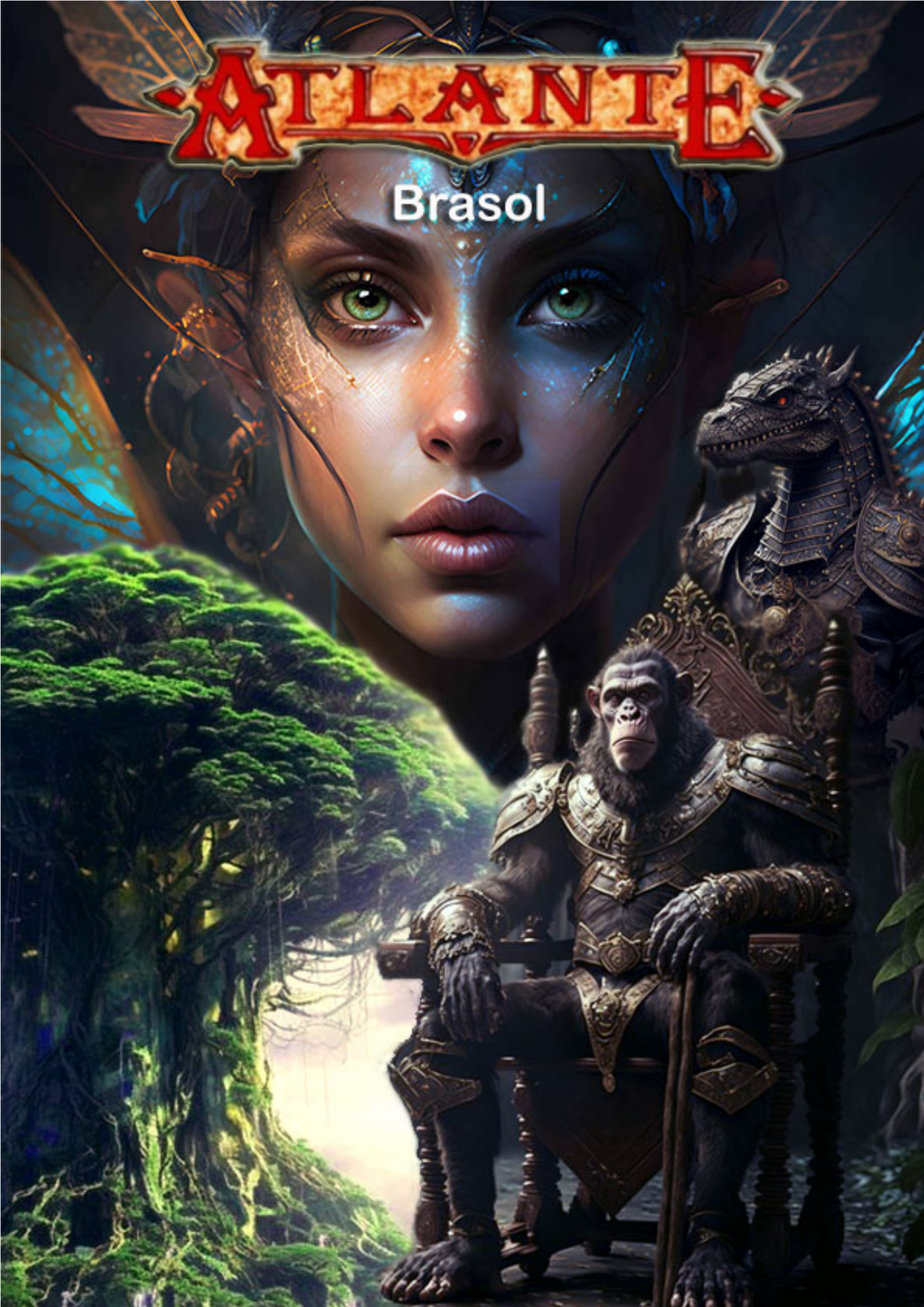


ATLANTE

Brasol



ATLANTE

Indice

Brasol	pag 1
Le Città della Costa	pag 8
Snarta III e Hy Brasol	pag 9
Ys Brasol e Sidhe	pag 10
Goblin e Linxasta	pag 11
Coboldi e Clan Dugra	pag 12
Giganti	pag 13
Centauri	pag 14
Il Popolo delle Scimmie	pag 15
Rhwana e Tribù riunite di Shawz	pag 18
Gnomi Pedhart e Tribù Neathar	pag 18
Regno di Kirac e Regno di Isigg	pag 19
Pteryx e Carnifex	pag 20
Emesi, Orvol e Garak	pag 21

Supplemento non ufficiale.
Descrive la zona geografica del Brasol.
Realizzato da Omnibus.

Versione PDF: 1.0 dd. 18/10/2023

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.

Brasol

La Regione del Brasol si trova a sud della Baia Adakkiana, ad ovest del Bacino Aryptiano e a sud est di Izonda. Il clima è tropicale e sub tropicale. Il terreno va dalle jungle e praterie fino alle alte montagne del Massiccio del Brasol.

La costa è controllata dalle colonie straniere Texeiriana e Littoniana oltre alle città di Thalla, di origini Varelyane e Shaedrin città Halfling. Potrebbe sembrare che la civiltà si sia fermata qui, il territorio oltre la costa è estremamente vario, dalla foresta alle montagne, ed è sotto il controllo dei clan di varie razze, gli umani non sono ben visti. Stiamo parlando di un territorio molto vasto in cui la civiltà ed i centri abitati sono scarsi mentre la savana, la foresta e le montagne sono piene di tante altre creature di cui si hanno frammentarie informazioni e che non vengono qui riportate ma non per questo assenti.

Considerata la vastità della regione e le varie condizioni ambientali, sono diffusi molti tipi di specie animali dai rettili ai dinosauri, dagli uccelli ai rettili volanti, dai branchi di antilopi ai predatori carnivori. Fra le montagne vive anche un considerevole numero di draghi di vari tipi ma senza un organizzazione.

Storia

7.020 P.I.: Y'hegg-T'uhath è parzialmente sommerso, la civiltà Carnifex scompare, altre razze della Davania nordoccidentale possono tirare un sospiro di sollievo, nessuna razza può dominare sulle altre. L'Impero Serpentino si espande a est, ma non raggiunge la Costa d'Argento.

5.000 P.I.: Il regno d'oro di Pelatan, creato da draghi, enduk e altre razze, si espande fino alla Costa d'Argento per aiutare fate, centauri, turtle e uomini-granchio contro i regni corrotti dei trogloditi. La colonia olteca di Tikal è stabilita nella parte orientale della costa (moderna Kwythellar orientale e costa di Eseri).

4.300 P.I.: Un continuo esodo attira altri elfi dalla

Grande Foresta. Questi Clan Erranti, come divennero noti, si spostarono lentamente a nord lungo la costa orientale di Davania, stabilendo occasionalmente insediamenti durante i loro viaggi. Molti Hin hanno accompagnato gli Erranti.

3.200 P.I.: La Davania nordoccidentale è ora un'area tranquilla, viene fondata una piccola colonia di Blackmooriani tra lo stretto di Adakkia e la Costa d'Argento (l'odierna Alol).

3.000 P.I.: La Grande Pioggia di Fuoco semina il caos nella Davania nordoccidentale e distrugge intere città e regioni.

2.920 P.I.: I goblin di Kresh si schiantano contro le montagne e iniziano a scolpire la loro nazione.

2.900 P.I.: L'Alleanza Virdin viene formata nel nord-ovest per resistere all'espansione dei goblin Kresh e delle tribù troglodite.

2.860 P.I.: Alcuni nani sfuggendo dal continente di brun attraverso portali di Pietra magici arrivano in Brasol.

2.800 P.I.: Gli Elfi della migrazione di Ilsundal raggiungono Platea, vi si stabiliscono per 200 anni. Gli halfling iniziano a migrare verso l'Adakkia.

2.760 P.I.: Ilsundal viene informato dai chierici di Ordana che l'albero Sacro dono della Dea non ha retto allo spostamento e probabilmente non sopravviverà, sicuramente non potrà più subire ulteriori spostamenti.

2.700 P.I.: Ilsundal isolatosi sul Massiccio di Brasol, presso il tempio eretto dai chierici per l'albero di Ordana, inizia la sperimentazione per la creazione di un artefatto Sacro che riunisca e protegga tutti gli elfi indicando loro la via. Dopo una guerra civile i nani del Brasol si divisero, alcuni si diressero a nord ovest dove si allearono con i locali umani oltechi e con i Fairie contro i Goblin Kresh. Arrivano i nani Duargor, alleandosi con Virdin contro il goblin di Kresh e i clan trogloditi.

