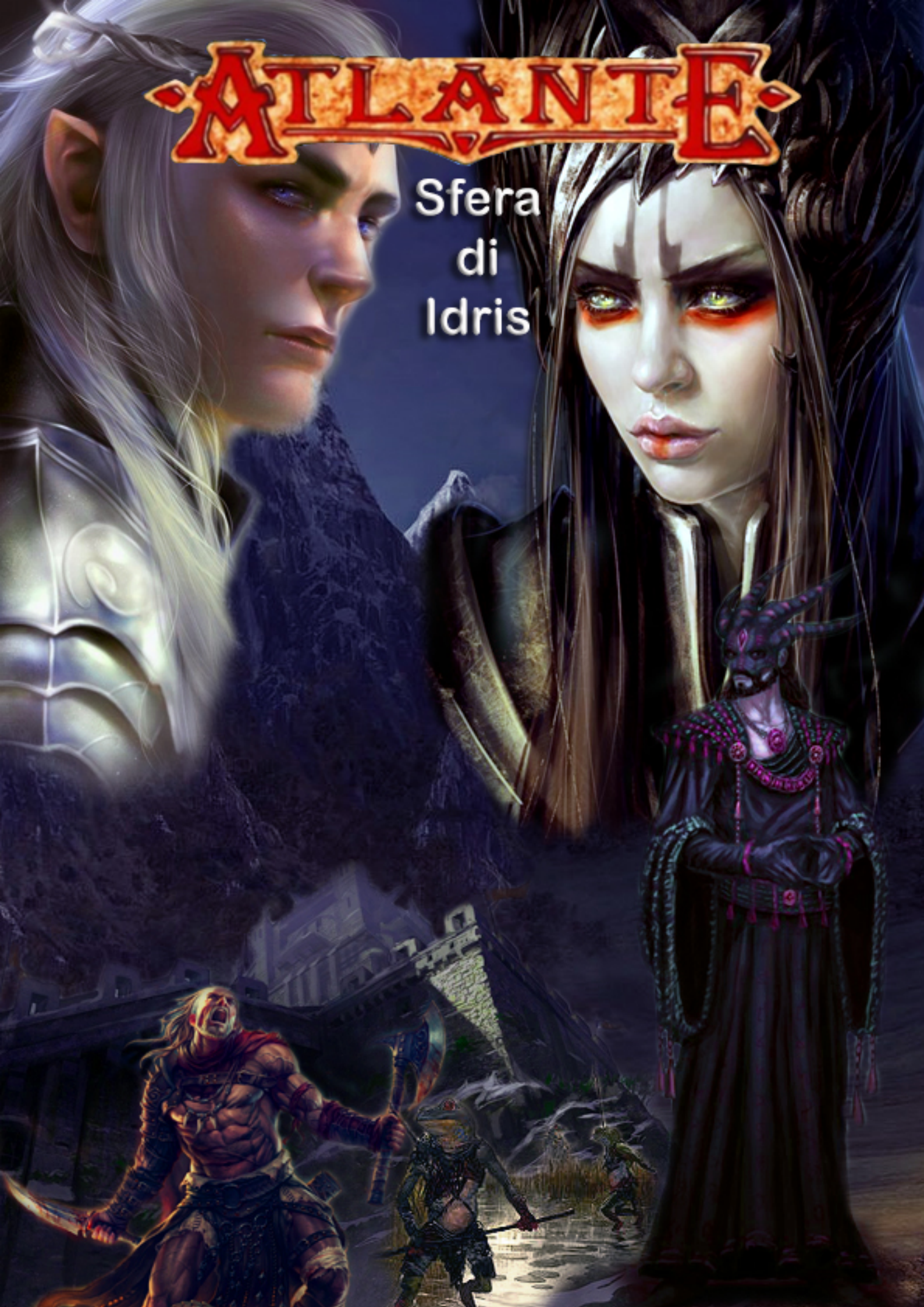


ATLANTE

Sfera
di
Idris



ATLANTE

Indice

Introduzione	2
Sfera di Idris	2
Regni e Popoli	4
Wendar	4
Denagot	17
Barbari del Nord	35
Bruti Dena	38
Mengul Orientali	39
Terre Selvagge del Nord	41
Palude della Bestia	52
Alleanza di Ghyr	55
Alleanza Occidentale	66
Parthenal	78
Grande Foresta Occidentale	79
Cronologia	80
App.1 - Divinità	96
App.2 - Creature	99
App.3 - Oggetti	104

Supplemento non ufficiale.

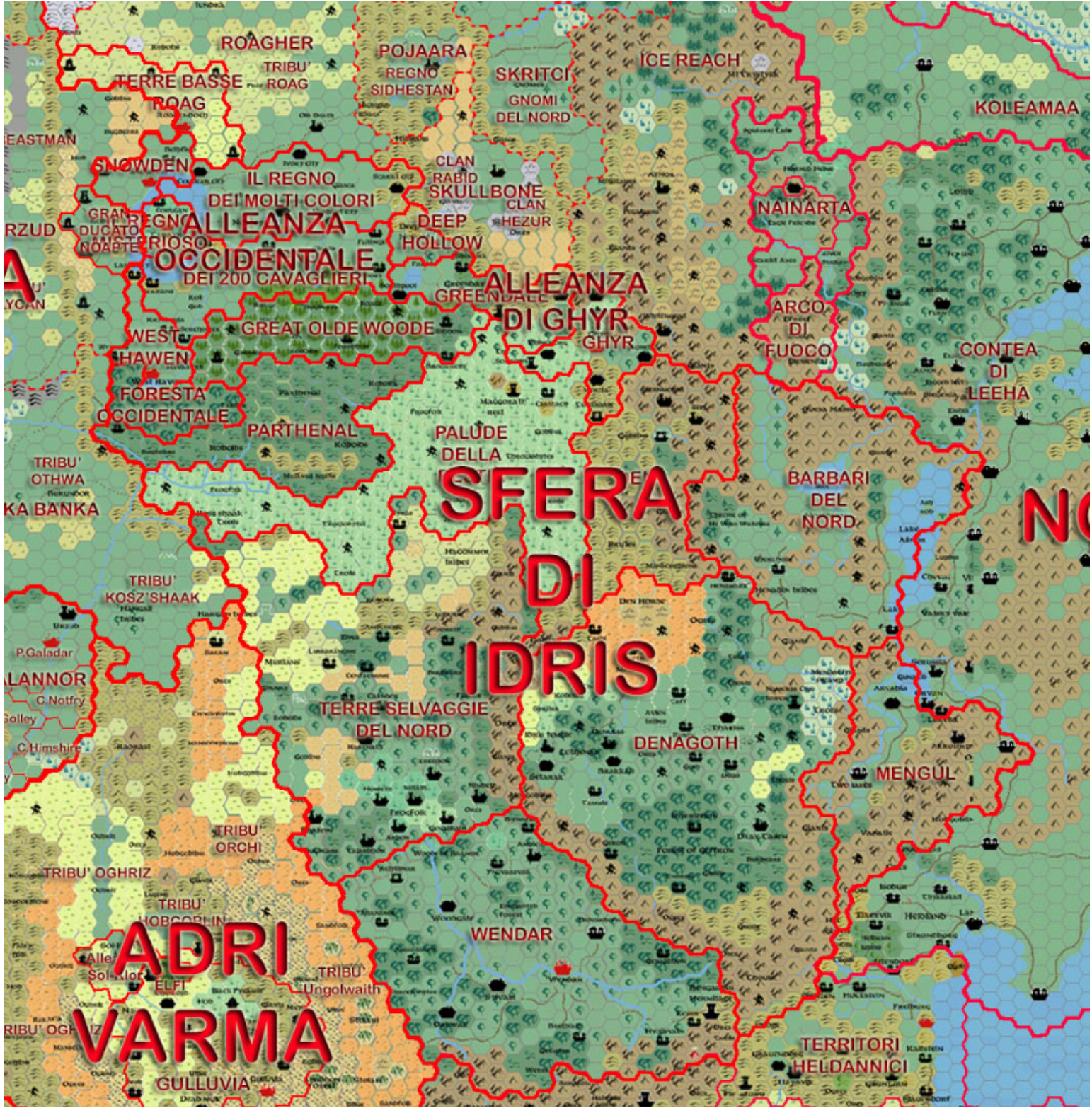
Descrive le terre della regione influenzata dal Culto di Idris.

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. 17/10/2017



Introduzione

Questo manuale è ispirato al materiale di Pandius, rivisto e sviluppato da Omnibus. Vi invito a visitare il sito Vaults of Pandius dove potrete trovare molto materiale in lingua inglese (<http://pandius.com/>) e la comunità internazionale dei Fan di Mystara The Piazza dove troverete molte discussioni interessanti sulla nostra ambientazione preferita. (<http://www.thepiazza.org.uk/bb/index.php>)

Vi invito anche a visitare il sito della Tana del Drago, sito amatoriale dove potrete trovare molto materiale in italiano riguardante l'ambientazione di Mystara e non solo.

<http://www.roberto.roma.it>

Vorrei segnalarvi anche il progetto di mappa interattiva che potete trovare sul sito della Tana del Drago dove in futuro si potrà navigare fra le mappe per accedere ai vari contenuti presenti sui vari mini Atlanti.

<http://www.roberto.roma.it/MAP/MYSTARA.html>

In questo Atlante Geografico viene descritta la regione di Brun tra il Norwold e la Valle Boreana, queste terre comprendono popolazioni e culture diverse accomunate dall'influenza malefica del Culto di Idris e per questo conosciute anche come "Sfera di Idris". Come da abitudine ho raccolto il poco materiale canonico e l'ho integrato con materiale sviluppato dalla comunità di Fan con aggiunte mie, cercando di rendere il tutto coerente con gli eventi storici e la geografia. Un ringraziamento a tutti coloro che hanno indirettamente contribuito con la produzione del materiale qui integrato ed in particolare a Marco Del Monte per il suo Codex Immortalis (sia in inglese che in italiano), a Simone Neri per la sua Demografia Mysterana (sia in inglese che in italiano), inoltre per le varie Gazzette (in inglese) un ringraziamento a JTR ed a tutti coloro che hanno collaborato alla loro stesura.

Sfera di Idris

Superficie: 3.127.793 kmq

Popolazione: 1.524.300

Posizione: parte settentrionale di Brun, a sud di Hyborea, ad est della Valle Boreana e ad ovest del Norwold.

Flora e fauna : tipica del Brun settentrionale.

Geografia

La geografia della "Sfera di Idris" è varia come le popolazioni che la abitano, in realtà a parte l'influenza malvagia del Credo di Idris e la presenza dei suoi seguaci, la zona ha veramente poco di omogeneo. Partendo da sud troviamo la grande valle del Wendar all'interno dell'arco montagnoso formato dalla catena wendariana a sud che ad est si unisce con la catena dei monti Mengul. Al centro la valle pianeggiante intervallata da foreste. Verso nord ovest la valle si apre verso le Terre Selvagge, centralmente occupate da un grande acquitrino di recente formazione, circondato a sud, est e nord da foreste mentre ad ovest da una regione più arida. Nella parte est delle terre selvagge, oltre le foreste s'innalzano i monti Mengul che dividono le Terre Selvagge dall'altopiano del Denagoth. A nord oltre la foresta di Girding la grande Palude della Bestia segna il confine delle Terre Selvagge. Oltre la Palude della Bestia si trovano le Colline del Parthenal e la Foresta occidentale. Sempre spostandoci a nord raggiungiamo una altra fredda valle dove i regni dell'alleanza occidentale si scontrano con quelli dell'alleanza di Ghyr. Spostandoci ovest troviamo la parte meridionale della grande catena montuosa dell'Ice Reach, alle cui pendici si aprono valli pianeggianti e boschi dove vivono i barbari del Nord, mentre dal lato ovest la catena montuosa degrada in una zona collinare territorio dei Brutti Dena. Scendendo verso sud oltre le terre aride e montagnose si arriva all'altopiano del Denagoth caratterizzato da una parte nord ovest arida, una parte a sud ricoperta da foreste sin le pendici dei monti Mengul ed una parte ovest con una grande pianura centrale.



Clima

La regione è caratterizzata da un clima generalmente freddo che risente dei venti freddi del nord li dove non sono bloccati dalle alte montagne. Inoltre anche l'altitudine dell'altopiano Denagothiano fa sì che gli inverni siano molto freddi anche se primavera ed estati si rivelano miti. I cambiamenti climatici sulle alte montagne sono repentini ed imprevedibili. Il Wendar è la zona più protetta e gode di un inverno meno freddo e quindi più favorevole all'agricoltura,

poco sviluppata nel resto della regione. Le Terre selvagge essendo un prolungamento del Wendar in passato godevano di un clima simile, ma la recente formazione del grande acquitrino nella zona sud centrale, ha aumentato di molto l'umidità ed ha reso più aride alcune zone nella parte nord e ad ovest. Le terre dei Barbari del nord grazie ai grandi laghi miticano il clima delle alte vette fra cui le valli si insinuano.

Regni e Popolazioni della Sfera di Idris

Le popolazioni così come la geografia ed il clima non potevano che rispecchiare una grande varietà così come le tipologie delle varie culture. Gli elfi sono diffusi nella parte meridionale, Wendar, Geffron, e lungo le terre selvagge sino al Parthenal anche se non più come una volta quando nelle terre selvagge sorgevano grandi regni elfici. Gli umani sono i più diffusi, nel Wendar vivono insieme agli elfi, nelle terre selvagge gli atriti fra le due razze arrivano a scontri aperti e sanguinosi. Nel Denagoth sono presenti entrambe le razze, umanoidi, e varie forme ibridi come i Den ed i Dena. Nel Nord ovest piccoli regni umani dominano le valli mentre nel Nord est i barbari umani seguono il verbo di Colui che Osserva. A seguire una panoramica delle varie popolazioni in base alla regione di appartenenza.



Regno di Wendar

Superficie: 425.465 kmq.

Posizione: Glantri ed Ethengar si estendono a sud, le terre selvagge dell'estremo Nord ed il Denagoth sono a nord.

Abitanti : Pop. 416.000 – di cui 34,4% elfi, 49,4% umani, 10,9% mezzelfi e 1,1% centauri, 4,2% altri.

Tipo di governo : Re Gylharèn (elfo).

Capitale: Wendar

Lingua: elfico, comune.

Industrie : agricoltura, allevamento, caccia, raccolta, miniere.

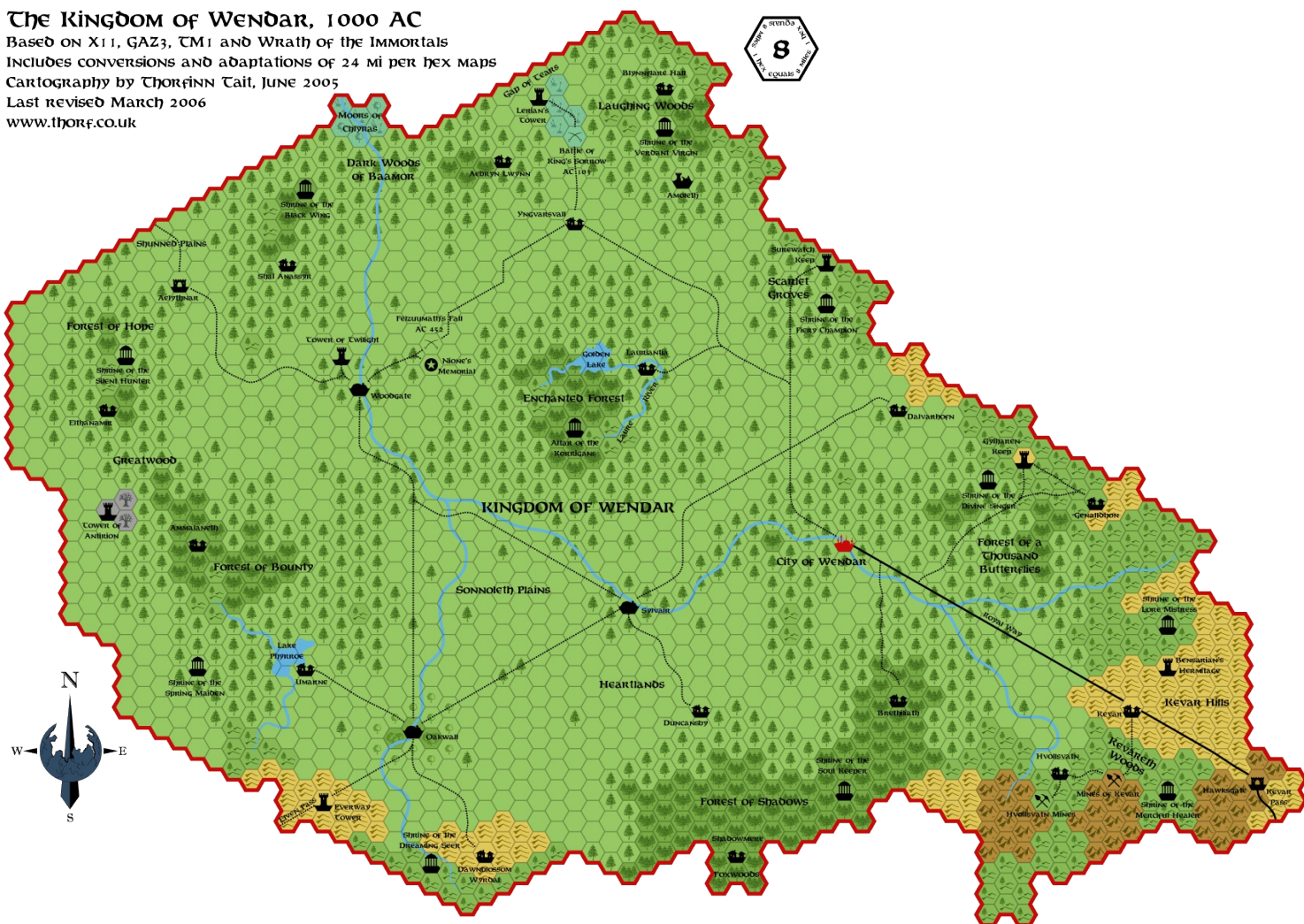
IL Regno di Wendar è una terra di neve e ghiaccio, di montagne, terre desolate e di colline. Uomini ed Elfi vivono insieme tra colline rocciose che rendono poco e sono continuamente spazzate dai venti che portano tempeste di neve. Gli elfi preferiscono le grandi foreste che ricoprono le colline e le pendici dei monti mentre gli uomini le poche pianure ed i terreni montani. Uomini ed Elfi devono collaborare per procurare il cibo e contrastare insieme questa pericolosa terra. Il re degli elfi Gylharèn governa questa terra e garantisce la giustizia con l'aiuto della gemma conosciuta come la "Stella degli Elfi", di grande bellezza e potere e prova del suo diritto regale, donatagli dagli Dei per incrementare il loro potere in queste terre. Re Gylharèn dona al suo popolo molta attenzione e loro prosperano sotto la sua guida. Qui gli uomini sono strettamente legati gli uni agli altri, promettono fedeltà e aiuto in armi per amore dei propri diritti. Qui i popoli sono due benché uniti nelle azioni e negli intenti sotto un unico re, Gylharèn. Gli Elfi sono in queste terre da tempi così immemorabili che nessuno tra i viventi ricorda altra terra. La popolazione è pacifica e amante della pace, e rendono prospera la loro terra con il lavoro delle loro mani. Gli umani che sono qui vivono come fratelli con gli elfi, come fratelli accettati piuttosto che di nascita. I chierici sono benvenuti in Wendar anche se di recente, appena arrivati sono afflitti da una terribile malattia, si dice, perché toccati dalla mano degli Dei. Sono pochi coloro che non sono considerati i benvenuti e non ricevono conforto e calore dai wendariani, e vicino al fuoco storie di antichi epici eroi che sacrificarono il loro cuore per i loro amici allietarono le serate. Molte creature malvagie hanno tormentato il wendar, sciamando giù

dalle loro tane nelle colline del nord, mostri fuoriusciti dalle viscere della terra impediscono di vivere in quella parte del territorio. Le terre libere, il Wendar, sono di ghiaccio e di fuoco, fuoco che fuoriesce dalle viscere della terra e ghiaccio freddo come la morte. Dalle viscere della terra escono anche orchi che durante i loro raid nei villaggi uccidono, rapiscono e violentano quei pochi wendariani che si sono spinti più a nord. I guerrieri ed avventurieri valorosi sono benvenuti da queste parti e ricercati per ripulire queste terre da queste malvagie creature. Anche i mercanti che dal sud si spingono nel Wendar sono ben accetti ed i loro prodotti ricercati, scambi, acquisti e quant'altro vengono effettuati in tutti i mercati. Qui nel Wendar è facile trovare mezz'elfi, l'amicizia tra le due razze ha portato ad unioni e

figli. Il pericolo principale per questa terra viene dal nord, dalla terra del Denagoth che già diverse volte ha tentato di invadere il Wendar dove l'alleanza fra elfi e umani è riuscita a respingere i nemici. Le città più importanti sono Wendar city e Sylvain. Molto rinomate sono le imponenti sequoie che trovano in queste terre ed in questo clima l'abitat migliore. La foresta di sequoie di Korrigan in special modo è considerata sacra e protetta dai Nove Elfi Protettori. Al centro della valle di Genalleth vi è una foresta incantata che viene considerata sacra dagli elfi, qui vivono varie creature fatate ed un piccolo clan di centauri. A difesa del Wendar è stata costruita una fortezza che controlla i passi montani con il Denagoth che in passato a cercato di invadere il Wendar.

The Kingdom of Wendar, 1000 AC

Based on XI1, GAZ3, TM1 and Wrath of the Immortals
 INCLUDES CONVERSIONS AND ADAPTATIONS OF 24 MI PER HEX MAPS
 Cartography by THORFINN Tait, JUNE 2005
 Last revised March 2006
 www.thorff.co.uk



Cenni storici

Il vasto e settentrionale reame di Wendar ha una storia antica e dagli inizi travagliati. Vicina al Polo Nord ai tempi di Blackmoor, questa terra si spostò nella fascia temperata abitabile di Mystara in seguito agli sconvolgimenti planetari causati dalla Grande Pioggia di Fuoco. I primi a giungere in questa fredda regione furono gruppi di sbandati elfi alti del clan Wanderer in fuga dalla catastrofe nucleare che aveva colpito le colonie blackmooriane nel Brun; decimati, questi elfi si stanziarono in quella che in seguito sarà conosciuta come valle di Genalleth (2995 PI). Come molti altri elfi del Brun, anche questi elfi alti avevano abbracciato la tecnologia, ma la abbandonarono progressivamente quando essa non fu più in grado di permettere loro di sopravvivere, e ritornarono, con l'aiuto delle faedorne e dell'Immortale Ordana, alla fede naturalistica dei loro progenitori (2900 PI). Questi clan elfici vissero così in pace per molti secoli posti in un sonno magico dal Sidhe Shurmeleigh. Nel 2500 PI Genalleth raccoglie gli elfi del sud ed inizia la seconda migrazione. Fra il 2500 ed il 2000 PI le migrazioni dei Neathar attraversarono anche il Genalleth; molti clan neathar, appartenenti ad un'etnia imparentata con quella dei popoli che in futuro colonizzeranno l'Isola dell'Alba ed il Robrenn, si stanziarono nelle pianure situate in mezzo alle foreste. Questi umani semi-nomadi, che si battezzarono Coedendyn ("popolo dei boschi") nutrivano un profondo rispetto per gli elfi e le creature fatate in generale, che riverivano quali spiriti della natura; gli elfi alti, dal canto loro, accolsero gli umani nella loro valle e divennero di fatto una sorta di loro benevoli protettori. Nel 2300 PI Genalleth viene ucciso segretamente, dopo la sua spedizione attraverso il Sound Addakian insieme a Ilsundal, ai piedi delle Montagne Nere. Viene sostituito da Enoeth che guiderà gli elfi di Genalleth fino alle foreste innevate della valle a nord di Glantri. Il Principe Sidhe Shurmeleigh nel 1900 PI risveglia gli elfi alti che aveva addormentato nella loro nuova casa e trascorre gli ultimi anni a istruirli. Circa un secolo dopo gli elfi di Genalleth scoprono gli elfi alti risvegliati ed Enoeth si impegna ad unire i due gruppi. In questo periodo nove eroi elfi noti come i Korrigan iniziarono la loro ascesa verso la fama e verso l'Immortalità. Questo prospero nuovo

inizio non doveva durare. Le migrazioni degli umanoidi da Urzud iniziate nel XVIII sec. PI colpirono anche il Genalleth: l'orda di Akkila Khan attaccò le terre elfiche da nord, ma fu costretta ben presto ad abbandonare la regione in favore dell'Ethengar a causa delle eccessive perdite arrecategli dagli elfi; alcune tribù al suo seguito, tuttavia, si stanziarono nelle brughiere a nord del Genalleth (le Brughiere di Chlyras) e nei monti Mengul. Inoltre nel 1700 PI alcuni elfi (nelle terre dell'attuale Glantri) ritrovarono un potente ordigno nucleare risalente all'epoca di Blackmoor e, maneggiandolo incautamente, ne causarono l'esplosione, dando inizio ad un terribile inverno nucleare nel Mondo Conosciuto. Uno dei clan di elfi silvani che abitava le Terre Alte settentrionali, tuttavia, decise di fuggire verso nord, cercando rifugio presso i loro cugini del Genalleth; essi furono ben accolti dai loro simili, che li aiutarono a sopravvivere grazie alle potenti magie di cui i Korrigan avevano scoperto i segreti (fra queste c'era anche il potente artefatto noto come la Stella Elfica). Grazie a questi portentosi effetti, la valle di Genalleth riuscì a restare relativamente al sicuro dagli effetti nefasti che l'esplosione aveva causato altrove. I sei secoli seguenti (1600-1000 PI) sono noti nella storia wendariana come l'Età Aurea, nella quale gli elfi del Genalleth poterono godere della protezione dei loro nuovi patroni, i Korrigan, che avevano lasciato loro in dono la potente Stella Elfica e la conoscenza per usarne i poteri in favore di tutti; le due razze di elfi, gli elfi alti e gli esuli silvani giunti dalle Terre Alte, convissero pacificamente e consolidarono la loro influenza sui Neathar stanziati nella regione. Tuttavia, mentre buona parte degli elfi alti e degli elfi silvani giunti dal sud tolleravano la vicinanza con gli umani e collaboravano affinché perdurasse il reciproco rispetto fra le razze, alcuni clan di elfi alti – insofferenti del contatto con gli umani, che consideravano inferiori e troppo prolifici – cominciarono ad esplorare le foreste del vicino Altopiano Denagothiano, prospettando la possibilità di stanziarvisi. Frattanto, l'elfo alto Sylvair venne eletto Re di Genalleth, primo sovrano della regione, dai capoclan elfi e umani; la sua autorità si estendeva sul Genalleth vero e proprio (attuale Wendar centro-settentrionale), sul Kevareth (attuale Wendar orientale) e su Granbosco (attuale Wendar occidentale). Una parte degli elfi del Clan Lothenar

lasciarono il Genalleth e si diressero a nord nelle terre selvagge del nord e si stabilirono nel territorio abitabile ad ovest delle montagne Black Ridge oltre il fiume Muil. Passò così una generazione elfica di relativa pace: all'interno della valle gli elfi vissero in armonia con gli umani e la loro interazione fu favorita dall'intervento delle magie dei Korrigan, che permisero la nascita di esemplari di mezzelfi dalle poche unioni fra elfi ed umani che avvennero in questo periodo – questo fatto fu di capillare importanza, perché nel futuro contribuirà a far apparire il Genalleth nell'immaginario di tutti come il vero paese dell'armonia fra umani ed elfi. Attorno al 1000 PI la pressione esercitata dai Nithiani sulle tribù antaliane delle Terre del Nord spinse molte di esse ad emigrare verso nord; molte, appartenenti al popolo dei Renatici, penetrarono nel Genalleth, dove si allearono con certi clan coedendyn desiderosi di strappare il potere agli elfi. Gli scontri raggiunsero il culmine verso il 990 PI, quando la morte di Sylvair impose l'elezione di un nuovo re elfico. Di fronte a questi disordine, due clan di elfi alti emigrarono nell'Altopiano Denagothiano mentre altri clan di elfi silvani si stabilirono nelle Terre Selvagge del Nord e nell'Adri Varma, dove sorsero e caddero alcuni reami elfici nei molti secoli seguenti. I due clan di elfi alti emigrati dalla valle del Genalleth (posta a sud-ovest dell'altopiano, ed in quel momento in preda alle Guerre dei Clan), attraversando gli impervi valichi dei Mengul, giunsero sull'altopiano per stanziarsi nelle foreste di cui parlavano le loro leggende. Indisturbati dalla guerra tribale che imperversava sull'altopiano, pur restando alleati, uno dei clan si stabilì nella vasta foresta meridionale, l'altro in quella più piccola che si trovava presso i limiti occidentali dell'altopiano. Qui costruirono comunità silvestri e respinsero le invasioni delle tribù dell'altopiano nei decenni seguenti. Per sopravvivere meglio, decisero di unificarsi in una sola entità politica: Gethenar, principe del clan Lothenar (stanziate nella foresta occidentale), sposò Geffron, signora e fondatrice del clan meridionale, dando vita al Regno di Geffronell ("Grembo dei Nostri Figli"); fu in questo periodo che la piccola foresta occidentale prese a chiamarsi Foresta di Lothenar e quella meridionale Grande Foresta di Geffron. Questi clan si isolarono inizialmente nelle loro foreste, riuscendo a resistere facilmente agli attacchi delle tribù umane dell'altopiano o umanoidi dei Mengul

grazie alla loro superiore conoscenza della guerra e della magia. Comunque, gli elfi del Geffronell si resero presto conto della necessità di un più stretto contatto fra la Foresta di Lothenar e la Grande Foresta di Geffron, e cominciarono sempre più a rivendicare e pattugliare la zona pianeggiante sud-occidentale dell'altopiano, dove col passare dei secoli vennero fondati anche alcuni insediamenti; questa zona dalla quale essi tenevano lontani gli umani non fece che acuire i contrasti fra le tribù dell'altopiano ed il Geffronell. Il Genalleth frattanto si frammentò in una serie di potentati durante le Guerre dei Clan (940-300 PI), che si scontrarono fra loro e contro i loro fratelli del nord delle terre selvagge; durante questi disordini, la Stella Elfica andò perduta e molti cercarono di ritrovarla invano, ritenendo che solo essa potesse riportare la pace in Genalleth. Durante questi secoli turbolenti alcuni clan di gnomi si stabilirono nella regione del Kevareth, trovando accoglienza presso i domini orientali del Genalleth e stanziandosi nei monti e nelle colline della zona. Le Guerre dei Clan portarono molte sciagure alla razza elfica ed agli umani di questa regione. Esse indebolirono l'alleanza stabilita fra le due razze e la compattezza e l'amicizia fra i clan elfici, a tutto vantaggio delle tribù umanoidi che abitavano i monti Mengul e le Brughiere di Chlyras – dove avevano formato la cultura dei Muriani mescolandosi con derelitti clan umani –, delle tribù umane barbare del Selvaggio Nord, e di gruppi di elfi voltatesi al male ed all'adorazione di Idris, come il Cacciatore Oscuro, che prese dimora nei maledetti Boschi di Baamor. La fine dei disordini e la pace non erano tuttavia nelle mani degli abitanti del Genalleth. Enoreth, il principe elfo alto del regno di Geffronell e che portava lo stesso nome dell'eroe che aveva condotto gli elfi di Genalleth in queste terre, fu colui che infine riuscì nella sua cerca e ritrovò la perduta Stella Elfica (300 PI). Col potente artefatto fra le mani – che di fatto lo rendeva l'unico legittimo candidato al trono del Genalleth – egli fece ritorno in Genalleth, portando con sé la notizia del ritorno della Stella Elfica e ponendo fine una volta per sempre al male scaturito dai Boschi di Baamor e distruggendo definitivamente il maligno Cacciatore Oscuro. Senza lasciarsi scoraggiare dalle difficoltà, Enoreth riuscì con la diplomazia e con la sua nuova autorità a tenere uniti gli abitanti della valle quel tanto che bastava per ricordare loro le origini comuni della loro cultura e,

usando i poteri della Stella Elfica, egli mostrò a tutti quanto grande fosse la benevolenza dei Korrigan verso coloro che avevano fede in loro. Dopo la vittoria, nessuno osò contestare il favore dei Korrigan, di cui Enoreth evidentemente godeva. I capoclan delle razze elfiche ed umane, spossati dopo secoli di guerre, insicurezza e disordini, accettarono di buon grado di riunirsi e di assegnare la corona del Genalleth al nuovo sovrano Enoreth, la cui autorità venne riconosciuta anche dai clan di elfi alti che abitavano l'Altopiano di Denagoth, il cui regno egli avrebbe governato in qualità di erede al trono. Sotto il regno di Enoreth (300 PI-300 DI) ebbe inizio una nuova età di pace e fratellanza fra gli elfi e gli umani del Genalleth e del Geffronell; nuove leggi furono promosse per impedire che in futuro nuovi disordini potessero turbare la pace. Alla fine del suo regno, sentendo l'avvicinarsi del termine della sua vita mortale, Enoreth scelse un nuovo erede e Custode della Stella Elfica fra gli elfi del Geffronell, dopo aver promesso agli abitanti del Genalleth maggiore libertà.

In questo periodo (192 DI) venne organizzata la prima grande campagna del Nord con uno sforzo condiviso dei Signori Elfici del nord e della Lega Wendaria per recuperare le città elfiche perdute. Nel periodo fra il 267 ed il 283 DI il Re Ellareth di ciò che rimane del regno di Nimbeth organizza la Seconda Grande Campagna del Nord delle terre selvagge. Il Re Ellareth alla fine della campagna ha inglobato nel regno anche i piccoli domini elfici che si erano venuti a creare e che da soli avrebbero potuto resistere. Questa politica genera proteste all'interno della Lega Wendariana. Nel 281 un signore elfico della Lega Wendariana, Indlath, saccheggia Amoleth e si fa incoronare Re. Due anni dopo nella battaglia dei due Re, il Re Indlath ferì Re Ellareth prima di essere sconfitto, mettendo fine così alla guerra. Nel periodo fra il 285 ed il 320 DI viene organizzata la terza grande campagna settentrionale, parte I. Mentre molti elfi di Thalion fuggono da un numero crescente di raziatori umani, i nobili elfici cercavano gloria nel nord, Nimbeth intanto lottava con orchi e Denagotiani. Nel 287 DI il Re Ellareth fu ucciso in uno scontro contro i Denagotiani, l'appello alla Lega Wendariana inviato da sua figlia Ancalimë. La regina Ancalimë, è costretta ad abbandonare Nimbeth ed a rifugiarsi prima a Thalion ed in seguito a Amoleth. Nel 292 DI gli uomini rana di Darkstalker si scontrano con gli eserciti di Isiliath,

Genalldain, Ardon e Norieth alla battaglia di Isiliath. Alla fine dell'anno, hanno catturato cinque domini. In un ultimo tentativo di mantenere i territori del nord gli eserciti di Genalleth e dei regni settentrionali nel 295 DI liberano ancora Thalion ma nel 297 DI la Regina Ancalimë ordinò alla sua gente di abbandonare Nimbeth. I vittoriosi Denagotiani e gli orchi si diressero a sud dove più tardi assediaron Amoleth (302 DI). I raziatori imperversavano in tutto il Genalleth. Tra il 320 ed il 339 DI viene organizzata la terza grande campagna settentrionale, parte II. I guerrieri della terza grande campagna settentrionale attaccarono le vecchie enclavi elfiche nel Genalleth occidentale, nella speranza di ripristinare il vecchio regno. La battaglia di Yngvarsvall (326 DI) stabilì la frontiera settentrionale di Genalleth a 100-110 chilometri a sud del confine del moderno Wendar. La torre di Lerian e Thalion erano isolati. I guerrieri Elfici successivamente hanno liberato Thalion (335-337 DI). La regina Ancalimë di Amoleth fu assassinata nel 339 DI. Voronwil, un giovane elfo che rivendica la discendenza di sangue dal Re Beldareth, è riuscito a rivendicare il trono dopo che Gwindor, figlio di Lerian, è morto durante una caccia. L'incoronazione ha formalmente chiuso la terza campagna. Nel periodo tra il 358 ed il 435 DI viene organizzata la Quarta Grande Campagna del Nord, parte I (Guerra di Voronwil). Re Voronwil, aiutato dai volontari di Woodgate, si sforzava di recuperare il Nimbeth meridionale. I suoi confini orientali avanzarono di 80 chilometri verso nord entro un decennio, ma gran parte del nord del Genalleth è rimasto occupato. Alla morte di Enoreth, l'onorato sovrano venne sepolto in un luogo sacro nelle profondità della Foresta di Geffron, da allora noto come il Santuario di Enoreth. Denolas (300-866 DI), un altro elfo alto, raccolse le redini del regno dopo Enoreth; il suo primo atto fu quello di nominare un reggente che curasse le faccende del Genalleth, come Enoreth gli aveva ordinato di fare prima di morire. Denolas scelse Wendar, un assennato e carismatico mezzelfo, per assolvere questo compito; il sovrano sperava infatti che la natura mista di questo individuo sarebbe stata un incentivo al rafforzamento della sua autorità sugli umani e gli elfi del Genalleth, e gli delegò completamente la supervisione di questa regione. Così, mentre Denolas eleggeva a propria residenza

la Foresta di Lothenar, molto lontana dal Genalleth, Wendar divenne di fatto il signore della valle di Genalleth. Wendar (300-398 DI) si mise subito al lavoro per impedire che l'edificio di pace e fratellanza che Enoreth aveva costruito nei secoli passati andasse perso dopo la sua morte. Egli riunì i capoclan delle stirpi elfiche ed umane ed i signori delle comunità del Genalleth nella sede del proprio clan, e, dopo lunghe discussioni, essi siglarono un patto di fedeltà e mutua amicizia che divenne noto come la nuova Lega di Wendar. Quest'azione rafforzò enormemente il potere di Wendar, e soprattutto gli diede l'autorità di cui abbisognava per gestire le faccende della regione, grazie al comune accordo preso coi signori locali – un'autorità che la nomina da parte del distante re Denolas non era stata sufficiente a conferirgli. Durante la reggenza di Wendar, il Genalleth continuò a godere di pace e prosperità; egli si adoperò grandemente per rafforzare i legami fra gli elfi e gli umani nella regione, assegnando più poteri ai capi umani e ponendo le basi di una fede comune nei Korrigan. Le poche sue operazioni militari furono dirette soprattutto a ristabilire l'ordine nelle più turbolente zone meridionali del Genalleth. Alla morte di Wendar (398 DI), la sede del suo clan era ormai divenuta una città, che era stata ribattezzata Wendar in suo onore. I membri della Lega di Wendar si riunirono e, ormai convinti a continuare la loro cooperazione, elessero assieme un nuovo reggente che guidasse la loro alleanza in futuro. Denolas, il sovrano di Geffronell, fece più tardi visita al nuovo reggente e ratificò la sua elezione dopo che questi ebbe giurato fedeltà a lui di fronte alla sacra Stella Elfica. Da allora tutte le seguenti nomine dei reggenti della Lega seguirono questa procedura. La regione del Genalleth divenne così nota come la Lega di Wendar, o Lega Wendariana. Nei secoli seguenti, i successori di Wendar nella carica di signori della Lega Wendariana – la mezzelfa Nione (398-452 DI), l'umano di sangue fatato Sonnoleth (452-546 DI), l'umano Colm ApGrannith (546-565 DI), l'elfo silvano Forenath (565-640 DI), il mezzelfo Sarendyl h'Caramore (640-719 DI), l'umano Oleg Gunnarson (719-734 DI), il mezzelfo Genhalldon (734-773 DI), l'elfo alto Antirion (773-867 DI) – governarono perlopiù in pace, eccettuate le usuali schermaglie contro le creature delle terre selvagge, gli umanoidi dei Mengul e qualche puntata da parte dei barbari che abitavano il Grande Selvaggio Nord. Altrettanto

salda, viste le tragedie del passato che si erano rinnovate in anni recenti (il regno di Nimbeth si ricostituì in ribellione a Wendar stesso nel 323 DI, ed il reame di Thalion vennero conquistati dagli umanoidi nella prima metà del IV sec. DI), si cercò di mantenere di qui in avanti l'amicizia fra i membri della Lega Wendariana, e fra questi e Denolas, il sovrano del Geffronell. Egli, al contrario degli abitanti della valle, dovette fronteggiare a partire dal IV-VII sec. DI l'ascesa del reame di Denagoth sotto gli auspici del nefasto clero di Idris, che predicava fra i suoi dogmi lo sterminio degli elfi. Questo periodo in verità non era iniziato con i migliori auspici, nel 398 DI gli uomini rana catturarono l'ultima roccaforte meridionale di Calderon. Nelle Terre selvagge del nord, la Lega Wendaria era in confusione, il Re Voronwill non riconosceva l'autorità della lega, e gli esseri umani avevano preso una serie di roccaforti. La reputazione di Baamoroth come una terra infestata era cresciuta. Il Re Voronwil ha scoperto che il gigante della montagna Felzuumath ha il controllo delle rovine di Nimbeth. Decide di riprendere la città e parte con il suo esercito per assediare Nimbeth, il suo assedio di cinque anni si rivelò un fallimento. Le forze di Felzuumath presa fiducia dalla vittoria si diressero verso sud. Intanto dopo aver saccheggiato Thalion, gli umani vittoriosi comandati da Meglath tornarono a nord. Nel 428 DI il principe Lerian morì pacificamente all'età di 719 anni. Re Voronwil morì con i suoi sudditi durante l'assedio di Felzuumath ad Amoleth. Nel 425 DI i demoni di Baamoroth iniziano una misteriosa cerimonia. Nel periodo tra il 435 ed il 456 DI la Quarta Grande Campagna del Nord, parte II (Guerra di Nione). La Signora della Lega Wendariana Nione di Woodgate ha riunito un gruppo di eroi dedicati a liberare il territorio controllato da Felzuumath. Mortalmente ferita, Nione ha ucciso il gigante nella battaglia della Caduta di Felzuumath (452 DI). I suoi compagni seguirono le forze in fuga del gigante nel nord. Maeglin, figlio di Voronwil e ultimo erede della Casa di Nimbeth, costruì un Santuario a Nione e promise che Amoleth non sarebbe stata ricostruita in rispetto agli altri regni. Questo ha concluso la campagna. A partire dal 720 DI circa, ebbe luogo un importante fenomeno migratorio "di ritorno" verso le Terre Libere di Heldann. Il

condottiero Heldann ‘il Grande’, infatti, aveva liberato – come non era mai successo – dai troll e dai loro alleati il Nordurland, ed aveva reso quel paese relativamente più coeso grazie alla sua autorità. Data la disponibilità di terre più fertili e l’identità etnica che li collegava agli abitanti del Nordurland, molti Heldannesi emigrarono di nuovo nel corso dei due secoli seguenti verso est, ritornando nella loro antica patria. Questa emigrazione verso le Terre Libere di Heldann fu assai importante perché ridimensionò il potere di molti possidenti terrieri umani e ristabilì una certa parità demografica all’interno del Genalleth fra gli elfi e gli umani – una parità che da qualche tempo era svanita in favore degli umani, assai più prolifici della razza elfica. Si preparava tuttavia per gli abitanti del Geffronell e del Genalleth un periodo di gravi sventure. Il male infatti non provenne dal Denagoth, ma dal cuore dell’Essuria, il cui sovrano Landryn Teriak (890-916 DI), asceso al potere assassinando il fratello Vespen, si alleò con il clero di Idris, cominciando ad arruolare al suo servizio le tribù umanoidi dei monti Mengul e ad assumere un atteggiamento aggressivo verso il Geffronell. Presto questa ostilità si tramutò in una vera e propria guerra, che poté essere vinta dagli elfi solo grazie all’aiuto portato dai barbari del settentrione, guidati dall’eroe Henadin. Ma la minaccia non era finita: Landryn, aiutato dal clero di Idris, ascese di nuovo nel Denagoth, cingendone la corona col nome di “Signore delle Ombre”. Il Gran Sacerdote di Idris mise in primo piano nell’ordine del giorno del Signore delle Ombre la distruzione del Geffronell e l’invasione del Genalleth; le forze di Landryn ebbero infine ragione degli abitanti della Foresta di Lothenar, re Denolas e tutta la sua famiglia oltre a tutti gli abitanti, vennero sterminati senza pietà (925 DI). La cosa peggiore fu che in questo stesso momento anche il Gran Maestro della Lega di Wendar, Antirion, perdeva la vita a causa di un accidente magico, di fatto lasciando il Genalleth privo di una guida di fronte alla minaccia del Signore delle Ombre. Non tutto era perduto. Bensarian, il saggio mezzelfo consigliere del defunto re, riuscì a fuggire magicamente al massacro, portando con sé la Stella Elfica, l’artefatto simbolo della casata regnante del Geffronell. Mentre i capoclan elfi alti della Grande Foresta di Geffron discutevano fra di loro per nominare un nuovo re, Bensarian portò la sua richiesta di aiuto di fronte all’assemblea dei membri

della Lega Wendariana (926 DI), mostrando loro la Stella Elfica in ricordo della loro amicizia e del loro giuramento di fedeltà al Geffronell. Il panico suscitato dalla notizia portata da Bensarian e l’indecisione sulla cosa migliore da fare impedirono ai membri della Lega di prendere una decisione unanime in favore dell’invio di rinforzi sull’altopiano; furono soprattutto i capoclan umani a mostrarsi riluttanti verso una campagna che si presentava difficile e di dubbio successo. Bensarian, allora, dopo una serie di incontri segreti coi capoclan elfi, consegnò l’artefatto a Gylharen, un eroe elfo di sangue sia silvano che alto, mago e signore della città di Wendar. Sebbene quest’atto rendesse di fatto Gylharen sovrano del Geffronell e del Genalleth, molti dei capoclan umani si rifiutarono di riconoscere la legittimità dell’atto di consegna ed abbandonarono l’assemblea. Gylharen, d’altro canto, reso ben consapevole del pericolo dalle parole drammatiche di Bensarian, cominciò a fortificare i confini del Genalleth con l’aiuto dei pochi alleati rimastigli, ed a rinforzarli di truppe. Grazie alle istruzioni di Bensarian, egli provvide anche a lanciare gli incantesimi necessari a convocare il vero potere della Stella Elfica. In questo periodo, peraltro, alcune migrazioni coinvolsero anche il Genalleth, sebbene la loro entità non fosse tale da alterare la compagine del paese. Si trattò in primo luogo di gruppi di superstiti nani in fuga verso nord dalle Terre Alte, dove si era scatenata una terribile persecuzione contro di loro per via della peste che essi erano accusati di aver portato (802-28 DI). Ai nani, assieme ai quali giunsero pure pochi gnomi, venne permesso di stanziarsi nelle pendici della Catena Wendariana, e furono strettamente tenuti sott’occhio per impedire un ulteriore propagarsi della pestilenza. Qualche decennio dopo, gruppi di aristocratici umani (perlopiù di stirpe thyatiana) giunsero a nord sempre dalle Terre Alte; non essendo maghi, questi nobili erano rimasti profondamente scontenti dalla promulgazione della “Luce di Rad” nel Glantri (859 DI) e, dopo aver tentato di ribaltare con la guerra la direzione in cui i maghi stavano spingendo quella repubblica, sconfitti, alcuni ripararono nel Genalleth (860 DI). Pur protestando formalmente di fronte a Gylharen ed ai capi più importanti dei potentati meridionali della regione, i Glantriani ritennero opportuno non

alienarsi la neutralità dei principati del Genalleth e preferirono lasciar perdere la cosa. Questi aristocratici diedero peraltro un contributo importante dal punto di vista politico ed organizzativo a Gylharen ed ai suoi successivi tentativi di radunare attorno a sé le forze della valle. Essi furono fra i primi stranieri a beneficiare di concessioni di terre da parte di Gylharen. L'attacco del Signore delle Ombre giunse nell'927 DI. Le sue forze, composte da umani ed umanoidi ed appoggiate dalle oscure magie tanto di Landryn quanto dei sacerdoti di Idris, forzarono il Passo di Geron, conquistando alcune posizioni fortificate dai Wendariani sulle pendici dei monti Mengul – ma non poterono andare oltre, poiché si trovarono di fronte le potenti magie della Stella Elfica, le quali, più di ogni forza o esercito mortale, riuscirono a respingere nell'altopiano gli invasori, ed a segnare la vittoria di Gylharen in quella che venne chiamata la Guerra dei Maghi. Il Signore delle Ombre, sconfitto, si ritirò nel Denagoth, meditando la vendetta. Negli anni seguenti la vittoria, Gylharen cercò di convincere tutti i capi elfi ed umani ad accettarlo come nuovo sovrano e Custode della Stella Elfica. Sfortunatamente, gli elfi della Grande Foresta di Geffron protestarono veementemente contro la sua pretesa sull'autorità regia, dal momento che essa non era avvenuta secondo la consueta procedura né era derivata da un comune accordo di tutti i capoclan elfi. Dal canto loro, gli umani volevano prendere parte alla decisione relativa a chi avrebbe custodito la Stella Elfica, che si era ora dimostrata un tassello irrinunciabile del destino del paese, e non desideravano più essere governati dai lontani elfi dell'altopiano. Nonostante le tensioni, Bensarian e Gylharen riuscirono a mantenere la pace, ma le discussioni andarono avanti molto lentamente. Nel frattempo, Gylharen mantenne il possesso dell'artefatto e continuò a governare sulla città di Wendar e sulle regioni che avevano riconosciuto la sua autorità. Il Signore delle Ombre, ricostruendo pian piano la sua autorità nell'altopiano e comprendendo che la Stella Elfica era l'unico ostacolo che lo separava dalla conquista del Genalleth, elaborò un piano per impadronirsene. Una sua spia, Camla, divenne apprendista di Gylharen e si guadagnò a tal punto la sua fiducia da riuscire a penetrare i più intimi segreti del sovrano. Nell'1.009 DI, Camla rubò la Stella Elfica, portandola a Gereth

Minar, la dimora del Signore delle Ombre. Contemporaneamente, i membri del culto di Idris che nei decenni passati si erano infiltrati nel Genalleth diffusero una pestilenza e causarono una terribile siccità che colpì tutta la regione, generando una grave carestia. I dissenzienti furono lesti ad accusare Gylharen di inefficienza, e nel Genalleth esplosero disordini civili. In questa situazione disperata, Gylharen inviò una richiesta di aiuto all'Impero Thyatiano, che da diversi decenni ormai guardava con occhio benevolo a queste regioni nordiche; tuttavia, la crisi dell'impero negli ultimi anni del IX sec. DI rendeva impossibile un intervento thyatiano in queste remote regioni del nord. Il nuovo, giovane imperatore Gabrionius IV, tuttavia, provvide ad inviare a Gylharen una squadra di avventurieri di fiducia, ai quali affidare la pericolosa missione di recuperare la Stella Elfica (1.010 DI). Questo manipolo di eroi ebbe successo nel recuperare l'artefatto e riuscì addirittura a costringere il Signore delle Ombre a fuggire da Gereth Minar. Di nuovo in possesso della Stella Elfica, Gylharen utilizzò i suoi poteri e riuscì a fermare la pestilenza ed a terminare la siccità, guadagnandosi gli ampi favori della popolazione. Anche i capi, messi di fronte alla sua rafforzata autorità, cominciarono a disporsi più favorevolmente nei suoi confronti; da parte sua, Gylharen propagandò fortemente l'alleanza di tutte le comunità appartenenti alla Lega Wendariana sotto la sua autorità – l'unica garanzia che potesse tenere lontane le orde del Denagoth e gli intrighi di Idris dalla loro patria. Un ulteriore successo degli eroi inviati da Gylharen – che recuperarono un nefasto artefatto malefico, il Bastone Nero, e lo usarono per raggiungere il Signore delle Ombre, ora divenuto un non-morto, in Drax Tallen, e distruggerlo definitivamente – diede alle proposte ed all'autorità di Gylharen una forza tale da moltiplicare di parecchio le adesioni dei capi umani alla sua autorità. Così, in una solenne cerimonia che si tenne nella città di Wendar nel 1.011 DI, presenti tutti i capi elfi ed umani del Genalleth, Gylharen venne incoronato sovrano di Wendar, il nuovo nome che venne usato per denotare la valle di Genalleth. Nei decenni seguenti Bensarian mediò fra Gylharen e gli elfi alti del Geffronell, in modo da raggiungere un accordo; questi elfi erano ancora riluttanti a riconoscere Gylharen legittimo sovrano del Genalleth e del Geffronell, ma acconsentirono se non altro a lasciarlo

regnare fino alla sua morte, con la promessa che a quel punto si sarebbe tenuto un comune concilio di tutti i capoclan elfi – con la presenza di tre rappresentanti degli umani – per eleggere il nuovo sovrano e Custode della Stella Elfica. Da parte sua, Gylharen promise di proteggere il Geffronell inviando rinforzi al confine con la Foresta di Lothenar e venendo in aiuto degli elfi in caso di invasione da parte del Denagoth. Negli ultimi decenni, il Wendar è rimasto perlopiù tranquillo; ha intrattenuto rapporti amichevoli con la maggior parte dei paesi confinanti – salvo i Territori Heldannici, da quando i Cavalieri Heldannici vi hanno preso il potere – e cercato di consolidare contatti e legami commerciali col resto delle nazioni del Mondo Conosciuto e del Norwold. Sebbene l'amicizia con l'Impero Thyatiano si sia ormai allentata per via del ricambio dinastico avvenuto sul trono imperiale, i due paesi mantengono relazioni cordiali. Le occasionali scorrerie degli umanoidi dei monti Mengul non hanno mai rappresentato una minaccia durante il regno di Gylharen, e non sembra che i Denagothiani o il culto di Idris siano in procinto di scatenare una nuova invasione del Genalldhon o del Geffronell. Nonostante ciò, inquietanti voci provengono dall'altopiano, raccontando che il Signore delle Ombre regna ancora alcune remote regioni di esso...

