengono una forte presenza nei Territori Heldannici (dove rappresentano la maggior parte del ceto dominante) ed una minoranza di origine hattiana, gli Aalbanesi, emigrò nelle Terre Alte attorno al 730 DI.

Heldannesi: Termine con cui si indicano generalmente i discendenti dei Norduresi a partire dall'VIII sec. DI in poi (ovvero dal periodo delle imprese di Heldann 'il Grande' in poi); impropriamente, il termine viene anche usato per indicare i discendenti di quei clan che sono emigrati dal Nordurland prima di questo periodo, come buona parte della popolazione umana del Norwold centro-meridionale.

Heldannici: Questo termine deriva dal nome dell'ordine dei Cavalieri Heldannici e viene comunemente usato per indicare in modo generico gli abitanti dei moderni Territori Heldannici dopo il 952 DI – ovvero dopo la conquista delle Terre Libere di Heldann da parte dell'Ordine di Vanya hattiano – siano essi di origine hattiana o heldannese.

Ierendiani: Vengono designati con questo termine – che spesso indica agli occhi della gente del continente un qualunque abitante delle Ierendi – i discendenti dei primi coloni thyatiani che si insediarono nell'arcipelago delle Ierendi alla fine del VI sec. DI, come parte di quel programma di colonizzazione penale iniziato dall'Impero Thyatiano. Gli indigeni dell'arcipelago preferiscono a questo termine quello più schietto di "coloni". Sebbene i discendenti dei coloni thyatiani rappresentino la maggioranza (eccettuati i Makai) nel crogiuolo etnico che si è creato nelle Ierendi, essi stanno piano amalgamandosi con le numerose altre etnie nelle isole, giunte nel corso dei decenni dal continente e dai paesi vicini.

Ispani: Popolo discendente dai Kerendani che si stanziarono nell'isola di Alvar, nell'arcipelago di Thanegioth, e qui furono accolti dai clan di elfi bruni locali, che li influenzarono profondamente con la loro

cultura, al punto di modificarne la lingua e le usanze nel corso della loro vicinanza, durata secoli. Molti di questi Ispani emigrarono nell'Impero Thyatiano nel corso del VII sec. DI; quando l'impero si impadronì dell'isola, una piccola parte degli Ispani seguì i loro alleati elfi bruni e giunse nelle Terre Alte per mezzo del *Ponte Arcobaleno*, mentre il resto si sparse per l'Impero Thyatiano, stabilendo comunità soprattutto nelle terre dei loro antichi cugini, la Kerendas. Gli Ispani furono al centro di una serie di disordini originati dal dissenso politico e religioso nella seconda metà del IX sec. DI e furono invitati ad emigrare in massa verso la Costa Selvaggia nel 900 DI. Oggi i loro ultimi discendenti nel Mondo Conosciuto si trovano in Glantri e Thyatis.

Kaelici: Popolo alieno, proveniente dal mondo di Laterre nella Dimensione del Mito, e giunti su Mystara nel 743 DI in seguito all'invito dei d'Ambréville. Essi, sotto la guida dei loro capoclan, si stabilirono nella regione nord-orientale delle Terre Alte, in seguito denominata Klantyre, dove vivono tutt'oggi.

Karameikesi: Con questo nome vengono indicati i figli di matrimoni misti fra Traladarani e Thyatiani intercorsi nella Traladara conquistata dai Thyatiani nell'ultimo secolo. Sebbene non esistano ancora una cultura od un popolo karameikese, questa gente si sente indigena del nuovo Karameikos di Stefan III e diversa sia dai conquistatori Thyatiani che dai Traladarani indigeni.

Kerendani: Gruppo di tribù thantaliane, ridotte in schiavitù dai Nithiani nelle conquistate Terre del Nord (1000 PI) e deportate nelle colonie della Davania settentrionale; ribellatisi assieme ai loro simili Thyatiani ed agli Hattiani di sangue antaliano, emigrarono secoli dopo nel Brun sud-orientale in seguito alle pressioni dell'Impero Mileniano (circa 600 PI). Qui costituirono una propria città, Kerendas, che in seguito sarebbe sempre più ricaduta sotto l'egemonia di Thyatis fino a divenire parte dell'Impero Thyatiano. I Kerendani da allora in avanti si sono amalgamati coi Thyatiani al punto di non risultare più riconoscibili dal punto di vista etnico come etnia separata.

Makai: Antico popolo di origini miste nativo delle Ierendi, discendente dalle unioni fra Taymora (giunti colà verso il 2500 PI), Azcani provenienti dai resti della loro civiltà distrutta (dal 2400 PI in poi) e Neathar emigrati progressivamente dalla Davania

setentrionale verso il Mondo Conosciuto (dal 2200 PI in avanti); nel corso dei secoli l'amalgama di queste tre etnie avrebbe prodotto la cultura makai (1600 PI), rimasta sostanzialmente invariata fino ad oggi. I Makai abitano soprattutto le Ierendi, ma si trovano sparsi anche nei vari atolli ed arcipelaghi che costellano il Mare del Terrore.

Makistani: Tribù di origine ethengariana, cacciata dalle steppe durante il regno di Yestai Khan (100 DI) in seguito all'ostilità sviluppata contro di essa dalle altre tribù. Attraversando la Casa di Roccia col permesso nanico, i Makistani si sarebbero stanziati nella Valle di Ust-Urt in Alasiya occidentale, nella regione poi denominata Makistan, della quale oggi costituiscono gli abitanti più numerosi.

Mileniani: Popolo di stirpe traldar, deve il suo nome al leggendario Re Milen di Marilenev, che condusse gli abitanti della sua città in una rischiosa emigrazione dalla madrepatria, condannata dalla Grande Invasione degli gnoll (circa 1000 PI). Sbarcati nella Davania settentrionale, questi Traldar si inoltrarono nell'entroterra del continente, ricostruendo una propria civiltà presto trasformata in un impero espansionistico, dedito alla sottomissione ed all'annessione di tutte le popolazioni barbare circumvicine. L'espansione mileniana verso le coste settentrionali della Davania è la causa principale che spinse le popolazioni thyatiana, kerendana ed hattiana ad intraprendere il lungo viaggio di ritorno verso il Mondo Conosciuto. All'apice della sua potenza, minato dalla corruzione e dalla decadenza dei costumi, l'Impero Mileniano cominciò ad involversi ed infine crollò sotto la pressione delle rivolte interne e delle invasioni barbariche (50 DI). Una parte dei Mileniani emigrò dalla madrepatria verso lo Skothar occidentale decenni prima della fine dell'impero (100 PI), e colà costituirono la civiltà minaeana; altri furono trasportati dagli Immortali nel Mondo Cavo; altri ancora sopravvissero nella Davania, regredendo alla barbarie, ed ancora popolano le piccole città-stato della Davania centrale. A causa del mescolamento con diverse etnie umane conquistate, i Mileniani hanno perso l'originaria purezza del sangue traldar, e manifestano una serie di caratteristiche somatiche piuttosto eterogenee.

Minrothaddani: Solitamente questo termine indica un qualunque abitante del Minrothad. Più precisamente, esso viene usato per denotare la popolazione numericamente più rilevante dell'arcipelago, ovvero

quella discendente dalla fusione dei Minrothiani indigeni con gli immigrati alphatiani giunti nel III sec. DI. Questa gente adottò ufficialmente questo nome quando Adric Corser attuò l'unificazione delle genti dell'arcipelago all'inizio del VI sec. DI. I Minrothaddani hanno una carnagione piuttosto scura e capelli tendenzialmente sul nero o sul marrone, anche se l'afflusso di gente proveniente dal continente nei secoli successivi ha leggermente mitigato alcuni di questi tratti.

Minrothiani: Vengono denominati con questo nome i Nithiani che seguirono il principe esploratore Minroth e colonizzarono le Isole della Colonia (attuale Minrothad) verso il 1100 PI. Essi stabilirono i loro centri principali soprattutto sull'Isola del Commerciante e sopravvissero grazie alla loro fede in Minroth alla distruzione della civiltà nithiana. Successivamente si sarebbero fusi con gli immigrati alphatiani giunti nel III sec. DI nelle isole, dando origine al popolo minrothaddano.

Neathar: Uno dei ceppi umani preistorici, da cui hanno tratto origine molte altre etnie umane dalla pelle bianca. I Neathar sono forse il gruppo umano originario che più si è diversificato per ragioni culturali ed ambientali al suo interno, generando una molteplicità di popoli ognuno dei quali ha poi intrapreso una sua storia autonoma. Come razza unitaria i Neathar non esitano più (se non nel Mondo Cavo), ma quasi tutti i popoli del Mondo Conosciuto – in un modo o nell'altro – possono far risalire a loro la propria origine.

Nithiani: Antico popolo originario del bacino del fiume Nithia (attuale Alasiya), dove si mescolarono coloni di sangue azcano provenienti dall'ovest (2500 PI) con immigrati neathar giunti dal nord (2000 PI). La civiltà nithiana si sviluppò rapidamente fino a comprendere la totalità del bacino del Nithia, e successivamente creò un vasto impero esteso fino ai quattro angoli di Mystara, basato sulla magia e sull'avanzamento delle tecniche nithiane; grazie a questo fatto, i Nithiani si sono sparsi in molte parti di Mystara, in particolare nella Costa Selvaggia, in vari punti del Mondo Conosciuto (in particolare a Thyatis, in Darokin, in Minrothad e nelle Ierendi), nel Norwold e sull'Isola dell'Alba (soprattutto in Thothia). Incorso nell'ira degli Immortali, l'Impero Nithiano venne successivamente annichilito e cancellato dalla memoria dei vivi (500 PI). Tutto ciò che resta dei Nithiani nel Mondo Conosciuto odierno è qualche

sparuto gruppo di gente che si annida nelle colline settentrionali dell'Alasiya, attaccata alle antiche tradizioni (o a quello che essi ritengono esser tali) e braccata dai fedeli dell'Eterna Verità.

Norduresi: Popolo di origine antaliana, costituito dai discendenti dei primi coloni antaliani che si avventurarono dalle Terre del Nord nel Nordurlan (attuali Territori Heldannici) attorno al XVIII sec. PI. Dopo aver rischiato l'estinzione a causa delle invasioni umanoidi, i Norduresi si ripresero lentamente, fino ad iniziare un'ondata di forte espansione demografica che li portò a colonizzare buona parte del Norwold centro-meridionale. All'inizio dell'VIII sec. DI questa gente prese sempre più a chiamarsi col nome di Heldannesi, in seguito alle imprese del loro unificatore Heldann 'il Grande'.

Normanni: Con questo nome, che letteralmente significa "uomini del nord", vengono indicati i popoli discesi dagli Antaliani stanziatisi nelle Terre del Nord e che sopravvissero alla conquista nithiana (1000 PI). Soprattutto le isole dell'Ostland furono il centro irradiatore di questa cultura e dei suoi caratteri distintivi nei secoli successivi, e furono gli Ostlandesi ad influenzare lo sviluppo culturale dei Normanni del Vestland e del Soderfjord, i quali costituirono in seguito reami autonomi. Durante i secoli questo popolo di navigatori è approdato in numerose altre terre, in particolare nell'Isola dell'Alba, nel Nordurlan (attuali Territori Heldannici) e nel Norwold.

Oltechi: Uno dei ceppi umani preistorici originari, dalla pelle color rame e padre di molte culture successive. La cultura originaria degli Oltechi aveva il suo centro in un vasto impero esteso nel Brun centro-occidentale, il quale tuttavia si frammentò a causa della guerra civile scatenata al suo interno dagli Azcani (un'etnia olteca secessionista) ed in seguito scomparve a causa della Grande Pioggia di Fuoco. Molti Oltechi vennero trasportati nel Mondo Cavo dagli Immortali. I discendenti degli Oltechi del mondo esterno vennero annichiliti ed assorbiti dai vittoriosi Azcani, e scomparvero dalla faccia di Mystara.

Renatici: Con questo nome vengono indicati i popoli di stirpe antaliana che invasero la valle di Genalleth (l'attuale Wendar) attorno al 1000 PI, guerreggiando ed in seguito mescolandosi con i Coedendyn indigeni. Successivamente i Renatici si sarebbero del tutto fusi coi Coedendyn, costi-

tuendo l'etnia wendariana odierna; la lingua renatica è ancora parlata da alcune minoranze del Wendar.

Sindhi: Popolo di sangue azcano, costituito da gente progressivamente emigrata dalle attuali Terre degli Atruaghin in seguito al crollo dell'antico altopiano e delle conquiste di Tahkati il Tempestoso; essi si diressero verso le ampie steppe del Sind, stanziandosi fra i nomadi Urduk e praticando vita sedentaria, basata sull'agricoltura. In seguito avrebbero costituito una propria civiltà, più solida di quella degli Urduk, che in parte ne avrebbero subito l'influenza. Attraverso varie vicissitudini, la civiltà sindhi è perdurata fino ai giorni odierni nella zona del Sind.

Tanagoro: L'altro ceppo umano preistorico originario, costituito da gente dalla pelle nera. I discendenti di questo ceppo sono presenti soprattutto nello Skothar, ma avanguardie di questo popolo si sono spinte anche in varie parti del Brun e della Davania durante i secoli. Importanti per il Mondo Conosciuto sono le popolazioni tanagoro dei Nuari, stanziate nelle Isole delle Perle, e quelle degli Yavi che abitano la Penisola del Serpente. Altri gruppi minori di tanagoro abitano anche gli atolli e gli arcipelaghi del Mare del Terrore.

Taymora: Antico popolo di origine neathar giunto nel Mondo Conosciuto verso il 2500 PI e stanziatosi nelle sue zone meridionali; i Taymora costituirono una civiltà relativamente avanzata, ma sul loro conto si sa assai poco, dal momento che verso il 2000 PI immani sconvolgimenti tellurici fecero sprofondare la parte meridionale del Mondo Conosciuto sotto le acque del Mare del Terrore – e con essa le città-stato taymora. Se vi furono dei Taymora che sopravvissero a questa catastrofe, furono in seguito assorbiti dalle popolazioni successive. Hanno forse un'origine taymora gli Albin del'Isola Estrema (nelle Ierendi) e la perduta città di Tuma (nelle Cime Nere).

