

ATLANTE

SUPPLEMENTO NON UFFICIALE

Popoli di Hyborea



ATLANTE

Indice

Introduzione	1
Geografia	2
Clima	3
Storia	5
Regni e Popoli	9
Posti Particolari	18
Mappa	19

Supplemento non ufficiale.
Descrive la parte Nord del Continente di Brun e la zona Hyboreana in particolare.
Nato da un'idea di Steven B. Wilson che prese spunto da un accessorio per Forgotten Realms.
Rivisto e riorganizzato 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 né, tuttavia, implicare una approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.
® 1988 TSR, Inc.

Versione PDF: 1.0 dd. 20/01/2011

Introduzione

Mystara - Brun del Nord - Hyborea

Questa grande area del Nord del Brun è una delle aree di Mystara meno conosciuta e su cui di meno si trovano notizie in accessori più o meno ufficiali o sul web. Prendendo spunto dalla cornologia di Steven B.Wilson e dalle poche informazioni che sono riuscito a raccogliere, o cercato di descrivere questa immensa area sviluppando le caratteristiche dei popoli, la loro storia e discostando anche i nomi da quelli del modulo originario per Forgotten Realms da cui Steven B.Wilson si era ispirato. Per i nomi mi sono ispirato alla lingua Islandese, Norvegese e Danese. Ho cercato di unire anche la storia passata e futura alla zona del Norwold in modo da poter creare campagne che leghino i destini di questi popoli.



Hyborea

Superficie: 9.554.680 Km² (all'incirca quanto il Canada e l'Alaska) di cui:

Superficie di acqua ghiacciata 1.097.140 Km² , superficie di terra ferma 8.457.140 Km².

Popolazione totale: 2.489.932.

Il territorio e la popolazione dell'Hiborea varia fortemente a seconda delle condizioni climatiche dettate dalla vicinanza del polo. Possiamo identificare quattro ben definite zone che si susseguono allontanandosi dall'estremo nord:

- ghiacciai - occupano una superficie di 3.137.252 Km² con una densità di popolazione del 0.027 per Km² per un totale di 84.706.
- tundra - occupa una superficie di 3.660.127 Km² con una densità di popolazione del 0.1 per Km² per un totale di 366.013.
- taiga - occupa una superficie di 2.614.377 Km² con una densità di popolazione del 0.5 per Km² per un totale di 1.307.188.
- steppa - occupa una superficie di 1.045.751 Km² con una densità di popolazione del 0.7 per Km² per un totale di 732.025.

Hiborea è un immenso territorio, situato all'estremo nord ovest del continente Brun. Le due penisole a nord e ad ovest sono dei ghiacciai perenni, a sud e ad est si estende la tundra che degrada nella taiga e di seguito nella steppa subartica. La penisola a nord è un territorio selvaggio e inospitale abitato esclusivamente da mostri adattatisi al clima estremo del posto. La penisola a ovest, anch'essa ricoperta dai ghiacciai è la terra dei nani artici, gli Innugaalikurit, che in questo territorio ormai da secoli hanno organizzato il loro regno, Talonisien, capitale del regno è Iahde.

Ad est di Talonisien il territorio ghiacciato che arriva sin alla costa è il territorio delle tribù Jaakuori, cacciatori di mammiferi marini prevalentemente.

Nelle tundra e taiga al centro del territorio Hiboreano vivono le popolazioni nomadi Iulutiane che vivono cacciando e seguendo i grandi branchi di caribù, renne e Mammoth che si spostano per queste immense regioni. Chiamano le loro terre Maamme. Ad est del fiume Kaksilands sino ad arrivare alla costa, si trova il Regno di Sidsteland. A sud delle terre centrali Hiboreane si estende la steppa subartica abitata dalle tribù di orchii bianchi. Ad ovest, a sud del Regno di Talonisien dove inizia la grande catena montuosa della Fine del Mondo si estende il Regno di Flottefolk popolato da Giganti del gelo e nani artici. La zona Hiboreana comprende anche una grande isola ad est, Frosthawen sede dell'omonimo Regno di Frosthawen governato dai Giganti del gelo.

Il Clima, Flora e Fauna

Il clima e le condizioni ambientali che ne conseguono caratterizzano Hiborea la sua fauna e la sua flora.

Ghiacciai è la parte più estrema di Hiborea, ricoprono la terra ferma con alti strati di ghiaccio, si estendono sul mare per migliaia di chilometri, rompendosi e frammentandosi nei periodi estivi per ripristinarsi con i freddi invernali. Territorio arido non cresce nessun tipo di flora se non nel periodo estivo ma su estensioni molto limitate in cui si possono trovare scarse tracce di licheni e muschio. La fauna è prettamente marina, balene, foche, trichechi, orche, narvali, ed orsi bianchi oltre a svariati mostri artici. Le temperature sono proibitive e letali per chi non è esperto.

La Tundra è la vegetazione tipica delle zone polari artiche, composta principalmente da muschi, licheni e pochi arbusti. In realtà, almeno sui terreni più elevati e asciutti, crescono anche arbusti nani sempreverdi. Le uniche specie arboree (ma non più alte di 1,5 - 2 m) sono i salici decidui e le betulle. Ma la vegetazione prevalente e caratteristica resta una prateria a specie nane, muschi e licheni. Fra le più rappresentative si può ricordare: Ericaceae, Camedrio, Azalea prostrata, Politrice (Muschio), Mirtillo rosso, Mirtillo blu, Sassifraga nonché vaste e irregolari colonie di Ciperacee, Graminacee e Giuncacee. È pertanto una vegetazione tipica di climi molto rigidi. Geograficamente, si estende nelle zone ai margini delle regioni perennemente ricoperte dai ghiacci, dove il terreno è ghiacciato in profondità (permafrost) e in estate si scongelano soltanto gli strati più superficiali (il suolo in generale è molto umido perché l'acqua non può penetrare in profondità). In queste regioni, l'inverno è molto rigido mentre l'estate è corta e fresca. Per questo le specie animali che vi vivono concentrano la loro attività nel periodo estivo. Gli uccelli, ad esempio, nidificano. Tutte le specie tipiche di questo habitat possiedono cicli riproduttivi molto veloci, entro l'arrivo dei primi freddi devono completare la propria riproduzione, lo sviluppo degli adulti e prepararsi per una lunga e gelida stagione invernale. Le specie di questo luogo sono le renne, i caribù, le alci, le volpi polari, gli orsi grizzly i Mammoth e una ricca avifauna. Il clima della tundra è freddo, con inverni rigidi e lunghi dove le temperature scendono anche a -40 -50 gradi, mentre le estati sono fresche con temperature che non superano 10 gradi. Nella tundra piove poco, circa 100 mm annui, e le piogge sono concentrate in estate.