Distribuzione della popolazione

Il reame di Wendar fa parte del Mondo Conosciuto quasi soltanto di nome, tagliato fuori com'è dai paesi confinanti dalle barriere naturali della Catena Wendariana, dei monti Mengul e dell'Altopiano di Adri Varma. Di fatto esso è costituito da una enorme vallata compresa fra queste alture e montagne, una grande pianura cosparsa di antichi boschi che ospitano alberi secolari. Retto da quasi un secolo da Gylharen, il suo monarca elfico, e tenuto assieme dai poteri della Stella Elfica, il Wendar è uno fra i paesi del mondo dove gli umani e gli elfi si sono integrati meglio. Sebbene vi restino alcune zone di dominio "specifico" di una delle due razze – come certi tratti delle pianure o delle montagne in mano agli umani, o come le foreste più fitte, dominate dagli elfi – nella maggior parte delle regioni del regno si possono trovare le due razze che vivono in armonia nello stesso ambiente. Questo – e la presenza dei mezzelfi,

che ha del miracoloso – ha contribuito a rendere al mondo l'immagine del Wendar come paese principe dell'integrazione e della collaborazione fra umani ed elfi. Sebbene l'autorità di Gylharen si eserciti su tutto il paese, diverse istituzioni della vecchia Lega Wendariana restano ancora in vigore, e le autonomie locali sono tenacemente conservate sia dagli umani che dagli elfi, in particolare quelli alti. In effetti il potere assoluto del monarca risulta fortemente dipendente dalle decisioni dell'assemblea dei capoclan elfi e dei signorotti umani, che viene convocata dal sovrano per risolvere le questioni più importanti o di rilevanza nazionale. Gylharen ha tentato di aumentare la propria autorità all'interno di questa assemblea promuovendo la concessione feudale di terre a suoi favoriti e uomini di fiducia, che hanno generato un tessuto di piccole baronie e potentati fedeli al re soprattutto nelle zone di confine e nel nord. Come si è detto, il Wendar è una specie di unica, vasta pianura. Il suo clima è assai freddo, ma decisamente più secco di quello, ad esempio, del Glantri, poiché le nuvole cariche di pioggia ed i venti sono spesso bloccati dalle vaste barriere naturali che avvolgono il reame. Per questo la terra, sebbene molto abbondante, presenta meno attrattive per i pionieri, e talvolta è necessario scavare addirittura dei pozzi per far giungere l'acqua in certe zone più secche di queste pianure. La grande quantità di falde acquifere e fiumi sotterranei, tuttavia, alimenta efficacemente le grandi foreste che coprono quasi la metà del territorio wendariano. Questo spiega perché le pur vaste ed ospitali pianure wendariane siano poco insediate (5 ab./kmq), soprattutto a confronto dei boschi (1,5 ab./kmq), dove abita la maggior parte della popolazione elfica; le colline (0,7-1,4 ab./kmq) e le montagne (0,4 ab./kmq) presentano densità normali per queste latitudini, mentre le foreste più fitte sono abitate solo da pochi elfi (0,5 ab./kmq).

Centri urbani:

Comunità note: Aebryn Lwynn* (550 ab.), Aelythnar* (100 ab.), Ammalaneth* (700 ab.), Brethiliath* (350 ab.), Cancelli dei Falchi* (200 ab.), Dalvarhofn* (1.100 ab.), Duncansby* (350 ab.), Elthanamir* (330 ab.), Genalldhon* (600 ab.), Hvollsvatn* (1.200 ab.), Kevar* (1.800 ab.), Laurianta* (1.400 ab.), Murodiquercia* (7.000 ab.), Palazzo di Blynnflare* (280 ab.), Portalignea* (4.500 ab.), Rocca di Guardiasicura* (500 ab.),

Rocca di Gylharen* (250 ab.), Sbocciaurora-Wyrdal* (370 ab.), Shal Anassyra* (200 ab.), Stagnombroso* (140 ab.), Sylvaire* (6.500 ab.), Torre del Crepuscolo* (300 ab.), Torre di Leria* (150 ab.), Umarne* (2.100 ab.), Wendar* (25.000 ab.), Yngvarsvall* (2.200 ab.).

Gli insediamenti urbani sono scarsi nel Wendar, e separati da grandi distanze; nel complesso, la proporzione di abitanti urbani è molto bassa (7,6%), e la maggior parte degli abitanti vive in piccoli villaggi e comunità fortificate.

Popolazioni:

Umani del Wendar

Gli umani sono la razza più numerosa del Wendar, sebbene non quella dominante dal punto di vista politico e culturale – un primato che spetta agli elfi. Essi vivono perlopiù nelle pianure che si estendono fra i confini delle grandi foreste, ma nei boschi più radi è facile trovare comunità in cui umani ed elfi convivono fianco a fianco. La stragrande maggioranza degli umani è di stirpe wendariana (87,5%), un'etnia nata dalla fusione dei primi Neathar che si stabilirono qui nel 2000 PI e degli Antaliani arrivati successivamente nel 1000 PI; sono un popolo pacifico, amico degli elfi e della natura, ma anche geloso della propria autonomia e campanilista. Una minoranza importante della popolazione, soprattutto nel nord del paese, appartiene all'etnia dei barbari del Grande Selvaggio Nord (9%); stanziatisi qui nel corso dei secoli, essi si sono ormai integrati nella cultura wendariana ed hanno abbandonato le peggiori usanze barbariche, sebbene mantengano ancora alcune delle loro antiche tradizioni. Minoranze più piccole sono formate anche da Heldannesi (2%), ritornati nel Wendar soprattutto nell'ultimo mezzo secolo, dopo la conquista della loro patria da parte dei Cavalieri Heldannici; da Denagothiani ed Essuriani (1%), scesi nel Wendar nei secoli di convivenza pacifica fra questi paesi o fuggite dal giogo di Landryn Teriak e all'anarchia seguita alla sua sconfitta; e infine umani provenienti dal Glantri (0,5%), eredi di alcune casate nobiliari, soprattutto di stirpe thyatiana, e arrivati qui un secolo e mezzo fa, quando la Repubblica di Glantri emise la legge nota come "Luce di Rad" (859 DI), che risevava la nobiltà ai maghi e costringeva i dissenzienti all'esilio.

Elfi Genalleth

Gli elfi sono la razza dominante del Wendar, non tanto demograficamente, quanto dal punto di vista politico e culturale. L'esistenza stessa del culto dei Korrigan, praticato anche dagli umani, ed il fatto che il paese si sia unito grazie ad un monarca elfico ed al suo artefatto elfico ne sono chiare testimonianze. Gli elfi abitano soprattutto i boschi e le zone silvestri, ed alcuni clan più attaccati al loro stile di vita tradizionale preferiscono risiedere lontano da tutti, nelle foreste più fitte. Tutti indistintamente godono della fiducia e dell'amicizia dei centauri, delle fate e delle altre razze dei boschi. La quasi totalità degli elfi appartiene alle stirpi elfiche che colonizzarono in epoca antichissima questa vallata, fuggendo dalle conseguenze della Grande Pioggia di Fuoco:

si tratta degli elfi silvani (60%) giunti qui dopo la catastrofe del 1700 PI e divenuti nel corso dei millenni la razza elfica più numerosa; e degli elfi alti (25%), ultimi discendenti di questa antica razza elfica risalente ai tempi di Blackmoor, primi coloni del Wendar. Una parte rilevante della popolazione elfica (come Gylharen stesso) è costituita da elfi chiari di sangue misto, risultante di unioni fra le due stirpi elfiche avvenute nel corso dei millenni (15%). Mentre gli elfi silvani si trovano in maggior numero nelle regioni abitate dagli umani e risultano bene integrati con essi, gli elfi alti continuano a preferire la riservatezza e l'isolazionismo proprio della loro stirpe, abitando le foreste più fitte e solo quando è necessario interagendo con gli umani. Il numero degli elfi alti è scemato nel corso dei millenni, soprattutto a causa dell'emigrazione di molti clan sull'Altopiano Denagothiano.

Mezzelfi

Il Wendar è unico nel suo genere anche per il fatto che le unioni fra umani ed elfi avvenute in questo paese non sono risultate sterili come è accaduto altrove; di fatto, il Wendar è l'unico paese del Mondo Conosciuto dove si trovano mezzelfi in numero rilevante – i saggi speculano che ciò sia potuto accadere grazie al volere dei Korrigan ed all'influenza della Stella Elfica su tutto il territorio. Questi individui sono quasi esclusivamente il frutto di unioni fra umani ed elfi silvani, e rappresentano la forza maggiormente favorevole all'integrazione fra umani ed elfi nel paese. Essi vivono sparsi un po' in tutto il territorio; al contrario di molti mezzosangue,

che si trovano a vivere come rinnegati nelle culture ciascuna delle quali li rappresenta per metà, i mezzelfi del Wendar sono onorati e rispettati dagli umani, e benvenuti dagli elfi silvani (gli elfi alti tendono invece a considerarli invece individui dal sangue impoverito).

Centauri

Il Wendar è una delle patrie dei centauri del Mondo Conosciuto, con i suoi boschi e le sue vaste pianure dove gli insediamenti dei centauri prosperano o le loro mandrie nomadi errano indisturbate.

Lupin

Un gran numero di lupin dimora nel Wendar, proveniente soprattutto dalle regioni dell'ovest e dal resto del Mondo Conosciuto e del Norwold; in genere vivono come nomadi, spostandosi in piccoli gruppi attraverso le vaste pianure wendariene, e solo di rado e di passaggio si incontrano nei centri urbani. Le specie più numerose sono gli Snoutzer Gnomici (30,4%) ed i Borzoi Nova-Svogani (24,9%), abituati alla vita nelle grandi pianure e foreste del nord; seguono i Meticci (14,6%), i Pastori di Heldann (12,7%) e gli Stirpevolpina (8,7%); piccole minoranze di Gran Beagle (4%), Testapelosa (3,2%) e Stirpelupina (1,5%) sono anch'esse rappresentate nel Wendar.

Gnomi

La regione del Kevareth ospita molte piccole comunità di gnomi della terra. Molti di questi gnomi discendono dai loro antichi antenati, giunti in questa regione mille e cinquecento anni fa; essi fondarono nella Catena Wendariana e nelle regioni circostanti alcune grandi città (la più famosa delle quali fu le Cascate di Torkyn), che in seguito furono tuttavia abbandonate. Altri discendono invece da esuli fuggiti dalle Terre Alte durante le persecuzioni contro i nani o dalle grinfie di qualche folle stregone glantriano. Sebbene una parte di questi gnomi viva nello stile dei propri antenati, alcuni di loro hanno abbracciato lo stile di vita silvestre degli elfi e sono chiamati "gnomi delle foreste" (20%).

Bugbear

I bugbear sono gli unici goblinoidi presenti nel Wendar; sono comunque piuttosto numerosi, ed appartengono alla specie dei bugbear volgari. Divisi

in tribù di 50-200 individui, vivono nelle regioni meridionali ed orientali di confine, dove la popolazione è più rada, ma i loro gruppi guerrieri si spingono talvolta al saccheggio delle zone civilizzate.

Fate

Con le sue ampie e primordiali foreste e le sua vasta popolazione di creature dei boschi ed elfi, il Wendar è l'ambiente ideale per le razze fatate, comprendenti varie specie quali sidhe, brownie, spiritelli, pixie, leprecauni, pooka e draghetti dei boschi. Queste creature, fra i ranghi delle quali si celano alcuni esseri di grande potere, sono strettamente legate agli elfi e desiderose come loro di difendere il loro paradiso silvestre – ma sono schive e burlone nei confronti degli umani. Vivono perlopiù nelle grandi e fitte foreste del paese, ma spesso viaggiano anche nelle zone abitate sotto false sembianze.

Faerie

L'impero aereo di questi piccoli umanoidi mantiene una postazione nelle pendici montane meridionali del Wendar e qualche enclave nelle zone boschive più elevate; i faerie sono buoni amici sia degli elfi che delle fate e delle altre creature dei boschi, ma tendono a disinteressarsi dei problemi del mondo di sotto.

Sasquatch

Questi tranquilli umanoidi vivono nelle zone selvagge, ma non sono numerosissimi, in genere divisi in piccoli gruppi familiari di 3-5 individui; preferiscono stare lontani dagli umani e dalla civiltà, e solo raramente hanno contatti con le razze fatate e con le comunità più isolate degli elfi.

Driadi

Driadi ed amadriadi popolano le foreste ancestrali del Wendar in quantità; la maggior parte di esse non si muove mai dalle foreste, dove sta in buone relazioni con gli elfi e con le fate, ma alcune driadi più avventurose vanno talvolta in cerca di fortuna nelle terre civilizzate.

Faenare

Questi raminghi umanoidi dall'aspetto simile agli uccelli vivono sulle pendici della Catena Wendariana che danno in territorio wendariano; sono buoni vicini

delle razze fatate e degli elfi, ma preferiscono essere lasciati in pace nelle loro tane montane.

Nani

Un esiguo numero di nani vive sparso fra i villaggi e le comunità minerarie nelle pendici della Catena Wendariana; questi nani sono discendenti dei profughi scampati alle persecuzioni che due secoli fa si scatenarono contro la loro razza nelle Terre Alte. Essi sono considerati burberi ed asociali dalla popolazione wendariana, che li apprezza solo per i loro talenti di minatori.

Fauni

Dove ci sono elfi e creature dei boschi di sesso femminile, è facile trovare anche i fauni, che necessitano della loro compagnia per divertirsi e riprodursi; questi esseri abitano soprattutto nei boschi, ma se ne incontrano anche ai confini di essi.

Ogre

Una delle poche minacce interne del Wendar, le bande di ogre bianchi, ognuna delle quali conta 5-20 individui, abitano le regioni vicine alle pendici dei monti Mengul. Alcune riescono ad insediarsi in zone poco pattugliate, da dove terrorizzano i villaggi.

Troll

Questi feroci esseri abitano soprattutto le pendici boschive della Catena Wendariana e le regioni spopolate; vivono in piccoli clan di 3-5 individui ciascuno, ed appartengono tutti alla specie dei troll delle radici.

Licantropi

I licantropi sono alcune fra le creature più temute nel Wendar, in considerazione del fatto che il morbo che essi trasmettono risulta mortale per i semi-umani. Il loro numero relativamente ridotto è costituito soprattutto da cinghiali mannari, lupi mannari ed orsi mannari; le prime due specie sono perseguitate con tenacia, mentre la terza è tollerata in ragione della sua relativa benevolenza.

Halfling

Una piccola comunità di halfling, in parte sfuggita alle persecuzioni subite nel Glantri nel secolo scorso, si è stabilita nei dintorni di Sbocciaurora- Wyrdal, dove convive coi nani locali.

Hsiao

Queste strane creature sono i saggi delle foreste, amate e riverite da tutte le razze silvane e dagli elfi per i loro poteri e la loro sapienza. Abitano in piccoli clan oppure solitari le più fitte foreste del Wendar, dove talvolta vengono visitati da chi cerca consiglio quali veri e propri oracoli.

Gremlin

Questi piccoli e fastidiosi umanoidi sono fortunatamente pochi e si annidano probabilmente nelle foreste più fitte; sebbene la loro filosofia del disordine risulti talvolta piacevole per alcune fate ed altri esseri burloni, più spesso le conseguenze delle loro azioni sono nefaste, e perciò non sono assolutamente visti di buon occhio dai Wendariani.

Uomini-albero

Questi antichi esseri abitano le più vecchie foreste del Wendar, signori quasi incontrastati dei boschi e veri guardiani della natura incontaminata. Sono relativamente pochi, ma in numero sufficiente da scoraggiare quasi ovunque ogni azione turbatrice dell'ordine naturale.

Chevalle

Questi benevoli difensori della natura errano per le pianure e le foreste del Wendar, intrattenendo buoni rapporti con gli elfi e con le razze silvestri.

Fauna e razze minori

Animali: Le vaste pianure del Wendar sono percorse da mandrie di alci e cavalli, talvolta selvagge, altre volte addomesticate dagli abitanti dei villaggi e delle cittadine. Nelle foreste prosperano cinghiali, cervi ed orsi. Le zone meno popolate sono invece percorse spesso dai lupi, che in certi casi non si fanno scrupoli ad attaccare i passanti fino al limitare dei villaggi. Nelle zone più rocciose e montane abitano i puma, mentre ovunque si possono trovare diverse specie di serpenti, alcuni velenosi. Più pericolose sono invece creature come le donnole giganti ed i furetti giganti, che talvolta vengono addomesticate dalle razze dei boschi, ma in genere sono temute dagli abitanti. Frequenti nelle zone più raminghe sono anche gli scimmioni bianchi, spesso scambiati per le più aggressive scimmie delle nevi.

Bestie magiche: Le foreste ospitano diversi pericolosi orsigufi, mentre nelle zone più umide e paludose abitano gli uccelli stigei. Ammirati e riveriti, nelle foreste più frequentate dalle fate errano alcuni unicorni.

Draghi: Il lontano ed antico reame di Wendar ospita diversi esemplari delle razze draconiche: draghi di cristallo abitano le pendici dei monti Mengul, draghi verdi e di giada alcune delle foreste più fitte. Un gruppo non esiguo di draghi d'oro abita sparso per il paese, viaggiando spesso fra gli umani sotto mentite spoglie, mentre ai confini settentrionali si reputa che abbia la tana un antico drago d'ambra. In molte zone del paese, infine, nidificano le viverne.

Folletti: Oltre alle razze fatate descritte sopra, anche un piccolo numero di actaeon risiede nelle foreste del Wendar, pronto a difendere questi luoghi di bellezza naturale da ogni potenziale aggressore.

Parassiti: I centopiedi giganti sono una presenza nefasta nelle pianure, dove talvolta rovinano i raccolti; ben più pericolose sono le grosse lumache giganti, che fortunatamente si trovano solo nelle zone selvagge.

Umanoidi mostruosi: Molti gruppi di scimmie delle nevi popolano le pendici della Catena Wendariana e dei monti Mengul; sono aggressive e non esitano a scendere verso le valli quando la neve dell'inverno imbianca la regione.

Personalità del Wendar

Gylharen, Signore e Re-Mago di Wendar: MU17. Gylharen è un avventuriero che riportò la pace tra gli esseri umani e gli elfi della Valle di Genalleth e successivamente guidò la difesa di Wendar contro gli assalti delle orde del Denagoth. Dopo la guerra, Gylharen fu proclamato Re dai suoi seguaci e lavorò per espandere il numero dei Signori Wendariani a lui fedeli. Il Re è spietato nel difendere il Wendar, altrimenti è di carattere gentile. Gylharen è solitario e turbato per il futuro del suo regno e per la scelta di un successore. A 110 anni di età, la longevità del re umano è mantenuta dalla sua discendenza elfica e dalla Stella Elfica. Aspetto: capelli e barba biondi, occhi scuri, altezza in metri 1,80, indossa di solito abiti grigi e oro. Attrezzatura: pugnale + 3, scudo +2, armatura a maglie +2.

Bensarian, il Saggio: MU20/10. Bensarian è un saggio e un mago che mantiene un eremo nelle grotte dei Colli Kevar. Bensarian è nato a Kevar nel 724 DI. Orfano in età precoce, è stato allevato da un elfo. Appena adulto, Bensarian viaggiò per la valle di Genalleth e sull'altopiano di Denagoth. Bensarian è la fonte più autorevole sulla storia degli elfi, ricco di informazioni esclusive. Le sue Cronache Elfiche sono la fonte pubblica più completa e accurata della conoscenza degli elfi di Wendar e di Genalleth, ma c'è ancora tanto che non ha inserito. Bensarian è stato uno strumento per consegnare la Stella Elfica a Lord Gylharen durante l'invasione di Denagoth. Ha giovato di una lunga vita, un dono degli elfi Geffronell. Utilizza il livello più basso per scopi di combattimento e il livello più alto per gli incantesimi di divinazione. Bensarian è accompagnato dal suo falco Vensul e dal suo attuale studente Nethelar.



Denagoth

Superficie: 644.429 kmq da questa cifra è esclusa la parte dell'altopiano che appartiene al regno di Ghyr
Posizione: a nord di Wendar, ad ovest del Norwold, ad est delle Terre Selvagge.

Abitanti : Pop. 354.510 ab. (29,7% umani, 15,5% orchi, 8,5% goblin, 7,1% elfi, 3,1% gnoll, 8,5% Orda Den, 1,4% bugbear, 1,7% hobgoblin, 24,6% altri).

Tipo di governo : nessun governo unitario, Capo clan elfico, Capo tribù, Re Essuria/Denagoth.

Capitale:

Lingua: elfico, orchesco, Denagothiano, comune.

Industrie : caccia, raccolta, razzia.

E' governato da una tirannia in continua lotta con le varie minoranze, ribellioni umanoidi, elfi di Geffron e le baronie del nord ovest che recentemente si sono staccate formando un regno a parte. Pochi agricoltori in genere fra gli umani, per il resto cacciatori e razziatori. E' un alto altopiano che si estende fra le montagne del Mengul che lo separano sia dal Wendar che dal Norwold. Le montagne che contornano l'altopiano sono abitate da vari clan umanoidi e vari tipi di mostri, le terre più fertili sono quelle più a nord dell'altopiano. A sud-est il fiume naga è navigabile solo dopo essere entrato nelle terre Heldanniche prima scende impetuosamente dalle

montagne formando rapide e cascate ed inglobando l'acqua dei vari ruscelli. Le montagne a nord risentono del vicino circolo artico e sono ricoperte da ghiacciai permanenti, l'altopiano è un insieme di pianure erbose, paludi e foreste, marginali sono le terre coltivabili. La flora e la fauna sono quelle tipiche di terreni e climi freddi, alci, orsi, lupi, leoni di montagna, umanoidi nelle loro razze nordiche e draghi, specialmente quelli bianchi che trovano casa fra gli alti picchi. Le popolazioni umanoidi sono distribuite in poche regioni, le fattorie sono concentrate nelle parti più calde. Bande di orchi tentano spesso delle razzie verso il Wendar. Pochi popoli che non vivono in questa terra hanno esplorato il Denagoth, i wendariani sono coloro che sanno di più di questa terra ostile, i wendariani hanno un villaggio in prossimità del passo montano (Geron) che segna anche il confine fra le due terre, una torre costruita molto tempo fa segna il punto di massima espansione che raggiunse questa esplorazione, gli elfi wendariani esplorarono in particolare la grande foresta di Geffron. All'interno della foresta si dice che sia nascosto un posto particolarmente interessante, Enoreth Strine, non si sa molto di questo posto se non che nasconda qualche segreto di un antico passato, sembra che in questo posto si venga

sopraffatti da un senso di pace e appagamento simile a quello che si prova nel tempio di Koryis a Darokin. La paura e le preoccupazioni svaniscono in questo posto, la vegetazione che lo circonda è paradisiaca e gli elfi che vivono in prossimità sono i più belli ed i più capaci nelle arti. All'interno della Grande foresta c'è anche un altro misterioso posto, la rovine di Sylarkh, conosciute anche come La tomba del Drago. Una collina che irradia costantemente un'aura dorata, si crede che sia la tomba di Sylarkh, uno dei due draghi d'oro che accompagnavano il mitico eroe Henadin che circa due secoli prima spodestò l'ultimo re di Essuria, Landryn Teriak con l'aiuto delle tribù del nord. Dopo la morte di Sylarkh ad opera di Landryn, Henadin seppellì i resti mortali del drago sotto il tumulo. Alcune leggende dicono che Sylarkh fosse in realtà la sorella di Henadin e che l'altro drago fosse la moglie, la leggenda vuole che Henadin fu visto lasciare queste terre insieme all'altro drago e non fece più ritorno. Si racconta che una volta all'anno il fantasma di Henadin visita il tumulo e che in quell'occasione sia possibile vedere una bambina bionda giocare nelle vicinanze, si pensa che quella sia la forma umana di Sylarkh. Si dice che il posto emana un'atmosfera di pena e tremenda solitudine, ma anche calda e accogliente, specialmente nelle notti invernali. La temperatura intorno al tumulo è sempre costante intorno ai 15° ed il vento sembra evitare di disturbare la calma del tumulo, coloro che hanno passato la notte presso il tumulo raccontano di aver avuto presagi chiarissimi del futuro. Sempre presso la grande foresta, si trova la fortezza in rovina di Drax Tallen, avamposto delle armate del Signore delle tenebre contro gli elfi, fu distrutta dagli elfi che rimasero sorpresi di non trovare i nemici all'interno finché non scoprirono una vasta rete di tunnel attraverso i quali i nemici erano fuggiti, la fortezza è opprimente, alte mura, stretti passaggi, danno un senso di claustrofobia ai visitatori. Simile ma molto più pericolosa la fortezza di Aeleris Pits dove venivano imprigionati e torturati coloro che si opponevano al Signore delle tenebre, sembra che esperimenti magici falliti ancora vaghino per la fortezza attaccando gli sfortunati che in essa s'ibattono. Un fatto molto particolare è che in queste terre la vicinanza e la necessità di sopravvivenza hanno portato umani e umanoidi a collaborare, non sono rari incroci fra le razze, mezz'orchi, mezz'elfi. La collaborazione però non va vista in senso

positivo, ma più che altro in senso negativo, infatti sono gli umani che si sono avvicinati di più alla mentalità umanoide diventando anche loro aggressivi, anche gli elfi della foresta di Geffron si distinguono dai loro cugini del Wendar, superstiti dei primi coloni elfici che giunsero in queste terre, subirono i continui attacchi delle popolazioni umanoidi che quasi li sterminarono, si rifugiarono all'interno della foresta ed assunsero delle usanze primitive ed aggressive per respingere il nemico, anni ed anni di questa vita ha portato questi elfi allo stato selvaggio, usano e proteggono la foresta a discapito di chiunque cerchi di penetrarvi. Circa 200 anni fa gli elfi raggiungevano il numero di 100.000 compresi gli elfi della ormai foresta morta di Lothenar ad ovest. A seguito delle persecuzioni ordinate dal Signore delle tenebre gli elfi sono ora solo dei fantasmi, delle ombre di ciò che erano un tempo, invisibili e letali cercano di sopravvivere a questa dura e malvagia terra. Come precedentemente detto la popolazione umana del Denagoth non si differenzia molto nel modo di vivere dalle popolazioni goblinoidi con cui vive a fianco. Molto simili agli heldannici fisicamente, sono una popolazione coraggiosa e fiera. Gli umani condividono il loro status di cittadini con le popolazioni umanoidi di questa regione. Gli umanoidi del Denagoth si rivelano molto più intelligenti dei loro cugini delle terre brulle e rivestono posizioni molto importanti nell'esercito del Signore Oscuro, evidentemente anche loro hanno risentito molto della vicinanza della popolazione umana e dei molti sangue misto. Negli ultimi anni l'esercito si è molto addestrato alla guerra, il territorio forzatamente pacifico è sorvegliato da squadre di spie che controllano e riferiscono. Non tutte le popolazioni umane sono di discendenza heldannica, durante il regno di Essuria furono inglobati i Brutti, umani primitivi, nomadi cacciatori dai tratti più rozzi ed incisivi, barbari che vivevano liberi vagando per le terre del nord, si unirono ad Henedin, uno di loro, per abbattere il regno di Essuria. Con un fisico più robusto dei normali umani, in molti ritengono che questa popolazione non si possa definire a pieno titolo umani. La storia del Denagoth così come lo conosciamo oggi inizia dopo la sconfitta di Landryn Teryak, successo al trono di Essuria alla morte del fratello, governa con pugno di ferro, affligge le popolazioni con pesanti tasse e schiavitù, inizia una politica di espansione

THE DENIZENS OF DENAGOTH

Gereth Mimar

- 1 Gereth Mimar
- 2 Stone Guard House
- 3 Temple of Mith
- 4 Trade Workshops
- 5 Market Buildings
- 6 Citizens' Residence
- 7 Northern Army Fortifications
- 8 Sacrificial Pit
- 9 Temple Stone Building

The Temple of Idris

- 1 Grand Temple of Mith
- 2 Healthy Checks
- 3 Sanctuaries
- 4 Greater Market
- 5 Lesser Market
- 6 Military Field
- 7 Minor Temple of Mith
- 8 Sacrificial Pit
- 9 Garrison Fortification

Drax Tallen

- 1 Drax Tallen
- 2 Drax Tallen
- 3 Drax Tallen
- 4 Drax Tallen
- 5 Drax Tallen
- 6 Drax Tallen
- 7 Drax Tallen
- 8 Drax Tallen
- 9 Drax Tallen
- 10 Drax Tallen
- 11 Drax Tallen
- 12 Drax Tallen
- 13 Drax Tallen
- 14 Drax Tallen
- 15 Drax Tallen
- 16 Drax Tallen
- 17 Drax Tallen
- 18 Drax Tallen
- 19 Drax Tallen
- 20 Drax Tallen

60 Degrees N Latitude

Essurian Runes

A	𐌰	N	𐌚
B	𐌱	O	𐌛
C	𐌲	P	𐌜
D	𐌳	Q	𐌝
E	𐌴	R	𐌞
F	𐌵	S	𐌟
G	𐌶	T	𐌠
H	𐌷	U	𐌡
I	𐌸	V	𐌢
J	𐌹	W	𐌣
K	𐌺	X	𐌤
L	𐌻	Y	𐌥
M	𐌼	Z	𐌦

64 Degrees N Latitude

Corded Flanged Mace Axe

Idrisian Symbol

He Who Watches Symbol

Wendarian Pennant

Denagothian Pennant

Essurian Pennant

A	𐌰	G	𐌶	M	𐌼	S	𐌟	Y	𐌥	CH	𐌮
B	𐌱	H	𐌷	N	𐌚	T	𐌠	Z	𐌦	NG	𐌛
C	𐌲	I	𐌸	O	𐌛	U	𐌡	EA	𐌴	TH	𐌜
D	𐌳	J	𐌹	P	𐌜	V	𐌢	EE	𐌴	ELVEN	𐌛
E	𐌴	K	𐌺	Q	𐌝	W	𐌣	ST	𐌴	RUNES	𐌛
F	𐌵	L	𐌻	R	𐌞	X	𐌤	OO	𐌴		

Cartography by JTR, based on Illustrator images originally created by Thorfinn Tait Copyright 2006, JTR, updated April 30, 2006

The Denizens of Denagoth is based upon: Thorfinn Tait's 8mph Wendar (2005); 24, 12, 6 and 4 mph maps in X11 Saga of the Shadow Lord (originally by Dennis Kauth); Wrath of the Immortals 72 mph, CM1, Personal Maps, Geoff Gander's Wendarian Northern Wildlands (2005), and Geoff Gander's 8mph Denagothian Plateau map (1997)

minacciando gli elfi ed estendendo il controllo di Essuria verso nord fino alle montagne ed alle valli. Rende schiave delle popolazioni barbare del nord, i Bruti Denagothiani che in seguito si ribellano e guidati dal loro eroe Henadin sconfiggono Landryn. Dopo circa un secolo e mezzo un misterioso individuo che si fa chiamare il Signore Oscuro (Landryn Teryak) con l'aiuto delle orde di umanoidi ed alcuni draghi, riconquista il potere. Iniziano le persecuzioni degli elfi, gli elfi della foresta di Lothenar vengono uccisi o costretti alla fuga, la foresta viene distrutta. Gli elfi della Grande foresta di Geffron portano avanti una strenua resistenza che li porta quasi all'estinzione ma ancora oggi sopravvivono e difendono la grande foresta. Il signore Oscuro cerca di invadere il Wendar ma viene respinto.

Di ceppo e cultura diversa sono invece i Denagothiani (8%), che discendono dalle antichissime unioni fra i Neathar dell'Altopiano di Denagoth con gli ibridi Dena dal sangue umanoide nelle vene; i loro nemici sostengono che nel corpo di questi Denagothiani scorra ancora il sangue degli antichi Uomini Bestia. La maggior parte di questi Denagothiani è sedentaria ed abita i resti degli antichi regni di Denagoth ed Essuria (63,4%), mentre il resto sono semi-nomadi che errano per le aride terre a nord dell'altopiano (36,6%).

Gli Essuriani (12,5%), discendenti delle unioni fra tribù neathar e antaliane avvenute migliaia di anni fa, vivono soprattutto nell'Altopiano di Denagoth e nelle zone limitrofe, lungo la catena dei Mengul Orientali. Il loro Regno di Essuria si è frammentato oltre un secolo fa, essi sono suddivisi in una miriade di villaggi o piccoli potentati, solo nel lontano nord ovest ancora resistono le antiche baronie ora diventati regni, fra i quali spicca il Regno di Ghyr.

I Troll di Menasha, nella zona a nord est delle pianure di Avien, incuneato fra le montagne dell'essurian Arm, si estende una grande zona paludosa. La zona è divisa in due, la palude bassa, caratterizzata da acquitrini in cui nasce una folla vegetazione, e la palude alta, zona melmosa con spazi di vegetazione che si estende su un altopiano rialzato rispetto alla zona bassa ed alle pianure di Avien. Qui vive un certo numero di troll che al

momento sono stati impegnati più contro le incursioni umanoidi provenienti dalle montagne e non si sono curati delle pianure occidentali.

Cenni storici

Agli albori della storia:

Nessuna creatura vivente avrebbe conosciuto l'esistenza di questa inospitale regione settentrionale se non fosse avvenuta la Grande Pioggia di Fuoco a sconvolgere il pianeta quattromila anni fa. Al tempo dell'ascesa di Blackmoor, il Denagoth si trovava infatti vicino al Polo Nord, ben coperto dai ghiacci artici. Il grande cataclisma dei tempi antichi causò lo spostamento di questa regione nella fascia subartica, ed il suo graduale scongelamento. I primi a contemplare questa terra coi loro occhi furono i membri di una razza di ibridi – incroci fra Uomini Bestia e umani – che chiamavano se stessi Dena (“Figli di Den”). Questo popolo era nato in cattività dall'antica unione fra schiavi umani di stirpe neathar ed i loro padroni Uomini Bestia; disprezzati da questi ultimi e temuti dagli umani, essi condussero un'esistenza grama finché, durante le crociate di Blackmoor contro gli Uomini Bestia, il capo guerriero Den non li guidò verso la libertà. Si stabilirono allora nella glaciale Catena di Ghiaccio, lontana a quei tempi come oggi dalle brame degli imperi umani; qui sopravvissero per secoli, ma lo spostamento dell'asse planetario li portò a contatto con le tribù di rakasta che abitavano il Norwold. Dopo secoli di feroce competizione per contendersi le già scarse risorse, i Dena, inferiori di numero, furono costretti ad emigrare sotto la guida della guerriera Jotakk, e giunsero attorno al 2700 PI nell'altopiano che battezzarono Denagoth (“Terra dei Dena”). Le loro tribù costituirono una cultura semi-nomade di cacciatori e raccoglitori, i cui cicli di vita erano scanditi dai movimenti delle mandrie nelle vaste pianure e dalla caccia nei boschi dell'altopiano. Avendo tanto spazio in cui errare, le tribù Dena evitarono le fitte foreste dell'altopiano occidentale e meridionale. Per un millennio i Dena prosperarono, ma le grandi migrazioni degli umanoidi partite da Urzud sconvolsero indirettamente anche la loro regione. La prima grande ondata umanoide nota come la Grande Orda, guidata dallo spietato Re Loark, attraversò la Borea ed invase le terre del Norwold; le tribù umane di stirpe neathar che

abitavano la Borea fuggirono verso sud di fronte al pericolo, trovando scampo nell'altopiano dei Dena (1725 PI). Sebbene questi ultimi riuscissero a bloccare gran parte degli invasori nelle inospitali terre aride dell'altopiano settentrionale, non poterono impedire che alcune tribù neathar si facessero strada verso le zone centrali dell'altopiano, dove si stabilirono e resistettero ai tentativi dei Dena di scacciarli. Non era finita. Altre tribù umane, questa volta di origine antaliana, attraversarono molto numerosi i valichi orientali dei monti Mengul in fuga dalla distruzione della loro civiltà nel Norwold operata dalla Grande Orda (1722 PI). Questi nuovi venuti erano membri di una bellicosa cultura dell'età del bronzo, e furono degni avversari dei Neathar e dei Dena; perlopiù essi si stanziarono nelle zone orientali dell'altopiano, combattendo strenuamente i Dena e sottomettendo o integrandosi coi Neathar. Dopo decenni di scontri per il dominio delle risorse e dei pascoli dell'altopiano, molte tribù antaliane migrarono verso ovest, in cerca di nuove terre in cui stabilirsi. Altrettante restarono, alleandosi, conquistandosi e mescolandosi a vicenda coi Neathar mentre si scontravano coi feroci Dena, che riuscirono a resistere grazie alla loro migliore conoscenza del territorio ed all'uso del bronzo strappato ai loro avversari. Nelle aride Desolazioni Denagothiane del nord, altre barbare tribù neathar combattevano invece i Dena dal nord, contribuendo ad aumentare il caos nella regione. Alcuni frammenti delle grandi orde di Re Loark ed Akkila Khan si stanziarono anch'essi nel corso del XVII sec. PI nelle lunghe ed impervie catene orientale ed occidentale dei monti Mengul, che circondavano l'altopiano. Le orde di Loark, soprattutto orchi comuni, troll e bugbear, popolarono il versante sudorientale, mentre goblin, hobgoblin e orchi gialli separatisi dall'orda di Akkila si stanziarono in quello occidentale. A queste orde si aggiunsero verso il 1000 PI frotte di gnoll fuggiti dall'Impero Nithiano, e riversatisi oltre le Terre del Nord nel Nordurland; da qui, spinte dai Norduresi, molte tribù si stanziarono nei Mengul meridionali ed orientali, combattendo con le altre tribù umanoidi ed effettuando saltuarie scorrerie sull'altopiano. Le cose andarono avanti in questo modo per molti secoli. Tutti i popoli continuarono ad evitare le fitte foreste del sud e dell'ovest, che si dicevano popolate di spiriti malevoli – ed in effetti erano abitate da creature dei boschi e fate. Attorno al 950 PI, due clan

di elfi alti emigrarono dalla valle del Genalleth (posta a sud-ovest dell'altopiano, ed in quel momento in preda alle Guerre dei Clan) e, attraversando gli impervi valichi dei Mengul, giunsero sull'altopiano per stanziarsi nelle foreste di cui parlavano le loro leggende. Indisturbati dalla guerra tribale che imperversava sull'altopiano, pur restando alleati, uno dei clan si stabilì nella vasta foresta meridionale, l'altro in quella più piccola che si trovava presso i limiti occidentali dell'altopiano. Qui costruirono comunità silvestri e respinsero le invasioni delle tribù dell'altopiano nei decenni seguenti. Per sopravvivere meglio, decisero di unificarsi in una sola entità politica: Gethenar, principe del clan Lothenar (stanziato nella foresta occidentale), sposò Geffron, signora e fondatrice del clan meridionale, dando vita al Regno di Geffronell (“Grembo dei Nostri Figli”); fu in questo periodo che la piccola foresta occidentale prese a chiamarsi Foresta di Lothenar e quella meridionale Grande Foresta di Geffron. Questi clan si isolarono inizialmente nelle loro foreste, riuscendo a resistere facilmente agli attacchi delle tribù umane dell'altopiano o umanoidi dei Mengul grazie alla loro superiore conoscenza della guerra e della magia. Comunque, gli elfi del Geffronell si resero presto conto della necessità di un più stretto contatto fra la Foresta di Lothenar e la Grande Foresta di Geffron, e cominciarono sempre più a rivendicare e pattugliare la zona pianeggiante sud-occidentale dell'altopiano, dove col passare dei secoli vennero fondati anche alcuni insediamenti; questa zona dalla quale essi tenevano lontani gli umani non fece che acuire i contrasti fra le tribù dell'altopiano ed il Geffronell.

Le imprese di Enoreth e l'ascesa del culto di Idris:

Secoli dopo, la situazione nel Genalleth era a tal punto peggiorata da degenerare in una vera e propria guerra civile fra i reami elfici; da questa situazione trassero presto vantaggio le tribù umanoidi stanziate nei monti Mengul, che dal 350 PI in poi cominciarono ad effettuare regolarmente scorrerie nel Genalleth e nel Kevareth, aggiungendo ulteriori disgrazie alla già prostrata situazione degli elfi. Fu in questo periodo che Enoreth, figlio degli sposi sovrani di Geffronell, ascoltando le invocazioni sempre più insistenti degli Araldi dei Korrigan che auspicavano il ritrovamento della perduta “Stella Elfica”, partì alla ricerca del magico artefatto nel Selvaggio Nord.

Dopo cinquant'anni, Enoreth fece ritorno in Genalleth portando con sé la "Stella Elfica" (300 PI): con l'ancestrale artefatto, il saggio elfo pose fine alle guerre che imperversavano in Genalleth e debellò il male che si annidava in quelle contrade. Dopo che i clan elfici rivali del Genalleth si furono sottomessi a lui, riconoscendo in Enoreth il prescelto dai Korrigan per ricondurre pace e serenità in questa regione, Enoreth venne finalmente incoronato monarca dei Regni Uniti del Genalleth e del Geffronell. Il nuovo sovrano diede inizio ad una nuova era di concordia per le genti elfiche della regione, e stabilì la propria residenza nella Grande Foresta di Geffron, la sede dei suoi antenati; egli nominò plenipotenziari per governare il Genalleth, collegato al reame elfico dell'altopiano solo dal valico attualmente noto come il Passo di Geron, ed in generale ristabilì l'amicizia fra le genti elfiche e rinvigorì la fede nei Korrigan. Questi due grandi reami elfici del nord entrarono così in una vera e propria età dell'oro che doveva durare fino alla morte del buon sovrano (300 DI); Enoreth venne infine sepolto in un luogo nascosto nelle profondità della Grande Foresta di Geffron e protetto magicamente, noto come il Santuario di Enoreth. Quando il regno passò al suo successore, Denolas (300 DI), questi trasferì la corte del Geffronell nella più lontana Foresta di Lothenar, dove si ergeva il suo personale palazzo. Quest'epoca è anche nota per l'inizio dell'influsso che la malvagia Immortale Idris cominciò ad esercitare sugli abitanti dell'altopiano. Dopo il fallimento dei suoi piani in Genalleth, a partire dal 100 PI Idris si cominciò a manifestare presso le tribù umane dell'altopiano – sia di stirpe Dena che di stirpe neathar o antaliana – convincendole che tutto il male che essi avevano subito nei passati secoli era stato causato direttamente o indirettamente dagli elfi, i quali (in specie quelli del Geffronell) divennero presto il capro espiatorio di qualunque disgrazia sopraggiungesse sulla popolazioni dell'altopiano. Mentre i sacerdoti di Idris spargevano queste pericolose idee fra le tribù dell'altopiano, gli elfi del Geffronell non furono lenti a rendersi conto del pericolo rappresentato da esse, e non gli prestarono troppa attenzione. La fede in Idris fece breccia in particolare nei cuori dei Dena, che furono il primo popolo dell'altopiano a convertirsi a questo credo; lo stile di vita nomade dei Dena diffuse di fatto il credo ai quattro angoli dell'altopiano, sia fra i barbari neathar e fra gli umanoidi del settentrione, sia (seppur in misura minore) fra i clan

antaliani e neathar dell'altopiano centrale. Migliaia di guerrieri Denagotiani ispirati sciamano su Nimbeth ed iniziano ad imperversare sul lato occidentale dei Mengul e le terre selvagge del nord. Soprattutto fra i Dena, i sacerdoti di Idris divennero fidati consiglieri di molti capotribù, in altri casi invece contestarono apertamente l'autorità dei capi che gli si opponevano, finendo per usurparne il ruolo. Uno degli effetti a più lungo termine che il clero di Idris riuscì a promuovere fu il senso di affinità e comunanza fra gli umani e gli umanoidi dettato dalla comune avversione per gli elfi; in particolare, fra i Dena (che effettivamente portavano nel loro sangue gocce dell'antico retaggio degli Uomini Bestia) la pratica di sancire unioni miste fra umani ed orchi o goblin divenne comune.

Intorno al 110 DI Denagothiani e orchi saccheggiano Nimbeth e controllano la regione nelle terre selvagge al di là dei Mengul. Nel 200 DI un capo tribù Denagothiano, Maggorath, parte con la sua tribù dall'altopiano e crea un impero barbarico nelle paludi del nord. Lui conquista i goblinoidi, gli umani e gli uomini rana locali. Durante i secoli successivi (400-600 DI) molti Dena abbandonarono il loro stile di vita nomade e si stabilirono nelle pianure e nelle terre aride nel centro-nord dell'altopiano, dove si mescolarono con le tribù semi-nomadi di barbari di stirpe neathar che vivevano in queste zone. Altre tribù Dena, ancorate maggiormente al loro stile di vita tradizionale, continuarono a praticarlo nelle regioni del nord-ovest, alle pendici sud della catena dell'Ice Reach e nella valle che separava questa catena dall'altopiano, a più stretto contatto con le tribù umanoidi. L'unione fra le tribù Dena e le tribù barbare neathar del settentrione all'insegna della comune fede in Idris diede vita ad un nuovo ceppo etnico, i cosiddetti Denagothiani. Una parte di queste genti viveva divisa in clan nella parte centro-settentrionale dell'altopiano, mentre il resto conduceva ancora vita semi-nomade nelle terre aride del nord. Questo nuovo popolo, benché diviso in numerosi clan e potentati, prestava integralmente rispetto al Sommo Sacerdote di Idris e divenne ben presto un pericoloso oppositore del Geffronell.