Thantaliani: Popolo di origine mista sviluppatosi nelle Terre del Nord meridionali dalla mescolanza fra le tribù di sangue azcano e neathar indigene ed i clan di coloni antaliani che le avevano sottomesse attorno al 2000 PI. Le tribù thantaliane subirono più delle altre tribù antaliane la durezza della schiavitù nithiana all'indomani della conquista nithiana delle Terre del Nord (1000 PI): molte furono ridotte in schiavitù e deportate in vari punti dell'Impero Nithiano, finendo per essere assorbite nei secoli successivi e segnando l'estinzione di

questo ceppo etnico. Solo un gruppo di Thantaliani deportato nella Davania settentrionale mantenne la sua identità grazie alla libertà ottenuta con una rivolta contro i padroni nithiani. Questi Thantaliani, antenati dei Kerendani e dei Thyatiani, in seguito sarebbero emigrati nuovamente verso il Brun (600 PI) assieme al popolo antaliano degli Hattiani, spinti dall'espansionismo dell'Impero Mileniano.

Thyatiani: Popolo di origini thantaliane, deportato nella Davania settentrionale dai Nithiani (1000 PI) ed in seguito ribellatosi; assieme ai Kerendani ed agli Hattiani, i Thyatiani furono costretti ad emigrare nuovamente verso il Brun in seguito alle pressioni dell'Impero Mileniano (600 PI). I tre popoli approdarono nell'attuale Thyatis e qui costituirono una civiltà di città-stato bellicose e piratesche, che presto divennero padrone dei mari sfruttando il vuoto lasciato dal crollo dell'Impero Nithiano. I Thyatiani gradualmente ottennero l'egemonia sulle altre due tribù (i Kerendani vennero gradualmente assimilati alla loro cultura, mentre gli Hattiani restarono più fedeli alle loro antiche tradizioni) e – dopo un periodo di dominazione alphetiana (192-2 PI) – furono loro a fondare l'Impero Thyatiano che perdura ancor oggi. Nel passato millennio i Thyatiani hanno esteso i confini del loro impero in lungo e largo nel mondo, e questo spiega perché le etnie thyatiane si trovino spesso in paesi così diversi fra loro e perché la cultura thyatiana abbia dato origine a una serie di popoli con tradizioni anche diverse, ma che si riconoscono tutti nel comune passato della madrepatria thyatiana (fra questi nel Mondo Conosciuto ci sono i Biazzani, i Karameikesi, i Caurentini, gli Ierendiani e così via).

Toralai: Gruppo di tribù di origine neathar, che rappresentano l'ultima propaggine della grande migrazione dei Neathar che investì il Mondo Conosciuto attorno al 2000 PI. I Toralai, tribù semi-nomadi di cacciatori e pastori, si stanziarono nelle pianure dell'attuale Thyatis. In seguito caddero sotto l'influenza dell'Impero Nithiano e, quando questi crollò (500 PI), finirono per essere conquistati ed assimilati dai Kerendani e dai Thyatiani. Alcune di queste tribù sfuggirono alla conquista emigrando verso nord o verso ovest, ma scomparvero dalla faccia di Mystara.

Traladarani: Popolo costituito dalla mescolanza dei superstiti traldar della Traldas e dalle tribù dei Vandari invasori; la fusione

fra questi due popoli, avvenuta attorno al 500 PI, contribuì a modificare ulteriormente la cultura traldar, che assunse diversi tratti originari dell'ambito vantaliano. I Traladarani – che presero a chiamare la loro terra Traladara – restarono un popolo debole e diviso, solo saltuariamente unificato sotto la bandiera di qualche potentato. Nel 900 DI essi vennero conquistati dall'Impero Thyatiano, ed una parte di essi da allora si è mescolata coi Thyatiani, generando l'etnia karameikese. Due importanti migrazioni hanno portato durante il corso dei secoli passati i Traladarani nella Costa Selvaggia (450 DI) e nella Boldavia (circa 730 DI).

Traldar: Gruppo di clan di origine nithiana, inviati dall'Impero Nithiano all'esplorazione ed alla colonizzazione dell'antica Traldas (1500 PI). Ridotti presto a malpartito da fattori climatici ed ambientali e regrediti all'età della pietra (1400 PI), si fusero coi superstiti taymora, subendo un mutamento culturale rispetto alla loro originaria matrice nithiana. Ripresisi lentamente grazie al contributo degli Hutaaka, costituirono una fiorente civiltà dell'età del bronzo basata su città-stato e re guerrieri, estesa anche a parte dell'attuale Thyatis occidentale. La loro civiltà andò incontro alla fine a causa della Grande Invasione degli gnoll (circa 1000 PI), che devastò le loro città e infrastrutture; molti clan traldar perirono nella guerra, altri vennero trasportati nel Mondo Cavo dagli Immortali, altri emigrarono nel Darokin ed un altro ancora emigrò in massa verso la Davania. Progressivamente in declino, i Traldar sopravvissuti dovettero subire ulteriori sciagure ed invasioni nei secoli successivi, rischiando l'estinzione. Gli ultimi di questi conquistatori, i Vandari di origine vantaliana, in seguito li assimilarono, generando così la cultura dei Traladarani (500 PI). I Traldar di Thyatis, incalzati sempre più dai Kerendani, vennero assimilati anch'essi nel V sec. PI (alcuni di loro trovarono scampo nella città nithiana di Shalinikaht – l'attuale Selenica); i Traldar del Darokin, invece, costituirono una serie di floride città-stato commerciali (fra queste Athenos, Akorros, Dolos e Daros – l'attuale Darokin City), in seguito amalgamatesi coi Durrankin nella comune cultura darokiniana.

Urduk: Popolo di origine neathar, giunto nel Mondo Conosciuto verso il 2500 PI nell'ambito della medesima migrazione che condusse colà i Taymora. Gli Urduk, un popolo prevalentemente nomade, si stabilirono nelle pianure del Sind e della Gran-

de Desolazione. Venuti a contatto con i Sindhi (attorno al 1750 PI), ne adottarono in parte lo stile di vita stanziale e convissero pacificamente con loro per molti secoli entro il reame del Sind, finché non vennero progressivamente relegati nelle caste sociali inferiori. Oggigiorno gli Urduk errano divisi in tribù per la Grande Desolazione e costituiscono quasi la metà della popolazione del Sind.

Vandari: Tribù umane discendenti dai Vantaliani del Norwold. Di fronte all'invasione umanoide del Norwold guidata da Re Loark (1722-1711 PI), essi – al contrario di molti loro simili asserragliatisi fra le montagne del Norwold – emigrarono verso sud, stabilendosi nelle selvagge Terre del Nord. La conquista nithiana di questa regione li indusse nel 1000 PI ad una nuova migrazione assieme alla tribù dei Durran, con la quale giunsero nell'Ethengar meridionale. Mentre i Durran si fermarono fra i Dunhariani locali, i Vandari proseguirono verso sud, attraversando i monti Portanica, la grande steppa che si estendeva a quel tempo al posto dell'attuale Foresta di Canolbarth, e quindi invadendo l'Hindon (attuali Cinque Contee) verso il 950 PI. Cacciati dalle guerre fra nani ed orchi, invasero la Traldas, mettendo a ferro e fuoco i già prostrati regni traldar. Progressivamente assorbirono gli indigeni Traldar, costituendo con essi la cultura dei Traladarani verso il 500 PI.

Vantaliani: Gruppo di tribù di origine antaliana, costituito da quei clan che si stabilirono nell'interno del Norwold piuttosto che sulle coste, adottando uno stile di vita progressivamente diverso da quello dei loro simili. Quando la civiltà antaliana venne sconvolta dall'invasione della Grande Orda di Re Loark (1722-11 PI), i Vantaliani si ritirarono nelle valli dell'entroterra del Norwold, trovando protezione fra le grandi montagne dove tuttavia entrarono in concorrenza coi giganti e coi draghi. Dopo molti secoli di stenti, infine riuscirono a consolidare la loro presenza nel Norwold centrale, dividendosi in una miriade di tribù semi-nomadi. La loro cultura, sotto la spinta degli eventi e dei contatti avuti con gli umanoidi, era tuttavia irrimediabilmente mutata ed essi erano ormai divenuti i Vatski.

Wendariani: Termine usato per descrivere in particolare gli umani indigeni del Wendar; qui la popolazione discende dall'unione fra le antiche tribù coedendyn di sangue neathar con le tribù renatiche di sangue antaliano. Grazie all'influenza degli elfi, le due popo-

lazioni si sono lentamente amalgamate nel corso dei due passati millenni, sviluppando una cultura e tradizioni unitarie.

Ylari: Nome col quale vengono indicate complessivamente le popolazioni che abitano gli Emirati di Ylaruam, ovvero gli Alasiyani ed i Makistani. Il termine si applica intermittenemente anche agli abitanti di etnia alphetiana, biazzana e thyatiana che vivono in Ylaruam, ma non ai misteriosi Nithiani, considerati blasfemi e pericolosi.

Razze ed etnie semi-umane

Eldar: Gli Eldar sono un'antichissima razza di elfi che dominava Mystara in ere precedenti all'ascesa di Blackmoor; essi sono di altezza superiore a quella degli elfi silvani, con pelle scura e capelli sul nero. Poco si sa di loro, dal momento che la loro civiltà è scomparsa millenni addietro e la loro razza è stata assorbita da (secondo alcuni, si è trasformata in) quella degli altri elfi. Certuni speculano che tracce di sangue eldar sarebbero presenti in misura maggiore nelle etnie degli elfi bruni e scuri, altri che il sangue eldar è presente in tutti gli elfi ed è ciò che li rende più magici delle altre razze. Pare che in qualche modo gli Eldar siano anche collegati all'evoluzione della specie dei draghi d'oro. Attualmente è possibile incontrarli nel Mondo Conosciuto solo come viandanti (che spesso passano per membri di altre razze).

Elfi Alti (Genander): Questa stirpe di antichi elfi viveva a nord di Blackmoor prima della Grande Pioggia di Fuoco; essi sono caratterizzati da pelle e capelli chiari, figure snelle e slanciate, con un'altezza fuori dal comune (molti superano gli 1,8 metri). Oggigiorno gli elfi alti sono presenti solo nel Wendar (la regione dove molti di essi giunsero quasi quattromila anni fa), della cui popolazione rappresentano una minoranza. Si dice che il sangue degli elfi alti sia presente in qualche misura nelle stirpi degli elfi chiari.

Elfi Bruni: Etnia elfica caratterizzata dalla carnagione color bronzo (sfumature vanno dall'olivastro chiaro al marrone) e da capigliature nere e mosse; i maschi tendono ad essere più bassi delle femmine, ed a sviluppare peluria facciale. Nel Mondo Conosciuto, gli elfi bruni sono rappresentati dai Feadiel e dai Chossum dell'Alfheim e dai Flamenco del Glantri.

Elfi Chiari: Gruppo etnico elfico più alto della media elfica (in genere si va da 1,7 a 1,9 metri), caratterizzato da carnagione

perlopiù assai chiara e capelli di vario colore (dal nero all'argento, passando per tutte le sfumature intermedie); alcuni maschi – ma non sempre – sviluppano peluria facciale. Rappresentanti di quest'etnia elfica – ritenuta l'anello di passaggio fra gli antichi elfi alti e gli elfi silvani – nel Mondo Conosciuto sono i membri del clan alfheimese dei Grunalf, i Vyalia del Karameikos e di Thyatis e buona parte della popolazione elfica wendariana. A quest'etnia elfica appartengono anche i numerosi Shiye alphetiani.

Elfi dell'Ombra: Etnia elfica piuttosto atipica, segnata dall'esposizione alle radiazioni conseguente la Grande Pioggia di Fuoco e dalle condizioni ambientali in cui i suoi membri sono stati costretti a vivere durante la loro storia. Gli elfi dell'ombra hanno carnagione estremamente pallida e capelli parimenti chiari (bianchi o argentati); le loro orecchie sono molto più grandi di quelle degli altri elfi, e fungono da una sorta di sonar. Avendo vissuto per secoli nel sottosuolo, gli elfi dell'ombra sono infastiditi dalla luce solare e tendono ad ustionarsi facilmente dopo un'esposizione prolungata ad essa. Nel Mondo Conosciuto, essi vivono esclusivamente nel loro reame sotterraneo, le Terre dell'Ombra.

Elfi del Mare: I membri di questa etnia elfica, imparentata alla lontana con gli elfi chiari e forse con gli elfi dell'ombra, vivono soprattutto nel Minrothad e nei paesi costieri; il loro atipico stile di vita è concentrato sul mare e sulla navigazione, in cui sono particolarmente esperti. In genere tendono ad essere leggermente più alti della media elfica, con pelle pallida e capelli chiari.

Elfi Flamenco: Termine usato per descrivere i clan di elfi bruni che abitano nel Glantri meridionale e che si trovano perlopiù sotto l'egemonia del clan Alhambra. Questi elfi, giunti con le migrazioni elfiche guidate da Ilsundal (2200 PI), abitavano in questa stessa regione prima della Catastrofe Glantriana; poi fuggirono per mezzo del *Ponte Arcobaleno*, finendo nell'isola di Alvar (1700 PI), mentre i pochi superstiti che restarono in zona regredirono allo stato selvaggio. Dall'isola gli elfi bruni decisero, nuovamente e con lo stesso mezzo, di emigrare verso la loro antica patria quando l'Impero Thyatiano conquistò l'Alvar (695 DI), e da allora essi si sono stabiliti nelle Terre Alte. Molti di loro seguono le loro tradizioni culturali, ma alcuni hanno abbracciato la Via della Foresta sotto l'influenza dei vicini elfi silvani del clan

Erewan.

Elfi Scuri: Etnia elfica abbastanza atipica, rappresentata dai soli Freccia Rossa dell'Alfheim. Gli elfi scuri hanno carnagione molto scura (dal marrone scuro al grigio scuro, quasi nero), con capelli rossi (ma vi sono anche sfumature più chiare, fino al bianco). I maschi non mostrano peluria facciale. Da non confondere con gli Elfi Oscuri (gli Svartalfen) della mitologia normanna.