La Taiga è limitata a settentrione dalla Tundra artica e a meridione dalla foresta temperata di latifoglie caducifoglie e dalla steppa alberata. Il confine tra Tundra e Taiga è definito dalle caratteristiche locali del disgelo estivo responsabile della ripresa vegetativa delle specie arboree. Di norma tale confine si espande verso Nord all'interno delle vallate alluvionali, che, per questa ragione, sono invase dalle foreste della Taiga. Questa, al contrario, retrocede verso Sud in corrispondenza di quei territori, quasi sempre morenici e spesso argillosi, che occupano gli spazi interfluviali, lasciando così avanzare la Tundra. La Taiga si sviluppa su terreni prevalentemente umidi ed ospita, nelle frequenti radure, vaste zone umide, paludi e torbiere a sfagni, sicché per molti tratti essa si presenta come un mosaico di foreste e torbiere (ecosistemi forestali e acquatici). La composizione floristica è pressoché omogenea e comprende anche una percentuale di latifoglie. Il sottobosco è



discontinuo, a volte occupato da specie arbustive, a volte da muschi, licheni o ericacee, ma comunque sempre scarso o addirittura assente. Il clima è continentale secco e rigido, piuttosto variabile con inverni molto lunghi, da 8 a 10 mesi, ed estati corte ma con lungo soleggiamento. A causa della latitudine sono peraltro distinguibili solo due stagioni: quella invernale fredda, prevalente, da Settembre a Maggio inclusi, con una temperatura media di -9° e punte minime sino a -45° e oltre, e la stagione estiva "calda", che in alcuni anni particolarmente rigidi può ridursi a soli due mesi e far registrare 6 - 8C° di temperatura media, con punte massime di 14° - 16°.

Le precipitazioni sono mediamente assai scarse (da 200 - 600 mm per le zone più secche a 400 - 800 mm per quelle più piovose), ma il suolo è frequentemente assai umido per la presenza di numerose falde acquifere superficiali. Nelle zone più settentrionali o più esposte al gelo si forma il permafrost dove la materia organica proveniente dalle piante si decompone lentamente.

Le specie vegetali rappresentative della Taiga: Abete rosso, Abete, Picea sibirica, Pinus silvestris, Pino silvestre, Larice siberiano, Larix dahurica (Pinaceae) e Larice bianco, Betulla, Pioppo, Salice artico.

Le principali specie animali presenti nella Taiga sono: Alce, Renna, Caribù, Cervo, Capriolo, Orso bruno, Orso grigio, Volpe artica, Volpe rossa, Lupo, Lince, Ermellino, Puzzola, Zibellino, Martora, Lontra, Castoro, Lemming, Procione, Lepre delle nevi, Porcospino, Ghiro.

E fra gli uccelli: Gallo cedrone, Gufo, Gufo reale. La Taiga, in estate, è sempre assai ricca di insetti.

La Steppa la vegetazione è costituita da una prateria composta da erbe (per lo più graminacee) e arbusti; gli alberi sono pressoché assenti, a eccezione di zone più umide in prossimità di fiumi e laghi. La fauna è costituita da ungulati, roditori, rettili e insetti. Il clima tipico della steppa è di tipo continentale con elevate escursioni termiche, con estati calde e inverni freddi (anche da -40 °C a 40 °C), con una precipitazione media di 250-500 mm di pioggia o l'equivalente in neve per anno.

Storia

Questa parte del continente di Brun non è variata molto rispetto all'era precedente la Grande Pioggia di Fuoco, era un area artica e subartica prima e lo è stata anche dopo, lo spostamento dell'asse ed il conseguente spostamento dei poli non ha variato sostanzialmente il clima. Tribù di umanoidi staccatesi dall'orda di Loark si sono stanziati nella regione a sud, territorio degli Orchi Bianchi del Nord. I nani presenti nell'area mantengono ancora, unico caso su Brun, le loro originali caratteristiche. Ad Hiborea è possibile trovare le società di Giganti più evolute, organizzate in Regni situati ai due opposti della regione. Di rilevanza storica, l'invasione da parte dei giganti del Regno di Frosthawen a scapito delle popolazioni dell'attuale Littonia territorio a nord del Norwold. Altro evento rilevante nella storia quasi congelata di questa regione, fu l'invasione del Maamme da parte del Regno di Sidsteland, la guerra durò 50 anni e vide le città costiere del Sidsteland attaccare le tribù nomadi dell'ovest per accaparrarsi i branchi di caribù necessari a sopravvivere.

Cronologia Hiboreana

PI 4500: Vengono scoperti i primi uomini bestia, si suppone siano anime malvagie reincarnate.

PI 3500: I sacerdoti di Blakmoor proclamano la guerra santa per lo sterminio degli uomini bestia della Valle Boreana.

PI 3200: La crociata di Blakmoor spinge le tribù di uomini bestia al Nord verso i ghiacciai.

