

# ATLANTE

Grande Steppa Boreana



# ATLANTE

## Indice

Introduzione .....	1
Grandi Steppe Boreane .....	2
Geografia .....	2
Clima .....	2
Accenni storici .....	3
Popolazioni delle Grandi Steppe .....	8
Cronologia .....	35
App.1 - Luoghi particolari .....	40
App.2 - Creature Grandi Steppe .....	41

Supplemento non ufficiale.

Descrive le terre della regione della Grande Steppa Boreana.

Realizzato da Omnibus.

Dungeons & Dragons, D&D sono marchi registrati di proprietà della 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 nè, tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.

® 1988 TSR, Inc.

Versione PDF: 1.0 dd. 18/06/2017



# Grande Steppa Boreana

**Superficie:** 7.866.658 kmq

**Popolazione:** 699.000

**Posizione:** parte settentrionale di Brun, a sud di Hyborea, ad ovest della Valle Boreana e ad est della Cordigliera della Fine del Mondo.

**Flora e fauna :** tipica del Brun settentrionale presso il circolo polare.

## Geografia

La geografia della grande steppa Boreana è assai varia per clima e temperature, un po' meno come morfologia del territorio. Anticamente sede della calotta polare artica di Brun, il terreno risulta in gran parte pianeggiante o con bassi dislivelli, è ricco invece di fratture della crosta, risultato del passaggio dei ghiacciai che per millenni hanno modellato il paesaggio. Il territorio varia significativamente solo al nord, dove confina con la zona artica e ad ovest dove s'innalzano le pendici della grande Cordigliera della fine del Mondo. Regione ricca di corsi d'acqua al nord, alimentati dal disgelo delle neviccate invernali, diventa più arida al centro per ritrovare verso sud una discreta presenza d'acqua e la presenza del grande fiume Yalu. Piccole zone montuose si possono trovare al centro ed al nord. A nord est e sud ovest la steppa lascia lo spazio a fertili pianure, anche la steppa stessa a seconda delle zone e dell'umidità risulta più florida o più arida passando da pianure di erba alta ad aride distese di cespugli spinosi. Una particolarità di questo immenso territorio è che non esistono dei veri e propri confini, se si tentasse di disegnarli ci si troverebbe con confini che si sovrappongono gli uni con gli altri o in alcuni casi con zone non rivendicate a formare delle vere e proprie terre di nessuno fra più territori. In questa situazione sono di fondamentale importanza le conoscenze dei capi carovanieri per scegliere la via migliore e più sicura per evitare attacchi. Si potrebbe viaggiare attraverso tutte le grandi steppe senza essere attaccati così come si potrebbe finire varie volte per essere intercettati da gruppi di cacciatori o esploratori di varie tribù.

## Clima

La Grande Steppa Boreana è caratterizzata da un clima continentale, con estati brevi e calde e talvolta con episodi di caldo decisamente accentuato, nella parte sud, ed inverni lunghissimi e rigidi: le temperature scendono non di rado a  $-50\text{ }^{\circ}\text{C}$  e più nella parte nord. Al avvicinandosi ai ghiacciai Hyboreani le temperature diminuiscono drasticamente in particolare in estate, così come all'inverso presso la Tunguska le temperature invernali risultano meno drastiche. Queste terre sono spazzate da freddi venti dal nord ma allo stesso tempo protette dalle tempeste oceaniche che provengono da ovest e non riescono a superare la grande cordigliera della fine del mondo. La nebbia è diffusa in tutte le stagioni ed a volte anche nelle giornate limpide ed afose potrebbe essere difficile vedere in lontananza. I venti caratterizzano la regione in particolare quelli freddi da nord che spazzano via le nebbie ed a volte provocano trombe d'aria violente ma di breve durata. Durante l'inverno i venti possono portare a sud nuvole piene di neve che imbiancano le steppe così come in estate i caldi ed afosi venti da sud portano nubi cariche di pioggia. Le correnti fredde e calde si alternano con le stagioni creando una zona ciclonica. Ciò rende il tempo molto instabile nella regione, le tempeste possono giungere all'improvviso così come all'improvviso svanire e lasciare un cielo sereno. Nelle zone più aride possono apparire fiumi impetuosi alimentati da piogge nelle zone adiacenti per poi svanire dopo pochi giorni e diventare piste per carovane. Il clima influenza anche le abitudini delle grandi mandrie di erbivori che pascolano nelle steppe che non seguono delle vere e proprie rotte migratorie ma si muovono in base alle condizioni meteorologiche.

## Accenni storici

Nell'era di Blackmoor al tempo della seconda crociata contro gli uomini bestia, l'attuale Grande Steppa Boreana era coperta dai ghiacciai del polo, gli uomini bestia qui spinti dalla persecuzione delle crociate si divisero in piccoli gruppi per cercare di sopravvivere e questo rappresentò la loro salvezza in quanto in piccoli gruppi riuscivano a sfuggire alle incursioni Blackmooriane. Gli uomini bestia furono messi a dura prova dalle estreme condizioni climatiche della regione ed in seguito alla grande pioggia di fuoco che distrusse tutti gli insediamenti Blackmooriani dell'Urzud, dell'attuale alto Norwold ed in parte della Hyborea, si riunirono e tornarono a reclamare i loro atavici territori. Nella Grande Steppa Boreana il clima non cambiò repentinamente, lo spostamento progressivo dei ghiacciai verso l'odierna Hyborea durò vari secoli. Le prime creature a reclamare i nuovi territori furono i Draghi, mentre ad est si sviluppavano l'antico regno di Grondheim guidato dalla Regina dei Troll ed ancora oltre il regno di Mogreth dei Re Lucertola. Il nuovo territorio che si stava liberando dai ghiacci era perfetto per le grandi creature che riuscivano a controllare dall'alto il terreno desolato. Nei secoli grandi mandrie di animali arrivarono fino a queste terre nelle loro migrazioni in cerca di cibo fornendo abbondante cibo per le grandi creature che vi risiedevano. Purtroppo a seguito delle grandi mandrie giunsero anche i primi Troll, giganti ed i primi umani, solo in seguito giungeranno anche orchi e goblin. Nel 2100 PI i clan elfici Erendyl, Feadil, Chossum, Grunalf e Shiye guidati dal principe Erendyl Ilsundal, dopo un lungo viaggio attraverso Davania e Brun, attraversano la Grande Steppa e giungono nel Reame Silvano. Alcuni Clan di centauri a seguito della migrazione degli elfi si stabiliscono nelle terre a sud del reame elfico. Nel 1.800 PI a seguito della Guerra dell'Acciaio scoppiata fra i clan degli uomini bestia nell'allora grande regione dell'Urzud, vari clan di umanoidi fuggirono verso ovest. Nel 1.700 PI l'esplosione di un marchingegno di Blackmoor nelle terre orientali (Terre Brulle) causa un grande terremoto che colpisce la Grande Valle distruggendo

anche le città Yazak. Il Mare di Yalu accelera la sua riduzione. I Troll del regno di Grondheim contaminati dagli effetti nefasti causati dal marchingegno si trasformano in bestie rozze ed aggressive segnando la fine del regno. Fra i sopravvissuti dei Draghi vi è un giovane drago nero di nome Synn ormai vicina alla morte, viene salvata da Thanatos in cambio della promessa di servirlo. Ma la giovane ed impulsiva femmina di drago nero è più interessata a vendicarsi verso le altre razze, umanoidi, elfi ed umani per preoccuparsi del volere di Thanatos e nel 1673 PI organizza un piccolo gruppo di draghi anch'essi scampati alla catastrofe ed inizia una caccia senza quartiere. Anche il suo gruppo subisce varie perdite e presto Synn si ritrova con solo due seguaci e cacciata a sua volta dalle razze che voleva sterminare. Dopo una decina di anni passati ad attaccare villaggi e fuggire dagli agguati dei cacciatori di draghi lo sconforto assale Synn, Thanatos si ripresenta a lei ricordandogli la promessa e promettendogli l'agognata vendetta se farà esattamente ciò che lui gli ordinerà. Synn accetta e viene mandata da Thanatos a contattare tutti i clan di draghi del Brun centro occidentale. Dopo quasi un secolo di viaggi ed incontri Synn ha coinvolto molti draghi nel suo progetto che aspettano solo la sua chiamata per iniziare la guerra che Synn chiamò di purificazione. Ciò scatenerà l'odio delle popolazioni che per difendersi e vendicarsi, intorno al 1.550 PI iniziano ad assoldare Bande di cacciatori umanoidi ed umane per la caccia alle uova di drago nelle steppe Boreane. Il Drago Synn inizia a fomentare una reazione dei draghi sostenendo la sua personale guerra di purificazione nelle steppe Boreane. Ma non tutti i draghi sono dalla sua parte ed il Drago Kaban-la-ri fa tentennare l'alleanza di draghi capeggiata da Synn. Synn sconfitta sul lato politico, decide di fare un patto con Thanatos e diventa un drago della notte. Vari chierici Drago preoccupati dal crescente odio si rivolsero alle loro divinità. Mentre Synn già meditava di scatenare i suoi seguaci un drago singolare, di nome Kaban-la-ri dall'aspetto strano con caratteristiche fisiche di più tipi di drago e con cinque teste, inizia a fare proseliti nelle fila dei draghi unitesi a Synn. I draghi con più teste sono esemplari rarissimi e di solito dalla vita breve ma nel suo caso il

numero delle teste, cinque come quelle del dio Tiamat, sembrano essere un segno. E' il 1542 PI Kaban-la-ri riesce a far tentennare i seguaci che Synn ha faticamente raccolto. Synn viene trasformata da Thanatos in drago della notte e convince una dozzina dei suoi seguaci più fedeli a diventare draghi della notte anch'essi. Le due fazioni raggiungono una fase di stallo fra chi come Synn vuole iniziare una guerra senza quartiere e chi come Kaban-la-ri preferisce trovare una terra da cui scacciare le altre razze per farla diventare la terra dei draghi. Lo stallo viene rotto quando i chierici di Bahamut e Tiamat si schierano dalla parte di Kaban-la-ri e viene deciso di iniziare la ricerca di una terra, ricca di risorse e selvaggina, facile da difendere e da cui cacciare le altre razze indesiderate. Nel 1342 PI la decisione è presa, l'idea suggerita da Synn, su consiglio di Thanatos, di invadere l'Oceania è stata accettata, è una grande isola con scogliere impervie, una gran varietà di climi e abbastanza risorse per un gran numero di draghi. Per evitare fratture insanabili o scontri fra draghi delle due fazioni, viene dato a Synn l'incarico di "Purificare" Oceania. Synn parte con i suoi seguaci più fedeli, arriverà di notte, una notte di sangue che da allora sarà ricordata come la "Notte dei Draghi". Il piano doveva portare gli umani a lasciare l'isola, coloro che sopravvissero e riuscirono a fuggire a Cestia furono solo una minima parte rispetto alla popolazione originale, era il 1300 PI. Dopo la scomparsa della maggior parte dei Draghi delle steppe, nel 1.299 PI alcuni clan centauri lasciano la costa al di là della grande cordigliera e si spostano nelle grandi steppe Boreane. La Tribù degli Oughais raggiunge il centro delle grandi steppe alla ricerca dei Draghi di cui erano soliti rubare le uova. Nello stesso periodo e per lo stesso motivo anche la Tribù di Goblin Zoitagal si spinge nel profondo ovest delle grandi steppe. Neanche un anno dopo anche altre popolazioni umanoidi migrano da Hyborea alle steppe Boreane a sud ed anche alcune popolazioni barbare umane vengono spinte da Wogar ad occidente sempre verso le steppe Boreane, tra queste anche la tribù dei Mointyrs. Non solo umani si spinsero nelle grandi steppe, dopo la scomparsa dei Draghi le tribù Drakalmar, Guslash, Garraktal ed i Gronmak si riversarono da nord nelle grandi steppe prendendo ampi territori. Intorno al 1.211 PI i Nirmals (rakasta) rivendicano il loro territorio. Nel 1.182 PI un gruppo di umani in fuga dagli uomini bestia della valle Boreana si inoltrano nelle grandi

steppe, diventeranno la Tribù conosciuta e temuta con il nome di Zenets. Dorfin capo dei Dormiak e delle tribù al suo seguito come i Dars, i Viatka, i Visneskaya e varie altre tribù della valle Boreana spinti dall'anomalo periodo di freddo che a quei tempi colpiva il nord di Brun si dirigono a sud ed invadono e conquistano le Terre di Mezzo creando il grande Impero del Fiume Yalu nel 1.107 PI. Dalla Dissoluzione dell'Impero del fiume Yalu nasceranno i Ducati ed in seguito le Baronie sottraendo territorio alla Tribù Tchalins. A sud delle Grandi Steppe nel 745 PI coadiuvati dai sacerdoti della Via della Legge i Sette Ducati ed il Regno di Galannor fondano il Concilio dell'ordine. Cinque delle varie tribù umane si uniscono al Concilio e si stabiliscono nelle Terre di Mezzo, sette si dichiarano neutrali e formano l'Alleanza delle Sette Tribù nel Vysoka, mentre le restanti cinque si dichiarano contrarie all'alleanza e preferiscono trattare con gli umanoidi delle Steppe Boreane. In realtà rispetto alle altre tribù non rappresentano un gruppo unitario, sono unite solamente dalla volontà di non aderire ne ai Ducati ne all'Alleanza, il loro spirito caotico le unisce ed allo stesso tempo le divide facendo sì che ognuna pensi per se stessa. Nel 749 PI un capo clan umanoide di nome Vaprak riunisce intorno a se altri clan umanoidi e le cinque tribù umane, la situazione preoccupa i Sette Ducati. Coadiuvati dai sacerdoti della Via della Legge nel 745 PI i Sette Ducati ed il Regno di Galannor fondano il Concilio dell'ordine a loro si uniranno le cinque tribù umane che nel frattempo si sono convertite alla via della Legge. Altre piccole tribù sfruttano la loro natura nomade per allontanarsi almeno temporaneamente dalla regione. Nella bassa steppa Boreana nel 736 PI viene terminata la cittadella fortificata della legge dove viene disposto l'esercito unito del Concilio dell'Ordine, con lo scopo di intercettare la minaccia umanoide prima che questa si riversi sui territori dei Ducati e di Galannor. Ma pochi anni dopo, nel 725 PI, la Cittadella della Legge viene assediata dall'orda di Vaprak e dalle cinque tribù umane loro alleate. L'assedio durerà un anno durante il quale falliranno sia i tentativi di assalto degli umanoidi che i tentativi di far arrivare rinforzi e rifornimenti alla cittadella. La Cittadella cadrà nel 724 PI, il mistero cela gli ultimi avvenimenti della battaglia, le uniche informazioni parlano di una grande voragine al posto della cittadella. Agli umanoidi di Vaprak la vittoria è costata cara, la maggior parte dell'orda è andata

perduta, alcuni clan hanno lasciato l'orda così come le cinque tribù umane. Seguiranno secoli di apparente tranquillità fino al 543 DI quando si prepara un'altra invasione, Kelsonath Primerider, capo dei Guymir riunisce le tribù Boreane ed hiboreane con l'intento di invadere le ricche terre del sud. Questa nuova orda di tribù del nord provoca la divisione degli gnoll che vivevano in quella regione, i Noiciem si diressero a nord ovest mentre i Sandsurfer a sud. Le tribù del nord invece girano intorno al mare di Yalu ed attraversano la grande steppa e da ovest attaccano e saccheggiano il Duozbak e le città Sardjike. Il tempio blu di Kiteng è misteriosamente risparmiato. Le tribù Sendaryan unite con le tribù barbare del nord, invadono Hule. Nel 571 DI la Tribù Jochor si separa dalle altre tribù del nord e si insedia lungo il fiume Yalu all'estremo sud delle grandi steppe. Dal 578 al 600 DI l'esercito delle tribù unite si riversa su Hule. L'invasione delle tribù provoca la fuga di un gruppo di Huleani guidati da un potente mago di nome Moorkroft I che risale le steppe Boreane. La maggior parte del Clan Feadil nel 600 DI lascia il reame alla volta di Alfheim non sostenendo più la pressione degli umanoidi delle steppe. Un esercito di umani ed umanoidi guidati da Moorkroft I invade il reame. Gli elfi utilizzano la magia per nascondersi all'interno delle querce della foresta. Al termine di una lunga e sanguinosa battaglia, il re degli elfi, circondato dal suo patrimonio boschivo, decise di nascondere il suo Albero della Vita, le Foglie Magiche e gli Elfi, dentro le grandi querce della foresta, sperando di resistere in questo secolo oscuro. Una piccola parte del clan non accettando la sconfitta e non condividendo la decisione del re, fugge verso nord. Dopo anni di spostamenti in terre fredde e pericolose, gli elfi esuli attraversano la cordigliera e nel 622 DI si stabiliscono nelle grandi steppe Boreane, da quel momento saranno conosciuti come il Clan Gardener. Nel 940 DI una grande tribù di orchi, i Gronmak provenienti dalle steppe Boreane dove sono stati scacciati e costretti a migrare verso est dagli hobgoblin della Tribù Lazatman, invade la terra degli Othwa, chiedendo agli Othwa di pagare un pesante tributo. Gli Othwa rifiutano e portano un contrattacco improvviso, i nemici vanno nel panico e il capo dei Gronmak viene catturato. Ben presto, i Gronmak si sottomettono ai loro nuovi padroni ed adottano il culto di Wogar.