Elfi Silvani: La più diffusa e familiare fra le etnie elfiche, riconosciuta spesso rappresentativa dell'intera razza degli elfi. I suoi membri sono più bassi degli umani, hanno carnagione solitamente chiara ed aspetto snello, con capelli in varie sfumature (generalmente chiari, ma talvolta anche neri). La maggior parte degli elfi silvani segue la Via della Foresta tracciata dall'Immortale Ilsundal; nel Mondo Conosciuto questa razza è presente in una certa misura nella maggior parte dei paesi: ad essa appartengono la maggior parte dei clan alfheimesi (fra quelli maggiori gli Erendyl, i Lungacorsa ed i Mealidil), i Callarii del Karameikos, gli Erewan del Glantri, i Verdier del Minrothad e buona parte delle popolazioni elfiche del Wendar e del Darokin.

Elfi Subacquei (Aquarendi): Questa atipica razza di elfi vive sotto la superficie del mare, soprattutto nella zona del Mare Assolato circostante l'Alfeisle. Gli Aquarendi si separarono dalla branca terrestre della razza elfica millenni fa, adattandosi col favore dei loro patroni Immortali alla vita sottomarina, e sviluppando una civiltà peculiare e raffinata, che gareggia tutt'oggi con quella dei tritoni e dei marinidi per il controllo del Mare Assolato.

Gnomi del Cielo: Questo particolare clan di gnomi è affine agli gnomi della terra, ma presenta caratteristiche diverse, forse per il suo legame ancestrale con le forze elementali dell'aria. I suoi membri sono sparsi anch'essi per i paesi del Mondo Conosciuto, anche se in misura molto minore. Al contrario degli gnomi della terra, questa etnia gnomica è riuscita a trovare un punto di riferimento, una sorta di patria, nella città volante di Serraine, inventata da uno dei suoi progenitori secoli fa; oggi molti gnomi del cielo vivono a Serraine.

Gnomi della Terra: Questa etnia è iconica dell'intera razza gnomica, creata dall'Immortale Garal quasi quattromila anni fa; gli gnomi della terra vivono sparsi in comunità simili a quelle dei nani, dedite all'artigianato (soprattutto meccanico), all'estrazio-

ne mineraria ed in parte situate sottoterra. Queste comunità sono diffuse in numerosi paesi del Mondo Conosciuto, come il Darokin, il Karameikos, la Casa di Roccia, l'Ylaruam, i Territori Heldannici ed il Wendar. In passato erano sorte alcune civiltà di gnomi della terra, come quella dei Monti Hardanger o quella nella zona dei Vulcani dei Tre Fuochi, con la famosa città delle Cascate di Torkyn; a causa di vicissitudini varie, tutte queste civiltà sono scomparse (la prima nel 300 PI, la seconda verso il 500 DI), causando la dispersione della popolazione gnomica in un gran numero di paesi.

Gnomi delle Foreste: Gli gnomi delle foreste sono una branca degli gnomi della terra stabilitasi nelle foreste del nord nel corso dei secoli passati, ed adattatasi alla vita nei boschi. Oggigiorno questi gnomi si trovano in Wendar e nel Norwold meridionale, e sono quelli fra gli gnomi che intrattengono maggiori contatti con le razze dei boschi e che conducono una vita più legata al mondo naturale.

Mezzelfi: I mezzelfi come tali non esistono su Mystara; il figlio di un elfo e di un'umana (o viceversa) è irrimediabilmente umano od elfo. Soltanto in Wendar, forse grazie ai portentosi poteri della *Stella Elfica*, le unioni miste di umani ed elfi hanno generato membri di una nuova razza fertile, i mezzelfi, che condividono caratteristiche di entrambe le razze. Al contrario di molti mezzosangue, questi mezzelfi sono estremamente benvenuti nella società wendariana perché rappresentano i benedetti dai Korrgan, mentre nel resto dei paesi civilizzati sono considerata gente fortunata per il sangue elfico che scorre nelle loro vene.

Nani (Denwarf): Questa è la tipica razza dei nani del Mondo Conosciuto, forgiata dall'Immortale Kagyar sulla base dei morenti Kogolor e posta a vivere nelle montagne della Casa di Roccia (1800 PI). Qui i Denwarf fondarono in seguito un proprio regno, che estese i suoi confini alle regioni circostanti, ed in successive ondate migratorie popolarono di loro minoranze i paesi vicini, dove ancor oggi abitano – come il Darokin, il Karameikos, l'Ylaruam, le Terre del Nord e così via. Un gran numero di nani si riversò all'inizio del IX sec. DI anche nelle Terre Alte (attuale Glantri) per cercare l'oro che si diceva scoperto nelle montagne ma, accusati di aver portato una pestilenza nel paese, vennero perseguitati e costretti ad abbandonare la regione; da questa diaspora hanno origine le minoranze

naniche del Wendar, del Sind e del Minrothad.

Nani Antichi (Kogolor): I cosiddetti nani antichi erano la razza nanica diffusa su Mystara prima della loro trasformazione nei Denwarf; abitatori delle colline e pastori, i Kogolor cominciarono a perire gradualmente a causa dell'esposizione alle radiazioni rilasciate dalla Grande Pioggia di Fuoco. Di fronte all'inevitabile estinzione di questa razza, l'Immortale Kagyar decise di trasportare una parte dei Kogolor nel Mondo Cavo e potenziare i superstiti, rendendoli più resistenti alle radiazioni ed alla magia, adatti alla vita nel sottosuolo e capaci di straordinarie opere di ingegneria ed artigianato: così nacquero i Denwarf (1800 PI), molti dei quali vennero riposizionati nella futura Casa di Roccia, salvo alcuni clan (i Modrigswerg) che vennero posti nei Monti Makkres. Dalla loro nuova patria, la Casa di Roccia, i nani rinnovati si sarebbero espansi in gran parte del Mondo Conosciuto.

Nani Corrotti (Modrigswerg): Gruppo di clan nanici forgiato dall'Immortale Kagyar sulla base dei clan di Kogolor che vivevano nei Monti Makkres. Riservati e più esperti nelle tecniche magiche ed alchemiche degli altri nani, i Modrigswerg ricevettero false memorie, secondo le quali essi erano stati scacciati dalla Casa di Roccia per accuse secondo le quali essi coltivavano la magia nera ed adoravano i demoni. Sempre più chiusi nelle loro comunità sotterranee, i Modrigswerg hanno sviluppato ancor più le loro tecniche magiche e reso la loro esistenza un argomento delle leggende.

Razze ed etnie umanoidi e trolliche

Bugbear: Razza di grossi umanoidi pelosi e feroci, imparentata coi più piccoli goblin; essa include le etnie dei Bugbear Bugburbiani, dei Bugbear Volgari e dei Bugbear Hyboriani (questi ultimi non presenti nel Mondo Conosciuto).

Bugbear Bugburbiani: Questa stirpe di bugbear è assai poco numerosa, e probabilmente frutto di mutazioni genetiche sull'etnia dei Volgari da parte di certi eventi accaduti nella storia delle Terre Brulle (come la Catastrofe Glantriana del 1700 PI). Gli *Ursus Bipedis Bugburbianus* si trovano solo in Bugburbia e nelle terre limitrofe.

Bugbear Volgari: Gli *Ursus Bipedis Vulgaris* sono l'etnia di bugbear più diffusa in tutto il mondo, e sono presenti in molti paesi del Mondo Conosciuto, ove sono giunti al seguito di Re Loark millenni fa.

Coboldi: La razza di questi piccoli umanoidi dalle fattezze canine include i Coboldi Maculati, i Coboldi delle Montagne ed i Coboldi delle Colline (quest'ultimi però non sono presenti nel Mondo Conosciuto).

Coboldi delle Montagne: I *Canis Minor Militaris* hanno carnagione bruna e sono piuttosto organizzati; sono la specie cobolda più numerosa del Mondo Conosciuto, e sono concentrati prevalentemente nei Monti Hardanger.

Coboldi Maculati: Altra razza cobolda, i *Canis Minor Numerus* hanno carnagione grigia scura, con macchie marroni; sono poco organizzati e sono giunti nel Mondo Conosciuto assieme alle migrazioni delle orde dei Discendenti di Wogar.

Giganti delle Colline: Questa stirpe di giganti, la meno intelligente, più brutale e disorganizzata fra le razze dei giganti, ha forse parte del suo sangue derivato dagli antichi Uomini Bestia per effetto di incroci fra certi giganti e membri di quella razza in tempi ancestrali. Per questo i giganti delle colline vengono talvolta inseriti nel novero delle razze umanoidi.

Gnoll: Questa razza è sorta per via di terribili esperimenti magici operati dai Nithiani e volti a creare una razza di servitori simili agli Hutaaka, unendo gli gnomi con i troll. Il risultato, nel 1050 PI, fu questa razza di esseri aggressivi, feroci e prolifici, difficilmente utilizzabili come guardiani o servitori; la loro violenta ribellione, di lì a poco, fece sì che si spargessero per il Mondo Conosciuto, affliggendo intere regioni con la scia delle loro devastazioni. La razza degli gnoll è divisa in tre stirpi principali: gli Gnoll Ilari, gli Gnoll Meridionali e gli Gnoll Settentrionali.

Gnoll Ilari: Si tratta della razza di gnoll più nota per la sua ferocia e la sua incontrollabilità e bestialità; i *Canis Erectus Hilaris* componevano il cuore di quella vasta orda di gnoll che segnò il declino della civiltà traldar attorno al 1000 PI. Da allora si sono sparsi anche in altre regioni del Mondo Conosciuto.

Gnoll Meridionali: Questa etnia di gnoll è meno violenta e più socievole delle altre stirpi gnolliche; spesso questi gnoll sono i più civilizzati della loro razza. I *Canis Erectus Meridionum* si trovano in larga misura nel Sind, dove convivono pacificamente con gli umani e le altre razze, impiegandosi in settori quali la lavorazione della terra.

Gnoll Settentrionali: Altra etnia gnollica, i *Canis Erectus Septentrionum* sono presenti

soprattutto nella regione dello Gnollheim, in Soderfjord, e nei paesi del settentrione. Non dissimili dai loro cugini Ilari per ferocia ed aggressività, questi gnoll sono riusciti però a mantenere una presenza a assai forte nei paesi del nord grazie alla frequente debolezza delle culture umane locali.

Goblin: Termine che indica la ben nota razza di piccoli e perfidi umanoidi che infestano molte zone del Mondo Conosciuto; la razza dei goblin include le etnie dei Goblin Comuni, dei Goblin dell'Est, dei Goblin dell'Ovest e dei Goblin Hyboriani (quest'ultimi assenti dal Mondo Conosciuto).

Goblin Comuni: La stirpe di goblin più comune nel Mondo Conosciuto, i *Goblinus Goblinus* si trovano pressoché in ogni angolo di questa regione, essendovi giunti a partire dalle migrazioni dei tempi di Re Loark in avanti.

Goblin dell'Est: Questi *Goblinus Oriensis*, caratterizzati da carnagione giallastra e occhi a mandorla, giunsero nel Mondo Conosciuto al seguito di Akkila Khan; oggi giorno abitano prevalentemente l'Ethengar, le Terre Brulle ed altri paesi del nord.

Goblin dell'Ovest: La razza dei *Goblinus Occidentis* è giunta nel Mondo Conosciuto prevalentemente al seguito delle orde dei Discendenti di Wogar; caratterizzati da pelle grigiasta, i Goblin dell'Ovest abitano soprattutto le zone occidentali del Mondo Conosciuto.

Goblinoidi: Termine generico, solitamente usato per indicare le razze imparentate in qualche misura coi goblin, o considerate comunemente esserlo; tendenzialmente vengono considerati goblinoidi i bugbear, i goblin e gli hobgoblin.

Hobgoblin: La ben nota razza di goblinoidi di taglia umana, i *Goblinus Grandis*, più robusti ed organizzati dei loro cugini goblin, è giunta nel Mondo Conosciuto al seguito dell'orda di Akkila Khan (fine XVIII sec. PI) e nei secoli successivi si è sparsa per la regione. Oggi giorno gli hobgoblin si trovano in quasi ogni paese del Mondo Conosciuto, in particolare in Glantri, Karameikos, Terre Orchesche ed Ylaruam. Alla stessa razza appartengono anche i Khargoblin (*Goblinus Fortis*), che tuttavia non sono presenti nel Mondo Conosciuto.

Ogre: La razza degli ogre, grossi umanoidi forse discesi dagli incroci fra i giganti antichi e gli Uomini Bestia, rappresenta la razza umanoide di taglia più grossa (alcuni superano i tre metri di altezza) – eccettuati i giganti delle colline, se sono da considerarsi

umanoidi. La razza ogresca si divide nelle etnie degli Ogre Comuni, degli Ogre Bianchi e degli Ogre Neri.

Ogre Bianchi: Razza di ogre dalla pelle chiara, diffusa nei paesi del nord, gli *Homo Monstrum Bellicosus* hanno la pelle più chiara degli altri ogre; nel Mondo Conosciuto si trovano solo nei paesi al confine col Norwold, come il Wendar.

Ogre Comuni: Gli *Homo Monstrum Brutalis* costituiscono l'etnia ogresca più numerosa e diffusa nel Mondo Conosciuto; questi grossi umanoidi sono giunti in questa regione al seguito di Re Loark e di altre orde successive, e adesso si trovano nella maggior parte dei suoi paesi, talvolta con un certo grado di integrazione con gli umani.

Ogre Neri: Questi ogre dalla pelle scura, giunti nel Mondo Conosciuto al seguito delle orde dei Discendenti di Wogar (XIII sec. PI); gli *Homo Monstrum Grossus* oggi giorno si trovano soltanto nella regione della Palude di Malpheggi, ma sono molto più diffusi nella Costa Selvaggia e nel Braccio dell'Immortale.

Orchi: Macro-raggruppamento di razze umanoidi orchesche, di taglia pressoché umana, che include le razze degli Orchi Comuni, degli Orchi Rossi e degli Orchi Gialli. Gli orchi sono una delle razze umanoidi più numerose e diffuse, spesso la prima che viene in mente agli abitanti di una qualunque regione quando si parla di umanoidi.