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

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

PI 2500: I clan di nani e gnomi si spostano man mano che i ghiacciai fluiscono al nuovo nord e sono decisi a difendere i nuovi territori anche combattendo. Un clan nanico rifiuta l'uso della forza e decide di continuare a seguire lo spostamento dei ghiacciai verso nord in un esilio volontario. Il clan inizia un lungo viaggio di un anno che li porta nell'attuale Hiborea a fondare il Regno di Talonisien. Purtroppo solo in pochi resistono alla durezza del viaggio, i superstiti sono gli antenati di una nuova razza di nani artici che prendono il nome di Innugaakalikurit.

PI 2400: La terra di Hiborea è ora in fase di riscaldamento, gli uomini bestia migrano ancora più al Nord. Alcuni si riuniscono a Urzud mentre altri si muovono fin oltre Hiborea.

PI 2098: Le tribù di cacciatori Antaliani, abili nella sopravvivenza nei freddi inverni, migrano alla ricerca di cacciagione in Hiborea. Abbandonano la fede nelle Divinità tradizionali colpevoli d'aver voltato loro le spalle. Raggiungono le rive di un mare interno che chiamano il Mar Lugalpgotak. Insediamenti permanenti sono stabiliti, diventano i precursori degli Iulutiani.



PI 2035: Una tribù separatasi dalle popolazioni che in seguito raggiungeranno i Reami del Nord si insedia nell'Hiborea orientale unendosi alle popolazioni iulutiane e costruendo insediamenti stabili sulla costa, chiameranno queste terre Sidsteland.

PI 1993: Un orda di Giganti del gelo, guidati da Ulf Un-Occhio, parte dall'isola di Frosthaven a nord per conquistare le terre dei Littoniani e Lietuviani. Entro pochi anni entrambi i popoli sono schiavi. Ulf fonda il regno di Nordenheim sulla costa settentrionale dell'attuale Norwold.

PI 1944: I Giganti del gelo costruiscono Hogborg, la capitale del regno, sacrificando molti degli schiavi che partecipano alla costruzione.

PI 1812: I discendenti dei cacciatori iulutiani, ora iniziano ad espandersi a nord, scoprendo il ghiacciaio del Sanat Jaa vicino al fiume Jaan. Scolpiti nel ghiacciaio rinengono ampi e misteriosi scritti, alcuni dei quali i cacciatori riescono a tradurre. Henkea Jann si rivela essere l'autore degli scritti, e si suppone che sia il responsabile della creazione del il ghiacciaio stesso. Alcuni dei cacciatori sono talmente impressionati da questa scoperta che si dichiarano discepoli di Henkea Jann, che presumono essere un immortale. Il gruppo decide di migrare più a nord e stabilire i loro insediamenti dedicati al culto di Henkea Jann: questi diventano gli antenati delle tribù Jaakuori. I cacciatori restanti fanno ritorno alle loro case.

PI 1800: L'Immortale Kagyar trasforma la razza dei Nani e li guida ad insediarsi in Casa di roccia e nelle Terre del Nord. I nani artici in Hiborea vengono abbandonati al loro destino con le loro caratteristiche dei nani originali.

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

PI 1636: Attirati dalla ricchezza di caribù e insofferenti alla cultura dominante del Sidsteland, alcune tribù Iulutiane si spostano nell'entroterra, oltre il fiume Kaksilands nelle terre che chiameranno Maamme. Diventeranno la prima tribù dei nomadi Iulutina del Maamme.

PI 1593: Con la battaglia di Gaudavpils inizia la rivolta contro i Giganti del gelo di Frosthaven in Littonia.

PI 1592: Hogborg viene distrutta Ulf muore nell'attacco ed i giganti del gelo si ritirano per tornare a Frosthaven.

PI 1500: Altrove nel mondo, la cultura Nithiana è all'apice del suo splendore. Nessun contatto con Hiborea.

PI 1.413: A seguito di un inverno particolarmente duro, le tribù Iulutiane del Sidsteland si uniscono per fare la guerra ai loro vicini, le tribù iulutiane del Maamme, l'intento è di impadronirsi dei branchi di caribù presenti nella regione. Il raid innesca la cinquantennale Guerra di Keryjek, dal nome della catena montuosa in cui la maggior parte dei combattimenti si è verificato.

PI 1.363: La Guerra di Keryjek si conclude con un trattato tra i leader del Sidsteland e del Maamme. Per favorire la comunicazione e promuovere la buona volontà, i leader inaugurano il primo koatulit, dove le due popolazioni si uniscono per un lungo festival di una settimana di giochi e banchetti. Il Koatulit si svolge ogni anno, da allora ci sono stati solo pochi brevi conflitti tra le due popolazioni.

PI 1351: I rappresentanti del Sidsteland hanno tentato di stabilire relazioni formali con i nani Innugaalikurit di Talonisien invitandoli a partecipare al koatulit. I nani Innugaalikurit hanno declinato l'invito ma è l'inizio di un lungo e cordiale rapporto tra la Innugaalikurit e il Sidsteland.

PI 1210: L'anno del Diluvio Universale. Una insolitamente calda estate causa lo scioglimento dei ghiacci e l'innalzamento delle acque del mar Nakalpgotak e del mar Lugalpgotak, i villaggi del Sidsteland vicino sulla costa vengono sommersi. Centinaia di Sidstelandiani annegano quando i loro villaggi sono spazzati via dalla furia delle acque.

PI 1200: Una grande forza di Giganti del gelo da Frosthaven tenta di invadere ancora una volta la costa settentrionale del Norwold per ristabilire il regno di Nordenheim. Vengono respinti, ironia della sorte presso le rovine di Hogborg, ma molte città e villaggi a nord del fiume Gaudava sono distrutti.