2.600 P.I.: La migrazione di Ilsundal lascia Platea e dintorni e si sposta a nord. Alcuni gruppi di Halfling seguono la migrazione. L'entrata per la gola dov'è il Tempio di Ordana ed il laboratorio di

Il Sundal viene abbandonata e nascosta facendo crollare le pareti custodivano l'entrata.

2.500 P.I.: Una seconda ondata separatista di elfi lascia gli insediamenti morenti di Vulcania e si sposta a nord. Gli elfi di Il Sundal iniziano ad arrivare a Pelatan e Izonda, aiutando enduk, umani e fate contro uomini lucertola, sis'thik, trogloditi e scorpioni.

2.400 P.I.: Gli elfi Whitelog dipendevano dalla tecnologia di Blackmoor come stile di vita. Questi elfi decisero quindi di seguire le orme di Il Sundal (fisicamente, ma non ideologicamente) e migrarono tutti verso la regione di Platea. Lì trovano gli elfi che hanno lasciato la migrazione di Il Sundal, quegli elfi che non erano disposti ad abbandonare completamente la tecnologia, e iniziano a integrarsi in quella società. Gli elfi del Clan Dyr supportati da elfi di Vulcania del Clan Whitelog iniziano i lavori per la costruzione di un reattore per la produzione di energia magica che permetta alla loro razza si espandersi.

2.320 P.I.: La distruzione di Vulcania. Gli elfi Whitelog di Vulcania attivarono il loro reattore e le comunità primitive circostanti scoprirono presto che gli elfi drenavano grandi quantità di acqua dal fiume, solo per funzionare correttamente il reattore e produrre energia sufficiente per i grandi e luminosi congegni elfici. Poiché il fiume era la principale fonte d'acqua per l'intera regione arida, gli elfi si ritrovarono presto circondati da comunità ostili (anche se barbare), che furono tenute a bada solo dalla minaccia rappresentata dalle armi elfiche superiori. In particolare, un gruppo di Formian dell'età della pietra che vivevano in un grande complesso sotterraneo non troppo lontano dalla centrale elettrica divennero sempre più sconvolti e disperati, poiché quasi tutta l'acqua che un tempo scorreva nelle loro caverne veniva deviata per alimentare il reattore. Nel

2.320 P.I.: in un ultimo tentativo di procurarsi più acqua, scavarono segretamente un tunnel sotterraneo che si apriva a monte e, con una mossa improvvisa, deviava la maggior parte del flusso lontano dalla centrale elettrica. Gli elfi Whitelog furono completamente colti di sorpresa dall'improvvisa mancanza d'acqua e, prima che potessero intervenire, il reattore esplose per

manca di fluido di raffreddamento, mandando in frantumi la principale comunità elfica, il complesso delle formiche ed il tunnel sotterraneo. Inoltre, non si sa come, ha causato anche l'improvvisa fusione del Reattore Uno semilavorato a Soondyr dagli elfi Dyr, che non ha fatto altro che peggiorare la tragedia. Le scosse derivanti dalla fusione del reattore "Uno" causano frane sul Massiccio del Brasol e riaprono la via al laboratorio di Il Sundal.

2.300 P.I.: creature mostruose iniziano a diffondersi nella area del Lago splendente i Wooddrake credono che la causa siano le acque del Lago. La ribellione di Kwythellar costringe Il Sundal a lasciare la Davania, si forma l'Impero di Kwythellar e inizia a conquistare aggressivamente le terre circostanti. Una parte dell'ex colonia olteca viene conquistata dagli elfi.

2.050 P.I.: Minoide uccide Gildesh, gli enduk fuggono a Brun e i minotauri formano un impero che presto si scontra con Kwythellar.

2.000 P.I.: I Wooddrake della foresta a sud ovest di Platea sono fortemente contrariati dagli sviluppi causati dall'esplosione del reattore one degli elfi e decidono insieme ad altre creature fatate di tenere sotto controllo gli elfi e la loro tecnologia. Gli umani Tanagoro arrivano da ovest e si alleano con le fate contro l'Impero del Minotauro e i Kwythellars, e formano le nazioni di Arica.

1800 P.I.: I Kwythellars creano i Markresh per combattere i minotauri, ma il piano fallisce quando la loro creazione si ribella e li attacca.

1.791 P.I.: I Pedhardt e gli Snartan si separarono. Su suggerimento del loro capo, Re Krod, i Pedhardt viaggiarono in una direzione più a nord fra i Picchi di Ghiaccio, prima che il loro Scuotiterra si rompesse irrimediabilmente. I Pedhardt si stabilirono lì, chiamando la loro nuova casa Tiyab. Gli Snartan al contrario si diressero verso il deserto di Meghales Amosses.

1.750 P.I.: Aricani e Pelatiani si uniscono contro l'Impero del Minotauro, che subisce una schiacciante sconfitta ed è occupato dall'impero degli uomini lucertola di Shir.

1.314 P.I.: Esploratori di Varellya si avventurano nelle profondità della savana Aryptiana,

attraverano il deserto e ritornano con racconti di piccola gente prosperosa (gli hin) sul lato opposto della savana, oltre a ciò che sembra un grande mare (la costa Adakkiana). Il Re Prial, un po' folle e molto desideroso di espandere i suoi domini, ordina la conquista dell'interno e l'istituzione di un porto (da nominare in suo onore) sull'altro mare.

1.300 P.I.: Gli Halfling dell'Adakkia, da tempo abbandonati dai loro amici elfi, e sempre più minacciati dalla popolazione umana in continua crescita, effettuano una migrazione navale di massa verso il continente settentrionale e raggiungono Faerdinel (le attuali Cinque Contee) dove si stabiliscono. A Platea intanto una forza di spedizione Varelyana riesce a conquistare abbastanza territorio e si spinge fino alla Costa per stabilire una roccaforte, che chiameranno Priallus in onore del loro re. I messaggeri riferiscono che il "vizioso" popolo hin è stato sottomesso. Fondazione della città Halfling di Shaedrin. I Minotauri si ribellano e tornano al potere, e iniziano nuove guerre contro i Kwythellar.

1.250 P.I.: I pacifici tanagogres, seguaci di Sumag, arrivano in Davania dal Braccio degli Immortali, stabilendosi ad Arica e Pelatan.

1.290 P.I.: Il re Prial II invia 10.000 persone nell'entroterra per colonizzare Priallus. Molti si sistemano ai margini della conca Aryptiana; poco più di 1.000 persone raggiungono l'avamposto, che è poco più di una piccola fortezza nel mezzo di una giungla paludosa sulla costa della Baya Adakkiana. Il suo unico collegamento con Varelyya è una singola pista che si snoda attraverso l'interno, punteggiato da occasionali postazioni commerciali, alcune delle quali sono attaccate dalle tribù che sono state costrette a lasciare le loro terre.

1.150 P.I.: Alcune tribù Neathar in fuga dai Varelyani si spingono sulle montagne ed attaccano i villaggi degli elfi del Clan Dyr che presi di sorpresa non riuscirono a rifugiarsi oltre le mura della città della Porta di Ilsundyl. La reazione degli elfi colpiti nell'orgoglio fu devastante, grandi magie furono scatenate sugli assalitori che furono quasi tutti annientati, a parte

qualche sparuto gruppo che fuggì verso il territorio dei Pardasta.

1.149 P.I.: Purtroppo l'attacco agli elfi lasciò delle conseguenze devastanti in quanto a distanza di un anno il frutto delle violenze Neathar venne alla luce creando il problema dei mezzelfi per il Clan Dyr. Simbolo del disonore elfico per essersi lasciati colpire di sorpresa, gli "Anziani" del Clan non accettarono i mezzelfi come membri del Clan emanando la legge che impediva loro di mettere piede in città. Nacque così la città bassa dove vivono oggi i mezzelfi e dove si sviluppò il commercio con gli halfling.

1.120 P.I.: Coloni Varelyani si spingono in Brasol.

1.100 P.I.: Priallus fu abbandonata dai Varelyani, in seguito fu abitata prima dai Trogloditi ed infine dai Sis'thiks prendendo il nome di Klath-Tzarth.