Orchi Comuni: Termine ambivalente, usato sia per indicare la razza di orchi più comune e diffusa (che include anche gli Orchi Imperiali e quelli Hyboriani delle zone artiche), sia per identificare l'etnia orchesca più numerosa all'interno di tale razza, ovvero gli *Orcus Porcus*, dall'aspetto iconico per l'immagine delle razze orchesche e diffusi un po' in tutto il Mondo Conosciuto. La maggior parte degli orchi comuni sono giunti in questa parte del Brun in epoca molto antica, al tempo della Grande Orda di Re Loark (XVIII sec. PI) e si sono sparsi in varie zone di esso dopo la frammentazione dell'orda della Regina Ubdala (492 PI).

Orchi Gialli: Questo termine indica una razza di orchi (di cui fanno parte le specie degli Orchi Orientali e degli Orchi Rodenti), caratterizzata da pelle giallastra, occhi a mandorla e fattezze vagamente canine. Non sono numerosi nel Mondo Conosciuto, ove sono giunti al seguito delle antiche orde di Akkila Khan (fine del XVIII sec. PI).

Orchi Imperiali: Questa etnia di orchi comuni è probabilmente un risultato del-

l'esposizione di certi membri di tale stirpe a radiazioni e mutamenti genetici causati da eventi accaduti durante la storia delle Terre Brulle (come la Catastrofe Glantriana del 1700 PI). Questi *Orcus Imperator Rex* sono più aggressivi ed intelligenti dei comuni orchi e spesso rivestono ruoli importanti all'interno della società orchesca. Sono presenti solamente nelle Terre Brulle e nei loro dintorni.

Orchi Orientali: Gli *Orcus Canis Oriensis* costituiscono l'etnia più numerosa della razza degli orchi gialli; essi sono diffusi nelle Terre Brulle, nell'Ethengar ed in pochi altri paesi del nord, ove sono giunti al tempo di Akkila Khan.

Orchi Rodenti: Altra etnia di orchi gialli, gli *Orcus Facies Ratis* si trovano quasi esclusivamente nelle Terre Orchesche, ove costituiscono la maggioranza della popolazione umanoide. Anche questi orchi giunsero nel Mondo Conosciuto al tempo di Akkila Khan.

Orchi Rossi: Altro termine ambivalente, usato per indicare tutte le etnie di questa razza di orchi (Orchi Rossi ed Orchi Scarlatti) nonché l'omonima etnia orchesca che al suo interno è prevalente. Caratterizzati da un colorito rossiccio, questi *Orcus Rubens Vulgaris* sono giunti nel Mondo Conosciuto al seguito delle orde dei Discendenti di Wogar (metà del XIII sec. PI) ed hanno dominato per secoli le attuali Terre degli Atruaghin, venendone infine scacciati (795

PI) e spingendosi nelle zone limitrofe, comprese le Terre Brulle. Il Grande Capo Sbavante Seduto era un orco rosso.

Orchi Scarlatti: Un'altra etnia di orchi rossi, particolarmente grossa, robusta ed aggressiva. Gli *Orcus Simius Terribilis* sono i più temibili guerrieri fra gli orchi rossi, temuti dalla gran parte delle altre razze umanoide. Li si trova sparsi nelle principali comunità di Orchi Rossi, integrati al loro interno.

Troll: Termine molto generico, che include i due rami di questa razza: la specie dei troll antichi, esseri ancestrali legati alle forze elementali della terra e considerati alcune delle creature più vecchie di Mystara, e la specie dei troll moderni, nata probabilmente dall'incrocio di membri della stirpe dei troll antichi con gli Uomini Bestia.

Troll Antichi: Espressione che indica gli appartenenti alle antiche razze dei troll, prima del loro incrocio con gli Uomini Bestia; i troll antichi (che includono le specie dei troll della terra, dei troll delle rocce e dei troll giganti) sono una rarità nel Mondo Conosciuto, ove sono considerati pressoché estinti. Soltanto pochi gruppi di troll delle rocce e della terra si annidano in certe catene montuose del nord.

Troll delle Foreste: Altra razza di troll moderni, i *Monstrum Imbecilum Rex* sono ancor meno intelligenti dei Troll delle Radici, hanno pelle verdastra con macchie più scure, e tendono a vivere nei luoghi boscosi e selvaggi.

Troll delle Radici: La razza di troll moderni più diffusa, i *Monstrum Carnivorus Maximus* sono sparsi ovunque nel Mondo Conosciuto; essi hanno la pelle grigio-verdastra, coperta di bolle e protuberanze, e sono noti per il loro enorme appetito. Vivono prevalentemente nei luoghi umidi.

Troll Moderni: Termine usato per indicare quelle razze di troll nate dall'incrocio fra i troll antichi e gli Uomini Bestia; i troll moderni includono le specie di troll più diffuse su Mystara, ovvero i Troll delle Radici, i Troll delle Foreste ed i Troll Hyboriani (quest'ultimi assenti dal Mondo Conosciuto).

Umanoidi: Termine generico, che indica una qualunque razza che condivida un legame di sangue o di discendenza con gli antichi Uomini Bestia; tendenzialmente esso può includere bugbear, coboldi, gnoll, goblin, hobgoblin, ogre, orchi e troll moderni. A volta vengono inclusi nel conto delle razze umanoide anche i giganti delle colline.

Uomini Bestia: Antichissima razza di esseri generati dall'Immortale Hel come reincarnazione delle anime maligne. Inizialmente caratterizzati da estrema variabilità genetica, in seguito i geni di queste creature si specificarono in alcuni filoni principali, fino a generare le moderne razze umanoide. La razza degli Uomini Bestia originari sopravvive oggi soltanto nel Mondo Cavo.



Indice delle Traduzioni

Nel testo del presente manuale il lettore troverà alcune traduzioni in italiano di toponimi, nomi di personaggi e termini dall'originale edizione inglese. Questo glossario mostra le traduzioni italiane adottate in questo volume in ordine alfabetico, col corrispettivo originale in inglese, per permettere al lettore di orientarsi nelle pagine di questo manuale.

- Aalban, Fiume: Aalban River
 Abbazia della Notte Bianca: Whitenight Abbey
 Abisso, L': Abyss, The
 Achelos, Boschi di: Achelos Woods
 Achelos, Fiume: Achelos River
 Acquanera, Fiume: Blackwater River
 Acquastagna: Backwater
 Acquitrini di Westrouurke: Westrouurke Bogs
 Adri Varma, Altopiano di: Adri Varma Plateau
 Ala la Strega Marina: Ala the Sea Witch
 Alasiyani: Alasiyans
 Alba, Isola dell': Isle of Dawn
 Albero Luminoso: Glowtree
 Alce, Clan dell': Elk Clan
 Alce, Tribù dell': Moose Tribe
 Alcova, Isola: Alcove Island
 Aleea, Scogli di: Aleea Reefs
 Alfheimers: Alfheimesi
 Alfwine, Fiume: Alfwine River
 Aloysius, Isola di: Aloysius Island
 Alphatiani: Alphatians
 Alpi Glantriane: Glantrian Alps
 Altaforra: Highdell
 Alta Goblinia: High Gobliny
 Altan Tepes, Monti: Altan Tepes Mountains
 Altarocca: Highhold
 Altatorre: Hightower
 Altomonte: Highforge
 Altopiani Sud-Orientali: South-Eastern Highlands
 Altopicco, Fiume: Highpeak River
 Altosbocco, Fiume: Highreach River
 Altire, Jarlato delle: Uplands, Jarldom of
 Altire di Ierendi: Ierendi Uplands
 Alzanello: Ringrise
 Amsorak, Fiume: Amsorak River
 Amsorak, Lago: Lake Amsorak
 Amsorak, Monti: Amsorak Mountains
 Anello d'Acciaio: Iron Ring
 Angesan, Fiume: Angesan River
 Anni dell'Infamia: Years of Infamy
 Antaliani: Antalians
 Anziani, Gli: Elders, The
 Aperta, Isola: Open Isle
 Aquila, Tribù dell': Eagle Tribe
 Aquila Nera, Baronìa dell': Black Eagle Barony
 Arbrandine, Fiume: Arbrandine River
 Arnus, Fiume: Arnus River
 Asanda, Fiume: Asanda River
 Ashton, Boschi di: Ashton Woods
 Atruaghin, Altopiano di: Atruaghin Plateau
 Avamposto di Lucinius: Lucinius Outpost
 Azcani: Azcans
 Bagliore del Diavolo: Devil's Glow
 Baia dei Mau-Mau: Mau-Mau Bay
 Baia delle Balene: Bay of Whales
 Baia delle Tempeste: Storm Bay
 Baia del Lupo di Mare: Seawolf Bay
 Baia di Aleea: Aleea Bay
 Baia di Algard: Algard Bay
 Baia di Bergsund: Bergsund Bay
 Baia di Bongo: Bongo Bay
 Baia di Haverud: Haverud Bay
 Baia di Horta: Horta Bay
 Baia di Liminaris: Liminaris Bay
 Baia di Malpoggi: Malpoggi Bay
 Baia di Nyhem: Nyhem Bay
 Baia di Porto Siers: Port Siers Bay
 Baia di Salicia: Salicia Bay
 Baia di Takala: Takala Bay
 Baia di Vestfjord: Vestfjord Bay
 Baia di Vorloi: Vorloi Bay
 Baia di Zea: Zea Bay
 Baia Grigia [Isola dell'Alba]: Grey Bay
 Baia Grigia [Thyatis]: Grey Bay
 Balbak, Lago: Lake Balbak
 Baldika, Fiume: Baldika River
 Bandito Azzurro: Blue Bandit
 Bandito Scavatore: Burrow Bandit
 Bardeen Passolungo: Bardeen Longwalker
 Barkel, Monti: Barkel Mountains
 Barzan della Mano Nera: Barzan of the Black Hand
 Bassotto Reale: Basset Hound, Royal
 Bastone Nero: Blackstick
 Battaglia dei Sei Re: Battle of the Six Kings
 Battaglia del Passo Sardal: Battle of Sardal Pass
 Benji Piedefranco: Benji Frankfoot
 Bianca, Isola: White Island
 Bisonte, Tribù del: Buffalo Tribe
 Bob Tacchidargento: Bob Silverheels
 Børgesfjell, Monti: Børgesfjell Mounts
 Borgo Dunbar: Dunbar Hamlet
 Borgonavale: Shipton
 Borgoporto: Harbourn
 Boris Toccabirra: Boris Beerthumb
 Borzoi Nova-Svogano: Borzoi, Nova-Svoga
 Bracchetto Ochalese: Ochalean Houndling
 Braccio, Il: Arm, The
 Bradipo, Tribù del: Sloth Tribe
 Briglia: Bridle
 Briagliapoli: Bridleton
 Brogahn delle Steppe: Brogahn of the Steppes
 Brughiera Senza Nome: The Moora
 Brumargentea: Silvermist
 Bugbear Bugburbiani: Ursus Bipedis Bugburbianus
 Bugbear Hyboriani: Ursus Bipedis Hyborianus
 Bugbear Volgari: Ursus Bipedis Vulgaris
 Bulldog Eusdriano: Bulldog, Eusdrian
 Cacciatori, Lupin: Hunter Lupins
 Cala dell'Angelo: Angel Cove
 Cala Raminga: Lone Cove
 Caldera di Kikianu: Kikianu Caldera
 Camaleonte, Tribù del: Chamaleon Tribe
 Campofieno: Haycroft
 Canale di Athenos: Athenos Channel
 Canolbarth, Foresta di: Canolbarth Forest
 Capocolle: Hillcape
 Capo Faerdinel: Cape Faerdinel
 Capo Gabrionius: Cape Gabrionius
 Capo Gudvangen: Cape Gudvangen
 Capo Hattias: Cape Hattias
 Capo Narvalo: Narwal Cape
 Capo Ponente: Cape West
 Capo Ystrebrød: Cape Ystrebrød
 Carrosferrato: Rattlecart
 Casa di Roccia: Rockhome
 Casamarina: Seahome
 Castellana: Castellan
 Castellana, Valle di: Castellan Valley
 Castellano, Fiume del: Castellan River
 Castellano, Rocca del: Castellan Keep
 Castello delle Vecchie Antille: Old Antilles Castle
 Castello di Mistamere: Castle Mistamere
 Castello di Pietrarossa: Redstone Castle
 Castoro, Tribù del: Beaver Tribe
 Cavalieri del Drago Bianco: Knights of the White Dragon
 Cavalieri dell'Aria: Knights of the Air
 Cavalieri Heldannici: Heldannic Knights
 Cavallo, Clan del: Horse Clan
 Caverna della Pioggia Perenne: Cavern of Continual Rain