La nascita dei regni di Denagoth ed Essuria:

Re Denolas non rimase immobile di fronte alla diffusione del culto di Idris fra le tribù umane dell'altopiano. Abbandonando il tradizionale isolazionismo degli elfi, egli iniziò a consolidare

legami di amicizia con i clan umani di stirpe mista neathar-antaliana che vivevano a nord e a nord-est della Grande Foresta di Geffron; alcuni di questi clan si allearono con il Geffronell, ed accettarono l'aiuto degli elfi contro i Denagothiani. Per favorire la distensione dei rapporti con questi clan e nuovi rapporti commerciali e politici, Denolas aprì la vasta zona pianeggiante che si estendeva fra la Foresta di Lothenar e la Grande Foresta di Geffron ad una limitata penetrazione dei coloni umani. Un clan in particolare, quello degli Essur (di stirpe antaliana), iniziò la sua ascesa fra le comunità umane alleate degli elfi grazie alla trasmissione da parte degli elfi di tecnologie e conoscenze arcane superiori rispetto agli altri clan; re Denolas cercò di favorire questo clan in ogni modo per sfruttarlo come portavoce del Geffronell fra i clan umani dell'altopiano e per costituire uno stato cuscinetto fra il suo regno e le terre degli ostili Denagothiani. Sviluppi simili non mancarono anche nel nord dell'altopiano. La nuova Somma Sacerdotessa di Idris ospitò un incontro dei signori denagothiani del settentrione nella sua residenza e, dopo un acceso dibattito, tramite una maledizione magica riuscì a dominare le loro menti. Col l'appoggio dei suoi nuovi servi, la Somma Sacerdotessa si fece incoronare regina di Denagoth (560 DI), dominando un vasto tratto delle terre aride del nord ed una parte delle pianure settentrionali. Subito la regina inviò i suoi servi presso i signori e le tribù barbare alleate, per prepararle ad una grande campagna mirante a sottomettere gli infedeli dell'altopiano meridionale. Negli anni seguenti (560-566 DI), la neoletta regina strinse patti segreti con le tribù umanoidi dei monti Mengul, esortandole ad invadere e colpire con le loro scorrerie le terre dei clan umani dell'altopiano centrale; così, offrendo a questi ultimi la protezione del suo regno in cambio della sottomissione, estese in breve il suo dominio fino a gran parte dell'altopiano centrale usando una combinazione di inganno, forza ed astuzia. Solo i clan antaliani dell'ovest ed i clan alleati del Geffronell del sud resistettero all'avanzata dell'espansionismo denagothiano. Nel 566 DI, emerse un forte capo guerriero fra le tribù denagothiane del settentrione ancora libere. Questo possente guerriero, di nome Nebunar del clan Teriak, piuttosto che sottostare all'influenza del reame di Denagoth sul suo popolo, lo guidò in una campagna di conquista verso il sud, per conquistare nuove terre ed un nuovo reame per la sua gente. Nel 570 DI, dopo una serie di violente e

vittoriose campagne contro i clan antaliani dell'est e i clan del meridione, Nebunar era divenuto il maggiore capo guerriero dell'altopiano; la Somma Sacerdotessa ritenne opportuno incontrarsi con lui, per farselo alleato e costituire una vasta nazione denagothiana sotto il suo controllo; Nebunar, tuttavia, rifiutò di porre le sue conquiste sotto l'autorità della regina di Denagoth. Per evitare scontri col pericoloso rivale, ella gli promise allora tutto il suo sostegno per l'edificazione di un proprio regno, a patto che essa si fosse svolta a danno dei clan umani alleati del Geffronell e dello stesso reame elfico; per convincerlo, consegnò a Nebunar il nefasto Bastone Nero, un artefatto di grande potere negromantico col quale aumentare la potenza del suo esercito. Nel 573 DI, dopo otto anni di guerre, Nebunar riuscì ad unificare sotto il suo dominio i clan neathar ed antaliani del sud e del sud-est dell'altopiano, e mirava a terminare la sua campagna con la conquista dell'ultimo clan indipendente, gli Essur. Intanto il monarca elfico concesse agli Essur le terre più orientali della Grande Foresta di Geffron (dove i boschi erano più radi e praticamente disabitate dagli elfi), come gesto di buona volontà e pegno per la loro perpetua alleanza; qui gli Essur edificarono il villaggio di Tallen, che divenne un importante centro di scambio con gli elfi. Fingendo buona volontà verso il vicino Geffronell, Nebunar non sottomise il clan Essur con la forza come aveva fatto con gli altri, ma pretese di ricevere in sposa la figlia del capoclan degli Essur, così da unire i potenti clan degli Essur e dei Teriak: quest'unione sancì la nascita del regno di Essuria. Come sovrano di Essuria, Nebunar scelse di risiedere a Tallen, dove edificò una fortezza che battezzò Drax Tallen; egli ricevette segretamente un aiuto prezioso nel costituire un sistema amministrativo per il suo reame dai sacerdoti di Idris, che trovarono così il modo per raccogliere ulteriori proseliti. Il regno di Nebunar fu caratterizzato da una serie di campagne espansionistiche ai danni dei liberi clan antaliani del nord-ovest e delle tribù umanoidi dei Mengul, miranti secondo l'opinione comune alla creazione di un forte regno da contrapporre al Denagoth ed alle tribù umanoidi. Gli elfi di Geffronell appoggiarono queste campagne, perché credevano di poter manovrare Nebunar come avevano fatto in passato con gli Essur ma si sbagliavano. Il sovrano, in segreto, mirava ad accrescere il suo potere allo scopo di scatenare un'invasione del Geffronell, come era

stata sua intenzione fin dagli accordi presi anni prima con la regina di Denagoth. Le reali intenzioni di Nebunar cominciarono a divenire note verso gli ultimi anni del suo regno, quando divenne palese la sua alleanza col clero di Idris, il cui culto venne innalzato sopra tutti gli altri in Essuria. L'ambizione di Nebunar e la sua ossessione per le arti negromantiche lo portarono tuttavia allo scontro con la sua alleata, la regina di Denagoth; dopo aver rifiutato di rivelargli i segreti della vita eterna in forma non-morta, la regina congiurò col primogenito di Nebunar, Gereth, per togliergli il trono. Scoperto il complotto, Nebunar diede caccia spietata ai responsabili e bandì dal suo regno tutto il clero di Idris; la regina e Gereth furono costretti a rifugiarsi nel Denagoth per sfuggire alla condanna a morte. Nebunar trascorse gli ultimi anni del suo regno in stato sempre più paranoico, ma morì prima di poter sferrare l'attacco contro il Geffronell, a sessantasette anni. Secondo le sue ultime volontà, il Bastone Nero venne sepolto con lui nelle catacombe di Drax Tallen.

L'apogeo del regno di Essuria:

Il secondogenito di Nebunar, Avien, divenuto sovrano di Essuria, inviò immediatamente messaggeri di pace a re Denolas di Geffronell, assicurandolo delle sue intenzioni pacifiche; l'Essuria ed il Geffronell siglarono un trattato di pace ed il clero di Idris perse gran parte della sua influenza nel regno, non avendo mai gradito quella che aveva esercitato negli anni del regno di suo padre. Il fratello maggiore di Avien, Gereth, con l'appoggio del culto di Idris e della Somma Sacerdotessa si proclamò sovrano del Denagoth, e mosse guerra contro il fratello per rivendicare la corona essuriana. Grazie all'appoggio degli elfi, Avien resisté efficacemente alla pressione denagothiana e respinse le forze di Gereth, conquistando la zona oggi nota come le Pianure di Avien. Sconfitto, Gereth si ritirò nel Denagoth settentrionale, dove fece edificare una fortezza che elesse a sua dimora, Gereth Minar (la "Torre di Gereth"); egli divenne l'amante della Somma Sacerdotessa di Idris, che lo manovrò come un burattino nelle sue mani. I seguenti attacchi di Gereth contro l'Essuria non sortirono alcun successo a causa del comportamento inaffidabile dei suoi mercenari umanoidi; durante un ultimo scontro nelle Pianure di Avien, Gereth stesso incontrò la morte in duello col fratello Avien (670 DI). La Somma Sacerdotessa di Idris, partorito il figlio avuto da

Gereth, Landru, lo crebbe e ne avvelenò la mente con ideali di odio ed invidia verso gli elfi e gli Essuriani, responsabili di averlo privato della sua corona e di aver impedito la diffusione del culto di Idris. Durante il regno dei seguenti sette re, l'Essuria rafforzò i suoi confini e contese al Denagoth le pianure centrali dell'altopiano. Il Denagoth dichiarò guerra all'Essuria almeno cinque volte, ma non riuscì mai a sconfiggerla nonostante l'aiuto delle tribù umanoidi, grazie al solido supporto garantito dagli elfi ai monarchi essuriani. Questi insuccessi causarono una drammatica perdita di potere per il culto di Idris, ma, grazie ai suoi poteri negromantici ed alle sue conoscenze, la Somma Sacerdotessa riuscì sempre ad estendere la sua vita oltre i limiti mortali ed a mantenere una ferma presa sui suoi vassalli, partorendo un figlio dopo l'altro, che veniva posto sul trono per governare come suo burattino. Durante questo periodo (inizio VIII sec. DI), fra l'altro, i monti Mengul si arricchirono di clan di troll e giganti cacciati dal Nordurland dalle imprese di Heldann Haldis, il che rafforzò l'aggressività e la spavalderia delle tribù umanoidi locali. Un piano particolarmente malefico dell'Anello d'Onice – la setta segreta di adoratori di Idris diffusa nel Denagoth ed oltre, mirante a trafugare uova ed esemplari di draghi dalla catena dei Denti di Wyrn per incrociarli con gli umanoidi e generare una razza di ibridi asservita ad Idris, venne inoltre sventato qualche decennio più tardi grazie all'aiuto dell'eroe thyatiano Giovanni Porphirio, più tardi divenuto imperatore di Thyatis col nome di Giovanni I; alle sue imprese risalgono sia la presenza consolidata dei draghi (soprattutto d'oro) nella Flotta Aerea di Retebius, sia l'alleanza fra l'Impero Thyatiano, i draghi dei Denti di Wyrn ed il regno di Essuria.

Sotto il regno di Halvan, l'Essuria assurse al suo massimo splendore. Il sovrano era stato allievo del saggio Bensarian in gioventù e, divenuto un abile mago, si era adoperato per abbellire la capitale del reame; durante gli scavi nelle catacombe di Drax Tallen, aveva scoperto il "Bastone Nero" nella tomba di Nebunar e, avendone percepita la malvagità, lo aveva assegnato in custodia a Bensarian, che anni dopo lo avrebbe affidato agli elfi di Geffronell. Durante il regno di Halvan, Drax Tallen divenne una fiorente capitale, con uno speciale collegio dove i rampolli delle famiglie nobili potevano apprendere i fondamenti principali del sapere. Il rafforzamento dell'alleanza con Denolas e il rinvigorismento

dell'esercito – effettuato grazie all'invio da parte di Thyatis di ufficiali per addestrare l'esercito essuriano – contribuirono a mantenere al minimo la minaccia portata dal Denagoth. Nell'732 DI, Re Garlan di Denagoth, dopo aver studiato attentamente un piano per piegare l'Essuria (denominato la campagna "Incudine e Martello"), aprì una guerra su due fronti contro il reame rivale, invadendolo dal nord col suo esercito ed impiegando gruppi di umanoidi guerrieri provenienti dai Mengul per attaccarlo dal sud. La campagna, iniziata bene, andò incontro ad una completa disfatta quando i draghi dei Denti di Wym risposero alla richiesta d'aiuto di Halvan, annientando le forze umanoidi in marcia su Drax Tallen dal sud. Re Halvan stesso, alla guida del suo esercito, intrappolò l'armata denagothiana nelle Pianure di Avien, e la annientò in una grande battaglia; i Denagothiani, che si fecero massacrare fino all'ultimo uomo piuttosto che cedere, ebbero solo la soddisfazione di veder morire Harlan in battaglia, assalito da una squadra d'assalto di licantropi assoldati da Garlan. L'esito disastroso della campagna segnò anche la dissoluzione del regno di Denagoth. Re Garlan, tornato in patria, scoprì la tremenda verità: la sua regina e moglie era anche sua madre ed ora stava complottando contro di lui per rimuoverlo dal trono. Impazzito dal dolore, Garlan uccise la Somma Sacerdotessa di Idris di fronte alla sua corte e, per assicurarsi che non ci fossero testimoni desiderosi di vendicarla, attivò un infernale congegno fabbricato per essere usato contro il Geffronell, che annientò completamente la sua residenza e tutti i suoi occupanti con essa – Garlan compreso. I suoi ranghi decimati dalla follia del re, il clero di Idris perse molta della sua organizzazione ed influenza ed il Denagoth, privo di governanti, si frantumò in una serie di potentati in lotta per la supremazia e sacerdoti di Idris isolati in cerca di ristabilire il controllo sulle tribù ed i clan indigeni. I sovrani succeduti ad Halvan arricchirono ulteriormente la fama e la gloria dell'Essuria, ma durante i loro regni si insinuarono le radici del declino. Re Gallathon (818-830 DI), figlio di Halvan ed educato a Thyatis, strinse una serie di legami politici e commerciali con le nazioni del Mondo Conosciuto, come il Glantri, la Lega di Wendar, le Terre Libere di Heldann, l'Impero Thyatiano e persino il Minrothad, accumulando denaro nelle casse dello stato, e l'Essuria durante il suo regno divenne il socio commerciale principale per i paesi

delle regioni vicine. Il denaro e la tranquillità – consentita dalla rovina del Denagoth, tuttavia, resero più ricca ed arrogante l'aristocrazia feudale, che fece sempre più pesare la sua autorità contro quella del monarca. Sotto i regni di Mirimar e soprattutto di Vesper buona parte dell'autorità regia passò nelle mani di una nuova casta di funzionari, ed in conseguenza dei contrasti che si svilupparono fra questi burocrati e l'aristocrazia vaste porzioni del regno di fatto cominciarono a rendersi autonome dalla corona. Questo indebolimento del potere centrale non frenò l'espansione territoriale dell'Essuria, comunque, che sotto Vesper giunse alla sua massima estensione, arrivando a comprendere i selvaggi territori boscosi dell'altopiano nord-orientale e nord-occidentale, dove sparsi clan antaliani e piccoli potentati denagothiani o tribù barbare erano vissute fino a pochi decenni prima; qui, nel giro di un decennio vennero fondati nuovi e vigorosi feudi, fra i quali la baronia di Ghyr, che ebbero un rapido sviluppo grazie alle ricche miniere delle montagne circostanti, nelle quali si trovavano minerali unici mai visti in nessun'altra parte del mondo. In questi decenni la chiesa di Colui Che Sorveglia divenne di fatto la religione di stato dell'Essuria, ed i suoi sacerdoti – in pieno accordo coi sovrani si dedicarono allo sradicamento del male nel regno ed alla lotta finale contro il clero di Idris.

Il regno di Landryn e la caduta dell'Essuria:

Purtroppo tutto ciò era destinato a finire molto presto. Landryn, fratello minore di Vesper, aveva studiato le arti arcane e dell'intrigo nel Glantri; quando ritornò in patria, la sua personalità invidiosa ed ambiziosa fu subito notata dai seguaci di Idris, che cominciarono a sussurrargli nelle orecchie sogni di dominio. Landryn fu lesto a prestare ascolto a tali lusinghe, e lentamente avvelenò il fratello, venendo incoronato re dopo il suo decesso (890 DI). Consapevole di avere contro molti dei seguaci del fratello defunto, Landryn mise subito a tacere le voci che parlavano di assassinio e rimosse dai posti di comando i generali ed i sacerdoti cari a Vesper; d'altro canto, reclutò segretamente alleati presso il clero di Idris, che si dimostrò favorevolissimo ad appoggiarlo e sostenerlo sul trono, a patto che si fosse impegnato al più presto in un'invasione del Geffronell. Egli inoltre inviò ambasciatori alle tribù barbare del nord, alcuni dei quali si presentarono a Drax Tallen in segno di sottomissione e misero le

loro orde al servizio del sovrano. Landryn, convocato un incontro con gli ambasciatori del Geffronell (fra i quali vi era il primogenito di Denolas) a Drax Tallen, li fece trucidare tutti a tradimento e dichiarò guerra al reame degli elfi; contemporaneamente, non solo ripristinò la legalità del culto di Idris (che Vespen aveva soppresso), ma innalzò questa fede sopra tutte le altre, vietando agli altri culti di parlare pubblicamente contro la corona o contro Idris. Il nuovo Sommo Sacerdote di Idris incoronò infine Landryn sovrano di Denagoth, sancendo nella sua persona l'unione delle due corone umane dell'altopiano. All'interno del reame, se la popolazione osservava con un certo sgomento i gesti inaspettati del sovrano, molti nobili furono soddisfatti dell'indebolimento dell'onnipotente chiesa di Colui Che Sorveglia (considerata uno strumento nelle mani del monarca) e si attesero dalla conquista del Geffronell la spartizione di nuove terre per le loro famiglie; non tutti la pensavano così: altrettanti vedevano nei gesti folli di Landryn qualcosa di aberrante e, seppur costretti dalla paura al silenzio ed all'inazione, covavano in segreto il desiderio di riportare le cose come erano state ai tempi di Vespen. Ma la guerra contro Denolas non volse al meglio come Landryn aveva previsto. Il monarca elfico si appellò alla Lega di Wendar per ottenere rinforzi ed anche i clan barbari del Selvaggio Nord, guidati dall'eroe Henadin, risposero alla sua chiamata in forza di un vecchio giuramento; come se non bastasse, una coppia di draghi d'oro provenienti dai Denti di Wyrn accompagnò l'esercito di Henadin nella sua marcia contro l'Essuria. Impegnate ad ovest ed a sud contro gli elfi, le armate essuriane vennero sbaragliate dall'invasione della vasta orda di Henadin proveniente dal nord, che si fece strada attraverso il reame fino a Drax Tallen, dove assediò lo stesso Landryn. Durante la battaglia, la città venne espugnata e devastata; Landryn uccise Henadin in combattimento e si diede alla fuga, ma venne raggiunto da uno dei draghi d'oro presso le Pianure di Avien e annientato (916 DI). I nobili che finora avevano appoggiato Landryn videro le loro terre devastate dall'orda barbarica, che si ritirò comunque priva ormai di un capo nel nord; gli oppositori di Landryn, invece, colsero l'occasione dell'invasione di Henadin per scrollarsi di dosso il giogo del folle sovrano e dichiararsi indipendenti: la maggior parte dei recenti feudi costituitisi nel nord-ovest seguì

questa scelta. Nel giro di pochi mesi, l'unione dei due reami di Essuria e Denagoth si disgregò, ed entrambi si frantumarono in una miriade di potentati, cadendo nell'anarchia.

Il periodo del Signore delle Ombre e l'età moderna:

Ma il destino volle che non fosse finita. Un sacerdote itinerante di Idris, inviato dalla sua patrona, giunse presso i resti di Landryn e resuscitò il defunto sovrano, che ricompensò il suo salvatore possedendo il suo corpo ed infiltrandosi sotto le sue mentite spoglie nella Torre Occulta, sede del culto di Idris. Qui giunto, il redivivo Landryn fronteggiò Idris stessa, che lo colpì con un'orrenda maledizione debilitante per il suo corpo; ella l'avrebbe liberato dalla maledizione soltanto se avesse schiacciato una volta per tutte gli elfi dell'altopiano denagothiano. Landryn giurò allora fedeltà ad Idris ed ai suoi ideali, e questa in cambio lo mise al comando della campagna necessaria a riunificare l'altopiano. Per nascondere il corpo che possedeva, orrendamente sfigurato, Landryn prese ad indossare una maschera ed una avvolgente veste nera, rendendosi noto semplicemente col soprannome di "Signore delle Ombre". Il Signore delle Ombre radunò attorno a sé tutti i suoi servi più fedeli, e richiamò al suo servizio i ranghi del clero di Idris, istruiti all'obbedienza dalla dea; con l'aiuto del culto di Idris, il Signore delle Ombre riuscì ad allearsi con parecchie tribù umanoidi dei monti Mengul, che vennero assoldate come mercenari o reclutate in procinto di un attacco contro il Geffronell. Dopo quattro anni di guerre, il Signore delle Ombre aveva riconquistato gran parte del precedente potere e venne acclamato nuovamente signore del Denagoth; il suo dominio si estendeva a gran parte dell'altopiano settentrionale e centrale. Ormai nuovamente padrone di un vasto e feroce esercito, il Signore delle Ombre si apprestò a compiere quanto Idris gli aveva ordinato. Nell'925 DI scatenò un'improvvisa e violenta invasione del Geffronell, dando l'ordine alle tribù umanoidi dei Mengul di attaccare in massa i domini elfici sull'altopiano; sulla scia dei suoi alleati, molte più tribù del previsto si mossero all'attacco, alcune per l'odio covato da anni verso gli elfi, altre per il semplice desiderio di causare distruzione e guadagnare bottino. Le orde si sparsero per l'altopiano, immiserendo ulteriormente la già prostrata popolazione e stroncando gli ultimi feudi

indipendenti rimasti nell'altopiano centro-meridionale. Il grosso delle truppe del Signore delle Ombre mercenari orchi e goblin provenienti dai Mengul occidentali sferrò un violento attacco contro la Foresta di Lothenar. Gli elfi, ben preparati, respinsero gli assalitori, causando gravi perdite al nemico e resistendo egregiamente. Ma il Signore delle Ombre inviò allora Vitriol, un possente drago nero mutato dagli incantamenti di Idris, in appoggio alle sue truppe: la resistenza degli elfi fu in breve spezzata, gli abitanti della Foresta di Lothenar massacrati. Lo stesso re Denolas, assieme a sua moglie ed alla sua corte, perì durante l'ultima resistenza nel suo stesso palazzo. Le forze del Signore delle Ombre, ancora mercenari umanoidi appoggiati da truppe umane e cavalieri di viverne, si impadronirono anche delle pianure che separavano le due foreste elfiche dell'altopiano, finora sorvegliate dalle forze del Geffronell. Il troncone meridionale del reame elfico, la Grande Foresta di Geffron, rimase isolata e riuscì a malapena a resistere all'assalto portato su tutti i fronti dalle orde umanoidi – gnoll, bugbear ed orchi, alcuni asserviti al Signore delle Ombre, altri completamente indipendenti. I capoclan elfici rimasti inviarono immediatamente una richiesta d'aiuto alla Lega di Wendar. Il Signore delle Ombre, desideroso di chiudere la partita con gli elfi una volta per tutte e considerando le forze della Lega la sua preoccupazione principale, si assicurò i valichi strategici dei Mengul e, conquistate le fortezze montane della Lega, attraverso il Passo di Geron guidò il suo esercito alla conquista della valle di Genalleth. Ebbe così inizio la Guerra dei Maghi (927 DI). Inaspettatamente, si trovò di fronte un avversario agguerrito e rincuorato e riunito dagli sforzi di Gylharen, signore della città di Wendar; questi, ora in possesso della magica Stella Elfica – consegnatagli dal saggio Bensarian, che era riuscito a portarla via dal palazzo di Denolas prima della sua caduta in mano nemica – fece uso dei vasti poteri dell'artefatto per contrastare l'avversario, annullare gli incantamenti del Signore delle Ombre e vanificare il numero soverchiante delle sue truppe. Nel giro di mesi, l'esercito del Signore delle Ombre fu sconfitto e ricacciato oltre i Mengul, dove le sue forze umanoidi si dispersero e si diedero al saccheggio indisciplinato. Questo disastro salvò anche gli elfi della Grande Foresta di Geffron, i quali, dopo un'accanita e disperata resistenza, videro così

allentarsi la pressione degli umanoidi ai loro confini. Caduto in disgrazia, il Signore delle Ombre riuscì a mantenere la sua presa su gran parte dei suoi domini, ma si ritirò nella settentrionale fortezza di Gereth Minar, meditando vendetta. Negli anni seguenti, egli escogitò un piano più subdolo per impadronirsi della Stella Elfica, l'unica cosa che lo separava dal dominio del Genalleth. Il malefico despota inviò un suo agente, Camla, in Genalleth, dove entrò a far parte del seguito di Gylharen e divenne persino uno dei suoi collaboratori più fidati. Dopo una decina d'anni in cui Camla aveva favorito segretamente l'intrusione di sacerdoti di Idris nel Genalleth, la spia riuscì finalmente a sottrarre l'artefatto da Wendar, ed a portarlo a Gereth Minar (1.009 DI). Contemporaneamente i sacerdoti di Idris causarono una pestilenza ed una carestia nel paese, suscitando rivolte ed il malcontento generale contro Gylharen. Mentre nel Genalleth regnava questa situazione, le forze del Signore delle Ombre ricominciarono ad ammassarsi oltre i Mengul, per prepararsi ad un'invasione in piena regola. Ma anche in quest'ora critica giunse un aiuto alle forze del bene, sotto forma di un gruppo di avventurieri sponsorizzati direttamente dal trono imperiale thyatiano; il gruppo, ricevuto ordine da Gylharen di recuperare la Stella Elfica si inoltrò nell'altopiano fino a Gereth Minar, dove affrontò Landryn stesso e lo costrinse a fuggire. Prive di guida, le armate del Signore delle Ombre si dispersero, mentre l'artefatto elfico ritornava nelle mani di Gylharen, che lo usò per riportare ordine nel suo paese (1.011 DI). Le conseguenze del combattimento a Gereth Minar terminarono la corruzione del corpo del Signore delle Ombre, il quale divenne un vero e proprio non-morto. Sotto questa nuova forma, il Signore degli Spettri come ora prese a chiamarsi si rifugiò nelle rovine di Drax Tallen; da qui riprese il comando di parte delle sue forze umanoidi e le inviò nuovamente all'attacco della Grande Foresta di Geffron per scovare un misterioso artefatto malefico occultato dagli elfi un secolo prima: il "Bastone Nero" di Nebunar. Con quest'artefatto il Signore degli Spettri mirava a costituire un'armata di non-morti con la quale, finalmente, vincere la sua interminabile guerra contro gli elfi. Ma il medesimo gruppo di avventurieri che aveva recuperato la Stella Elfica fu più lesto dei mercenari umanoidi del maligno e, recuperato il Bastone Nero, si diresse a Drax Tallen stessa, dove

usò i poteri dell'oggetto per annientare definitivamente il Signore delle Ombre.

Da allora nessuno ha più sentito parlare di questo oscuro avversario, anche se i più saggi non sono certi che esso sia stato annientato. Nell'ultimo secolo, l'altopiano è rimasto un paese caotico e diviso. Nel sud, i clan elfici della Grande Foresta di Geffron sono riusciti a sopravvivere all'offensiva degli umanoidi ed ancor oggi resistono loro, avendo riallacciato i contatti col neonato regno di Wendar. Nel nord-ovest, il regno di Ghyr, seppur dopo alcune sventure, ha conservato la sua compattezza ed attualmente rappresenta la principale forza dell'altopiano – seppur molto isolata.

Nel resto della regione, regna il caos:

piccoli potentati sorgono e cadono continuamente, incentrati su castelli, fortezze, villaggi o minuscole città, mentre le campagne sono preda dei signori della guerra che imperversano coi loro armati, di bande di barbari e delle orde umanoidi. Alcune zone hanno mantenuto un grado maggiore di civiltà come alcune regioni dell'altopiano centrale o quelle confinanti col regno di Ghyr, altre, che sono alle prese con bande di barbari e mercenari o occupate dalle tribù umanoidi come la zona di Drax Tallen hanno perso qualsiasi vestigia di ordine e di legge. Il nord, selvaggio come sempre, resta dominio delle tribù barbariche e dell'Orda di Den, che di quando in quando muovono verso sud per raccogliere bottino, mentre l'intera lunghezza dei Mengul è oggi, come sempre, patria delle tribù umanoidi.

Distribuzione della popolazione

La regione del Denagoth è costituito quasi per intero dall'immenso e gelido Altopiano di Denagoth, una terra che si erge a circa 1.800 metri di altitudine e prevalentemente pianeggiante, coperta di fitti boschi nella zone centro-meridionale e progressivamente più arido verso il nord-ovest. Su tutti e quattro i lati, l'altopiano è racchiuso dalle impervie catene montuose dei Mengul e della Catena di Ghiaccio; mentre il ramo occidentale dei Mengul è praticamente invalicabile (tranne che in un paio di punti), il ramo orientale di questi monti è meno ripido e permette un accesso più facile all'altopiano. Il confine settentrionale ospita un paio di brecce nelle catene montuose, che, quando i venti soffiano dal

nord, causano l'imbottigliamento delle nuvole all'interno della catena dei Mengul, portando ampie neviccate e precipitazioni nella regione. Sebbene non vi siano grandi fiumi, tutto l'altopiano è ben irrigato grazie a ruscelli, stagni e laghetti che sgorgano da fonti sotterranee; solo alcuni tratti delle pianure centrali sono relativamente sterili – a parte le desolazioni del nord-ovest. Data l'altitudine e la durezza del terreno, solo pochi tipi di robusti cereali possono essere coltivati qui – anche se oggi sono molto meno coloro che si dedicano a questa attività. La popolazione vive sparsa per le terre di questa regione. Eccettuata la Grande Foresta di Geffron, dove si trovano i resti del decaduto regno di Geffronell, il resto dell'altopiano è abitato piuttosto sparsamente dagli eredi delle popolazioni stanziali denagothiana ed essuriana; questa gente vive ancora in una parvenza degli antichi ordinamenti, in genere sottoposta ad un signore feudale o a qualche altro signore della guerra abbastanza forte da offrire protezione in cambio di tributi, o da pretendere obbedienza con la forza delle armi. Altre stirpi umane più primitive e semi-nomadi abitano il ramo occidentale dei monti Mengul ed il settentrione dell'altopiano, ed a volte si spingono anche al suo interno. Una presenza rilevante è costituita dalle orde umanoidi che imperversano in vasti tratti della regione; inizialmente solo bande di predoni, molte di queste creature si sono stanziate nelle terre che un tempo erano dominio dell'uomo, usurpando feudi ed in certi casi costituendo veri e propri potentati. Molte altre tribù, invece ed in particolare quelle che abitano oltre i confini dell'altopiano, nei Mengul e nella stretta valle che separa questa catena montuosa dai bordi dell'altopiano conducono ancora vita semi-nomade, dandosi alla pastorizia, alla caccia ed al saccheggio. Di fatto l'altopiano ed i suoi dintorni ospitano una delle concentrazioni di popolazione umanoide più grosse di tutto il Brun orientale (rappresentano circa il 47,7% della popolazione), che rischiano di fare impallidire le ben più famose Terre Brulle del meridione...

Le terre un tempo più insediate, le pianure, oggi ospitano solo comunità sparse e lontane fra di loro (2,5 ab./kmq), mentre il resto del territorio, dai boschi alle montagne, è praticamente disabitato e selvaggio (da 0,2 a 1 ab./kmq).

Centri urbani:

Geron: Geron è un piccolo villaggio (200) a metà del pendio ce porta dall'altopiano al Wendar. Il villaggio serve come quartier generale per i Lancieri Oscuri e l'Esercito Denagothiano Occidentale ed è uno dei pochi posti a Denagoth dove si possono acquistare cavalli. Il Beggar's Roost Inn è il pozzo locale ed è aperto dalle 8 alle 12. Geron è un luogo in cui si sviluppano trame e complotti tra le fazioni di potere Denagotiane, benché vi siano pochissimi conflitti. Piccoli boschi interrompono la base dell'altopiano nella regione intorno a Geron. Un grande ponte attraversa il fiume Naga e conduce al passaggio di montagna attraverso i Mengul. Un secondo ponte di corda, meno conosciuto, e parallelo al ponte principale si trova qualche chilometro più a nord.

Gereth Minar: Gereth Minar è la sede del potere del Signore delle Ombre nelle terre aride Denagotiane. Il Signore dell'ombra risiede in una torre fortificata (300, misti) che si affaccia su una piccola città (2.000). Gereth Minar è anche il quartier generale dell'Esercito Denagotiano Settentrionale. Il traffico di genti e merci da Tashi, Sumak e dalle parti sud significa che la popolazione è costantemente in attività.

Brakkah: Una palizzata di legno di 9 metri e un fossato di 4.5 circondano Brakkah (6.000, tra cui 4.000 Denagotiani, 1.000 umanoidi, 1.000 tribù Essuriane/Avien). Brakkah ha una pianta circolare, e la maggior parte delle residenze sono costituite da una prima parte di mattoni e una seconda parte in legno. Brakkah cade sotto la sfera d'influenza del Signore degli Ombre.

Tempio di Idris: Il tempio di Idris è la sede formale della Chiesa di Idris. È una cittadella di pietra murata ai margini della Foresta Lothenar, popolata da Denagotiani, uomini delle pianure, Essuriani, bruti e umanoidi (13.000, divisi in modo uniforme). Il tempio è anche la capitale per lo stato ecclesiastico occidentale che include Setarak.

Thariss: Thariss (8.600, tra cui 3.000 Essuriani, 2.000 tribù Avien, 1.500 barbari nordici, 1.500 denagotani, 500 goblin, 100 ogre) è una Città-Stato indipendente ai margini della Grande Foresta di Geffron. È la città

più etnicamente diversa sull'altopiano. Thariss era originariamente parte del regno Essuriano, ma ha raggiunto l'indipendenza dopo la caduta di Drax Tallen. Il culto di Idris sta lentamente guadagnando un seguito tra la classe inferiore di Thariss.

Setarak: Setarak (4.000, 500 orchi, 500 hobgoblin, 500 goblin, 2.500 denagotani) è una città a ovest della foresta di Lothenar. La città è nominalmente sotto il controllo del Signore degli Ombre, ma i residenti sono più allineati con il Tempio di Idris.

Sumak: Sumak è un villaggio di 1200 Denagothiani e 200 bruti reietti. Sumak è sotto l'autorità diretta di Gareth Minar.

Tashi: Tashi è il punto di controllo sulla strada che porta da Gareth Minar alle terre delle orde Den più a nord. Il villaggio dà anche accesso all'altopiano. I 600 denagotani, 200 bruti, 100 orchi e 200 goblin lavorano come commercianti e soldati sotto l'autorità diretta di Gareth Minar.

Enoress: Enoress è uno dei due principali centri della popolazione elfica di Geffronell (4.500 entro 8 miglia). È stato trasformato nella sede militare degli elfi contro gli umanoidi occidentali.

Korridhon: Korridhon era il luogo in cui gli elfi Geffronell si stanziarono originariamente. Più tardi divenne la capitale sotto i Korrikan. Oggi solo 1.500 elfi rimangono nel villaggio mentre i guerrieri sono dislocati per combattere in tutta la foresta. Korridhon è anche l'unico posto dove si possono trovare informazioni sulla via per raggiungere la Luce degli Elfi.

Thak-thoul: Thak-thoul è una comunità organizzata di 750 thoul. I residenti sono stanchi dei barbari del nord, ma commerciano con Thariss e alcuni villaggi Avien.

Delas: Delas (475) è un villaggio Avien/Essuriano di cacciatori e di allevatori appena a nord delle praterie Essuriane. I delasiti spesso sono in contatto con i goblin di Gesh sulle terre pastorali. Delas mantiene alcune reliquie e tomi che sopravvissero alla caduta di Drax Tallen.

Rumin: I 350 uomini delle pianure di Rumin sono orgogliosi della loro indipendenza. Sono abbastanza all'interno della pianura che non si preoccupano per le orde Den o per l'esercito del Signore delle Ombre.

Taff: Taff (275 uomini delle pianure) situata in un territorio pericolosamente vicino alle terre aride ed alle Orde Den. Questi agricoltori commercializzano il loro surplus autunnale con Thariss, i barbari vicino a Henamark, o gli orchi delle terre aride.

Tammis: Tammis è un deposito di approvvigionamento per l'esercito del Signore dell'Ombra e la tenuta personale del generale Gevren. 450 Denagotiani, 100 Essuriani e 200 umanoidi vivono e lavorano qui. Gli agenti dell'Anello di Onice sono basati a Tammis.

Shalmak: 150 uomini delle pianure, 200 Denagotiani e 80 bruti risiedono nel villaggio di Shalmak. Il villaggio è sotto l'autorità diretta del Signore dell'ombra. Le ribellioni schiacciate delle comunità vicine hanno mantenuto in linea Shalmak.

Gesh: I goblin di Gesh (250 goblin, 125 hobgoblin) sopravvivono come pastori di pecore. Il villaggio è situato nel Gresh-lusk ed ha una disputa permanente con i Delasiti sull'uso del suolo.

Molti villaggi ed accampamenti sono pertanto sparsi in questa regione, ogni tanto interrotta da qualche rocca o castello solitario, ma pochissime cittadine degne di questo nome (la popolazione urbana è circa il 2,2% del totale). In compenso, tutto il territorio è pieno di un gran numero di rovine: castelli, villaggi e cittadine appartenute ai regni di Essuria e di Denagoth ed andate distrutte negli ultimi due secoli ad opera di questo o quell'assalitore. Parecchie di queste rovine sono diventate la tana di briganti, barbari, umanoidi od altre creature ancor più pericolose.

Altri luoghi

Il Castello di Qarnt: il Castello di Qarnt è una fortezza in alto sulle montagne Mengul fuori dal percorso da Geron a Denagoth. Il suo capitano, Qarnt e i suoi soldati furono tra i primi a cadere durante l'invasione di Wendar. Adesso è sede del gigante

delle nube Azor.

Torre del Senza Nome: Nel lontano nord-est del pianoro regna un enigmatico mago thoul conosciuto comunemente come il Senza Nome. Oltre ad altri thoul, la torre è più simile ad un posto dove si portano avanti congiure.

Casa di Denolas: Questa fortezza in rovina coperta da rampicanti è stato il luogo dell'ultima battaglia per Lothenar. È infestata dagli spiriti del Signore e della Signora degli Elfi, entrambi uccisi dal Drago Vitriol.

Santuario di Enoreth: Questa è la sala di sepoltura per il re Enoreth, l'elfo che ha guidato le tre comunità di Genalleth, Lothenar e Geffron. Riposa su una alta collina nella foresta di Geffron. Il Santuario era precedentemente curato dagli elfi di Geffronell, ma è stato abbandonato sotto pressione degli umanoidi. La pietra di Enoreth, una grande pietra alta 1 metro e larga 1,5, situata l'interno del santuario.

Cuore di Idris: Il Cuore di Idris è una fortezza nascosta nelle terre aride (non indicata sulla mappa). Fu qui che Idris sviluppò i suoi poteri. La sua posizione è protetta dalle orde Den, mentre il Signore delle Ombre, il sacerdozio ei Signori Oscuri lo cercano.

La quercia scura: frequentato dagli Elfi Oscuri questo sito a poche miglia a nord di Korridhon (non indicato sulla mappa), viene evitato dal Geffronell.

Gole di Aerlyss: I pozzi sono una serie di grotte sul bordo sud-est dell'altipiano. Gli ingressi della caverna sono vicini alla verticale e possono essere percorsi solo in arrampicata. I pozzi nascondono i non morti e gli altri orrori risalenti alla caduta di Drax Tallen che lottano per raggiungere la superficie.

Drax Tallen

Drax Tallen era una volta la gloriosa capitale di Essuria. Ora è in rovina con pochi esseri umani e goblin incivili che vivono nelle zone esterne. Il drago d'oro Auragentus mantiene una tutela sulla regione per impedire il ritorno della follia di Landryn Teriak. Non sa che le catacombe della città sono sempre più piene di thoul e dei non morti. La forma originale consisteva in una grande cittadella in mezzo a un

villaggio. Un grande muro di pietra, ormai sbriciolato, si estendeva per chilometri intorno alla capitale. Attualmente, i pilastri in pietra del portico e della cittadella sono gli unici resti di quei muri. Un edificio in pietra a forma di emisfero superiore serviva come un santuario esterno dedicato A Colui Che Cuarda durante i tempi migliori del regno. La compagna di Auragentus, Sylarkh, è sepolta sotto un enorme tumulo di circa 1 miglio ad est di Drax Tallen. Gli umani locali non si riposano nei pressi del tumulo a causa di sogni travagliati. Gli scheletri riempiono i resti vuoti degli edifici. I muri e i tappeti di drappaggi che mostrano la storia di Essuria lentamente deteriorano, ma non sono resistenti e si sbriciolano al tocco. I dipinti a pavimento più recenti che descrivono draghi neri e statue idrisiane si mescolano con le altre opere d'arte. Sul cratere reale della cripta è inciso un avviso elfico scritto da Enorion, Signore di Denolas, per coloro che entrano. Questa cripta dei Vecchi Re possiede nove sarcofagi, incluso quello di Nebunar. Drax Tallen e la regione locale sono siti sopra una rete di catacombe e grotte naturali. All'interno di questo sistema riposano i resti del barbaro Henadin, insieme al suo famoso scudo e al medaglione d'aquila.

Personalità del Denagoth

Il Signore delle Ombre: MU 10, 3° Circolo Necromante. Una volta conosciuto come il Re Essuriano Landryn Teriak (Landryn il Terribile), il Signore delle Ombre è l'artefice della rinascita di una nazione Denagotiana. Si è stabilito nelle regioni settentrionali di Gereth Minar che servì come capitale del vecchio Regno di Denagoth. Landryn soffre di una maledizione che ha danneggiato la salute (Cos 5) e lo ha sfigurato (Car 4). Il suo volto è nascosto da una maschera di giada. E' guidato dai sacerdoti di Idris che lo aiutano nella ricerca per una cura per la sua afflizione e per espandere il suo controllo su tutta la regione settentrionale. Incantesimi come la rimozione della maledizione, lo scacciamento del male o anche l'urna magica non sono in grado di rettificare la condizione dell'Ombra, ma la Stella Elfica ha il potenziale per farlo. Se Landryn Teriak fallisse nei suoi sforzi o fosse ucciso, si trasformerà in Signore Spettrale. Il Signore dei Spettrali perseguirà le sue ambizioni territoriali, ma si sforzerà anche di trasformare Denagoth in un

regno non morto.

Nota: il Signore Ombra non potrebbe essere incontrato dai personaggi fino a tardi nella loro carriera. Puoi aumentare il livello del Signore delle Ombre o assicurarti di avere una forte scorta di supporto.

Attrezzatura: Abiti di protezione +5, Anello di protezione +3, Anello accumula magia, bacchetta del potere, Maschera di giada

Gevren: G7, Int 16. Gevren è Generale dell'Esercito Denagotiano. Può essere trovato da Tashi a Geron.

Tuskath: Bruto 15 (barbaro). Tuskath è l'attuale leader dell'orda Den, talvolta noto dai Denagothiani come il duca della guerra. Egli è motivato solamente dal suo desiderio di distruggere quelli che non rispettano Idris. Tuskath risponde alle richieste sia del sommo sacerdote del tempio che del Signore delle Ombre, ma se la fiamma svanisse dai suoi occhi, ciò condurrebbe l'Orda a distruggerli.

Azor: un gigante delle nuvole che occupa il castello di Qarnt nei Mengul. Azor è un nemico dei lancieri oscuri del Signore dell'ombra. Ha la pelle bianca ed i capelli grigi lunghi e indossa abiti di seta bianca. Il maniero si trova al termine di un sentiero per capre che porta ad un ponte di corde che attraversa il fiume Naga vicino a Geron.

Popolazioni:

Umani

Gli umani sono ancora la razza più numerosa del Denagoth, se si contano separatamente le varie razze umanoidi; ai tempi della gloria dei passati reami, gli umani contavano forse più di mezzo milione di individui, ma la sventure degli ultimi due secoli hanno generato una crisi demografica gravissima per questa razza. La popolazione umana è divisa però in varie etnie, che si considerano tanto differenti fra di loro quanto lo si considerano dagli orchi. Ognuna di queste etnie ha una propria cultura specifica e tende a risiedere in una determinata zona del paese. I Denagothiani costituiscono la parte più numerosa della popolazione umana (53,9%); essi sono i discendenti delle tribù neathar dell'altopiano settentrionale che si sono incrociate nel corso dei secoli coi Dena e quindi col sangue degli antichi

Uomini Bestia. Nonostante tutto, appaiono come normali umani. La loro cultura è divisa in due: una parte dei Denagothiani (circa il 40%) pratica ancora le antiche usanze barbariche, adottando uno stile di vita semi-nomade nelle Desolazioni Denagothiane del nord, dove allevano capre ed altri animali; il resto (circa il 60%) adottò in passato uno stile di vita sedentario e costituisce gran parte della popolazione umana delle zone centro-settentrionali e sudoccidentali dell'altopiano – il nerbo del vecchio reame di Denagoth. Fra i Denagothiani di entrambe le culture prevalgono i fedeli di Idris, ed i sacerdoti di questa dea hanno una forte presa sui capoclan e sui signori di questo popolo.

Gli Essuriani sono quasi altrettanto numerosi (46,1%) ed abitano soprattutto le zone centromeridionali (esclusa la Grande Foresta di Geffron, ovviamente) ed orientali dell'altopiano. Essi discendono dall'antica unione delle tribù neathar ed antaliane che mescolarono il loro sangue ed in seguito costituiscono il reame di Essuria, assorbendo anche altri clan di stirpe antaliana che abitavano le zone orientali dell'altopiano ed i resti dell'orda barbarica di Henadin. Questa gente pratica uno stile di vita sedentario, vivendo in villaggi secondo quanto resta delle usanze della defunta Essuria; molti guardano con favore al regno di Ghyr, popolato da loro simili e unico candidato per ora a raccogliere l'eredità delle glorie passate.

Orchi

Gli orchi costituiscono la maggioranza della popolazione umanoide; nel passato abitavano in gran numero i monti Mengul, che ospitano ancora molti membri della loro razza, ma negli ultimi due secoli numerose orde sono emigrate nell'altopiano. La maggior parte degli appartenenti a questa razza è costituita da orchi gialli della specie degli orchi orientali (80%), discendenti degli orchi che giunsero qui con l'orda di Akkila Khan, che abitano i Mengul occidentali o l'altopiano; il resto appartiene invece alla specie degli orchi comuni (20%) ed abita soprattutto i Mengul orientali e la zona di Drax Tallen, dove è giunto dal Norwold.

Goblin

Altra razza umanoide molto numerosa, i goblin abitano quasi esclusivamente l'altopiano ed i Mengul occidentali e sono discendenti dei goblin dell'orda di

Akkila Khan, della specie dei goblin dell'est (95%); una piccola parte (5%) appartiene invece alla specie dei goblin comuni ed abita i Mengul orientali.

Elfi

La popolazione elfica può sembrare numerosa ad una prima occhiata, ma è solo un'ombra di quella di due secoli fa. Il vecchio reame elfico di Geffronell ormai è costituito solo dalla parte centrale della Grande Foresta di Geffron, dove i clan elfici vivono come assediati dalle orde umanoidi che minacciano i confini della foresta. Sebbene dopo la fine del Signore delle Ombre siano riusciti a sopravvivere ed abbiano recuperato il possesso di alcune zone della loro foresta (come il Santuario di Enoreth), essi non hanno più eletto un re e guardano con distacco alla loro alleanza col regno di Wendar. Vivono in villaggi silvestri edificati fra gli alberi alla maniera tradizionale degli elfi silvani, ma con annessi elaborati edifici di pietra secondo lo stile degli elfi alti; essi pattugliano costantemente i loro confini e vigilano attentamente per impedire alle bande di predoni di arrecare ulteriore danno alle loro terre boschive. Nonostante tutto, sono fatalisti e rassegnati, e contemplan con tristezza la lenta fine del loro popolo, pur essendo determinati a lottare con tutte le loro forze fino alla fine. Gli elfi di questa regione appartengono tutti alla stirpe degli elfi alti (97%), tranne un piccolo numero di armati elfici (3%) che sono giunti qui come rinforzi inviati da re Gylharen di Wendar nell'ultimo secolo, i quali appartengono alle etnie degli elfi silvani e chiari.

Gnoll

Questa feroce e prolifica razza giunse nei Mengul dopo la grande fuga degli gnoll dai loro padroni nithiani due millenni fa. Negli ultimi due secoli, parecchi si sono spostati sull'altopiano, dove si sono resi responsabili di alcune delle peggiori efferatezze e distruzioni. Anche se la maggior parte degli gnoll appartiene alla specie degli gnoll del nord (60%), un buon numero fa parte della violenta specie degli gnoll ilari (40%).

Orda Den

Questa popolazione vive nella parte nord dell'altopiano, nelle terre aride dell'orda Den ma alcuni esemplari si possono trovare anche nel Denagoth, più simili ad umanoidi nel

comportamento, sono aggressivi e con facili scoppi d'ira. Alcuni Bruti Dena possono essere trovati fra l'orda Den o fra gli umanoidi dei Mengul occidentali. L'orda Den rispetto ai Bruti Dena del nord ha risentito della vicinanza degli umani, dell'influenza religiosa del culto di Idris e delle unioni con umanoidi della regione. Vivono in villaggi, cacciatori, scarsi raccoglitori e mediocri agricoltori basano la loro sopravvivenza sulla razzia ed il saccheggio delle popolazioni vicine. Divisi in piccole tribù ma sotto il comando del Capo dell'Orda che viene scelto dal consiglio dei capi. Il nuovo Capo rimane in carica finché non sfidato da un altro Capo, lo scontro per il comando avviene alla presenza del consiglio dei Capi che riconoscerà la nuova leadership al termine dell'incontro.

Bugbear

I membri di questa feroce razza appartengono tutti alla specie dei bugbear volgari e sono emigrati nell'altopiano dalle loro tane nei Mengul orientali e meridionali. Ora abitano in gran numero le propaggini della Grande Foresta di Geffron e la regione di Drax Tallen.

Hobgoblin

Sebbene siano una fra le meno numerose razze umanoidi, gli hobgoblin sono fra i più agguerriti e feroci combattenti dell'altopiano ma soprattutto le loro tribù mantengono una maggiore compattezza ed alleanza rispetto alle altre tribù umanoidi. In passato occuparono la zona di Drax Tallen come alleati indipendenti del Signore delle Ombre e la brutalità del loro sovrano Tarl I 'il Flagello degli Orchi' vengono ancora ricordate con timore dalle altre tribù umanoidi; i discendenti di questo "eroe" hobgoblin sono ancora fra i capi più importanti delle loro tribù.

Troll

Questi troll sono emigrati nei Mengul e di lì nell'altopiano dal Nordurland dopo la crociata di Heldann 'il Grande' contro la loro razza nel sud-est. La maggior parte di questi troll appartiene alla classica specie dei troll delle radici (55%), ma una discreta percentuale invece discende dalle antiche razze dei troll della terra, delle rocce e giganti (45%); i primi abitano soprattutto l'altopiano e le foreste, i secondi la parte orientale dei Mengul.

Giganti

I giganti vivono perlopiù nei Mengul e sono giunti qui anch'essi in seguito alle imprese di Heldann Haldis nel Nordurland. Appartengono a svariate specie, e si tratta in particolare di giganti delle colline (40%), sparsi un po' dovunque e spesso alleati con le tribù Dena o umanoidi; di giganti delle rocce (20%), più pacifici e solitari, che abitano in piccoli clan sulle montagne; di giganti del gelo (15%), che vivono solo nei ghiacciai più alti e nelle vallate montane più gelide; di giganti delle nuvole (15%), che abitano i picchi più elevati, alcuni di quali sono più amichevoli ed altri meno; e di giganti delle montagne (10%), temutissimi abitanti della catena dei Mengul.