1.000 P.I.: Un gruppo di scimpazè a causa di un inverno particolarmente freddo si rifugia in una valle situata tra le montagne del massiccio del Basol trovando una sorgente d'acqua alla base di uno strano albero all'interno dei resti di un antico Tempio.

900 P.I.: Si unirono agli Scimpanzé un gruppo di orango, scimmie miti che iniziarono anche una certa venerazione per quell'albero che aveva offerto rifugio, acqua e cibo. La grande invasione umanoide dal Braccio degli Immortali si diffonde in tutta Davania. Caduta del secondo impero del Minotauro a Izonda. Arrivano anche piccoli gruppi di lupini.

991 P.I.: Scontri fra coloni Varelyani e la città di Shaedrin per il controllo della costa.

987 P.I.: Una grande carestia colpì Platea, le popolazioni di umanoidi, toadling e dei giganti si spinsero verso le pianure devastando i villaggi e le terre degli halfling che fuggirono verso le montagne.

982 P.I.: I coloni Varelyani prendono il controllo della città di Shaedrin dopo un assedio durato 2 anni.

970 P.I.: Scoppia la rivolta degli halfling di Shaedrin, le forze Varelyane indebolite dallo spostamento verso ovest di parte dei coloni, sono messe in fuga e la città viene liberata.

915 P.I.: Il clan Nixnoddle degli halfling fu attaccato dai Pardasta e spinto verso il territorio

degli elfi. Non molto distante dalla Porta di IIsundyl fondò alcuni villaggi che si unirono in un'alleanza che prese il nome di Tirannia di Quaeromore.

870 P.I.: Tanagore e orchi vengono cacciati da Arica, viene fondata la dittatura di Izonda. Anche gli orchi purosangue, scacciati da Izonda, iniziano una lunga migrazione verso Green Bay. Gli Izondiani conquistano i minotauri di Tsin e Gord, iniziano a razzare Pelatan.

850 P.I.: Umanoidi invadono Brasol spingendo i nani a nord.

847 P.I.: Viene fondato il villaggio di Quelinzel per favorire i commerci con gli elfi.

830 P.I.: I Wooddrake preoccupati dello sviluppo della Tirannia di Quaeromore, prendono segretamente il controllo di un villaggio Halfling, sviluppandola società e costruendo la fortezza di Xaleris per controllare il commercio di Quelinzel.

825 P.I.: La valle delle scimmie fra le montagne del Brasol ha visto la mutazione e lo sviluppo del branco di scimpazzè.

813 P.I.: Il villaggio di Quelinzel ottiene l'autonomia dalla Tirannia di Quaeromore.

807 P.I.: Alcuni rifuggiati Varelyani guidati da lemara arrivano in Pelatan, aiutando a respingere l'attacco izondiano. Altri rifuggiati Varelyani si dirigono nel Pelatan del sud e fondano il Regno di Nivall.

768 P.I.: Alcuni villaggi presso Xaleris fondano Velbyluna anche se Xaleris mantiene una guarnigione militare sul territorio.

750 P.I.: Gli Scimpazzè ormai strutturati in tribù si spostano ad est verso le foreste. Nell'antica valle rimane un piccolo gruppo di Orango che si era unito agli scimpazzè ma che non intende lasciare la caverna avendo creato una sorta di Fede verso quello strano albero che li ha nutriti con i suoi frutti e dissetati con l'acqua della sorgente.

700 P.I.: Gli Orango riescono a portare nella valle un gruppo di Gorilla di Montagna. Izonda

conquista il popolo scorpione di Bal e gli uomini lucertola di Lis'da, razzia i territori gyeriani e Nivall. I Kwythellars creano Kilmur per attaccare Izonda.

650 P.I.: I commerci con le comunità Halfling più avanzate, delle montagne, portano alla creazione di un'alleanza di 5 villaggi più a valle dove le pendici delle montagne incontrano la pianura, nasce Qualixa. Izonda conquista i regni Tanagoro di Ogba e Awari.

600 P.I.: Creazione del Matriarcato d'Oro di Pelatan.

542 P.I.: Gli gnomi Pedhardt contattano gli Snartan. Questi da tempo erano in contatto con i Mileniani e avevano fondato la loro Repubblica Oplita.

520 P.I.: I clan di Ocelasta rifugiati dal Braccio degli Immortali arrivano in Davania dopo una guerra con jakar rakasta seguaci di Atzanteotl.

515 P.I.: Gli Snartan marciano verso Tiyab passando per il Ninfangle, scendendo a sud attraverso Platea sino al Massiccio di Brasol, dove fondano Snarta III per prepararsi prima di spingersi attraverso i picchi di Ghiaccio.

505 P.I.: Le forze Snartan imperversano sia ad oriente nelle pianure di Platea, sia ad occidente nel Massiccio di Brasol.

500 P.I.: Gli elfi Dyr decidono di costruire una centrale idroelettrica presso il villaggio di Feyrge ed iniziano la costruzione della diga che creerà un lago per alimentare la centrale. Izonda occupa le città Kwythellar di Lasin e Selain ma alla fine viene respinta.

497 P.I.: Gli Snartan si spingono fra i Picchi Ghiacciati e chiedono la resa dei Pedhardt, offrendo loro condizioni favorevoli ed un posto all'interno della Repubblica promettendo che avrebbero mantenuto l'autonomia. I Pedhardt soppesarono i costi di una guerra prolungata rispetto alle richieste e decisero che sarebbe stato meno costoso e meno rischioso accettare i termini.

495 P.I.: Truppe Snartan partono per dirigersi verso Vulcania arruolando forzatamente anche molti Pedhardt.

483 P.I.: Gli Snartan ormai a ranghi ridotti a seguito della rivolta degli Halfling di Platea guidati

dall'eroe Finidel abbandonano Platea e si rifuggiano a Snarta III.

462 P.I.: Snarta III attaccata dagli Halfling di Finidel da nord e dalle tribù di scimpazzè dal sud viene considerata indifendibile e si iniziano i preparativi per spostare la popolazione verso i Picchi Ghiacciati per sfruttare anche la vicinanza degli gnomi Pedhart di Tiyab.

430 P.I.: Finidel fonda il suo Regno del brasol all'imbocco del Passo di Brasol. Snarta III viene rasa al suolo ed al suo posto nasce Fidexa, città Halfling.

420 P.I.: tutte le comunità Snartan del Massiccio del Brasol furono evacuate e spostate per mezzo degli scuotiterra in una grande valle vicino all'estremità meridionale Passo di Brasol dove viene fondata Snarta IV.

400 P.I.: L'Impero Minotauro di Ras viene creato e minaccia Izonda, ma Izonda resiste, sconfigge gli zebratauri di Adan e si espande verso Pelatan.

300 P.I.: Izonda attacca Pelatan ma viene respinta.

200 P.I.: Gli Snartan terminarono la loro lunga marcia verso Vulcania. Snarta IV perse di importanza, la sua lontananza da Vulcania e la vicinanza con Tiyab le furono fatali. Viene abbandonata e rifondata a sud est dei Picchi Ghiacciati con il nome di Snarta V. Izonda conquista diversi territori di Shir, Lalis da Pelatan, il regno degli scorpioni e sis-thik di Soda, il regno gyeriano di Gyda, e fa incursioni fino a Nivall.

178 P.I.: Re Dorfin fu sostenuto dalle vittorie. Sciolse la Repubblica e si autoproclamò Imperatore dell'Impero Snartan.

175 P.I.: Dorfin muore, gli succede Harwin III con il titolo di imperatore. Il nuovo imperatore accelerò il programma di clonazione per riempire ed espandere i ranghi degli Snartan. E quindi rivolse la sua attenzione ai Pedhardt che si erano rifiutati di mandare altri uomini al fronte e volevano ricontrattare gli accordi di pace.

164 P.I.: Le forze del generale Snartan Kirrim arrivarono a Tiyab e prendendo in ostaggio i soldati Pedhardt che erano con lui, chiese la resa e catturò il Re Krod.

152 P.I.: Kirrim ricevette l'ordine di iniziare l'operazione di clonazione a Tiyab. Scoppia la rivolta dei Pedhardt. Kirrim riesce a fuggire.

150 P.I.: Izonda attacca a ovest e, dopo 50 anni di guerra, distrugge e conquista i minotauro di Ras, il regno Tanagoro di Drazah e la provincia Pelatan di Sishu.

145 P.I.: I Pedhardt lasciano Tiyab e si disperdono fra i Grandi Picchi.

126 P.I.: Il contingente Sanrtan guidato da Ordig, nipote dell'Imperatore, arriva a Tiyab dove trova solo un piccolo gruppo di Pedhardt che vengono trucidati.