## Popolazioni della Grande Steppa

In questa grande regione si sono stabilite numerose popolazioni di svariate razze, le grandi distanze hanno contribuito alla creazione di società uniche ed ognuna rivendica una porzione delle grandi steppe. I territori hanno confini labili ed in continua mutazione con zone di nessuno. Anche nei territori rivendicati comunque sono sempre presenti bande o piccole popolazioni di altre razze che si spostano continuamente attraverso le steppe. A seguire una descrizione delle popolazioni più rilevanti della regione.

### Tribù Dortegul (goblin)

Posizione: parte sud est delle Grandi Steppe, ad ovest del Nizky, a sud dell'Alleanza delle sette tribù ed a nord delle baronie.

Abitanti : Pop. 15.000 – di cui 90 % goblin, 10 % altri umanoidi.

Tipo di governo : Capo Clan.

Capitale: nessuna

Lingua: goblin, comune.

Industrie : caccia, raccolta, razzia.

Questo clan di goblin è schiacciato fra l'alleanza e le baronie, combatte strenuamente per difendere il suo territorio, ma sono già in molti che sono fuggiti ad est per unirsi agli othwa. I pochi rimasti vivono principalmente di razzie che però pagano sempre a più caro prezzo. Gli umani a nord ed a sud da tempo discutono di unire le forze in un attacco risolutivo che elimini la minaccia definitivamente. Il confine nord del territorio è demarcato dal corso del fiume yalu. A parte qualche zona collinosa a sud est il resto del territorio è prevalentemente piatto, più stepposo ad est e più lusserigggiante ad ovest. Non hanno villaggi, ma più che altro delle tane scavate nel suolo in cui i piccoli gruppi si rifuggiano per sfuggire ai contrattacchi degli umani. Sono aggressivi e nutrono un profondo odio per gli umani, portano attacchi rapidi di sorpresa e fuggono cancellando le loro tracce.





## Le cinque Tribù delle Steppe

Quando Dorfin capo dei Dormiak riunì le tribù umane della Borea ed Hyborea per marciare verso sud, la retroguardia era composta da 17 tribù minori, queste rimasero nella bassa Valle Boreana e non assimilarono le tradizioni e cultura delle terre di mezzo. In seguito cinque di queste tribù si convertirono alla via della legge e si stabilirono nelle terre di mezzo, sette si unirono in una alleanza e si stabilirono nella Valle Boreana e cinque si spostarono nelle Grandi Steppe reclamando la loro autonomia. In realtà rispetto le altre tribù, le cinque della steppa non possono considerarsi neanche lontanamente come un'unica entità. Solo una grande minaccia comune potrebbe farli unire ed il fatto che fossero tutte e cinque alleate di Vaprak in passato è stata una coincidenza. Sarebbero pronte ad approfittare l'una dell'altra se fosse vantaggioso e non sono rari gli scontri relativi a sconfinamenti o interpretazione degli stessi confini. La presenza di missionari del tempio del Caos di Hule e quindi agenti del Gran Maestro, sta creando una situazione unica nella storia di queste tribù, se si convertissero al Tempio del Caos si ritroverebbero unite come non succede dai tempi di Dorfin.

### Tribù Kourountis (umani)

Posizione: ad ovest dell'Alleanza delle sette Tribù, ad est della Tribù Mointyrs, a sud dei Soudyghars ed a nord dei Tchalinns.

Abitanti : Pop. 21.000 – di cui 98 % umani, 2 % umanoidi.

Tipo di governo : Capo Tribù.

Capitale: koorhu

Lingua: comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, commercio pelli.

Orgogliosi e combattivi tengono testa alle tribù umanoidi sul loro stesso campo. Sono aggressivi con chi entra nel loro territorio pur non facendosi problemi a fare razzie nelle terre vicine. Conoscono solo la legge del più forte e il loro capo è considerato anche il guerriero più forte. Commerciano con le tribù dell'alleanza pur avendone una bassa

considerazione in relazione alle usanze che questi ultimi hanno appreso o abbandonato. Vivono in villaggi fortificati con palizzate ma la loro difesa è basata sulla paura che genera il loro valore in battaglia. La loro cultura non prevede deboli per cui i bambini non all'altezza vengono abbandonati e lasciati al loro destino che li ha penalizzati alla nascita. Preferiscono morire piuttosto che vivere non all'altezza delle loro aspettative. I Missionari del tempio del caos sono tollerati ma la guida spirituale è gestita dagli Shamani.



## Tribù Sondyghars (umani)

Posizione: ad ovest dell'Alleanza delle sette Tribù, ad est dei Chanturs e Sainin, a sud dei Nirmals ed a nord dei Kourountis.

Abitanti : Pop. 25.000 – di cui 98 % umani, 2 % umanoidi.

Tipo di governo : Capo Tribù e consiglio "Signori".

Capitale: Syghar

Lingua: comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, commercio pelli.

Abili guerrieri, senza pietà verso il nemico, la sopravvivenza della loro tribù viene prima di tutto. Vivono in borghi fortificati in pietra, sono abili artigiani e commerciano con le tribù dell'alleanza e le altre tribù. Hanno costruito un sistema di torri di difesa che comunicano a distanza tramite fuochi, sia per sorvegliare i confini sia per comunicare fra le varie fortificazioni. Il Consiglio dei Signori delle Fortezze, sceglie uno di loro per diventare Capo Tribù e di conseguenza la sua fortezza diventa la capitale della tribù. I giochi politici sono molto frequenti, il Capo rimane in carica fino alla morte o finché il Consiglio non gli revoca il titolo, cosa molto rara questa e che richiede la maggioranza dei Signori. Più facile un assassinio politico. Pur venerando gli spiriti degli antenati, molti signori delle fortezze hanno accettato i missionari del tempio del caos come consiglieri.

## Tribù Sainin (umani)

Posizione: ad ovest dei Sondyghars, ad est dei Drakalmar, a sud dei Chanturs e Oughais ed a nord dei Mointyrs e Kourountis.

Abitanti : Pop. 19.000 – di cui 90 % umani, 10 % altre razze.

Tipo di governo : Capo Tribù.

Capitale: Sainol

Lingua: comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, commercio pelli.

Il loro territorio è in posizione centrale nelle grandi



steppe e questo comporta contatti con razze e popolazioni diverse e pericolose. Sono molto diffidenti e sospettosi ma allo stesso tempo non esitano a portare avanti scambi e commerci. Abili nelle trattative, sono ottimi commercianti ed eccellenti lavoratori di pelli. Vivono sia in piccole cittadine di basse costruzioni in pietra sia in villaggi di capanne stagionali. Sono abilissimi arcieri ed ottimi cavalieri. Famosi per i loro greggi che devono difendere da possibili razziatori, utilizzano ogni parte dei loro animali. Con le altre tribù hanno un rapporto di amore odio, commerciano ma non permettono sconfinamenti. Non vedono di buon occhio i missionari del tempio del caos che considerano stranieri e quindi distanti dalla loro cultura.

### **Tribù Guymirs (umani)**

Posizione: ad ovest dei Nirmals e Alleanza delle sette Tribù, ad est dei Noiciem e Oughais, a sud di Drakenhome ed a nord dei Chanturs.

Abitanti : Pop. 23.000 – di cui 95 % umani, 5 % altre razze.

Tipo di governo : Capo Tribù.

Capitale: Guynsghard

Lingua: comune.

Industrie : caccia, allevamento, commercio.

Delle cinque tribù sono quella più settentrionale e vivono presso la terra dei draghi, Drakenhome. Il capo tribù Yhu-Gyu-kath, di origini misteriose, grazie alla sua forza e grande abilità nel combattimento è salito velocemente nelle gerarchie guerriere. Capo duro ma giusto, sta guidando la tribù verso un'evoluzione della società Guymirs, la città di Guynsghard è già abbastanza grande, dalle vie regolari e dalle abitazioni in pietra, le sue mura possenti la proteggono scoraggiando i nemici. La città è piena di statue e decorazioni di draghi, anche l'artigianato si richiama molto a queste creature. È stato avvistato un drago nero volare sulla città e questo ha avvalorato le dicerie che Yhu-Gyu-kath sia appoggiato dai draghi, c'è chi ipotizza un patto d'alleanza segreto con i Clan di Drakenhome. In realtà Yhu-Gyu-kath stesso è un drago nero che nelle sembianze di uomo ha preso il potere per garantire

una valida alleanza ai draghi ed instaurare un rispetto e reverenza verso queste creature nella tribù dei Guymirs. Nel palazzo di Yhu-Gyu-kath fanno la guardia due cobrasauri, fedeli guardie del corpo del Capo Tribù. Yhu-Gyu-kath non apprezza i missionari del tempio del caos, ma li tollera per non minare le relazioni con le altre tribù. La tribù subì una grande crisi intorno al 570 PI, quando Kelsonath Primerider, capo dei Guymir riunisce le tribù boreane ed hiboreane con l'intento di invadere le ricche terre del sud. Solo un terzo della tribù rimase in questo territorio e passarono secoli prima che raggiungesse ancora una volta la sua forza, rischiando più di una volta di essere cancellata dalle tribù vicine. Solo con l'avvento di Yhu-Gyu-kath la tribù è tornata al livello di un tempo ed ora è una delle più forti della regione.



## Tribù Chanturs (umani)

Posizione: ad ovest dei Sondyghars, ad est degli Oughais, a sud dei Guymirs ed a nord dei Sainin.

Abitanti : Pop. 15.000 – di cui 97 % umani, 3 % umanoidi.

Tipo di governo : Capo Tribù.

Capitale: Chassh

Lingua: comune.

Industrie : caccia, raccolta, commercio prodotti della caccia e prodotti minerari.

I Chanturs sono considerati alla stregua degli orchi, guerrieri fanatici aggressivi e vendicativi, schiavizzano le altre popolazioni per rifornire di schiavi le cave minerarie in particolare di ferro. Le condizioni nelle cave sono tali che i prigionieri schiavi hanno un'aspettativa di vita molto bassa. Sono anche molto religiosi ed amano i cerimoniali cruenti, il rappresentante del tempio del caos tra i Chanturs riveste una posizione importante quasi come il capo che in ogni caso non è altro che una marionetta del sacerdote. Conscio che la tribù difficilmente accetterebbe un capo non del loro sangue, il sacerdote accetta di apparire come il consigliere e guida religiosa. Chassh non è una vera e propria città ma un insieme di grandi costruzioni di pietra e capanne a riempire gli spazi fra le cave minerarie. Varie forge dagli alti camini oscurano il cielo con i loro fumi. Il palazzo più importante è il tempio che nero e minaccioso si innalza sulla città a sovrastare anche le varie ciminiere. Sacerdote Erdokar, chierico di 10° livello, caotico malvagio. Dal tempio di Chassh gestisce i suoi monaci missionari in tutte le cinque tribù, ambisce al controllo completo di queste tribù ma per il momento solamente i Chanturs sono sotto il suo controllo. E' in contatto con il Maestro e sta cercando di organizzare una via commerciale per il fiume Yalu per far arrivare il metallo che estrae fino a Hule senza farsi scoprire. Oltre ai monaci dispone di un gruppo di spie ladri assassini, che hanno creato una gilda a Chassh ma che operano anche nelle altre tribù. Non si considera un servitore del Maestro ma un suo alleato e mira a conquistare lo stesso potere del Maestro qui nelle grandi steppe. Forma ed invia



monaci per le varie tribù, umane e non, alimenta le divisioni e gestisce la politica interna attraverso le sue spie.



## Tribù Tchalinns (umani)

Posizione: ad ovest dei Dortegul e delle Baronie, ad est dei Mointyrs e di Vaprakhole, a sud dei Kourountis ed a nord delle Baronie.

Abitanti : Pop. 31.000 – di cui 92 % umani, 8 % umanoidi.

Tipo di governo : Capo Tribù.

Capitale: Tchy

Lingua: orchesco, coblin, comune.

Industrie : pastorizia, caccia, agricoltura e commercio basilare.

Popolazione molto antica, alcuni sostengono che questa tribù fosse qui già al tempo dei draghi, in realtà non si conosce bene l'origine, ora seminomadi, hanno alle spalle un passato di nomadi per cui si suppone abbiano viaggiato a lungo per la grande steppa prima di insediarsi a sud. Confinano con le baronie a sud e le cinque tribù a nord, ma ciò non sembra preoccuparli più di tanto. Le baronie in passato sono riuscite a ritagliarsi del territorio ma la loro espansione è ferma da tempo ed il timore di un contrattacco dei Tchalinns ne ha placato le ambizioni. Questa tribù non si unì in passato con l'alleanza di Vaprak, non ama gli umanoidi ne tanto meno le tribù del Caos a nord. Difendono il loro territorio ed il loro stile di vita ed i missionari del tempio del Caos inviati non hanno più fatto ritorno. La tribù è divisa in clan di poche centinaia di individui, quelli più stanziali vivono in villaggi di legno e roccia, gli altri più dediti alla pastorizia sono seminomadi e vivono in villaggi di tende o capanne. L'alleanza delle sette tribù vorrebbe stipulare un trattato con i Tchalinns ritenendoli molto importanti per la regione. Abili cavalieri, non dispongono di unità di fanti, famosi per le unità di lancieri ed arcieri a cavallo. La loro divinità principale è la Madre Terra, le leggende narrano che la divinità plasmò il primo Tchalinns nel fango e gli soffiò la vita. Odiano l'acqua e non sanno nuotare, i loro sacerdoti sono legati all'elemento della terra.





## Tribù Nirmals (rakasta)

Posizione: ad ovest di Vysoka, ad est di Drakenhome, a sud dei Mashmillog ed a nord dei SONDYGHARS.

Abitanti : Pop. 17.000 – di cui 85 % rakasta, 15. % altre razze.

Tipo di governo : Consiglio dei Clan.

Capitale: Il Sacro Circolo dei Clan.

Lingua: rakasta, comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, commercio.

Le origine dei Nirmals si perdono nelle legende, alcune fanno riferimento alla Cordigliera della Fine del mondo, alcune parlano di sopravvissuti in fuga dalla città di Plaktur, altre raccontano di Hyborea ed addirittura del Norwold. Una cosa è certa, la tribù riunisce tipologie diverse di rakasta per cui potrebbero essere veritiere in parte tutte le leggende tramandate. Non sono barbari e ci tengono a dimostrarlo, i loro villaggi sono organizzati e ben difesi. Mantengono buoni rapporti con L'alleanza delle sette tribù di Vysoka. Non amano ne umanoidi ne uomini bestia e non tollerano sconfinamenti.