PI 1048: Un gruppo di Innugaalikurit scopre un dispositivo Blackmooriano su un'alta vetta in Talonisien. Gli Innugaalikurit smontano il dispositivo e si impadroniscono dei pezzi. Il giorno dopo, un gruppo di giganti del gelo infuriati li rintraccia e chiede la restituzione del congegno. I nani Innugaalikurit rifiutano. I giganti del gelo rispondono attaccando e distruggendo un villaggio Innugaalikurit. Per evitare una guerra, gli anziani di Iahde intervengono per negoziare un accordo. Gli anziani di Iahde dopo un accurata analisi dei fatti ritengono che i nani Innugaalikurit che hanno preso il congegno siano colpevoli di furto, il clan dei colpevoli viene affidato alla custodia dei giganti del gelo. I giganti del gelo rendono il clan dei nani giudicato colpevole loro schiavi e li deporta nel loro territorio, discendenti dei prigionieri rimangono schiavi a tutt'oggi. Il dispositivo di Blackmoor smontato dei nani non è più stato possibile ripararlo.

PI 662: Rumori dalle profondità di un crepaccio attirano l'attenzione di Olyniak un Jaakuori. Il Jaakuori inavvertitamente risveglia un mostro sopito in un crepaccio, descritto da un sopravvissuto come "una mix fra un grottesco tirichik bianco e un drago, grande come montagna, con le zanne d'oro e ali di ghiaccio." Il mostro divora decine di Jaakuoriani prima di ritornare nel crepaccio. Il mostro, chiamato Ufloq dal Jaakuori, non è stato più visto.

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

DI 10: Cercatori di tesori da 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.

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

DI 691: Un contingente di maghi malvagi da Alphatia impiegano la loro magia per costruire un castello di ghiaccio alla base del Monte Okk, una delle più alte cime della catena Lugsaa. L'obiettivo è di utilizzare il castello come base per sviluppare un nuovo tipo di magia a base di freddo con la quale hanno intenzione di conquistare le terre Flaemish. In poco tempo accumulano una notevole quantità di gemme e metalli preziosi da usare nelle loro ricerche magiche, immagazzinate in un labirinto sotto il castello, custodito da un piccolo esercito di mostri generati magicamente dal ghiaccio.

DI 698: Un forte terremoto localizzato nella catena Lugsaa crea un grosso crepaccio vicino alla base del Monte Okk, inghiottendo il castello di ghiaccio dei maghi Alphatiani. Una valanga di tonnellate di neve e ghiaccio ricopre il crepaccio, seppellendo il castello ed i suoi occupanti.

DI 868: Azlum Swith, uno dei più grandi esploratori di Mystara inizia il suo viaggio di venti anni attraverso la regione Hiboreana, che si conclude con la redazione di Sangue e ghiaccio: Sopravvivere in Hiborea, guida di sopravvivenza definitiva nell'Artico.

DI 870: I Giganti del gelo tentano un'altra invasione - Siaiulai, Valka, Dundaga e Silute sono saccheggiate ma l'invasione viene respinta.

DI 980: Sharra Swith, nipote del grande Azlum Swith, decide di continuare l'opera del nonno, pensa di concentrarsi per il Volume Due di Sangue e ghiaccio sulla minacciosa regione del Nakvaligach, una zona di Hiborea che Azlum non ha potuto esplorare pienamente. Viaggiando da sola, Sharra entra Hiborea circa 100 miglia a nord-est della Foresta Ghiacciata. Di lei non si è mai più saputo nulla. Azlum (che ha usato varie pozioni di longevità e sta ancora esplorando i confini di Mystara) sta attualmente progettando un'altra spedizione ad Hiborea per ricercare la nipote. Alla luce di quanto ritrovato della Spedizione Polare Karamikana, crede che sua nipote potrebbe essersi inoltrata nelle profondità del mondo attraverso un'apertura presente al polo nord.

Regni e Popoli

Regno di Talonisien

Superficie: 350.000 Km²

Posizione: estremo ovest di Hiborea.

Abitanti : Pop. 130.000 – di cui 50.000 nella capitale Iahde. 70% nani 10% giganti 5% umanoidi 15% uomini bestia.

Linguaggio un dialetto nanesco, lingua dei giganti

Tipo di governo : regno indipendente all'interno della regione hiboreana.

Industrie : minerarie e gioielleria.

Flora e fauna : mostri delle zone artiche, foche, trichechi, orsi bianchi. Questi nani assai differenti nelle tradizioni dai loro cugini del sud sono gli ultimi rappresentanti dei nani originari sul mondo di superficie. Questi vivono sia in caverne ma non per scelta tradizionale ma per necessità e non disdegnano nelle zone più riparate del regno la vita all'esterno. Sono cacciatori e vivono di caribù, orsi polari, Wally mammoth. Caratterialmente sono socievoli, amano cantare, raccontare storie e fare sport, amano la lotta libera. Sono guidati dall'anziano del clan, tutti hanno i loro diritti e possono esprimere le proprie opinioni. Sono affascinati dalle armi di tutti i tipi specialmente quelle inusuali come un tridente o una scimitarra ed amano collezionarle. Sono amichevoli mantengono buone relazioni con le altre razze pur avendo ogni tanto degli screzi con i giganti per motivi territoriali. Terreno montuoso e coste ghiacciate questo inospitale ed estremo territorio è la terra degli unici rappresentanti dei veri nani che adattatisi a queste terre si sono evoluti in un quasi completo isolamento. Non amano l'acqua e si tengono lontani dalle coste ghiacciate. Ottimi minatori scambiano i minerali con le popolazioni vicine in cambio di carne di caribù o di balena, coltivano funghi e licheni in valli riparate o caverne.

Per attraversare le grandi distanze della loro terra usano vascelli muniti di pattini che scivolano sul ghiaccio spinti dai forti venti del nord. Di indole pacifica cercano sempre di arrivare ad un accordo pur di non degenerare in scontri diretti. Vivono in città e villaggi costruiti in roccia o ghiaccio, all'aperto e solo in parte nel sottosuolo. Di solito sono costruite in modo di risultare riparate dai venti ghiacciati del nord, mai vicine alla costa. La grande curiosità di questi nani li porta ad essere ottimi esploratori anche se di solito non amano prendere contatto con eventuali popolazioni locali se non strettamente necessario. Si dice che alcuni vascelli dei nani siano stati visti sin nei territori degli orchi bianchi d'inverno quando il ghiaccio ricopre quelle terre.