120 P.I.: Il clan di giganti Helemjr dopo uno scontro con gli gnomi Snartan si sposta a nord ed attacca Fidexa, la città cade e gli gnomi fuggono a nord seguiti dai giganti.

101 P.I.: Le forze di Ordig si spingono fino al massiccio del Brasol ma vengono respinte dai ripetuti attacchi di guerriglia da parte delle tribù di Scimpazzè appena si sono inoltrati nella foresta. Gli gnomi li definiscono demoni scimmia in quanto mostrano una spiccata intelligenza.

80 P.I.: Le forze di Ordig hanno passato 46 anni a combattere contro la guerriglia dei Pedhardt, subendo forti perdite, tornano a Tiyab e la trovano occupata da una popolazione umana Neathar, i Karditche.

65 P.I.: Il clan di giganti Helemjr si stabilisce nella parte sud est di Platea.

32 P.I.: Alcuni Orango scoprono la magia Divina ed iniziano una ricerca accurata tra i resti del laboratorio di Ilsundal. I Gorilla che si sono uniti a loro sopperiscono con la forza dove non arrivano con l'intelligenza e si dimostrano un'ottima mano d'opera e soldati. Sia Scimpazzè che Orango imparano la lingua comune dai prigionieri sartan ed iniziano a studiare anche l'elfico.

100 D.I.: Gombar e Suma'a stabiliscono diverse colonie sulla Costa d'Argento.

250 D.I.: Una nuova ondata migratoria proveniente da Varelyya arriva in Brasol, qui trova piccoli villaggi di origine Varelyyana, discendenti dei primi coloni che raggiunsero il Brasol. Viene fondata la città di Thalla. I Minotauro riconquistano grandi porzioni di Izonda occidentale, fondando Rasam.

420 D.I.: I licantropi iniziano a diffondersi anche a Davania.

430 D.I.: Fondazione della città di Quetaxia.

435-441 D.I.: Una grande invasion di umanoidi

dal Brasol verso Izonda e Pelatan, alla fine viene respinto con sforzi comuni dei due imperi.

500 D.I.: Viene fondata la colonia Littoniana di Jelgavpils. Izonda distrugge e conquista Rasam. Ashamr, capitale di Shir, cade nelle mani degli Izondiani. A est vengono conquistati anche vasti territori di Shain e Shami.

525 D.I.: L'anziano re Bodyn dei Pedhardt, propone di iniziare a cercare una nuova casa più a nord, oltre la portata degli Snartan. Bodyn incaricò i suoi nipoti Loda e Turka di trovare un posto adatto.

596 D.I.: Re Bodyn muore. Gli successe Turka, lasciando Loda a sovrintendere al progetto di reinsediamento.

599 D.I.: Loda e la sua squadra si diressero a nord verso le Lande Aryptiane.

624 D.I.: Loda torna con una posizione che viene approvata dal consiglio.

650 D.I.: Un'altra ondata di rifugiati varelyani raggiunge Nivall.

700 D.I.: Minotauri di Tamar, rettili di Zhar e trogloditi di Javag cadono su Izonda, che raggiunge Duur e conquista anche diversi territori di Kilmur.

750 D.I.: Attacco fallito di Izonda contro Pelatan.

900 D.I.: I Kwythellar avanzano verso Izonda ma alla fine vengono fermati.

950 D.I.: Fondazione della colonia Texeiriana di Porto Cabinda.

960 D.I.: Viene fondata Nydob, città gnomica su territorio Tsall.

977 D.I.: I Cavalieri Heldannici creano un insediamento a Schweidnitz nella northwestern Davania e sconfiggono Mogluur, la fede di Vanya raggiunge Izonda.

980 D.I.: Izonda conquista la provincia meridionale dell'impero Kwythellar.

992 D.I.: I cavalieri Heldannici abbandonano Schweidnitz e Mogluur si espande.

999 D.I.: Izonda conquista il regno orchesco di Mokghar, raggiungendo i confini di Ghuur e Kresh.

1.000 D.I.: Il lavoro di costruzione della città di Ar'Tiyab è vicino al completamento ed in molti si sono già trasferiti.

1.007 D.I.: Una sacerdotessa di Valerias diventa

dittatore di Izonda, iniziando un periodo di pace con le nazioni circostanti.

1.013 D.I.: La città di Hy Brasol ritorna su questo Piano.

1.019 D.I.: I cavalieri Heldannici tornano a Schweidnitz.



Porto Cabinda

(pop. 13.000): 80% umani, 20% altre razze.

Colonia vilaverdiana questa città controlla lo stretto di Vilaverdan; per questo suo controllo sono nate delle tensioni con le città Texeiriane.

Questa colonia vilaverdiana fu fondata nel 950 d.C., ed era la metà meridionale di quella che per un certo periodo fu conosciuta come la "Fortezza Vilaverdiana" - due porti che controllavano l'accesso all'interno della Davania e del Massiccio del Brasol. Per molti aspetti funziona allo stesso modo della Porta Texeiran, ma la maggior parte delle ricchezze ottenute da essa sono andate perdute a causa dell'operazione mantenuta dai loro rivali coloniali, i Texeirani. Inutile dire che le tensioni sono aumentate tra le due nazioni e non è improbabile una guerra su vasta scala tra i due nei prossimi anni. Nonostante le tensioni, Porto Cabinda rimane prospera, esportando la frutta e verdura esotica, oltre alla canna da zucchero, coltivata nelle sue piantagioni. Generalmente un posto tranquillo,

Shaedrin

(pop. 13.800 Halfling): fondata dagli halfling che scappavano da Brun nel 1.300 P.I.. La cultura halfling è rimasta immutata non ha subito i cambiamenti degli halfling delle cinque contee. Gli stranieri sono trattati bene ma se non ci sono è meglio.

Fondato da halfling sconfitti durante la grande migrazione verso Brun nel 1.300 P.I., questo insediamento è rimasto in gran parte indisturbato per secoli. Sebbene vi siano notevoli contatti con gli estranei e lo sceriffo al potere incoraggi lo scambio aperto di merci, la società qui rimane in gran parte chiusa agli estranei. Non ci sono stranieri che vivono entro i confini di Shaedrin, e agli abitanti piace così. Questi atteggiamenti sono in realtà un residuo del periodo in cui gli halfling furono cacciati dalle loro case dai Varelyiani tanto tempo fa, anche se non ci sono registrazioni degli eventi originali. Questo luogo offre buone opportunità per osservare la cultura halfling com'era prima del contatto esteso con gli

estranei, dove si parla quasi esclusivamente loro e si praticano ancora tradizioni ora dimenticate nelle Cinque Contee.

Thalla

(pop. 18.500): fu fondata dai coloni di Varelyya è stata distrutta quattro volte da guerre, catastrofi naturali e saccheggi, qui si vive sulla pastorizia. Non hanno più contatti con i Varelyiani, devono combattere per qualsiasi cosa che hanno ma trattano bene gli stranieri. Aiutarli contro i pericoli della regione garantirebbe la fiducia di questo popolo.

Thalla fu fondata intorno al 250 D.I. dai profughi del crescente caos nell'antica nazione di Varelyya. Da allora, questa città è stata distrutta e ricostruita quattro volte mentre guerre, incursioni e catastrofi naturali hanno messo a dura prova la gente del posto. Annidata alla sorgente del fiume Jelgava (che i Thallan chiamano fiume Vrall), Thalla si sostiene con le sue fattorie, la pesca e la caccia nella giungla. La vita qui è dura, non solo a causa delle periodiche incursioni di coboldi, ma anche a causa dell'isolamento. I contatti con Jelgavpils attraverso il fiume sono rari, poiché il percorso è lungo e pericoloso e nessuna delle due città ha molto in termini di scambio di merci. Nel corso dei secoli, gran parte della cultura varelyyana è andata perduta, con le persone che conservano solo frammenti della loro lingua e alcune usanze di base. In ogni altro modo hanno sviluppato una nuova identità, tale da essere Varelyiani solo di nome. Le persone che si avventurano in questa città scopriranno che gli abitanti sono un gruppo determinato, che lottano per tutto ciò che hanno, ma disposti a dare il benvenuto agli estranei che si dimostrano non minacciosi.