- Caverne del Caos: Caverns of Chaos
 Caverne di Quasqueton: Caverns of Quasqueton
 Cervo, Tribù del: Deer Tribe
 Chow-Chow Ogresco: Chow-Chow, Ogrish
 Cimaverde: Greenheight
 Cime Nere, Monti: Black Peaks Mountains
 Cinque Contee: Five Shires
 Cintura di Vanya: Girdle of Vanya
 Città d'Alfheim: Alfheim Town
 Cittadella di Punta Atra: Blackpoint Citadel
 Città delle Stelle: City of Stars
 Città di Glantri: Glantri City
 Città di Thyatis: Thyatis City
 Claransa la Veggente: Claransa the Seer
 Cnute l'Ardito: Cnute the Bold
 Coberham Ombrafulgida: Coberham Shadowglint
 Coboldi delle Colline: Canis Minor Rapidus
 Coboldi delle Montagne: Canis Minor Militaris
 Coboldi Maculati: Canis Minor Numerus
 Codice di Condotta Thariano: Tharian Code of Conduct
 Coguaro, Tribù del: Cougar Tribe
 Coldiluna: Moon Hill
 Coliseum: Colosseo
 Collesforco: Hillfork
 Colli Bomlo: Bomlo Hills
 Colli di Ballydonegan: Ballydonegan Hills
 Colli di Carryduff: Carryduff Hills
 Colli Centuria: Century Hills
 Colli di Dooagh: Dooagh Hills
 Colli di Czalkow: Czalkow's Hills
 Colli Erranti: Stalkbrow
 Colli Kauth Meridionali: Southern Kauth Hills
 Collina, La: The Hill
 Collina Nera: Blackhill
 Colli Nebbiosi: Misty Hills
 Colli Neri: Black Hills
 Colli Oppland: Opplands Hills
 Colli Partefjallen: Partefjallen Hills
 Colossus, Monti: Colossus Mounts
 Commerciante, Isola del: Trader's Isle
 Compagnia Commerciale di Scambio
 Volstrake: Volstrake Mercantile Trading Company
 Conca delle Ombre: Shadowdown
 Condottiero di Guerra: War Leader
 Consiglio degli Sceriffi: Council of Sheriffs
 Consiglio dei Grandi Jarl: Council of Great Jarls
 Consiglio dei Precettori: Council of Preceptors
 Consiglio dei Principi: Council of Princes
 Consiglio Interno: Inner Council
 Contea Alta: Highshire
 Contea Centrale: Hearthshire
 Contea Marittima: Seashire
 Contea Meridionale: Southshire
 Contea Orientale: Eastshire
 Contesa degli Orchi: Orcstrife
 Contesa dei Clan: Clanstrife
 Convocazione delle Tribù: Convocation of Tribes
 Corno, Lago: Horn Lake
 Cornoteschio, Monte: Skullhorn Mount
 Cornoteschio, Passo: Skullhorn Pass
 Corporazione dei Maghi: Magicians' Guild
 Corsobosco: Ranwood
 Costa Selvaggia: Savage Coast
 Coyote, Tribù del: Coyote Tribe
 Creeg il Pazzo: Mad Creeg
 Cresta di Ballugawley: Ballygawley Ridge
 Crestato Ochalese: Ochalean Crested
 Cruth, Bassopiano di: Cruth Lowlands
 Cruth, Fiume: Cruth River
 Cruth, Monti: Cruth Mountains
 Cuorbiano: Whiteheart
 Cuorbiano, Valle di: Whiteheart Valley
 Curragh di Killyleagh: Killyleagh Curragh
 Dalselva, Fiume: Dalselva River
 Darokiniani: Darokinians
 Denagothiani: Denagothians
 Dengar Alta: Upper Dengar
 Dengar Bassa: Lower Dengar
 Dentelungo: Longtooth
 Denti del Drago, Barriera dei (Scogli dei): Dragon's Teeth Barrier (Reefs)
 Depressione di Lawensa: Lawensa Depression
 Deserto della Polvere Nera: Black Dust Desert
 Deserto del Sind: Sind Desert
 Devoki, Fiume: Devoki River
 Diavoletti dei Boschi: Wood Imps
 Dimensione del Mito: Dimension of Myth
 Distese Sabbiose di Nawmmidi: Nawmmidi Sand Flats
 Dita Nere: Black Toes
 Dol-Anur, Fiume: Dol-Anur River
 Dominicus Barbagrigia: Dominicus Greybeard
 Dorrán Belmaglio: Dorrán Finehammer
 Drago, Lago del: Dragon Lake
 Duns-sulla-Scogliera: Duns-on-Fell
 Dymrak, Foresta di: Dymrak Forest
 Elegy, Isola di: Elegy Island
 Elevatore del Mondo: World Elevator
 Elfi dell'Ombra: Shadowelves, Shadow Elves
 Elstrich, Fiume: Elstrich River
 Erdals Fjället, Fiume: Erdals Fjället River
 Erid, Lago: Lake Erid
 Essuriani: Essurians
 Estrema, Isola: Utter Island
 Età degli Eroi: Time of Heores
 Ethengariani: Ethengars, Ethengarians
 Evemur, Fiume: Evemur River
 Everast, Fiume: Everast River
 Falchi da Guerra: Warbirds
 Falco, Tribù del: Hawk Tribe
 Fatati, Lupin: Wee Folk Lupins
 Felcimalva: Mallowfern
 Fen, Fiume: Fen River
 Fennec Combattente: Fennec, Fighting-Fergus the Justifier: Fergus il Giustiziere
 Fermanemici, Fiume: Foestop River
 Fiamma di Corallo: Coral Fire
 Fiamma Nera: Blackflame
 Fiascolungo: Longflask
 Figli della Notte: Childrens of Night
 Figli di Atruaghin: Children of Atruaghin
 Finale, Catena: Final Range
 Fiume delle Canne: Reedy River
 Fiume Rosso: Red River
 Fletcher, Isola di: Fletcher Island
 Flotta Aerea di Retebius: Retebius Air Fleet
 Flur, Fiume: Flur River
 Fogliaverde, Isola di: Greenleaf Island
 Fonti di Eltan: Eltan's Springs
 Fora, Fiume: Fora River
 Foresta Canterina: Singing Forest
 Foresta dei Sidhe: Sidhe Forest
 Foresta della Morte: Forest of Death
 Formicaio, Il: Warrens, The
 Forte Anselbury: Fort Anselbury
 Forte Boast: Fort Boast
 Forte Borydos: Fort Borydos
 Fortebraccio: Strongarm
 Forte Cruth: Fort Cruth
 Forte Denwarf: Fort Denwarf
 Forte Destino: Fort Doom
 Forte di Guido: Guido's Fort
 Forte Evekarr: Fort Evekarr
 Forte Fletcher: Fort Fletcher
 Fortefondo, Clan: Stronghollow Clan
 Forte Hobart: Fort Hobart
 Forte Lakeside: Fort Lakeside
 Forte Marny: Fort Marny
 Forte Nar: Fort Nar
 Forte Navale di Carytion: Carytion Naval Fort
 Forte Nell: Fort Nell
 Forte Nicos: Fort Nicos
 Forteponente: Westhold
 Forte Punta Australe: Fort Southpoint
 Forte Runnels: Fort Runnels
 Forteschiatta, Regno di: Stoutfellow, Kingdom of
 Forte Zendrol: Fort Zendrol
 Fortezza, Isola: Fortress Island
 Forton, Fiume: Forton River
 Fossa degli Ogre: Ogreditch
 Fratellanza degli Studiosi: Brotherhood of Scholars
 Fratelli di Sangue: Blood Brethen
 Freccia Rossa, Clan: Red Arrow Clan
 Fuoco, Isola del: Fire Island

- Furetto, Tribù del: Ferret Tribe
 Gallen, Fiume: Gallen River
 Garald il Blu: Garald the Blue
 Geffron, Grande Foresta di: Great Forest of Geffron
 Geittinden, Monti: Geittinden Mountains
 Gendar the Good: Gendar il Buono
 Gente Fatata, La: Fair Folk, The
 Giaguaro, Tribù del: Jaguar Tribe
 Girovago, Il: Barnstormer
 Glabro Cimmaronese: Cimarron Hairless
 Glantriani: Glantrians
 Glaurant degli Abissi: Deep Glaurants
 Glota, Foresta di: Glota Forest
 Gnoll Ilari: Canis Erectus Hilaris
 Gnollistan Meridionale: Southern Gnollistan
 Gnoll Meridionali: Canis Erectus Meridionum
 Gnoll Settentrionali: Canis Erectus Septentrionum
 Goblin Comuni: Goblinus Goblinus
 Goblin dell'Est: Goblinus Oriensis
 Goblin dell'Ovest: Goblinus Occidentis
 Goblin Hyboriani: Goblinus Hyborianus
 Gola di Granito: Granitgape
 Gola di Shillabeer: Shillabeer Gap
 Golapoli: Gaptan
 Golfo di Halag: Gulf of Halag
 Golfo di Hule: Gulf of Hule
 Golfo di Kantrium: Gulf of Kantrium
 Golfo di Mar: Gulf of Mar
 Golfo di Marilenev: Gulf of Marilenev
 Golfo di Newkirk: Gulf of Newkirk
 Golfo di Westrouke: Gulf of Westrouke
 Gran Beagle: Beagle, Greater
 Granbosco: Greatwood
 Grancagnone: Ye Great Dogge
 Gran Corridore: Long-Runner
 Grande Acquittrino: Great Marsh
 Grande Bacino Salato: Great Salt Basin
 Grande Cratere: Great Crater
 Grande Desolazione: Great Waste
 Grande Fusione, La: Great Merger, The
 Grande Orda: Great Horde
 Grande Peste: Great Plague
 Grande Pioggia di Fuoco: Great Rain of Fire
 Grande Siccità: Great Draught
 Grande Tempio di Oenkmar: Great Temple of Oenkmar
 Granflusso, Fiume: Great Flow River
 Gran Limiere: Bloodhound, Grand
 Grindolf il Bianco: Grindolf the White
 Guado di Stallan: Stallanford
 Guadofiasco: Flagonford
 Guardabocca: Eyemouth
 Guardaboschi, Ordine dei: Foresters, Order of the
 Guardiani, Lupin: Guardian Lupins
 Guerra dei Quarant'Anni: Forty Years War
 Guerra dell'Acquapopolo: Aquapopulus War
 Guerra Elfica: Elfwar
 Guerre Orchesche: Orcswars
 Gufo, Tribù del: Owl Tribe
 Gunzuth il Senzaclan: Gunzuth the Clanless
 Gustos, Fiume: Gustos River
 Gyl Erid, Isola di: Gyl Erid Island
 Hardanger, Monti: Hardanger Mountains
 Hast, Lago: Lake Hast
 Hattiani: Hattians
 Heldanesi: Heldanners
 Heldannici: Heldannics
 Heldann il Grande: Heldann the Great
 Hladim, Lago: Lake Hladim
 Hobgoblandia: Hobgobland
 Hooboblin: Goblinus Grandis
 Hord Darkeye: Hord Occhioscuro
 Hrap, Fiume: Hrap River
 Ierendi, Fiume: Ierendi River
 Ierendiani: Ierendians
 Imbarco: Ferryway
 Incudine del Sole: Sun's Anvil
 Infiammafoglia: Leafkindle
 Insetti, Isola degli: Insect Island
 Ippoglosso, Tribù dell': Halibut Tribe
 Isoile, Fiume: Isoile River
 Ithel, Fiume: Ithel River
 Itheldown, Isola di: Itheldown Island
 Ithypool, Fiume: Ithypool River
 Jenkin Piedefoiaio: Jenkin Flintfoot
 Jhengal Occidentale: West Jhengal
 Kalslo, Isola di: Kalslo Island
 Kantridae, Fiume: Kantridae River
 Karameikesi: Karameikans
 Kerenda, Fiume: Kerenda River
 Kerendani: Kerendans
 Khargoblin: Goblinus Fortis
 Klintest, Fiume: Klintest River
 Klintest, Lago: Lake Klintest
 Klintest, Pianure di: Klintest Lowlands
 Kokra il Contatto: Kokra the Touch
 Krandai, Fiume: Krandari River
 Krayzen, Monti: Krayzen Mountains
 Kunslo, Isola di: Kunslo Island
 Kur, Fiume: Kur River
 La Frontiera: Verge
 Lagoalto, Fiume: Highlake River
 Lagotto Dorato: Golden Retriever
 Lama Rossa, Goblin: Red-Blade Goblins
 Laminaurea: Goldleaf
 Lande di Møsvatn: Møsvatn Reaches
 Landersfjord, Fiume: Landersfjord River
 Larodar, Fiume: Larodar River
 La Soglia: Threshold
 Lega di Difesa delle Valli dei Vigneti: Vineyard Vales Defense League
 Lega di Difesa di Nordhartar: Nordhartar Defense League
 Legione, La: Legion, Duh
 Leone Marino, Tribù del: Sea Lion Tribe
 Letamaio, Il: The Mucks
 Lince, Tribù della: Bobcat Tribe
 Lod, Fiume: Lod River
 Loir, Fiume: Loir River
 Loktal Scudodiferro: Loktal Ironshield
 Lothenar, Foresta di: Lothenar Forest
 Lotta per la Libertà, La: The Struggle For Freedom
 Lough del Porto: Lough of Portage
 Lough di Pietrarossa: Redstone Lough
 Luce di Rad: Light of Rad
 Ludwig "l'Aquila Nera" von Hendriks:
 Ludwig "Black Eagle" von Hendriks
 Luna Nera, Troll della: Black Moon Trolls
 Lungamarcia, Clan: Long Runner Clan
 Lupo, Tribù del: Wolf Tribe
 Lurben, Foresta di: Lurben Forest
 Maestri Hin: Hin Masters
 Maestro di Hule, Il: Master of Hule, The
 Magistrati di Confine: Border Magistrates
 Magos, Fiume: Magos River
 Makai, Fiume: Makai River
 Makistani: Makistans
 Makkres, Fiume: Makkres River
 Makkres, Monti: Makkres Mountains
 Maniero, Il: The Manor
 Manolesta, Fiume: Quickhand River
 Mare Alphatiano: Alphatian Sea
 Mare Assolato: Sunlit Sea
 Mare dell'Alba Occidentale: Western Sea of Dawn
 Mare dell'Alba Orientale: Eastern Sea of Dawn
 Mare del Terrore: Sea of Dread
 Mare di Erba: Sea of Grass
 Mare di Fiori: Sea of Flowers
 Maremmano Narvaezano: Maremma, Narvaezan
 Marina Reale: Royal Navy
 Massiccio di Kurish: Kurish Massif
 Mastino Reale: Mastiff, King-
 Matai, Fiume: Matai River
 Mealiden Guardastelle: Mealiden Starwatcher
 Meermeera Barregaie: Meermeera Jollybars
 Mengul, Monti: Mengul Mountains
 Mesa Guardiania: Guardian Mesa
 Mesonian, Fiume: Mesonian River
 Meticci, Lupin: Mongrel Lupins
 Mileniani: Milenians
 Mimbur d'Ober: Ober's Mimbur
 Ministero delle Province: Ministry of Provinces
 Minrothad: City of Minrothad
 Minrothaddani: Minrothaddans
 Monastero del Chicco d'Orzo: Barleycorn Monastery