Territorio delle Tribù Jaakuori

Superficie: 175.000 kmq circa tra costa e mare ghiacciato

Posizione: le terre ghiacciate al nord del regno di Sidsteland e di Maamme, il regno dei nani artici ad ovest, regione Hiborea

Abitanti: 30.000 75% umani 25% uomini bestia

Linguaggio un dialetto antaliano

Tipo di governo : Clan famigliari, consiglio degli anziani.

Industrie : caccia alle foche, balene e mostri artici.

Flora e fauna : solo d'estate qualche lichene o muschio. La fauna considerata l'assenza di flora è prettamente legata al mare: foche, trichechi, balene, narvali, orche, orsi bianchi. Vivono in clan famigliari sparsi per il ghiacciaio, si spostano lungo la costa ghiacciata alla ricerca di selvaggina e solo nella breve estate si incontrano in punti d'incontro dove commerciano fra di loro e con i mercanti dell'Sidsteland e dell'Maamme oltre che con i nani artici. Utilizzano arpioni, e fiocine come armi oltre a pugnali d'osso. Vivono in igloo o capanne fatte di pelli e sorrette da ossa di balena. Normalmente un tipico villaggio è composto da una grande tenda centrale per la vita di clan e piccole tende personali o famigliari intorno. La loro unica religione è basata sul dio Henkea Jann che si crede sia il creatore dei ghiacci su questo mondo, i suoi sciamani, prevalentemente sciamane donna, venerano anche gli spiriti ed hanno potere sugli Animali della zona, possono evocare vari tipi di elementali dell'aria e utilizzano il ghiaccio per rendere meno difficile la vita al loro popolo. Cacciano su canoe di pelli e ossa, veloci e agili fra i ghiacci. Non hanno un vero e proprio territorio con confini delineati anche perché a seconda degli inverni le estensioni di mare ghiacciato cambiano. Di corporatura robusta e tozza, forti e molto resistenti. Hanno



capelli sul biondo scuro, occhi chiari e facce arrotondate. Molto bravi nella manifattura delle ossa di balena e nella conciatura delle pelli di mammiferi marini ed orsi bianchi. Durante la caccia alle foche fanno dei buchi nel ghiaccio e aspettano che le foche emergano, nel frattempo si nascondano in igloo di ghiaccio costruiti nelle vicinanze. Le balene o gli altri mammiferi marini invece vengono intercettati nelle loro migrazioni grazie a canoe molto veloci e leggere Kajak, usano gli arpioni ed aspettano che gli animali feriti muoiano. Usano slitte trainate da cani particolari adatti alle estreme temperature polari. Alcuni sciamani sono riusciti ad addestrarre degli orsi polari che utilizzano per il trasporto e per difesa. Non conoscono la delinquenza, in queste terre estreme si sopravvive solo aiutandosi a vicenda e mettendo in comune tutto quel che si ha per cui atteggiamenti egoistici o furti sono considerati assolutamente illogici e nel caso la peggior punizione è l'esilio dal clan che di solito porta a morte

certa fra i ghiacci. Di natura amichevole, aiutano gli stranieri trovati fra i ghiacci ed occasionalmente permettono anche alle loro donne di concedersi agli stranieri per evitare la possibilità che eccessivi matrimoni fra persone dello stesso clan portino alla nascita di bambini deformi o con malattie che non permetterebbero la sopravvivenza in queste terre.

Territorio delle Tribù Iulutiane di Maamme

Superficie: 2.573.000 kmq

Posizione: Tundra e taiga, situata tra le terre ghiacciate del nord, il regno dei nani artici a nordovest e il regno del Sidsteland ad est, le terre degli orchi bianchi a sud, regione Hiborea

Abitanti : Pop. 667.000 80% umani 20% umanoidi

Linguaggio un dialetto antaliano

Tipo di governo : tribù governate da un consiglio degli anziani, in caso di gravi minacce viene eletto un capo dei capi per portare le tribù in guerra.

Industrie : caccia ed allevamento.

Flora e fauna : standar per il clima.

Tribù nomadi che si spostano nelle immense pianure della tundra e della taiga seguendo le migrazioni dei caribù, non disdegnano battute di caccia ai Wally Mammoth, equivalente dal mantello bianco del tipico Mammoth. Vivono in grosse tende di pelli, utilizzano grosse renne tipiche della regione come cavalcature e per il latte. La vicinanza con le tribù umanoidi del sud ed il ricordo della guerra dei 50 anni con il Sidsteland oltre all'epidemia diffusa dai thyaitiani li hanno resi diffidenti verso gli stranieri. Prevalentemente barbari e cacciatori oltre che guerrieri, sono fisicamente robusti, alti con capelli ed occhi generalmente sul chiaro. Non sono rari i mezzorchi, frutto dei raid degli orchi bianchi nel sud del Maamme, quelli che hanno scelto il loro lato umano vivono nelle tribù anche se preferiscono tenere nascosti i segni della loro diversità. La religione è basata sul pantheon nordico di Odino ma è diffuso anche il culto di Henkea Jann. Le tribù di norma hanno almeno uno sciamano degli spiriti, alcuni stregoni e dei chierici. Ultimamente si parla della nascita di una nuova tribù costituita intorno alla figura misteriosa di un chierico ed alla

forza militare dei suoi seguaci (I figli di Set) che professano la fede in un nuovo dio Serpente dallo stemma composto da un sole e di due teste di serpente che si fronteggiano dagli opposti dello stesso corpo. altri culti particolari sono nati e scomparsi in queste terre, si ricorda ancora una tribù che venerava il Dio Crom, il Dio dell'Acciaio, questa tribù era l'unica a conoscere il segreto con cui produceva armi d'acciaio di manifattura perfetta. Si racconta che



oltre al segreto per forgiare queste prodigiose armi, nella tribù venisse tramandato anche il segreto per forgiare il proprio Destino. D'estate le tribù hanno dei punti d'incontro in cui si ritrovano per scambi di merci, matrimoni e per la festa del solstizio. Le tribù più a occidente partecipano una volta l'anno alla festa della pace che coinvolge anche gli Sidstelandiani. Piccoli insediamenti stabili fungono da depositi di viveri o rifugi, d'estate possono diventare centri di ritrovo e d'incontro per commerci e feste rituali.