Amanti delle arti, non è raro incontrare bardi, per il resto a seconda della razza possono essere sia barbari che guerrieri o ranger, i maghi sono rari e presenti solo nella capitale. Chierici di Bastet sono la guida spirituale della Tribù. Il Sacro Circolo dei Clan è rappresentato da una cittadella fortificata, antica sede del Consiglio dei Clan che inizialmente si riuniva una sola volta all'anno ma che col tempo è diventato un organo di governo continuo. La cittadella è cresciuta intorno alla grande sala del Consiglio, per ospitare le delegazioni sono sorti quartieri ed attività. La cittadella è protetta da una cinta muraria intervallata da sette cancelli, uno per ognuno dei sette clan principali.

## Tribù Oughais (umani)

Posizione: ad ovest dei Chanturs, ad est dei Lazatman, a sud dei Noiciem ed a nord dei Drakalmar.

Abitanti : Pop. 20.000 – di cui 96 % umani, 4 % altre razze.

Tipo di governo : Capo Clan.

Capitale: Fryda

Lingua: Sooka, comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, commercio pelli.

Gli Oughais sono i discendenti di una popolazione di origine olteca ormai scomparsa, la maggior parte della popolazione fu trucidata dagli attacchi dei draghi. Gli Oughais, nella loro antica lingua “Anime vendicatrici”, erano una delle prime bande di predoni delle uova e cercavano la loro personale vendetta contro i draghi. In seguito alla grande migrazione che vide sparire gran parte dei draghi, si spostarono nelle grandi steppe in modo da rendere più semplici le lunghe battute di ricerca delle tane dei clan. In seguito rivendicarono il loro territorio diversificando le loro attività ma non abbandonando mai del tutto la caccia alle uova di drago, in alcuni casi hanno attaccato anche direttamente i draghi. Le loro cittadine sono delle vere e proprie fortezze di pietra con spesse mura e basse torri per la protezione dall’alto. I loro shamani utilizzano complessi cerimoniali in cui tatuano il corpo dei guerrieri con simboli magici per esaltarne la resistenza alle armi dei draghi e migliorarne la protezione contro le magie divinatorie. All’interno delle fortezze hanno ricavato anche le stalle per il bestiame. I loro stregoni si sono specializzati sugli incantesimi invocativi a lungo raggio per poter meglio contrastare gli attacchi dal cielo portati dai draghi.





### **Tribù Mointyrs (umani)**

Posizione: ad ovest dei Kourountis, ad est dei Zenets, a sud dei Drakalmar e Sainin ed a nord dei Vaprakhole.

Abitanti : Pop. 22.000 – di cui 95 % umani, 5 % altre razze.

Tipo di governo : Capo delle Tribù.

Capitale: nessuna

Lingua: comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, commercio pelli.

Popolazione barbara che predilige la vita nomade, il loro territorio è un'immensa distesa di pianura stepposa. Sono allevatori di cavalli e seguono i loro branchi per le steppe portandosi dietro anche greggi e qualche bovino. I loro villaggi sono temporanei e non rimangono in un particolare posto per più di un mese. Ottimi cavalieri in caso di minaccia raggruppano le loro forze molto velocemente, la loro velocità di reazione compensa la poca organizzazione. Amano il commercio fra di loro ma anche con le popolazioni vicine a patto che si sentano rispettati, hanno trattati e patti sia con le tribù umanoidi che con le tribù umane anche se non sono vincolanti al fine di difendere il

loro territorio. In battaglia utilizzano esclusivamente la cavalleria, i pochi fanti sono a difesa delle carovane o dei villaggi. Quando due o più tribù si incontrano iniziano subito i preparativi per la festa che darà il via al periodo del mercato, di solito da 3 a 7 giorni, che terminerà con la cena del saluto. Durante questi periodi si prende l'occasione per organizzare le cerimonie di ringraziamento agli spiriti ed agli antenati. Sempre in questi periodi vengono organizzati i matrimoni che fra i Mointyrs sono collettivi, un certo numero di giovani donne viene scambiato fra le tribù che s'incontrano, i giovani guerrieri devono conquistarsi la sposa mostrando le loro qualità in prove atletiche e di combattimento oltre che di equitazione. Una volta all'anno si organizza il grande raduno che vede l'incontro della maggior parte delle tribù, in questo caso il periodo del mercato e delle cerimonie raggiunge le due settimane. Nel grande raduno il consiglio dei capi supportati dal grande shaman, eleggono il capo delle Tribù che rimarrà in carica fino al prossimo raduno dove potrà essere confermato o cambiato.



## Tribù Drakalmar (orchi)

Posizione: ad ovest dei Sainin, ad est dei Lazatman, a sud dei Oughais ed a nord dei Mointyrs e Zenets.

Abitanti : Pop. 35.000 – di cui 90 % orchi, 10 % altre razze.

Tipo di governo : Capo dei Capi.

Capitale: Drakha

Lingua: orchesco, comune.

Industrie : caccia, razzia, raccolta.

Dopo la scomparsa dei Draghi le tribù Drakalmar, Guslash, Garraktal ed i Gronmak si riversarono nelle grandi steppe prendendo ampi territori. Le guerre fra le tribù erano frequenti così come ancora oggi gli sconfinamenti e le razzie fra loro e le altre popolazioni che col tempo sono giunte nella regione. I Drakalmar furono separati dai Guslash e dai Garraktal quando i Gronmak furono scacciati dagli hobgoblin Lazatman. I Gronmak dovettero lasciare la regione e migrare verso est nella valle Boreana. Da quel momento i Drakalmar dovettero guardarsi dagli hobgoblin con cui iniziarono la contesa di territorio e selvaggina che dura tutt'oggi. La grande steppa è interrotta solo da colline e sparuti e bassi complessi rocciosi erosi dagli antichi ghiacciai. Non hanno fatto parte dell'alleanza di Vaprak ed al momento non sono interessati ad abbandonare il loro territorio. Vivono in villaggi dall'aspetto caotico ed hanno un loro artigianato che pur se originale ha un suo mercato non solo fra gli orchi. Il villaggio più grande è protetto da palizzate ed alte torri, ed è la sede del Capo Tribù, Capo di tutti i Clan Drakalmar.



## Tribù Noiciem (gnoll)

Posizione: a sud dei Zoitagal e Drakenhone ed a nord dei Lazatman e Oughais.

Abitanti : Pop. 18.000 – di cui 96 % gnoll, 4 % altri umanoidi.

Tipo di governo : Capo Clan.

Capitale: .....

Lingua: gnoll, comune.

Industrie : caccia, commercio pelli.

In fuga da Nithia, vari gruppi di gnoll si diffusero per il Brun occidentale. Un gruppo dopo aver costeggiato le montagne nere, si diresse a nord ovest e raggiunse le grandi steppe Boreane. Qui la grande quantità di selvaggine e gli immensi territori, permisero a queste creature di prosperare e crescere di numero in competizione con le altre razze della steppa. A seguito di un grande spostamento di tribù umane che si stavano riunendo sotto la guida di Kelsonath Primerider, capo dei Guymirs, gli gnoll si divisero, i Noiciem si diressero a nord ovest mentre i Sandsurfer a sud. I Noiciem vivono al centro della grande steppa, vivono di caccia e commerciano nei prodotti della stessa. Vivono in villaggi il più possibilmente protetti, costruiti in strette valli o crepacci. Difendono strenuamente il loro territorio e temono solo i Draghi che ancora vivono da queste parti.

## Tribù Lazatman (hobgoblin)

Posizione: ad ovest dei degli Oughais, ad est dei Guslash, a sud dei Zoitagal ed a nord dei Drakalmar.

Abitanti : Pop. 23.000 – di cui 90 % hobgoblin, 10 % altri umanoidi.

Tipo di governo : Capi Clan, consiglio dei capi.

Capitale: nessuna.

Lingua: hobgoblin, orchesco, goblin, comune.

Industrie : caccia, raccolta, razzie.

La Tribù dei Lazatman è stata sempre una tribù nomade e nel suo girovagare arrivò nelle steppe, entrò in contrasto con tutte le popolazioni che incontrò lungo la via e vennero praticamente bloccati nel loro girovagare quando raggiunsero il territorio



degli orchi Gronmak. Vennero a trovarsi fra più tribù di orchi e dovettero combattere strenuamente per non essere soverchiati. Alla fine i Gronmak furono scacciati e costretti a migrare verso est ed i Lazatman si stabilirono al loro posto. In una posizione precaria fra tribù di orchi, stanno sempre sulla difensiva. Vivono in villaggi di capanne di legno e pelli, indossano armature di cuoio ed utilizzano armi sottratte ai loro nemici. Sconfinano spesso nei territori adiacenti e preparano imboscate nel caso venissero seguiti quando rientrano nel loro territorio. Sono forti ed organizzati e dimostrano una spiccata intelligenza, chi si aspetta degli umanoidi disorganizzati rischia brutte e letali sorprese. Seguono il culto degli spiriti animali ed i loro shamani disegnano dei complessi tatuaggi sulla pelle dei guerrieri quando vengono accettati fra gli adulti. Sono barbari e possono avere più livelli di classe.

### **Tribù Nuvaits (umani)**

Superficie: 808.206 kmq

Posizione: parte nord ovest della Grande Steppa Boreana, ad est della Cordigliera, a sud di Hyborea ed a nord delle terre dei Gardener.

Abitanti : Pop. 13.000 – di cui 70 % umani, 30 % altre razze.

Tipo di governo : Capo dei Capi.



Capitale: Tynoosur

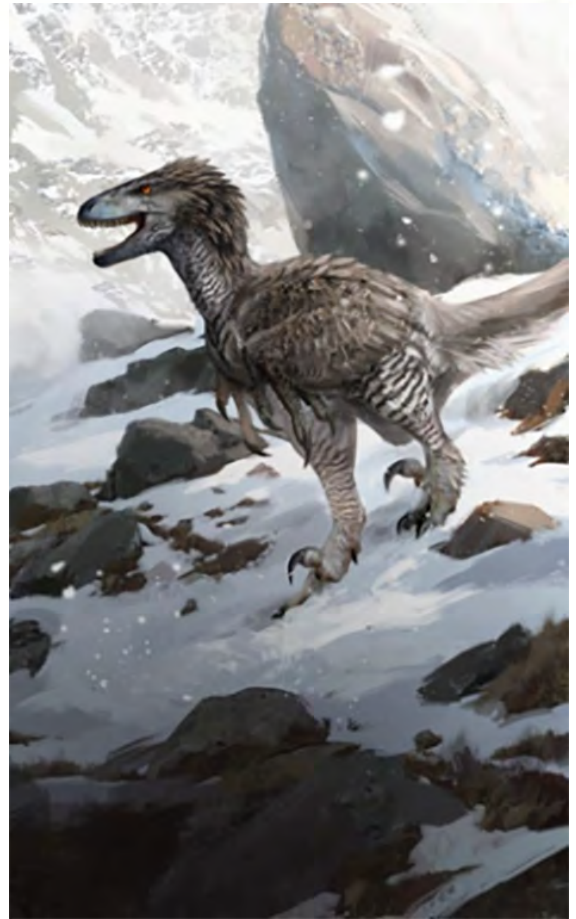
Lingua: Olteca, comune.

Industrie : caccia, commercio pelli.

Questa popolazione fu una delle prime umane a giungere nella regione, di origine Olteca, dopo la grande pioggia di fuoco accolse sopravvissuti delle colonie Blackmooriane assorbendo anche parte della cultura. Per secoli in fuga dagli uomini bestia ed in seguito in competizione con le altre razze e tribù, furono spinti sempre più a nord ovest al confine con Hyborea. Le loro città sono strane per gli uomini del sud, tozze con alte e spesse mura, di solito coperte dalla neve che ne rende più difficile l'individuazione, sono composte da grandi edifici in pietra, la vita si svolge tutta all'interno dove meccanismi alimentati a vapore provvedono ai loro fabbisogni di calore e lavorativi. Hanno contatti con i nani del nord ed a volte anche con i giganti di Hyborea. Nel sottosuolo coltivano funghi ed altri vegetali grazie all'acqua ed al calore, non utilizzano legna per alimentare i loro meccanismi, ma un particolare liquido oleoso di colore scuro che estraggono dalle profondità del suolo. Considerate le estreme condizioni climatiche la vita delle loro comunità è circoscritta alle loro città. Carovane stagionali mantengono i collegamenti. Per gli spostamenti si servono degli Inghult, dei grandi uccelli che al posto delle ali hanno lunghi arti artigliati, li allevano sin da piccoli facendo fare l'imprinting dei pulcini appena nati con il cavaliere che li accudirà e guiderà per tutta la vita. Gli Inghult sono coperti da lunghe e forti piume o penne che ne mantengono il calore per molti versi sembrano essere un incrocio fra un uccello ed un dinosauro, sono provvisti di un grosso becco a rostro ma non hanno una coda, sostituita da lunghe piume di colore grigio chiaro e scuro.

I Nuvaits dividono il loro territorio con i Velociraptor artici, questi dinosauri, sono molto intelligenti, cacciano in piccoli gruppi o branco. Sono ricoperti di piume che li aiutano a mantenere il calore corporeo. Uniscono un'intelligenza al livello degli umanoidi alle caratteristiche

dei predatori. Si sono adattati ad un ambiente proibitivo e molto freddo. Manipolano oggetti, ma di solito non usano armi preferendo ciò di cui li ha forniti la natura. Sono territoriali e difendono i terreni di riproduzione. Combattono come cacciano, preferiscono imboscate e trappole, se possibile colpiscono con attacchi dai fianchi. Parlano una loro lingua ma anche un primitivo comune un po' gutturale e sibilato. Vivono presso le città Nuvaits di cui sfruttano le calde fuoriuscite di vapore. Sono aggressivi ma i Nuvaits sono riusciti ad instaurare un primitivo commercio basato sul baratto, raramente è necessario mettere in chiaro il rapporto di forza per mantenere il rispetto che queste creature hanno naturale verso il più forte, se si ritenessero più forti non esiterebbero ad attaccare.



### **Tribù Mashmillog (bugbear)**

Posizione: ad ovest di Azidhaka, ad est di Drakenhome, a sud dei Mlazned ed a nord dei Nirmals.

Abitanti : Pop. 10.000 – di cui 91 % bugbear, 9 % altri umanoidi.

Tipo di governo : Capi Clan.

Capitale: nessuna

Lingua: goblin, orchesco, comune.

Industrie : pastorizia, caccia.

Il bugbear è il più grande degli esponenti della razza Gobolinoide, un brutto dai movimenti pesanti che supera di almeno una testa la maggior parte degli Umani. I bugbear non formano grandi insediamenti come i goblin o nazioni come gli hobgoblin; preferiscono qualcosa di più piccolo e caotico che li lasci liberi di fare quello che preferiscono (uccidere e torturare) a un livello più personale. Gli umani sono le prede preferite dei bugbear, e la maggior parte di essi annovera la carne umana come uno degli alimenti principali della propria dieta. Macabri trofei



quali orecchie e dita sono decorazioni comuni tra i bugbear. I Mashmillog hanno rappresentato allungo una minaccia per le tribù umane dell'alta Valle Boreana finché una coalizione di tribù non li sconfisse e li costrinse ad abbandonare quelle terre. Nelle steppe hanno rivendicato un loro territorio in cui vivono divisi in piccoli agguerriti clan. Periodicamente gruppi di bugbear lasciano queste terre per andare ad unirsi a goblin ed hobgoblin nel resto di Brun.

## Clan Saanal (centauri)

Posizione: parte sud ovest della Grande Steppa Boreana, ad est della Cordigliera, a sud delle terre dei Garraktal ed a nord di Tunguska.



Abitanti : Pop. 33.000 – di cui 97 % centauri, 3 % umanoidi.