- Mond, Fiume: Mond River
 Mondo Cavo: Hollow World
 Mondo Conosciuto: Known World
 Mondo di Sopra, Il: World Above, The
 Mondo di Sotto, Il: World Below, The
 Montagna Grigia: Grey Mountain
 Montagna Infuocata: Burning Mountain
 Montanaro di Glantri: Glantri Mountaineer
 Mostri, Fiume dei: River of Monsters
 Muraglia del Dunadale: Dunadale Wall
 Murr la Donnola: Murr the Weasel
 Muschiofondo: Deepmoss
 Museo delle Meraviglie del Mondo:
 Museum of World Wonders
 Naga, Fiume: Naga River
 Nani Corrotti: Moulder Dwarves
 Narvendul, Isola di: Narvendul Isle
 Nere, Montagne: Black Mountains
 Nero, Lago: Black Lake
 Neshonan, Lago: Lake Neshonan
 Nithia, Fiume: Nithia River
 Nithiani: Nithians
 Nomadi, Lupin: Nomad Lupins
 Norden, Fiume: Norden River
 Normanni: Northmen
 Noslo, Isola di: Noslo Island
 Nuova Alvar: New Alvar
 Nuova Averoigne: New Averoigne
 Occhio dei Traldar: Eye of Traldar
 Ochalesi: Ochaleans
 Ogre Bianchi: Homo Monstrum Bellicosus
 Ogreburgo: Ogremoor
 Ogre Comuni: Homo Monstrum Brutalis
 Ogre Neri: Homo Monstrum Grossus
 Oltechi: Oltecs
 Oltracque: Bywater
 Ombrarborea: Shadowtree
 Onore, Isola di: Honor Island
 Operai, Lupin: Worker Lupins
 Orchi Comuni: Common Orcs, Orcus Porcus
 Orchi Gialli: Yellow Orcs
 Orchi Hyboriani: Orcus Hyborianus
 Orchi Imperiali: Orcus Imperator Rex
 Orchilandia Rossa: Red Orland
 Orchi Orientali: Orcus Canis Oriensis
 Orchi Rodenti: Orcus Facies Ratis
 Orchi Rossi: Red Orcs, Orcus Rubeus
 Vulgaris
 Orchi Scarlatti: Orcus Simius Terribilis
 Ordine delle Sabbie: Order of the Sands
 Ordine di Vanya: Order of Vanya
 Orgoglio dei Cieli: Pride of the Skyes
 Orientale, Isolotto: East Key
 Orkia Gialla: Yellow Orkia
 Orlin, Isola di: Orlin Isle
 Orso, Clan dell': Bear Clan
 Oscurità Afferrante: Grasping Darkness
 Ossacriate: Crossbones
 Osso di Balena, Isola: Whale Bone Island
 Osterslo, Isola di: Osterslo Island
 Ostlandesi: Ostlanders
 Otofjord, Fiume: Otofjord River
 Palude di Malpheggi: Malpheggi Swamp
 Palude Funesta: Blight Swamp
 Palude Salata: Salt Swamp
 Paludi di Fengallen: Fengallen Marshes
 Pantani di Fyresvatn: Fyresvatn Bogs
 Pappagallo, Tribù del: Parrot Tribe
 Parenti: Kins
 Pastore di Heldann: Heldann Shepherd
 Pastori, Lupin: Shepherd Lupins
 Patria Silvestre, Foresta della: Sylvanhome,
 Forest of
 Pavone, Tribù del: Peacock Tribe
 Pellicano, Tribù del: Pelican Tribe
 Penisola del Serpente: Serpent Peninsula
 Periodo dei Tormenti: Time of Torment
 Perle, Isole delle: Pearl Islands
 Piana di Fuoco: Plane of Fire
 Piane di Neagh: Neagh Flats
 Pianura dello Streel: Streel Plain
 Pianura Sterile, La: Barren Plain, The
 Pianure di Tigris: Tigris Plains
 Piccolo Popolo, Il: Little People, The
 Piccolo Wine, Fiume: Little Wine River
 Pietrarossa [Glantri]: Redstone
 Pietrarossa [Isola dell'Alba]: Redstone
 Pietraverde: Greenston
 Pietroso, Fiume: Stone River
 Pilion, Fiume: Pilion River
 Pipistrello Vampiro, Tribù del: Vampire Bat
 Tribe
 Piranha, Tribù del: Piranha Tribe
 Pirati, Roccia dei: Pirate Rock
 Pirati della Filibusta: Merry Pirates
 Pit-Bull Torreonese: Torreoner Pit-Bull
 Pitone, Tribù del: Python Tribe
 Pold, Fiume: Pold River
 Polithius, Fiume: Polithius River
 Ponte Arcobaleno: Rainbow Bridge
 Ponte Pescoso: Fishtickle Bridge
 Popolo Benevolo, Il: Good People, The
 Popolo Mite: Gentle Folk
 Portanatica, Monti: Dwarfgate Mountains
 Porto Cala: Cove Harbour
 Porto di Minroth: Minroth Harbour
 Porto Donaghadee: Port Donaghadee
 Porto Hatti: Port Hatti
 Porto Lucinius: Port Lucinius
 Portombrose: Shadowgates
 Porto Shireton: Shireton Port
 Porto Siers: Port Siers
 Pranzo Perduto, Il: Lost Lunch, The
 Precettori: Preceptors
 Principi-Mercanti: Merchant-Princes
 Procione, Tribù del: Raccoon Tribe
 Proclama dei Cittadini: Citizens'
 Proclamation
 Promontorio di Culaesar: Culaesar Bulge
 Pugnale Azzurro: Blue Knife
 Puma, Tribù del: Mountain Lion Tribe
 Punta Alba: Dawnpoint
 Punta Dunberry: Dunberry Point
 Punta Everast: Everast Point
 Punti Magici Benigni: Good Magic Points
 Punti Magici Maligni: Bad Magic Points
 Purga d'Argento: Silver Purge
 Quartiere degli Stranieri: Foreigners'
 Quarter
 Quattordici Versi: Fourteen Verses
 Quillan Coltivaolmi: Quillan Elm-Grower
 Radlebb, Boschi di: Radlebb Woods
 Radlebb, Rocca di: Radlebb Keep
 Ragnar the Stout: Ragnar il Gagliardo
 Ragni, Foresta dei: Forest of Spiders
 Ragno, Isola del: Spider Isle
 Rajah Nero, Il: Black Rajah, The
 Randagio Nithiano: Nithian Rambler
 Rakasta di Montagna: Mountain Rakasta
 Reame Silvano: Sylvan Realm
 Regno Benevolo: Good Kingdom
 Residenza di Caccia: Hunting Lodge
 Restaurazione, La: Restoration, The
 Rifugio di Pietra: Refuge of Stone
 Rigonfiafuoco: Fireswell
 Riparo di Pietra: Stonehaven
 Riposo di Daelzun, Il: Daelzun's Rest
 Rivo del Sud: South Flood
 Rocca del Colombo: Dovehold
 Rocca di Koriszegy: Koriszegy Keep
 Rocca di Rotolapietra: Rollstone Keep
 Roccaforte, La: Stronghold
 Rocca Gola: Gola Keep
 Rocca Gunga: Gunga Keep
 Rocca Spettrale: Haunted Keep
 Roccia, La: The Rock
 Roccia del Colombo: Dovefell
 Roccia di Gettlebest: Gettlebest Rock
 Roccia di Muldair: Muldair's Rock
 Roccia di Oenkmar: Rock of Oenkmar
 Roccia di Razak: Razak's Rock
 Roccia di Ventopropizio: Harbourlee Rock
 Roccianegra, Isola di: Blackrock Island
 Rogahn l'Impavido: Rogahn the Fearless
 Roister, Isola di: Roister Island
 Rombo della Terra: Earth Rumble
 Rosaspina: Bramblerose
 Rudi Meticci: Rude Mongrels
 Rugalov, Fiume: Rugalov River
 Ruggente, Lago: Roaring Lake
 Sacerdoti Magiani del Fuoco: Magian Fire
 Worshippers
 Safari, Isola: Safari Island
 Salmone, Tribù del: Salmon Tribe
 Saltfjord, Fiume: Saltfjord River
 Sardal, Passo: Sardal Pass
 Sbvante Seduto, Grande Capo: Big Chief

- Sitting Drool
 Scarpate di O'leahy: O'leahy Scarps
 Scendimonti, Fiume: Hillfollow River
 Schelettri, Isolotto degli: Skeleton Key
 Scimmia, Tribù della: Monkey Tribe
 Scintillante, L'Isola: Shining Isle, The
 Scogli di Vaerlandet: Vaerlandet Reefs
 Scogliere di Arenaria: Sandstone Cliffs
 Scogliere di Bareus: Bareus Cliffs
 Scoiattolo, Tribù dello: Squirrel Tribe
 Scudarboreo: Shieldtree
 Seconda Sollevazione, La: Second Rising, The
 Segugio del Klantyre: Hound of Klantyre
 Selinar, Laghi di: Lakes of Selinar
 Senate: Senato
 Senza Nome, Isola: No Name Island
 Serpente a Sonagli, Tribù del: Rattlesnake Tribe
 Settentrionale, Isola: North Island
 Sguardo del Drago: Dragon's Glare
 Sierra d'Argento: Silver Sierras
 Signore degli Spettri: Wraith Lord
 Signore dei Draghi: Dragonlord
 Signore delle Ombre: Shadow Lord
 Silvapoli: Foreston
 Soderfjordesì: Soderfjordan
 Sogni Perduti, Lago dei: Lake of Lost Dreams
 Sogno del Giardino nel Deserto: Dream of the Desert Garden
 Sollevazione, La: Rising, The
 Sonden Alta: High Sonden
 Snoutzer Gnomico: Gnomish Snoutzer
 Società Velata: Veiled Society
 Sommo Shar-Pei: Shar-Pei, High
 Spartiacqua, Boschi di: Riverfork Woods
 Sparviero, Tribù dello: Falcon Tribe
 Sperone di Denwarf: The Denwarf's Spur
 Spiriti, Isola degli: Island of Spirits
 Spondariva: Brookbank
 Spumafuoco, Fiume: Foamfire River
 Spumafuoco, Valle dello: Foamfire Valley
 Spuma Ruggente, Isola: Roaring Surf Island
 Squalo, Tribù dello: Shark Tribe
 Stagnocheto: Stillpool
 Stahl, Lago: Lake Stahl
 Stagnombroso: Shadowmere
 Stahl, Fiume: Stahl River
 Stahl, Lago: Lake Stahl
 Stahl, Pianure di: Stahl Lowlands
 Stambecco, Tribù dello: Mountain Goat Tribe
 Stanatori, Lupin: Vermin Hunter Lupins
 Stella Elfica: Elvenstar
 Stirpelupina: Wolfenfolk
 Stirpevolpina: Foxfolk
 Stivali di Nob: Nob's Boots
 Strada dei Maghi: Wizards' Road
 Strada del Duca: Duke's Road
 Streel, Fiume: Streel River
 Stregger, Fiume: Stregger River
 Styrdal, Fiume: Styrdal River
 Supremo, Il: Overlord, The
 Sveikassli, Boschi di: Sveikassli Woods
 Svørkmo, Foresta di: Svørkmo Forest
 Taboo, Isola: Taboo Island
 Tahkati Doma-Tempeste: Tahkati Stormtamer
 Talkai, Lago: Lake Talkai
 Tanarocchia, Fiume: Rockhaven River
 Tarn, Fiume: Tarn River
 Tartaruga, Clan della: Turtle Clan
 Tasso, Tribù del: Badger Tribe
 Tempio dello Scudo: Temple of the Shield
 Termiti, Atollo delle: Termite Atoll
 Terra Alta, Jarlato della: Highland, Jarldom of
 Terra dei Bocci: Land of Blossoms
 Terra dei Sogni: Dreamland
 Terra della Sabbia Nera: Land of Black Sand
 Terra dell'Erba Viola: Land of Purple Grass
 Terra Profonda, La: Deep Land, The
 Terrazzamenti, I: Terraces, The
 Terre Alte: Highlands
 Terre Brulle: Broken Lands
 Terre Brulle Inferiori: Lower Broken Lands
 Terre Brulle Superiori: Upper Broken Lands
 Terre Centrali: Heartlands
 Terre dell'Ombra: Shadow Elves' Territories
 Terre del Nord: Northern Reaches
 Terre di Confine: Borderlands
 Terre Libere di Heldann: Heldann Freeholds
 Terre Orchesche: Orclands
 Terre Polverose: Dust Reaches
 Territori dell'Alba Settentrionali: Northern Territories of Dawn
 Territori Heldannici: Heldannic Territories
 Terrore della Dymrak, Il: Dymrak Dread, The
 Terrore, Isola del: Isle of Dread
 Terza Sollevazione, La: Third Rising, The
 Teschio-di-Lupo, Goblin: Wolfskull Goblins
 Testa-di-Morte, Gnoll: Death's Head Gnolls
 Testa-Insanguinata, Hobgoblin: Bloodhead Hobgoblins
 Testapeloosa: Shag-Head
 Thanegioth, Arcipelago di: Thanegioth Archipelago
 Thanegioth Occidentale, Arcipelago di: Western Thanegioth Archipelago
 Thelvaenir dei Boschi Volpini: Thelvaenir of the Foxwoods
 Thelvyn Occhidivolpe: Thelvyn Foxeyes
 Thincol il Coraggioso: Thincol the Brave
 Thrathiani: Thrathians
 Thrildor Maglionero: Thrildor Blackhammer
 Thyatiani: Thyatians
 Tigre, Clan della: Tiger Clan
 Til, Fiume: Til River
 Tomba di Natoka: Natoka's Grave
 Tonanti, Montagne: Thunder Mountains
 Torkyn Falls: Cascade di Torkyn
 Tormente, Passo delle: Blizzard Pass
 Toth, Isola di: Toth Isle
 Traladarani: Traladarans
 Trattato di Edairo: Treaty of Edairo
 Trent il Bianco: Trent the White
 Tre Sorelle, Isolotti delle: Three Sisters Keys
 Trevonian, Fiume: Trevonian River
 Tribù Confederate degli Emirati di Ylaruam: Confederate Tribes of the Emirates of Ylaruam
 Troll della Terra: Earth Trolls
 Troll delle Foreste: Monstrum Imbecillum Rex
 Troll delle Radici: Root Trolls, Monstrum Carnivorus Maximus
 Troll delle Rocce: Rock Trolls
 Troll dei Ghiacci: Monstrum Erroneus Hyborianus
 Troll Giganti: Giant Trolls
 Tromsa, Fiume: Tromsa River
 Trono: Throne
 Trono di Akkila: Akkila's Throne
 Trota, Tribù della: Trout Tribe
 Tunnel di Darokin: Darokin Tunnel
 Tuono, Lago: Thunder Lake
 Undersea: Sottomarinia
 Università Eterna: Eternal University
 Uomini-albero: Treants
 Valdiquerchia: Oakendale
 Valghiacciata, Elfi di: Elves of Icevale
 Valle dell'Ust-Urt: Ust-Urt Valley
 Valle Innevata: Snowvale Valley
 Valle Perduta di Hutaaka: Lost Valley of Hutaaka
 Valleverde, Fiume: Greendale River
 Valli dei Vigneti: Vineyard Vales
 Valnevosa: Snowvale
 Ventoso, Fiume: Windrush River
 Ventoso, Lago: Windrush Lake
 Verità Eterna: Eternal Truth
 Vestfjord, Fiume: Vestfjord River
 Vestlandesi: Vestlanders
 Vesubia, Fiume: Vesubia River
 Via di Rafiel: Way of Rafiel
 Villa Baia: Bayville
 Vipere, Goblin: Viper Goblins
 Vulcani dei Tre Fuochi: Three Fires Volcanoes
 Wardle, Fiume: Wardle River
 Wautili, Fiume: Wautili River
 Wendariana, Catena: Wendarian Ranges
 Wendariani: Wendarians
 Winnefred del Lago: Winnefred of the Lake
 Wooster il Cieco: Wooster the Blind
 Wufwolde, Colli: Wufwolde Hills
 Zanna-Gialla, Goblin: Yellow-Fang Goblins
 Zanne delle Contee: Shirefang Rocks
 Zelligar l'Ignoto: Zelligar the Unknown
 Zyrd, Altopiano di: Plateau of Zyrd