Regno di Sidsteland

Superficie: 420.000 kmq

Posizione: dal fiume Maamme fino alla costa risalendo verso il nord, regione Hiborea dell'est.

Abitanti : Pop. 256.000 – di cui 75% umani, 15% umanoidi, 10% uomini bestia.

Tipo di governo : Re e consiglio delle tribù.

Industrie : minerarie (oro, argento), allevamento, caribù, renne, caccia e pesca.

Flora e fauna : standar per il clima.

Per gran parte dell'anno sotto uno strato di neve e ghiaccio il territorio non offre molte possibilità per sopravvivere, lungo la costa è praticata la pesca e la caccia alle balene ed alle foche; nell'entroterra allevamenti di caribù e renne, nella zona più a sud si sta sviluppando una primitiva e sperimentale agricoltura. Gli Iulutiani il cui nome deriva dagli antaliani stabilitisi qui dopo la grande pioggia di fuoco; il regno comprende una dozzina di città di piccola grandezza, con una cultura simile a quella dei Reami Nordici, e un uguale numero di tribù nomadi che si spostano per il regno. L'evento più importante di questo regno è la festa della pace che dalla fine della guerra dei 50 anni tra le tribù iulutiane di Maamme e il regno di Sidsteland, viene ripetuta ogni anno in ricordo di quel tragico evento fratricida. La moneta del posto è lo scudo d'acciaio ma è molto diffuso specialmente fra le tribù il baratto. I commerci sono limitati con gli iulutiani di Maamme del est, via terra; e al Norwold via mare. Non hanno un buon ricordo ne di tyatiani ne di alphetiani, i primi diffusero involontariamente una malattia che decimò la popolazione, i secondi sono ritenuti responsabili della presenza di mostri terrificanti al nord del paese. La religione è quella del pantheon nordico. Uomini forti e duri usano asce e lance o spade e scudo ed armature sopra vestiti di pellicce. Raffinati nella gioielleria, usano vascelli simili a quelli usati nelle terre del nord (drakkar). Commerciano anche con i giganti del gelo di Frosthaven con cui c'è un rapporto di rispetto reciproco probabilmente dovuto ad un carattere e ad una visione della vita simile. I vascelli del Sidsteland si spingono sin alle coste dello Skothar occidentale e



non disdegnano occasionali raid contro i villaggi della costa o assalti a vascelli di mercanti che si spingono nei mari del nord. Al momento non hanno mire espansionistiche ma un'allenanza con i giganti di Frosthaven per un'invasione del nord del Norwold sembra probabile. Infatti l'attuale Re Olaf III



intende sfruttare la forza dei giganti che mirano alla riconquista del Nordenheim per ritagliarsi dei territori più a sud, dove poter incrementare l'agricoltura e da cui magari partire per un'eventuale

espansione futura. Olaf III vuole rendere il Sidsteland una delle potenze del nord del Brun. Non amano i maghi, viste le passate esperienze con i maghi Alphetiani, ma rispettano ed hanno una buona tradizione di stregoni che utilizzano anche in battaglia.

Regno di Flottefolk

Superficie: 280.000 kmq

Posizione: zona montagnosa a sud del regno dei nani artici, ad ovest delle terre dell'Sidsteland, regione Hiborea.

Abitanti : Pop. 90.000 giganti, 30.000 nani artici, 23.000 clan vari –

Linguaggio: lingua dei giganti –

Tipo di governo : consiglio degli anziani.

Industrie : caccia .

Flora e fauna : standard per il clima.

Giganti di vari tipi insediati in queste terre da epoche ancestrali, sono i giganti più organizzati ed evoluti. Vivono in contatto con i nani artici che da secoli sono loro schiavi e commerciano con il regno dei nani artici a nord. Vivono di caccia, come raccoglitori, di pesca e di scambi. Hanno poche piccole città degne di questo nome costruite sulle pendici di valli riparate oltre ad alcuni punti d'incontro sacri in cui si riunisce periodicamente il consiglio degli anziani; gruppi famigliari sono sparsi su tutto il territorio di Flottefolk, dalle montagne alle foreste e nelle valli. Un clan di nani artici da secoli oramai vive con loro come schiavi, accettano il loro destino con orgoglio convinti di dover riscattare l'onore del loro clan dalla colpa dei loro antenati di aver sottratto e reso inutilizzabile un potente artefatto dei giganti. Non sono aperti agli estranei, mantengono rapporti esclusivamente con i nani artici. Si dice che nel Flottefolk si trovino ancora antiche rovine pre cataclisma in cui è possibile trovare ancora oggetti di quel lontano passato, i giganti si sentono i custodi di queste rovine e degli oggetti in esse contenuti e l'eventuale sottrazione di questi oggetti potrebbe essere uno dei pochi motivi per veder scendere in guerra questo popolo altrimenti pacifico e geloso del proprio isolamento. Il territorio prettamente montagnoso si inerpica sulle pendici della grande catena montuosa che prende il nome di Fine del Mondo. Giganti di tutti i tipi si sono insediati nei territori più consoni alla loro natura diffondendosi per tutto il regno ma tutti fedeli al consiglio degli anziani. A differenza dei giganti di Frosthaven tra i giganti di Flottefolk sembra che venga perpetuata la tradizione magica,

proveniente da un antico passato in cui i giganti erano padroni dell'uso della magia. Si racconta che fra i picchi più inaccessibili delle montagne sia nascosto un piccolo tempio che custodisce un'antica biblioteca in cui vengono tenuti preziosi Tomi Magici antichi su cui ancora oggi studiano i pochi maghi tra i giganti. Fra le montagne non è raro trovare dei Draghi che qui hanno trovato rifugio.