Ogre

Gli ogre non sono troppo numerosi nel Denagoth, ed appartengono tutti alla specie degli ogre bianchi, giunti qui dal nord in epoche passate. Normalmente collaborano o sono alleati con altre tribù umanoidi o Den, oppure servono come guardie e mercenari i signori denagothiani.

Thoul

Qualche piccolo gruppo di thoul abita i Mengul meridionali e le propaggini esterne della Grande Foresta di Geffron; essi sono perlopiù al servizio di altre tribù umanoidi e non costituiscono orde o clan separati.

Fauna e razze minori

- **Aberrazioni:** Pericolosi esemplari di cordai ed orrori uncinati si annidano nelle rovine, nelle caverne e nei sotterranei.

- **Animali:** La fauna è relativamente abbondante in questa aspra terra del nord; mandrie di alci, bisonti, capre, cervi e persino cavalli selvaggi errano per le pianure ed i boschi, e costituiscono da sempre una delle risorse principali della popolazione. Nelle foreste e sulle montagne si incontrano anche i cinghiali e gli orsi grizzly, e predatori come i puma ed i lupi. Topi giganti e pipistrelli giganti sono abbastanza frequenti ovunque, in particolare nelle rovine, così come pericolosi esemplari di cobra sputatore e vipera delle fosse. Nelle zone più selvagge si incontrano pericolosi gruppi di lupi

crudeli.

- **Bestie magiche:** I luoghi abbandonati e le rovine sono la dimora di rugginofaghi e stormi di uccelli stigei, che abitano anche le foreste; gli orsi-gufi preferiscono boschi e monti, mentre molti worg vivono fianco a fianco alle tribù umanoidi, in particolare ai goblin. Sebbene abbastanza rari, creature feroci e predatrici quali i grifoni, le manticore, le dragonne e le chimere scendono talvolta dai Mengul per cibarsi. In certe zone è stata riportata la presenza di basilischi.

- **Costrutti:** Talvolta alcuni golem (in particolare scheletrici, di legno, d'ambra e di bronzo) e statue animate (solitamente di pietra) si incontrano nelle rovine abbandonate, eredità perduta di qualche mago del passato.

- **Draghi:** La progenie draconica favorita da Idris è sparsa un po' ovunque nel Denagoth; fra i possenti rettili alati primeggiano i draghi neri (i più numerosi), bianchi e blu. Si vocifera che due leggendari draghi del periodo del Signore delle Ombre, il nero Vitriol sterminatore della casata di Denolased il blu Brulefer siano ancora attivi da qualche parte nell'altopiano. I Mengul e tutto l'altopiano in generale sono molto popolati da viverne, mentre le zone paludose ed umide ospitano anche qualche idra.

- **Esterni:** Conseguenza di passate convocazioni, creature del Piano del Fuoco quali efreeti, mastini infernali e salamandre delle fiamme, oppure del Piano dell'Acqua quali elementali dell'acqua e salamandre del gelo, si possono ancor oggi trovare in svariate zone dell'altopiano.

- **Melme:** Protoplasmi neri, fanghiglie verdi e melme grigie infestano i sotterranei e le caverne più umide.

- **Non-morti:** Numerose specie di creature non-morte, frutto di secoli di magie negromantiche operate dal clero di Idris e delle nefandezze del Signore delle Ombre, sopravvivono nell'altopiano a spese dei vivi. I ghoul, gli spettri e gli zombi sono le creature non-morte più comuni, ma molte anime rese inquiete dalle passate disgrazie dell'altopiano sono ritornate ad affliggere i viventi sotto forma di necrospettri,

ombre e presenze. In antiche catacombe e sepolcri denagothiani ed essuriani si trovano anche esemplari di mummie, richiamate alla vita da orridi rituali negromantici.

- **Parassiti:** Sebbene il clima denagothiano non sia favorevole alla fauna insettiferà, sciame d'insetti infestano alcuni luoghi abbandonati, recessi umidi delle foreste e le paludi. Le paludi e gli stagni ospitano tane di termiti d'acqua dolce, adattatesi al clima freddo. Sebbene rari, caecilie, vermi-iena, vedove nere giganti e ragni-granchio giganti si incontrano nelle rovine. Abbastanza diffuse in tutto l'altopiano sono invece le dracobellule, rappresentate da esemplari di tutti i colori.

- **Semiumani:** Alcuni nani e gnomi vivono fra la popolazione del Denagoth, e si guadagnano da vivere in genere come fabbri o minatori.

- **Umanoidi mostruosi:** Si sa per certo che covi di meduse vivono in luoghi isolati dell'altopiano.

- **Vegetali:** Le rovine sono spesso dimora di esemplari di boleti stridenti.



Barbari del Nord

Superficie: 124.613 kmq

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. 75.000 – di cui 55 % umani, 15% orchi, 10% giganti, 5% elfi, 15 altre razze.

Tipo di governo : Capo Clan.

Capitale: nessuna

Lingua: goblin, comune.

Industrie : caccia, raccolta, razzia.

A nord-est dell'altopiano di Denagoth si trovano le terre dei Barbari del Nord, la più accessibile regione straniera e sede di una grande nazione tribale del Nord. Le terre sono formate da pianure e valli che tagliano attraverso le montagne. Engherland è il nome comunemente dato alle tre larghe valli che si trovano ai piedi della fascia meridionale di Icereach, a nord dell'altopiano del Denagoth. Queste valli si trovano ad un'altitudine abbastanza alta, dalla media di 2.133 metri del Grathnir, ai 2.590 metri del Trono. Le valli sono la patria dei clan seminomadi dei barbari del Nord (Icereacher), chiamati gli Engherian

nella vecchia lingua essuriana. Essendo seguaci di Colui che Osserva, sono in buoni rapporti con i piccoli regni, antiche colonie di Essuria nell'angolo nord-occidentale della regione. Il percorso commerciale raramente utilizzato che raggiunge i domini dell'altopiano di Denagoth dal Vatskiy Rodina passa attraverso l'Engherland e rappresenta un'alternativa terrestre al percorso che scende lungo la valle del fiume Vinisk.

La Valle Maghnar è la più orientale, confina con le rive del Lago Azure. La valle scende gradualmente da un'altitudine di 2.133 metri ad ovest fino a soli 762 metri a est. Il Maghnar è coperto in buona parte da foresta, e almeno un drago verde si dice abiti nella valle. A nord un passo in alto lungo un ripido sentiero conduce alla valle del fiume Skelleft.

A sud del Maghnar sorgono gli Isbreidd, chiamati "Montagne di Ghiaccio" dai popoli dell'angolo nord-orientale dell'altopiano Denagothiano. Queste montagne hanno un'altitudine media di 3.048 metri e possono essere considerate una continuazione della catena dell'Arm Range Essuriano. I giganti del gelo, gli hobgoblin e gli orchi vivono in montagna, così come un clan nanico, i Takkras, che hanno fatto la loro casa nel versante che confina con il lago Gunaald, a est. A nord si trova il muro di ghiaccio ed il massiccio di Quesa, questa regione rappresenta il vero cuore della catena Ice Reach e il luogo in cui si trovano le più grandi e maestose montagne di Norwold. Ad ovest, il punto più alto della catena è il muro di ghiaccio, una imponente e massiccia montagna con un'altitudine media di 4.876 metri e le cui cime principali raggiungono anche oltre i 7.315 metri di altezza. Uno dei suoi picchi più famosi, se non il più alto, è il Monte Einrick (alt. 6.416 metri). Gli enormi ghiacciai si trovano nelle valli di questa fascia, dove risiedono vari i draghi bianchi. Le pendici tra le grandi sporgenze della catena sono la patria di molti clan di giganti del gelo, della montagna e del fuoco, che spesso si scontrano l'uno contro l'altro; i giganti, però, vivono per lo più sulle pendici occidentali della gamma, per cui la loro presenza non è avvertita molto dai Barbari del Nord. D'altra parte molti clan di pardasta della neve vivono sulle pendici orientali dei monti. A est del muro di ghiaccio c'è un altro grande massiccio della catena, il massiccio di Quesa, che ha una media di 4.267 metri di altitudine, con il suo punto più alto che sale fino a 7.315 metri. Nel mezzo di questi crinali del

massiccio si trova un vasto ghiacciaio, dove si trova l'ingresso della famosa Grotta di Ghiaccio. Sasquatches, giganti del gelo, draghi bianchi e altre creature del freddo amano il paesaggio del luogo. La Grotta di Ghiaccio è un sotterraneo fatto di ghiaccio e roccia, che scende nel sottosuolo della montagna. Una volta fu la sede del potere della strega-regina Akra; la Strega di Ghiaccio ha mantenuto qui tutta la sua storia segreta, i suoi manufatti ed i suoi tesori. La Grotta di Ghiaccio era anche la tana dell'alleato di Akra, l'enorme drago bianco Quesa. Quando la regina-strega fu distrutta, l'anima di Quesa era legata dai Cronos di Crystykk ad una pietra preziosa nascosta nelle profondità della montagna; la bestia non poteva uscire dalla grotta e non poteva allontanarsi troppo dalla pietra, affinché il legame tra la sua anima e il suo corpo non si rompesse e questo portasse il drago a morte. La pietra non è mai stata trovata - nonostante tutti i tentativi di Quesa di localizzarla. Nonostante questo, il dweomer che lega il drago alla Grotta di Ghiaccio si è indebolito nel corso dei secoli, permettendo a Quesa di lasciare il posto per brevi tempi ed a breve distanza. Questo gli bastò a stabilire un regno di terrore sulle tribù circostanti dei Barbari del Nord, che lo temono e portano, tesori e fanno sacrifici al drago per appianare la sua ira. Quesa è probabilmente uno dei più antichi draghi bianchi del mondo, con un'età di circa mille anni; è amaro per il suo fallimento di diventare un custode del drago immortale e accusa i Cronos di Crystykk per questo. È rassegnato al fatto che adesso è troppo vecchio per ottenere l'immortalità, ma ancora sogna, un giorno, di proclamare la sua vendetta sui Cronos. Il muro di ghiaccio e il massiccio di Quesa sono separati dalla valle del fiume Timayam, poco profonda, che è attraversata dal corso freddo di uno dei fiumi più grandi di Norwold, che si riversa nel grande lago Vanern, un freddo lago montuoso annidato tra i colossi montuosi circostanti. Le pendici imponenti del massiccio di Quesa e delle montagne bianche appaiono come gigantesche scogliere di pietra mentre si immergono nelle acque del lago, scure e profonde (infatti, la gente del luogo lo chiama "Lago Nero"). Da sud, il fiume Skelleft alimenta anch'esso il lago di Vanern, poi prosegue il suo percorso oltre una stretta gola tra il massiccio della Quesa e le montagne bianche, per raggiungere il fiume White Bear River a nord. L'elevata altitudine e l'inclinazione di questi

fiumi li rendono impossibili da percorrere in salita. Le valli di Timayam e Skelleft hanno un'altitudine compresa tra 2.743 ed i 2.133 metri. Le tribù dei Barbari del Nord vivono in questo luogo montuoso e freddo, ostacolando gli attacchi dei dragoni o sottomettendosi alla potenza di Quesa. Sono più indietro rispetto ai loro cugini a sud e favoriscono i loro patroni tradizionali rispetto a Colui che Osserva. La stretta catena montuosa che divide il trono di chi Osserva a sud-ovest dalla valle di Skelleft è chiamata Spine di Leirjotunn e ha una media di 3.048 metri di altezza. Le terre barbare alternano spazi aperti e regioni boschive. Le foreste locali sono un mix di sempreverdi insieme a querce, noci, aceri, olmi, frassini e alberi da frutta. Il limite orientale della nazione barbara è costituito da due laghi glaciali, Azure e Gunaald. Il lago Azure è il più grande lago di Norwold e uno dei più grandi di Brun. Le sue acque profonde sono ricche di pesci e il lago, grazie alla sua lunghezza nord-sud, rappresenta anche un utile percorso di comunicazione con la Grande Baia. Il grande fiume Ransarn, proveniente dal lago Gunaald, scorre nel lago azzurro e poi si collega al fiume White Bear, a nord. Azure deve questo nome alla bellissima tonalità delle acque. La piccola isola di Enstig si trova nella metà settentrionale del lago; è un luogo di importanza religiosa per la religione tradizionale dei Norwolders e si trova un piccolo santuario. Il lago è circondato da ripidi pendii montani, che rende le sue spiagge scoscese e ripide per lo più inadeguate per l'insediamento, a parte l'area intorno alla punta meridionale del lago. Più a sud troviamo il lago Gunaald con le sue acque fredde ricche del famoso pesce bianco. Il pesce bianco di Gunaald è una prelibatezza in Leeha e Alpha. La superficie dei laghi si congela tra autunno e primavera. Lo spessore del ghiaccio è abbastanza forte da sostenere il movimento delle carovane tra metà inverno e primavera. I pescatori locali usano normali barche in estate e barche con pattini per il ghiaccio nel resto dell'anno. A volte i locali sono minacciati da creature anfibie mostruose e pesci giganteschi. Il Trono di Colui che Osserva, a nord-ovest, con un'altitudine di 2.590 metri, che può essere giustamente considerato parte della gamma Ice Reach stessa. È un posto privo di gran parte degli alberi, ed è il luogo in cui gli le popolazioni dell'Iceache credono che Colui che Osserva si sieda ad osservare le terre asud; come tale, è un

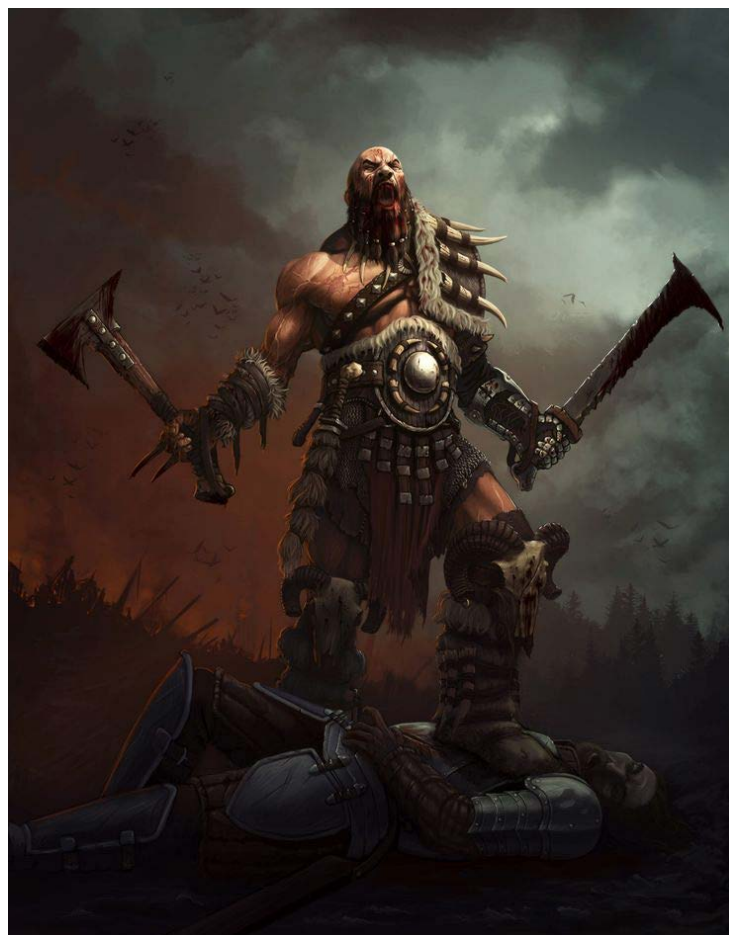
luogo sacro e tabù per loro, dove solo alle persone più sacre è permesso di salire. Il Trono è tabù per qualsiasi altro, tranne per il più santo degli uomini. Chiunque si avventuri al Trono deve tornare con un segno di favore, di solito un medaglione, o perdere la propria vita. Il Trono è separato dalle valli di Grathnir e Maghnar da una grossa montagna pianeggiante chiamata L'Anvil che raggiunge i 2.895 metri di altitudine. La Valle di Grathnir è quella meridionale, dove si trovano la maggior parte dei clan e dei villaggi dei Barbari del Nord. Le tribù dell'Orda Den e dei clan degli orchi che vivono al confine tra il Grathnir e l'altopiano spesso si impegnano in schermaglie e incursioni contro i Barbari del nord, e sono ripagati a loro volta con la stessa moneta. Un enorme massiccio montagnoso chiamato i Grey Giants, che ha una media di 3.962 metri di altitudine (con picchi torreggianti fino a 6.096 metri), rappresenta il bordo occidentale del Trono e del Grathnir. Il nome di queste montagne - che rappresentano il ramo meridionale dell'intervallo di Icereach - deriva dalla loro rozza imponenza e dalla mancanza di alberi che coprono solo i loro pendii più a sud-est. I ghiacciai, dove si dice vivano i draghi bianchi, si trovano sotto le cime dei Grey Giants, e coloni giganti abitano sul lato occidentale delle montagne. La bassa catena chiamata i Pilastrì, che sale a 2.895 metri, forma il confine tra l'Altopiano Denagotiano e la Golthan Valley; a parte alcune montagne rocciose nude, i pilastrì caratterizzano molti passaggi montani che consentono un contatto relativamente facile tra i domini meridionali ed i Barbari del Nord. Una valle boschiva corre in direzione est-ovest tra l'Isbreidd a nord e i pilastrì a sud, raggiungendo la pericolosa Palude Menascha - una palude nebbiosa abitata dai trogloditi e dai troll feroci. A sud delle colonne e delle paludi Menascha si trovano i piccoli regni e domini che discendono dai vecchi insediamenti essuriani in questa regione dell'altopiano, di cui il Regno di Ghyr. Questi reami, tuttavia, sono considerati parte dell'altopiano Denagothian e non di Norwold. Ad ovest del Lago Azzurro si trovano le Montagne Bianche, considerate la sezione occidentale della catena dell'Icereach Range. Il massiccio settentrionale delle montagne raggiunge un'altitudine alta di 6.885 metri e un grande ghiacciaio si trova lì vicino. Il ramo meridionale della catena raggiunge circa la metà dell'altezza del

massiccio del nord e scende non troppo ripido verso il lago Azure, lasciando spazio a colline boschive dove si trovano in rari luoghi della foresta con strani fiori cristallini. I barbari si riferiscono alla valle ristretta tra la Final Range e il braccio di Essuria come la via di Henadin (Valle di Vinisk). Questo passaggio termina all'altopiano ed è stato usato per avvicinarsi a Drax Tallen dall'est, anche se oggi è sotto il controllo degli umanoidi del Mengul. Il vento soffia da nord a sud fino a schiantarsi nelle montagne del braccio di Essuria. I venti più alti proseguono verso sud, ma la maggior parte viene reindirizzata verso ovest nelle terre barbare ed alla fine nel Denagoth. Tornado e tempeste di vento sono eventi frequenti. Il Re Ericall del Norwold vede la regione dei laghi come un luogo potenziale per allargare i suoi domini. Oltre ai barbari nativi, esploratori di Alpha hanno esaminato il territorio per nuovi insediamenti. Qui ci sono diverse idee di baronie alphetiane che potrebbero essere stabilite nella regione nel corso del prossimo decennio: Baronia del lago (1000 pescatori umani e agricoltori sotto Winnefred del lago), Chevas (500 uomini sotto Adik de Chevas) e Arcadia (250 nani Takkres minatori d'oro e 50 pescatori umani sotto Arcadius).

Cenni storici

Il territorio del selvaggio nord sin dal passato è stato una terra di passaggio di tribù e clan che dal nord si dirigevano verso sud. Nel corso del tempo alcune tribù umane di origine antaliana si stanziarono nella zona ma non formarono mai un gruppo unito e spesso dovevano combattere da sole contro nemici numericamente superiori. Le cose cambiarono con la diffusione della religione di Colui che Guarda, le tribù pur mantenendo la loro indipendenza iniziarono a far fronte comune contro le minacce e quindi prese forma un territorio comune di queste popolazioni. Il loro territorio comprendeva le terre fra la parte finale dell'Ice Reach ed i due grandi laghi ad est. Nel 861 DI i clan barbari del Selvaggio Nord, decisero di intervenire nelle lotte dell'altopiano di Denagoth a sud della loro terra. Guidati dall'eroe Henadin, risposero alla chiamata del Re elfico di Geffronell in forza di un vecchio giuramento; come se non bastasse, una coppia di draghi d'oro provenienti dai Denti di Wyrn accompagnò l'esercito di Henadin nella sua marcia contro l'Essuria. Impegnate ad ovest

ed a sud contro gli elfi, le armate essuriane vennero sbaragliate dall'invasione della vasta orda di Henadin proveniente da est, che passando attraverso la stretta via che divide la catena del braccio di essuria dalla catena del Final Range, si fece strada attraverso il reame fino a Drax Tallen, dove assediò lo stesso Landryn. Durante la battaglia, la città venne espugnata e devastata; Landryn uccise Henadin in combattimento e si diede alla fuga, ma venne raggiunto da uno dei draghi d'oro presso le Pianure di Avien e annientato (861 DI). L'orda di Henadin si disperse, molti tornarono alle loro terre nel nord, altri si unirono ai Denagothiani ed Essuriani dell'altopiano, mentre altri si stabilirono fra le montagne ad est.



Bruti Dena

Località

Henamark: Henamark è un grande villaggio barbaro (800) ed è stato il possedimento personale del leggendario Henadin. Oggi serve come punto commerciale per pellicce, legname e altri prodotti.

Theraholm: Theraholm (900) è il luogo tradizionale per la riunione del solstizio d'estate della nazione barbarica occidentale.

Tempio delle stelle: Il tempio è un monastero religioso all'interno dei confini della valle dei Due-Laghi.

Torre di Arcadia: Quando il mago Arcadius riceverà ufficialmente il suo feudo da Re Ericall, stabilirà una torre sul picco più alto della sua baronia che si affaccia sul lago Gunaald.

Superficie: 178.019 kmq

Posizione: a sud di Ghyr ed a nord del Denagoth.

Abitanti : Pop. 25.000 – di cui 80 % Dena, 20 % altri umanoidi.

Tipo di governo : Capo Clan.

Capitale: nessuna

Lingua: Dena, comune, orchesco.

Industrie : caccia, raccolta, razzia.

Antica popolazione umana venuta a contatto con gli uomini bestia da cui ha ereditato tracce di sangue ed aggressività. Un numero notevole di questa razza di ibridi abita le colline e le steppe a nordovest dell'Altopiano Denagothiano. Sono stati i primi a contemplare questa terra coi loro occhi, membri di una razza di ibridi – incroci fra Uomini Bestia e umani – che chiamavano se stessi Dena (“Figli di Den”). Questo popolo era nato in cattività dall'antica unione fra schiavi umani di stirpe neathar ed i loro padroni Uomini Bestia; disprezzati da questi ultimi e temuti dagli umani, essi condussero un'esistenza grama finché, durante le crociate di Blackmoor

contro gli Uomini Bestia, il capo guerriero Den non li guidò verso la libertà. Si stabilirono allora nella glaciale Catena di Ghiaccio, lontana a quei tempi come oggi dalle brame degli imperi umani; qui sopravvissero per secoli, ma lo spostamento dell'asse planetario li portò a contatto con le tribù di rakasta che abitavano il Norwold. Dopo secoli di feroce competizione per contendersi le già scarse risorse, i Dena, inferiori di numero, furono costretti ad emigrare sotto la guida della guerriera Jotakk, e giunsero attorno al 2700 PI nell'altopiano che battezzarono Denagoth ("Terra dei Dena"). Le loro tribù costituirono una cultura semi-nomade di cacciatori e raccoglitori, i cui cicli di vita erano scanditi dai movimenti delle mandrie nelle vaste pianure e dalla caccia nei boschi dell'altopiano. Sono una razza di statura media, più robusta e muscolosa degli umani, ma contemporaneamente più rozza e brutale. Vivono nella zona di colline rocciose che si estende dalle terre aride dell'orda Den a sud fino ai regni della valle del nord (Regno di ghyr), ad est il loro territorio si inerpica sulle pendici della catena montuosa dell'Ice Reach mentre ad ovest degrada verso la nebbiosa palude della bestia. Dall'aspetto umano, hanno comunque dei particolari che tradiscono la discendenza, folto pelo o canini più lunghi ed in alcuni casi possono raggiungere la taglia grande. Aggressivi verso tutte le altre razze, non hanno alcun timore verso gli umanoidi che viceversa confusi dai Dena tendono ad avere reazioni timorose se pur li considerino inferiori. Una volta dominavano gran parte dell'altopiano ed hanno assistito nel tempo al moltiplicarsi di umani ed umanoidi mentre il loro territorio diminuiva sin alle dimensioni odierne. Vivono in villaggi, capanne di vario materiale e caverne, usano armi rozze o sottratte ad altre creature. Divisi in piccoli clan di cacciatori, si riuniscono velocemente per fronteggiare minacce esterne spinti più dalla voglia di combattere che di difendere il loro territorio. Sono intelligenti ed alcuni sciamani sono molto potenti, si riuniscono una volta all'anno in una radura alle pendici delle montagne dove un rozzo ed antico circolo di pietre delimita un area da loro considerata sacra in quanto il primo accampamento nella regione. I Dena, sono tutti fedeli seguaci di Idris, praticano vita semi-nomade nelle loro impervie terre e l'integrazione con gli umanoidi come regola di vita; essi considerano mezzorchi ed altri ibridi umanoidi-umani dal sangue diviso a metà

come individui eccezionalmente dotati. Le tribù umanoidi li considerano con un certo distacco; collaborano e convivono con essi, ma li considerano intrinsecamente inferiori. Da non confondere con l'orda Den a sud del loro territorio che si è separata dai Brutti Dena da molto tempo ed ha assimilato alcune usanze umane ed umanoidi che hanno cambiato la loro cultura originale.



Mengul orientali

Superficie: 178.019 kmq

Posizione: ad est del Denagoth, ad ovest del Norwold, a sud delle terre dei Barbari del Nord.

Abitanti : Pop. 35.000 – di cui 30 % orchi, 20 % umani, 20% gnoll 15% centauri e 15% altri umanoidi.

Tipo di governo : Barone Maltus Fharo della Valle dei due laghi e Capi Clan.

Capitale: nessuna

Lingua: orchesco, comune.

Industrie : caccia, raccolta, razzia.

Conosciuta anche come la Valle dei due laghi, le popolazioni sono unite dalla guida dei sacerdoti di Idris ma non si sentono parte di uno stato. La gente

dell'altopiano di Denagoth intrattiene affari con il Barone Maltus Fharo della Valle dei due laghi. Situata lungo l'itinerario di Henadin, questo dominio montuoso ospita dieci comunità sparse per il territorio (Highpass, Eando, Fraggi, Gollim, Alicor, Bol, Conna, Dubia, Skullheim, Torre di Gollim). La valle ha varie strettoie in particolare presso Gollim. Questa terra è formata da una valle che dalle sponde del lago Gunaald si insinua verso sud, sud ovest separando la catena montuosa del Hettafjall ad est dalla catena del braccio di essuria ad ovest e dalla catena dei Monti Mengul a sud. L'Hettafjall è una grande catena montuosa che separa l'Heldland dalle valli del Vinisk e del Ransarn. Alcuni studiosi considerano i monti Hettafjall l'estremità meridionale della Final Range, ma in realtà la catena montuosa è più una continuazione delle montagne orientali di Mengul, il cui limite nord è di solito considerato il passaggio di Lagfara, vicino alla sorgente del fiume Heldland. La Hettafjall è una linea a doppia cresta con una altitudine media di 3.000 che sale fino a altezze alte di 5.400 metri ed è uno dei più grandi ghiacciai del Norwold meridionale; le sue cime sono spesso avvolte da nuvole, da qui il suo nome Heldanner ("montagne incappucciate"). Molte tribù di orchi vivono in queste montagne, che sono anche la casa di molte razze di giganti, della montagna, del gelo, del fuoco e alcuni delle nuvole. A parte la stretta valle il territorio è prevalentemente montuoso ma a differenza di quanto si possa pensare, è popolato da molte razze e creature diverse.

Il fiume Vinisk scorre attraverso una fitta brughiera immersa tra i monti Hettafjall e il braccio Essuriano. La valle di Vinisk è piena di pericoli, come i Troll delle rocce, i barbari, i cavaglieri della Baronia e la più antica civiltà, ma ancora abbastanza barbara, i centauri Hetmanate. Pochi commercianti tentano di attraversare la valle e coloro che provano cercano di evitare l'estuario del Vinisk ed i Troll. La Porta di Henadin, pur rimasta piuttosto pericolosa per la presenza di raziatori goblin, è relativamente più sicura, e carovane armate periodicamente attraversano i passaggi di Harfara e Lagfara in estate. Il clan Strelets degli Hetmanate mantiene anche un costante commercio, anche se piccolo, con la Contea di Gunvolod oltre che con la Baronia dei due laghi. Nella valle ed alle pendici dei monti si trovano vari insediamenti di Barbari del Nord rimasti in queste terre dopo la dissoluzione dell'orda di Henadin, con

il tempo sono stati convertiti dai sacerdoti di Idris al loro culto rinnegando la fede dei barbari del nord. Sulle montagne si trovano anche clan di orchi, in particolare nel braccio di essuria, e di gnoll nella parte sud sui monti Mengul. Altri umanoidi usano il Mengul come un rifugio da cui partire per scorrerie sia nel wendar che nel norwold o nei territori dei cavalieri heldannici. Il numero preciso degli umanoidi è quindi molto variabile. Il culto di Idris sta lavorando molto per mantenere insieme le varie popolazioni facendole anche collaborare tra loro in modo da poterle usare in futuro in un attacco alla foresta di Geffron. Il Barone Maltus Fharo della Valle dei due laghi è la personalità più vicina alla figura di leader di questo territorio e con l'aiuto dei sacerdoti di Idris mantiene una notevole influenza anche sui clan umanoidi della regione.

Centauri Hetmanate

I centauri della valle di Vinisk, hanno affrontato spesso il Regno di Essuria in passato, nonché con i Vrodniki della valle di Ransarn. Presso le terre di Essuria, gli Hetmanate erano vassalli dei Re Essuriani, imputati alla protezione delle rotte commerciali della valle di Vinisk verso l'Heldland ed il nord. La lingua dei centauri del clan Strelets e Kosh della valle di Vinisk mostra una notevole quantità di parole originarie delle lingue Vanatic ed Essuriana, ed il loro equipaggiamento è influenzato anche dai loro vicini, nonché la necessità di combattere contro nemici resistenti come i troll ed i cavalieri. In particolare, i centauri Strelets favoriscono un'ascia lunga in combattimento in mischia mentre i Kosh impiegano delle sciabole. Naturalmente, l'arco corto è impiegato da tutti i clan Hetmanate. La leadership del clan è di solito passata all'interno del clan in successione per linea paterna: il figlio maggiore di ogni capo diventa il nuovo capo alla morte o al ritiro del precedente. Così, in genere la leadership del clan è passata dal fratello maggiore al fratello minore, o tra cugini della stessa generazione, piuttosto che da padre a figlio. L'Hetman è una posizione elettiva tra i Kosh, con durata annuale, mentre per gli altri Hetmanates il capo clan diventa automaticamente l'Hetman, che in questo caso è una posizione per la vita. I centauri seguono gli insegnamenti del Circolo Druidico ed hanno i loro iniziati druidici. A causa della loro fede

druidica, la maggior parte dei clan centauri sono aggressivi verso coloro che vorrebbero spogliare la terra. Nella valle di Vinisk, i troll sono i nemici principali degli Strelets e dei Kosh, poiché la loro fame è considerata innaturale ed uno spreco di risorse.

Personalità del Mengul

Barone Maltus Fharo: G5/B3 C, il Barone Maltus Fharo della Valle dei due laghi è una delle figure dominanti del Mengul, di origine barbara del nord, suo padre faceva parte dell'orda di Henadin e rimase in questi territori dove sposò una donna di origine essuriana. Con l'appoggio dei sacerdoti di Idris prese il controllo della popolazione umana della regione e si è auto proclamato Barone.



Terre Selvagge del Nord

Superficie: 503.794 kmq

Posizione: a nord del Wendar, ad est dell'Adri Varma, ad ovest del Denagoth ed a sud della Palude della bestia.

Abitanti : Pop. 225.000 – di cui 30 % umani, 15 % orchi, 20 % uomini rana, 20 % elfi, 10 % coboldi, 5 % altri umanoidi.

Tipo di governo : Capo Clan, Tribù.

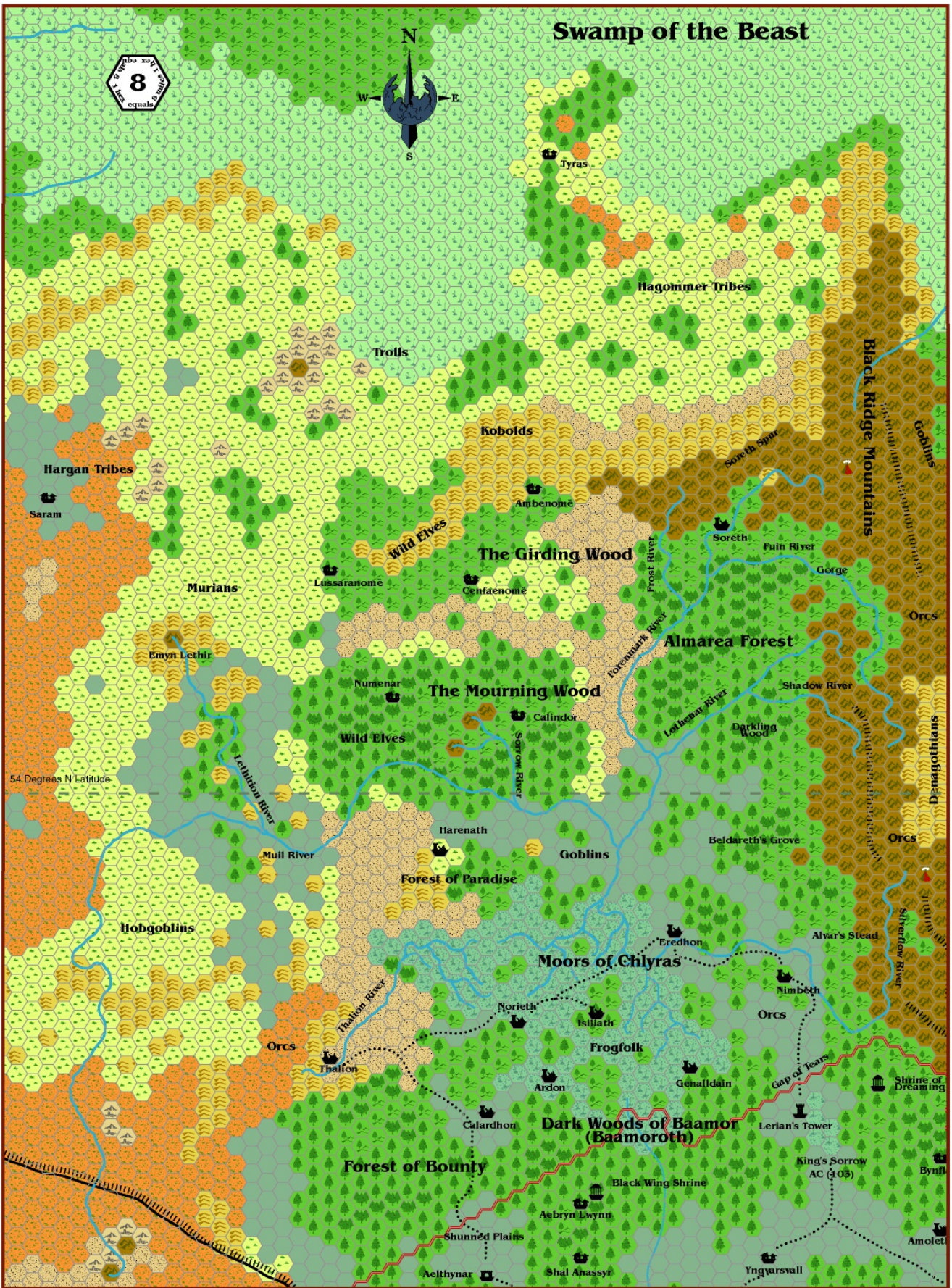
Capitale: nessuna

Lingua: elfico, comune, ranesco, orchesco.

Industrie : caccia, raccolta, razzia, mediocre agricoltura, scarso allevamento.

Una terra in continua mutazione, regni che nascono e scompaiono, guerre e scontri razziali in una terra selvaggia che non ha mai trovato un suo equilibrio. Non sono presenti stati o confini precisi per i territori delle varie popolazioni, o almeno non più, questa terra ha visto nascere tre diversi regni elfici ed allo stesso modo li ha visti crollare. Attualmente varie popolazioni si contendono il territorio delle terre selvagge che si estendono dalla grande palude della bestia, al nord, sin al confine con il Wendar a sud.

THE NORTHERN WILDLANDS



The Northern Wildlands is based upon: Thorfinn Tait's 8 mph Wendar (2005); 24 mph map in X11 Saga of the Shadow Lord (originally by Dennis Kauth); 24 mph map of the Northern Wildlands by LoZompatore (2006), JTR's 8 mph Denizens of Denagoth (2006), and Geoff Gander's original 8 mph Wendarian Northern Wildlands (2005)

Cartography by JTR, based on Illustrator images originally created by Thorfinn Tait
Copyright 2006, JTR

Geografia

Le terre selvagge del nord sono la naturale prosecuzione della valle del Genalleth del Wendar, sono delimitate ad est dai monti Mengul e Black Ridge, a nord ed a occidente dalle lande selvagge, a sud ovest si trova l'Andri Varma. La topografia del territorio delle terre selvagge ricorda una conca, una serie di altopiani che scendono verso il fondo valle al centro del territorio, dove ora si sono diffuse le paludi dei Mori Chlyras. Storicamente le terre selvagge sono state sempre ricche d'acqua, lussureggianti distese di fiori ma solo a sud dei fiumi Muil e Lothenar, qui si è diffusa in passato l'attività agricola. Negli ultimi secoli le cose sono cambiate, le falde acquifere si sono prosciugate e l'acqua magicamente è stata dirottata nel sud del territorio dove è andata a creare le paludi, ciò ha comportato una desertificazione delle aree limitrofe. Le montagne orientali corrono dal confine col Wendar fin su al nord, cime sempre innevate che raggiungono i 10.000 metri nel sud della catena fino ai 6.500 della parte nord, alimentando anche svariati fiumi. Tra queste montagne troviamo i passi montani per raggiungere il denagoth. Questo territorio è ricco di foreste di abeti rossi, aceri e querce, le foreste formano come un anello intorno a queste terre e solo ad ovest a nord di Thalion il deserto ha rotto l'anello.

Luoghi importanti

Eredhon: fondata dagli umani di Nimbeth, ha avuto anche una ragguardevole popolazione ma ora solo una piccola comunità di orchi vive tra le sue rovine, non si è mai ripresa dalla distruzione ad opera delle tribù di uomini rana.

Nimbeth: divenne rapidamente la capitale di un grande regno e centro di una rete di strade che si estendeva in tutte le terre selvagge, oggi solo qualche traccia di questa pavimentazione rimane tra l'erba. Ancora è possibile vedere ciò che rimane delle sue grandi cupole d'argento che ne fanno immaginare il passato splendore, storie di tesori nascosti animano gli avventurieri che si spingono sin la città.

Soreth: fondata dagli elfi del forenath venne abbandonata durante le guerre razziali dovute alla

grande piaga, da allora si è persa traccia di questa città e storie misteriose girano sul conto di ciò che le sue mura intatte racchiudono.

Thalion: fondata dagli elfi divenne famosa per la sua estetica e l'arte elfica che racchiudeva. Vantava meraviglie architettoniche tra le quali un fantastico ponte in marmo bianco a cavallo del fiume omonimo. Nell'epoca del suo maggior splendore raggiunse una ragguardevole popolazione. Purtroppo parte della bellezza si perse già durante le rivolte di schiavi umani, ripresasi in parte non seppe più raggiungere i livelli passati. La città ancora oggi mantiene una sua particolare bellezza ma oggi è il rifugio di una vasta comunità di umanoidi che raggiunge le 13 mila anime di cui 70% orchi, 20% coboldi e il 10% di stirpe fatata e hobgoblin.

Isiliath : uno dei maggiori insediamenti elfici subì alterne fortune durante le campagne del nord per cadere poco dopo sotto l'attacco degli uomini rana che ancora oggi la controllano. Circa 2500 uomini rana sotto il comando di un Nucklalavee vivono oggi nella città che funge anche da capitale del Mori Chlyras.

Calardhon: insediamento elfico fortificato, piccola guarnigione che ostinatamente combatte contro le tribù di uomini rana. La fortezza rappresenta la volontà e l'orgoglio degli elfi che ancora sperano di riappropriarsi delle loro antiche terre. Reclutano avventurieri per incrementare la forza militare e poter iniziare una campagna di riconquista ma sono osteggiati oltre che dagli uomini rana, anche da umanoidi e umani.

Genalldain: ex cittadina costruita dagli umani e dagli elfi ora sede di una banda emarginata di uomini rana.

Ardon: una volta importante centro agricolo ora in mano agli uomini rana che coltivano tuberi ed erbe varie, è lungo la via che si addentra nel cuore delle paludi.

Norieth: ex roccaforte elfica ora ospita uno strano assortimento di uomini rana ed umanoidi.

La foresta di Beldareth: questo posto è considerato sacro dai tempi di Nimbeth e si racconta che lo

spirito stesso di Beldareth vegli su questa parte della foresta, chiunque entri incontra uno spirito elfico di un cavaliere che informa i viaggiatori che gli sarà permesso rimanere una sola notte, forze denagothiane ed orchesche che hanno tentato di attraversare questa area sono state attaccate dalle creature e dalla foresta stessa guidate da un elfo a cavallo.

Altri luoghi rovine di tempi in cui elfi ed umani governavano queste terre sono oggi posti misteriosi o sede di gruppi di umanoidi o uomini rana.

Cenni storici

Prima della grande pioggia di fuoco questo territorio era sotto uno spesso strato di ghiaccio, in seguito al cambiamento dell'asse planetario il ghiaccio in parte si sciolse in parte si spostò verso nord per raggiungere il nuovo nord. La regione tra il bosco luttuoso e la foresta del paradiso fu la prima a rendersi abitabile, creature sofferenti per le mutazioni provocate dal cataclisma si rifugiarono in questa area, tra questi anche la popolazione umana che in seguito a varie migrazioni oggi troviamo nella costa selvaggia e nota come Robreniani. Queste popolazioni a fatica iniziarono un lento sviluppo culturale. Nel frattempo un gruppo di elfi sotto la guida di Enoreth proveniente dal nord attraversa l'attuale Muil River, non incontrò le locali popolazioni umane perché la selvaggia fauna locale spinse la loro migrazione a sud est sino alla valle del Genalleth dove divennero gli attuali elfi del Wendar. Altre popolazioni umane lentamente migrarono dal freddo nord in queste terre. La situazione rimase statica fino al 18° secolo PI quando le orde umanoidi di Loark e Akkila Khan devastarono gli insediamenti umani riportando lo sviluppo della regione ad uno stato primitivo. L'orda di Akkila Khan attaccò le terre elfiche da nord, ma fu costretta ben presto ad abbandonare la regione in favore dell'Ethengar a causa delle eccessive perdite arrecategli dagli elfi; alcune tribù al suo seguito, tuttavia, si stanziarono nelle brughiere a nord del Genalleth (le Brughiere di Chlyras) e nei monti Mengul. Durante il periodo della grande peste glantriana le Terre selvagge del Nord non furono colpite dal morbo che devastò le terre confinanti a sud e ad est, comunque alcuni profughi in fuga dal morbo passarono dalla regione

per raggiungere le Terre di Mezzo ad occidente ed alcuni rifugiati si stanziarono in queste terre. Alla morte di Enoreth, l'elfo alto Sylvair venne eletto Re di Genalleth, primo sovrano della regione, dai capoclan elfi e umani; la sua autorità si estendeva sul Genalleth vero e proprio (attuale Wendar centro-settentrionale), sul Kevareth (attuale Wendar orientale) e su Granbosco (attuale Wendar occidentale).

Una parte degli elfi del Clan Lothenar lasciarono il Genalleth e si diressero a nord nelle terre selvagge del nord e si stabilirono nel territorio abitabile ad ovest delle montagne Black Ridge oltre il fiume Muil (1.500 PI). Circa un secolo dopo Alcuni elfi che si erano stabiliti nel territorio abitabile a ovest delle montagne Mengul nelle terre selvagge del nord furono corrotti dai sussurri del sidhe Rumanan, ed utilizzarono le loro magiche capacità in modo malvagio per porre fine alla molestia denagotiana. Questi Elfi Scuri cominciarono a riunire propri studenti. Gli elfi Lothenar nel 1.300 PI fondarono il regno di Forenath a nord del fiume Muil. Comprende sia elfi che villaggi umani. Nello stesso periodo a sud del fiume Muil scoppia la guerra tra gli Elfi Oscuri ed i Korrigan. Gli elfi del clan Lothenar, ora Forenath, fondarono la città settentrionale di Soreth intorno al 1.200 PI mentre i Korrigan al sud bandivano il capo degli Elfi Oscuri con una cerimonia magica. Un seguace degli elfi scuri tuttavia sfuggì alla successiva purga e si rifugiò nelle terre desolate del nord. Gli esseri umani del Forenath adottarono il linguaggio e la cultura elfica. I signori della valle del Genalleth ora conosciuta come Wendar si interessarono delle "Terre selvagge del Nord". Mandarono esploratori per molti anni riportando da queste terre erbe mediche, tesori e storie meravigliose. Alla luce di quanto riportato dagli esploratori venne organizzata una campagna di conquista verso questi territori del nord per allargare i domini, allo stesso tempo il controllo di queste terre avrebbe protetto il Genalleth dalle incursioni delle popolazioni del nord. Furono portati oggetti stupefacenti da questi territori. Sempre in questo periodo i coloni del genalleth vennero in contatto con il regno elfico di Forenath al di là del grande fiume Muil. Gli elfi Genalleth del Wendar intorno al 1.100 PI iniziarono la costruzione di alcune fortezze minori a sud del fiume Muil con l'intento di colonizzare quelle terre. A causa della pericolosità dell'area che li

separava e lo scarso interesse da parte di entrambi, non permisero di sviluppare più che rari contatti fra i due gruppi di elfi. Poco dopo la malefica Idris fece la sua comparsa nelle terre selvagge del nord, diffondendo una terribile malattia che colpiva in particolare gli umani. Gli elfi del Forenath si rifiutano di aiutare gli umani del Forenath colpiti da peste. Gli elfi di Soreth uccisero gli esseri umani che tentarono di entrare nelle loro terre. A Forenath, la peste aveva colpito più di un terzo della popolazione umana. Le folle umane hanno iniziato ad attaccare gli elfi credendo che avessero diffuso la peste. Gli elfi Lothenar del Genalleth hanno perso il contatto con Forenath e Soreth. Alcuni esseri umani e elfi fuggirono nel Parthenal per sfuggire alla guerra fratricida nel Reame di Forenath. Nell'890 PI le fortificazioni nordiche di Genalleth nelle terre selvagge del nord sono state abbandonate di fronte alle incursioni degli umanoidi. Solo un quarto della popolazione umana del Forenath pre-peste sopravvisse. Alcuni elfi Forenath anziani disperati hanno ordinato la distruzione dei villaggi umani e l'uccisione degli abitanti per proteggere il regno dai traditori. Quelli di origine mista sono stati perseguitati sia da esseri umani che da elfi. Dopo un decennio, solo una manciata di elfi del Forenath rimase, rintanati profondamente all'interno delle foreste. Mentre gli altri esseri umani si rivoltavano verso chi era sospetto di simpatie per gli elfi, le tribù umanoidi entrarono a Forenath indisturbati ed iniziarono due secoli di terrore nelle terre selvagge del Nord. Nella definitiva dimostrazione del suo potere, Idris ha consumato tutta la vita all'interno della città di Soreth e trascende il mondo mortale nell'800 PI. Gli elfi di Forenath controllano ancora un vasto territorio ma non possiedono l'organizzazione di un vero e proprio regno come in passato. Gli uomini rana migrano nelle Moors of Chlyras. Intorno al 650 PI il racconto di una cura per guarire dalla peste che aveva decimato la popolazione nelle terre selvagge del nord arriva a Beldareth, un signore elfico del Genalleth. Dopo anni di ricerca, trova una sorgente magica ed erige la città di Nimbeth nel luogo della sorgente della guarigione. Nimbeth si sviluppò lentamente in una piccola città di elfi ed umani Antaliani. La nuova comunità ebbe successo ed iniziò ad allargarsi estendendo i suoi confini anche a discapito delle popolazioni locali di Uomini Rana ed arricchendo l'architettura della città.

Fu iniziata la costruzione della cupola d'argento sulla sorgente del Nimbeth. Gli esseri umani di Nimbeth fondarono la città di Eredhon con il benessere del Re. Non tutti condividevano la visione del re ed alcuni elfi ritennero che il peso degli umani nelle decisioni fosse eccessivo, gli elfi Aranel e Sylvair riunirono gli elfi che la pensavano in questi termini ed abbandonarono queste terre per spostarsi verso ovest per formare un nuovo regno elfico. Questi elfi si spostarono a valle cacciando le popolazioni umane locali e fondando la città di Thalion.

Nelle Terre selvagge del nord il fiume Muil segna il confine fra il regno degli elfi selvaggi al nord ed i due regni elfici del sud. Le popolazioni scacciate dagli elfi di Thalion ritornano in forze e solo con l'aiuto delle forze di Nimbeth fu possibile sconfiggere e conquistare questi nemici. Gli elfi del regno di Thalion schiavizzarono le popolazioni sconfitte.