Jelgavpils

(pop. 14.000): Colonia littoniana, fondata da esploratori littoniani, sebbene sia una piccola cittadina vivono bene e molto allegramente, coltivano la vite e il vino alza il loro tenore di vita. Trattano bene gli stranieri ma non fanno molto

per trattenerli o attirarli nella loro città.

Fondata intorno al 500 d.C. da esploratori littoniani che si erano dispersi in mare per settimane e successivamente si sono mescolati con alcuni indigeni, Jelgavpils è una città-stato moderatamente prospera, anche se è poco più di una città. Sebbene non ci siano stati contatti con Littonia per secoli, le persone qui hanno conservato gran parte della loro cultura. Costruito sul fiume Jelgava, Jelgavpils occupa una posizione strategica su un terreno agricolo privilegiato. Gli abitanti coltivano le proprie viti per la vinificazione, allevano il proprio bestiame e si occupano dei propri affari. In genere, sono contenti della loro esistenza e desiderano essere lasciati soli, evitando il contatto con la maggior parte degli altri insediamenti lungo lo stretto. Gli avventurieri che troveranno questa città saranno trattati con ospitalità e saranno assistiti in ogni modo possibile.

Snarta III - Fidexa

(pop. -----): rovine disabitate si possono trovare bande di umanoidi o altri mostri.

Dopo una rapida traversata delle terre degli halfling nomadi di Platea, gli Snartan si stabilirono nel Massiccio del Brasol sud-orientale, lungo un affluente del fiume Kenaton vicino all'estremità settentrionale del Passo di Brasol. Qui fondarono la città di Snarta III. Le risorse naturali erano abbondanti, lo stesso per la ricchezza fornita da pesanti tasse su qualsiasi commercio attraverso il passo. Ciò permise agli Snartan di costruire altri scuotiterra più piccoli da utilizzare come basi mobili per l'esercito e per ampliare e abbellire la loro macchina capitale. Sebbene la maggior parte dell'espansione snartana fosse diretta verso le foreste meridionali di questa grande valle davaniana, i vicini intorno a Snarta III furono comunque messi a dura prova dalle armi e dalle tattiche militari superiori di Snarta. Solo i giganti ed un movimento di resistenza halfling guidato dall'eroe Finidel impedì agli Snartan di annettere gran parte delle pianure settentrionali di Platea, mentre a sud la guerriglia di una popolazione di scimpazzè

evoluti era una spina nel fianco degli snartan. Gli attacchi e le imboscate di Finidel si intensificarono trasformandosi in un'insurrezione generale intorno al 430 P.I. Ciò costrinse gli Snartan ad abbandonare la loro posizione ed a migrare verso l'estremità meridionale del Passo Brasol, più vicino agli gnomi Pedhardt di Tiyab all'altra estremità sud orientale del Passo Brasol. La città ormai abbandonata fu conquistata da Finidel che la rase al suolo costruendo al suo posto la città di Fidexa, capitale del nuovo Regno di Brasol. La città prosperò per quattro secoli, prima di soccombere sotto la furia del Clan di giganti Helemjr che furono spinti a nord a seguito di varie sconfitte ricevute dal contingente Snartan guidato da Ordig, nipote dell'Imperatore. Le rovine abbandonate sono ancora un triste monito per chi si addentra nel Passo di Brasol.

Hy Brasol

(pop. 12.000):

È una città misteriosa abitata da esseri fatati (Fate e Sidhe) che appare sul primo materiale ogni 7 anni in alternanza con la sua città gemella Ys Brasol. La città rimane sul primo materiale per sette anni per poi svanire per altri sette. Di



questa città si sa ben poco, solo nelle legende delle popolazioni locali si possono trovare indizi circa la sua esistenza, a meno che non ci si trovi nel periodo di sette anni in cui è presente “quasi” fisicamente su questo piano. Si perché le legende fanno capire che le città di Hy Brasol come la corrispettiva Ys Brasol, non facciano parte di questo mondo, ma coesistono su questo piano per la durata di sette anni.

La città è governata dal Re Tamurello (Fauno stregone di 20°), e dalla Regina Melancthe (Sidhe stregona di 20°). La città è letteralmente composta da alberi che si contogno e crescono a formare i ponti, i terrazzi, le scalinate e le balconate di questa città vivente.



Ys Brasol

(pop. 10.000):

È una città misteriosa abitata da esseri fatati (Fatati malvagi) che appare sul primo materiale ogni 7 anni in alternanza con la sua città gemella Hy Brasol. La città rimane sul primo materiale per sette anni per poi svanire per altri sette. È Governata dalla Regina Nera delle Fate (Fata stregone di 20°) e quando appare la regina riprende il controllo delle tribù Goblin del sud. La Regina Nera favorisce la pratica degli “Scambiati” con cui le fate sostituiscono i bambini umani con bambini fatati, quando la città compare gli Scambiati adulti raggiungono la città e si riuniscono alla loro stirpe.

Difficilmente gli Scambiati umani rivedono queste terre, in quanto durante i sette anni che la città scompare il tempo nel mondo fatato scorre in modo più veloce e la vita umana è breve. Gli Scambiati umani colpiti di solito provengono dalla regione del Pelatan. La Regina è in continua lotta con la corte di Hy Brasol e ricerca un manufatto magico per bloccare l’accesso dell’altra città al piano materiale in modo da mantenere permanente la sua presenza. Ys Brasol compare in mezzo alla foresta, su un’isola contornata da una palude di mangrovie piena di mostri. Esiste un passaggio segreto dove le radici delle mangrovie formano dei ponti per l’attraversamento della palude altrimenti è navigabile ma con gran pericolo. La nebbia della palude è magica ed ogni ora che una creatura intelligente passa al suo interno necessita di un tiro salvezza CD 15 o si addormenta con tutti i pericoli del caso considerato l’alto numero di mostri.

Sidhe

(pop. 12.500): 50% Sidhe, 50% altri fatati.

Re Visbhume, governa sulla popolazione fatata del Brasol. Alleato della città di Hy Brasol, si impegna nella protezione del territorio dalle mire della Regina Nera durante l’assenza della città di Hy Brasol. Vivono nel profondo della foresta ed i loro villaggi sono protetti da barriere magiche di



villaggi. La residenza Reale custodisce l'Eterna fonte della Conoscenza dove si dice risieda il segreto per poter fermare il ciclo settennale di Hy Brasol e Ys Brasol e le conseguenze che una tale azione potrebbe avere sulla regione.

Goblin

(pop. 22.000):

Vivono nella parte sud occidentale di Brasol al confine con il Pelatan. Vivono in villaggi nascosti nel fitto della foresta o in grandi tane sotterranee. A volte lanciano attacchi verso le comunità del Pelatan ed in particolare durante la presenza di Ys Brasol sono molto attivi negli scambi di bambini umani nella regione. Sono le truppe della regina Nera che aspettano il suo ritorno per rinnovare il giuramento e mettersi ai suoi ordini. Sono malvagi, mangiano di tutto, non commerciano, rubano e saccheggiano. Sono molto attivi verao Nivall ed a volte si spingono persino verso La confederazione di Pelatan. I Gyerian sono acerrimi nemici in particolare quando i Goblin si avvicinano ai territori di riproduzione. Quando ritorna la Regina Nera si concentrano verso i Sidhe e Orvol.

Linxasta

(pop. 12.000):

Questa popolazione di rakasta come altre razze del brasol, è tipica della regione. I linxasta rispetto ai loro parenti pardasta e simbasta sono una popolazione riservata che preferisce evitare incontri e problemi. Sarà per la statura ridotta che li rende più simili agli halfling o per il numero non così grande rispetto agli immensi territori in cui vivono, preferiscono evitare contrasti con le altre razze. Per di più l'ambiente montano in cui vivono non ambito da molte altre razze. Mantengono rapporti di rispetto con gli gnomi Pedhart con cui commerciano. Diventano ostili solo se ci sia avvicina troppo ai loro villaggi o

traslocazione che spostano eventuali indesiderati in altri luoghi senza che questi se ne accorgano, evitando che i villaggi vengano scoperti. Oltre ai goblin a volte devono fronteggiare anche gli orchi di Orvol. Come tutti i fatati preferiscono non avere contatti con le altre razze e rimangono neutrali negli scontri altrui. Nel 1.019 D.I. è previsto il ritorno di Ys Brasol e della sua Regina Nera, fervono i preparativi per respingere gli attacchi che sicuramente saranno portati ai



se si mette in pericolo l'incolumità di qualcuno di loro. Sono cacciatori e raccoglitori. Nella stagione fredda quando iniziano le neviccate, il loro manto muta in grigio chiaro ed in alcuni casi in bianco. Hanno ciuffi di peli sulle orecchie e la coda è solo accennata. Sono abili ranger anche se invece degli archi utilizzano fionde o giavellotti. Fanno uso anche di trappole, le loro prede di solito sono di piccole dimensioni anche se non disdegnano unire gli sforzi per cacciare prede più grandi. I loro sacerdoti sono specializzati nella cura.