Territorio degli Orchi bianchi del nord

Superficie: circa 1.733,000 Km quadrati

Posizione: steppe, regione di Hiborea a nord dell'impero Zuyevan e delle Terre di mezzo.

Abitanti : Pop. 555.000 60% orchi bianchi, 20% lupi, 5% demoni del ghiaccio, 15% umani (valle del fiume Azganizband, discendenti di un antica migrazione Antaliana)

Linguaggio: lingua degli orchi (dialetto Graktur)

Tipo di governo : sei principali clan, ognuno con un capo guerriero chiamato Ashaktur. Occasionalmente e solo in presenza di una grande minaccia o per portare un grande attacco agli insediamenti umani, i capi degli orchi bianchi si radunano nella città sotterranea di Furkash (pop.

6.000) ed eleggono un supremo capo guerriero, detto Angrashaktur, che comandi su tutti i clan.

Industrie : semplici coltivazioni, estrazione del ferro, caccia, produzione di armi e saccheggi.

Flora e fauna : nelle steppe del sud si possono trovare branchi di erbivori vari, come caribù o renne, tipici di questo clima. Le foreste ad est sono popolate da alci, lupi, volpi ed orsi, le terre ghiacciate al nord vedono la presenza di orsi polari ed altri animali adatti a questo clima estremo, inclusi Mammoth e bisonti. Nella parte più montuosa è possibile trovare anche alcuni draghi bianchi.

Gli orchi bianchi sono i discendenti di ciò che rimase della grande orda che accompagnò Wogar nel suo epico viaggio di distruzione attraverso la valle del fiume Yalu e attraverso le Terre di mezzo sino al nord. Grazie all'aiuto climatico dei demoni del ghiaccio ciò che rimaneva dell'orda scacciò gli insediamenti umani e si stanziò in questo territorio. Gli orchi sono divisi in sei principali tribù o Clan:

Il clan della bufera: (pop. 68.000) è il clan più occidentale, il suo territorio tribale include le colline alla base della Catena della fine del mondo. Sono ottimi scalatori, ed eccellenti tiratori per l'esercito degli orchi. Posseggono pochi lupi come cavalcature ma hanno addestrato alcuni orsi grizzly e polari, per aiutarli in combattimento. E' il clan più numeroso.

Il clan della tempesta nera: (pop. 32.000) ad est ripetto al clan della bufera, è il più piccolo dei sei clan. È relativamente nuovo e deriva dalla scissione con il clan dell'inverno senza fine. È considerato uno dei clan più potenti e fra le sue fila si possono trovare svariati stregoni e shamani, specializzati in rianimazioni, tenebre e magie del ghiaccio. E' molto temuto dagli altri clan.

Il clan dell'inverno senza fine: (pop. 45.000) situato nella parte bassa centrale delle steppe hiboreane è quello che ha più contatti con gli umani delle Terre di mezzo, sono molto aggressivi ed hanno un potente contingente d'attacco, armati pesantemente, a cavallo dei lupi portano la devastazione nelle terre a sud. Estremamente ostili verso gli umani, non prendono prigionieri.

Il clan del vento del nord: (pop. 37.000) situato nella parte centrale a nord delle steppe, vivono per lo più nel sottosuolo dove estraggono ferro per le armi degli altri clan. Le

condizioni climatiche in superficie sono proibitive. Posseggono un grande arsenale. A volte scambiano le armi da loro prodotte con schiavi, preferibilmente nani e umani da utilizzare come schiavi nelle miniere.

Il clan della morte bianca: (pop. 73.000) situato ad est dei clan dell'inverno senza fine e del vento del nord, controlla una vasta area di steppe e foreste. Essendo il più grande dei clan principali e in forza alla loro ferrea disciplina, rivendicano il ruolo di prossimo Ashakturs per il loro clan. Sognano di riorganizzare una grande orda.

Il clan del pugno di ghiaccio: (pop. 55.000) occupa il territorio più ad est, sono il clan più decentralizzato, il loro territorio si spinge fino al fiume Borean. È un grande pericolo per i viaggiatori del nord delle Terre di mezzo e dell'Adri Varma.

I clan sono divisi in tribù ognuna con un suo ben delineato territorio di caccia. Ci sono anche altri abitanti nel territorio degli orchi bianchi, gli orchi li chiamano Kazukarzash, sono dei demoni del ghiaccio molto malvagi che abitano le montagne a nord delle steppe ed influenzano con i loro poteri il clima di questa regione. A volte gli orchi chiedono il favore dei demoni e quindi delle condizioni meteorologiche in cambio di sacrifici umani, molto apprezzati dai demoni.

In Realtà, sia per dimensioni che per organizzazione ogni clan può considerarsi un Regno a parte e solo la rivalità fra i vari clan ha impedito il formarsi di una nuova orda che possa portare il terrore in tutto il nord e nelle terre di mezzo.



Regno di Frosthaven

Posizione: isola a nord del continente di Brun, vicino al circolo artico.

Area: circa 258,158 Km quadrati.

Abitanti : Pop. 10.000 giganti del gelo.

Linguaggio: Grimen, comune.