Gli umani locali del Mur sono stati scacciati in un complesso di caverne. La ricchezza del regno di Nimbeth non passò inosservata e nel periodo fra il 487 ed il 479 PI Tribù Denagothiane attaccarono Nimbeth. Beldareth fu eletto re dopo la vittoria di Nimbeth alla battaglia di Alvar's Stead dove caddero quattro capi Denagothiani. Nello stesso periodo gli umani del Mur ritornano in superficie presso le Moors of Chlyras e stipularono un trattato di pace con gli uomini rana indigeni. Una decina di anni dopo gli abitanti delle Moors of Chlyras hanno attaccato Nimbeth, catturando temporaneamente la città di Eredhon. Alla fine parecchi capi degli uomini rana si sottomettono a Re Beldareth. Gli umani del Mur vengono espulsi verso nord. I signori di Nimbeth recuperarono le fortezze abbandonate e gli uomini rana si ritirarono nei loro territori più settentrionali. Nel 382 PI viene terminato il grande ponte fortificato di Thalion. La città di Amoleth rappresenta l'estremità più meridionale del regno di Nimbeth. Nel 313 PI gli esseri umani attaccano i coloni elfici intorno a Thalion ed inizia un periodo di rappresaglie e guerriglia nella zona. Intanto gli elfi della foresta di Lothenar si scontrano con denagothiani e bruti. La Leadership della Casata di Denolas è stata formalizzata. Gli elfi Geffronell respingono gli umanoidi sulle colline di Naga e creano relazioni pacifiche con i vicini umani. Enoreth, il principe elfo alto, cerca e ritrova la perduta Stella Elfica. La corona del Genalleth viene

concessa al nuovo sovrano Enoreth. Nel 298 PI alcuni esploratori del Re Beldareth del regno di Nimbeth scoprono la città abbandonata di Soreth ed attirano l'attenzione dell'Immortale Idris. Intanto la guerra contro gli umani del Mur prosegue, nel 292 PI gli eserciti di Thalion e Nimbeth marciano contro gli esseri umani e creano gravi ripercussioni anche contro gli insediamenti umani vicini. Gli umani sopravvissuti delle terre selvagge del nord si ritirarono in una manciata di zone segrete. Il potere di Nimbeth continua a crescere e nel 250 PI viene eretta una seconda cinta di mura intorno alla città di Nimbeth per proteggere i 35.000 residenti. Ad est re Beldareth mantiene una ferrea sorveglianza verso i monti Mengul ed il Denagoth e proibisce di addentrarsi nella foresta di Almarea. La vigilanza degli uomini e degli elfi del nord non ha potuto eliminare del tutto le trame dei loro nemici, nel 221 PI, Geldarion succede al padre sul trono di Nimbeth, non essendo un abile condottiero come il padre tenta di concentrarsi sulla diplomazia ma il regno ne risente e sono in molti a lasciare queste terre perché non ritenute più sicure. Il nuovo Re non si dimostra particolarmente attento alla situazione dei suoi confini in particolare verso la Mengul Range. Nel frattempo ad ovest il regno di Thalion si è trasformato in regno crudele in cui gli elfi vivevano fra i lussi che gli umani schiavi gli garantivano. Una serie di rivolte erose la forza del regno che non riuscì ad opporsi all'invasione di una tribù di orchi che segnò la caduta del regno stesso. Solo il ponte Fortificato di Thalion sopravvive alla caduta della città. Gli orchi sfruttano la situazione e si insediano nelle rovine della città. Intanto a nord est Idris si rivela ai Denagothiani ed agli umanoidi presso le montagne del Black Ridge. Poco tempo dopo migliaia di guerrieri Denagothiani ispirati sciamano su Nimbeth. Il principe Arendyll, cugino del Re Geldarion, sconfigge l'orda principale vicino alla città di Aelmar, sulle cui rovine ha costruito una torre, mentre il Re Geldarion ha trasferito la sua corte ad Amoleth. Nel 22 PI bande di Denagothiani distruggono la città di Eredhon ed in seguito le tribù Denagothiane attaccano ancora Nimbeth. Preso dalla difesa dei territori settentrionali, il principe Arendyll stabilì la sua corte a Nimbeth. Nel 103 DI si svolge la fratricida battaglia del dolore del re. Il principe Arendyll di Nimbeth decide di reclamare la corona e marcia su Amoleth, ma viene ucciso dal principe

ereditario Lerian. Il Re Geldarion di Nimbeth rinuncia alle sue rivendicazioni sui territori settentrionali. Il regno ormai è solo un'ombra di ciò che era, la stessa Nimbeth viene saccheggiata dai seguaci del culto di Idris e solo le province meridionali mantengono in vita il regno di Amoleth. La caduta delle due città principali delle Terre selvagge del Nord ed il disfacimento dei relativi regni portò quasi ad un ulteriore abbandono di queste terre, dopo circa un secolo le forze riunite di umani ed elfi fecero un ultimo tentativo, la grande campagna del nord durò venti anni. La prima grande campagna del Nord è stato uno sforzo della Lega Wendaria per recuperare le città elfiche perdute e conquistare domini liberi. Le forze elfiche arrivano fino a Thalion che viene strappata agli orchi, molti territori sono stati riconquistati e Nimbeth è in vista dal confine. Gli elfi Genalleth fondano la città di Isiliath nelle Moors Chlyras e si stabilirono anche a Shallanar nel bosco di Baamor. Intanto nel nord delle terre selvagge il Denagothiano Maggorath crea un impero barbarico nelle paludi del nord. Lui conquista i goblinoidi, gli umani e gli uomini rana locali. Nel 206 DI Ellareth, secondo figlio di Geldarion, ereditò il trono di Amoleth. Re Ellareth ha chiesto che la Lega Wendariana riconsegna le terre precedentemente appartenente al regno di Nimbeth. Alcuni dei nobili di frontiera giurano fedeltà dopo la prova di forza. Nel nord Maggorath era il padrone indiscusso delle Paludi e concludeva trattati con i koboldi del Parthenal. Oltre il fiume Muil un elfo di Forenath, Darkstalker e i suoi più stretti aiutanti hanno adottato il culto orchesco di Idris. Nel 250 DI la Lega Wendariana inizia il suo declino. Intanto nel lontano nord il Dominio di Maggorath si estende fino alle Valli e Colline, ciò ha portato a conflitti con gli elfi e gli esseri umani del Parthenal. Nel periodo fra il 267 ed il 283 DI il Re Ellareth organizza la Seconda Grande Campagna del Nord delle terre selvagge. Il Re Ellareth alla fine della campagna ha inglobato nel regno anche i piccoli domini elfici che si erano venuti a creare e che da soli avrebbero potuto resistere. Questa politica genera proteste all'interno della Lega Wendariana. Intanto Darkstalker esercitava il controllo sugli uomini rana. I Maggorathani conquistarono la Llacenvale e le Pendici Ghyran. Nel 281 un signore elfico della Lega Wendariana, Indlath, saccheggia Amoleth e si fa incoronare Re. Due anni dopo nella battaglia dei due

Re, il Re Indlath ferì Re Ellareth prima di essere sconfitto, mettendo fine così alla guerra. Nel periodo fra il 285 ed il 320 DI viene organizzata la terza grande campagna settentrionale, parte I. Mentre molti elfi di Thalion fuggono da un numero crescente di raziatori umani, i nobili elfici cercavano gloria nel nord, Nimbeth intanto lottava con orchi e Denagotiani. Nel 287 DI il Re Ellareth fu ucciso in uno scontro contro i Denagotiani, l'appello alla Lega Wendariana inviato da sua figlia Ancalimë. La regina Ancalimë, è costretta ad abbandonare Nimbeth ed a rifugiarsi prima a Thalion ed in seguito a Amoleth. Nel 292 DI gli uomini rana di Darkstalker si scontrano con gli eserciti di Isiliath, Genalldain, Ardon e Norieth alla battaglia di Isiliath. Alla fine dell'anno, hanno catturato cinque domini. In un ultimo tentativo di mantenere i territori del nord gli eserciti di Genalleth e dei regni settentrionali nel 295 DI liberano ancora Thalion ma nel 297 DI la Regina Ancalimë ordinò alla sua gente di abbandonare Nimbeth. I vittoriosi Denagotiani e gli orchi si diressero a sud dove più tardi assediaron Amoleth (302 DI). I raziatori imperversavano in tutto il Genalleth. Nel 300 DI Denolas succede ad Enoreth alla guida del regno di Geffronel ed eleggeva a propria residenza la Foresta di Lothenar, molto lontana dal Genalleth, Wendar divenne di fatto il signore della valle di Genalleth. Nel 310 DI soltanto una manciata di domini isolati resisteva nelle terre selvagge presso la brughiera (Moors Chlyras). Tra il 320 ed il 339 DI viene organizzata la terza grande campagna settentrionale, parte II. I guerrieri della terza grande campagna settentrionale attaccarono le vecchie enclavi elfiche nel Genalleth occidentale, nella speranza di ripristinare il vecchio regno. La battaglia di Yngvarsvall (326 DI) stabilì la frontiera settentrionale di Genalleth a 100-110 chilometri a sud del confine del moderno Wendar. La torre di Lerian e Thalion erano isolati. I guerrieri Elfici successivamente hanno liberato Thalion (335-337 DI). La regina Ancalimë di Amoleth fu assassinata nel 339 DI. Voronwil, un giovane elfo che rivendica la discendenza di sangue dal Re Beldareth, è riuscito a rivendicare il trono dopo che Gwindor, figlio di Lerian, è morto durante una caccia. L'incoronazione ha formalmente chiuso la terza campagna. Nel periodo tra il 358 ed il 435 DI viene organizzata la Quarta Grande Campagna del Nord, parte I (Guerra di Voronwil). Re Voronwil, aiutato dai volontari di

Woodgate, si sforzava di recuperare il Nimbeth meridionale. I suoi confini orientali avanzarono di 80 chilometri verso nord entro un decennio, ma gran parte del nord del Genalleth è rimasto occupato. Nel 398 DI gli uomini rana catturarono l'ultima roccaforte meridionale di Calderon. Wendar muore. Il villaggio di Gethenar viene rinominato in Wendar. Nelle Terre selvagge del nord, la Lega Wendaria era completamente sciolta, e gli esseri umani avevano preso una serie di roccaforti. La reputazione di Baammoth come una terra infestata è cresciuta. Il Re Voronwil ha scoperto che il gigante della montagna Felzuumath ha il controllo delle rovine di Nimbeth. Decide di riprendere la città e parte con il suo esercito per assediare Nimbeth, il suo assedio di cinque anni si rivelò un fallimento. Le forze di Felzuumath presa fiducia dalla vittoria si diressero verso sud. Intanto dopo aver saccheggiato Thalion, gli umani vittoriosi comandati da Meglath tornarono a nord. Nel 428 DI il principe Lerian morì pacificamente all'età di 719 anni. Re Voronwil morì con i suoi sudditi durante l'assedio di Felzuumath ad Amoleth. Nel 425 DI i demoni di Baammoth iniziano una misteriosa cerimonia. Nel periodo tra il 435 ed il 456 DI la Quarta Grande Campagna del Nord, parte II (Guerra di Nione). L'avventuriera Nione di Woodgate ha riunito un gruppo di eroi dedicati a liberare il territorio controllato da Felzuumath. Mortalmente ferita, Nione ha ucciso il gigante nella battaglia della Caduta di Felzuumath (452 DI). I suoi compagni seguirono le forze in fuga del gigante nel nord. Maeglin, figlio di Voronwil e ultimo erede della Casa di Nimbeth, costruì un Santuario a Nione e promise che Amoleth non sarebbe stata ricostruita in rispetto agli altri regni. Questo ha concluso la campagna. Le paludi di Moors Chlyras iniziano ad espandersi. Nel periodo tra il 462 ed il 474 DI fu organizzata la quinta grande campagna settentrionale, viene dichiarata contro gli orchi ed i Denagotiani. Alla fine della campagna, il nord di Genalleth fu liberato. Intanto nel lontano nord tra il 485 ed il 495 le gesta di Jason, il primo paladino di Colui che Osserva spinsero il Dominio di Maggorath fuori dal Llacenvale e dalle colline del Turness. Jason venne a sud e sconfisse i demoni di Baamor a costo della propria vita. La cerimonia mistica fu interrotta catastroficamente ed i demoni furono banditi. Surewatch Keep è stato eretto nelle Scarlet Groves. Anorion, un elfo-mago che aveva

lavorato per guarire il terreno dopo le campagne, è morto dopo aver scoperto una torre di pietra nera sull'altopiano di Adri Varma. Le terre che circondavano la torre furono corrotte e diventarono velenose. Nel 530 DI il Dominio di Maggorath finalmente collassa. Le comunità del Nord ritornano libere. Gli uomini rana ritornarono al culto di Stodos e della personificazione delle Moors. Nel 688 DI l'elfo Sylidair crea i Difensori di Genalleth nelle terre selvagge. Nel Wendar solo una parte della storia di queste terre è conosciuta e ciò che precede o segue le poche storie conosciute rimane nel mistero.

Il Bosco Oscuro di Baamor (Dark Woods of Baamor)

Circa nel 350 DI un giovane guerriero delle rane rosse di nome Grrak-tuk guidato da una visione si introduce nei sotterranei delle rovine dei Troll e si impadronisce di un potente artefatto. Riunisce vari clan di tutte e tre le specie di uomini rana e con la promessa di nuovi territori di caccia si dirige a sud verso Moors Chlyras. Le popolazioni di uomini rana fin qui succubi degli scontri che hanno caratterizzato la loro terra, al termine delle ultime guerre che vedono la disfatta degli elfi e degli umani alleati in favore delle popolazioni di umani barbari e umanoidi orchi e goblinoidi, trovano in Baamor del Baamoro un valido leader. Nel 398 DI gli uomini rana catturano la fortezza Calardhon ultimo bastione di resistenza elfica. Circa 30 anni dopo nel 425 DI i demoni del Baamoro iniziano una misteriosa cerimonia utilizzando l'artefatto sottratto da Grrak-tuk. Negli anni a seguire il Moors Chlyras che era solo una piccola palude inizia ad espandersi a discapito delle terre agricole recuperate in passato dagli elfi sostituendole con paludi, e torbiere e l'acqua delle zone circostanti misteriosamente sembra convogliarsi in questa zona provocando anche la desertificazione delle zone vicine. Nel 500 DI per fortuna la cerimonia dei demoni di Baamor viene tragicamente interrotta, l'artefatto va perduto ed i demoni vengono espulsi in un altro piano. A seguito della sconfitta dei demoni e dell'interruzione della cerimonia, nel 550 DI gli uomini rana ritornano alla loro atavica fede in Stodos. Il popolo degli uomini rana senza la loro guida hanno perso l'organizzazione che avevano trovato ritornando ad una vita di piccole tribù fra le paludi. Nel resto delle terre selvagge una lenta desertificazione delle zone

ad ovest ed al nord ha spinto le varie popolazioni le une contro le altre per assicurarsi le risorse necessarie. Negli ultimi anni un nuovo pericolo sta sorgendo nelle paludi degli uomini rana, mostruosi centauri, conosciuti come Nucklalavee hanno conquistato la guida delle tribù degli uomini rana.

Popolazioni

Le Terre Selvagge sono un insieme di piccolo ed omogenei villaggi raziali e bande semi nomadi. I Denagothiani dell'est e gli umanoidi sono generalmente più tolleranti di altre razze, gli elfi silvani e gli umani Murian mantengono invece la loro tipica animosità verso tutti gli altri.

Elfi

La presenza degli elfi nelle Terre Selvagge si è drasticamente evoluta da quei primi elfi Lothenar che si spinsero fin nella valle del fiume Fuin. Gli elfi incontrati oggi possono essere classificati come Genalleth o Elfi Silvani (Elfi selvaggi). A causa delle loro storie personali, questi elfi non assomigliano culturalmente all'immagine tradizionale di un elfo come rappresentato da Alfheim. Pochi individui di entrambi i tipi incarnano il combattente-mago dello stereotipo elfico; La maggior parte degli avventurieri persegue un'unica disciplina. Inoltre, questi elfi non si suddividono in clan. Piuttosto formano leghe e associazioni tra loro e con i loro vicini umani (Genalleth). Gruppi di lunga durata fondati sulla convivenza sono tipicamente conosciuti come casate. Inoltre le reliquie conosciute come "Alberi della vita" sono assenti in queste comunità.

Elfi Genalleth: gli elfi del Wendar sono conosciuti come Genalleth. Gli elfi del Wendar, vivono in case costruite in legno o in pietra. Gli elfi Genalleth sono il gruppo più "simile-umano" tra gli elfi. I capelli ed i tratti facciali sono comuni, e prevalgono i capelli scuri o neri, anche se alcuni sono biondi. Gli isolati abitanti delle Terre Selvagge inferiori sono elfi di Genalleth, anche se si considerano indipendenti dal Reame di Wendar. A causa del loro status di esuli, alcuni signori Wendariani li considerano "elfi selvaggi", ma non appartengono correttamente a quel gruppo di elfi. Gli elfi Genalleth appartengono a casate che hanno perso le loro proprietà nelle Terre Selvagge e spesso sono afflitti da un senso di perdita

e di abbandono e da un feroce desiderio di preservare ciò che resta dei loro regni perduti. I cimeli di famiglia portati a sud durante la caduta del nord, o recuperati durante le grandi campagne del Nord, sono esposti in modo prominente in queste case familiari. Il principale centro degli elfi Genalleth nelle terre selvagge è costituito dalla fortezza di Calardhon, dove una piccola guarnigione ostinatamente combatte contro le tribù di uomini rana. La fortezza rappresenta la volontà e l'orgoglio degli elfi che ancora sperano di riappropriarsi delle loro antiche terre. Reclutano avventurieri per incrementare la forza militare e poter iniziare una campagna di riconquista ma sono osteggiati oltre che dagli uomini rana, anche da umanoidi e umani.

Elfi Selvaggi (elfi Forenath): Gli elfi selvaggi sono ciò che rimane dell'antico regno elfico di Forenath. L'antico regno era stato fondato nel 1.300 PI dagli elfi di Lothenar a nord del fiume Muil. Comprende sia elfi che villaggi umani. Ma a seguito della grande peste che colpì la popolazione umana scoppiò una guerra fratricida che segnò per sempre i rapporti fra gli elfi e gli umani in queste terre. Gli umani accusarono gli elfi di aver diffuso la malattia, gli elfi per paura di un contagio distrussero i villaggi umani sopravvissuti. Gli umani scampati divennero i Muriani. Gli elfi selvaggi vivono nelle foreste di Mourning e Girding Woods. Questi elfi sono fisicamente indistinguibili dai loro cugini Genalleth salvo per un aspetto più rozzo. Anche loro conservano un sistema di casate familiari sotto le signorie, anche se la portata di una casata di Forenath è più vasta di quella dei Genalleth. Per preservare i tenui legami con i loro compagni, i matrimoni organizzati sono comuni. Tra gli elfi selvatici, le abilità marziali e sociali sono molto apprezzate, mentre la via clericale e magica non sono ben viste. Ilsundal e la filosofia Wendariana di Neu-el-ethin-Orie sono altrettanto ignoti per loro. Quei pochi che hanno inclinazioni religiose seguono una filosofia druidica o sono stati sedotti dalla semplicità del culto della libera coscienza di Idris. Gli elfi selvaggi hanno un forte odio verso gli umani, un'eredità del collasso del Regno di Forenath. Ciò non implica che attacchino un essere umano quando lo incontrano, ma utilizzerebbero modi scortesi e toni minacciosi. Al contrario gli orchi sono tollerati, in particolar modo ad est, e le due razze sporadicamente intrattengono

rapporti commerciali, dove il fiume Forenmark si unisce al Muil. Gli elfi selvaggi del Mourning Wood ricordano le campagne sanguinose per creare un nuovo Regno di Forenath in cui i loro cugini non ebbero riguardi per loro e li trattarono alla stregua degli umanoidi. Di conseguenza, persino gli elfi di Genalleth avranno difficoltà ad affrontare gli elfi selvaggi, gli elfi selvaggi non accettano il concetto di mezzo elfo. I wendariani sono considerati come elfi impuri, inferiori agli elfi.

Umani

Alcuni gruppi di umani abitano nelle Terre selvagge. Questi gruppi hanno varie culture e linguaggi.

Wendariani: Gli umani che si sono stabiliti nel Wendar sono discendenti di un popolo imparentato con i Barbari del Nord delle Nord Reaches. Solo alcune famiglie tradizionali mantengono il loro linguaggio ancestrale, il Renatic, la percentuale aumenta mentre ci si dirige a nord. La maggioranza ha adottato la lingua elfica del wendar, ma hanno conservato le loro convenzioni storiche di denominazione. Nel secolo scorso, gli umani di Heldann, Glantri e Thyatis si sono aggiunti alla popolazione umana originaria nel regno di Wendar. Nella maggior parte dei casi, questi esseri umani sono pienamente integrati nella società Wendariana. Solo gli Alti Signori di Genalleth si sentono molestati dalla presenza umana.

Muriani: L'origine dei Muriani coincide con la prima popolazione di esseri umani naturali delle Terre Selvagge. Gli scontri ed il sangue hanno accompagnato questo popolo per gran parte della loro storia, i sanguinosi conflitti con gli elfi di Forenath e di Thalion li hanno induriti. In passato questa popolazione ha vissuto anche in schiavitù sotto gli elfi di Thalion. Gli elfi di qualsiasi tipo sono considerati mostri da distruggere. Ironia della sorte, il linguaggio moderno dei Muriani è una sorta di elfico Forenath. Oggi i Muriani vivono nelle terre inospitali ad ovest del Bosco di Girding e lungo il fiume Lethirion in uno stato culturale appena al di sopra del selvaggio. Sono semi-nomadi, viaggiano a piedi e tirano semplici carrelli a due ruote. Si vestono con abiti poco confortevoli caratterizzati da un doppio strato, pelle all'esterno e lana all'interno. I

muriani coprono i capelli e la pelle esposta con cenere o sporcizia nella vergogna delle loro sconfitte passate. Le guide religiose dei Muriani professano la distruzione di Thalion nel caso dovesse essere nuovamente ripopolato dagli elfi. Solo allora potrebbero riconquistere il loro stato di uomini veri. A tal fine, essi mantengono un deposito di "armi sacre" in acciaio che non possono più produrre in quanto hanno perso le conoscenze necessarie.

Hagommeriani: Gli Hagommeriani sono discendenti degli uomini originari di Carnuilh delle Terre Selvagge del Nord, ma a differenza dei Muriani, non hanno incontrato gli elfi durante il loro sviluppo. Essi abitano le terre a nord del Soreth Spur dove lottano con i troll, i koboldi, i Denagothiani e ciò che fuoriesce dalla palude della bestia. Sono seminomadi, ma hanno imparato l'arte della produzione dell'acciaio. Hanno un insediamento permanente a Tyras. Durante l'inverno, gli Hagommeriani si dirigono a sud-est per cercare rifugio nelle grotte dello Spur. Gli Hagommeriani hanno generalmente una tradizione mercenaria: mantengono un senso dell'onore personale, ma non hanno alcuna preoccupazione per le leggi degli altri o per la natura di chi li assolda come mercenari. Molti hanno trovato lavoro come soldati a Ghyr, Denagoth, o nella città stato di Thariss. I monaci in viaggio decrissero gli Hagommeriani come una delle grandi tribù della Neutralità. Gli Hagommeriani hanno brillanti capelli neri e la pelle rosa che tende ad una tonalità rossastra. Spade Bastarde e spade a due mani sono le armi preferite dagli uomini. Le donne non si fanno problemi a combattere.

Hargani: Poco si sa di questa tribù di origine Antaliana dell'estremo nord-ovest. Sono noti per i tumuli sepolcrali. Popolazione schiva, evita i contatti con gli stranieri e reagisce in caso di sconfinamento, i loro territori hanno i confini contrassegnati di avvertimenti per coloro che li raggiungono. Non si ha notizie di insediamenti rilevanti ma ciò non implica che possano essercene. Il loro territorio è a cavallo fra le terre selvagge e l'Adri Varma e la mancanza di informazioni precise non permette una delimitazione certa.

Altre Razze

Mezzelfi: Dopo millenni di rapporti tesi tra gli esseri umani e gli elfi, l'idea stessa di un mezzo elfo è vista con disgusto da entrambe le razze nella parte nord delle terre selvagge. Questo atteggiamento è portato avanti verso i Wendariani di tutte le razze che sono considerate sporche in quanto miste o perché accettano di condividere una società mista.

Semiumani: Non ci sono nani e halflings nativi delle terre selvagge. I Muriani e gli Elfi Selvaggi non hanno mai avuto incontri con loro e potrebbero facilmente scambiarsi come gnomi strani con cui essere cauti. Gli gnomi possono essere trovati in piccole enclavi lungo le pendici dei monti Mengul occidentali. La maggior parte sono vicini al confine Wendariano, ma alcuni si possono trovare fino a nord come il Soreth Spur. Un gruppo ha anche stabilito la residenza ad Emyr Lethir. Gli gnomi tengono a se stessi e gli insediamenti più settentrionali sono diffidenti con gli Elfi selvaggi ed i Muriani. Tutti questi gnomi sono discendenti di Torkyn Fall, l'ultima roccaforte gnomica importante del Mondo Conosciuto.

Mezzorchi: Sono molte le popolazioni con una traccia di sangue misto per cui i mezz'orchi non sono apprezzati ma neanche perseguitati, i mezz'orchi in genere è più facile trovarli tra i Denagothiani orientali.

Uomini Rana: Gli uomini rana apparvero nella zona di Chlyras intorno al 800 PI e si pensa che siano una popolazione indigena proveniente dalla regione settentrionale chiamata la palude della bestia. Ci sono tre razze diverse di uomini rana, la più diffusa è la Rana Erectus Rossa, seconda per numero è la sottospecie Rana Verde che vive anche nell'Adri Varma, più rara e pericolosa è la specie Rospo Grigio.

Rana Erectus Rossa, la specie di uomini rana indigena delle terre selvagge, passò dalla fede per Stodos, alla Terra stessa. Essi considerano le brughiere come fonte di tutta la vita. Gli uomini rana si vedono come l'unica vera popolazione originaria delle Grandi Terre Selvagge del Nord; Altre razze sono solo invasori. Dipingono il loro corpo nei toni marroni e bianchi quando vanno alla guerra. Dalla caratteristica pelle rossa, sono poco più bassi di un

uomo, estremamente agili possono spiccare balzi formidabili. Provenienti dal nord si sono stabilite nella zona del Chlyras dove grazie ad un artefatto rinvenuto nelle rovine di un'antica città troll nella palude della bestia, hanno iniziato a trasformare le Chlyras in grande acquitrino. Di solito usano armi avvelenate, il veleno lo secernano loro stessi da una ghiandola e di solito se ne cospargono il corpo.

Rana Verde, delle dimensioni di halfling, con gambe molto lunghe ed una pelle verdolina, hanno grossi occhi rossi. Sono creature che non amano essere viste e tendono a rimanere nascoste ed evitare scontri ma se impossibilitati a fuggire o attaccati si difendono strenuamente. Di solito si muovono in gruppi ed è veramente raro trovarne di solitari. Il loro gracidiare, specialmente di notte e nel periodo dell'accoppiamento può diventare insopportabile. Di dimensioni di poco inferiori rispetto alla Rana Erectus Rossa, sono meno aggressive ed avolte risentono della dominanza dell'altra specie. Vivono in piccoli gruppi.

Rospo Grigio, a dispetto delle loro dimensioni simili a quelle di un orco (taglia grande), non sono la specie dominante fra gli uomini rana. Sono forti ma non troppo agili e sicuramente non d'intelletto all'altezza delle altre due specie. Le rane rosse ne hanno inglobato un certo numero fra le loro fila per potenziare la loro forza militare. Il contatto diretto con la loro pelle è irritante per la presenza di numerose ghiandole velenifere.

Umanoidi: Gli orchi sono la razza umanoide più comune nelle Terre Selvagge del Nord. La maggior parte delle tribù si sono stabilite nelle zone selvagge orientali, tra le foreste alle pendici dei monti Mengul e il fiume Forenmark. Anche se gli orchi in passato si sono organizzati in una coalizione che si è sciolta una sola volta, ogni tribù ora è autonoma, commerciando e combattendo con i propri vicini a seconda della situazione. Le tribù che vivono nel sud tendono ad essere più organizzate; Alcune comunità abitano le colline vicine, lavorano il metallo e allevano pecore, maiali e capre. Queste tribù interagiscono anche con i briganti dei Moors Chlyras, e conducono raid occasionali nel nord del Wendar. Numerose tribù

goblin vivono sull'altopiano di Adri Varma e l'arido deserto che si trova a nord di esso, così come nella regione dove i fiumi Muil e Forenmark si uniscono. Occasionalmente, anche loro, fanno incursioni in Wendar e si sono scontrate con le comunità umane indigene che vivono ad ovest del fiume Lethirion in numerose occasioni.

Personalità delle Terre Selvagge

Nawanne Shirvanawe: CT7/Sh2. Nawanee è una femmina centauro e il capo di Aebhyrn Lwnn. Il nuckalavee Aantkh-Nyr uccise il suo compagno Cephae Wy'maav.

Aantkh-Nyr: Si tratta di un nuckalavee omicida che controlla la parte meridionale dei Moors di Chlyras e delle parti del Bosco Scuro di Baamor.



Lino Drieghe - contact@LinoDriegheArt.com - www.LinoDriegheArt.com

Palude della Bestia

Superficie: 318.654 kmq

Posizione: a nord delle Terre Selvaggie del Nord ed a sud delle colline del Parthenal.

Abitanti : Pop. 115.000 – di cui 10 % Troll, 15 % Uomini Rana rossa, 20 % Uomini Rana verde, 10 % Uomini Rospo grigi, 45% altre razze.

Tipo di governo : Capo Clan.

Capitale: nessuna

Lingua: troll, comune, ranesco.

Industrie : caccia, raccolta, razzia.

La palude della bestia è il più grande sistema di paludi di Brun e forse di tutto Mystara. Essa occupa un bacino alimentato dalla catena montuosa dell'Ice Reach, dalle colline del Parthenal, dalle montagne Black Ridge e da Soreth Spur delle terre selvagge del nord. I koboldi del Parthenal ritengono che la palude fosse la zona di sepoltura per un grande gigante vissuto durante la danza del ghiaccio (il periodo degli

spostamenti glaciali). L'acqua è fetida nel sud, ma i laghi del nord sono bevibili. La maggior parte raggiunge una profondità di meno di 36 metri e la metà meno di 15 metri. Le vie d'acqua percorrono la palude e piccoli trasporti (zattere, canoe) potrebbero navigare teoricamente in tutta la Palude. Ai piedi delle Montagne di Ghiaccio, nel misterioso nord è una palude nebbiosa. Sentieri tracciati dai venti attraversano le nebbie creando come delle pareti di un canyon. I viaggiatori devono stare attenti nei confronti dei mostri, delle sabbie e dei gas esplosivi, gas di palude formatosi da depositi locali e petroliferi. La palude è piena di affioramenti ricoperti da fitta vegetazione o da zone dove la vegetazione forma dei veri e propri tappeti galleggianti dove con molta attenzione è possibile anche camminare. Vere e proprie isole sia del tutto in superficie sia appena affioranti creano un variegato habit per le molte razze che vivono nella regione.

Popolazioni

Uomini Rana: Originari della grande palude, è da qui che sono partiti i clan che si sono spinti fino al Moors Chlyras. Qui il loro numero e diffusione è superiore benchè i gruppi siano di piccole dimensioni. Le tre specie qui sono ben distinte con habitat ed abitudini differenti, le rane rosse sono dislocate nella parte centrale e sud della palude e vivono in villaggi di capanne su piccole isole, le rane verdi invece sono dislocate nella zona nord in prossimità del Pathernal e della foresta occidentale, vivono in palafitte in zone acquitrinose protette dalla folta ed alta vegetazione. I rospi vivono o sulle lingue di terra che si innalzano nella palude o nelle zone semi asciutte periferiche. Vivono in villaggi e sono indipendenti, non subiscono influenza dalle rane rosse e si divertono con comportamenti arroganti verso le altre due specie.

Troll: Vivono nella parte sud centrale della grande palude, difendono strenuamente il loro territorio e si considerano dei guardiani. Vivono fra ciò che resta di antiche rovine risalenti al tempo del Regno di Grondheim. Si dice che all'interno delle rovine si possano trovare accessi ad antiche dungeon sotterranei in parte sommersi che racchiudono tesori e segreti di un lontano passato. Proprio tra queste rovine un gruppo di uomini rana rossa riuscirono a trafugare un potente artefatto che portarono con loro al sud delle terre selvaggio.

Coboldi: alcuni coboldi del pathernal si sono spinti fin all'interno della palude e vivono di caccia e pesca. Piccoli villaggi galleggianti nella parte sud orientale della palude.

Trogloditi: in questo territorio selvaggio ed estremamente pericoloso hanno trovato rifugio gruppi di trogloditi, la loro origine non è conosciuta, la loro cultura è estremamente primitiva. Cacciano in piccoli gruppi, evitano gli scontri ed attaccano solo se costretti. Non si conosce esattamente il loro territorio, sono state avvistate tracce per tutta la palude, per quello che se sa potrebbero essere dei nomadi di questa particolare regione.

Uomini lucertola: giunti da oriente in tempi ormai dimenticati, si sono adattati a questo ambiente,

abitano una zona emersa piuttosto grande nel centro della palude, dove alcuni bassi affioramenti rocciosi a fatica sovrastano l'alta vegetazione. Costruzioni antiche in pietra, ormai in abbandono, tradiscono una cultura ormai andata persa, regredita in questo ambiente primitivo. Iscrizioni e statue del passato sono state distrutte quando sono passati al credo di Idris e sostituiti con simboli più recenti della nuova fede.

Altre razze: Sono presenti anche gruppi vari di umanoidi fra cui goblin, e giganti. Fra i mostri della regione alcuni draghi verdi, idre e vari mostri normalmente presenti nelle paludi.

Cenni storici

Il Regno di Grondheim

All'epoca del Regno di Grondheim la palude era governata dai troll e quelle che ora sono rovine erano splendidi esempi di città di quel regno. Purtroppo con la fine del regno tutto andò in rovina e lentamente sparì nella vegetazione e nel fango della palude.

Maggorath and Jason

Circa nel 200 DI, una nuova potenza trasformatrice si è spinta nel nord sotto il comando di un Denagothiano chiamato Maggorath. Il guerriero ha forgiato un impero ancorato alle colline della Palude della Bestia. I suoi successori spinsero la portata del dominio alle Colline e nel Dale e successivamente nel Llacenvale. Queste espansioni hanno posto l'impero in contrasto rispettivamente con gli elfi del Parthenal ed i giganti. I Maggorathani non solo hanno introdotto elementi governativi avanzati, poiché le loro proprietà crescevano, ma la loro influenza diffondeva anche una versione del culto di Idris che unificava razze disparate. Seguendo un modello simile a quello che è avvenuto nel Denagoth, gli Idrisiani hanno lentamente sfiancato i loro vicini pagani sia fisicamente che spiritualmente. Dopo un certo tempo, i barbari dell'Icereach hanno iniziato a parlare di un nuovo patrono, Colui che guarda. Venticinque anni dopo, un guerriero Roag risalì le montagne lungo la Grande Soglia ed arrivò sin sulle IceReach dovè dove si imbatte in un antico tempio di Colui che Osserva, nascosto fra le montagne. Jason (originariamente Llysen e successivamente Llacen) fu il primo paladino di

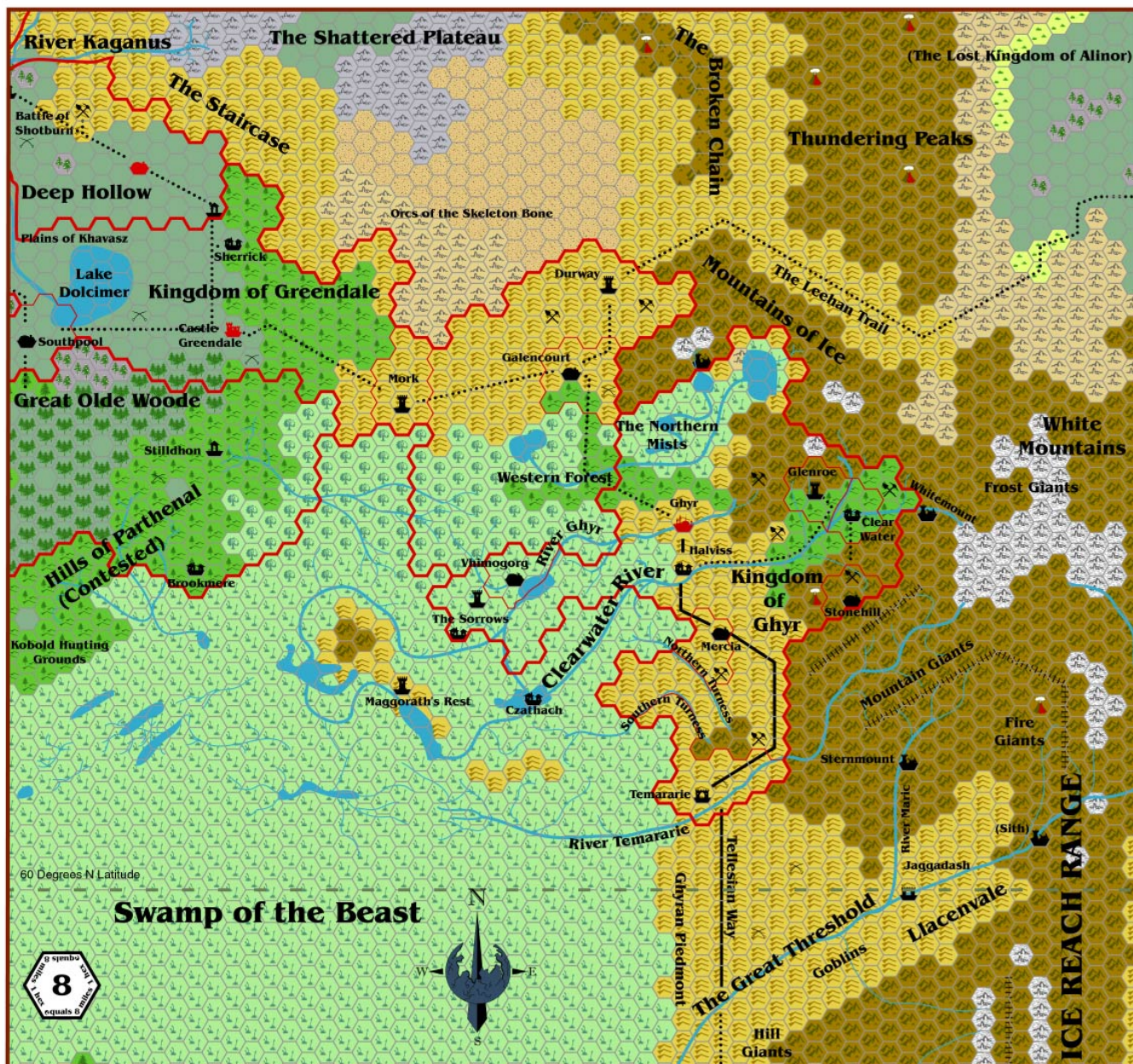
questa nuova fede, l'eroe radunò i Roag delle Valli e lentamente liberò i popoli meridionali dalle prevaricazioni dei Maggorathani. Dopo che le colline di Turness furono recuperate, il paladino fu chiamato ad abbandonare la sua guerra con i Maggorathani e ad intraprendere una ricerca nelle terre lontane del sud. Là, i demoni di Baamor, una cabala di elfi malvagi trasformati, erano impegnati in una cerimonia che avrebbe causato la fine per gran parte del nord. Anche se le sue azioni hanno reclamato la sua vita, Jason ha sconfitto i demoni di Baamor al Santuario della Ala Nera nel Wendar moderno. La moglie di Jason era anchessa un guerriero ed a sua volta perseguitò i banditi di Maggorathani mentre Jason rimase nel sud. Lei è stata attirata nelle Montagne Black Ridge ed è morta in un agguato nella gola del fiume Fuin poco prima della morte di suo marito. Il suo nome è perduto per la storia, ma la leggenda l'ha spesso associata con i blu jays. I fratelli ei compagni di Jason continuarono a sfidare il Dominio, che crollò nel 530 DI. Gli eventi finali che hanno distrutto Maggorath furono fatti dal figlio vendicativo di Jason.

popolazioni di uomini rana che andranno pian piano sciamando d'intensità.

Grrak-tuk e la cerimonia dei demoni di Moors Chlyras

Circa nel 350 DI un giovane guerriero delle rane rosse di nome Grrak-tuk guidato da una visione si introduce nei sotterranei delle rovine dei Troll e si impadronisce di un potente artefatto. Riunisce vari clan di tutte e tre le specie di uomini rana e con la promessa di nuovi territori di caccia si dirige a sud verso Moors Chlyras. Nel 398 DI gli uomini rana catturano la fortezza Calardhon ultimo bastione di resistenza elfica. Circa 30 anni dopo nel 425 DI i demoni del Baamorth iniziano una misteriosa cerimonia utilizzando l'artefatto sottratto da Grrak-tuk. Negli anni a seguire il Moors Chlyras che era solo una piccola palude inizia ad espandersi e l'acqua delle zone circostanti misteriosamente sembra convogliarsi in questa zona provocando anche la desertificazione delle zone vicine. Nel 500 DI per fortuna la cerimonia dei demoni di Baamor viene tragicamente interrotta, l'artefatto va perduto ed i demoni vengono espulsi in un altro piano. A seguito della sconfitta dei demoni e dell'interruzione della cerimonia, nel 550 DI gli uomini rana ritornano alla loro atavica fede in Stodos. Nel frattempo la grande palude è scossa da numerosi scontri fra i troll e le

THE KINGDOM OF GHYR and ALLIES



The Kingdom of Ghyr and Allies is based upon: JTR's 8 mph The Denizens of Denagoth (2006); JTR's 8 mph The Northern Wildlands (2006); Wrath of the Immortals 40 mph; Poor Wizard's Almanac 72 mph maps; Andrew Thiesen's map of Ghyr; Eldersphinx's 24mph map of Maggaroth

Cartography by JTR, based on Illustrator images original created by Thorfinn Tait Copyright 2006, JTR

- | | | | |
|---------------|-----------------------|-------------|--------------|
| Grazable Land | Swamp (Trees) | Heavy Pine | Glaciers |
| Hills | Volcanic Broken Lands | Taiga | Major Divide |
| Mountains | Pine Hill | Broken Land | Rock Desert |
| Marshland | Light Pine | Arable Land | |

Alleanza di Ghyr

Superficie: 128.174 kmq.

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. 86.590

L'Alleanza di Ghyr è composta dal Regno stesso di Ghyr e dai Regni di Greendale, Deep Hollow e West Haven. Al termine della guerra dei Prismi che ha

visto i vari regni della valle e delle colline in lotta fra loro questi tre regni hanno rinnovato l'alleanza con il Ghyr, mentre gli altri regni si sono uniti nell'Alleanza Occidentale rivendicando una maggiore autonomia.

Cenni storici

La regione del Ghyr fu abitata sin dal 1700 PI circa da tribù di stirpe antaliana, giunte qui dal Norwold; queste tribù vivevano cacciando nei boschi e dei

frutti della terra, e solo dopo molti secoli (verso il V sec. DI) assunsero definitivamente uno stile di vita stanziale, dedicandosi all'agricoltura e costruendo villaggi, dominati ciascuno dal proprio clan. Saltuariamente combattevano o commerciavano coi vicini Denagothiani e con gli umanoidi del ramo orientale dei Mengul. Il primo sovrano di Essuria, Nebunar, diede inizio alla conquista dei clan antaliani più vicini al suo regno, mentre la regina di Denagoth spingeva i confini del suo reame verso nord, minacciando anch'essa i territori antaliani. Nei decenni seguenti, la crescente influenza dell'Essuria e la necessità di appoggiarsi al potente vicino meridionale per sostenere gli attacchi del Denagoth e delle tribù umanoidi spinsero gradualmente molti clan antaliani ad accettare la supremazia essuriana. Nel 735 DI, Re Vespene di Essuria, che ha preso la supremazia sull'altopiano denagothiano, inizia una politica espansiva verso nord creando delle colonie nei monti Ghyran, verso la valle. La città di Ghyr, ebbe subito un grande sviluppo favorito dagli scambi con le popolazioni della valle. Vengono costruite nuove vie per collegare le città ed i villaggi più lontani. I thyatiani informati della situazione nel nord e allettati dalla possibilità di allargare l'impero e controllare l'espansione alphetiana nel Norwold iniziano ad interessarsi alla zona. Il culto di Idris si è diffuso nell'est in vari focolai, ma ad occidente ed al nord le genti rispondono alla chiamata di Roag Macullan e abbandonano il culto di Idris tutti insieme. In seguito a ciò vari conflitti locali scoppiano nella valle.

Al tempo di Mirimar (verso l'840 DI) l'Essuria governava ormai tutta questa regione prevalentemente selvaggia e scarsamente popolata, che venne perciò affidata dalla corona a nobili intraprendenti e desiderosi di domare le terre selvagge e ricavarne un feudo. Molti accorsero quassù e nel giro di un ventennio si costituirono parecchie baronie, arricchite dalla scoperta nei Monti di Ghiaccio di preziosi minerali. La terra venne coltivata, tratti di foresta disboscata e sorsero i primi villaggi attorno ai castelli dei baroni. Quassù la chiesa di Colui Che Sorveglia penetrò capillarmente nella società, appoggiata dai nobili che, al contrario che nel resto dell'Essuria – dove era vista come un braccio autoritario del potere regio –, qui la consideravano uno strumento di sicurezza ed ordine generale. I baroni di questa regione guardarono con

preoccupazione al voltafaccia di Landryn e furono fra i primi a ribellarsi alle volontà del sovrano quando questi dichiarò guerra al Geffronell. Di conseguenza, restarono anche incolumi durante l'invasione dell'orda barbarica di Henadin portata contro l'Essuria dal nord. Ma da lì a poco avrebbero avuto a che fare con le truppe thyatiane che provenienti attraverso il Glantry e passando attraverso l'Andrivarma senza troppi problemi, tranne piccoli scontri con alcuni clan umanoidi locali ma nulla più, ed evitando di imbarcarsi in disastrosi scontri per la conquista del Parthenal o della Foresta del Grande Vecchio Albero, si concentrarono sulle popolazioni della valle e nella battaglia della collina del gigante della città di Scarlet nel 908 DI sconfiggono le ultime resistenze, i seminomadi Roag, le tribù umanoidi ed i soldati della gente della valle che devono arrendersi, Ghyr accetta il potere imperiale e l'impero unisce tutta la regione nella provincia Imperiale di Gurrana, alcuni fuggono nel nord al di fuori della provincia. I thyatiani pensano subito a come sviluppare la nuova provincia, ad est le terre presso Ghyr sono ben irrigate ma ad occidente l'acqua è un problema, a tal fine viene progettata ed intrapresa una grande opera, unica nella storia tesa ad allargare l'invaso del lago Dolcimer. Deviando il fiume Kaganus per spostare le acque nel lago e predisponendo un canale artificiale, Torlan, di 480 Km a nord della comunità di Havaburn, il livello del lago aumentò soddisfacendo il bisogno idrico ma le piogge ed il mancato dragaggio a causa del progressivo disinteresse dell'impero verso questa regione, portarono a numerose inondazioni che crearono altri laghi nella regione. Periodicamente altre truppe hanno raggiunto la regione e nel 927 DI una guarnigione si trovò anche coinvolta nella difesa della città di Wendar nella guerra tra il Wendar ed il Denagoth, più per necessità che per altruismo. Thyatis infine richiama le truppe dalla regione. Allo stesso tempo nelle miniere della regione vengono scoperte delle strane pietre prismatiche. I due eventi portarono un gran caos nel nord. I signori locali si proclamarono re ed iniziarono guerre tra di loro per il possesso delle terre e delle miniere dove si estraevano le pietre prismatiche. La faida fra i baroni si tramutò presto in una guerriglia sempre più virulenta, che sarebbe divenuta nota come le Guerre dei Prismi, quando il barone Qasmar di Ghyr, vantando maggiori diritti degli altri sulle miniere, si

fece incoronare re del Ghyr dopo aver raccolto attorno a sé una cerchia di validi alleati – un’azione che scatenò l’ira dei suoi avversari. All’inizio della guerra delle pietre prismatiche i regni o le città stato erano i seguenti: Ghyr, Temaraire, Mork, Greendale, Deep Hollow, Faltings, Dauphins, West Haven, Havaburn, la città di Scarlet, la città di Verdant, Nortopolis, la città Ceruliana, Bethfield, e Snowden. Altre piccole comunità indipendenti completavano la mappa della regione. Nortopolis e la città di Scarlet ad est sono irresistibili, solo Dauphins riesce a fermare le loro truppe. Le truppe di Nortopolis e Scarlet raggiungono le mura di Ghyr. Durante le guerre, Qasmar, in seguito ad una rivelazione di Colui Che Sorveglia, entrò in possesso dell’artefatto noto come la Pietra del Cuore (945 DI); grazie ai poteri dell’artefatto, Qasmar spezzò gradualmente la coalizione dei suoi nemici, svelando i traditori, le spie del Signore delle Ombre e gli adoratori di Idris che si annidavano nel suo regno. Ghyr riesce a resistere all’assedio ed a respingere gli invasori. Dauphins e West Haven tagliano le linee di rifornimento delle truppe di Nortopolis e Scarlet nella regione del Greendale, facendo scattare una trappola per le truppe nemiche. La guerra delle pietre prismatiche si conclude sanguinosamente nei pressi di Galencourt, una città vicino Ghyr. La vittoria porta alla proclamazione di Qasmar come re del Ghyr. Durante la celebrazione dell’armistizio il rubino magico, la pietra del cuore, viene rubato da Dahnakriss e non venne più recuperato, il ladro sparirà nelle Terre selvagge del nord. Thyatis non ha mai saputo cosa fosse successo alla sua ex colonia. Il piccolo e giovane reame prosperò in relativa pace, poco toccato dagli eventi del resto dell’altopiano. Ma il furto della Pietra del Cuore getta il sovrano nello sgomento; Qasmar preferì non turbare la fedeltà ancora incerta del suo regno alla sua corona con questa notizia, tenendola nascosta. I tentativi di Qasmar di recuperare l’artefatto fallirono, così come quelli di suo figlio Ganto (919-1001 DI). Nondimeno, durante questi anni il regno prosperò, restando grazie alla politica del suo sovrano, poi guadagnatosi l’appellativo di “Grande Difensore della Pace”, estraneo alle guerre che imperversavano nel sud e nel sud-ovest. Ganto intrattenne rapporti amichevoli con tutti i paesi vicini e consolidò legami commerciali con i paesi costieri; la città di Landfall venne fondata all’incrocio delle vie che conducevano

ad Oceansend, a Freiburg e nel Ghyr. Alla morte senza eredi di Ganto, tuttavia (1002 DI), la giovane regina Learah – allorché il regno minaccia di sfaldarsi sotto le contese dei nobili non più sedate dall’autorità del re – decide di rivelare il furto dell’artefatto; molti nobili decidono di tentare di impadronirsi del regno o di ottenere la mano della regina vedova, dando inizio ad un periodo di disordini. Loftos, patriarca di Colui Che Sorveglia e fedele alla regina, invia un gruppo di avventurieri in cerca della perduta Pietra del Cuore e questi finalmente riescono a debellare Dahnakriss ed a ricondurre l’artefatto in Ghyr, dove Learah viene proclamata da Loftos legittima sovrana di Ghyr. Grazie alla riacquisita autorità Learah poté raccogliere ancora una volta attorno a sé i baroni più fedeli e scegliere fra essi un uomo dagli ideali puri che potesse sposare; ella trovò un simile individuo nel barone Theodoric, che al suo fianco, tramite una combinazione di diplomazia e guerra, riuscì a tenere insieme il regno ed a riconquistare, nel giro di qualche decennio, i feudi che si erano resi indipendenti dopo la morte di re Ganto. Oggi il Ghyr ha una solida compagine statale tenuta assieme dagli eredi di Learah e Theodoric, e cementata dalla vigile presenza della chiesa di Colui Che Sorveglia; il regno intrattiene relazioni diplomatiche e commerciali col Wendar, col Norwold e con i Territori Heldannici, nonché relazioni amichevoli con alcuni clan barbari del Norwold ed alcuni sparsi potentati dell’Altopiano Denagothiano. Saldo internamente, il regno è il migliore candidato a raccogliere l’eredità dell’Essuria e potrebbe iniziare nel futuro un’epoca di espansione, rivolta o alla colonizzazione delle terre selvagge del nord-est, oppure alla riconquista delle disgraziate terre essuriane.