MONDO CONOSCIUTO

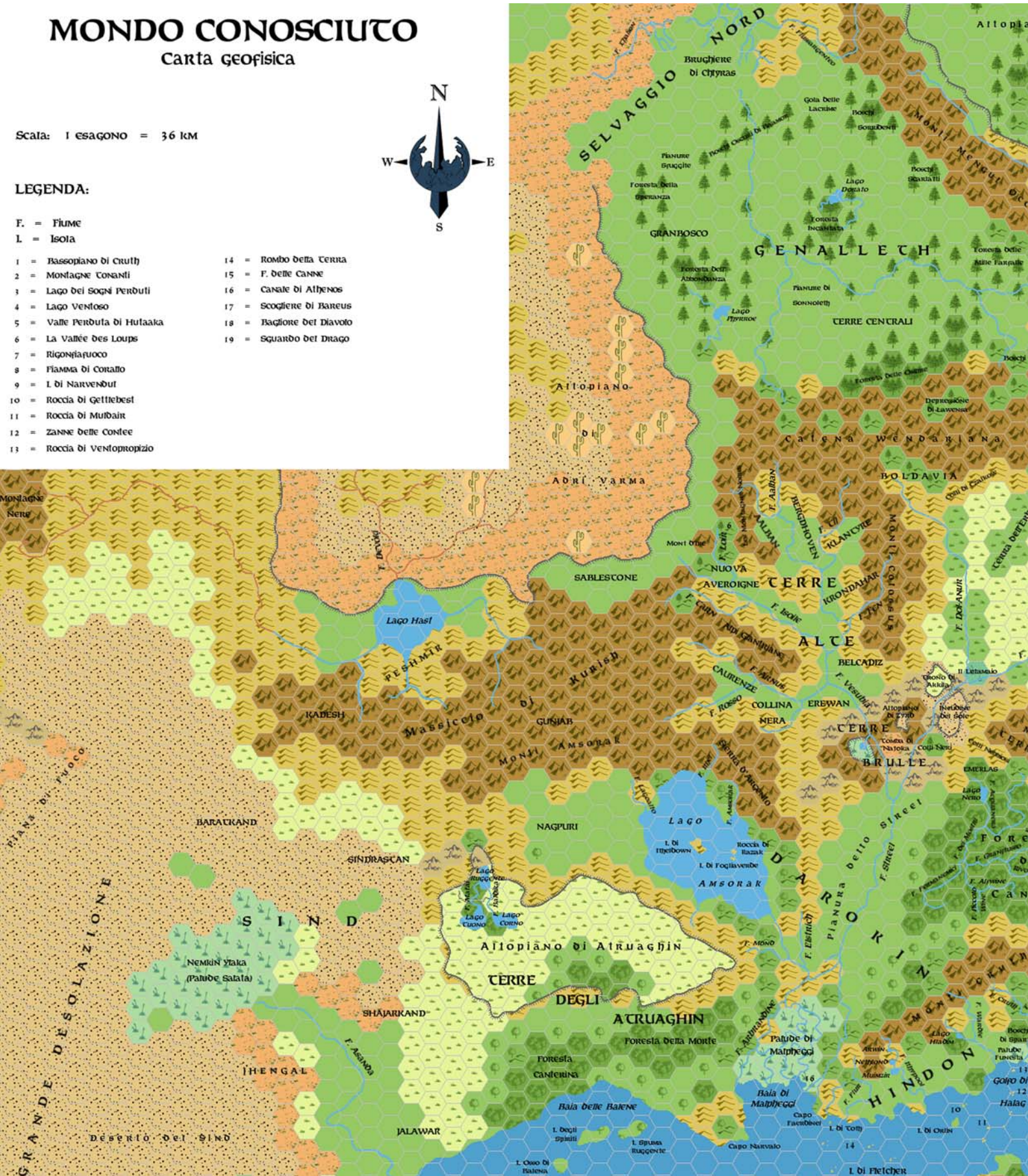
Carta geografica

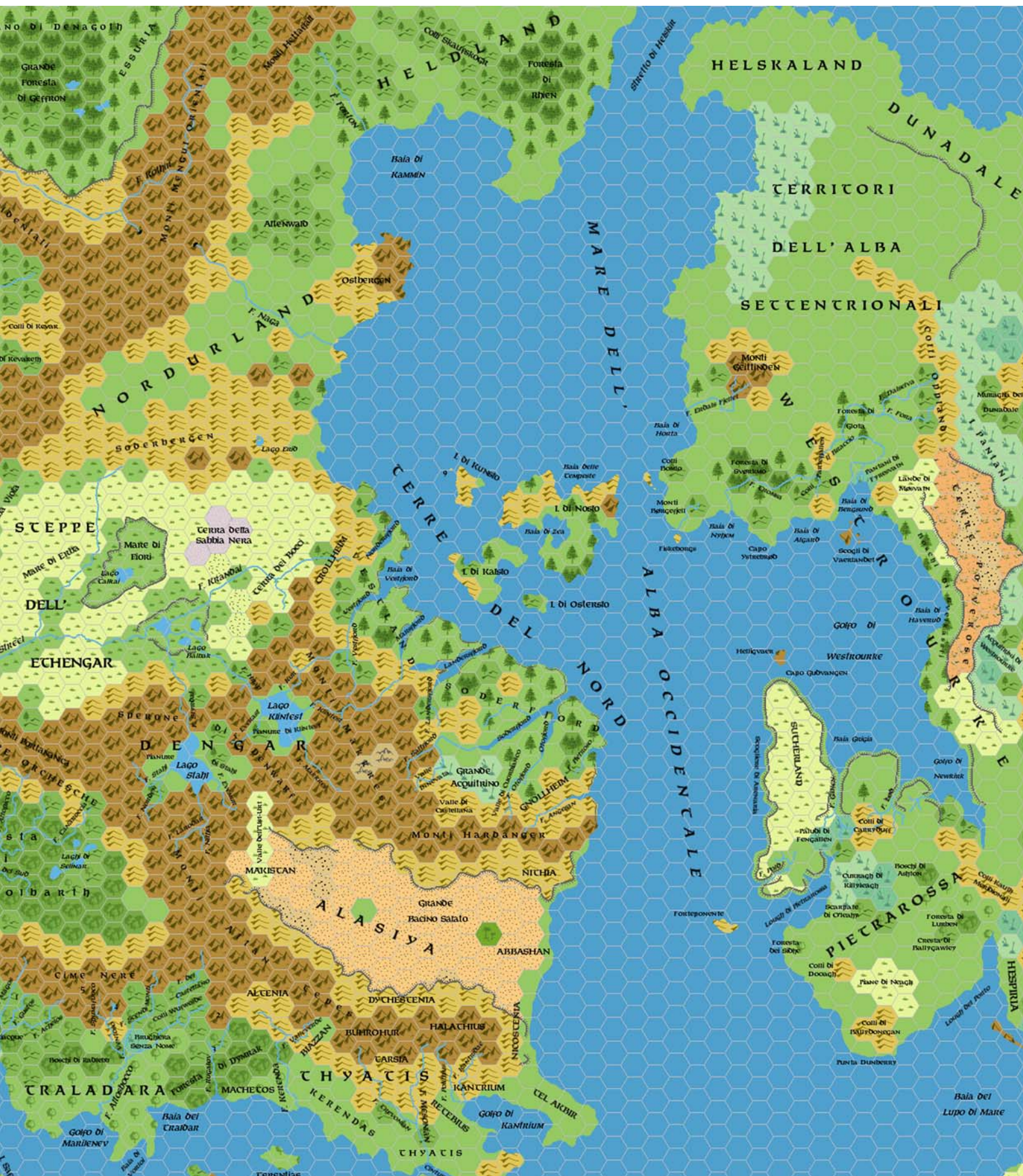
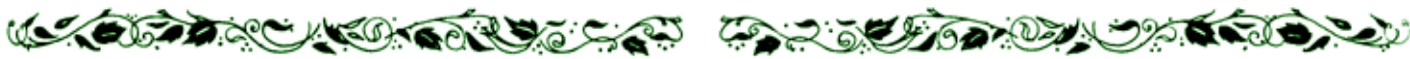
Scala: 1 ESAGONO = 36 KM

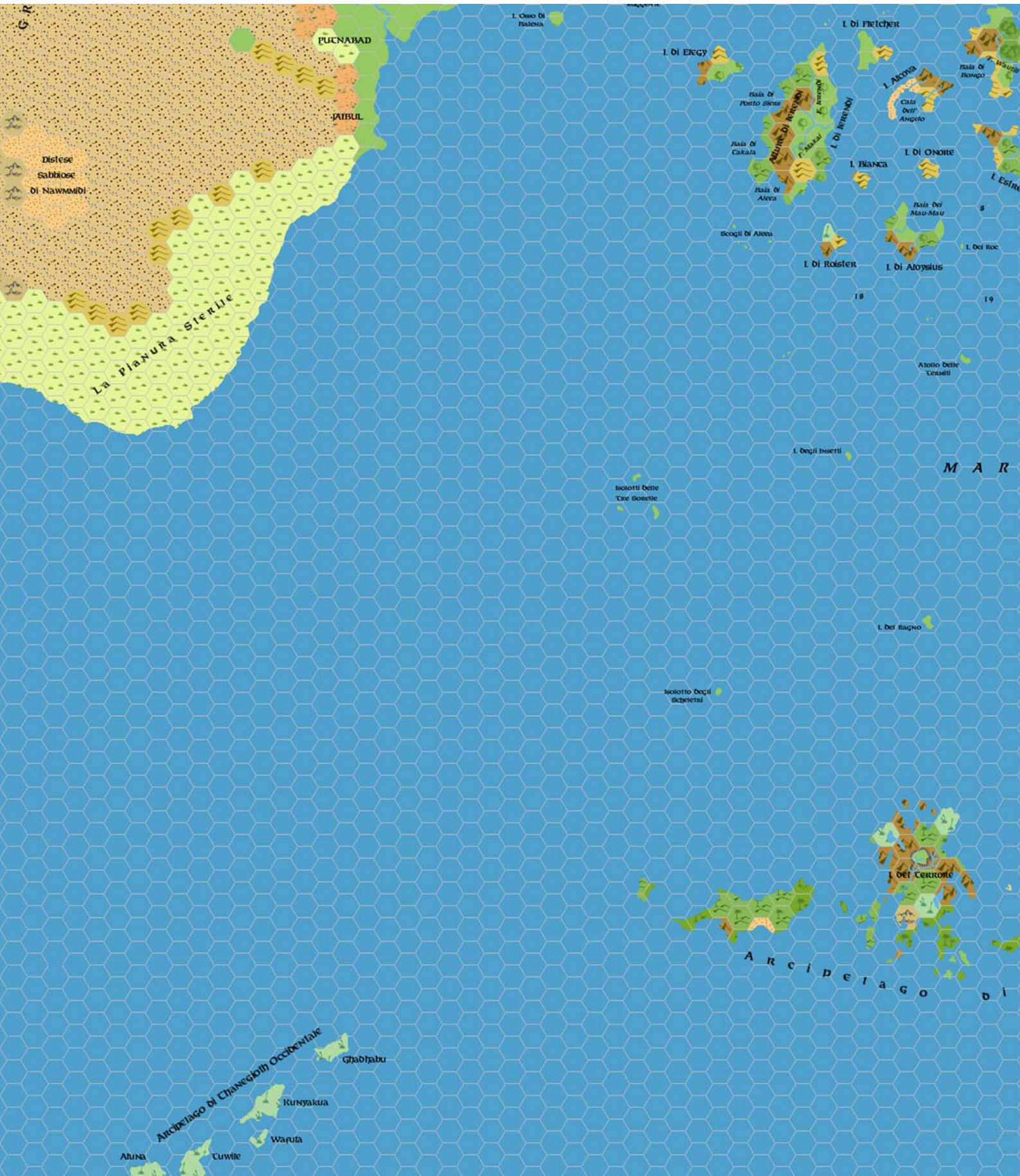


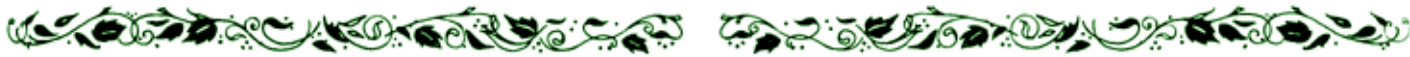
LEGENDA:

- F. = Fiume
L. = Isola
- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| 1 = Bassopiano di Cituth | 14 = Rombo della Terra |
| 2 = Montagne Conanti | 15 = F. delle Canne |
| 3 = Lago dei Sogni Perduti | 16 = Canale di Athenos |
| 4 = Lago Ventoso | 17 = Scogliere di Bateus |
| 5 = Valle Perduta di Hulaaka | 18 = Bagliore del Diavolo |
| 6 = La Vallée des Loups | 19 = Squardo del Drago |
| 7 = Rigonfiarfuoco | |
| 8 = Fiamma di Cortallo | |
| 9 = I. di Narvendul | |
| 10 = Roccia di Gettebest | |
| 11 = Roccia di Muldair | |
| 12 = Zanne delle Costee | |
| 13 = Roccia di Ventopropizio | |