Tipo di governo : Capo clan.

Capitale: nessuna

Lingua: elfico, comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, commercio pelli.

Quando nel 1.299 PI i draghi misteriosamente diminuirono il loro numero nelle grandi steppe, alcuni clan centauri lasciarono la costa al di là della grande cordigliera e si spostarono nelle grandi steppe Boreane. Si diressero verso sud al confine con la Tunguska dove le steppe si trasformavano in pianure e si insediarono in queste terre. Qui scacciarono gli umanoidi e prosperarono. I clan Saanal si moltiplicarono e si guadagnarono il rispetto delle razze e tribù vicine. Sono seminomadi, si spostano con il loro bestiame o per intercettare le migrazioni stagionali, i loro villaggi sono in strutture di legno ricoperte da pelli lavorate e decorate con colori sgargianti che contraddistinguono i singoli clan. Non usano armature oltre quelle in cuoio, usano archi e lance. Sono diffidenti ma se convinti delle buone intenzioni diventano molto ospitali anche se estremamente gelosi delle loro tradizioni. Per loro umani, goblin o orchi sono tutti uguali, nutrono un odio viscerale verso gli gnoll.



### **Clan Gardener (elfi)**

Posizione: parte nord ovest della Grande Steppa Boreana, ad est della Cordigliera, a sud delle terre dei Nuvaits ed a nord dei Zoitagal.

Abitanti : Pop. 8.000 – di cui 90 % elfi, 10 % goblin.

Tipo di governo : Capo Clan.

Capitale: Phaglya

Lingua: elfico, comune.

Industrie : caccia.

Nel 600 DI la maggior parte del Clan Feadil lascia il reame alla volta di Alfheim. Un esercito di umani ed umanoidi guidati da un potente mago di nome Moorkroft I invade il reame. Al termine di un lunga e sanguinosa battaglia, il re degli elfi, circondato dal suo patrimonio boschivo, decise di nascondere il suo Albero della Vita, le Foglie Magiche e gli Elfi, dentro le grandi querce della foresta, sperando di resistere in questo secolo oscuro. Una piccola parte del clan non accettando la sconfitta e non condividendo la

decisione del re, fugge verso nord. Dopo anni di spostamenti in terre fredde e pericolose, gli elfi esuli attraversano la cordigliera e si stabiliscono nelle grandi steppe Boreane, da quel momento saranno conosciuti come il Clan Gardener. Conosciuti anche come elfi fantasma o come soprannominati dai Goblin gli “Spettri del Nord”, sono una popolazione chiusa, isolazionista, non amano intrusi nel loro territorio. I loro occhi celesti chiaro ed i capelli bianchi argentei contribuiscono a creare delle figure misteriose. Non si hanno notizie di villaggi o città al di fuori della loro comunità, vivono in piccole cittadine costruite all’interno di crepe naturali nel terreno, lasciate dallo spostamento dei ghiacciai dell’antico polo. Dall’alto o dal livello delle steppe sono praticamente invisibili e si sviluppano nel sottosuolo. Sono cacciatori, le loro squadre di caccia battono le steppe alla ricerca di selvaggina, vestono di pelli ed hanno un carattere freddo e duro. Si portano dietro un grande senso di colpa per aver lasciato i loro fratelli alla mercé degli umanoidi di Moorkroft I e considerano la loro dura e pericolosa vita nelle fredde steppe del nord come il giusto destino per la loro colpa. All’interno delle loro comunità più grandi hanno la sacra sala, dedicata ad Ilsundal, le pareti ritraggono gli alberi delle loro antiche terre, statue di elfi in vari minerali rappresentano una comunità elfica felice, al centro della sala vi è sempre un grosso monolite scolpito con un volto elfico duro ed uno sguardo severo. Gli elfi si riuniscono periodicamente in queste sale per chiedere il perdono per l’antico tradimento e protezione per la loro comunità. Ilsundal ha risposto alle loro preghiere instaurando in questi monoliti alcune capacità tipiche degli alberi della vita e dona ai loro Guardiani poteri magici. Sono presenti anche sacerdoti e shamani, la classe più diffusa è il ranger.

## Clan Mlazned (cryion)

Posizione: parte nord est delle Grandi Steppe, ad ovest di Azidhaka, a sud di Hyborea ed a Nord dei Mashmillog.

Abitanti : Pop. 6.000 – di cui 60 % cryion, 40 % umanoidi.

Tipo di governo : .....

Capitale: Nessuna

Lingua: cryion, comune.

Industrie : caccia.

### Cryion

Umanoide Mostruoso Medio

Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)

Iniziativa: +2 (+2 Des)

Movimento: 6 metri (4 quadrati)

Classe Armatura: 13 (+2 Des, +1 naturale), contatto 12, sorpresa 11

Attacco Base /Lotta: +2/+2

Attacco: Lancia +2 mischia (1d8)

Attacco Completo: Lancia +2 mischia (1d8)

Spazio/Raggio: 1.5 m/1.5 m

Attacchi Speciali: ---

Qualità Speciali: scuro visione 18 m, resistenza al freddo 10, volo a vela sul ghiaccio

Tiri Salvezza: Tem +1, Rif +5, Vol +3



Caratteristiche: For 11, Des 14, Cos 12, Int 9, Sag 10, Car 11

Abilità: equilibrio +3\*, ascoltare +5, cercare +4, osservare +5, sopravvivenza +1

Talenti: Resistenza

Ambiente: Terre fredde

Organizzazione: Solitario, Coppia, Gruppo (2-5 più 1 barbaro di 2° livello), (20-40 più 8 barbari di 2° livello, 1 chierico di 2° livello e 1 barbaro di 5° livello), o orda (60+ con 1 barbaro 6° livello e 1 chierico 5° livello in aggiunta ad un Capo di basso livello)

Gradi di sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Usualmente caotico neutrale

Avanzamento: da classe

Aggiustamento Livello: +1

I Cryion vivono nei climi freddi. Sono ricoperti da un folto pelo bianco e nella forma ricordano grossi pipistrelli bipedi. I loro larghi piedi sono dotati di artigli curvi che vengono usati come veri e propri pattini sul ghiaccio. In pratica i loro artigli oltre che protendersi in avanti, si estendono anche al di sotto della pianta del piede. Questa sorta di pattini sono usati per viaggiare attraverso le vastità di ghiaccio. Le membrane che uniscono gli arti del cryion non sono usate per volare, in quanto inadeguate a questo scopo, ma vengono usate come una sorta di vele per spingere i cryion sul ghiaccio. Hanno grandi orecchie ed un eccellente udito, anche la vista è buona. Vivono in gruppi di 20-40 chiamati mnelds e sono nomadi, si spostano per vaste aree di ghiaccio spinti dal vento. Vivono in capanne fatte di pelli animali costruite in luoghi nascosti. Quando si muovono per cercare nuovi territori di caccia, trasportano le loro capanne attraverso slitte spinte da vele. Ogni tre anni si riuniscono in una grande orda per commerciare, matrimoni, pescare ed altro. Il luogo varia ogni volta ma è sempre un posto sacro per i Cryion. Durante le celebrazioni i gruppi sono più grandi del normale, di solito 50-200 (5d4x10) ma a volte hanno raggiunto anche i 500 membri. Questi grandi gruppi seguono il loro leader carismatico in spedizioni invernali nelle terre più temperate. Usano i fiumi ghiacciati come vie per raggiungere insediamenti isolati con cui commerciare o da razzare. Non riconoscono altri

popoli al di fuori di loro. Prima che i ghiacci si sciolgano tornano nei loro territori e si dividono in piccoli gruppi per i prossimi tre anni.

I Cryion parlano il loro proprio linguaggio, conoscono un rozzo comune, ed hanno qualche conoscenza di linguaggi regionali.

#### Combattimento

Cryion utilizzano tutte le armi semplici. Alcuni preferiscono usare una sorta di lance o arpioni. Alcuni utilizzano armi che si sono procurati durante raid in aree più temperate.

I Cryion usualmente caricano sfruttando il terreno ghiacciato.

**Pattinaggio sul ghiaccio (Ex):** I Cryion quando si muovono sul ghiaccio o nella neve non soffrono penalità. Il loro movimento sul ghiaccio è incrementato a 12 metri per round.

**Resistenza al freddo (Ex):** I cryion hanno resistenza al freddo 10.

**Abilità:** un cryion riceve un bonus raziale +4 ad ascoltare, cercare ed osservare. \*Cryion ricevono anche un +4 bonus raziale ad equilibrio in condizioni di ghiaccio.

#### I Cryion come personaggi

Preferiscono la classe del barbaro. Guerrieri e ranger si trovano regolarmente. Cryion chierici e druidi sono rari. Cryion paladini, stregoni e maghi sono presenti. Cryion chierici possono scegliere due dei seguenti domini: freddo, resistenza, guerra e inverno.

### Tribù Zoitagal (goblin)

**Posizione:** ad est della Cordigliera, ad ovest di Drakenhome, a sud dei Gardener ed a nord dei Latatman e Guslash.

**Abitanti :** Pop. 29.000 – di cui 85 % goblin, 15 % altre razze.

**Tipo di governo :** Capo.

**Capitale:** .....

**Lingua:** goblin, comune.

**Industrie :** pastorizia, caccia, allevamento, razzie.

Gli Zoitagal hanno da sempre perpetrato le loro razzie nelle grandi steppe Boreane, da prima come bande di “cerca uova” depredavano le tane dei draghi, in seguito si spostarono con l’intera tribù. Aggressivi ed opportunisti, sono pericolosi anche per gli altri umanoidi, dove vedono la possibilità di razzare si organizzano immediatamente. Riconoscono i confini delle loro terre ma non quelli delle altre popolazioni e per questo sono in conflitto con tutti i loro vicini. In particolar modo con i draghi di Drakenhome e con gli elfi Gardener, l’odio è reciproco e gli scontri cruenti e mortali. Vagano per le steppe in piccole bande di una decina di individui ma se scoprono carovane o coloni in viaggio, si riuniscono per portare attacchi in numero adeguato. In periodi di carestia organizzano veri e propri attacchi verso le popolazioni vicine.



Duel of Champions - Ubisoft property 2012



## Tribù Jordaves (lupin)

Posizione: ad est dei Zenets e Drakalmar, ad ovest dei Garraktal e Guslash.

Abitanti : Pop. 12.000 – di cui 92 % lupin, 8 % altre razze.

Tipo di governo : Re (Gregoris II).

Capitale: Khan-Har

Lingua: lupin, comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, commercio.

La loro posizione al centro delle grandi steppe rappresenta un mistero per i pochi esploratori che hanno visitato queste terre facendone ritorno. Alcuni hanno ipotizzato che la tribù fosse originaria della Cordigliera, altri che provenissero dalla Costa Selvaggia a sud est, dal loro punto di vista si tratta solo di scuse per delegittimare la loro presenza in questo territorio e non reagiscono bene all'argomento. Hanno una sola grande città protetta da mura e torrioni, centro della loro cultura. Nel resto del territorio si trovano vari villaggi e torri di guardia. La loro società è simile a quelle umane con cui intrattengono scambi e commerci. Hanno un rapporto particolarmente conflittuale con gli orchi che continuano a sconfinare nel loro territorio. Numerose carovane di commercianti Jordaves si inoltrano in ogni direzione delle grandi steppe, il loro scopo è trarre profitto da scambi e commerci per poi far ritorno alla loro terra. Spesso avventurieri e viaggiatori si uniscono alle carovane che offrono una relativa sicurezza, non tanto per la difesa militare che possono garantire, quanto perché giovano di una sorta di patto di non aggressione non scritto ma comunemente accettato in cambio di merci e scambi.



## Tribù Guslash (orchi)

Posizione: ad est della Cordigliera, ad ovest dei Lazatman e Jordaves, a sud dei Zoitagal ed a nord dei Garraktal.

Abitanti : Pop. 24.000 – di cui 80 % orchi, 20 % altri umanoidi.

Tipo di governo : Capo Tribù.

Capitale: Gushak

Lingua: orchesco, comune.

Industrie : pastorizia, caccia, commercio pelli.

Dopo la scomparsa dei Draghi i Guslash giunsero in queste terre insieme alle tribù Drakalmar, Garraktal ed i Gronmak. I Gronmak dovettero lasciare la regione scacciati dagli hobgoblin Lazatman e migrarono verso est nella valle Boreana. Gli hobgoblin divisero i Guslash sia dai Drakalmar che dai Gronmak, delle quattro tribù rimasero in contatto solo con i Garraktal che se pur con tutti i contrasti derivanti dalla loro stessa natura caotica, rimanevano comunque una tribù della loro stessa stirpe. Sono stanziali e vivono sia nella grande steppa che alle pendici della cordigliera. Non amano intrusi e sono molto aggressivi. Vivono in villaggi bassi in roccia che si estendo anche nel sottosuolo. I cavalieri delle Viverne del vicino regno di Laathol sono il loro nemico principale, in quanto attaccano i villaggi Guslash e rapiscono i giovani orchi per farne soldati del loro esercito. Purtroppo questo significa anche che i Guslash si ritrovano a combattere contro il loro stesso sangue quando tentano rappresaglie contro Laathol.

## Tribù Garraktal (orchi)

Posizione: ad est della Cordigliera, ad ovest dei Jordaves e Evenkir, a sud dei Guslash ed a nord dei Saanal.

Abitanti : Pop. 35.000 – di cui 90 % orchi, 10 % altri umanoidi.

Tipo di governo : Capo dei Capi (Urk-cos-Urky).

Capitale: Gradhusk

Lingua: Orchesco, comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, saccheggio, razzia.



Questi orchi sono molto pragmatici, non si lasciano andare frequentemente ad atti di ira o violenza gratuita, vanno al sodo cercano e prendono ciò di cui hanno bisogno. Di carattere mite e riflessivo, sono aperti a scambi commerciali ma non bisogna farsi trarre in inganno, se necessario sono degli abili guerrieri. Hanno sviluppato la pastorizia e l'allevamento anche se la caccia ed il saccheggio rimangono le attività produttive principali. Hanno una grande città, Gradhusk, costruzioni basse in pietra che si sono sviluppate intorno ad una fortezza centrale. Parte della fortezza tradisce delle capacità costruttive molto avanzate ed antiche, l'altra parte invece è simile in stile alle costruzioni delle abitazioni che la circondano. L'origine della parte antica della fortezza è nascosta nel suo sottosuolo ed è un mistero per gli stessi orchi.

### **Tribù Evenkir (umani)**

Posizione: ad est dei Garraktal e Saanal, ad ovest dei Zenets e Nyatkai, a sud dei Jordaves ed a nord dei Mortis.

Abitanti : Pop. 40.000 – di cui 80 % umani, 20 % umanoidi.

Tipo di governo : Consiglio degli Stregoni

Capitale: Kur-sa-Kir

Lingua: comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, commercio pelli.

Questa antica tribù viveva al confine fra la Valle Boreana e la Grande Steppa, non si unì alle tribù di Dorfin ed in seguito furono spinti ad ovest dall'arrivo delle cinque tribù. Barbari e caotici per molto tempo non sono riusciti ad unirsi per fare fronte comune contro le minacce delle altre popolazioni. Vittime delle incursioni sia di goblin che di orchi, alla fine furono costretti ad unirsi, grande merito fu di uno stregone di grande potere e carisma che convinse anche con le cattive i vari clan ad unirsi in unica tribù. Il governo è in mano alla casta degli stregoni, gli shamani si occupano della guida spirituale. Vivono in città di media grandezza sorte intorno a torri dall'aspetto tozzo sovrastate da cupole in cui risiede lo stregone. Un gruppo di guerrieri d'élite si occupa della difesa.



## Tribù Mortis (umani)

Posizione: ad ovest dei Nyatkai e Sanis, ad est dei Saanal, a nord di Tunguska ed a sud dei Evenkir.

Abitanti : Pop. 28.000 – di cui 85 % umani, 15 % altre razze.