Regno di Ghyr

Superficie: 55.186 kmq.

Popolazione: Pop. 45.000 ab. (78,6% umani, 10% hobgoblin, 4% elfi, 7,4% altri).

Tipo di governo : Re.

Capitale: Ghyr

Lingua: Thyatiano, roag, essuriano, comune.

Industrie : mineraria, allevamento, commercio, agricoltura.

Situato a nord del Denagoth, il regno di Ghyr è la risultanza della ribellione di alcune baronie che sfruttando la caduta del regno di Essuria ne approfittarono per rendersi indipendenti. Quando il regno di Essuria era nella sua fase espansiva attraverso il denagoth, incontrò gli elfi sia ad ovest che ad est per cui iniziò ad espandersi verso le valli nascoste fra le alte vette ghiacciate del nord dove fondò la baronia di Ghyr ed alcune baronie secondarie. Queste baronie divennero importanti quando si instaurarono rapporti commerciali con i regni dei nani artici fra le montagne, molto ricchi di minerali e risorse. Le Baronie diventano sempre più autosufficienti e l'idea d'indipendenza inizia a diffondersi. Alcune decadi dopo Landryn Teriak succede al fratello sul trono di Essuria, inizia una politica di guerra, opprime il popolo con tasse e schiavitù instaurando un vero e proprio regno del terrore iniziando anche a perseguire i fedeli della Chiesa di Essuria. Un'armata di barbari del nord con a capo l'eroe Henadin si ribella ad Essuria, i nobili delle vallate vengono richiamati per aiutare Essuria nel conflitto ma la sconfitta di Landryn da loro lo spunto per fermarsi sul confine sud delle baronie e fortificare gli accessi alle valli, isolandosi dai denagothiani e dichiarando l'indipendenza. Venuto a mancare il principale partner commerciale per le valli inizia un periodo di declino fin quando soggiocati dalla potenza militare thyatiana non diventano parte della provincia Imperiale di Gurrana. Quando Thyatis richiamerà le legioni vengono a crearsi vari potentati e piccoli regni tra cui la Baronia di Ghyr. Le tensioni fra i vari signori della valle crescono finché non viene scoperto un giacimento di gemme dalle portentose capacità magiche, cristalli prismatici che divengono presto la principale risorsa delle valli e che scatena sanguinose guerre intestine tra cui la famosa Guerra del Prisma. Nel frattempo Landryn



ora conosciuto come il Signore Oscuro riprende il potere nel Denagoth ed al comando delle sue orde di umanoidi e barbari denagothiani inizia a sterminare gli elfi arrivando anche ad attaccare il Wendar. La grande minaccia del Signore Oscuro porta il Barone Qasmar di Ghyr a chiedere l'aiuto della Chiesa di Ghyr, rifugiati di quella che una volta era la Chiesa di Essuria, per trovare con l'aiuto di un potente artefatto che svela i desideri reconditi di ogni uomo (La Pietra del Cuore), tutti quei nobili delle valli con un desiderio di libertà e giustizia pari al suo, viene firmato un trattato fra i membri di questa alleanza che sancisce l'unione delle valli. Intanto a sud il Signore Oscuro viene respinto dai Wendariani e la minaccia al momento sciamata, con la diminuzione della tensione Qasmar viene eletto primo re di Ghyr. Sotto il suo regno sono stati accolti anche dei rifugiati elfici di Lothenar che hanno trovato rifugio fra le foreste a nordovest di Ghyr.

Il regno di Ghyr è un piccolo reame, varie valli incastonate fra le montagne a nord est che degradano

sin alla grande palude ad ovest, nella parte sud colline rocciose separano il regno dalle terre dei bruti Dena. A nord ovest si apre vero la grande valle che dal Greendale arriva sin alla valle boreana. Il regno di ghyr si è sviluppato molto crescendo in organizzazione e sfruttando al massimo le risorse minerarie. Proprio la sua crescita ha creato un fronte di opposizione nell'Alleanza occidentale che teme che il Ghyr possa tentare di sottomettere i piccoli regni della vallee delle colline.

Autorita'

Leahra, Regina di Ghyr: NW. La giovane Regina è bella e giusta, vera e malinconica, e sono molti i nobili che hanno dei sentimenti per la loro regina. Anche se amava profondamente Ganto, la loro non è mai stata una relazione appassionata, un fatto che alimenta gossip fra le cameriere e le signore della corte. Sente di aver fallito per non aver generato un figlio ed erede per il marito.

Loftos, Arcivescovo di Ghyr: C14. Loftos è il capo della Chiesa di Ghyr. Ha servito bene il re come consigliere, ma le sue ordinanze contro i druidi hanno creato malcontento nel nord. Alcuni temono che lui abbia avuto una spaventosa rivelazione che cerca di evitare.

Theodoric, Duca di Temaraire: F7. Il Duca di Temaraire è un difensore leale di Ghyr e posseduto da un profondo amore per la Regina. Egli rimane nella sua fortezza meridionale a combattere con goblin e giganti piuttosto che causare problemi alla Regina.

Distribuzione della popolazione

Il Ghyr è un regno feudale alla maniera tradizionale: il sovrano governa dalla sua residenza, il Castello di Ghyr, le terre del demanio ed i suoi domini personali, riscuotendo tributi dai suoi vassalli (una quindicina in tutto), che gli giurano fedeltà. La densità della popolazione – che ha raccolto esuli provenienti dall'Essuria e dal Geffronell nel passato secolo è leggermente più alta di quella del resto dell'altopiano:

le pianure (4 ab./kmq) ed i boschi (2 ab./kmq) sono le zone più insediate, mentre le colline boschive (1,5

ab./kmq), le foreste (0,5 ab./kmq) e le montagne (0,3 ab./kmq) sono abbastanza selvagge.

Centri Urbani:

Sebbene sparse qua e là vi siano alcune cittadine, la maggior parte della popolazione del regno è concentrata in piccoli villaggi rurali arroccati attorno ai castelli dei nobili.

Ghyr: La capitale ha 9.000 residenti. Nani e gnomi costituiscono ciascuno un due per cento della popolazione. Un quinto della popolazione umana ha origini del mondo conosciuto. L'80% della popolazione è alimentato da risorse interne; il resto è sostenuto da merci di Halviss o altrove. L'industria della sartoria è cresciuta costantemente sotto l'influenza degli Averogniani.

Temaraire: Temaraire (9.300, compresi 100 nani) è la città più fortificata del nord, perché ha il compito di difendere il regno contro ogni incursione dei goblin meridionali o dal Denagoth. La città serve come porto doganale per il regno di Ghyr. È anche tristemente nota per l'abbazia locale.

Stonehill: Stonehill è una grande comunità mineraria (2000 umani, 860 nani, 100 gnomi), in alta montagna che si affaccia sulla valle di Clearwater.

Clearwater: Clearwater (3.000) è il più antico insediamento esistente nel nord. Rovine antiche risalenti agli uomini rana si trovano nei boschi vicini. La popolazione è uniformemente diffusa piuttosto che concentrata in un'enclave centrale murata.

Glenroe: Glenroe (2.200, di cui 50 gnomi) è un'altra comunità della valle che risale agli Essuriani. I suoi residenti dividono le loro energie tra il legname e la cava di pietra (non preziosa).

Vhimogorg: Vhimogorg è una comunità che ha origini all'epoca di Maggorath. 2.300 anime che includono 200 goblin, fanno la vita da pescatori.

Sorrows: Il piccolo villaggio di Sorrows (370) è stato creato dagli Essuriani come una copia di Ghyr, ma l'insediamento non è mai stato in grado di bonificare l'ambiente paludoso. Le pratiche funerarie regionali spesso consistevano nello spostare i corpi

nell'oscurità. Questo ha dato origine al nome moderno. Un monastero dello stesso nome si trova a metà strada con Vhimorgorg.

Halviss: Halviss (550) era un insediamento essuriano non lontano dalla bocca del fiume Clearwater. È una comunità agricola che supporta parzialmente Ghyr. Una palizzata di legno corre la lunghezza del fiume e della palude.

Mercia: L'unico insediamento costruito da Thyatiani nel Regno di Ghyr, Mercia è un centro d'estrazione d'argento nel sud ed è un moderno centro di guarigione e studio. 4000 abitanti provenienti dal mondo conosciuto (tra cui 120 halfling, 75 nani e 40 elfi) vivono accanto a 1.700 nativi.

Altri luoghi

Jaggadash: Vicino alla confluenza dei Fiumi Maric e Great Threshold, è un'antica fortezza che ospita ora 300 goblin. Nonostante le costruzioni primitive ed alcune parti crollate, il "Castello delle Fangs" rimane impressionante. Non del tutto conosciuto dai suoi occupanti attuali, questa era l'antica sede di Llacen, primo paladino di Colui che guarda.

Czathach: Fuori da una qualsiasi civiltà moderna, i Czathachani sono ciò che resta di Maggorath. 100 umani e un uguale numero di goblin e uomini rana che pescano l'anguilla e il pesce.

Riposo di Maggorath: Questo avamposto lontano si trova su un'alta cresta sopra la palude. 300 uomini rana, goblin e orchi allevano pecore sulle alture. Forse dieci volte quel numero vive in tutte le colline. Un "Male" vendicativo è bloccato sotto le antiche rovine, ignorato dagli umanoidi.

Whitemount: Whitemount era un regno nanico-umano in alto nella regione dei ghiacciai Ice Peaks. I Draghi recentemente hanno distrutto la comunità, ed i sopravvissuti sono fuggiti a Clearwater.

Sternmount: Sternmount era un'altra comunità di montagna che cadde per colpa dei draghi, la distruzione di Sternmount fu molto più estesa.

Sith: Sith è un sito antico sugli alti picchi del Llacenvale. Il paladino Jason ha distrutto un esercito

di Maggorathiani qui. Questa è uno dei pochi posti in cui si possono trovare non morti..

Abitanti

Umani: La maggioranza della popolazione ghyriana è di razza umana; sebbene l'etnia prevalente sia quella essuriana (90%), una piccola parte di essa appartiene all'etnia denagothiana (10%).

Hobgoblin: La razza umanoide più numerosa del Ghyr è quella degli hobgoblin, che vivono riuniti in piccole tribù di 50-100 individui.

Nani: Quando vennero scoperte le miniere dei "prismi", alcune famiglie naniche accorsero qui dalla Casa di Roccia e dal Norwold per partecipare all'estrazione di questo raro minerale. Il piccolo numero di nani che abita oggi le terre del Ghyr (600 ab.) discende soprattutto dalle famiglie di quei pionieri; pochi altri sono discendenti di famiglie naniche sfuggite alle persecuzioni glantriane della prima metà del IX sec. DI.

Elfi: Gli elfi alti che si trovano nel Ghyr (500 ab.) sono esuli provenienti dal Geffronell, superstiti del massacro perpetrato un secolo e mezzo fa dal Signore delle Ombre ai danni della loro razza. L'allora sovrano, Qasmar, concesse a queste famiglie di elfi di stabilirsi nelle foreste del regno, dove ancor oggi vivono sotto la protezione della corona.

Trogloditi: Le terre paludose che si estendono ad est del Ghyr pullulano di creature rettiloidi; da lì vengono le tribù di trogloditi (500 ab.) che si sono insediate in alcuni tratti delle terre selvagge ghyriane.

Thoul: Un numero rilevante di questi umanoidi (150 ab.) infesta le terre del Ghyr; sebbene siano spesso in combutta con gli hobgoblin, sono soliti costituire propri clan e comunità familiari (in genere di 10-20 individui ciascuna).

Troll: Piccole bande familiari di questi feroci umanoidi (100 ab.) errano per le selvagge terre del Ghyr, assalendo i villaggi e le fattorie isolate; appartengono tutti alla specie dei troll delle radici.

Fauna e razze minori

Valgono le stesse indicazioni date per il Denagoth, sopra. Oltre alle creature descritte, comunque, nel Ghyr è possibile incontrare anche gruppi appartenenti ad altre razze che nel Denagoth sono assai più frequenti, come le razze dei giganti e degli umanoidi (gnoll, goblin, bugbear ed orchi).



Regno di Greendale

Superficie: 56.966 kmq.

Popolazione: Pop.25.000 ab. (81,2% umani, 4,1% nani, 4,8% elfi, 9,9% altri).

Tipo di governo : Re Brastius.

Capitale: Greendale

Lingua: Thyatiano, roag, essuriano, comune.

Industrie : caccia, raccolta, razzia.

Si estende in lunghezza e rappresenta la via obbligata che mette in collegamento i regni dell'ovest con Ghyr. Si passa dalle pianure che circondano il lago Dulcimer alla foresta ad est che si estende sino alla fortezza di Mork costruita sulle colline. Continuando verso est le colline dominano la parte nord mentre a sud la brughiera degrada verso la grande palude. Al confine con Ghyr la brughiera si trasforma in una foresta. Teatro di battaglia principale nella guerra del

prisma ha visto scontrarsi gli eserciti dei regni occidentali con le forze di Ghyr. La maggior parte della popolazione risiede nel Dale piuttosto che nelle colline non protette.

Centri Urbani:

Greendale: Greendale è un castello fortificato circondato da una città in crescita. I cavalieri di Greendale vantano di essere i più grandi lancieri del nord - e non senza una buona ragione. La maggior parte dei cavalieri è stata allevata nella tradizione Kerendana, e Greendale è stata la prima ad adottare l'armatura più pesante del nord. Il castello stesso risale ai tempi degli Essuriani, anche se i locali rivendicano un'origine ancora precedente. 5.000 del mondo conosciuto e 3.000 nativi prosperano qui nel cuore del Dale.

Southpool: Southpool è un importante fornitore di cibo per Greendale e Deep Hollow. 3.000 pescatori lavorano nel lago di Dolcimer alla pesca di un merluzzo locale. Altri 2.000 uomini e 30 elfi lavorano il suolo durante la stagione dei raccolti prima di dedicarsi alla caccia nel Grande Vecchio Albero.

Sherrick: 35 nani, 60 gnomi, 20 halfling e 200 umani nativi lavorano con trappole e pellicce. Nonostante alcune dispute tra nani, Sherrick è la principale via di approvvigionamento tra Deep Hollow, Greendale e Ghyr.

Mork: Questa antica fortificazione Roag è stata utilizzata da numerosi occupanti per osservare la foresta della palude meridionale. Oggi la guarnigione deve anche essere vigile contro gli orchi ed i Roag. I Thyatiani hanno fornito un miglioramento fondamentale ai bastioni e nelle altre strutture. Oggi 1.700 soldati e civili vivono in questa città.

Galencourt: Questa città di Roag è stato il premio durante l'ultima battaglia delle guerre del Prisma. Era qui che il principe Ganto poteva radunare le forze di Ghyr, Greendale e Temarairan contro i numeri superiori dell'Ovest. Oggi i 3.000 uomini nativi sono vassalli di Greendale. Forniscono un paio di miniere attive a nord e la città sta diventando un importante centro economico per tutto il nord.

Durway: Questa fortezza della guarnigione è stata recentemente fondata da Greendale per proteggere il nascente commercio di Leehan. 250 abitanti e un pari numero di civili risiedono a Durway.

Autorità

Brastius, Re di Greendale: G14. Brastius è nato da un cavaliere Kerendano e da una nobile signora, Isode del Dale. Quando iniziarono le guerre del Prisma, Isode si proclamò Regina. Suo marito conquistò Mork, ma cadde contro i giganti della collina occidentali. I sostenitori di Isode la spinsero verso Ghyr, e lei promise fedeltà a Qasmar. Brastius ha trasformato l'esercito di Greendale nell'immagine del padre caduto e il Re ha combattuto contro i suoi vicini in molte occasioni.

Gareth, Duca di Mork: G14, C. Il Duca è un uomo pieno di passione incontrollata, e conduce personalmente il suo esercito nei campi di battaglia. Mork divide Greendale in due, e il duca non amerebbe niente di più che prendere il posto di Brastius. Gareth si è comportato in modo eccellente durante la guerra del deserto e le lotte contro l'Alleanza occidentale.

Fione, Contessa di Galencourt: C8. Prima di assumere le sue funzioni come Contessa, Fione era un templare di Colui che guarda. Supporta finanziariamente le Sorelle del dolore. La Contessa è orgogliosa del suo patrimonio Roag, e i druidi sono liberi di andare a Galencourt.

Lyonel, Conte di Southpool: G5. Il giovane Lyonel è un guerriero di fiducia che è stato spinto sul trono dopo che suo padre è morto contro i giganti della collina. Lyonel viene addestrato per diventare un grande cavaliere e vendicare suo padre.

Rollo il martello: G10, N. Nato Throlum Korinwarf, Rollo era un Legionario. Come altri, decise di rimanere nel nord. E' stato fondamentale nel salvare la regina Isode e suo figlio Brastius quando l'originale Castello Greendale cadde davanti al Re dei duecento cavalieri. Il nano calvizie si lamenta costantemente della sua salute. Come la maggior parte dei Greendalesi, Rollo è un cavaliere esperto.
AEquipaggiamento: armatura di piastra + 2, martello di guerra + 2

Regno di Depp Hollow

Superficie: 16.022 kmq.

Popolazione: Pop.16.590 ab. (75,6% umani, 14,2% nani, 4,7% Gnomi, 3,1% elfi, 2,4% altri).

Tipo di governo : Re Orlum Bifinwarf.

Capitale: Deep Hollow

Lingua: Thyatiano, roag, essuriano, comune.

Industrie : caccia, raccolta, razzia.

A sud delle colline rocciose dell'altopiano Shattered si estende il terreno pianeggiante delle piane di Khavasz al cui centro si trova la città di Deep Hollow. Radi boschetti e bassa vegetazione, questa regione è spesso spazzata dai venti freddi del nord. Il confine ad ovest è segnato dal fiume Dolcimir, immisario dell'omonimo lago. Il Regno è continuamente in allerta inquanto è costantemente preso di mira dalle bande di banditi Roag del nord e dalle incursioni degli orchi del Clan Hezur e dei Goblin del Clan Rabid che vivono nella regione di Skullbone.

Centri Urbani:

Deep Hollow: 7000 umani, 800 nani, 300 gnomi e 200 elfi sono presenti nella capitale di Deep Hollow. I nani e gli gnomi ruotano continuamente viaggiando dalla città alle miniere a sud del Kaganus, mentre gli esseri umani e gli elfi tendono ad allevare pecore e capre oltre a pattugliare i confini. Nonostante un fiume come protezione, nella parte occidentale non ci sono insediamenti isolati per paura di incursioni dal Regno dei molti colori. La città è una fortezza ristrutturata varie volte a causa delle tante battaglie che l'hanno vista protagonista. Intorno alla città è sorta una cittadina che è andata man mano accrescendosi, minatori, boscaioli, cacciatori trovano nella città quelle distrazioni che rendono meno insopportabile il freddo isolamento della zona.

Autorità

Orlum Bifinwarf, Re di Deep Hollow: D8. Orlum è venuto a nord come membro della Cohort di Ingegneria Imperiale. Il nano si innamorò della terra e decise di rimanere dopo il richiamo della Legione.




Durante le guerre del Prisma, Deep Hollow ha tollerato le forze del Regno dei molti colori, ma non partecipò alla battaglia di Galencourt. Nel rispetto del volere degli umani del suo popolo, Orlum si è alleato con Ghyr. Orlum ha poco interesse per l'estrazione e lo lascia al resto dei nani e degli gnomi.

Astrid Gilawarf Helmsplitter: D1, Int7, Des8. Questo nano vive di battaglia in battaglia, ha un forte odio nei confronti degli Orchi Skullbone. Il nano ha paura di volare e prova disgusto verso gli elfi grazie a un maledetto scherzo durante la sua giovinezza.

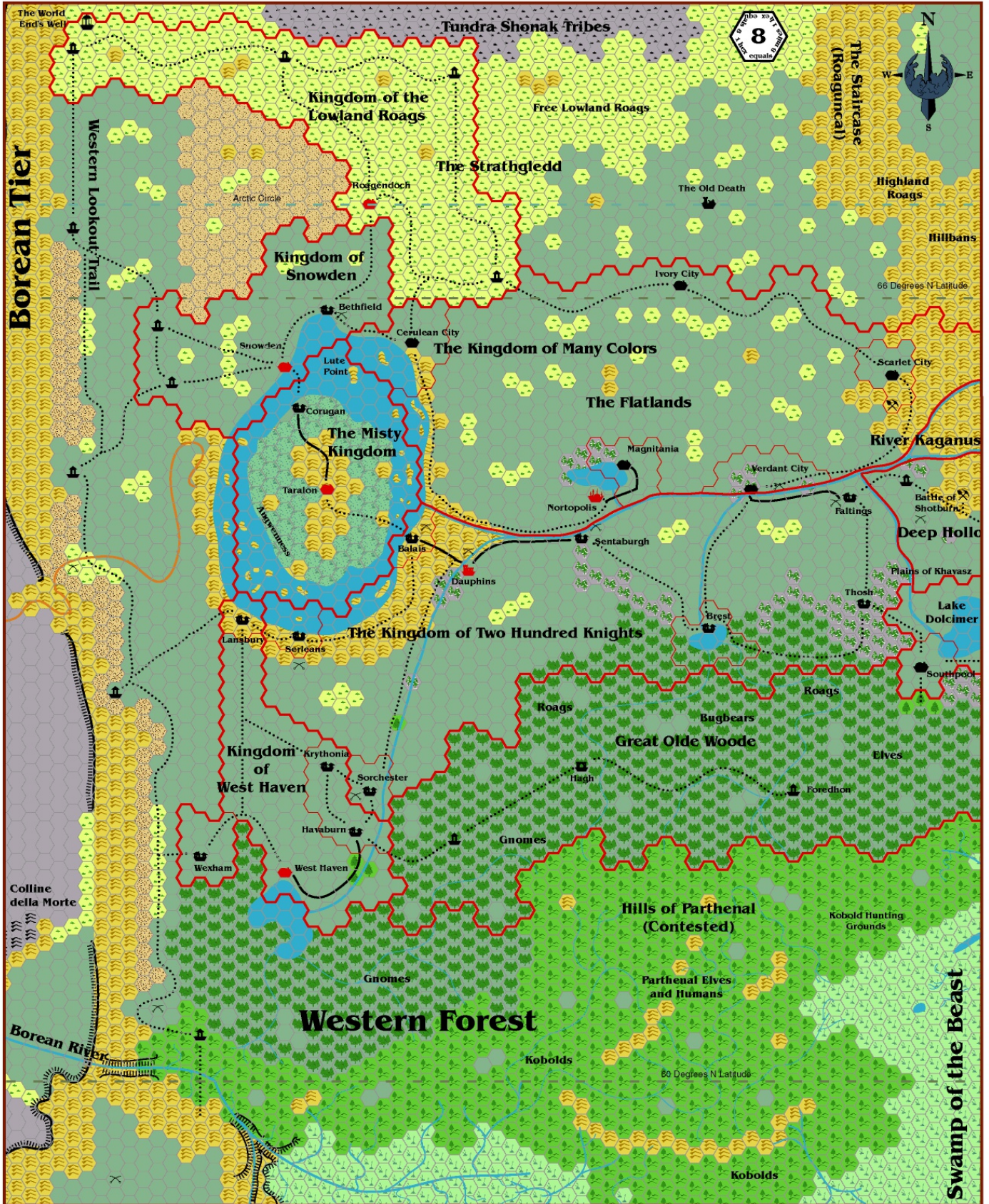
Torquil di Deep Hollow: E10: Con8, N. Torquil è un elfo vyaliano che rimase nel nord dopo essere stato pagato da Orlum. L'ex Forester Imperiale è un elfo tollerante che pensa che gli utenti magici siano ingiustamente orientati dalla Chiesa.

Equipaggiamento: lancia + 2, intarsiata con argento battuto; Grande scudo dell'aquila.



Juno di Wildwood: E8, Sag 5. Juno non appartiene a nessuno dei tre clan degli elfi del nord. Sostiene di venire dalla foresta più profonda e più grossa di Brun, ma non spiega dove sia. Juno è molto alto per un elfo e porta lunghi capelli biondi. La maggior parte del suo abbigliamento è marrone o verde scuro. Juno ha un'affinità con i nani e ritiene che i maghi siano sospetti. L'elfo parla un linguaggio considerato irriverente da queste parti.

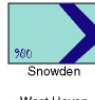
THE WESTERN ALLIANCE



The Western Alliance is based upon: Dawn of the Emperors 72mph Map, Wrath of the Immortals 48 mph map, Almanac 72mph maps, the 8mph maps The Great Northern Wildlands (2006) and Denizens of Denagoth (2006) by JTR and based on works by Geoff Gander, and The Kingdom of Ghyr and Allies (2006) by JTR, and personal notes.

Cartography by JTR, based on Illustrator images original created by Thorfinn Tait Copyright 2006, JTR

- Dead Soil
- Pastoral Meadow
- Marshland
- Hills
- Heavy Pine
- Tundra
- Taiga
- Cliff
- Rock Desert
- Pine Hill
- Arable Land, Bush Land
- Light Pine



Snowden



Taron



Lowland Roags

Flags of the Hill and Dale



Many Colors



200 Knights



Greendale



Deep Hollow



Ghyr



West Haven



Wittan Council

Alleanza Occidentale

Superficie: 443.267 kmq.

Posizione: ad est della Valle Boreana, ad ovest dell'alleanza di Ghyr, a sud della Bassa Hyborea ed a nord della Foresta occidentale e del Parthenal.

Abitanti : Pop. 143.200.

La storia delle terre dell'alleanza occidentale è strettamente collegata a quella del vicino regno di Ghyr. La regione una volta era vicina al circolo polare artico ed alla calotta polare, dopo la grande pioggia di fuoco che sconvolse il mondo e spostò l'asse planetario, si ritrovò, anche se dalla parte opposta a prima, circa alla stessa latitudine ma i tremendi sconvolgimenti che si erano abbattuti su questa zona avevano totalmente distrutto i precedenti insediamenti locali. In seguito gli effetti catastrofici del Grande Pioggia di fuoco, i ghiacciai si spostarono in tutta la regione nella loro ricerca del nuovo nord. La valle non è stata del tutto priva di ghiacciai fino al 600 PI circa 2400 anni dopo la pioggia. La regione è stata pesantemente coperto durante la prima metà di tale periodo. Dove i ghiacciai lasciavano la valle, piccoli insediamenti di popolazioni umane sorsero. Questo stato di cose è stato ribaltato tra il 1800 e il 1700 PI. Quando i movimenti dei ghiacciai lasciarono libero un percorso dalla Valle Boreana in occidente fino ai monti Ghyran ad est. E 'stato attraverso questo percorso che gli umanoidi della Grande Orda di Loark passarono provenendo dalle terre del nord per raggiungere il Norwold ed il resto del mondo conosciuto. Le popolazioni locali furono distrutte o cacciate dall'orda e piccoli insediamenti degli umanoidi si stabilirono in questi territori. Alcuni Coboldi si stabilirono nella zona del Parthenal, mentre altri si stabilirono lungo i monti Ghyran. La presenza umanoide è anche preminente vicino Roags e nella valle Clearwater andando verso Ghyr. La valle è stata nuovamente isolata dall'ovest dal 1500 PI dai ghiacciai risalenti dalle Terre selvagge a sud della valle. Questa seconda glaciazione ha raggiunto il suo massimo nel 1200 PI, quando i nuovi ghiacciai si riunirono a quelli del nord preesistenti. Solo la zona del Lago Dolcimer è rimasta libera in quel momento. Così come velocemente era arrivato, il ghiacciaio passò oltre, e gran parte della valle tornò libera dai ghiacci già dal

800 PI. Il numero complessivo di abitanti nella regione ha raggiunto un equilibrio ed anche l'arrivo di elfi dal Parthenal ed umani dal Denagoth non ha turbato la situazione. Glu uomini e gli elfi provenienti dal Parthenal hanno lasciato il Reame di Forenath, un regno abitato appunto da elfi ed umani nelle Terre selvagge del sud, dove una strana malattia ha indotto una paranoia fraticida fra le due razze. Quelli che sono venuti dalla "Palude della Bestia" vivevano su territori collinari sparsi, e non hanno mai creato un identità nazionale. I Denagothiani sono giunti più tardi attraverso i monti Ghyran, popolazioni in fuga dalla guerra che ha imperversato sull'altopiano del denagoth. Anche gli Alphatiani per un breve periodo hanno colonizzato la regione ad est, fu durante un periodo di espansione dell'impero, crearono il Regno di Alinor, ciò avrebbe potuto pesare profondamente sulla politica della regione se il regno fosse sopravvissuto alla magica creazione della catena montuosa che ha sconvolto l'altopiano distruggendo il regno con terremoti distruttivi ed apportando profondi cambiamenti fisici al territorio. La maggior parte dei superstiti alphatiani tornarono in patria ma alcuni si spinsero ad ovest e furono assorbiti dalle popolazioni locali. Quest'ultimo gruppo è stato molto importante per la regione portando con loro una grande eredità e la loro magia basata sulla terra è stata usata per preservare le popolazioni locali. La magia legata alla terra si è fusa con le credenze e le fedi locali portando anche alla nascita della tradizione Druidica. Intorno al 200 DI, una serie di cambiamenti politici causati da un Denagothiano di nome Maggorath, appoggiato dal denagoth, questo guerriero forgiato dalla campagna denagothiana per il controllo della Palude della Bestia, si allea con i coboldi del Pathernal e porta il dominio del denagoth sin nella valle. I signori della guerra che seguirono portarono il loro dominio così in profondità nella valle da entrare in aperto conflitto con gli elfi del Parthenal. Il dominio sulla regione ha lasciato una cultura multi razziale. Maggorathiani subirono l'influenza del culto di idris proveniente dal denagoth e portarono le popolazioni vicine a covare un forte odio nei loro confronti. Gli elfi Parthenal si ritirarono nella grande foresta del Vecchio Grande Albero. Nel 485 DI le popolazioni barbariche del nord, del regno dei ghiacci, iniziarono ad interessarsi della valle e nel 495 DI ispirati da un grande guerriero di nome Jason (originariamente Llysen e

successivamente Llacen), il primo paladino di Colui che Osserva, spinsero il Dominio di Maggorath fuori dal Llacenvale e dalle colline del Turness. Dopo che le colline di Turness furono recuperate, il paladino fu chiamato ad abbandonare la sua guerra con i Maggorathani e ad intraprendere una ricerca nelle terre lontane del sud. Là, i demoni di Baamor, una cabala di elfi malvagi trasformati, erano impegnati in una cerimonia che avrebbe causato la fine per gran parte del nord. Anche se le sue azioni hanno reclamato la sua vita, Jason ha sconfitto i demoni di Baamor al Santuario della Ala Nera nel Wendar moderno. La moglie di Jason era anchessa un guerriero ed a sua volta perseguitò i banditi di Maggorathani mentre Jason rimase nel sud. Lei è stata attirata nelle Montagne Black Ridge ed è morta in un agguato nella gola del fiume Fuin poco prima della morte di suo marito. Il suo nome è perduto per la storia, ma la leggenda l'ha spesso associata con i blu jays. I fratelli ei compagni di Jason continuarono a sfidare il Dominio, che crollò nel 530 DI. Gli eventi finali che hanno distrutto Maggorath furono fatti dal figlio vendicativo di Jason. Dopo il crollo del dominio la popolazione goderonò di un periodo di relativa tranquillità. In questo periodo le popolazioni Roag si spostano a nord ovest delle Terre piatte. Nel 735 DI, Re Vespen di Essuria, che ha preso la supremazia sull'altopiano denagothiano, inizia una politica espansiva verso nord creando delle colonie nei monti Ghyran, verso la valle. La città di Ghyr, ebbe subito un grande sviluppo favorito dagli scambi con le popolazioni della valle. Vengono costruite nuove vie per collegare le città ed i villaggi più lontani. I thyatiani informati della situazione nel nord e allettati dalla possibilità di allargare l'impero e controllare l'espansione alphetiana nel Norwold iniziano ad interessarsi alla zona. Il culto di Idris si è diffuso nell'est in vari focolai, ma ad occidente ed al nord le genti rispondono alla chiamata di Roag Macullan e abbandonano il culto di idris tutti insieme. In seguito a ciò vari conflitti locali scoppiano nella valle. Le truppe thyatiane provenienti attraverso il Glantry passano attraverso l'Andrivarma senza troppi problemi, piccoli scontri con alcuni clan umanoidi locali ma nulla più, evitando di imbarcarsi in disastrosi scontri per la conquista del Parthenal o della Foresta del Grande Vecchio Albero, si concentrano sulle popolazioni della valle e nella battaglia della collina gigante della

città di Scarlet nel 908 DI sconfiggono le ultime resistenze, i seminomadi Roag, le tribù umanoidi ed i soldati della gente della valle devono arrendersi, Ghyr accetta il potere imperiale e l'impero unisce tutta la regione nella provincia Imperiale di Gurrana, alcuni fuggono nel nord al di fuori della provincia. I thyatiani pensano subito a come sviluppare la nuova provincia, ad est le terre presso Ghyr sono ben irrigate ma ad occidente l'acqua è un problema, a tal fine viene progettata ed intrapresa una grande opera, unica nella storia tesa ad allargare l'invaso del lago Dolcimer. Deviando il fiume Kaganus per spostare le acque nel lago e predisponendo un canale artificiale, Torlan, di 480 Km a nord della comunità di Havaburn, il livello del lago aumentò soddisfacendo il bisogno idrico ma le piogge ed il mancato dragaggio a causa del progressivo disinteresse dell'impero verso questa regione, portarono a numerose inondazioni che crearono altri laghi nella regione. Periodicamente altre truppe hanno raggiunto la regione e nel 927 DI una guarnigione si trovò anche coinvolta nella difesa della città di Wendar nella guerra tra il Wendar ed il Denagoth, più per necessità che per altruismo. Thyatis infine richiama le truppe dalla regione. Allo stesso tempo nelle miniere della regione vengono scoperte delle strane pietre prismatiche. I due eventi portarono un gran caos nel nord. I signori locali si proclamarono re ed iniziarono guerre tra di loro per il possesso delle terre e delle miniere dove si estraevano le pietre prismatiche. All'inizio della guerra delle pietre prismatiche i regni o le città stato erano i seguenti: Ghyr, Temaraire, Mork, Greendale, Deep Hollow, Faltings, Dauphins, West Haven, Havaburn, la città di Scarlet, la città di Verdant, Nortopolis, la città Ceruliana, Bethfield, e Snowden. Altre piccole comunità indipendenti completavano la mappa della regione. Nortopolis e la città di Scarlet ad est sono irresistibili, solo Dauphins riesce a fermare le loro truppe. Le truppe di Nortopolis e Scarlet raggiungono le mura di Ghyr. Ghyr solo grazie al ritrovamento di un rubino magico con il quale è stato possibile riunire i signori dei territori circostanti, riesce a resistere all'assedio ed a respingere gli invasori. Dauphins e West Haven tagliano le linee di rifornimento delle truppe di Nortopolis e Scarlet nella regione del Greendale, facendo scattare una trappola per le truppe nemiche. La guerra delle pietre prismatiche si conclude sanguinosamente nei pressi

di Galencourt, una città vicino Ghyr. La vittoria porta alla proclamazione di Qasmar come re del Ghyr. Durante la celebrazione dell'armistizio il rubino magico, la pietra del cuore, viene rubato da Dahnakriss e non venne più recuperato, il ladro sparirà nelle Terre selvagge del nord. Thyatis non ha mai saputo cosa fosse successo alla sua ex colonia. Le seguenti due decadi passarono tranquillamente anche se ci furono cambiamenti rilevanti, il primo fu la fusione di Nortopolis con la città di Scarlet in unico stato sotto Re Robert I tramite un matrimonio fra i principi ereditari. Re Claudio di Snowden, scomparso nel corso di questi anni cede il posto ai suoi eredi che covano rinnovate ambizioni. Quando il principe Ganto del Ghyr succede a re Qasmar, solo il Greedale, Deep Hollow e West Haven rinnovano l'alleanza con il Ghyr, ma per il momento non vengono prese misure contro i re ribelli. Forse una azione avrebbe potuto impedire i conflitti nei regni occidentali subito dopo. La guerra è stata più di una serie di scontri nella valle, ed ha portato al rafforzamento in particolare di Nortopolis e Dauphins. La deflagrazione dei nuovi scontri iniziò da qui a poco e tutto a causa del Taralon. Gli storici fanno riferimento ad una serie di corrispondenze ufficiali fra la Regina Mabd I di Taralon e diverse popolazioni Roag comprese quelle di Brest e della Città D'Avorio, corrispondenze riguardanti la richiesta di un'alleanza fra le popolazioni Roags e Taralon. Dauphins intercetta queste lettere e le interpreta come una dichiarazione di guerra nei suoi confronti e marcia su Brest. La situazione si aggrava quando bande di briganti con base nel Faltings attaccano Deep Hollow e Greendale. La risposta non si fa attendere. Il Dauphins strappa il Balais alla Lega Taraloniana per evitare di ritrovarsi assediato. Taralon perde il suo alleato, la città Ceruliana quando i conflitti con Bethfield e Snowden costringono la città Ceruliana ad allearsi con Nortopolis. A seguito di questa mossa Bethfield è costretto a trasferire la corte a Roagendoch. Il Nortopolis e il Dauphins stipulano un'alleanza ma entrambe le nazioni comunque hanno visto ridimensionare le loro ambizioni sul fronte orientale. Nel 980 DI lo Snowden sconfigge i Ceruliani nella battaglia di Bethfield e conquista il controllo sulla regione, un trattato sancisce la pace ed il riconoscimento delle terre conquistate in cambio dell'adesione all'alleanza. West Haven si unì a Brest ed a Taralon

nel tentativo di riprendere il Balais ma furono sconfitti da Dauphins, privato dei suoi alleati il Taralon fu costretto ad unirsi all'alleanza Occidentale e la regina Mabd fu costretta ad abdicare. Dauphins dichiara guerra a West Haven e riesce a trappare Serleans e Sorchester oltre ad uccidere Re Edwin ed il principe ereditario. Il Roagendoch aderisce all'alleanza per proteggere il diritto a svernare nella valle per le tribù nomadi affiliate.

Il territorio

Il territorio su cui si estende l'alleanza occidentale è conosciuto anche come "valli e colline" riferendosi all'aspetto topografico della regione. Si trova al di sotto del Circolo Polare Artico, ciò spiega i rigidi inverni. L'alleanza si allunga dalla valle Boreana ad ovest sino alle piatte distese ad est, variando anche i climi a seconda delle diverse zone. La Piana di Khavasz ad est è la regione dell'alleanza che comprende il triangolo di territori composti dalla Città di Scarlet, Brest e del Greendale. La regione è poco sfruttata dal punto di vista agricolo o pastorale, ha numerose fonti di acque minerali e una discreta produzione di legname. La parte centrale e settentrionale dell'alleanza sono conosciute come le pianure del fondo valle, questa regione comprende il Regno dei Molti Colori e alcune zone del sud del Kaganus. Poche zone collinari fanno eccezione rispetto al nome della regione. Il terreno favorisce la pastorizia ed in prossimità dei corsi d'acqua è anche sviluppata l'agricoltura. Le zone boschive sono poche e circoscritte. Il Strathgledd a nord è la zona di transizione tra le pianure della valle e la fredda tundra del nord, la pastorizia, allevamenti di renne e caribù, ha bisogno di grandi distese per sostenersi per cui le popolazioni tendono ad essere semi-nomadi, i pochi centri stanziali possono contare solo su una scarsa agricoltura. La zona a sud ovest del Strathgledd è un deserto roccioso che si estende sino alla catena dei monti Tier Boreani. La tundra segna la fine del territorio dell'alleanza, oltre il permafrost continua per centinaia di chilometri nell'Artico prima di raggiungere i ghiacciai permanenti. La valle su cui si estende l'alleanza, è delimitata da tre linee continue di colline, ultima traccia del passaggio in passato dei ghiacciai nel loro spostamento verso il nuovo nord, a causa dell'aspetto particolare di queste colline, queste zone sono conosciute anche come la

“scala”. Nella regione conosciuta come Kaganus ci sono numerose sorgenti di natura vulcanica, sono presenti anche zone di Geysir e bocche di vapore, si estrae zolfo, sale, zinco ed altri minerali fra cui le famose pietre prismatiche. Le colline del Parthenal sono un crinale boscoso che corre dal Greendale ad est lungo tutta la valle verso la valle Boreana. Il Parthenal include anche la vasta foresta boreana conosciuta come “Il Grande Vecchio Albero”. La foresta del “Grande Vecchio Albero” è molto antica nel suo cuore, è ciò che rimane di un’antica foresta precedente alla grande pioggia di fuoco, limitata e ridimensionata dai ghiacciai che in passato hanno ricoperto la regione rimane imponente pur non raggiungendo le dimensioni del passato, è una zona indipendente dove vivono vari clan di elfi e coboldi. La foresta è composta da pini, abeti ed altre conifere adatte a queste temperature, il sottobosco è rado. La fauna è quella tipica delle zone pre artiche. La parte nord delle colline è storicamente conosciuta come Grindol. Il Parthenal, la Foresta Occidentale e la Foresta di Cleanwater sono considerate parti distinte del “Grande Vecchio Albero”. La più importante via d’acqua è il fiume Kaganus la sua portata d’acqua è tale da alimentare da sola i vari laghi, naturali e artificiali, della regione. A sud del Parthenal si estende la grande palude della bestia, forse la più vasta zona paludosa del Brun. I monti ad est segnano il confine con il regno di Ghyr all’estremità est della pianura della valle, dove convergono anche sia le colline del Parthenal da sud, sia la cartena montuosa del Roaguncal da nord. Ad ovest si estende la Valle Boreana mentre a sud si trovano le Terre selvagge del Nord e la Valle del Genalleth, dove una volta vivevano gli attuali elfi Parthenal. La popolazione è composta da una miriade di razze, la più numerosa è quella umana, in particolare i rudi uomini del nord, semi-nomadi, gli altri umani sono di origine denagothiana, wendariana o giunti a seguito delle legioni thiatyane durante la colonizzazione. I nani presenti in un piccolo clan nei pressi del canale di Taralon giunsero qui come ingegneri della legione. Piccoli clan di halfling si possono trovare presso West Haven. Gli Gnomi sono migrati in questa regione circa 500 anni fa dopo la distruzione della loro città, Torkyn Falls. Spesso in guerra con i villaggi di coboldi li possiamo trovare presso la città di Scarlet ed a Deep Hollow, un particolare che accomuna tutti gli gnomi della regione è la loro

patologica paura dei draghi. Gli elfi si dividono in tre gruppi, i Lothenar provenienti dal denaghot, sopravvissuti alla guerra con il Signore Oscuro. I Parthenal che prendono il nome dalla foresta in cui vivono, discendenti del leggendario reame di Forenath nelle terre selvagge del nord. Il terzo gruppo è composto dai Vyalia che giunti con le legioni thiatyane sono rimasti in queste terre. I coboldi si possono trovare in piccoli gruppi sparsi, con usanze diverse a seconda della tipologia del territorio, dal freddo nord alle foreste del Parthenal alla palude della bestia. È possibile incontrare piccoli clan di giganti delle colline. La struttura sociale principale, cioè escluse quelle particolari delle popolazioni semi-nomadi o dei clan semi-umani, è basata su una divisione fra popolani, nobili e reali. I popolani sono la stragrande maggioranza della popolazione, i nobili rappresentano i potenti, i governatori dei territori, di diritto di sangue, possono avere vari titoli, baroni, conti, duchi, a volte possono avere anche più titoli. I reali sono a capo dei singoli regni, anche loro per diritto di sangue, governano grazie alla fedeltà dei loro nobili. La chiesa di Ghyr è la fede ufficiale. Nella parte Nord è diffusa anche la fede druidica che si richiama alla natura. Alcuni focolai della fede di idris ancora resistono anche se in segreto.



Copyright © 2013 Applibot, Inc.

Il misterioso Regno di Taralon

Superficie: 17.802 kmq.

Popolazione: Pop. 7.000 ab. (82,5% umani, 2,2% nani, 1,8% elfi, 13,5% altri).

Tipo di governo : Regina Mabd II

Capitale: Taralon

Lingua: Thyatiano, roag, essuriano, comune.

Industrie : caccia, raccolta, razzia.

Questo misterioso regno si estende su di una grande isola e alcune altre isolette che una volta erano terre collinari e che grazie al progetto thyatiano di creare un canale chiamato appunto di Taralon, allagarono le terre basse creando le isole al centro del grande lago. Le popolazioni pastorali di etnia roag vennero ad essere divise dal resto del territorio, il legionario Nemius e sua moglie forgiarono un regno, difeso e reso misterioso dalle nebbie permanenti sul lago. I seguaci di Roag MacCullen e della fede dei druidi, approfittarono dell'isolamento per tenere lontane le altre fedi che ritenevano una minaccia e favorirono lo sviluppo di una società patriarcale e di un clero di sacerdotesse, druide. Vedendo come minaccia il diffondersi della chiesa di ghyr e la presenza di

enclavi della chiesa di idris la regina Mabd I cercò di riunire le etnie roag inviando missive segrete che tuttavia furono intercettate e portarono all'inizio della guerra del Prisma. Al termine della guerra la regina fu costretta ad abdicare in favore di sua figlia.

Taralon: costruita sulla cima di una collina rocciosa, domina il lago, nonostante la poca popolazione la città è ben difesa, 3.000 abitanti.

Corugan: è una cittadina di pescatori in riva al lago di fronte il regno di Snowden, 1100 abitanti.

Altri piccoli villaggi ed insediamenti sono sparsi sull'isola, alcuni a carattere semi nomade e quindi popolati stagionalmente.

Particolarmente affine al Regno delle Terre Basse Roag, mantiene rapporti amichevoli con il duca di Mork nel Greendale, Dep Hollow e le popolazione del "Grande Vecchio Albero", non ha relazioni invece con West Haven, il Greendale ed il Ghyr. Sia l'attuale regina che la madre, sono potenti druide e sono abbastanza contrariate dal fatto che il figlio della regina non abbia una sorella.



GRAFITART.COM

EX GODS © 2RealLife 2013



innondazioni, non ha le possibilità tecniche per rimediare a questo problema. I confini del regno non sono precisamente tracciati, se non quello con il Regno dei Molti Colori a est, a nord è il deserto artico a disegnare il confine e nessuno si sogna di reclamare queste terre, il confine meridionale è segnato dalla sponda del lago Taralon, ad ovest il confine con la Valle Boreana è basato sulla distanza percorribile in una giornata a piedi dall'ultimo avamposto, questa zona non è molto abitata, se non da piccoli gruppi di uomini bestia. Rapporti amichevoli con il Greendale, un matrimonio reale in vista con il Regno dei Molti Colori.

Snowden: la capitale, ha una popolazione di 7.000 abitanti, di cui 80% umani (divisi fra Roags ed altre etnie) 5% goblin, 5% coboldi e 10% hobgoblin. Pescatori, artigiani, contadini, cercatori d'oro.

Bethfield: con una popolazione di 3.000 abitanti è il secondo centro della regione, particolarmente attivo il commercio.

Altri insediamenti sparsi per la regione di carattere seminomade.

Il Regno di Snowden

Superficie: 24.483 kmq.

Popolazione: Pop.20.000 ab. (80% umani, 7% hobgoblin, 4,5% goblin, 3,4% coboldi, 2,7% uomini bestia, 2,4% altri).

Tipo di governo : Re Claudius.

Capitale: Snowden

Lingua: Thyatiano, roag, essuriano, comune.

Industrie : caccia, raccolta, razzia.

Il regno di Snowden è l'ultimo avamposto della civiltà del mondo conosciuto anche se lo spirito selvaggio delle terre a nord risiede nei cuori della maggior parte della popolazione. La fede dominante è quella della chiesa di ghyr ma sono presenti anche altre fedi del mondo conosciuto. La capitale è Snowden, ma sul suo territorio risiede anche Bethfield che in passato è stata la capitale del Regno delle Terre Basse Roag . Il regno sorge sulla sponda del lago taralon e non raramente rischia



Il Regno delle Terre Basse Roag

Superficie: 55.186 kmq.

Popolazione: Pop.18.000 ab. (77,6% umani, 22,4% altri).

Tipo di governo : Re Cador III.

Capitale: Roagendoch

Lingua: Thyatiano, roag, comune.

Industrie : caccia, raccolta, razzia.