Coboldi

(pop. 22.000):

La storia dei Coboldi del Brasol è molto misteriosa e antica. Relegati alle pendici delle montagne dall'arrivo degli umanoidi, hanno sempre vissuto nell'ombra. Quando gli umanoidi

si spostarono a nord ripresero parte del loro territorio. Vivono in tane sotterranee con cunicoli e grandi sale. Sono cacciatori ma anche razziatori. I Carnifex della regione si sono interessati ai coboldi ultimamente, pur non avendone un'alta considerazione sembrano voler prendere il controllo di questa numerosa popolazione. Vivono nella foresta ed attaccano con imboscate con armi da lancio dal fitto della vegetazione, al termine del loro attacco raccolgono il bottino e scompaiono nella foresta. Attaccano solo se in forte vantaggio numerico rispetto al nemico.

Clan Dugra

(pop. 12.000):

I Nani del Clan Dugra, arrivarono insieme al clan Duargor ma si stanziarono nel Brasol, a seguito

delle invasioni di Umanoidi gran parte del clan si unì al clan Duargor migrando a nord. Una parte però non volle andar via e si rifugiò fra le montagne del Brasol dove costruì la sua città sotterranea protetta da un imponente entrata fortificata sulla parete della montagna. Non è facile raggiungere l'entrata della fortezza, un sentiero che si inerpica su per la parete quasi verticale mette a dura prova anche i muli. Entrare poi è praticamente impossibile. I mercanti nani organizzano con cadenza stagionale delle carovane per poter portare le loro merci alle città della costa. Il Clan è governato dal Re Dusk Doppiascia IV (guerriero di 12°). Vivono dell'estrazione dei minerali e della lavorazione degli stessi. La loro vita nel cuore della montagna è tranquilla, i problemi iniziano quando escono per commerciare.

Giganti

Sul massiccio del brasol ci sono molti tipi di giganti, del resto la regione è così vasta che molte razze riescono a viverci senza neanche mai incontrarsi. Fra tutte queste ci sono almeno due razze che spiccano per numero ed organizzazione, i Giganti delle Montagne e quelli delle Nuvole.

Giganti delle Montagne

(pop. 8.000):

I giganti delle montagne sono esseri reali che si nascondono sulle alte montagne e profondi abissi. Universalmente carnivori, i brutali e sadici giganti delle montagne preferiscono la carne degli umanoidi, giganti o meno. Amano particolarmente il sapore della paura e in genere tormentano e torturano le vittime prima di consumarle. Il tipico gigante di montagna è alto 13 metri e pesa 13.500 Kg. Vivono in villaggi fra le alte valli di montagna o in caverne di Clan o famiglie. Di solito non sono in gran numero, al massimo qualche decina, tranne quando organizzano una razzia per la quale chiamano ad adunarsi più clan e famiglie. Non sono aperti verso le altre razze e di solito sono aggressivi e violenti. Possono commerciare o scambiare risorse con altri giganti.



Giganti delle Nuvole

(pop. 6.000):

Il colore pelle dei giganti delle nuvole varia dal bianco latte al blu polvere. I maschi adulti sono alti circa 5,4 metri e pesano approssimativamente 2.500 kg. Le femmine sono leggermente più basse e snelle. I giganti delle nuvole possono vivere fino a 400 anni, vestono con abiti preziosi e gioielli. Per molti l'aspetto indica lo status. Migliori sono i vestiti e più raffinati i gioielli, più importante è chi li indossa. Inoltre apprezzano la musica, e la maggioranza suona uno o più strumenti (l'arpa è uno dei preferiti).

I giganti delle nuvole possono avere allineamenti insolitamente vari; circa metà sono buoni e metà malvagi. I giganti delle nuvole buoni costruiscono strade che collegano i loro insediamenti con le strade degli umani per promuovere il commercio. Non è insolito vedere un gigante delle nuvole buono camminare tra gli uomini, ad esempio, in una città umana non troppo distante da un'alta catena montuosa. I giganti delle nuvole malvagi tendono a non creare insediamenti stabili e anzi preferiscono vivere in rozzi rifugi su alti picchi, da cui scendono solo per depredare i villaggi di quello di cui potrebbero aver bisogno. Queste



due filosofie portano spesso allo scoppio di guerre violente e durature tra tribù vicine. Le varie tribù del Brasol vivono fra le vette del massiccio del brasol, il loro numero abbastanza esiguo per l'immensità della regione non favorisce incontri frequenti con le altre razze.

Centauri

I centauri del brasol sono popolazioni barbare particolarmente aggressive e la loro presenza è uno dei motivi della scarsa colonizzazione umana di queste terre. Anche gli umanoidi si sono scontrati con queste popolazioni e più volte sono stati scacciati da questi territori. Queste popolazioni non hanno nulla a che fare con i centauri dell'adakkia che hanno assorbito molto dalla cultura mileniana.

Zebratauri

(pop. 24.000):

Particolarmente aggressivi, questa razza di centauri si distingue per la particolare colorazione del loro manto e per le pitture di guerra bianche e nere sui loro volti oltre alle alte creste che dalla testa arrivano sin al manto zebrato. Sono nomadi



delle pianure. Allevano antilopi e gnu oltre alla raccolta di frutti o tuberi. Sono popolazioni barbare con religioni spirituali gestite da shamani. Ogni tribù ha un suo capo, si uniscono solo in caso di pericolo comune, sono molto territoriali.

Giraffatauri

(pop. 11.000):

Sono l'equivalente dei giganti per gli umani, sono la razza gigante di centauri conosciuta anche come Giraffatauri. Vivono nelle pianure centrali del Brasol, sono nomadi e si spostano in gruppi famigliari di qualche decina. Difendono il loro territorio, a volte si uniscono ai zebratauri ed ai centauri per far fronte comune verso gli umanoidi della regione. Popolazione barbara, condivide la fede religiosa spirituale. Come gli altri centauri della regione non amano né umani né umanoidi. Vivono prettamente di caccia o raccolta frutta.

Centauri

(pop. 18.000):

Questi centauri tipici del brasol sembrano l'unione di un torso umano su un corpo di gnu. Veloci, forti e robusti oltre che testardi ed aggressivi, si spostano in gruppi di un centinaio. Sono nomadi, cacciatori, allevatori e raccoglitori. Non amano umani ed umanoidi, sono territoriali e come religione credono negli spiriti con cui entrano in contatto tramite shamani. Sono barbari e non amano la tecnologia e le usanze culturali di altri popoli. Se necessario si uniscono a zebratauri e giraffatauri per difendere il loro territorio.

Il Popolo delle Scimmie

Il popolo delle scimmie in realtà ha poco a che fare con l'equivalente delle specie conosciute. Queste popolazioni hanno subito gli effetti di un potente artefatto sacro, un albero di Ordana, donato dalla Dea agli elfi in epoche lontane. Gli elfi furono costretti ad abbandonare l'albero in quanto lo stesso non aveva retto allo stress spostamento e sicuramente non poteva essere spostato ulteriormente, i chierici lo definirono prossimo alla morte. Gli lasciarono l'albero morente in una stretta valle dove avevano costruito un tempio ad Ordana e dove si trovava una fonte acqua. L'albero non morì ma rimase in uno stato di quiescenza per secoli finché un terremoto non riaprì l'entrata alla valle nascosta ed un gruppo di Scimpanzé non si insediò lì nel 1.000 P.I.. Gli Scimpanzé vissero a stretto contatto con l'albero che iniziò anche a generare dei frutti di cui le scimmie iniziarono a cibarsi. Con il tempo, 900 P.I., si unirono agli Scimpanzé un gruppo di orango, scimmie miti che iniziarono anche una certa venerazione per quell'albero che aveva offerto rifugio, acqua e cibo. Nel 750 gli Scimpanzé si spostano ad est verso le foreste. Nel 700 P.I. gli Orango convinsero un gruppo di Gorilla di montagna a spostarsi nella valle in quanto la migrazione degli Scimpanzé li aveva privati sia di forza lavoro che di soldati per la difesa, i gorilla si integrarono velocemente nella loro società. Tra gli Orango viene creato l'Ordine di Ordana, un gruppo di chierici dediti alla cura ed alla difesa dell'albero Sacro. Inoltre viene creato anche l'ordine dei Missionari che si recano a sud est presso gli Scimpanzé professando la loro fede che viene accolta e fatta propria. I chierici sono accompagnati da un contingente di Gorilla che all'inizio incute timore negli Scimpanzé ma che in seguito furono accolti per rinforzare l'aspetto militare.