MONDO CONOSCIUTO

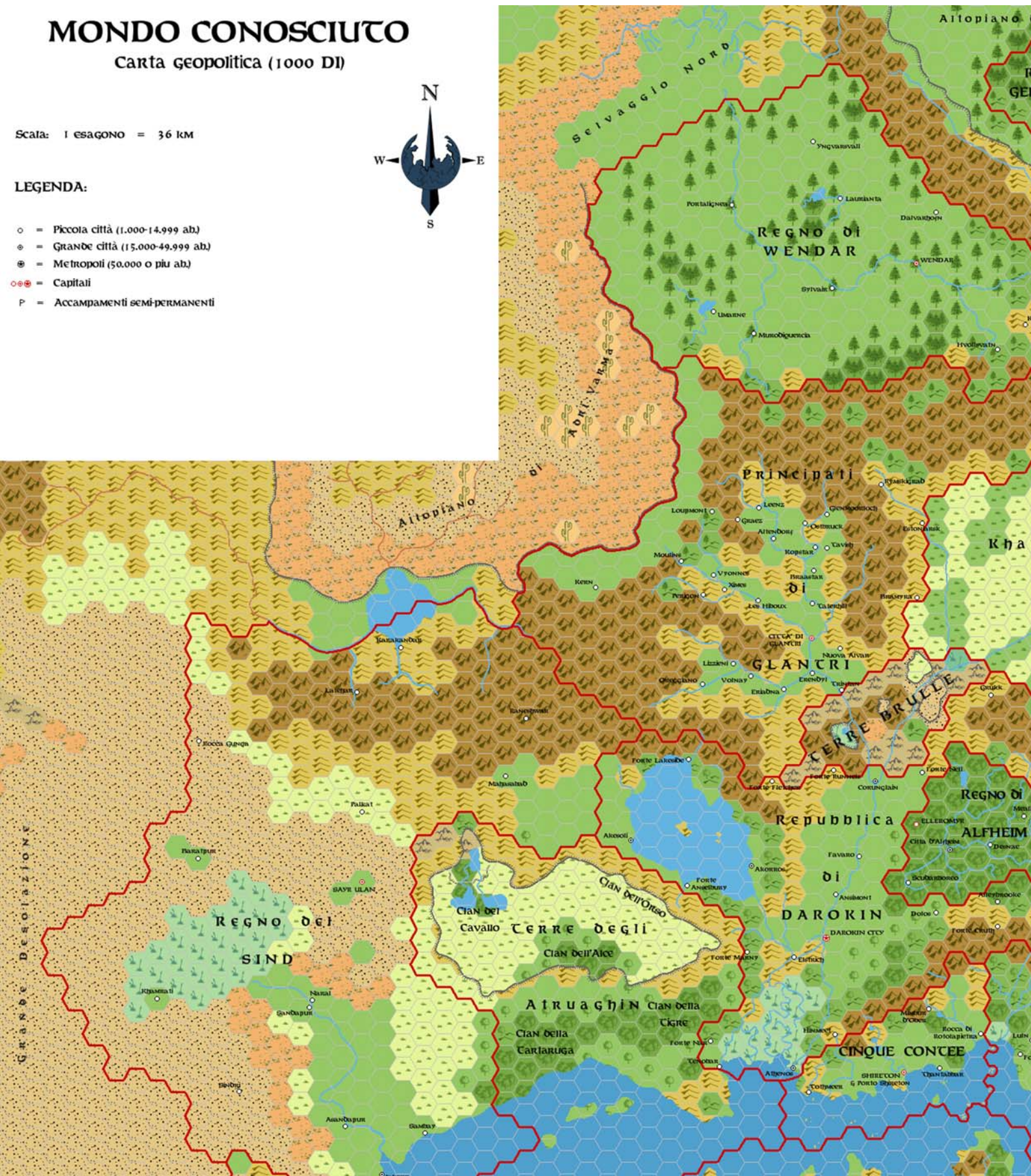
Carta geopolitica (1000 DI)

Scala: 1 ESAGONO = 36 KM



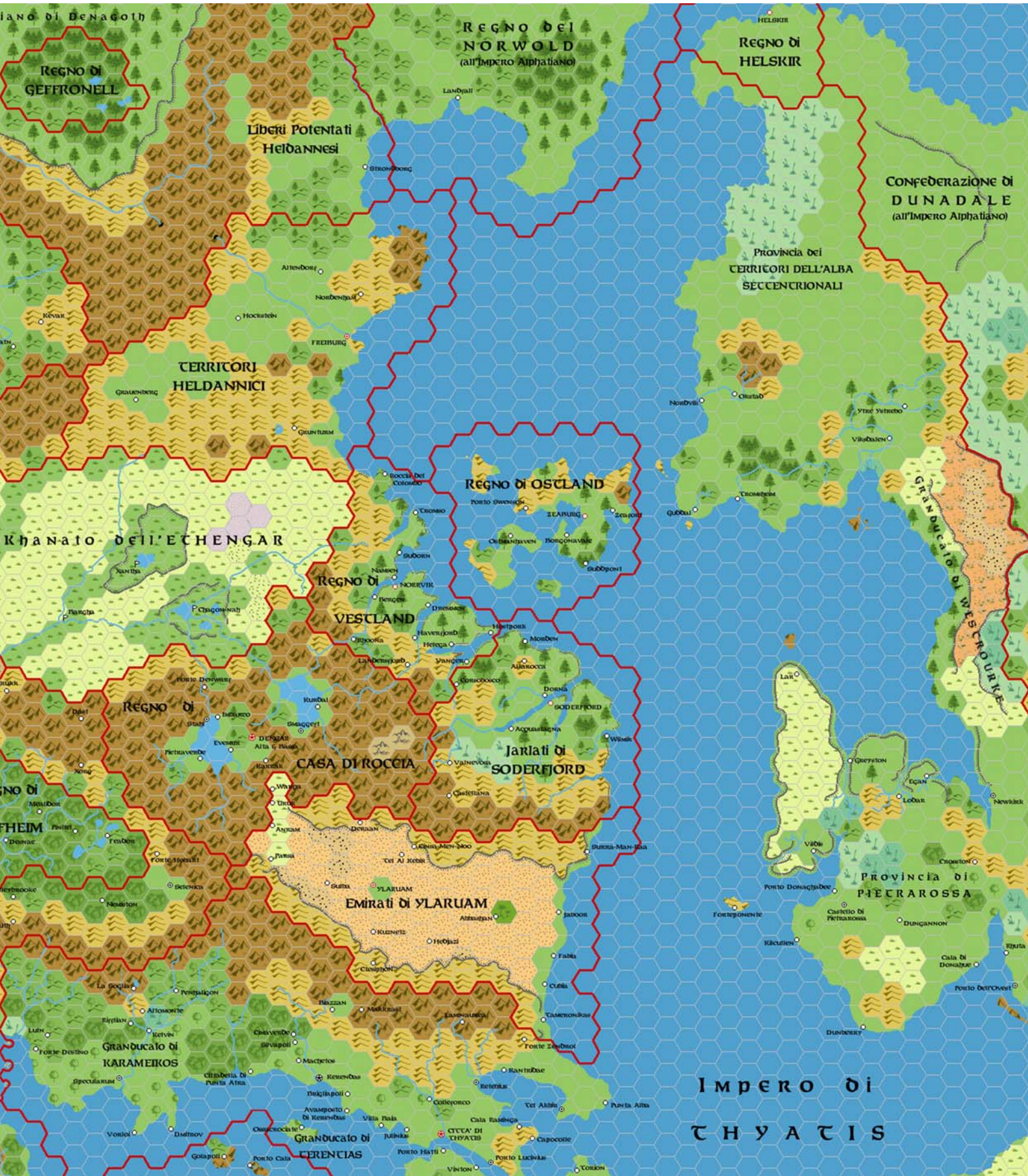
LEGENDA:

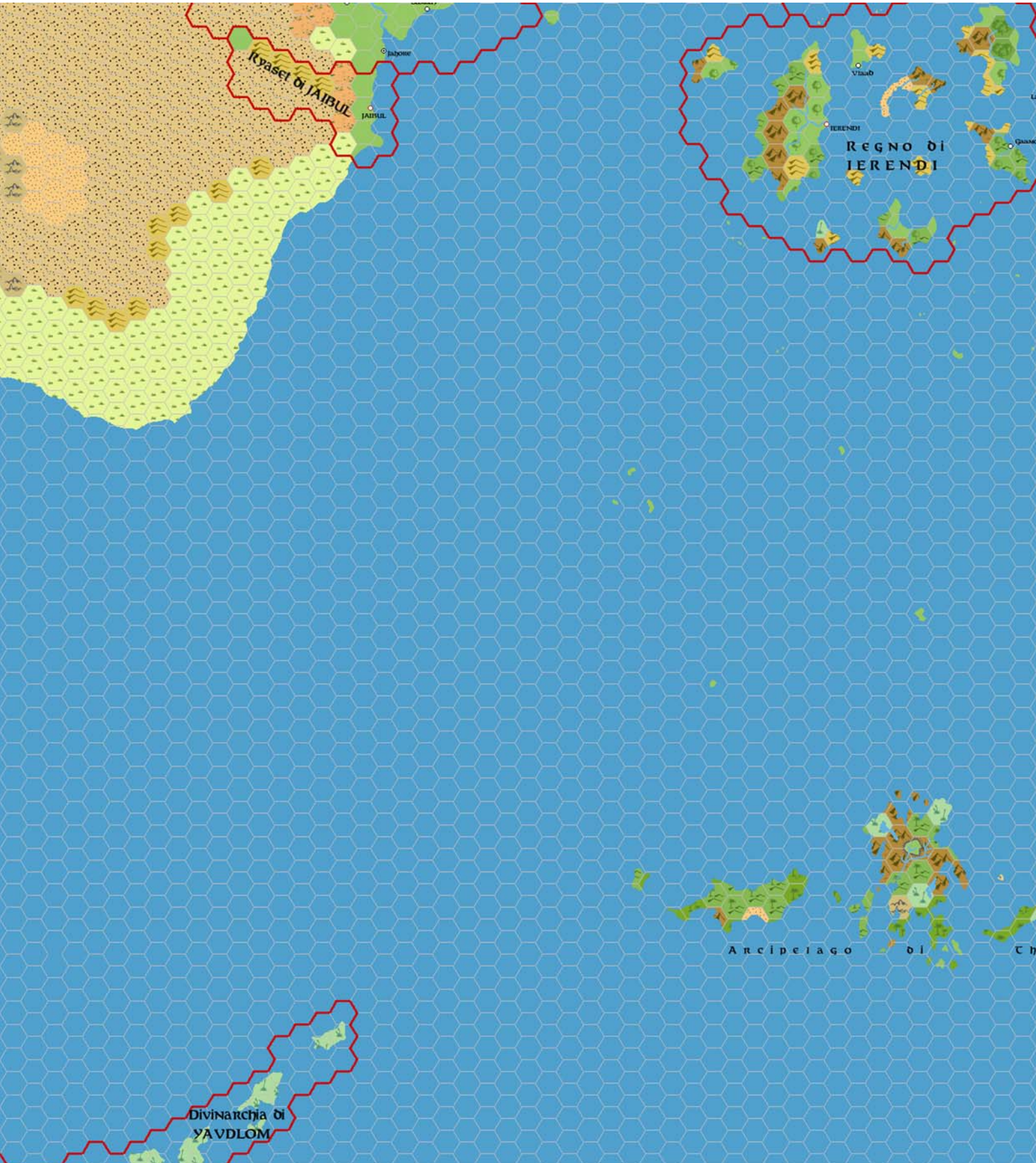
- = Piccola città (1.000-14.999 ab.)
- ◉ = Grande città (15.000-49.999 ab.)
- ⊙ = Metropoli (50.000 o più ab.)
- ⊕ = Capitali
- P = Accampamenti semi-permanenti



GRANDE DESOLAZIONE









MYSTARA

DEMOGRAFIA MYSTARANA

di SIMONE NERI

QUANTO E' GRANDE IL MONDO CONOSCIUTO? Quali etnie e razze lo abitano? QUANTI abitanti risiedono in questa parte del BRUN ed in ciascuno dei suoi paesi?

Queste domande, che molti DUNGEON Masters si possono esser posti, trovano solo una risposta parziale e NON sempre coerente dei manuali ufficiali di Mystara.

Il presente manuale, scaricabile gratuitamente online, intende essere un sostegno per coloro che vogliono indagare e conoscere il MONDO CONOSCIUTO dal punto di vista etnico, storico e sociale. In queste pagine sono raccolte informazioni tratte da tutto il materiale canonico, armonizzate insieme e - laddove necessario, ma sempre nel rispetto del loro contenuto - adattate in modo da formare un compendio unitario e coerente della regione piu' nota dell'ambientazione di Mystara.

All'interno del manuale troverete:

- * Un capitolo dedicato a ciascuno dei paesi che costituiscono il MONDO CONOSCIUTO, riferito alla data del 1000 DI;**
- * Dati completi riguardanti la superficie, la popolazione e la densita' di ciascun paese;**
- * Una disamina puntuale dei principali eventi della storia di ciascun reame, che aiutano a comprenderlo cosi com'e' oggi;**
- * Una lista di tutti i centri abitati di ciascuna regione, comparsi nei manuali ufficiali;**
- * L'elenco di tutte le suddivisioni amministrative e politiche di un territorio, quali province o feudi, ciascuno con la loro superficie, popolazione e densita';**
- * La descrizione accurata delle razze e delle etnie che abitano ciascun paese, con particolare attenzione alla loro diffusione nel territorio e alla loro rilevanza numerica;**
- * Un sommario che elenca tutte le fonti ufficiali che descrivono in qualche misura la regione interessata, ed in che termini.**

Cosa aspettate? Affrettatevi a scoprire il passato ed il presente del MONDO CONOSCIUTO!