Il regno è una nazione con confini non precisamente definiti nello Strathgledd occidentale, un sistema di pascoli e prati sotto la linea della tundra. La maggior parte degli abitanti sono popolazioni semi-nomade di umani, umanoidi, qualche gigante delle colline. Nella parte orientale dello Strathgledd invece vivono altre popolazioni semi-nomadi che non riconoscono l'autorità del Re delle Terre Basse Roag. Gli insediamenti sono temporanei, alcuni stagionali, dove hanno una forma permanente sono scavati nel terreno con tetti di torba, queste abitazioni possono essere molto ampie e fungere anche da stalle per i greggi o magazzini di stoccaggio. Svernare in queste abitazioni non è il massimo ma sicuramente permette di sopravvivere ai rigori dell'inverno. Il primo re fu Re Cador, nel periodo in cui i thyatiani avevano invaso la regione, cercò di modernizzare le tribù nomadi dei Roag, la prima capitale fu Bethfield,

abbandonata durante le guerre del prisma. Alla morte del padre Cador II non ha seguito la strada del padre verso una modernizzazione della cultura e sembra che l'attuale re, Cador III sia sulla stessa linea. L'attuale capitale Roagendoch è stato sin dall'antichità un sito religioso molto importante per i druidi e la fede locale. Qualche anno fa un sacerdote della chiesa di ghyr arrivato in queste terre per portare il messaggio della sua chiesa è stato definito un fuorilegge, sia lui che la chiesa di ghyr.

Roagendoch: è l'insediamento più grande, circa 3000 umani, 800 goblin, 500 coboldi e 80 giganti delle colline. Popoloso d'inverno, periodo in cui le popolazioni nomadi dal nord si spostano verso sud, si svuota d'estate quando le popolazioni tornano verso nord con le mandrie.

Il regno delle Terre Basse Roag mantiene buoni rapporti con Taralon, la Città d'Avorio e con le popolazioni del "Grande Vecchio Albero", non ha buoni rapporti con Snowden ed è apertamente ostile verso Ghyr e Thyatis.

Il Regno dei 200 Cavalieri

Superficie: 99.691 kmq.

Popolazione: Pop. 30.200 ab. (92,8% umani, 7,2% altri).

Tipo di governo : Re Thales II.

Capitale: Dauphins

Lingua: Thyatiano, roag, essuriano, comune.

Industrie : caccia, raccolta, razzia.

Il regno dei 200 Cavalieri è il più forte e militarizzato fra i regni delle Valli. È uscito vincitore nelle guerre del prisma ed è uno dei maggiori artefici dell'alleanza occidentale. Il suo nome deriva dai 200 cavalieri che vinsero nella battaglia di Faltings, il numero dei cavalieri è variato nel tempo ma si è sempre mantenuto intorno a quel numero. Il nome ufficiale è Regno di Dauphins, è uno dei due più importanti dell'alleanza, l'altro è Nortopolis. Il regno occupa la zona che si estende dal fiume Kaganus a nord al "Grande Vecchio Albero" a sud, insediamenti concentrati più nella zona est del regno. Il Re Thales II è stato incoronato quando è asceso al trono di Ghyr Re Ganto, ad eccezione di West Haven le altre nazioni seguirono l'esempio del Regno dei 200 Cavalieri distaccandosi dal Regno di Ghyr ed i suoi alleati. Questo regno fu anche quello che dette ufficialmente inizio alla guerra del prisma dopo aver intercettato la corrispondenza tra Taralon e Brest e La Città D'Avorio. I cavalieri del regno sono considerati fra i più forti e allenati della regione, in competizione con i cavalieri di Greendale, partecipano a vari tornei e controllano sia il confine a sud che a nord con estrema attenzione.

Dauphins: è la capitale del Regno dei Duecento Cavalieri, sorge sulla riva orientale del Basso Kaganus a pochi chilometri dall'opera di deviazione dei flussi costruita dai thyatiani. Con una popolazione di circa 9.000 abitanti di cui 85 % umani delle varie etnie (Roag, Denaghotiani e coloni) , il restante 15% è diviso in halfling, nani e giganti.

Sentaburg: sorge in una posizione strategica lungo il fiume Kaganus, il commercio fra le due metà del regno e con Nortopolis si svolge qui. Dalla conquista, durante la guerra del prisma, il re di Dauphins ha anche il titolo di duca di Faltings. Il villaggio di



Faltings è l'unica via per raggiungere Deep Hollow.

Thosh: è un vecchio insediamento Roag precedente all'era di Maggorath, è il mercato principale per gli scambi fra il regno dei 200 cavalieri e il Greendale. Gli abitanti sono noti per la produzione di ottimi tappeti.

Favorevole al ritorno dei thyatiani nella regione, cerca di favorire un passaggio di potere da Ghyr a Dauphins, i rapporti non sono buoni con i regni orientali di Ghyr, Greendale e Deep Hollow.

Il Regno dei Molti Colori

Superficie: 103.251 kmq.

Popolazione: Pop. 30.000 ab. (77,3% umani, 22,7% - nani, giganti, gnomi, stirpe fatata, umanoidi ed altri).

Tipo di governo : Re Robert II.

Capitale: Nortopolis

Lingua: Thyatiano, roag, essuriano, comune.

Industrie : caccia, raccolta, razzia.

Prende il nome dalla bandiera dei molteplici colori che lo identifica, e che rappresentano i vari territori che nel tempo sono stati assoggettati sotto Nortopolis che è il vero nome del regno. Ufficialmente Il regno è l'unione del regno di Nortopolis e della Città di Scarlet. Il regno riunisce svariate etnie e razze e vanta anche la maggior parte dei giganti civilizzati della regione. Questa armonia razziale è in netto contrasto con gli intrighi politici fra le varie famiglie nobili. La reggenza di Robert II è controversa in quanto lui era solo il nipote del precedente re Engelbert I. A differenza degli altri regni della regione, ogni insediamento del regno dei molti colori prima della guerra del prisma era un regno indipendente. La guerra vide l'unione delle popolazioni a nord del Kaganus, la Città Ceruleana e la Città d'Avorio si sono aggiunte in seguito alla guerra dell'alleanza. I cavalieri sono concentrati nella zona di Nortopolis. Il regno rivendica grandi territori ma tra i vari insediamenti il controllo è blando. Il regno di nortopolis fu fondato da un thyatiano al momento della ritirata delle legioni. L'indipendenza vera e propria però è stata dichiarata al momento dell'incoronazione di Ganto re di Ghyr, Nortopolis non accettò di inchinarsi al nuovo re e prese la via dei regni ribelli. Un matrimonio sancì l'unione con la città di Scarlet.

Città di Cerulean: è una cittadella sulle sponde del canale di Taralon, come la vicina Bethfield, la città moderna si è sviluppata da un antico insediamento Roag durante la costruzione del canale. La città e le comunità circostanti influenzano il commercio in questa zona dove il canale si protende verso il Kaganus. La popolazione di circa 4.000 abitanti è variegata, la popolazione umana, 50% e divisa fra roag, denagothiani e coloni, 20% stirpe fatata, 10% coboldi, 10% hobgoblin, 5% bugbear e 55 giganti



delle colline. Le attività principali della città sono fabbri, conciatori, pastori e pescatori. La città risente porta ancora traccia della passata guerra.

Città d'Avorio: è la città più a nord del regno ha un atteggiamento indifferente a ciò che succede nel regno e raramente invia rappresentanti a Nortopolis. Con una popolazione di circa 3.500 abitanti così suddivisi, 50% stirpe fatata, 15% umani roag, 15% hobgoblin, 15% giganti e 5% coboldi risultano autosufficienti e si sospetta che la città sia il centro di commerci segreti. I thyatiani non ebbero contatti durante l'occupazione, il tranquillo insediamento passò del tutto inosservato.

Città di Scarlet: Città di Rothmegryd, sin dal tempo di Maggorath. La Città è stato uno degli ultimi luoghi conquistata dai Thyatiani. E 'stato responsabile per

l'avvio della Guerra del Prisma, ma la sua popolazione è diminuita dopo la sua incorporazione nel Regno di molti colori. Il recente arrivo di gnomi ha aiutato la Città di Scarlet ad investire in una nuova operazione mineraria. Ci sono 200 gnomi, 600 Roags, 700 folletti, 200 coboldi, e 600 giganti della collina che vivono nella Città di Scarlet.

Città di Verdant: con una popolazione di 2.000 abitanti di cui 40% umani, coloni e roag, 20% stirpe fatata, 20% bugbear, 15% giganti e 5% gnomi. Piccolo insediamento nato subito dopo Ghyr da parte dei coloni essuriani, fu la prima conquista della guerra dei Prismi. Piccolo centro agricolo è un buon centro di scambio commerciale verso l'est, particolarità della città sono i mulini ad acqua lungo il Kaganus.

Magnitania: è il nome dato dai thyatiani ad un pacifico insediamento di giganti delle colline. Con una popolazione di circa un migliaio di abitanti di cui 70% giganti, 20% coloni e roag e 10% hobgoblin, le attività principali sono la pesca, il taglio degli alberi e l'agricoltura.

Nortopolis: è la capitale del regno, la più grande città, con una popolazione di 9.000 abitanti di cui 50% umani, denagothiani e coloni, 12% stirpe fatata, 12% coboldi, 8% bugbear, 8% hobgoblin, 7% giganti e 3% gnomi.

Sono presenti svariati altri piccoli insediamenti e popolazioni nomadi.

E' uno dei pochi regni dell'alleanza occidentale ad avere una miniera di pietre prismatiche sul suo territorio. Rapporti più o meno neutrali con i membri dell'alleanza tranne con Snowden a causa della città di Cerulean, ad oriente invece i rapporti con il Greendale ed il Ghyr non sono mai stati buoni, ma in particolare con Deep Hollow, il Hillbans e la Highland Roags.

Il Regno del Grande Vecchio Albero

Superficie: 106.811 kmq.

Popolazione: Pop. 15.000 ab. (25% umani, 15% umanoidi, 10% stirpe fatata, 10% elfi, 20% mutaforma, 10% gnomi, 10% altri).

Tipo di governo : Conciglio dei Wittan.

Capitale: Hag

Lingua: Thyatiano, roag, essuriano, comune.

Industrie : caccia, raccolta, razzia.

In verità il Grande Vecchio Albero è un immenso bosco che si estende dal Ghyr ad oriente sino al Tier Boreano ad occidente, il clima è freddo adatto ai grandi cipressi e pini che dalla taiga a nord si protendono verso la palude della bestia a sud. Alcuni tendono a definire questa zona solo come la foresta a nord delle colline del Parthenal. Il grande bosco è disseminato di pietre sacre, monoliti dal misterioso significato a seconda della razza che l'ha originato. Le popolazioni dell'alleanza occidentale evitano di avventurarsi all'interno del grande bosco, storie di fantasmi spaventano i bambini e non solo. Le legioni thyatiane che passarono per la foresta portarono racconti di oscuri sacrifici e bambini rapiti. Gli elfi del Parthenal si riferiscono alla regione con il nome di Grindol ed hanno evitato questo bosco finchè non furono costretti ad entrarvi a causa dei coboldi e delle mire espansioniste di Maggorath. Anche alcune tribù roag ed i loro alleati umanoidi sono passati attraverso il bosco e si sono scontrati con gli abitanti del bosco stesso, tra cui una razza di mutaforma che predilige la carne delle creature senzienti. Le tradizioni roag hanno contribuito alle storie, in quanto la religione druidica ha una crudele usanza che impone di abbandonare dei bambini nel bosco nei periodi di vacche magre. L'evento che cambiò drasticamente la storia del bosco fu la nascita del consiglio dei Wittan in cui umani, umanoidi, stirpe fatata ed elfi si sono uniti per combattere i mutaforma. Con la minaccia ridotta il consiglio è rimasto come forum di discussione fra le varie razze. Durante la guerra è stato permesso alle forze dell'alleanza occidentale di passare attraverso il bosco verso ghyr anzi a volte sono state fornite delle guide anche se in generale il Grande Vecchio Albero non ha partecipato alla guerra.



Hag: è una grande fortezza all'interno del bosco, è pensata come una capitale, qui durante l'equinozio si riunisce il consiglio dei Wittan. In realtà nessuno abita qui, la fortezza è una antica reliquia di un tempo lontano precedente alla grande pioggia di fuoco, con una strana pietra erosa dal tempo. (è possibile recuperare antiche tecnologie se si sa cosa cercare)

Foredhon: è un villaggio elfico sulla via di West Haven, qui si possono reclutare guide per attraversare il bosco.

Brookmere: villaggio conteso fra elfi e coboldi è spesso passato di mano, oggi è occupato da un gruppo di elfi (350 Parthenal, 60 Lothenar e 140 Vyalia).

Stilldhon: villaggio elfico Lothenar.

Il numero di abitanti del Grande Vecchio Albero non è preciso, si suppone la presenza di almeno 1500 elfi delle tre etnie, Vyalia, Lothenar e Parthenal, circa 4000 umani Parthenal e Roag, 500 gnomi, un migliaio di bugbear e un numero imprecisato di stirpe

fatata anche se i druidi ritengono che la presenza di quest'ultimi non sia fissa.

Non ha un economia vera e propria e normalmente è più corretto parlare di scambi, Gli abitanti sono indifferenti a ciò che succede al di fuori del bosco, a parte piccoli diverbi con il regno dei 200 cavalieri ed il conflitto mai sopito fra coboldi e gnomi nella parte occidentale. La regione con cui si vivono maggiori interazioni è quella del Parthenal e le relative popolazioni umane roag ed elfiche.

Il Regno di West Haven

Superficie: 32.043 kmq.

Popolazione: Pop. 23.000 ab. (90% umani, 2% elfi e 8% gnomi)

Tipo di governo : Re Limakhan I Hawkins.

Capitale: West Haven

Lingua: Thyatiano, roag, essuriano, comune.

Industrie : caccia, raccolta, razzia.

È un regno moderno con una cultura legata al resto del mondo conosciuto. I glantriani presenti nel regno hanno dato un'impronta tipica dei principati, in particolar modo nelle due baronie di Wexham e Landsbury. Situato a sud ovest dell'alleanza, vicino la valle Coreana e le terre selvagge del Tier. Nelle guerre del Prisma ha avuto un ruolo di rilievo con il re Caradoc e la regina Mary anche se in realtà la guerra è costata la perdita di territori quali Brest, Sorchester e Serleans nonché la vita dello stesso re e del principe ereditario. L'attuale reggente ha lentamente ricostruito una posizione di forza nell'alleanza, anche se deve tenere a bada intrighi interni ed esterni al regno. Unica preoccupazione al momento sono le schermaglie fra coboldi e gnomi nella parte delle colline del Parthenal e nella foresta del "Grande Vecchio Albero". Ultimamente la presenza di non morti nel sud e sud ovest ha destato preoccupazioni. Il regno controlla anche le Baronie di Wexham e Landsbury e la Contea di Havaburn.

La capitale **West Haven**, da cui prende il nome il regno, ha una popolazione di 13.000 abitanti di cui 70% umani, denaghotiani, glantriani, roaghiani, 10% halfling, 5% elfi, 8% coboldi e 7% nani. I thyatiani crearono la comunità presso il lago Cairn e una simile ad Havaburn, queste crebbero velocemente



dell'arrivo di immigrati. La baronia di Lansbury e la cittadina omonima cresciuta intorno al castello eretto dai thyatiani durante il progetto del canale di Toralon hanno una popolazione di circa 1.300 abitanti di 1.000 umani e 300 nani giunti qui con la legione. La baronessa Lady Angela governa la baronia. Altre piccole comunità per un totale di circa 1.000 abitanti risiedono intorno alle rive del lago Cairn o lungo le sponde del fiume Kagunus. Il West Haven mantiene ottimi rapporti con i regni di Greendale e Depp Hollow che sono rimasti alleati del regno di Ghyr, sviluppa commerci con il regno di Snowden, ha rapporti tesi con le popolazioni del "Grande Vecchio Albero" e con Taralon.

sino a dominare il sud ovest. Il contingente elfico non fa parte delle forze militari e controlla esclusivamente il territorio della foresta, in questo si deve rilevare che gli elfi sono stati aiutati dalle profonde conoscenze dei coboldi. Wexham, il castello e la cittadina centro della baronia, hanno una popolazione di circa 3.000 abitanti, costruita sulla cima di una collina dove esistevano già tracce di antiche rovine di civiltà perdute. La popolazione è così suddivisa 90 % umani, roag principalmente, ma anche denaghotiani e westhaviani, 2% elfi e 8% gnomi. Nata come comunità roag, è stata trasformata nella baronia attuale da un glantriano di nome Earl. In posizione più isolata paga lo scotto di incursioni occasionali. Si registrano scontri fra gnomi e coboldi, principalmente causati dai primi che sconfinano all'interno della foresta. Havaburn, creato dai thyatiani, con una popolazione di circa 1.500 abitanti di cui tutti umani e solo un centinaio di elfi, è stato rinnovato durante le guerre del prisma dove ha assunto il ruolo di quartier generale. Fortezza ben difesa di stile thyatiano. Il villaggio di Krythonia fa parte della contea di Havaburn, nato come insediamento roag ha giovato recentemente



Colline del Parthenal

Superficie: 145.976 kmq.

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. 35.000 – di cui 30 % elfi, 20 % umani, 40% coboldi, 10% altre razze.

Tipo di governo : Capo Clan/villaggio/tribù.

Capitale: nessuna

Lingua: elfico, coboldo, comune.

Industrie : caccia, raccolta, allevamento, agricoltura, razzia..

Elfi

Ci sono tre diverse razze di elfi nel nord. I Lothenar sono i meno numerosi, contano solo due o tre centinaia di membri. Sono tutto ciò che è rimasto del loro popolo dopo una terribile guerra con il Signore Oscuro di Denagoth. Solo un elfo di Lothenar, Peralay, è un mago combattente tradizionale, il resto

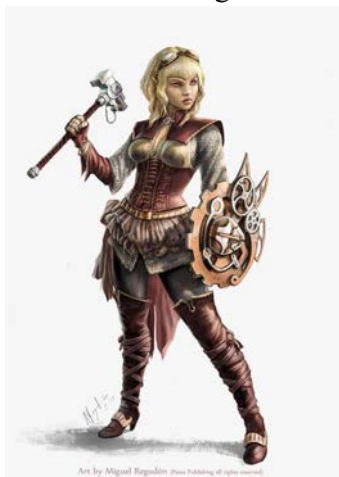
sono guerrieri o ladri. Gli elfi del Parthenal sono discendenti di coloro che sono fuggiti dai combattimenti tra umani ed elfi che hanno distrutto il regno leggendario di Forenath nel sud-ovest. Hanno mantenuto una posizione di neutralità nel Parthenal ed il Grande Vecchio Albero insieme ad alcuni esseri umani. Come i Lothenar, gli elfi Parthenal sviluppano di solito una singola classe e favoriscono combattenti e ladri piuttosto che maghi e sacerdoti. Hanno un rapporto freddo con i Vyalia, ma hanno recentemente accettato i loro cugini Lothenar. L'ultimo gruppo di elfi sono i Vyalia. Alcuni Forestali Vyaliani hanno accompagnato la Legione Thyatiana nel suo viaggio verso il nord. Molti hanno deciso di rimanere qui dopo che l'esercito è stato richiamato. Questi elfi stranieri hanno insegnato ai loro cugini nativi la comprensione dell'Heimsleidh, la filosofia di Ilsundal, ma nessuno dei tre gruppi ha accesso agli Alberi della Vita. Vivono in piccoli clan nascosti fra le colline principalmente nella parte centrale a nord verso il regno del Grande Vecchio Albero.

Umani

Anche gli umani hanno varie origini, dai roag originari delle Valli che sono stati scacciati dai coloni essuriani e thyatiani, agli umani sfuggiti alle guerre fratricide nel Forenath, fino ai discendenti dei Maggorathiani. Disseminati in villaggi sparsi per tutto il Parthenal vivono di agricoltura, allevamento e commercio, in continua lotta con le bande di coboldi. Intrattengono rapporti commerciali anche con gli elfi e sporadicamente vengono visitati da carovane mercantili provenienti dall'alleanza occidentale.

Coboldi

Vivono in villaggi da cui partono piccole bande che vanno raziando tutto il territorio, considerano umani ed elfi degli intrusi, utili a produrre ciò di cui loro hanno bisogno. I villaggi sono sotterranei, delle vere e proprie tane, nascosti. Non di rado attaccano anche i territori limitrofici come per esempio la foresta occidentale o il regno del Grande Vecchio Albero.



Grande Foresta Occidentale

Superficie: 37.384 kmq.

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. 14.000 – di cui 70 % gnomi, 30 % altre razze.

Tipo di governo : Consiglio dei Lumi, Saggio Sniptzer.

Capitale: Villaggio di Lastrazar

Lingua: gnomico, comune.

Industrie : caccia, raccolta, agricoltura, mineraria.

A seguito della distruzione di Torkyn Falls nel Range Wendariano, gli gnomi sono migrati lentamente nel

nord. Essendo particolarmente vulnerabili alle attenzioni nichiliste del culto idrisiano si sono allontanati dai fedeli di idris. Gli gnomi che si sono spinti oltre Deep Hollow hanno creato un loro regno (Skritci), gli gnomi del Parthenal invece hanno avuto un'esistenza dura ed hanno guadagnato una reputazione acida. Questi gnomi forestali portano avanti una guerra viziosa nei confronti dei villaggi di coboldi. Peggio ancora, sembrano condividere la paura patologica dei draghi comune a tutti gli gnomi settentrionali. In continua lotta contro le bande di coboldi che vivono presso il confine con la foresta, gli gnomi vivono in villaggi di poche centinaia di persone. La loro tranquillità è assicurata dalle "Sentinelle" e dai "Fuorvianti", le Sentinelle sono giovani gnomi, di solito ranger, che sorvegliano i confini della foresta con l'unico compito di dare l'allarme in caso di pericoli o stranieri, i Fuorvianti sono squadre composte da cinque ranger, di cui uno esperto, più un mago specialista illusionista, il loro compito è quello di localizzare le minacce o gli intrusi e tramite le illusioni allontanarli dai villaggi confondendoli e riportandoli verso il confine. Grazie ai fuorvianti la foresta ha una cattiva nomea, si dice che sia infestata da spiriti e mostri di ogni tipo. Purtroppo ciò non basta a scoraggiare le bande di coboldi che hanno preso come una prova di coraggio il tentare di penetrare nella foresta. Gli gnomi se possibile eviteranno lo scontro diretto utilizzando le loro arti dell'illusione per confondere o se necessario per far scontrare nemici diversi fra loro o con altri abitanti della foresta. Nel villaggio di Lastrazar, nel sottosuolo c'è la grande sala delle illusioni, una caverna naturale ricca di minerali preziosi riflettenti (pietre prismatiche) dalle grandi capacità magiche, qui si materializzano le immagini dei capi villaggio ed i vecchi saggi a formare il Consiglio dei Lumi presieduto dal Saggio Sniptzer. Il Consiglio è l'organo di governo degli gnomi della foresta occidentale. Gli gnomi commerciano con l'alleanza occidentale ma rivendicano la loro neutralità nei conflitti della regione. Amano l'arte, la scienza, la tecnologia e la vita tranquilla, difficilmente accetteranno intrusi nei loro villaggi, anche se una preoccupazione maggiore ultimamente li ha portati ad assoldare degli avventurieri. Anche nella foresta occidentale così come nei regni più occidentali dell'alleanza, sono stati avvistati dei non morti, gli gnomi sono molto preoccupati anche perché le loro difese illusorie sono impotenti contro questa minaccia.

Cronologia

3.000 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.

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

3.600 PI: Uomini Bestia della Valle Boreana si incrociano con donne umane e danno vita alla razza dei Brutti Dena.

3.500 PI: Sacerdoti Blackmooriani promuovono la Guerra santa per sterminare gli amomini uomini bestia della Valle Boreana. I clan degli elfi Wanderer si stabilirono vicino a Blackmoor.

3.200 PI: Le crociate di Blackmoor spingono gli uomini bestia nella vecchia Hyborea. I brutti Dena incrociati si ritirarono nella moderna Ice Reach Range e sulle montagne artiche di Mengul.

3.000 PI: La grande pioggia di fuoco. Gli elfi Wanderer malati cercavano rifugio nelle valli delle montagne e lungo la costa del Norwold. Gli uomini che abitano il Dale e le zone a nord sono stati uccisi.

2.900 PI: Gli elfi Wanderer decimati entrarono in quella che in seguito sarà la valle di Genalleth sotto le giovani foreste alpine. Il principe dei sidhe Shurmeleigh pone gli elfi in un sonno di mille anni, purificandoli dalle loro malattie e strappando via i loro ricordi.

2.700 PI: Tribù di Brutti Dena si diffondono sull'altopiano Denagothiano settentrionale.

2.600 PI: Tribù Carnuilh entrano nel Wendar ed in Denagoth.

2.500 PI: Il secondo esodo degli elfi dal sud. Genalleth raccoglie tutti gli elfi nella sua migrazione.

2.400 PI: I primi Antaliani distrussero o assorbirono le tribù di Carnuilh dell'altopiano ma quelli del Wendar fuggirono verso l'Adri Varma per evitare i movimenti glaciali. Le tribù di Brutti Dena furono spinte a nord ovest nelle Desolazioni Denagothiane del nord. Un isolato regno umano è stato stabilito a nord del Dale.


2.300 PI: Genalleth viene ucciso segretamente dopo la sua spedizione attraverso il Sound Addakian insieme a Ilsundal ai piedi delle Montagne Nere. Viene sostituito da Enoreth.

2.200 PI: Il gruppo di Enoreth si separa da Ilsundal.

2.120 PI: Gli elfi di Genalleth hanno scoperto una valle inospitale, le terre selvagge, piena di brughiere e di potenti mostri. Decidono di andare a sud seguendo le pendici dei monti Mengul ad est.

2.100 PI: Jotakk dei Dena unì le tribù di Brutti e si proclamò il sovrano di Deng.

2.050 PI: Gli elfi di Genalleth raggiungono le foreste innevate della valle a nord di Glantri. Gli Antaliani locali li hanno aiutati ad adattarsi alla loro nuova casa.



1.900 PI: Gli Antaliani scompaiono dalla Valle di Genalleth. Il Principe Sidhe Shurmeleigh risveglia gli elfi che aveva addormentato nella loro nuova casa e trascorre gli ultimi anni a istruirli.

1.850 PI: Il Principe Sidhe Shurmeleigh lasciò questa vita.

1.800 PI: Gli elfi Genalleth scoprono gli elfi risvegliati. Primitivi uomini rana e trogloditi appaiono nella foresta silenziosa recentemente scoperta e nella valle di Clearwater.

1.725 PI: Enoreth ha unito le due comunità degli elfi settentrionali.

1.723 PI: Lo Grande Orda di Loark passò attorno alle pendici collinari delle Icereach occidentale. Molti umanoidi si stabilirono intorno al Denagoth settentrionale. Gruppi separati di giganti delle colline, coboldi, orchi e goblinidi attraversarono a nord di Clearwater diretti verso la Grande Baia. Il regno umano settentrionale si ritirò nel Norwold.

1.722 PI: Alcuni umanoidi della Grande Orda di Loark si stabilirono lungo la Soreth Spur. Il resto della Grande Orda di Loark passò a sud dell'Ice Reach Range e devasta il Norwold. Molti umanoidi sono rimasti nella regione di Denagoth. Altri Antaliani si trasferirono sull'altopiano Denagotiano.

1.721 PI: Gruppi umanoidi che si sono divisi dalle forze di Akkila Khan spazzano le Terre Selvagge del nord e devastano la cultura umana locale. Le forze di Akkila Khan passano attraverso il Wendar occidentale il Glantri e le Steppe di Ethengar.

1.700 PI: Catastrofe Glantriana. Gli Antaliani dell'altopiano Denagotiano si dirigono ad occidente verso le Terre di mezzo. La catastrofe glantrica ha causato l'abbassamento della temperatura a Genalleth ed ha prodotto una strana malattia che ha drenato la forza fisica e le memorie. Il re Enoreth ordinò di sigillare il passaggio con Genalleth per bloccare la malattia. Nove eroi di Genalleth hanno prodotto la Stella degli elfi che ha ripristinato la salute degli elfi e degli esseri umani. Il Regno di Deng, o Denagoth nella lingua locale, crollò senza un erede. Gli antaliani locali abbandonarono la loro fede tradizionale.


1.688 PI: La nazione elfica si sciolse alla morte di Enoreth. I Korrgan hanno assunto la direzione di Genalleth.

1.600 PI: Le relazioni tra gli elfi e gli umani diventano tesi quando l'elfo alto Sylvair venne eletto Re di Genalleth. I primi riferimenti ai Denagotiani come un gruppo distinto sono apparsi in questo periodo. Un popolo legato sia agli Hagogmeriani che agli Antaliani dell'altopiano si stabilì nella Valle di Clearwater. Gli umanoidi di Loark si stabilirono nella foresta silenziosa e cacciarono gli uomini rana.

1.500 PI: Denagotiani attaccano villaggi elfici. Gli elfi del Clan Lothenar si stabilirono nel territorio abitabile ad ovest delle montagne Black Ridge nelle terre selvagge oltre il fiume Muil.

1.400 PI: Alcuni elfi che si erano stabiliti nel territorio abitabile a ovest delle montagne Mengul nelle terre selvagge del nord furono corrotti dai sussurri del sidhe Rumanan, ed utilizzarono le loro magiche capacità in modo malvagio per porre fine alla molestia denagotiana. Questi Elfi Scuri cominciarono a riunire propri studenti.

1.300 PI: Gli elfi Lothenar fondarono il regno di Forenath a nord del fiume Muil. Comprende sia elfi che



villaggi umani. Scoppia la guerra tra gli Elfi Oscuri ed i Korrigan.

1.200 PI: Gli elfi del clan Lothenar esuli si stabilirono nella città settentrionale di Soreth. I Korrigan hanno bandito il capo degli Elfi Oscuri con una cerimonia. Un allievo degli elfi scuri sfuggì alla successiva purga nelle terre desolate del nord.

1.100 PI: Gli esseri umani del Forenath adottarono il linguaggio e la cultura elfica. Gli elfi Genalleth del Wendar costruirono delle fortezze minori a sud del fiume Muil nelle Terre Selvagge del nord.

1.050 PI: Il mago di Nithiano Kruthep creò i primi gnoll.

1.000 PI: Idris ha creato una malattia che ha colpito il Forenath. Nelle montagne di Makkres, i nani di Modrigswerg entrarono in contatto con gli Elfi scuri esiliati. Fuggendo dall'invasione di Nithia, le tribù antaliane arrivarono nella valle di Genalleth

990 PI: Le tribù antaliane si uniscono ai clan umani coedendyn desiderosi di strappare il potere agli elfi. Gli scontri raggiunsero il culmine, quando la morte di Sylvaire impose l'elezione di un nuovo re elfico.

950 PI: Gli elfi del Forenath si rifiutano di aiutare gli umani del Forenath colpiti da peste. Gli elfi di Soreth uccisero gli esseri umani che tentarono di entrare nelle loro terre. Di fronte ai disordini fra elfi ed umani nel Genalleth, due clan di elfi alti emigrarono nell'Altopiano Denagothiano e fondarono il nuovo reame di Geffronell, mentre altri clan di elfi silvani si stabilirono nelle Terre Selvagge del Nord e nell'Adri Varma, dove sorsero e caddero alcuni reami elfici nei secoli seguenti.


940 PI: Il Genalleth frattanto si frammentò in una serie di potentanti durante le Guerre dei Clan, che si scontrarono fra loro e contro i loro fratelli del nord

900 PI: A Forenath, la peste aveva colpito più di un terzo della popolazione umana. Le folle umane hanno iniziato ad attaccare gli elfi credendo che avessero diffuso la peste. Gli elfi Lothenar del Genalleth hanno perso il contatto con Forenath e Soreth. Alcuni esseri umani e elfi fuggirono nel Parthenal per sfuggire alla guerra fratricida nel Reame di Forenath.

890 PI: Le fortificazioni nordiche di Genalleth nelle terre selvagge del nord sono state abbandonate di fronte alle incursioni degli umanoidi. Solo un quarto della popolazione umana del Forenath pre-peste sopravvisse. Alcuni elfi Forenath anziani disperati hanno ordinato la distruzione dei villaggi umani e l'uccisione degli abitanti per proteggere il regno dai traditori. Quelli di origine mista sono stati perseguitati sia da esseri umani che da elfi. Dopo un decennio, solo una manciata di elfi del Forenath rimase, rintanati profondamente all'interno delle foreste. Mentre gli altri esseri umani si rivoltavano verso chi era sospetto di simpatie per gli elfi, le tribù umanoidi entrarono a Forenath indisturbati ed iniziarono due secoli di terrore nelle terre selvagge del Nord.

800 PI: Gli Gnoll arrivano nei monti Mengul orientali. Nella definitiva dimostrazione del suo potere, Idris ha consumato tutta la vita all'interno della città di Soreth e trascende il mondo mortale. Gli uomini rana migrano nelle Moors of Chlyras.

700 PI: Maghi Nithiani creano la razza dei thoul.



662-648 PI: Il racconto di una cura per guarire dalla peste arriva a Beldareth, un elfo del Genalleth. Dopo anni di ricerca, ha eretto la città di Nimbeth nel luogo della sorgente della guarigione. Nimbeth si sviluppò lentamente in una piccola città di elfi e di Antaliani.

600 PI: Gli elfi della foresta Lothenar spingono i Denagothiani occidentali nei monti Mengul.

600 PI: Alcuni Denagothiani fuggono dagli elfi della foresta di Lothenar e raggiungono Llacenvale e Clearwater.

560 PI: Costruzione della cupola d'argento sulla sorgente del Nimbeth.

550 PI: Gli esseri umani di Nimbeth fondarono la città di Eredhon.

500 PI: I Thoul entrano nelle comunità umanoidi del Mondo Conosciuto.

500 PI: Gli elfi di Nimbeth migrarono in una valle lussureggiante percorsa da un fiume, ad ovest del Moors of Chlyras, fondarono la città di Thalion sotto la guida di Aranael. Gli umani locali del Mur sono stati scacciati in un complesso di caverne.

487-479 PI: Tribù Denagothiane attaccano Nimbeth. Beldareth fu eletto re dopo la vittoria di Nimbeth alla battaglia di Alvar's Stead dove caddero quattro capi Denagothiani.

477 PI: Gli uomini del Mur ritornano in superficie presso Moors of Chlyras e stipulano un trattato di pace con gli uomini rana indigeni

454-448 PI: Gli abitanti delle Moors of Chlyras hanno attaccato Nimbeth, catturando temporaneamente la città di Eredhon. Alla fine parecchi capi degli uomini rana si sottomettono a Beldareth. Gli umani del Mur sono stati espulsi verso nord.

440 PI: I signori di Genalleth recuperarono le loro fortezze abbandonate. Gli uomini rana si ritirarono nei loro territori più settentrionali.

400-382 PI: Costruzione del ponte di Thalion.

350 PI: La città di Amoleth rappresenta l'estremità più meridionale di Nimbeth.

313 PI: Gli esseri umani attaccano i coloni elfici intorno a Thalion.

300 PI: Gli elfi della foresta di Lothenar si scontrano con denagothiani e bruti. La Leadership è stata formalizzata sotto la Casata di Denolas. Gli elfi Geffronell respingono gli umanoidi sulle colline di Naga e creano relazioni pacifiche con i vicini umani. Enoreth, il principe elfo alto, cerca e ritrova la perduta Stella Elfica. La corona del Genalleth viene concessa al nuovo sovrano Enoreth. Il Regno Alphatiano di Alinor nasce in un porto nella Grande Baia. Il regno incorporava nazioni barbariche a nord ed a sud.

298 PI: Il Re Beldareth del regno di Nimbeth ha scoperto la città abbandonata di Soreth ed ha innescato l'attenzione dell'Immortale Idris.



292 PI: Nelle terre selvagge del nord gli eserciti di Thalion e Nimbeth marciano contro gli esseri umani e creano gravi ripercussioni anche contro gli insediamenti umani vicini.

260 PI: Gli umani sopravvissuti delle terre selvagge del nord si ritirarono in una manciata di zone segrete.

260 PI: Creazione della catena di Alinor e distruzione di Alinor. I terremoti fanno crollare una parte delle Montagne di Ghiaccio, creando le Mists settentrionali. Le popolazioni locali hanno riaffermato il controllo dei loro territori, mentre i sopravvissuti Alphatiani si sono uniti ai barbari, tornati ad Alphatia o migrati verso ovest.

250 PI: È stata eretta un secondo muro di cinta della città di Nimbeth per proteggere i 35.000 residenti.

221 PI: A Nimbeth il Principe Geldarion succede a suo padre Re Beldareth, ma sono disattenti verso la Mengul Range.

200 PI: Thoul migrano nelle Montagne Mengul.

200-184 PI: Le rivolte degli schiavi hanno scosso Thalion. Le rivolte si sono concluse con la caduta della città quando un gran numero di uomini armati è emerso da cantine e fogne. Solo il ponte di Thalion sopravvive alla caduta della città. Gli orchi si insediano nelle rovine

100 PI: Idris si rivela ai Denagothiani ed agli umanoidi presso le montagne del Black Ridge.

50-38 PI: Migliaia di guerrieri Denagotiani ispirati sciamano su Nimbeth. Il principe Arendyll, cugino del Re Geldarion, ha sconfitto l'orda principale vicino alla città di Aelmar, sulle cui rovine ha costruito una torre, mentre il Re Geldarion ha trasferito la sua corte ad Amoleth.

22 PI: Bande di Denagotiani hanno distrutto Eredhon.

0 AI: I Denagotiani attaccano il territorio di Lothenar e Geffronell nel Denagoth con una maggiore frequenza. Alleati umani si sono uniti a Geffronell.

39 DI: Le tribù Denagothiane attaccano ancora Nimbeth.

50 DI: Preso dalla difesa dei territori settentrionali, il principe Arendyll stabilì la sua corte a Nimbeth

103 DI: La battaglia del dolore del re. Il principe Arendyll di Nimbeth reclama la corona e marcia su Amoleth, ma fu ucciso dal principe ereditario Lerian. Il Re Geldarion di Nimbeth rinuncia alle sue rivendicazioni sui territori settentrionali.

110 DI: Denagothiani e orchi saccheggiano Nimbeth e controllano la regione.

192-209 DI: La prima grande campagna del Nord è stato uno sforzo della Lega Wendaria per recuperare le città elfiche perdute e conquistare domini liberi. Le forze elfiche arrivano fino a Thalion che viene strappata agli orchi.

196 DI: Gli elfi Genalleth fondano la città di Isiliath.

200 DI: Gli elfi si stabilirono a Shallanar nel bosco di Baamor.

200 DI: Il Denagothiano Maggorath crea un impero barbarico nelle paludi del nord. Lui conquista i goblinoidi, gli umani e gli uomini rana locali.

206 DI: Ellareth, secondo figlio di Geldarion, ereditò il trono di Amoleth.

217 DI: Re Ellareth ha chiesto che la Lega Wendariana riconsegna le terre precedentemente appartenente a Nimbeth. Alcuni dei nobili di frontiera giurano fedeltà dopo la prova di forza.

220 DI: Maggorath era il padrone indiscusso delle Paludi e concludeva trattati con i koboldi del Parthenal.

230 DI: Gli elfi di Shallanar trovano un pozzo magico usato dagli uomini rana.

238 DI: Un elfo di Forenath, Darkstalker e i suoi più stretti aiutanti hanno adottato il culto orchesco di Idris.

250 DI: La Lega Wendariana inizia il suo declino. Il Dominio di Maggorath si estende fino alle Valli e Colline, ciò ha portato a conflitti con gli elfi e gli esseri umani del Parthenal.

267-283 DI: Seconda Grande Campagna del Nord delle terre selvagge. Il Re Ellareth invase i regni settentrionali, causando ritorsioni dalla Lega Wendariana.

275 DI: Darkstalker esercitava il controllo sugli uomini rana. I Maggorathani conquistarono la Llacenvale e le Pendici Ghyran. Questo agitava i giganti e gli orchi dell'Icereach.

281 DI: Il signore elfico Indlath saccheggia Amoleth e si fa incoronare Re.

283 DI: Nella battaglia dei due Re, il Re Indlath ferì Re Ellareth prima di essere battuto, mettendo fine così alla guerra.


285-320 DI: La terza grande campagna settentrionale, parte I. Mentre molti elfi di Thalion fuggono da un numero crescente di raziatori umani, i nobili elfici cercavano gloria nel nord, Nimbeth intanto lottava con orchi e Denagotiani.

287 DI: Dopo che il Re Ellareth fu ucciso, l'appello di sua figlia Ancalimë fu respinto dalla Lega Wendaria.

292 DI: Gli uomini rana di Darkstalker si scontrano con gli eserciti di Isiliath, Genalldain, Ardon e Norieth alla battaglia di Isiliath. Alla fine dell'anno, hanno catturato cinque domini.

295 DI: Gli eserciti di Genalleth ed i regni settentrionali hanno liberato Thalion.

297 DI: La Regina Ancalimë ordinò alla sua gente di abbandonare Nimbeth. I vittoriosi Denagotiani ed orchi si diressero a sud dove più tardi assediaron Amoleth (302 DI). I raziatori si spostavano in tutto il Genalleth.



300 DI: Orchi e giganti delle montagne e delle colline sono spinti nelle montagne Black Ridge e nelle Mengul Foothills. I bruti della desolazione denagothina sono dispersi da orchi e dai giganti delle montagne e delle colline sulla Ice Reach Range. Denolas succede ad Enoreth alla guida del regno di Geffronel ed eleggeva a propria residenza la Foresta di Lothenar, molto lontana dal Genalleth, Wendar divenne di fatto il signore della valle di Genalleth.

310 DI: Soltanto una manciata di domini isolati resisteva nelle terre selvagge presso la brughiera (Moors).

320-339 DI: La terza grande campagna settentrionale, parte II. I guerrieri della terza grande campagna settentrionale attaccarono le vecchie enclavi elfiche nella Forenath occidentale, nella speranza di ripristinare il vecchio regno. La battaglia di Yngvarsvall (326 DI) stabilì la frontiera settentrionale di Genalleth a 100-110 chilometri a sud del confine del moderno Wendar. La torre di Lerian e Thalion erano isolati. I guerrieri Elfici successivamente hanno liberato Thalion (335-337 DI). La regina Ancalimë di Amoleth fu assassinata nel 339 DI. Voronwil, un giovane elfo che rivendica la discendenza di sangue dal Re Beldareth, è riuscito a rivendicare il trono dopo che Gwindor, figlio di Lerian, è morto durante una caccia. L'incoronazione ha formalmente chiuso la terza campagna.

358-435 DI: La Quarta Grande Campagna del Nord, parte I (Guerra di Voronwil). Re Voronwil, aiutato dai volontari di Woodgate, si sforzava di recuperare il Nimbeth meridionale. I suoi confini orientali avanzano di 80 chilometri verso nord entro un decennio, ma gran parte del nord del Genalleth è rimasto occupato.

398 DI: Gli uomini rana catturarono l'ultima roccaforte meridionale di Calderon. Wendar muore. Il villaggio di Gethenar viene rinominato in Wendar.

400 DI: Nelle Terre selvagge del nord, la Lega Wendaria era completamente sciolta, e gli esseri umani avevano preso una serie di roccaforti. La reputazione di Baamoroth come una terra infestata è cresciuta. La maggior parte delle tribù Den hanno aderito alla fede di Idris. Il Sommo Sacerdote esercitò un controllo nominale su di loro dal Cuore di Idris. Le razzie barbariche sono aumentate in frequenza. Il culto di Idris divenne comune tra gli abitanti del nord, ma non soppiantò le credenze native.

407-412 DI: Il Re Voronwil ha scoperto che il gigante della montagna Felzuumath ha il controllo delle rovine di Nimbeth. Il suo assedio di cinque anni fu respinto. Le forze di Felzuumath si dirigono verso sud.


413 DI: Dopo aver saccheggiato Thalion, gli umani vittoriosi comandati da Meglath tornarono a nord. I residenti delle Moors si sono trasferiti nelle sue rovine.

428 DI: Il principe Lerian morì pacificamente all'età di 719 anni.

433 DI: Re Voronwil morì con i suoi sudditi durante l'assedio di Felzuumath ad Amoleth.

425 DI: I demoni di Baamoroth iniziano una misteriosa cerimonia.

435-456 DI: La Quarta Grande Campagna del Nord, parte II (Guerra di Nione). L'avventuriera Nione di Woodgate ha riunito un gruppo di eroi dedicati a liberare il territorio controllato da Felzuumath.



Mortalmente ferita, Nione ha ucciso il gigante nella battaglia della Caduta di Felzuumath (452 DI). I suoi compagni seguirono le forze in fuga del gigante nel nord. Maeglin, figlio di Voronwil e ultimo erede della Casa di Nimbeth, costruì un Santuario a Nione e promise che Amoleth non sarebbe stata ricostruita in rispetto agli altri regni. Questo ha concluso la campagna.

450 DI: Le paludi di Moors Chlyras iniziano ad espandersi.

460 DI: I barbari delle Ice Reach Range iniziano a parlare di Colui che Osserva dal Nord.

462-474 DI: La quinta grande campagna settentrionale viene dichiarata contro gli orchi ed i Denagotiani. Alla fine della campagna, il nord di Genalleth fu liberato.

485-495: Le gesta di Jason, il primo paladino di Colui che Osserva. Spinse il Dominio di Maggorath fuori dal Llacenvale e dalle colline del Turness.

500 DI: Nelle Grandi Terre Selvagge del Nord, Jason sconfisse i demoni di Baamor a costo della propria vita. La cerimonia fu interrotta catastroficamente ed i demoni furono banditi. Surewatch Keep è stato eretto nelle Scarlet Groves. Anorion, un elfo-mago che aveva lavorato per guarire il terreno dopo le campagne, è morto dopo aver scoperto una torre di pietra nera sull'altopiano di Adri Varma. Le terre che circondavano la torre furono corrotte e diventarono velenose. Formazione delle orde Den. Le orde spesso distruggono gli insediamenti sulle pianure di Avien.

530 DI: Il Dominio di Maggorath finalmente crolla. Le comunità del Nord ritornano libere.

550 DI: Gli uomini rana ritornarono al culto di Stodos e della personificazione delle Moors.

563 DI: I Nani si stabiliscono sulle montagne dell'Ice Reach.

568 DI: Il culto di Idris si è diffuso in tutto l'altopiano.

570 DI: L'ultimo korrigan mortale è morto. Il Geffronell si rivolse verso l'interno e cominciò a nutrire la fede nei Korrigan con la loro vita e memorie.

590 DI: Nebunar, un capo guerriero Denagothiano del nord e segreto seguace Idris, conquista le terre del sud dell'altopiano Denagothiano e dichiara se stesso Re di Essuria.

600 DI: La fortezza Essuriana di Drax Tallen è completata. L'elfo Enorion divenne il nuovo Signore Denolas di Lothenar. I sacerdoti di Idris hanno creato il Bastone nero. Il processo di desertificazione è iniziato nelle Terre Selvagge del Nord occidentali.

615 DI: Re Nebunar di Essuria riceve segretamente il Bastone Nero dalla nuova sacerdotessa di Idris. Il Re gradualmente diventa ossessionato dal potere del Bastone Nero e dalla propria mortalità.

635 DI: Re Nebunar di Essuria esilia il giovane Gereth nella desolazione del nord insieme con la sacerdotessa di Idris.

641 DI: Re Nebunar di Essuria muore, e il Bastone nero è stato tumulato accanto a lui.



645 DI: Gereth costruì la torre di Gereth Minar.

648 DI: Denagothiani e hobgoblin hanno preso il controllo del vecchio passaggio attraverso i Menguls ed hanno attaccato la città di Wendell. E le comunità a sud.

650 DI: Essuria si estende verso nord.

655 DI: La Somma Sacerdotessa sposa Gereth e prende il nome di Regina Nalla di Denagoth, poco dopo mette alla luce un figlio, Landru.

660 DI: Re Ankarus di Essuria aggiunge Brakkah e Temaris ai suoi domini.

670 DI: Gareth incontrò la morte in duello col fratello Avien.

678 DI: Il villaggio di Geron viene fondato.

684 DI: Kalidor di Essuria catturò gran parte delle pianure di Avien. La continua espansione del regno viene vista come una minaccia dai Geffronell e dai barbari del nord.

685 DI: La Regina Nalla consuma la vita di Landru e sposa suo figlio Beldan.

688 DI: L'elfo Sylidair crea i Difensori di Genalleth nelle terre selvagge.

700 DI: Umani, elfi selvaggi, ed umanoidi hanno combattuto per le ridotte risorse in occidente. Vengono stabilite le comunità natiche di Whitemount e Stonehill.

707 DI: Re Arathon di Essuria ha guadagnato la pace e la buona volontà degli elfi e dei barbari dell'altopiano. L'influenza degli elfi sulla lingua e la cultura essuriana cominciarono a radicarsi.

710 DI: L'orda Den viene sconfitta da Essuria e dalla Casata Denolas.

712 DI: La Regina Nalla dà alla luce suo figlio, Garlan.

720 DI: Dopo la morte di suo fratello, Sandryn diventa Regina di Essuria. Le strade che collegano Drax Tallen alle città dell'ovest e del nord sono state costruite.


727 DI: La Regina Nalla prese la vita di Beldan e sposò Garlan.

728 DI: Arrivo di Thyatis e d'Ambervilles nelle terre Flaemish occidentali (moderno Glantri).

730 DI: La Regina Nalla dà alla luce suo figlio, Tuskuth.

732 DI: In una condizione di follia paranoica, il Re Garlan di Denagoth uccise sua madre e tutta la sua corte prima di togliersi la propria vita. Denagoth si sciolse come entità politica. La fede in Idris crollò in Occidente.

735 DI: La Regina Sandryn di Essuria abdica in favore di suo figlio Telles. Telles inizia una serie di



colonizzazioni nel lontano nord. Insediamenti vengono nelle colline Turness a nord a Clearwater ed oltre nelle Valli e Colline del Dale.

748 DI: Umanoidi dei Menguls meridionali raziano le colline Kevar.

750 DI: Gnomi si insediano a Emyr Lethir.

753-763 DI: Il Saggio Bensarian ha viaggiato attraverso Genalleth e la Grande Foresta di Geffron.