Scimpanzé

(pop. 46.800):

Gli Scimpanzé sono stati il primo gruppo di scimmie ad essere influenzato dai frutti e dalla magia dell'Albero di Ordana. La loro vicinanza



evolutiva con gli umani e lo sviluppo intellettuale magicamente acquisito ne ha fatto una copia dall'aspetto animalesco degli umani stessi. Tipico della loro specie mantengono la pelliccia ed i tratti facciali oltre alle lunghe braccia utili nel muoversi fra gli alberi. Preferiscono muoversi in modo bipede similmente agli umani anche se in questo modo la loro andatura sembra un po' scomposta, in caso debbano muoversi velocemente preferiscono passare all'andatura quadrupede. Sono più alti dei normali Scimpanzé, poco più bassi degli umani ma con un torace più sviluppato. Hanno braccia molto forti (bonus forza +2). Sono molto forti nel corpo a corpo. Hanno una grande curiosità per gli umani e tendono a copiarne gli oggetti ed il modo di fare, gli oggetti umani sono la principale merce che acquistano dagli gnomi Pedhart oltre alla tecnologia. Hanno imparato l'uso della lingua comune ed anche un po' di elfico, alcuni di loro

hanno iniziato a studiare alcuni testi di magia, i risultati sono stati scarsi per il momento ma i tentativi hanno dimostrato che alcuni di loro posseggono una certa predisposizione, alcuni stregoni stanno maturando le loro capacità. Usano armature di cuoio o cuoio borchiato e spade curve che tengono sulla schiena per non intralciare i movimenti. Non usano armi da tiro ma se potranno scaraventeranno qualsiasi cosa hanno nelle vicinanze contro il nemico. Vivono in tribù di qualche centinaio d'individui, in villaggi di pietra e fango secco nascosti nella foresta e protetti da mura. Ogni tribù ha un Capo tribù, almeno un Missionario di Ordana (Orango chierico) e se presenti, anche il Capo dei Gorilla. I loro villaggi si sviluppano anche in altezza arrivando anche a strutture costruite in parte sugli alberi. Di solito prendono prigionieri coloro che ritengono possano essere utili per il loro sviluppo tecnico e culturale mentre uccideranno coloro che non ritengono utili. Gli scimpanzè non hanno una o più classi preferite anche se sono rari i chierici ed ancor più i maghi.

Esempio di scimpanzè a cui sommare armatura cuoio o borchiato ed arma più eventuali livelli di classe. (non raggiungono livelli di classe oltre 10° tranne in rari ed eccezionali casi)

Umanoide animale medio

Iniziativa +2;

Scurovisione, odorato; Percezione +8

CA 15, contatto 14, sorpresa 11; (+4 Des, +1 naturale)

DV (3d8 iniziale)

Tempra +5, Riflessi+7, Volontà +2

Velocità 9 metri, arampicarsi 9 metri.

Attacco in mischia 2 pugni +2 (1d4)

Spazio 3 metri; faccia 3 metri

Forza 11, Des 19, Cos 10, Int 2, Sag 12, Car 7

BAB +2; Lotta +2

Talenti grande resistenza, Skill Focus (Percezione)

Skills Acrobazia +8, arampicarsi +12, Percezione +8



Orango

(pop. 11.700):

Gli Orango arrivarono a seguito degli Scimpanzè, il loro carattere mite gli permise di farsi accettare e con il tempo riuscirono anche a ritagliarsi uno spazio all'interno della società degli Scimpanzè. Infatti essendo meno aggressivi nei rapporti e più meditativi intuirono per primi che qualcosa in loro era cambiato e furono sempre loro a percepire un'energia provenire da quell'albero misterioso che li sfamava con i suoi frutti. Quando gli Scimpanzè decisero di scendere dalle valli di montagna per tornare nella foresta a valle gli Orango decisero di rimanere. Il numero ridotto portò gli Orango a contattare un gruppo di Gorilla per inserirli nella loro società per sostituire gli Scimpanzè. Grazie anche ai poteri sviluppati in seguito all'adorazione dell'Albero Sacro riuscirono ad imparare la lingua comune ed anche parte di quella elfica che gli permise di decifrare degli antichi testi ritrovati nel tempio. Da ciò derivò l'adozione di ordana come Divinità e la creazione dell'Ordine di Chierici di Ordana e dei Missionari. I Missionari vennero inviati presso gli Scimpanzè per trasmettere il messaggio di Ordana. Gli Orango preferiscono muoversi in

modo bipede similmente agli umani anche se in questo modo la loro andatura sembra un po' scomposta. Le classi preferite sono il chierico, il paladino ed il monaco.

Esempio di orango a cui sommare armatura cuoio o borchiata ed arma più eventuali livelli di classe. (non raggiungono livelli di classe oltre 10° tranne in rari ed eccezionali casi)

Umanoide animale medio

Iniziativa +2;

Scurovisione, odorato; Percezione +8

CA 15, contatto 14, sorpresa 11; (+4 Des, +1 naturale)

DV (3d8 iniziale)

Tempra +5, Riflessi+7, Volontà +2

Velocità 9 metri, arampicarsi 9 metri.

Attacco in mischia 2 pugni +2 (1d4)

Spazio 3 metri; faccia 3 metri

Forza 11, Des 19, Cos 10, Int 2, Sag 12, Car 7

BAB +2; Lotta +2

Talenti grande resistenza, Skill Focus (Percezione)

Skills Acrobazia +8, arampicarsi +12, Percezione +8

Gorilla

(pop. 32.500):

I gorilla giunsero nella Valle Sacra per ultimi e solo dopo che gli scimpanzè si erano già trasferiti. Sono molto forti ed imponenti, non spiccano per intelletto ma comunque anche su di loro ha avuto effetto l'evoluzione magica prodotta dai frutti dell'albero Sacro di Ordana. Camminano in forma bipede anche se per correre preferiscono la forma quadrupede sulle nocche. La classe preferita è il barbaro. La loro società è strutturata su una rigida forma di rispetto guadagnato in base alla forza ed al carattere. Si trovano a loro agio sia per i lavori pesanti che per il compito di difesa militare e pur mantenendo il comando dei loro gruppi non disdegnano compiti di scorta e difesa dei chierici Orango o compiti di fanteria pesante nelle fila degli scimpanzè.

Esempio di gorilla a cui sommare armatura cuoio



o borchiata ed arma più eventuali livelli di classe. (non raggiungono livelli di classe oltre 7° tranne in rari ed eccezionali casi)

Umanoide animale grande

Iniziativa +2;

Scurovisione, odorato; Percezione +8

CA 14, contatto 11, sorpresa 12; (+2 Des, +3 naturale, -1 taglia)

DV (3d8+6 iniziale)

Tempra +7, Riflessi+5, Volontà +2

Velocità 9 metri, arampicarsi 9 metri.

Attacco in mischia 2 pugni +2 (1d4)

Spazio 3 metri; faccia 3 metri

Forza 15, Des 15, Cos 14, Int 2, Sag 12, Car 7

BAB +2; Lotta +5

Talenti grande resistenza, Skill Focus (Percezione)

Skills Acrobazia +6, arampicarsi +14, Percezione +8

I gorilla fanno una grande dimostrazione di forza prima di attaccare effettivamente, battendosi il petto con i palmi delle mani, battendo i piedi e ruggendo rumorosamente.

Rhwana

(pop. 26.000): 75% Gorilla, 25% Orango.