Tipo di governo : Capo Villaggio, Consiglio dei Capi.

Capitale: .....

Lingua: comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, commercio pelli.

Questa tribù arrivò da sud, vaghe somiglianze culturali con le tribù Tunguska fanno pensare ad una loro migrazione in seguito all'arrivo dei Talmav. Popolazione barbara legata al territorio ed al culto degli spiriti degli anziani e della natura. Fra di loro si trovano druidi e ranger oltre a sciamani e barbari. Vivono in villaggi di legno e pietra fortificati, pastori, cacciatori e allevatori che vivono di ciò che traggono dai loro animali di cui commerciano anche i prodotti derivati. Tra di loro è possibile trovare anche svariati rappresentanti della resistenza Tunguska contro l'espansionismo di Zuyevo.



## Clan Nyatkai (goblin)

Posizione: ad est dei Evenkir e Mortis, ad ovest dei Vaprakhole e Sandsurfer, a nord dei Sanis ed a sud dei Zenets.

Abitanti : Pop. 33.000 – di cui 90 % goblin, 10 % altri umanoidi.

Tipo di governo : Grande Capo dei Clan (Natya Kal).

Capitale: Natya Koreska, letteralmente la Tana di Natya.

Lingua: goblin, comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, commercio pelli.

Il Clan Nyatkai vive in una regione pianeggiante delle grandi steppe, arida d'inverno, riprende vita nella breve primavera ed estate. Il Clan in passato è stato alleato degli orchi di Vaprak e subì grandi perdite nella distruzione della Cittadella, ci vollero secoli perché il clan potesse raggiungere i numeri e la potenza del passato. Essendo uno dei clan umanoidi più numerosi fra quelli in prossimità dei Ducati,



rappresenta un pericolo costante per le Terre di Mezzo. Vivono in villaggi sotterranei che definiscono Tane da cui si diramano centinaia di tunnel, in caso di necessità appaiono dal nulla, attaccano e scompaiono come sono apparsi. In passato campagne militari provenienti dai Ducati si sono rivelate dei completi disastri, non organizzati per fronteggiare molteplici attacchi portati da più direzioni ed incapaci di garantire la sicurezza delle vettovaglie, hanno sempre dovuto ripiegare incalzati dai goblin.

## **Tribù Sanis (umani)**

Posizione: ad est dei Mortis, ad ovest dei Sandsurfer, a sud dei Nyatkai ed a nord dei Jochor.

Abitanti : Pop. 26.000 – di cui 93 % umani, 7 % umanoidi.

Tipo di governo : Consiglio degli anziani.

Capitale: nessuna.

Lingua: comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, commercio.

I Clan Sanis sono la popolazione umana più antica delle grandi steppe, alcune leggende narrano di una popolazione che migrò dal sud seguendo il disgelo dei ghiacci. Le origini si perdono nel disordine del dopo catastrofe, Grande Pioggia di Fuoco. Piccoli clan famigliari, tollerati dai grandi Draghi, iniziarono a prosperare ed aumentare di numero dopo la scomparsa dei grandi rettili. Barbari legati alla divinazione degli effetti naturali ed al culto degli spiriti degli avi, rispettosi della forza della natura e delle sue creature. Nella loro società ranger e barbari sono le classi più diffuse, shamani e druidi rappresentano le loro guide religiose e non solo. Addestrano varie tipologie di animali con i quali raggiungono anche alti livelli di empatia. Pastori ed allevatori, cacciano solo per sopravvivere e ringraziano le loro prede per il sacrificio. Sono gelosi della loro cultura, diffidano degli stranieri anche se sono aperti al commercio con le popolazioni vicine. Vivono in piccoli villaggi di legno, pietra e pelli, gruppi famigliari, si aiutano vicendevolmente ed in caso di minacce esterne accorrono velocemente in aiuto. Neutrali di natura, non sono interessati a ciò che accade al di fuori del loro territorio.



## Tribù Sandsurfer (gnoll)

Posizione: ad est dei Sanis, ad ovest delle Terre di Mezzo, a sud delle Baronie, dei Nyatkai e di Vaprakhole, a nord dei Jochor.

Abitanti : Pop. 30.000 – di cui 87 % gnoll, 13 % altri umanoidi.

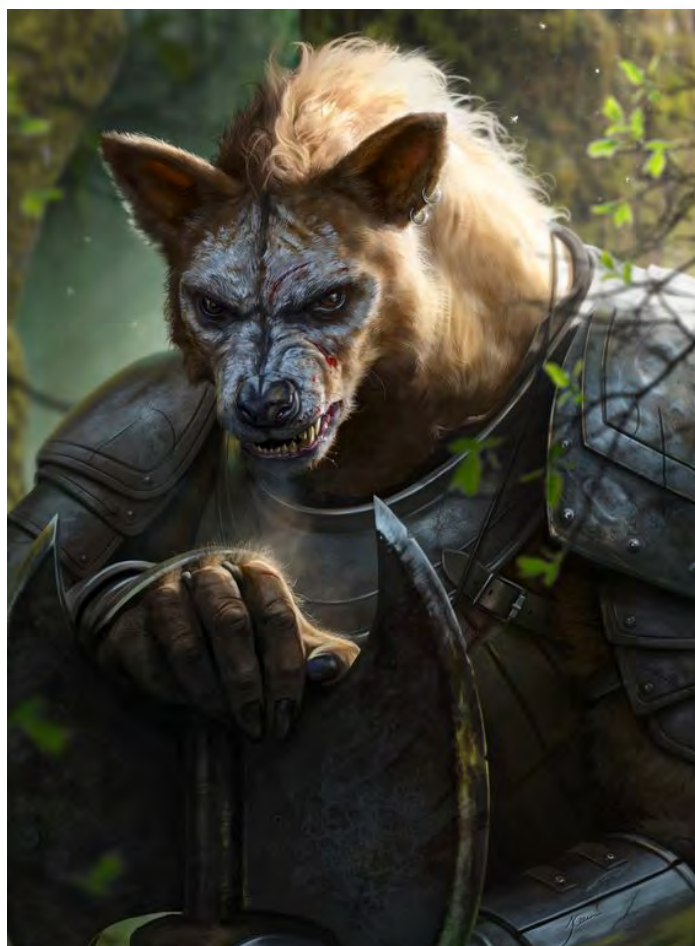
Tipo di governo : Capo Tribù (Ahz-Stag Capo dei Clan)

Capitale: Grrosh-ktus

Lingua: gnoll, comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, commercio pelli.

La tribù dei Sandsurfer si diresse nel sud della grande steppa e si stanziò a cavallo del corso del fiume Yalu a sud del Mare di Yalu. La tribù è molto forte e meno barbara di quello che gli umani sono soliti pensare. Deve competere con molte razze e popolazioni diverse nella zona e ciò ha portato anche ad assimilare alcune tradizioni non originarie degli gnoll. Hanno una ferrea struttura militare, sono equipaggiati con armature ed armi simili a quelle umane delle terre di mezzo. Hanno imparato a coltivare discretamente, ed hanno sviluppato pastorizia ed allevamento. Anche il commercio si sta diffondendo ma viene praticato verso il confine del loro territorio. Grrosh-ktus, letteralmente la “Grande Tana” è il centro abitato più importante, da villaggio, con il tempo si è ingrandita ed arricchita con costruzioni in pietra, mura e piccoli borghi anch’essi fortificati e collegati da ponti alla città principale, A differenza di altre città che ingrandendosi hanno costruito ulteriori cinte murarie, gli gnoll hanno preferito costruire altre vere e proprie parti della città separate e divise dalla città da poche centinaia di metri, ne è venuta fuori una struttura fortificata collegata nelle sue parti. I clan più importanti si sono assicurati il controllo di almeno uno di questi borghi, mentre l’Ahz-Stag governa dalla città centrale. Sulle sponde del fiume Yalu sono state costruite torri fortificate per controllare la navigazione.



## Tribù Jochor (umani)

Posizione: ad est di Tunguska, ad ovest delle Terre di Mezzo, a sud dei Sanis e Sandsurfer, a nord della Tunguska libera.

Abitanti : Pop. 25.000 – di cui 90 % umani, 10 % altre razze.

Tipo di governo : Re

Capitale: Jochorak

Lingua: Shonak, comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, commercio pelli.

Nel 571 DI delle tribù barbare del nord della valla Boreana invadono le Terre di Mezzo. Le tribù del nord saccheggiano il Duozbek e le città Sardjike ed entrarono in contatto con le tribù Sendaryan, la tribù Jochor si spinse più ad ovest e si stanziò sulle due sponde del fiume Yalu. Preferendo le pianure fertili alla foresta, scacciarono le popolazioni umane ed umanoidi ed instaurarono il loro dominio. La loro società è basata sulla forza, guerrieri più che cacciatori, faticarono non poco a sviluppare una rudimentale agricoltura ed allevamento, il fiume però fu fondamentale in quanto mise la tribù in contatto con società e culture diverse. Vivono in città fortificate di media dimensione e villaggi in pietra. Hanno costruito fortificazioni lungo il fiume e pretendono il pagamento di un pedaggio. Tra di loro si possono trovare cacciatori Tunguska che vengono a vendere pelli e carne o intraprendenti commercianti dei Ducati con le loro raffinate merci. Con una società in evoluzione che risente di antiche tradizioni e nuove usanze la vita quotidiana è ricca di situazioni paradossali. Il capo tribù ha assunto il titolo di Re, nella regione conosciuto come il Re del Fiume.



## Tribù Zenets (umani)

Posizione: ad est dei Jordaves e Evenkir, ad ovest dei Vaprakhole e Mointyrs, a sud dei Drakalmar ed a nord dei Nyatkai.

Abitanti : Pop. 17.000 – di cui 95 % umani, 5 % umanoidi.

Tipo di governo : Capo dei Clan

Capitale: Helzen.

Lingua: Shonak, comune.

Industrie : pastorizia, caccia, razzia.

Gli Zenets sono una popolazione aggressiva, opportunistica e spietata, le popolazioni umane della regione li considerano alla stregua degli umanoidi, gli umanoidi stessi li temono e li odiano. Adorano divinità della guerra e del sangue, demoni del fuoco, a cui non di rado offrono sacrifici umani e non. Si racconta anche di cerimonie con riti di cannibalismo. Tra di loro è possibile trovare anche mezzo sangue orchesco, così come schiavi umani ed umanoidi catturati nelle varie razzie. Gli schiavi non hanno alcun diritto. Vivono in città basse e fortificate con strette strade e gran parte della vita cittadina è nascosta nell'ombra delle vie. Non conoscono onore ed il rispetto per loro è figlio della paura. Vanno orgogliosi del terrore e della considerazione che provocano nelle popolazioni vicine che considerano deboli ed inferiori. Si dice che tra loro vivano anche creature infernali e che il loro sangue ne sia stato contaminato. Le leggende della tribù narrano di una popolazione umana schiava degli uomini bestia che si conquistò la libertà diventando più forte e spietata dei suoi aguzzini, sottraendo attraverso il sangue, la forza e la supremazia. Commerciano schiavi e per fortuna non sembrano avere una grande natalità o per lo meno, considerato il numero, hanno una grande mortalità infantile. La classe principale sono i Barbari, più rari, Stregoni e Chierici. In passato furono alleati di Vaprak ma le grandi perdite riportate nella distruzione della Cittadella ora li rendono molto diffidenti.







## Drakenhome (Draghi)

Posizione: parte centro settentrionale delle Grandi Steppe, ad est dei Zoitagal, a sud dei Gardener e Mlazned, ad ovest dei Mashmillog e Nirmals, a nord dei Guymirs e Noiciem.

Abitanti : Pop. 19.000 – di cui 14 % draghi, 80 % coboldi, 6 % altre creature.

Tipo di governo : Consiglio dei Clan.

Capitale: Il Cerchio del Drago

Lingua: draconico, comune ed altre svariate lingue.

Industrie : caccia.

I Draghi furono le prime creature a reclamare la grande steppa come il loro territorio, i ghiacci non avevano ancora lasciato del tutto queste terre che i primi clan si erano già insediati. Le grandi mandrie di erbivori che presto vennero ad insediarsi rappresentarono un ottima fonte di cibo per le maestose creature. Già all'epoca i draghi ritenevano colpevoli gli umani della grande catastrofe che aveva colpito tutta mystara ed erano ben decisi a difendere il loro territorio dalla contaminazione di quella razza. Quando dopo un secondo cataclisma il drago nero

Synn iniziò la sua personale guerra contro la razza umana in particolare ma anche contro elfi e umanoidi in generale, furono molti i draghi disposti ad appoggiarla. Purtroppo i suoi raid furono anche la causa della reazione di quelle razze, una reazione subdola che non si palesò con uno scontro frontale e che avrebbe visto sicuramente i draghi vincitori. Consci dei loro limiti e della loro forza gli umani e le altre razze non poterono far altro che nascondersi agli attacchi, ma allo stesso tempo aumentarono i tentativi di trovare armi e soluzioni, per far ciò serviva studiare il nemico, cosa complicata e pericolosa. Iniziò a crescere la domanda di tutto ciò fosse in relazione con i draghi e ciò concentrò le attenzioni di molti gruppi di avventurieri che vedevano grandi opportunità di guadagno. Nacquero così le prime bande di predoni delle uova chiamati così perché si introducevano di nascosto nelle tane rubando tutto il possibile comprese le uova che potevano portare e distruggendo il resto delle nidiate. Il Drago Synn iniziò a fomentare una reazione dei draghi sostenendo la sua personale guerra di purificazione

nelle steppe Boreane. Ma non tutti i draghi si schierarono dalla sua parte ed il Drago Kaban-la-ri fece tentennare l'alleanza di draghi capeggiata da Synn. Synn sconfitta sul lato politico, decise di fare un patto con Thanatos e diventò un drago della notte. Vari chierici Drago preoccupati dal crescente odio si rivolsero alle loro divinità. Mentre Synn già meditava di scatenare i suoi seguaci, un drago singolare, di nome Kaban-la-ri dall'aspetto strano con caratteristiche fisiche di più tipi di drago e con cinque teste, iniziò a fare proseliti nelle fila dei draghi unitesi a Synn. I draghi con più teste sono esemplari rarissimi e di solito dalla vita breve ma nel suo caso il numero delle teste, cinque come quelle del dio Tiamat, sembravano essere un segno. E' il 1542 PI quando Kaban-la-ri riesce a far tentennare i seguaci che Synn ha faticosamente raccolto. Synn viene trasformata da Thanatos in drago della notte e convince una dozzina dei suoi seguaci più fedeli a diventare draghi della notte anch'essi. Le due fazioni raggiungono una fase di stallo fra chi come Synn vuole iniziare una guerra senza quartiere e chi come Kaban-la-ri preferisce trovare una terra da cui scacciare le altre razze per farla diventare la terra dei draghi. Lo stallo venne rotto quando i chierici di Bahamut e Tiamat si schierarono dalla parte di Kaban-la-ri e venne deciso di iniziare la ricerca di una terra, ricca di risorse e selvaggina, facile da difendere e da cui cacciare le altre razze indesiderate. Nel 1342 PI la decisione è presa, l'idea suggerita da Synn, su consiglio di Thanatos, di invadere l'Oceania è stata accettata, è una grande isola con scogliere impervie, una gran varietà di climi e abbastanza risorse per un gran numero di draghi. Per evitare fratture insanabili o scontri fra draghi delle due fazioni, viene dato a Synn l'incarico di "Purificare" Oceania. Synn parte con i suoi seguaci più fedeli, arriverà di notte, una notte di sangue che da allora sarà ricordata come la "Notte dei Draghi". Il piano doveva portare gli umani a lasciare l'isola, coloro che sopravvissero e riuscirono a fuggire a Cestia furono solo una minima parte rispetto alla popolazione originale, era il 1300 PI. I clan rimasti nella grande steppa erano pochi e su un territorio vastissimo, l'attività dei predoni aveva avuto un drastico rallentamento ma non si era bloccata, la ricerca delle tane ed i lunghi viaggi portarono alcune popolazioni umane ed umanoidi a spostarsi nella grande steppa. I

draghi contrastarono duramente questa sorta di invasione ma la scarsa natalità e la perdita delle nidiate stava mettendo a dura prova la resistenza opposta contro queste razze che invece facevano del numero e dell'indice di natalità la loro forza. Neanche tre secoli dopo i clan superstiti decisero di concentrarsi su un territorio più piccolo, più facile da controllare e difendere, inoltre per contrastare le bande di predoni ed i supporti magici di cui si erano dotati, iniziarono a compiere esperimenti per la creazioni di guardie a difesa delle nidiate. Alcuni clan come i rossi, neri ed i verdi prediligono l'utilizzo delle crepe nel suolo formatesi al tempo dei ghiacciai per le loro tane, altri come i blu innalzano strutture elevate ben visibili nel piattume delle steppe ma difficili da raggiungere e da cui è facile controllare il territorio, i bianche creano delle vere e proprie isole di gelo in cui nascondono le loro tane. Oltre alle razze più conosciute sono presenti anche piccoli clan di altre razze di draghi che anche se singolarmente hanno poco peso, tutte insieme possono essere rilevanti nella politica dei clan. Un clan tipico è formato da una decina di adulti ed un numero variabile di giovani e cuccioli. I draghi difendono il loro territorio ma cacciano per tutte le grandi steppe.