770 DI: Re Thalís di Essuria ha inaugurato la sua epoca d'oro della letteratura e della filosofia.

773 DI: Le orde umanoidi hanno violato i monti Mengul, ma sono stati sconfitti da Sylidair.

785 DI: Giovanni Augustus, un avventuriero Thyatiano e futuro imperatore, aiutò Essuria e i draghi Wyrksteeth a sconfiggere l'anello di Onice, una cabala di sacerdoti Idrisiani e maghi che avevano rubato uova di drago. Una manciata di uova non fu recuperata. La santa donna De'Rah ha scelto la Pietra della morte. Attraverso i suoi compatrioti, Giovanni ha imparato molto sulle terre circostanti.

789 DI: Naren diventa Re di Essuria. Essuria deve contenere la minaccia alla pace da parte degli abitanti dei Mengul.

793 DI: Halvan, fratello del Re di Essuria, viaggiò all'estero e studiò con il saggio Bensarian.

800 DI: Al suo ritorno a Essuria, il principe Halvan cercò di trasformare Drax Tallen in una capitale meravigliosa. Ha costruito un mausoleo per la linea reale ed ha scoperto il Bastone nero di Nebunar durante lo scavo delle vecchie tombe. Nelle terre selvagge la leadership nel Baamoroth e nelle Moors è stata conquistata dai nuckalavee. Gli gnomi si unirono ai popoli del nord.

808 DI: Il Re Naren di Essuria morì improvvisamente dopo il completamento del mausoleo. Halvan, all'età di 54 anni, assunse i doveri del re. Ha inviato il Bastone nero a Bensarian, ma il saggio ha dato la reliquia ai Geffronell per conservarla al sicuro. In accordo con un'antica profezia, gli elfi hanno sostituito il Bastone nero per la Stella degli Elfi all'interno della Pietra di Enoreth. Bensarian fu affidato alla Stella degli Elfi. Gli elfi inoltre gli hanno concesso la longevità da ripagare con la ricerca della storia del popolo elfico in questa parte del mondo.

813 DI: Bensarian finisce la sua storia degli elfi e ha dato le cronache Elfiche agli elfi Geffronell e Genalleth.

818 DI: La Regina Sylidair muore.

827 DI: I nani di Takkres, nei pressi di Oceansend, si sono trasferiti al lago Gunaald ed hanno creato delle miniere d'oro.

852 DI: Gallathon eredita il trono di Essuria. Un commerciante e mercante, ha garantito l'autonomia della regione di Essuria e con uno spirito di apertura, ha permesso al culto di Idris di tornare a Essuria. Gallathon di Essuria ha concesso un'autonomia regionale anche alle colonie come Ghyr

858 DI: A Glantri viene riservata la nobiltà ai soli maghi, i membri del Consiglio assumono il titolo ereditario di principi. Scoppia una rivolta che viene repressa ed i nobili illegittimi vengono espulsi.

859 DI: Constatinus Radescu del Casato minore dei Rostovic lascia Glantri e fugge a Gulluvia.

860 DI: Constatinus Radescu arriva a Noapte non molto lontana dal confine con l'Alleanza Occidentale, dopo la scoperta delle pietre prismatiche, prende il potere e si autoproclama Gran Duca.

862 DI: Dopo esser scampati ai laboratori Glantriani, nani ed Halfling si stabiliscono a Dawnblossom-Qvar.

864 DI: Villaggi umani ed elfici si scontrano in Genalleth.

872 DI: Re Mirimar succede a Gallathon di Essuria. Studioso e ricercatore della storia e della scienza, presta poca attenzione ai cambiamenti nel suo regno.

880 DI: Il Principe Landryn di Essuria va a studiare presso la Grande Scuola di Magia.

885 DI: Il Principe Landryn cadde sotto l'influenza di una sacerdotessa di Idris.

887 DI: Vespen è diventato re di Essuria. Il nobile guerriero tentò una rinascita essuriana attraverso azioni militari contro i bugbear ed i thoul.

890 DI: Re Vespen di Essuria è morto di una malattia improvvisa. Landryn ha rivendicato il trono. Il culto di Idris ha sostituito la chiesa di Essuria, e la wiverna rossa ha sostituito l'aquila essuriana sullo stendardo di Essuria. Essuria passò in un periodo di tenebre mentre Landryn ha guadagnato il sobriquet Teriak.

895 DI: Creazione dei Lancieri Oscuri. La fede di Idris risorge nell'owest.

896 DI: Essuria sottomise tre tribù barbare delle pianure di Avien e del nord. Chateau d'Amberville scomparve a Glantri.

898 DI: Nuove pacifiche ondate migratorie colpiscono Glantri.

900 DI: Gabrionus IV, nuovo Imperatore di Thyatis, inizia un'aggressiva colonizzazione, includendo Traladara, l'Isola dell'Alba, il Golfo di Hule e Oceansend. La fede di Idris risorge lungo le pendici dei monti Ghyran. A Drax Tallen, sacrifici di prigionieri sono stati fatti dai seguaci di Idris.

903 DI: Legionari Thyatiani muovono attraverso il Wyrksteeth per raggiungere i monti Ghyrian. Ghyr è entrato a far parte di Thyatis in cambio di assistenza contro i predoni del Greendale ed i giganti delle colline. I seguaci di Idris sono messi in secondo piano.

904 DI: Una Legione Thyatiana marcia verso nord dalla Nouvelle Averoine ad Havaburn sul bordo occidentale del Parthenal.

905 DI: I sacrifici a Drax Tallen iniziano ad includere bambini. Vari orrori sono permessi ed in seguito richiesti.

906 DI: Gylharen, un giovane umano proveniente dal Wendar, inizia a prodigarsi per la pace fra uomini ed elfi nella valle Wendariana.

907 DI: Coloni Thyatiani attraversarono le Terre Selvagge orientali. Alcuni Averogniani li accompagnano, così come altri gruppi.

908 DI: Forze Thyatiane completano la loro conquista della Provincia di Gurrانيا.

914 DI: Gabrionus V prende il trono inizia il declino militare Thyatiano.

915 DI: Legionari Thyatiani e coloni passano attraverso il Wendar nelle Terre Selvagge del Nord. La reputazione negativa di Essuria era cresciuta così tanto, che i barbari del nord uniti sotto Henadin decisero di invadere e distruggere il regno di Essuria.

916 DI: Dopo una lunga marcia intorno al braccio Essuriano attraverso i Monti Mengul, i seguaci di Henadin e due draghi d'oro hanno colpito Drax Tallen dall'est, mentre gli elfi Geffronell hanno attaccato da ovest. Henadin, uno dei draghi e l'erede di Denolas, sono morti nella battaglia, ma il drago Auragentus colpì Landryn Teriak mentre fuggiva verso le pianure di Avien ad ovest. Auragentus assunse la tutela sulle rovine di Drax Tallen. Un chierico pellegrino in viaggio nella regione ha resuscitato erroneamente il re caduto, che ha preso possesso del corpo del chierico. Il chierico è stato ucciso ma non prima che Teriak fosse maledetto. Teriak viaggiò verso ovest e trovò un paese primitivo e barbaro maturo per un nuovo condottiero.

919 DI: Ganto, future Re di Ghyr, nasce.

920 DI: Viene completato il canale di Taralon. Altri laghi della regione iniziano a ricevere altra acqua.

920-925 DI: Landryn Teriak è salito al potere tra i Denagotiani, la sua identità è nascosta dietro il titolo di Signore delle Ombre. Ha reclamato la torre di Gareth Minar come sua sede del potere. Lì, ha attirato diversi capi Denagotiani e li ha uccisi.

925 DI: Forze Denagothiane ed umanoidi invadono Lothenar. Re Denolas e tutta la sua famiglia oltre a tutti gli abitanti della foresta di Lothenar, vennero sterminati senza pietà. Gli elfi di Denolas sono finalmente sconfitti dal campione delle tenebre – il Drago Nero Vitriol. Alcuni elfi Lothenar sopravvissuti si rifugiano nel santuario di Ghyr.

926 DI: Forze del Signore delle Ombre catturano Geron ed il passo per Wendar. I suoi generali puntavano gli insediamenti della Valle di Genalleth, una regione che le orde avevano spesso raziato.

927 DI: Invasione del Wendar. I Wendariani hanno subito disfatte fino a quando Bensarian ha dato la Stella Elfica a Lord Gylharen. I Wendariani sono stati anche aiutati da Legionari Thyatiani in viaggio per Ghyr. I Denagothiani sono stati sconfitti, ha fine la Guerra dei maghi.

928 DI: Legionari Thyatiani sconfiggono i Denagothiani nella Foresta Almarea.

930 DI: Esploratori dell'alleanza occidentale si spingono fin nella valle Boreana riportano racconti di immense, mortali città in rovina. Ulteriori spedizioni successive non faranno ritorno.

933 DI: Minatori sia a Ghyr che a Deep Hollow indipendentemente scoprono un nuovo tipo di gemme prismatiche dalla preziosa capacità di contenere la magia.

935 DI: Gylharen ha unito le comunità della valle Genalleth nel Reame di Wendar. Il culto di Idris è messo fuori legge.

936 DI: Le Legioni Thyatiane sono richiamate dalla Gurrania.

937 DI: Altri filoni di pietre prismatiche sono stati scoperti in tutto il Ghyran e nell'altopiano Shattered.

938 DI: Con una singola Legione rimasta a garantire la pace, vari tafferugli e discussioni iniziarono a crescere fra i Lord di Gurrania. Alcuni iniziarono a proclamarsi Re.

940 DI: La guerra aperta esplose nella provincia durante le guerre del Prisma. La Città Scarlatta si unisce a Deep Hollow. Il principe Ganto di Ghyr ha sconfitto i guerrieri Denagotiani a Temaraire. L'Orda Den è stata ricostituita.

941 DI: Greendale sconfigge il Regno di Mork. Il Regno di Nortopolis controlla Magnitania, e la Città Scarlatta cattura Faltings prima di unirsi a Deep Hollow.

942 DI: Dauphins sconfigge Nortopolis nella guerra per il controllo della regione di Sentaburgh. Sherrick, Thosh, and Southpool sono impregnate da Greendale.

943 DI: West Haven allarga la sua autorità sulla regione di Havaburn. Landsbury, Serleans, Balais, and Taralon formano un'alleanza contro Dauphins e Nortopolis. Il Regno di Bethfield gregreggia con la Città di Cerulean. Le forze della Città Scarlatta e di Faltings prendono Thosh e Southpool.

944 DI: Nortopolis batte la Città Scarlatta nella contesa per il controllo della Città di Verdant. Dauphins conquista Faltings. La Lega di Taralon è assediata da Dauphins, ma le città sono difese da West Haven. Forze congiunte di Nortopolis e della Città Scarlatta invadono Deep Hollow, Greendale, e Mork.

945 DI: Ghyr unisce le comunità da Galencourt a Temarairie fino alla Valle Clearwater. West Haven annette Wexham. Il clero di Colui che Osserva ha presentato la gemma del cuore a Re Qasmar.


946 DI: L'Anno tranquillo.

947 DI: Le armate di Nortopolis e della Città Scarlatta catturano Galencourt e gran parte della foresta Western Ghyrana. West Haven conquista Landsbury e Serleans. Brest è alleato con West Haven.

948 DI: West Haven, Dauphins, Snowden, e Bethfield accettano un'alleanza con Ghyr. In risposta, la Città di Cerulean si unisce alla Lega di Taralon. Nortopolis cattura Vhimagorg e Sorrows, mentre le forze della Città Scarlatta assediano Ghyr stesso.

949 DI: Il Principe Ganto di Ghyr respinge gli attaccanti e reclama Sorrows e Vhimagorg. West Haven e Dauphins liberano Deep Hollow. Gli abitanti della Grande Vecchia Foresta liberano Thosh e Southpool.

950 DI: Durante l'epica battaglia di Galencourt, gli alleati di Ghyr, tra cui West Haven e Dauphins,



prevalgono. I re di tutti I reami del nord giurano fedeltà a Re Qasmar di Ghyr. L'ultima Legione Thyatiana si ritira da Ghyr. Il ladro Dahnakriss rubò la gemma del cuore, e l'ultima Legione Thyatiana si ritirò da Ghyr.

950 DI: Una Legione Thyatiana scomparve lungo la Soreth Spur. La leadership del Geffronell era occupata in conflitto con un nuovo nemico, i Signori Oscuri di Idris. Durante il conflitto, il Korrigan è stato sciolto e il Comb è stato perso.

957 DI: Rifugiati Heldannici si stabiliscono a Dalvarhøfn.

960 DI: Dopo le frizioni in Kevar, rifugiati Heldannici da Skolgrim/Grauenberg si stabiliscono nel villaggio di Hvollsvatn.

964 DI: Ganto diventa RE di Ghyr. Greendale, Deep Hollow e West Haven rinnovano la loro alleanza, ma gli altri regni si dissociano.

970 DI: Wendar ha aperto legami diplomatici formali con Glantri. L'intercettazione delle lettere di Taralon si traduce nelle prime scaramucce della guerra dell'Alleanza.

971 DI: Cavalieri di Dauphins catturano Brest. West Haven protesta.

972 DI: Briganti dalle Faltings infastidiscono Deep Hollow e Southpool. Deep Hollow Lancia una rappresaglia.

973 DI: Greendale cattura Thosh.

974 DI: Dauphins cattura Balais. Snowden e Bethfield tormentano la Città di Cerulean.

975 DI: La città di Cerulean lascia la lega di Taralon e si unisce alla stirpe del Regno dei Molti Colori. Dauphins respinge Deep Hollow e Faltings. Umanoidi entrano nella Grande Foresta di Geffron. Thoul divengono una forza organizzata nel nord.

976 DI: Il Regno dei Molti Colori lancia attacchi contro Bethfield e Snowden. Bethfield ricolloca la sua corte a Roagendoch.

977 DI: Dauphins finalmente espelle Greendale da Thosh. L'indipendente città di Ivory si unisce al Regno dei Molti Colori.

978 DI: Dauphins e Nortopolis accettano un'alleanza formale.

979 DI: Nortopolis riporta una vittoria di Pirro a Shotburn. Dauphins irrompe a Southpool e minaccia Greendale. Cavalieri di Mork e Galencourt contrastano gli invasori.

980 DI: Le forze di Cerulean combattono contro Snowden e Taralon sopra Bethfield. Snowden ha assicurato la sua pretesa unendosi all'Alleanza occidentale. Il controllo del Signore dell'ombra sul Denagoth occidentale è stato completamente ristabilito.

981 DI: Taralon e West Haven non sono riusciti a riprendere Balais. Taralon accetta di unirsi all'Alleanza



occidentale.

982 DI: Dauphins cattura Serleans e Sorchester. Wendar ha aperto legami con Alfheim, Darokin e Norwold.

983 DI: West Haven si unisce all'Alleanza occidentale come la corte di Roagendoch.

985 DI: Non morti iniziano ad apparire sul bordo occidentale dei regni.

986 DI: Re Ganto prende Leahra come sua terza moglie.

988 DI: Snowden e West Haven sono assediati da orde di non morti. I membri dell'Alleanza rispondono alla minaccia.

990 DI: Circola voce di una terra abitata da non morti. Viene istituita una vigilanza dei confine occidentali.

991-993 DI: I membri dell'Alleanza hanno stabilito una striscia di sicurezza disboscata lungo il bordo del Tier Borean.

989 DI: Wendar ha aperto legami con i Territori Heldannici ed il Sind.

993 DI: I Dragoni distruggono Sternmount e Whitemount.

994 DI: Pressati dai vicini conflitti, i goblin Hooten invasero Ghyr. Questo bloccò la linea commerciale per Thariss e Oceansend.

995 DI: I Goblin sono espulsi dal Ghyr.

996 DI: Nella Guerra Desertica, i cavalieri Ghyran e gli alleati alleviarono le strade commerciali meridionali.

1.000 DI: Tempo degli Atlanti. Re Ericall inizia ad inviare esploratori nella regione dell'Alinor-Gunaald. Il Gran Duca di Noapte stipula un trattato con l'Alleanza Occidentale per contrastare la presenza di non morti nell'Urzud in cambio del libero scambio di merci.


1001 DI: Re Ganto, il grande difensore della pace, muore all'età di 82 anni.

1002 DI: Alcuni nobili ambiziosi si avvicinano per chiedere la mano della regina Leahra, inizia la ricerca della gemma del cuore persa.

1.006 DI: Il Signore dell'ombra riprende Drax Tallen e Gereth Minar. Gli elfi di Lothenar sono spazzati via, e il Geffronell è assediato.

1.008 DI: Il Signore delle Ombre apprende che la stella degli Elfi possiede poteri curativi che potrebbero guarirlo.

1.009 DI: Camla, un agente del Signore delle Ombre, ruba la stella degli elfi. Le orde umanoide si assemblano ai confini.



1.010 DI: Una grave siccità distrugge le colture e riduce l'approvvigionamento idrico in Wendar. Un settimo della popolazione è morto. Eroi Wendariani recuperano la stella elfica. Gli eventi iniziali di X11.

1.011 DI: Landryn si trasforma in un Spettro Ombra. Gylharen venne incoronato sovrano di Wendar. Questi ultimi eventi di X11.

1.013 DI: Un elfo delle foreste scopre un tipo di albero in Baamoroth che produce magica frutta della guarigione.

App. 1 – Dvinità

Idris



Patrona del Denagoth, Signora della Vendetta e del Rancore, Protettrice di Umanoidi e Draghi Malvagi

Livello, Allineamento. Sfera: 15° (Celestiale), NM, Entropia

Simbolo: un drago nero ad ali spiegate visto dall'alto

Aree d'interesse: vendetta, raggio, dominio, distruggere gli elfi, incroci magici, umanoidi, draghi, naga, viverne

Descrizione del culto: Davania (Picchi di Ghiaccio), Mondo Conosciuto (Wendar), Norwold (Denagoth)

Idris ha due forme di manifestazione: la prima è una donna dalla pelle chiara e dai tratti elfici, con lunghi capelli corvini che scendono fino al sedere, un bel viso dai lineamenti fini, anche se dotato di uno sguardo freddo e implacabili occhi di ghiaccio, vestito con una tunica nera lunga fino ai piedi scaldi fermata in vita da una cintura di pelle d'elfo, con una spilla a forma di testa di drago appuntato sul petto. La seconda forma è un incrocio fra un drago e una viverna dalle scaglie nere e oleose, con la testa di donna e il viso simile alla prima forma.

Teoria probabile: Idris nacque ad Evergrun e fu tra i primi elfi ad aprire gli occhi alle meraviglie di Mystara, nata (come il resto della razza elfica) dalle anime purificate delle specie più affini alla natura in corpi plasmati dalla volontà di Ordana.

All'inizio Ordana, che amava profondamente i suoi nuovi figli, fece un patto con gli spiriti della natura (faedome), che divennero amici e tutori dei giovani elfi, insegnando loro le vie di Madre Foresta. Quando furono abbastanza saggi, Ordana donò loro l'Unico Albero, un suo avatar, per proteggerli e guidarli. Ma col tempo alcuni immortali dell'Entropia cominciarono a sussurrare strane idee nella mente dei giovani elfi, e alcuni di loro ascoltarono. Idris fu una di questi, e ben presto si trovò a guidare una fazione di elfi che non riconosceva più l'autorità degli Anziani e dei Custodi, rei di aver male interpretato il messaggio di Ordana. Infatti l'Unico Albero non era semplicemente un artefatto che rendeva la vita più comoda e sicura, ma la chiave per ascendere allo stato illuminato di Ordana! La dea stessa voleva che gli elfi raggiungessero la perfezione e diventassero come lei usando il suo dono, e visto che i Custodi non avevano compreso il suo messaggio, ora parlava ai cuori di coloro che potevano meglio capirla. Forte di questa fede, Idris condusse i suoi seguaci nel Palazzo dell'Albero per affrontare i Custodi e mostrar loro la vera via di Madre Foresta. Ma quando gli anziani si mostrarono inorriditi e cercarono di tacitarli, Idris in un raptus di furore si scagliò contro il suo antico maestro e lo uccise. Immediatamente anche gli altri zeloti attaccarono i Custodi presenti, e l'incursione si risolse in un bagno di sangue. Prima che altri potessero intervenire per fermarli. Idris e i suoi seguaci arrivarono ai piedi dell'Albero, ed entrando in contatto mentale con esso Idris gli chiese di farli ascendere allo stato divino in unione con Ordana. Quando l'Albero inorridito rifiutò, Idris lesse il segno come un'ennesima prova: avrebbero dovuto distruggere l'Albero che li proteggeva, rinunciare alle loro certezze e superare i propri limiti per diventare come Ordana. Idris iniziò l'assalto alla sacra reliquia e quella fu la sua rovina. Ordana vide che i suoi figli avevano ucciso i loro stessi fratelli, avevano rinnegato i suoi insegnamenti e ora tentavano di uccidere il suo Profeta Vivo, così ordinò all'Albero di

punire i ribelli spezzando i sigilli della loro anima. Ben presto gli elfi riottosi cominciarono a mutare, invasi dal potere caotico delle forze entropiche che avevano nidificato nelle loro menti: alcuni ritornarono orrendi esseri serpentiformi e bestiali, mentre altri presero forme nuove e brutali. Idris divenne una creatura serpentiforme alata, e quando gli altri elfi li scoprirono, compresero il loro crimine e cercarono di ucciderli. Alcuni morirono (ma



le loro anime furono poi prese da Hel e reincarnate negli uomini-bestia antenati degli umanoidi), altri fuggirono e sopravvissero, tra questi Idris. Ridotta ad una creatura orrenda, a metà tra un naga e un drago, Idris vagò consumata dall'odio e dal rancore per molto tempo, finché divenne pazza e morì. Ordana però la reincarnò nuovamente in un altro corpo, priva dei suoi ricordi, decisa a darle una seconda possibilità o la dannazione eterna. Idris crebbe così tra gli elfi delle colonie bruniane, e venne talmente affascinata dalla scienza blackmooriana da rinnegare le antiche usanze e persino la magia, cercando invece di sfruttare la tecnologia umana per migliorare se stessa e la razza elfica, con l'intento di portarla a dominare sugli umani e sugli uomini-bestia. Anche questa volta quindi, Idris rimase vittima del suo ego e anziché difendere la purezza della razza elfica, Idris tradì Ordana favorendo l'unione innaturale con la tecnologia blackmooriana, e fu tra i creatori dei primi ibridi cibernetici, usando cavie tra gli elfi e le creature silvane per i suoi esperimenti, un abominio agli occhi di Madre Foresta... A questo punto i ricordi della vita precedente tornarono improvvisamente, insieme con la sua forma bestiale, ed ella venne scacciata dalla colonia e dai vicini insediamenti blackmooriani. Costretta a fuggire dal suo laboratorio e braccata sia dagli elfi che dai puristi blackmooriani, si rifugiò presso gli uomini bestia del nord e divenne il capo di una delle tribù più orientali, generando altre orrende creature (naga, viverne e manticores). Idris seppe così di essere condannata da Ordana a morire e reincarnarsi, crescendo ignara dei suoi peccati e avvolta dall'amore della razza che aveva tradito, solo per perdere tutto per colpa della sua ambizione e del suo egoismo. Passarono le ere, e nella sua quarta incarnazione Idris divenne Ala Nera, il decimo membro di un gruppo di potenti elfi noti come i Korrigan, eroi che agivano nella zona dell'attuale Wendar. A causa della sua sete di potere, anziché impedire la catastrofe glantriana come era stato predetto da uno dei Korrigan, ella contribuì a causarla, scoprendo l'artefatto blackmooriano nella regione del Trollhattan attuale e persuadendo alcuni degli elfi che lo avevano rinvenuto (membri del clan di Atziann) ad attivarlo per studiarne i poteri. Colpita dalle radiazioni nucleari e timorosa che i suoi compagni scoprissero la sua colpa, Ala Nera preferì fingersi morta e spiare le azioni dei Korrigan, cercando un rimedio magico alla malattia devastante che la stava uccidendo. Fu proprio in seguito alla creazione dei nodi magici da parte dei Korrigan che Idris decise di impossessarsi di uno dei nodi per sfruttarne le energie a proprio vantaggio. Così facendo però, impregnò di energia negativa la foresta che poi venne ribattezzata il Bosco Oscuro di Baamor (una storpiatura di Baras-Mor, "Ala Nera" in elfico). Quando i Korrigan lo scoprirono, si unirono per combatterla e la scacciarono dai loro territori, facendola fuggire nell'altopiano oltre i monti Mengul prima che potesse completare la cerimonia per diventare un lich. Sola e morente, Idris vagò per qualche mese nell'altopiano fino a che le forze non l'abbandonarono e il suo corpo morì. In seguito, l'anima di Idris continuò a reincarnarsi in altre comunità elfiche sparse per il mondo, e ogni volta attirò su di sé la collera dei suoi simili a causa della malvagità e

dell'egoismo del suo animo corrotto. La sua maledizione ebbe fine quando Hel raccolse il suo grido di disperazione e la prese sotto la propria protezione. A quel tempo Idris viveva nella Davania meridionale presso gli elfi Hatwa, isolati e vessati dalle condizioni climatiche sempre più rigide e dall'arrivo di una tribù di umanoidi bellicosi, i Nunjar. Quando la situazione si fece disperata, Idris convinse elfi e ogre che l'unica maniera per sopravvivere era di unire non solo le forze ma anche i popoli. Così Hel le venne in aiuto e grazie ai suoi suggerimenti, Idris creò l'Altare delle Stelle, un artefatto capace di unire magicamente due individui per crearne uno solo. Dopo aver combattuto ferocemente contro gli oppositori della sua linea e averli ridotti al silenzio, nel VI secolo PI riuscì a convincere gli Hatwa e i Nunjar sopravvissuti a fondersi diventando gli N'djatwa, un popolo di mezzorchi-mezzelfi che ora domina la zona montagnosa a sud della Penisola dell'Avvoltoio, vicino alla Valle Perduta. Questo evento segnò l'entrata di Idris nella sfera dell'Entropia, e dopo essersi assicurata la venerazione degli n'djatwa, tornò a focalizzare la sua attenzione sugli elfi wendariani, nel tentativo di vendicarsi dei loro protettori, i Korrigan. Nel vicino Denagoth formò una base di fedeli votati all'annientamento della specie elfica ed alla creazione di una razza superiore grazie all'appoggio degli umanoidi, dei naga suoi discendenti e dei draghi rinnegati. La Chiesa di Idris col tempo divenne un organo politico e religioso di grande importanza per i denagothiani, e negli ultimi tre secoli estese la sua influenza nefanda anche al Regno di Essuria (situato nella parte orientale dell'altopiano denagothiano prima della sua caduta) e allo stesso Wendar.

Personalità: Idris nutre un odio estremo verso qualsiasi elfo (visto che le ricordano costantemente ciò che ha perso) e specialmente verso Ordana, che considera la causa di tutti i suoi mali. Per questo ha sempre cercato di annientare la razza elfica, usando e proteggendo invece la razza umanoide (che porta in sé l'eredità degli elfi ribelli) e quella draconica (vista la sua trasformazione bestiale). È convinta che solo facendo evolvere i propri fedeli in una specie che combini i tratti draconici con quelli umanoidi essi potranno raggiungere la perfezione e conquistare il loro posto nel mondo. Per questo ha trasformato il Denagoth nel suo laboratorio privato, corrompendo molti draghi e inimicandosi anche gli immortali draconici, e non ha esitato ad intervenire in Davania per creare gli N'djatwa. È riconosciuta anche come patrona dei naga e delle viverne, la sua prole originaria, e si interessa molto di tutte le culture elfiche che hanno subito degenerazioni e trasformazioni.

Patrono: sconosciuto [presunto Hel]

Alleati: Hel

Nemici: Ordana, i Korrigan, IIsundal, Mealiden,

Calitha, Eiryndul, Il Grande Drago

Allineamento dei fedeli: qualunque; i chierici devono essere Caotici

Armi favorite: frusta (sono permesse tutte le armi da botta e le armi naturali)

Abilità e poteri dei chierici: marchio di Idris (tutti i naga e le viverne non attaccano il chierico se non per difendersi), bonus di +2 ai TxC vs elfi, lingua draconica (gratuita)

Abilità e poteri dei vendicatori: marchio di Idris (vedi sopra), bonus di +2 ai danni vs elfi

Domini: Entropia, Male, Corruzione, Draghi, Vendetta

Arma preferita: mazza pesante

App. 2 – Creature

Faedorne

Folletto Medio (Extraplanare)

Dadi vita: 9d6 (31 pf)

Iniziativa: +4

Movimento: 9 m(6 quadrati)

Classe Armature: 14 (+4 Des), tocco 14, sorpresa 10

Attacco Base /Lotta: +4/+4

Attacco: +1 pugnale d'argento +9 mischia (1d4/19-20)

Attacco completo: +1 pugnale d'argento +9 mischia (1d4/19-20)

Spazio/portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi Speciali: abilità magiche, incantesimi, evocazione guerriero d'argento

Qualità Speciali: vista crepuscolare, maestria delle illusioni, risolutezza, chiarovegenza superiore.

Tiri Salvezza: Tem +3, Rif +10, Vol +9

Caratteristiche: For 11, Des 18+4, Cos 10, Int 19+5, Sag 17+4, Car 20+5

Abilità: Concentrazione +12, Diplomazia +19, Conoscienza (arcana) +16, Conoscienza (storia) +14, Conoscienza (natura) +14, Conoscienza (piani) +16, Ascoltare +13, Percepire Intenzioni +13, Sapienza Magica +18 (+20 pergamene), Osservare+13, Sopravvivenza +3 (+5 altri piani, +5 terreni pericolosi), Uso Oggetti Magici +15 (+17 pergamene)

Talenti: Incantesimi focalizzati superiori (illusione), Incantesimi focalizzati (illusione), Combattere con 2 armi, Ama accurata.

Ambiente: Le Isole Scintillanti

Organizzazione: Solitario

Classe di sfida: 10

Tesoro: Standard più libro magico e 2 pugnali d'argento +1

Allineamento: di solito neutrale

Avanzamento: per classe del personaggio

Levello d'Agiustamento: +4



Può essere facilmente scambiato per un elfo femminile, anche se le sue caratteristiche orecchie sono più lunghe e più sottili di un elfo medio, sono incredibilmente belle. Molto simili ai Sidhe con cui sono strettamente imparentate e con cui condividono la natura fatata.

Sono esseri magici che vivono sulle isole eldritch molto al di sopra della terra, raccogliendo altri esseri neutrali di grande coraggio intorno a loro. Le Faedornae incarnano molti degli stessi ideali degli elfi, ma solo raramente si fanno conoscere agli elfi. Un faedorne guida sottilmente un eroe elfico in una ricerca importante e fornisce assistenza in tempi di pericolo, ma non interviene mai personalmente.

Una faedorne aumenta i suoi poteri magici sulla sua Isola Scintillante, e sarà riluttante a lasciarla.

I Faedornae sono della stessa altezza degli elfi, anche se pesano leggermente meno.

Un faedorne parla Elfico.

COMBATTIMENTO

Un faedorne considera indegno entrare in combattimento con esseri intelligenti, ma è più che capace di difendersi se necessario. Un faedorne convocherà i guerrieri d'argento per sconfiggere o far scappare gli aggressori, usando i suoi incantesimi per sottomettere gli avversari o sfuggire.

Abilità magiche: a volontà - immagine silenziosa (accelerata, CD 23). Livello incantatore 12 °. Le CD dei Tiri Salvezza sono basate su Charisma.

Incantesimi: Un faedorne può lanciare incantesimi arcani come un mago del 12 ° livello. Tipici Incantesimi da mago preparati (4/5/5/5/4/3/2, T.S. CD 14 + livello incantesimo oppure 16 + livello per incantesimi di illusione): 0 - rilevazione magica, luce, suono fantasma, lettura magica; 1 ° Charme persona, comprendere lingue, armatura magica, protezione dal male, scudo; 2 ° - rilevare pensieri, invisibilità, immagine speculare, protezione dalle frecce, vedere invisibilità; Terzo - distorsione, volare, velocità, fulmini, immagine maggiore; Quarta - invisibilità maggiore, terreno illusorio, polimorfismo, arcobaleno; 5 ° - miraggio arcano, convocazione mostri V, teletrasporto; 6 ° campo antimagia, immagine permanente. Le CD sono basate su Intelligenza.

Evocare Cavaliere d'argento (Magica): Un faedorne può automaticamente convocare 1d6 guerrieri d'argento a volontà per servire le sue necessità. I guerrieri d'argento chiamati rimangono per 24 ore (o fino a quando non vengono licenziati), a quel punto scompaiono se non rievocati immediatamente. I guerrieri d'argento convocati da un faedorne vengono trattati come se i faedorne avessero il talento evocazione aumentata (ottenendo un bonus +4 per la Forza e la Costituzione).

Maestria delle illusioni (Str): Faedornae hanno un bonus raziale +5 sulla CD di tutti gli incantesimi di illusione o abilità magiche simili che loro usano quando sono sulle isole scintillanti.

Risolutezza (Str): A faedorne ha un bonus morale +4 ai ts sulla volontà quando sono sulle isole scintillanti.

Chiarovegenza superiore (Sopr): 3 volte al giorno, una faedorne può usare una potentissima forma di chiarovegenza, come per l'incantesimo (lanciato da livello 25°), il faedorne può utilizzarlo per visualizzare qualsiasi posizione sul piano materiale, indipendentemente dalla sua posizione attuale.

Le Isole Scintillanti

Ogni faedorne vive sulla propria isola Scintillante extraplanare. Una Isola Scintillante è un piano finito, chiaramente racchiuso da tutti i lati dal piano materiale. Viaggiare dal piano materiale ad un'Isola Scintillante è semplice - non è necessaria alcuna magia. Il confine planare di un'Isola Scintillante è una cupola invisibile, incorporea che circonda l'isola galleggiante. Dal livello del suolo, un'Isola Scintillante è visibile solo di notte e non è distinguibile da una stella.

Arrivare ad un'Isola lucente è difficile, perché è molte miglia al di sopra del suolo. Una magnifica nave d'argento magica esiste per portare un essere dal terreno all'Isola nel cielo, se la faedorne lo desidera. Ogni isola ha una propria cerimonia speciale che deve essere eseguita per convocare la nave, un vascello di argento brillante. Un campo di forza circonda la nave, impedendo a chiunque o altro di venire a bordo. Ogni essere che cammina verso la nave è immediatamente teleportato a bordo; tutti gli esseri che non sono

benvenuti sull'Isola dalla volontà del faedorne non sono teleportati e non possono imbarcarsi sulla nave. La nave stessa non contiene beni o oggetti e si spinge, navigando senza intoppi nel cielo fino a raggiungere l'Isola lucente. Mentre ancorata sull'Isola, il campo di forza viene abbassato permettendo il passaggio libero tra la nave e la terra.

La natura magica di un'Isola Scintillante impedisce la dispersione della magia, il volo e la levitazione o effetti degli incantesimi simili all'interno dei suoi confini. Ogni faedorne è legata misticamente alla sua isola, e viceversa, la magia dell'Isola rafforza la sua magia.

Una faedorne preferisce la classe dei maghi.

Uomo Rana Verde

Piccolo umanoide anfibio

Dadi vita: 2d8+4 (12 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 24 metri (8 quadretti) , nuotando 24 metri, arrampicandosi 12 metri

Classe Armatura: 14 (+ 3Des), tocco 14, sorpresa 11

Attacco Base /Lotta: +1/-3

Attacco: arma +4 mischia

Attacco completo: calcio +1 mischia (1d4); o lancia +2 mischia (1d6/ x3 + veleno); o lancia +5 a distanza (1d6/x3 + veleno)

Spazio/Portata: 1.5 metri /1.5 metri

Attacchi Speciali: salto, lingua della rana, veleno

Qualità Speciali: anfibio, veleno

tiri Salvezza: Tem +5, Rif +8, Vol +0

Caratteristiche: For 11, Des 16, Cos 14, Int 7, Sag 6, Car 6

Abilità: Nascondersi +11, Equilibrio +7, Arrampicarsi +11, Artista della fuga +13, salto +20, Ascoltare +2, Muoversi silenziosamente +7, Osservare -2, Nuotare +10, lanciarsi +75

Talenti: arma specializzata (lancia)

Ambiente: palude

Organizzazione: gruppo (11-20 + 2 di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello), o Villaggio (30-100 + 1 3° livello per 20 ogni adulti, 5 di 5° livello e 3 di 7° livello)

Grado di sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Neutrale

Avanzamento: per classe del personaggio (ranger, guerriero, druido)

Livello Aggiustamento: -



Salto: Gli Uomini rana verde hanno un attacco di schianto naturale che causa 1d4 danni, x2 a cui si somma un attacco normale.

Anfibio (Str): possono sopravvivere indefinitamente sia in acqua che sulla terraferma.

Gambe forti (Str): Non sono state fatte per volare, ma beati loro, sono state fatte per l'atterraggio. Ignorare i primi 6 metri di danni da caduta e la loro altezza di salto è raddoppiata.

Lingua della rana (Str): Un cimelio dei loro antenati. Possono sparare fuori un appendice appiccicosa fino a 6 metri come un attacco di contatto a distanza se si colpisce non farà alcun danno, ma si può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita (trattare come se si ha la capacità afferrare MM pg 310) trattare la

lingua come se avesse il talento Rampino Migliorato, successo stabilisce una attesa e trascina la creatura nel vostro spazio e infligge danno da costrizione (1d6 più il vostro modificatore di forza) si può affrontare solo creature di dimensioni simili o più piccole. La lingua ha una durezza di 5 e 30PF.

Pelle velenoso: Al terzo livello, possono iniziare a produrre una tossina nella loro pelle come una difesa naturale. Qualsiasi creatura infliggendo danni con un'arma naturale deve fare un TS o prendere 1d4/1d4 danni alla Destrezza. La CD del TS è 10+1/2 Dadi Vita + bonus Cos dell'uomo rana. Come azione standard, un uomo rana può avvelenare un'arma perforante o tagliente, tagliando la sua pelle, prendendo 1/2 del danno di base non modificato dell'arma nel processo. Il veleno rimane potente per 10 round, e l'uomo rana è in grado di gestire il proprio veleno senza rischi.

Anfibia Acqua dolce: Ogni volta che un uomo rana entra in acqua salata (come il mare), deve effettuare una prova di costituzione (CD 15) o subire un danno -1 alla capacità di Costituzione. Questo controllo deve essere ripetuto per ogni cinque round/30 secondi che trascorre in acqua salata, la CD della prova aumenta di 5 per ogni nuovo round. Sono nativi di acque dolci e come tali sono poco adatti al nuoto in acqua salata.

Uomo Rana Rosso

Umanoide anfibio

Dadi vita: 3d8+9 (24 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 18 metri (6 quadretti) , nuotando 18 metri, arrampicandosi 9 metri

Classe Armatura: 14 (+ 3Des), tocco 14, sorpresa 11

Attacco Base /Lotta: +1/-3

Attacco: arma +5 mischia

Attacco completo: calcio +2 mischia (1d4); o lancia +3 mischia (1d6/ x3 + veleno); o lancia +5 a distanza (1d6/x3 + veleno)

Spazio/Portata: 1.5 metri /1.5 metri

Attacchi Speciali: salto, lingua della rana, veleno

Qualità Speciali: anfibio, veleno

tiri Salvezza: Tem +7, Rif +6, Vol +2

Caratteristiche: For 13+1, Des 16+3, Cos 16+3, Int 11, Sag 6, Car 10

Abilità: Nascondersi +10, Equilibrio +7, Arrampicarsi +10, Artista della fuga +10, salto +15, Ascoltare +2, Muoversi silenziosamente +7, Osservare -1, Nuotare +10, lanciarsi +55

Talenti: arma specializzata (lancia)

Ambiente: palude

Organizzazione: gruppo (11-20 + 2 di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello), o Villaggio (30-100 + 1 3° livello per 20 ogni adulti, 5 di 5° livello e 3 di 7° livello)

Grado di sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento: Neutrale

Avanzamento: per classe del personaggio (ranger, guerriero, stregone, chierico)

Livello Aggiustamento: -



Salto: Gli Uomini rana rossa hanno un attacco di schianto naturale che causa 1d4 danni, x2 a cui si somma

un attacco normale.

Anfibio (Str): possono sopravvivere indefinitamente sia in acqua che sulla terraferma.

Gambe forti (Str): Non sono state fatte per volare, ma beati loro, sono state fatte per l'atterraggio. Ignorare i primi 6 metri di danni da caduta e la loro altezza di salto è raddoppiata.

Lingua della rana (Str): Un cimelio dei loro antenati. Possono sparare fuori un appendice appiccicosa fino a 6 metri come un attacco di contatto a distanza se si colpisce non farà alcun danno, ma si può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita (trattare come se si ha la capacità afferrare MM pg 310) trattare la lingua come se avesse il talento Rampino Migliorato, successo stabilisce una attesa e trascina la creatura nel vostro spazio e infligge danno da costrizione (1d6 più il vostro modificatore di forza) si può affrontare solo creature di dimensioni simili o più piccole. La lingua ha una durezza di 5 e 30PF.

Pelle velenoso: Al terzo livello, possono iniziare a produrre una tossina nella loro pelle come una difesa naturale. Qualsiasi creatura infliggendo danni con un'arma naturale deve fare un TS o prendere 1d4/1d4 danni alla Destrezza. La CD del TS è 10+1/2 Dadi Vita + bonus Cos dell'uomo rana. Come azione standard, un uomo rana può avvelenare un'arma perforante o tagliente, tagliando la sua pelle, prendendo 1/2 del danno di base non modificato dell'arma nel processo. Il veleno rimane potente per 10 round, e l'uomo rana è in grado di gestire il proprio veleno senza rischi.

Anfibio Acqua dolce: Ogni volta che un uomo rana entra in acqua salata (come il mare), deve effettuare una prova di costituzione (CD 15) o subire un danno -1 alla capacità di Costituzione. Questo controllo deve essere ripetuto per ogni cinque round/30 secondi che trascorre in acqua salata, la CD della prova aumenta di 5 per ogni nuovo round. Sono nativi di acque dolci e come tali sono poco adatti al nuoto in acqua salata.

Uomo Rospo Grigio

Grande umanoide anfibio

Dadi vita: 4d8+16 (32 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 metri (3 quadretti) ,
nuotando 9 metri, arrampicandosi 6
metri

Classe Armatura: 12 (+1 Des, -1 taglia,
armatura +2), tocco 10, sorpresa 11

Attacco Base /Lotta: +1/-3

Attacco: arma +7 mischia

Attacco completo: calcio +5 mischia
(1d4); o lancia +7 mischia (1d6/ x3 +
veleno); o lancia +5 a distanza (1d6/x3
+ veleno)

Spazio/Portata: 1.5 metri /1.5 metri

Attacchi Speciali: salto, lingua della rana, veleno

Qualità Speciali: anfibio, veleno

tiri Salvezza: Tem +9, Rif +4, Vol +0

Caratteristiche: For 18+4, Des 12+1, Cos 18+4, Int 7, Sag 6, Car 6

Abilità: Nascondersi +6, Equilibrio +3, Arrampicarsi +3, Artista della fuga +2, salto +2, Ascoltare +2,
Muoversi silenziosamente +2, Osservare -2, Nuotare +7, lanciarsi +5

Talenti: arma specializzata (lancia o armi contundenti)

Ambiente: palude



Organizzazione: gruppo (5-10 + 2 di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello), o Villaggio (30-60 + 1 3° livello ogni 20 adulti, 4 di 5° livello e 2 di 7° livello)

Grado di sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Neutrale

Avanzamento: per classe del personaggio

Livello Aggiustamento: -

Salto: Gli Uomini rospo grigi hanno un attacco di schianto naturale che causa 1d8 danni, x2 a cui si somma un attacco normale.

Anfibio (Str): possono sopravvivere indefinitamente sia in acqua che sulla terraferma.

Gambe forti (Str): Non sono state fatte per volare, ma beati loro, sono state fatte per l'atterraggio. Ignorare i primi 6 metri di danni da caduta e la loro altezza di salto è raddoppiata.

Lingua della rana (Str): Un cimelio dei loro antenati. Possono sparare fuori un appendice appiccicosa fino a 6 metri come un attacco di contatto a distanza se si colpisce non farà alcun danno, ma si può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita (trattare come se si ha la capacità afferrare MM pg 310) trattare la lingua come se avesse il talento Rampino Migliorato, successo stabilisce una attesa e trascina la creatura nel vostro spazio e infligge danno da costrizione (1d6 più il vostro modificatore di forza) si può affrontare solo creature di dimensioni simili o più piccole. La lingua ha una durezza di 5 e 30PF.

Pelle velenoso: Al terzo livello, possono iniziare a produrre una tossina nella loro pelle come una difesa naturale. Qualsiasi creatura infliggendo danni con un'arma naturale deve fare un TS o prendere 1d6/1d6 danni alla Destrezza. La CD del TS è 12+1/2 Dadi Vita + bonus Cos dell'uomo rana. Come azione standard, un uomo rana può avvelenare un'arma perforante o tagliente, tagliando la sua pelle, prendendo 1/2 del danno di base non modificato dell'arma nel processo. Il veleno rimane potente per 10 round, e l'uomo rana è in grado di gestire il proprio veleno senza rischi.

Anfibio Acqua dolce: Ogni volta che un uomo rana entra in acqua salata (come il mare), deve effettuare una prova di costituzione (CD 15) o subire un danno -1 alla capacità di Costituzione. Questo controllo deve essere ripetuto per ogni cinque round/30 secondi che trascorre in acqua salata, la CD della prova aumenta di 5 per ogni nuovo round. Sono nativi di acque dolci e come tali sono poco adatti al nuoto in acqua salata.

App. 3 – Oggetti

La pietra del Cuore

Secondo la leggenda, la pietra del Cuore è un diamante rubino o rosa delle dimensioni di un pugno che conferisce al suo possessore il potere di esplorare le anime degli uomini. In verità, il magico gioiello può far quello e molto altro ancora.

La pietra del Cuore è scomparsa per 50 anni, rubata da Dahnakriss e nascosta in un gruppo di rovine nascoste sopra le nebbie settentrionali. Il ladro padrone utilizza i poteri della gemma per verificare la natura di tutte le potenziali reclute per la gilda dei ladri.

I poteri della pietra del Cuore includono:

Capire una persona: le seguenti informazioni possono essere estratte da un soggetto: allineamento, intenti, punti di forza della personalità o mancanze, desiderio del cuore, paura, saggezza, intelligenza e punteggi di carisma e vizi. Il gioiello può fornire un solo tipo di informazione, per un singolo soggetto in vista, per round.

Vedi Collegamenti: linee mistiche collegano gli individui ai propri beni e oggetti di affetti, desideri e odi.

Queste linee colorate sono visibili solo al possessore della pietra.

Rivelare il Vero Sé: La pietra forza una persona a diventare chi avrebbe dovuto essere. Questo potere è applicato a tutti all'interno della distanza di visualizzazione della pietra tranne l'utente.

La conoscenza di questi poteri è arrivata da prove ed errori. Se la ricerca della pietra del Cuore ha successo, la regina Leahra potrebbe accidentalmente innescare la rivelazione di tutta la sua corte!

La rivelazione prende una delle tre forme: i tratti caratteristici diventano ideali; i tratti latenti della personalità diventano ideali; o le caratteristiche ideali sono invertite.

Se Arweena ha coraggio 15, onestà 9 e tranquillità 19, l'esposizione al pietra del Cuore potrebbe lasciarla con Coraggio 20, Onestà 1 o tranquillità 2. Il possessore sceglie il tipo di rivelazione - questo influirà su tutti i potenziali soggetti.

L'obiettivo di una rivelazione può salvare contro incantesimi o giocare un combattimento contro un doppelganger indebolito

(come per XL-1). Quest'ultimo non si verifica fisicamente; traspare solo nella mente del personaggio. Un personaggio è immune alle successive rivelazioni dalla pietra del Cuore.

Rivelare il vero sé di un personaggio ha importanti implicazioni di ruolo in cui l'arbitro dovrebbe preparare i propri giocatori. Se i punteggi di personalità sembrano troppo costrittivi o che richiedono molto tempo qui sono due varianti del potere della pietra del cuore.

Regola opzionale 1 (Facile): confronto di allineamento. Se un personaggio perde il suo salvataggio/combattimento, i suoi allineamenti etici e morali vengono commutati, cioè il buono (bene) diventa caotico (male).

Regola opzionale 2 (moderata): gioco di ruolo gratuito. Se un personaggio riesce, cresce nel suo carattere idealizzato. Se fallisce, diventa il suo destino temuto.

L'uso prolungato della pietra del Cuore porta un rischio. L'utente diventa sempre più incerto della natura degli altri e sente compunzione per usare sempre la gemma per verificare l'onestà delle persone. La saggezza del possessore, la capacità di fiducia e la fiducia in se stessi nelle decisioni diminuiranno. Il personaggio è autorizzato a effettuare un controllo di saggezza o perdere un punto ogni anno.

Pietre Prismatiche

La pietra del Cuore è solo una dei più importanti oggetti magici creati dalle pietre prismatiche. Due altri artefatti noti sono la Stella degli Elfi di Wendar e la Pietra della morte (vedi GAZF 2 Denizens di Denagoth).

Queste pietre sono i resti di wyrms (Dragoni) morti in battaglia contro un nemico prima del tempo dell'uomo. Nel corso dei millenni, i loro resti sono stati trasformati in modo molto simile a quello dei cuori dei draghi di pietra. Queste pietre preziose sono adattate a particolari tipi di magia.



Zaffiro: guarigione e protezione
Cristallo: tempo e ambiente
Rubino: identità e percezione
Onice: la morte e i non morti
Giada: piante e animali
Ambra: potere ed abilità di annullamento
Diamante: alterazione fisica

Le pietre "ambra" sono in realtà topazzi gialli o diamanti con impurità d'oro. Quest'ultimo è estremamente raro e molto potente. Queste abilità sono generali, non assoluti, e il Master può creare combinazioni nuove. Le pietre preziose sono mescolate alle normali gemme. Separarli è un processo noioso che impedisce un eccesso di pietre magiche in circolazione.

Molto utili per scopi di ricerca e creazione di oggetti, trattare il valore di una pietra prismatica come tre volte superiore a quella di una pietra preziosa paragonabile.

La Madre Lode è la più antica e più grande vena di pietre prismatiche in tutta Mystara. Riposa inconsapevolmente sotto le montagne di ghiaccio. Le pietre del Madre Lode sono già magiche (poteri casuali).





ATLANTE

Sfera di Idris