Tipo di governo : monarchia (il gigante più forte viene proclamato re fino alla sua morte)

In questo territorio desolato ricoperto da ghiaccio solo qualche lichene o fungo riesce a sopravvivere tra il ghiaccio e le rocce. Lupi artici, orsi polari, salamandre dei ghiacci, trichechi e vari tipi di foche cercano di sopravvivere. In alcune vallate riparate dai venti gelidi e dalla salsedine si nascondono distese di muschio bianco che qui assume la forma di piccole praterie evanescenti e sostiene quegli erbivori, come il bue muschiato, che sanno scovarle. I giganti di solito sono solitari o in piccoli gruppi famigliari, solo in caso di pericolo o di guerra si riuniscono formando un temibile clan. Nella tundra nel sud dell'isola animali più grossi come Mammoth o bisonti rappresentano cibo e cavalcature per i giganti che altrimenti si concentrano sulla pesca per trovare sostentamento. Non ci sono città ma singole fortezze dei clan famigliari, l'imponenza della struttura a dimensione dei giganti e le robuste difese, più per difendere dai venti gelidi che da eventuali attacchi, rendono agli occhi degli umani queste abitazioni dei veri e propri castelli. In realtà non sono altro che più abitazioni e stalle unite fra loro in un corpo unico con aperture verso l'interno e possenti muri esterni. Ogni gruppo familiare può contare anche una decina di giganti e può vantare un discreto territorio sotto il proprio controllo. Le diatribe fra i vari clan vengono portate davanti al re che deciderà da sommo giudice. Alcuni clan famigliari controllano avamposti sulla costa nord del Brun da cui sperano prima o poi di far partire un'altra invasione delle terre del Brun settentrionale, nel frattempo non disdegnano qualche



veloce raid ai danni delle popolazioni del Norwold. Hanno barche veloci che ricordano i drakkar pur senza vele che usano più per gli spostamenti che per la guerra, infatti, non sono grandi marinai e se possono evitano scontri marittimi. Ultimamente si sta ventilando la possibilità di un'alleanza con il regno di Sidsteland per una nuova invasione di quelle terre che i giganti considerano il Nordenheim e di cui conservano il controllo solo della parte settentrionale sulla costa. una possente armata è in via dall'estimonto compreso l'addestramento dei possenti mammoth che usano come cavalcature da guerra. I giganti del Frosthaven considerano i loro cugini del Flottefolk dei vigliacchi che preferiscono rintanarsi nella loro terra piuttosto che aiutarli a riconquistare quelli che considerano gli antichi possedimenti dei giganti. Per il momento l'alleanza con il Sidsteland sembra aver giovato in particolare al commercio e le affinità culturali fra i due popoli sembrano aumentare giorno per giorno.



Nel Sidsteland sfruttando le grandi foreste del sud si sta allestendo una flotta a dimensione di gigante parte del trattato fra i due regni. I giganti hanno accettato una delegazione diplomatica permanente del Sidsteland.

Deserto di ghiaccio

Posizione: estremo nord del continente di Brun, vicino al circolo artico.

Area: circa 2.667.982 Km quadrati.

Abitanti : sconosciuta

Linguaggio: sconosciuta.

Tipo di governo : nessuno

La parte più a nord di Hiborea è conosciuta come il Deserto di Ghiaccio, qui la vita è rara ed estremamente aggressiva, mostri magici del ghiaccio rivendicano questo territorio estremo.

Altre popolazioni

Si calcolano varie altre popolazioni umanoidi sparse per Hiborea, di carattere nomade si spostano attraverso le regioni già descritte entrando in conflitto con le popolazioni locali. Queste popolazioni comprendono alcune tribù di Goblin delle nevi, Yety, Uomini bestia ed Orchi non facenti parte dei clan degli orchi bianchi. Si parla anche di piccole tribù umane allo stato barbaro che si comportano come umanoidi, o di bande miste di umanoidi umani e uomini bestia unitesi al solo scopo di saccheggiare. Tra gli orchi è facile trovare anche mezzorchi. Alcune di queste popolazioni a volte fuoriescono dall'Hiborea portando saccheggi alle terre vicine della valle del Borea e delle terre del Norwold.

HOLLOWORLD

Spingendosi verso nord oltre il territorio degli Jaakuori, si finirà per essere investiti da una tempesta eterna, venti gelidi, neve e fulmini, oltre alle temperature polari porteranno a morte sicura gli incauti che osano spingersi fin qui. Ma esiste una leggenda tramandata dagli shamani Jaakuori che racconta di un eroe che osò sfidare la tempesta e che una volta tornato parlò di un muro di densa nebbia oltre alla tempesta, dell'assenza di magia all'interno della nebbia e di un'ulteriore tempesta di pioggia fulmini ed estrema umidità oltre la nebbia, dopo di che un mondo segreto si svelò ai suoi occhi. Un piccolo sole rosso fermo al centro del cielo, un mondo senza notte e senza stelle dove strane creature vivevano in una temperatura calda umida soffocante. Il Guerriero riuscì a tornare per raccontare la sua storia ma poi morì di una malattia sconosciuta ed alcuni ritengono che i suoi racconti siano solo frutto della forte febbre prima della morte. Alcuni ritengono che la famosa esploratrice Sharra Swith, nipote del grande Azlum Swith, scomparsa nel nord di Hiborea abbia cercato di verificare questa antica leggenda.

LA CITTA' ICEBERG

Altra leggenda di queste terre, narra l'esistenza di una città, talmente antica da ritenersi dell'era precataclisma. La città completamente ricoperta dai ghiacci andrebbe alla deriva nel Mar del Nord, infatti sembrerebbe che la città sia costruita su di un enorme iceberg che segue le correnti marine. Non si conosce il nome della città né la sua storia né il perché sia stata costruita su un iceberg. E' comunque opinione comune che debba contenere tesori ed oggetti preziosi se non artefatti e segreti magici. Le poche testimonianze di marinai che dicono d'aver incontrato la misteriosa città, parlano di un grande iceberg contornato da altri iceberg più piccoli che rendono rischioso avvicinarsi, con ripide pareti che s'innalzano a raggiungere la parte superiore dove si scorgono le antiche rovine. Qualcuno parla anche di mostri o guardiani.