Draghi Rossi – 13 clan famigliari per un totale di 250 Draghi;

Draghi Bianchi – 8 clan famigliari per un totale di 180 Draghi;

Draghi Blu – 15 clan famigliari per un totale di 320 Draghi;

Draghi Neri – 6 clan famigliari per un totale di 120 Draghi;

Draghi Verdi – 12 clan famigliari per un totale di 220 Draghi;

Altri Draghi – 47 clan famigliari per un totale di 1560 Draghi;

per un totale di 2650 draghi.

## **Coboldi Drokhoor**

Uno dei tentativi di proteggere le nidiate comportò il trasferimento di una popolazione di coboldi prelevata dalle terre ad est, per innestarla nelle terre di Drakenhome ed utilizzarli come servi e soldati. Il tentativo dette risultati contrastanti, i coboldi si

inserirono bene nel nuovo ambiente ed erano ottimi servi ma non si dimostrarono all'altezza dei compiti di protezione. I draghi si concentrarono su altre creature meno invasive e più efficaci, ed allontanarono i coboldi dalle loro tane pur mantenendoli nel loro territorio come forze di difesa. I coboldi sanno quali sono i territori a loro ristretti, non possono avvicinarsi alle tane dei clan, obbediscono agli ordini dei draghi e nel contempo sono autonomi e difendono il territorio considerandolo il loro. Vivono in villaggi di costruzioni basse costruite in fango ed erba seccati dal sole, parzialmente nascosti dalla vegetazione e vivono di caccia. Fanno del numero la loro forza ed evitano attacchi se non dispongono di questo vantaggio. Non si prodigano per catturare in vita chi entra nel loro territorio, ma se si sopravvive alla cattura si verrà portati al cospetto del più vicino clan di Draghi.



## Vaprakhole (orchi)

Posizione: ad est dei Zenets e Nyatkai, ad ovest dei Tchalinns, a sud dei Mointyrs ed a nord delle Baronie, Ducati e Sandsurfer.

Abitanti : Pop. 27.000 – di cui 80 % orchi, 20 % umanoidi.

Tipo di governo : Capo Clan.

Capitale: Hole

Lingua: orchesco, goblin, comune.

Industrie : caccia, razzia.

Gli Orchi di Vaprakhole sono i discendenti dei resti dell'orda di Vaprak che si scontrò contro le forze dei Ducati, del Regno di Galannor e del Concilio dell'ordine. Nel 725 PI la Cittadella della Legge costruita nella bassa steppa Boreana come baluardo contro gli umanoidi, viene assediata dall'orda di Vaprak e le cinque tribù umane loro alleate. L'assedio durerà un anno durante il quale falliranno sia i tentativi di assalto degli umanoidi che i tentativi di far arrivare rinforzi e rifornimenti alla cittadella. La Cittadella cadrà nel 724 PI, il mistero cela gli ultimi avvenimenti della battaglia, le uniche informazioni parlano di una grande voragine al posto della cittadella. Agli umanoidi di Vaprak la vittoria è costata cara, la maggior parte dell'orda è andata perduta, alcuni clan hanno lasciato l'orda così come le cinque tribù umane. In realtà Vaprak stesso nella sua ricerca dell'immortalità ha fatto esplodere un artefatto nel sottosuolo della cittadella facendo collassare il fitto sistema di caverne e creando un'immensa golina che ha inghiottito tutta la cittadella e le truppe assedianti. I sopravvissuti guidati da Kozar, un nipote dello stesso Vaprak si sono stabiliti nel grande cratere ed hanno riorganizzato la loro tribù. Alla ricomparsa di Vaprak i rapporti fra i due si deteriorarono portando a scontri sempre più cruenti. Ferito ed umiliato più volte Kozar e Vaprak si sfidarono per il controllo della tribù e quando sembrava che Vaprak sarebbe stato il vincitore, Kozar con l'aiuto di un potente oggetto magico lo uccise ed imprigionò in un altro piano dimensionale regalando la sua anima al demone immortale che li risiedeva. Malvagi, spietati ed organizzati militarmente, con i secoli sono



cresciuti in numero, hanno ripreso il controllo sul territorio circostante e costruito fortezze di guardia a difesa. Sono il più grande pericolo per le popolazioni dei Ducati e delle Baronie. I loro schamani sono molto potenti e controllano la turbolenta popolazione con numerose cerimonie che esaltano la forza e l'orgoglio. Anche la casta degli stregoni gode di grande rispetto sia da parte del popolo che da parte del capo Hoszra, ultimo discendente della linea di sangue di Vaprak.

## Cronologia

**3000 PI:** La grande pioggia di fuoco. L'esplosione a Blackmoor inclina l'asse del pianeta, in tal modo Hiborea non è più al polo nord.

**2925 PI:** I ghiacciai defluiscono lentamente verso il nuovo Polo Nord.

**2.350 PI:** Gli elfi di Ilsundal attraversano la Grande Valle e le Montagne Nere. Alcuni si stabiliscono nella foresta di Ozungan.

**1.800 PI:** Guerra dell'acciaio in Urzud.

**1722 PI:** Orde di umanoidi di Loark passano attraverso il sud di hiborea.

**1.717-1.715 PI:** Nuove migrazioni da Urzud mettono pressione agli uomini bestia del Sardjikjian. La Grande Valle è invasa dagli uomini bestia, i reami sono conquistati uno dopo l'altro, ognuno cerca di mantenere la propria indipendenza a prescindere dalla sorte degli altri.

**1.700 PI:** L'esplosione di un marchingegno di Blackmoor nelle terre orientali (Terre Brulle). Un grande terremoto colpisce la Grande Valle distruggendo le città Yazak. Il fiume Gree non raggiunge più il Golfo di Hule ma va ad alimentare il lago Tros. Il Mare di Yalu accelera la sua riduzione. Anche vari clan di Draghi vengono sterminati. Fra i pochi sopravvissuti dei draghi Synn un giovane drago nero femmina.

**1.673 PI:** Il Drago Nero Synn ed altri draghi di vario tipo si riuniscono per cercare vendetta contro umanoidi, elfi ed umani. Inizia ad attaccare villaggi in tutto il Brun occidentale.

**1.661 PI:** degli undici draghi iniziali solo Synn ed altri due sono sopravvissuti. Synn raggiunge la consapevolezza che se vuole raggiungere i suoi scopi deve riuscire a coinvolgere più draghi nel suo progetto. La divinità Thanatos le offre la possibilità di raggiungere il suo scopo diventando sua seguace.

**1617 PI:** Synn dopo anni passati a contattare i clan dei draghi del Brun è riuscita a coinvolgere un considerevole numero di draghi nei suoi piani ed ora progetta l'inizio della vendetta.

**1575 PI:** Bahamut e Tiamat preoccupati da uno scontro diretto fra i draghi e le altre razze decidono di intervenire.

**1.550 PI:** Bande di cacciatori umanoidi ed umane iniziano la caccia alle uova di drago nelle steppe Boreane.

**1.570 PI:** Il Drago Synn inizia la sua guerra di purificazione nelle steppe Boreane.

**1.542 PI:** Un drago di nome Kaban-la-ri dall'aspetto strano con caratteristiche fisiche di più tipi di drago inizia a fare proseliti nelle fila dei draghi unitesi a Synn. Il Drago Kaban-la-ri fa tentennare l'alleanza di draghi capeggiata da Synn.

**1538 PI:** Synn reagisce convincendo i più fedeli ad unirsi a Thanatos e diventare draghi della notte.

**1423 PI:** Le due fazioni sono in stato di stallo, Synn vorrebbe iniziare una guerra contro tutte le razze del

Brun ma in particolar modo della parte meridionale del continente. Kaban-la-ri propone di trovare un territorio adatto ai draghi e scacciare tutte le altre razze in modo da circoscrivere lo scontro.

**1381 PI:** Determinanti sono i draghi sacerdoti di Bahamut e Tiamat che si schierano apertamente con la fazione di Kaban-la-ri. Iniziano le ricerche di un territorio adatto.

**1342 PI:** Viene deciso di invadere Oceani, una grande isola con scogliere impervie, una gran varietà di climi e abbastanza risorse per un gran numero di draghi.

**1.313 PI:** Le Tribù umanoidi di Wogar invadono le terre del Douzbak.

**1.300 PI:** Le tribù di Wogar marciano nelle steppe Yazak, forzando gli umanoidi nativi ad invadere a sud il regno di Bulzan e Antasyn.

**1.300 PI:** Per evitare fratture insanabili o scontri fra draghi delle due fazioni, viene dato a Synn l'incarico di "Purificare" Oceania. Synn parte con i suoi seguaci più fedeli, arriverà di notte, una notte di sangue che da allora sarà ricordata come la "Notte dei Draghi". Il piano doveva portare gli umani a lasciare l'isola, coloro che sopravvissero furono solo una minima parte rispetto alla popolazione originale.

**1.299 PI:** alcuni clan centauri lasciano la costa e si spostano oltre la cordigliera nelle grandi steppe Boreane, diventeranno i Clan Saanal. La Tribù degli Oughais raggiunge il centro delle grandi steppe alla ricerca dei Draghi di cui erano soliti rubare le uova.

**1.298 PI:** Popolazioni umanoidi migrano da Hyborea alle steppe Boreane a sud ed anche alcune popolazioni barbare umane vengono spinte da Wogar ad occidente sempre verso le steppe Boreane.

**1292 PI:** I vari clan che hanno aderito all'idea di spostarsi in una parte del mondo limitata alle altre razze e dominio incontrastato dei draghi ormai si sono stabiliti su Oceania e gli arrivi sono solo sporadici.

**1.211 PI:** I Nirmals (rakasta) rivendicano il loro territorio nel nord est delle grandi steppe.

**1.182 PI:** Un gruppo di umani in fuga dagli uomini bestia della valle Boreana si inoltrano nelle grandi steppe, diventeranno la Tribù conosciuta e temuta con il nome di Zenets.

**1.142 PI:** Gli umanoidi a nord spingono alcune tribù umane a sud nella valle Boreana, s'innescano un effetto domino che vede sciamare decine di tribù verso le Terre di Mezzo.

**1.138-1.115 PI:** Invasione delle Terre di Mezzo da parte delle tribù provenienti dalla Valle Boreana ed Hiborea, guidate da Dorfin capo dei Dormiak

**1.107 PI:** Dorfin è eletto capo di tutte le tribù. Tashgoun diventa la capitale dell'Impero del Fiume Yalu. L'impero si estende dalla valle Boreana sin al mare di Yalu, ad est arriva a sfiorare l'altopiano dell'Andrivarma. Il cuore dell'Impero si sviluppa nelle terre circostanti il Mare di Yalu.

**1.105 PI:** Patto di non aggressione fra l'Impero del fiume Yalu e gli elfi della foresta di Ozungan.

**1.100 PI:** un gruppo di esploratori nithiani partono dal regno di Nithia per risalire la costa all'esplorazione



del nord, sono guidati da Neskhet.

**1.098 PI:** Dorfin adotta la Via della Legge.

**1.097 PI:** gli esploratori nithiani dopo una lunga marcia arrivano in Azidhaka dove vivevano popolazioni Samaari a cui si uniscono prendendo il nome di Neskayt.

**1.088 PI:** Alcune tribù nomadi che rappresentano l'avanguardia dell'impero di Dorfin arrivano fino alla foce del fiume Yalu e saccheggiano la città di Dravya tra queste tribù la più importante è quella dei Dars.

**1.076 PI:** Dorfin (che ha iniziato il suo cammino per l'immortalità) dichiara la guerra santa contro Hule.

**1.034 PI:** L'esercito Huleano è sconfitto dalle forze dell'alleanza dell'Impero del fiume Yalu. L'imperatore Dorfin scompare misteriosamente. Suo fratello non ha il carisma necessario per tenere unito un così vasto impero. Le tribù dell'Impero che si sono stanziato sulla sponda sud del Mare di Yalu (Balit, Kazmen, Douzbak e Sardjik) rimangono fedeli alla dinastia Dorfin. Le lontane province orientali che dalla valle boreana si estendono a sud costeggiando il lato est della foresta Ozungan si rendono autonome. Così anche le tribù della sponda nord del Mare di Yalu pur riconoscendo la dinastia di Dorfin dichiarano la loro autonomia.

**912 PI:** Alla morte di Dorfin IV nascono contrasti interni alla famiglia reale per la successione, la dinastia si divide il controllo del regno in una parte sud ed una nord. A sud viene proclamato il nuovo regno di Sardjikjian mentre a nord tutte le città Douzbak recuperano la loro indipendenza. Le tribù Balit e Kazmen allentano i loro legami con le nuove dinastie.

**800 PI:** Tribù umanoidi saccheggiano i territori dell'ex Impero del fiume Yalu nella bassa valle Boreana, non potendo resistere alla superiorità numerica delle tribù umanoidi le popolazioni si ritirano ad est nel principato di Galadar e ad ovest verso i Ducati della costa nord del Mare di Yule.

**800 PI:** Il reame silvano è minacciato da popolazioni barbare umane ed umanoidi provenienti dalle steppe Boreane.

**795 PI:** Per fronteggiare la minaccia delle tribù umanoidi il principato di Galadar e le ultime tre contee orientali, sopravvissute agli attacchi degli umanoidi si uniscono nel nuovo Regno di Galannor che prende sotto la sua protezione anche quella che è considerata la quarta contea, lo Himshire, abitata da halfling.

**779 PI:** Muore in tarda età l'ultimo membro della parte sud della dinastia di Dorfin, inizia un periodo di lotta per il potere nel Sardjikjian.

**777 PI:** Attacchi umanoidi nelle steppe Boreane spingono le ultime tribù dell'ex impero della legge verso sud est dove si stabiliranno nelle terre a nord della foresta di Ozungan che separano il Regno di Galannor dai sette Ducati.

**753 PI:** Razzie e saccheggi degli umanoidi della steppa Boreana colpiscono i sette Ducati e le Baronie del Nord, nasce l'alleanza dei Ducati.

**751 PI:** L'esercito dell'alleanza dei Ducati dopo alcune vittorie presso i confini, viene pesantemente sconfitto

appena tenta di inoltrarsi nella steppa Boreana.

**749 PI:** Notizie di un capo clan umanoidi di nome Vaprak che sta riunendo intorno a se altri clan preoccupano i Sette Ducati.

**745 PI:** Coadiuvati dai sacerdoti della Via della Legge i Sette Ducati ed il Regno di Galannor fondano il Concilio dell'ordine. Cinque delle varie tribù umane si uniscono al Concilio, sette si dichiarano neutrali, cinque si dichiarano contrarie all'alleanza e preferiscono trattare con gli umanoidi. Altre piccole tribù sfruttano la loro natura nomade per allontanarsi almeno temporaneamente dalla regione.

**736 PI:** Nella bassa steppa Boreana viene terminata la cittadella fortificata della legge dove viene disposto l'esercito unito del Concilio dell'Ordine, con lo scopo di intercettare la minaccia umanoidi prima che questa si riversi sui territorio dei Ducati e di Galannor.

**725 PI:** La Cittadella della Legge viene assediata dall'orda di Vaprak e le cinque tribù umane loro alleate. L'assedio durerà un anno durante il quale falliranno sia i tentativi di assalto degli umanoidi che i tentativi di far arrivare rinforzi e rifornimenti alla cittadella. La Cittadella cadrà nel 724 PI, il mistero cela gli ultimi avvenimenti della battaglia, le uniche informazioni parlano di una grande voragine al posto della cittadella. Agli umanoidi di Vaprak la vittoria è costata cara, la maggior parte dell'orda è andata perduta, alcuni clan hanno lasciato l'orda così come le cinque tribù umane.

**0 DI:** Altrove nel mondo, il primo imperatore di Thyatis è incoronato.

**10 DI:** Cercatori di tesori Thyatiani sbarcano nel Sidsteland, portando con sé una malattia rara che non colpisce i Cercatori, ma si rivela mortale per le popolazioni locali e per i caribù. A centinaia soccombono alla malattia, prima che i portatori vengano isolati ed esiliati nella Valle Ibelgrak nel sud-est del Sidsteland. Si ritiene che alcuni caribù nella Valle Ibelgrak siano ancora portatori sani della malattia.

**175 DI:** Una tempesta di neve di insolita intensità devasta le terre del nord della bassa Hiborea, la mancanza di cibo causata dalla morte del bestiame e dalla devastazione delle colture agricole, costringono la popolazione degli Yevo ad imbarcarsi sulle loro lunghe canoe e seguire il corso del fiume Yalu. Altre popolazioni come i Saamari delle steppe ed i Kaalhii invece si diressero ad est e dopo aver combattuto contro le bande di umanoidi si insediarono nel Kainuu..

**330-433 DI:** Il secolo di pace. Hule è diviso in una moltitudine di piccoli domini. Solo piccoli conflitti fra i domini. Una pace tesa fra gli stati del Kavkaz. Carovane Sardjiki commerciano tra il Sardjikjian, la Grande Valle, Sind, Glantri ed i distanti regni del basso fiume Yalu e dell'hiborea.

**433 DI:** Una grande epidemia di licanthropia colpisce il Kavkaz e forza le autorità ad organizzare la caccia nella regione. Molti licanthropi fuggono verso nord e creano degli insediamenti in Urzud fra le ultime popolazioni di uomini bestia.

**443-469 DI:** La pressione demografica forza le tribù Boreane a migrare a sud. Devasteranno le Terre di mezzo, la grande valle e le terre occidentali lungo il loro percorso verso le terre della costa selvaggia (moderni Esudria e Robrenn).

**543 DI:** Kelsonath Primerider, capo dei Guymir riunisce le tribù boreane ed hiboreane con l'intento di





invadere le ricche terre del sud.

**571 DI:** Invasione delle Terre di Mezzo da parte delle tribù barbare del nord. Le tribù girando intorno al mare di Yalu da ovest, saccheggiano il Duozbak e le città Sardjike. Il tempio blu di Kiteng è misteriosamente risparmiato. La Tribù Jochor si separa dalle altre tribù del nord e si insedia lungo il fiume Yalu all'estremo sud delle grandi steppe.

**575 DI:** Le tribù Sendaryan unite con le tribù barbare del nord, invadono Hule.

**578-600 DI:** L'esercito delle tribù unite si riversa su Hule. Reame dopo reame, città dopo città cadono lungo il percorso degli invasori. La stessa cultura Huleana è minacciata. La tribù Monzag fonda un nuovo regno al di fuori dei territori di Hule e Antasyn.

**588 DI:** Il ghiacciaio Hiboreano originale si è definitivamente sciolto.

**600 DI:** La maggior parte del Clan Feadil lascia il reame alla volta di Alfheim. Un esercito di umani ed umanoidi guidati da un potente mago di nome Moorkroft I invade il reame. Gli elfi utilizzano la magia per nascondersi all'interno delle querce della foresta. Al termine di una lunga e sanguinosa battaglia, il re degli elfi, circondato dal suo patrimonio boschivo, decise di nascondere il suo Albero della Vita, le Foglie Magiche e gli Elfi, dentro le grandi querce della foresta, sperando di resistere in questo secolo oscuro. Una piccola parte del clan non accettando la sconfitta e non condividendo la decisione del re, fugge verso nord.

**622 DI:** Dopo anni di spostamenti in terre fredde e pericolose, gli elfi esuli attraversano la cordigliera e si stabiliscono nelle grandi steppe Boreane, da quel momento saranno conosciuti come il Clan Gardener.

**650 DI:** i Saamari delle steppe lasciarono il Kainuu e si stabilirono nell'Isanmaa, raggiunsero le rovine dell'antica Kuusamo, capitale del grande regno che in passato aveva dominato su queste terre ed iniziarono a costruire la loro nuova capitale rivendicando l'antica gloria.

**984 DI:** Una grande tribù di orchi, i Gronmak, lascia la grande steppa scacciata dagli hobgoblin della Tribù Lazatman ed invade la terra degli Othwa, chiedendo agli Othwa di pagare un pesante tributo. Gli Othwa rifiutano e portano un contrattacco improvviso, i nemici vanno nel panico e il capo dei Gronmak viene catturato. Ben presto, i Gronmak si sottomettono ai loro nuovi padroni ed adottano il culto di Wogar.

**1000 DI:** Tempo degli Atlanti.

## App. 1 – Luoghi particolari

### Santuario dello Spirito Drago

Il misterioso Santuario dello Spirito del Drago è una leggenda fra le popolazioni delle grandi steppe, si racconta di grandi pericoli e grandi tesori nascosti al suo interno. Come ogni leggenda anche questa ha un fondo di verità, nella parte occidentale di Drakenhome, al centro della sconfinata pianura, si apre una depressione a forma di conca di circa 10 chilometri di diametro, più ci si spinge verso il centro, più si noterà la scomparsa di ogni forma di vita, vegetale o animale e si potranno notare strane incisioni che percorrono il suolo a formare immense rune. Circa a due chilometri all'interno della conca s'innalzano in posizione simmetrica sette alti pilastri dall'aspetto naturale che come tagliati di netto terminano in modo piatto. In realtà ogni pilastro non è altro che una tana, uno per ogni clan di riferimento dei Draghi. L'unica entrata è situata in alto sulla parte piatta dei grandi pilastri. Qui i rappresentanti dei vari clan vengono per prepararsi all'incontro dei clan che avviene nella parte centrale della conca. Al centro della grande depressione si trova un grande foro di 30 metri di diametro che sprofonda vero il cuore della terra. Tutto intorno, sul disco di pietra che si estende per altri 50 metri, si innalzano come dei piedistalli, sono gli scranni dei Draghi, dove vengono a prendere posto i rappresentanti dei vari clan. Fra gli scranni si trova un ampio passaggio pavimentato che scende nel sottosuolo in direzione dell'esterno del cerchio. Nel sottosuolo si estende il santuario con le sue numerose camere. L'intera conca è preclusa ad ogni creatura che non sia un drago, il santuario poi è protetto da incantesimi e da un terribile guardiano che in molti hanno ipotizzato possa essere un Dragolich. Dal profondo del buco centrale, s'innalza una corrente di aria calda che facilita il decollo dei draghi e tradisce un'origine magmatica. In realtà oltre ad essere un luogo d'incontro, il santuario riveste anche una grande importanza religiosa per i draghi. I grandi e pochi draghi che sentono avvicinarsi il momento del termine delle loro lunghissime vite, vengono qui dove a seguito di una cerimonia viene aperto il cancello dimensionale all'interno del pozzo che li farà accedere ad una parte segreta del piano astrale dove andranno a nascondere le loro spoglie. (nota per il Master: che il foro sia tutto ciò che rimane della presenza dell'apertura per il Mondo Cavo pre catastrofe?)

## App. 2 – Creature delle Grandi Steppe Boreane

### Grifone delle nevi

Simile al Grifone classico, è solamente più piccolo ed inadatto all'utilizzo come cavalcatura. Addestrato dagli elfi Gardener, viene utilizzato come messaggero, animale da preda o guardia. I ranger elfici lo scelgono spesso come compagno animale. Delle dimensioni di un leopardo delle nevi con cui condivide anche una pelliccia simile ed una folta coda, il tutto abbinato alle ali, alla testa ed alle zampe rapaci di un grande gufo delle



nevi. Con un apertura alare di quasi 5 metri ed un peso di quasi 170 chili. Queste bellissime creature sono il risultato di esperimenti magici per la creazione di compagni magici che affiancassero i cacciatori elfici nelle battute di caccia e di esplorazione, oltre che per la difesa e come messaggeri.

Bestia magica

Dadi vita: 5d10+10 (45 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m, volare 24 m.

Classe Armatura: 18 (+2 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16.

Attacco base/lotta: +7/+15

Attacco: morso +11 in mischia (2d4+4)

Attacco completo: morso +11 in mischia (2d4+4) e 2 artigli +8 in mischia (1d4+2)

Spazio/Portata: 3 m/1.5 m

Attacchi speciali: Assaltare, artigliare 1d4+2

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +7, Vol +5

Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos 16, Int 5, Sag 13, Car 8

Abilità: Ascoltare +6. Osservare +10, Saltare +8, Nascondersi +7 (fra la neve)

Talenti: Arma focalizzata (morso), Multiattacco, volontà di ferro

Ambiente: steppe innevate

Organizzazione: solitario, coppia o branco (6-10)

Grado sfida: 4

Tesoro: nessuno

Allineamento sempre neutrale

Avanzamento: 6-8 DV (grande)

**Assaltare (Str):** se scende in picchiata o carica un avversario, può compiere un attacco completo compresi gli artigli.

**Artigliare (Str):** bonus di attacco +8 in mischia, 1d4+2

**Abilità:** hanno un bonus razziale di +4 ad osservare e saltare.

## Inghult

Sono simili a grandi uccelli che al posto delle ali hanno lunghi arti artigliati, vengono allevati sin da piccoli facendo fare l'imprinting dei pulcini appena nati con il cavaliere che li accudirà e guiderà per tutta la vita. Gli Inghult sono coperti da lunghe e forti piume o penne che ne mantengono il calore per molti versi sembrano essere un incrocio fra un uccello ed un dinosauro, sono provvisti di un grosso becco a rostro ma non hanno una coda, sostituita da lunghe piume di colore grigio chiaro e scuro. Gli Inghult selvatici ormai sono molto rari, territoriali ed aggressivi nella difesa dei nidi, sono comunque creature schive che cacciano lungo le distese di ghiaccio ed in particolare durante le tempeste di neve che ne nascondano la mole. Usano i lunghi arti uncinati per bloccare le prede mentre le attaccano con il possente rostro del loro becco.



Animale Grande, Neutrale

Dadi vita: 6d10+15 (55 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 15 m.

Classe Armatura: 14 (+3 Des, +2 naturale, -1 taglia), contatto 12, colto alla sprovvista 11.

Attacco base/lotta: +7/+15

Attacco: morso +7 in mischia (1d8+4/19-20)

Attacco completo: becco +7 in mischia (1d8+4/19-20) e 2 artigli +8 in mischia (1d4+2)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Ghermire, carica

Qualità speciali: visione crepuscolare, Percezione +11

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +7, Vol +1

Caratteristiche: For 18, Des 17, Cos 16, Int 2, Sag 11, Car 10

Abilità: Osservare +10, Nascondersi +7 (durante tempeste di neve)

Talenti: Arma focalizzata (becco), Multiattacco, Critico migliorato (becco), correre

Ambiente: steppe innevate

Organizzazione: solitario, coppia o branco (6-10)

Grado sfida: 5

Tesoro: nessuno

Allineamento sempre neutrale

Avanzamento: 8-10 DV (grande)

Inizialmente caricano e cercano di colpire con il becco, se l'attacco va a buon fine usa la sua capacità ghermire ed attacca con i due arti artigliati.

Ghermire: Se colpisce con almeno uno dei due artigli può effettuare una prova di lotta senza generare attacchi di opportunità per riuscire a bloccare la vittima. Ogni round successivo dovrà effettuare una prova di lotta, se riesce colpirà automaticamente con il becco. 2 artigli +8 in mischia (1d4+2)

## Drakolinx

Grossa come una tigre, è un felino tipico delle grandi steppe Boreane, la sua particolarità ed il fatto che fosse considerato dai draghi boreani una sorta di animale da compagnia, fanno supporre che gli stessi draghi possano essere implicati nella evoluzione di questa razza. A parte il pelo marrone sull'arancio, le lunghe orecchie con ciuffo di peli, folti ciuffi di peli sui lati del muso ed un particolare tipo di peli più rigidi e duri che si estendono sul suo dorso come una sorta di armatura finendo nella folta



coda, la Dracolinx può essere paragonata ad una grossa tigre. Sono solitarie a parte il periodo dell'accoppiamento, abili cacciatrici, si sono diffuse fino ad Hyborea ed alla Cordigliera. Nelle zone artiche hanno assunto una colorazione chiara, quasi bianca.

Taglia/Tipo: Animale Grande

Dadi vita: 6d8+18 (55 Pf)

Iniziativa: +2

Movimento: 12 m (8 quadrati)

Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +2 Des, +5 naturale), tocco 11, sorpresa 14

Attacco Base / Lotta: +4/+14

Attacco: Artigli +9 mischia (1d8+6)

Attacchi Totali: 2 Artigli +9 mischia (1d8+6) e morso +4 mischia (2d6+3)

Spazio/Raggio: 3 m/ 1.5 m

Attacchi Speciali: lottare migliorato, balzo, artigli posteriori 1d8+3

Qualità Speciali: visione crepuscolare, fiutare

Tiri Salvezza: Tem +8, Rif +7, Vol +3

Caratteristiche: For 23, Des 15, Cos 17, Int 2, Sag 12, Car 6

Abilità: equilibrio +6, Nascondersi +3\*, Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +3, Nuotare +11

Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (morso), e Attacco Naturale Migliorato (artiglio).

Ambiente: Steppe

Organizzazione: Solitario

Grado di sfida: 4

Avanzamento: 7-12 DV (Grande); 13-18 DV (Gigante)

Livello Aggiustamento: —

Questi grandi gatti raggiungono il metro in altezza al garrese e circa 2.7 metri in lunghezza. Il loro peso va dai 185 ai 280 chili.

### Combattimento

#### Lottare migliorato (Ex)

Per usare questa abilità, deve colpire con un artiglio o un morso. Può quindi iniziare un'azione di lotta come un'azione libera senza provocare attacchi di opportunità. Se vince il check di lottare, riesce a bloccare la vittima e può portare un attacco con gli artigli posteriori.

### Balzo (Ex)

Se una tigre carica un nemico, può fare un attacco completo, tra cui due attacchi con gli artigli posteriori.

### Attacco con artigli posteriori (Ex)

Attacco bonus +9 mischia, danno 1d8+3.

### Abilità

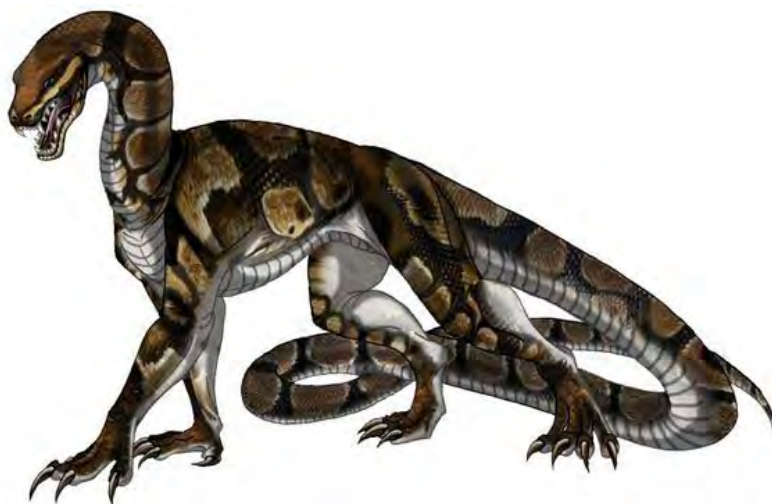
Anno un bonus razziale di +4 a Equilibrio, Nascondersi, e muoversi silenziosamente. \* Nelle zone di erba alta o sottobosco fitto, il bonus a Nascondersi aumenta a +8.

## Fiere Draconiche

Le Fiere Draconiche sono ancora più particolari e rare delle Drakolinx e per alcuni aspetti le assomigliano molto. Le Fiere Draconiche sono il prodotto della magia dei Draghi, un incrocio magico fra le Drakolinx ed alcuni rettili per produrre delle guardie fidate per le nidiate dei draghi, si trovano esclusivamente presso le tane dei draghi ed il loro compito non è la compagnia ma solamente proteggere ed uccidere gli intrusi, sono l'incubo dei predoni delle uova.

## Pitosauro

Silenzioso e letale si nasconde nelle ombre in attesa della preda, robusto e forte, non ha molta resistenza per cui preferisce le imboscate. Percepisce il calore delle sue prede e può seguirne le tracce fresche. Colpisce con il morso, i suoi artigli anteriori e con la coda. Può usare la coda anche per avvolgere e soffocare l'avversario. Ha circa le dimensioni di un cavallo più la lunga coda.



Taglia/Tipo: Mostro Magico Grande

Dadi vita: 12d8+18 (95 Pf)

Iniziativa: +2

Movimento: 9 m (6 quadrati)

Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), tocco 11, sorpresa 12

Attacco Base / Lotta: +4/+14

Attacco: Artigli +9 mischia (1d8+6)

Attacchi Totali: 2 Artigli +9 mischia (1d8+6) e morso +4 mischia (2d6+3)

Spazio/Raggio: 3 m/ 1.5 m

Attacchi Speciali: lottare migliorato, balzo, colpo di coda 1d8+3 + stritolamento

Qualità Speciali: visione crepuscolare, percezione del calore

Tiri Salvezza: Tem +8, Rif +7, Vol +3

Caratteristiche: For 23, Des 15, Cos 17, Int 2, Sag 12, Car 6

Abilità: equilibrio +6, Nascondersi +3\*, Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +3,

Nuotare +11

Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (morso), e Attacco Naturale Migliorato (artiglio).

Ambiente: Steppe

Organizzazione: Solitario

Grado di sfida: 4

Avanzamento: 13-18 DV (Gigante)

Livello Aggiustamento: —

Questi grandi predatori raggiungono i due metri in altezza e circa 7 metri in lunghezza compresa la coda. Il loro peso va dai 285 ai 370 chili.

### Combattimento

#### Lottare migliorato (Ex)

Per usare questa abilità, deve colpire con un colpo di coda. Può quindi iniziare un'azione di lotta come un'azione libera senza provocare attacchi di opportunità. Se vince il check di lottare, riesce a bloccare la vittima e può portare un attacco con il morso.

#### Balzo (Ex)

Se nascosta può preparare un'azione di agguato, se una vittima entra nel suo raggio d'azione, per un round può fare uno scatto di 15 metri, 10 quadretti, e fare un attacco completo.

#### Attacco di coda (Ex)

Attacco bonus +9 mischia, danno 1d8+3+ stritolamento o blocco. La coda può colpire a 4 metri di distanza.

#### Stritolamento (Ex)

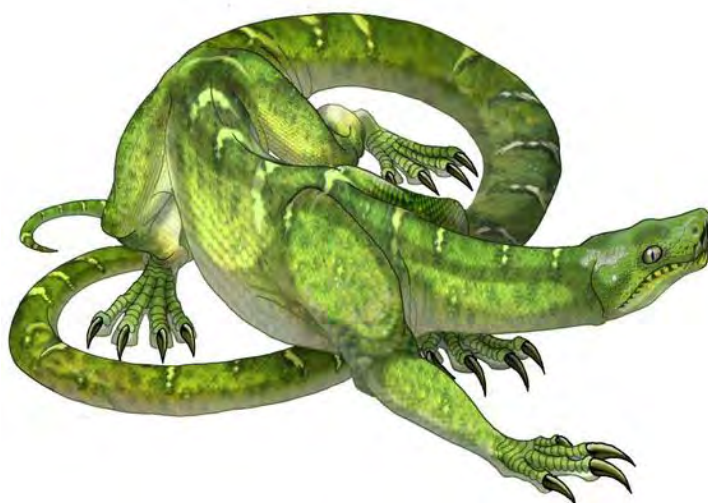
Se vince la prova di lotta può provocare 1d10 aggiuntivo a round finché la vittima non si libera, dopo il terzo round di stritolamento la vittima deve fare un Ts sulla costituzione ogni round con penalità cumulativa di -1 per non soffocare.

### Abilità

Anno un bonus razziale di +4 a Equilibrio, Nascondersi, e muoversi silenziosamente. \* Nelle zone d'ombra, il bonus a Nascondersi aumenta a +8.

## Boaraptor

Agile e veloce sfrutta al massimo le sue doti mimetiche arrivando anche a variare la colorazione. Colpisce con il morso, i suoi artigli anteriori e con la coda. Di colore verde chiaro, può comunque variare il colore della sua pelle per risultare invisibile. Ha le dimensioni di una tigre più la lunga coda.



Taglia/Tipo: Mostro Magico Grande  
Dadi vita: 10d8+18 (75 Pf)  
Iniziativa: +2  
Movimento: 12 m (8 quadrati)  
Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), tocco 11, sorpresa 12  
Attacco Base / Lotta: +4/+14  
Attacco: Artigli +9 mischia (1d8+6)  
Attacchi Totali: 2 Artigli +9 mischia (1d8+6) e morso +4 mischia (2d6+3), colpo di coda 1d8+3  
Spazio/Raggio: 3 m/ 1.5 m  
Attacchi Speciali: lottare migliorato, balzo, artigli posteriori 1d8+3  
Qualità Speciali: visione crepuscolare, fiutare  
Tiri Salvezza: Tem +8, Rif +7, Vol +3  
Caratteristiche: For 23, Des 15, Cos 17, Int 2, Sag 12, Car 6  
Abilità: equilibrio +6, Nascondersi +10, Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +3, Nuotare +11  
Talent: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (morso), e Attacco Naturale Migliorato (artiglio).  
Ambiente: Steppe  
Organizzazione: Solitario  
Grado di sfida: 4  
Avanzamento: 10-12 DV (Grande); 13-14 DV (Gigante)  
Livello Aggiustamento: —

Questi grandi predatori raggiungono il metro e venti in altezza al garrese e circa 4.7 metri in lunghezza. Il loro peso va dai 205 ai 300 chili.

#### Combattimento

##### Lottare migliorato (Ex)

Per usare questa abilità, deve colpire con un artiglio o un morso. Può quindi iniziare un'azione di lotta come un'azione libera senza provocare attacchi di opportunità. Se vince il check di lottare, riesce a bloccare la vittima e può portare un attacco con gli artigli posteriori.

##### Balzo (Ex)

Se una tigre carica un nemico, può fare un attacco completo, tra cui due attacchi con gli artigli posteriori.

##### Attacco con artigli posteriori (Ex)

Attacco bonus +9 mischia, danno 1d8+3.

##### Attacco di coda (Ex)

Attacco bonus +9 mischia, danno 1d8+3. La coda può colpire a 4 metri di distanza.

Invisibilità: quando è fermo o si muove alla metà del suo normale movimento può mimetizzarsi a tal punto con l'ambiente circostante da risultare invisibile come per l'incantesimo, se attacca o si muove più velocemente ritorna visibile.

#### Abilità

Anno un bonus razziale di +4 a Equilibrio, Nascondersi, e muoversi silenziosamente.



## Mambatiger

Più grande di una tigre e molto aggressiva utilizza tutte le sue armi al massimo. Colpisce con il morso, i suoi artigli anteriori e con la coda. Particolarmente pericoloso il suo veleno.



Taglia/Tipo: Mostro Magico Grande  
Dadi vita: 10d10+18 (85 Pf)  
Iniziativa: +3  
Movimento: 15 m (10 quadrati)  
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale),  
tocco 12, sorpresa 12  
Attacco Base / Lotta: +4/+14  
Attacco: Artigli +9 mischia (1d8+6)  
Attacchi Totali: 2 Artigli +9 mischia (1d8+6) e morso +4 mischia (2d6+3) + veleno , colpo di coda 1d8+3  
Spazio/Raggio: 3 m/ 1.5 m  
Attacchi Speciali: lottare migliorato, balzo, artigli posteriori 1d8+3  
Qualità Speciali: visione crepuscolare, fiutare  
Tiri Salvezza: Tem +8, Rif +10, Vol +3  
Caratteristiche: For 23, Des 18, Cos 17, Int 2, Sag 12, Car 6  
Abilità: equilibrio +6, Nascondersi +10, Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +3, Nuotare +11  
Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (morso), e Attacco Naturale Migliorato (artiglio).  
Ambiente: Steppe  
Organizzazione: Solitario  
Grado di sfida: 4  
Avanzamento: 10-12 DV (Grande); 13-15 DV (Gigante)  
Livello Aggiustamento: —

Questi grandi predatori raggiungono il metro e venti in altezza al garrese e circa 4.7 metri in lunghezza. Il loro peso va dai 215 ai 310 chili.

### Combattimento

#### Lottare migliorato (Ex)

Per usare questa abilità, deve colpire con un artiglio o un morso. Può quindi iniziare un'azione di lotta come un'azione libera senza provocare attacchi di opportunità. Se vince il check di lottare, riesce a bloccare la vittima e può portare un attacco con gli artigli posteriori.

#### Balzo (Ex)

Se una tigre carica un nemico, può fare un attacco completo, tra cui due attacchi con gli artigli posteriori.

#### Attacco con artigli posteriori (Ex)

Attacco bonus +9 mischia, danno 1d8+3.

Attacco di coda (Ex)

Attacco bonus +9 mischia, danno 1d8+3. La coda può colpire a 3 metri di distanza.

Veleno: è una neurotossina, agisce sui nervi e porta alla morte per collasso respiratorio o cardiaco. TS CD 15 o penalità -4 sulla Costituzione, danno secondario -2 sulla Costituzione, non recupera con il sonno e soffre un ulteriore -1 per ogni giorno che non recupera, inalazione.

Abilità

Anno un bonus razziale di +4 a Equilibrio, Nascondersi, e muoversi silenziosamente.

## Cobrasauro

Delle dimensioni di una pantera e dal colore nero simile, è veloce agile ed estremamente pericoloso. Colpisce con il morso, i suoi artigli anteriori e con la coda. Ha un potente veleno che inietta con il morso ma che può anche spruzzare a distanza per accecare l'avversario.



Taglia/Tipo: Mostro Magico Medio

Dadi vita: 6d8+18 (45 Pf)

Iniziativa: +4

Movimento: 12 m (8 quadrati)

Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), tocco 11, sorpresa 12

Attacco Base / Lotta: +3/+5

Attacco: Artigli +7 mischia (1d4+2)

Attacchi Totali: 2 Artigli +7 mischia (1d4+2) e morso +7 mischia (1d6+2) + veleno

Spazio/Raggio: 3 m/ 1.5 m

Attacchi Speciali: lottare migliorato, balzo, artigli posteriori 1d4+2, sputo veleno

Qualità Speciali: visione crepuscolare, fiutare

Tiri Salvezza: Tem +8, Rif +7, Vol +3

Caratteristiche: For 15, Des 19, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6

Abilità: acrobazia +4 (equilibrio +12), Nascondersi +8\*, Muoversi Silenziosamente +9, scalare +10, percezione +10

Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (morso), e Attacco Naturale Migliorato (artiglio).

Ambiente: Steppe

Organizzazione: Solitario

Grado di sfida: 4

Avanzamento: 7-12 DV (Grande);

Livello Aggiustamento: —

Questi predatori raggiungono il metro in altezza al garrese e circa 3 metri in lunghezza. Il loro peso va dai 180 ai 220 chili.

## Combattimento

### Lottare migliorato (Ex)

Per usare questa abilità, deve colpire con un artiglio o un morso. Può quindi iniziare un'azione di lotta come un'azione libera senza provocare attacchi di opportunità. Se vince il check di lotta, riesce a bloccare la vittima e può portare un attacco con gli artigli posteriori.

### Balzo (Ex)

Se una tigre carica un nemico, può fare un attacco completo, tra cui due attacchi con gli artigli posteriori.

### Attacco con artigli posteriori (Ex)

Attacco bonus +9 mischia, danno 1d8+3.

**Veleno:** è una neurotossina, agisce sui nervi e porta alla morte per collasso respiratorio o cardiaco. TS CD 15 o penalità -4 sulla Costituzione, danno secondario -2 sulla Costituzione, non recupera con il sonno e soffre un ulteriore -1 per ogni giorno che non recupera, inalazione/contatto.

**Sputo:** con un attacco a distanza di 7 metri, può spruzzare veleno negli occhi di un nemico, se colpisce la vittima è accecata più effetti da veleno vedi sopra, in questo caso la somministrazione del veleno è per contatto, il TS salvezza sul veleno non annulla l'accecamento.

## Abilità

Anno un bonus razziale di +4 a Equilibrio, Nascondersi, e muoversi silenziosamente. \* Nelle zone scure, il bonus a Nascondersi aumenta a +10.

## Velociraptor artico

### Mostro Medio

Dadi Vita: 4d8+16 (34 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 18 m

Classe Armatura: 17 (Des +2, naturale +5) contatto 12, sorpresa 15

Attacco base/Lotta: +3/+7

Attacco: artiglio piede +7 (1d8+4) e/o artigli +2 (1d3+2) e morso +2 (2d4+2)

Attacco completo: 2 artigli piede +7 (1d8+4) e/o 2 artigli +2 (1d3+2) e morso +2 (2d4+2)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi Speciali: balzo

Qualità Speciali: visione crepuscolare, olfatto


Tiri Salvezza: Tem +8, Rif +6, Vol +2

Caratteristiche: For 19+4, Des 15+2, Cos 19+4, Int 10+0, Sag 12+1, Car 10+0

Abilità: nascondersi +12, saltare +26, ascoltare +10, osservare +10, sopravvivenza +10

Talenti: correre, seguire tracce





Ambiente: tundra  
Organizzazione: gruppo, branco  
Grado di Sfida: 3  
Tesoro: -  
Allineamento: sempre neutrale  
Avanzamento: Per classe di mostro 5-8 DV medio  
Modificatore di livello: -

Questi dinosauri, sono molto intelligenti, cacciano in piccoli gruppi o branco. Sono ricoperti di piume che li aiutano a mantenere il calore corporeo. Uniscono un'intelligenza al livello degli umanoidi alle caratteristiche dei predatori. Si sono adattati ad un ambiente proibitivo e molto freddo e per farlo hanno imparato a sfruttare gli scarichi di vapore caldo presenti nella zona. Manipolano oggetti, ma di solito non usano armi preferendo ciò di cui li ha forniti la natura. Sono territoriali e difendono i terreni di riproduzione. Combattono come cacciano, prediligono imboscate e trappole, se possibile colpiscono con attacchi dai fianchi. Parlano una loro lingua ma anche un primitivo comune un po' gutturale e sibilato.

#### Combattimento

Balzo: quando carica può fare un balzo ed effettuare un attacco completo

**ATLANTE**

**Grande Steppa Boreana**