È il nome che il popolo delle scimmie ha data al Tempio di Ordana ed alla città che si è sviluppata sulle ripide pareti della Valle Sacra. Il comando è in mano al grande chierico di Ordana ed al consiglio della città che include anche il capo tribù dei Gorilla. La città originariamente era una struttura elfica in cui era stato nascosto l'Albero di ordana che non poteva essere più spostato. L'albero fu abbandonato quando gli elfi migrarono a nord ma solamente perché erroneamente avevano ritenuto che fosse morente a causa di un fallito spostamento. Gli elfi sigillarono l'entrata alla valle ed al tempio e solo un terremoto, secoli dopo, causò la rapertura. Sulla struttura elfica gli scimpanzè prima e gli oranghi in seguito edificarono l'attuale Rhwana. La struttura del tempio non fu toccata mentre il resto della valle ha visto lo sviluppo di un'arte tipica originaria del popolo delle scimmie con rilievi, ispirati da quelli elfici, di eroi e personaggi importati della società dei primati. L'intera valle vede ora terrazzamenti e facciate a rilievo sulle pareti rocciose da cui si aprono balconi e finestre. Praticamente la città è sviluppata in lunghezza lungo la valle ed in altezza su per le pareti della stessa. Al termine della valle e quindi della strada, ci si trova di fronte la facciata del tempio, un arco con una grande scalinata che porta alla sala del Grande Albero con la fonte Sacra che nasce dalle sue radici.

Tribù riunite di Shawz

(pop. 65.000): 72% Scimpanzè, 20% Gorilla, 8% Orango.

Gli scimpanzè una volta scesi dalle montagne, si stabilirono nella foresta che ricopre la parte centrale e meridionale del Passo del Brasol. Ben presto si divisero in tribù, costruirono villaggi e rivendicarono il territorio. In vari momenti si scontrarono con le forze Snartan, prima della Città di Snarta III a nord, ed in seguito con la Città di Snartan IV a sud est alle pendici dei Picchi Ghiacciati. Oltre agli gnomi, furono critici

anche gli incontri con i giganti e con alcune tribù umanoidi con cui ci furono scontri molto cruenti. Mantengono buoni rapporti con gli gnomi Pedhart che commerciano con loro oggetti e tecnologie. Hanno una struttura militare controllata da una casta nobile con a capo i Signori del villaggio/Clan. Gli Scimpanzè sono i più numerosi e la razza dominante, gli Orango sono relegati all'aspetto religioso che comunque gli Scimpanzè rispettano molto. I gorilla sono un po' discriminati, considerati una massa di muscoli con poco cervello ma comunque rispettati per la loro forza. Ogni Villaggio controlla una porzione di territorio di cui è responsabile di fronte al Gran Consiglio dei Signori.

Gnomi Pedhart

(pop. 14.000):

Gli gnomi Pedhart del Massiccio del Brasol sono ciò che rimane delle bande che misero a dura prova l'esercito degli gnomi Snartan. La maggior parte si è trasferita a Nydob, Ar'Tiyab o si è unita alle carovane. Alcune bande, gruppi di centinaio di gnomi, non hanno voluto lasciare le montagne e come per i loro omologhi dei Picchi Ghiacciati, vivono come montanari in piccoli villaggi nascosti fra le alte valli. Commerciano con le altre razze e non sono ostili anche se di carattere chiuso e riservato.

Tribù Neathar

(pop. 23.000):

Nel 1.150 P.I. alcune tribù Neathar in fuga dall'espansione militare dei Varellyani si spingono sulle montagne del Massiccio del Brasol ed attaccano i villaggi degli elfi del Clan Dyr che presi di sorpresa non riuscirono a rifugiarsi oltre le mura della città della Porta di IIsundyl. La reazione degli elfi colpiti nell'orgoglio fu devastante, grandi magie furono scatenate sugli assalitori che furono quasi tutti annientati, a parte qualche sparuto gruppo che fuggì verso il territorio dei Pardasta. Per anni i Neathar vissero sulle montagne in continuo scontro con i Pardasta, dopo circa un secolo inseguito a



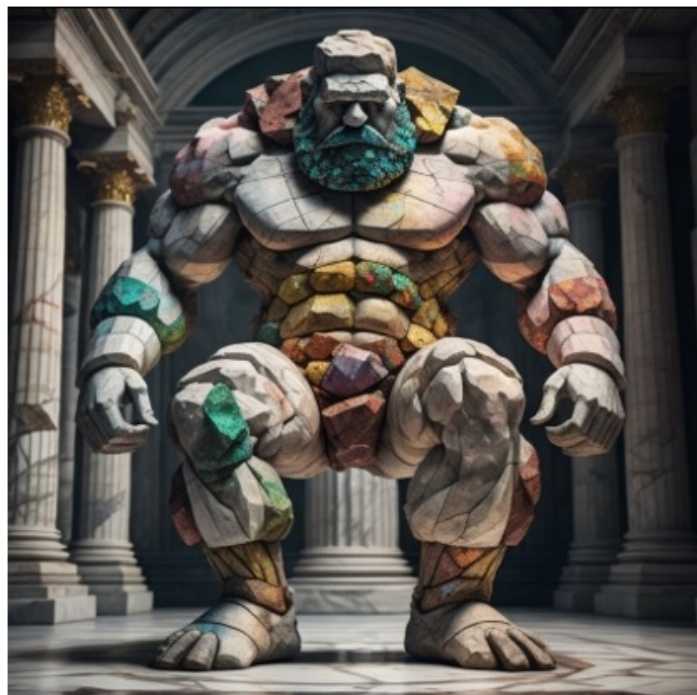
pesanti sconfitte, decisero di spostarsi ad ovest alle pendici delle montagne dove formarono vari insediamenti tra le montagne stesse ed il fiume che scorre ad ovest. Queste terre presero il nome di terre delle Tribù Nethar. Gli scambi con la colonia vilaverdiana di Cabinda a nord sulla costa hanno portato ad un rapido sviluppo delle comunità ed i villaggi stanno prendendo la forma di piccole cittadine fortificate con cinte murarie. Il commercio è trainante per lo sviluppo che sta vedendo anche la diffusione della pratica agricola ed un iniziale allevamento. I Capi Villaggio si fanno chiamare Re e si riuniscono di tanto in tanto nel consiglio dei Re.

Regno di Kirac

(pop. 15.000): uomini Roccia

Si trova nelle profondità del massiccio del Brasol orientale, si estende da sotto le terre delle tribù Neathar sino ai territori dei Carnifex che si sono impadroniti delle caverne più superficiali del regno. Il Governante è il Principe Paha, presuntuoso ed arrogante che non ascolta i saggi rappresentanti del clero che cercano di metterlo in guardia dai pericoli che si nascondono ancor più nelle profondità del territorio. Gli uomini roccia

estraggono minerali preziosi e per questo attraggono la pericolosa attenzione dei Geonidi. Il Principe Paha sta deliberatamente rigettando le preoccupazioni dei suoi consiglieri mettendo in pericolo tutto il regno. Non ritiene i Geonidi un pericolo. Il territorio degli uomini roccia è pieno di lunghi tunnel con possenti colonnati ai lati che uniscono grandi caverne dove vivono gli uomini roccia, lo stile ricorda molto l'Impero Mileniano tanto da far pensare che in passato ci siano stati contatti fra i due regni. Gli uomini Roccia sono una razza tranquilla e meditatrice, dovrebbero riflettere meglio sul loro ambiente. Essere in grado di individuare i nemici è un'abilità necessaria per ogni essere vivente, a maggior ragione per quelli civilizzati. Viene il sospetto che tanta ingenuità, sia dovuta all'interferenza degli agenti entropici.



Regno di Isigg

(pop. 55.000): Geonidi

I Geonidi di Isigg stanno preparando una potente armata per marciare contro il Regno di Kirac per impossessarsi dei minerali preziosi di cui è ricco. Più piccoli e meno forti degli Uomini Roccia, contano sul numero per sopraffare il nemico. Non sono molto organizzati ed i loro tunnel non differiscono dalle normali caverne sotterranee. Di origine elementale si pensa che nel loro regno siano presenti passaggi che



Bacino Aryptiano.

Carnifex

(pop. 8.500): 70% carnifex, 20% trogloditi, 10% lucertoloidi.

Quando la città di Abb-H'zoth (ora Klath-Tzarth) subì la rivolta dei trogloditi nel 400 D.I. una parte della popolazione riuscì a fuggire sfruttando il fatto che a loro volta i trogloditi erano stati attaccati dai lucertoloidi. I profughi si diressero a sud e si stanziarono in una valle scavata dal corso di un fiume che scendeva sinuosa dal massiccio del Brasol. Non costruirono i loro insediamenti all'esterno ma all'interno di una serie di caverne già presente nella zona.

mettono in comunicazione il Primo Materiale con il Piano elementale della Terra. Si cibano di minerali preziosi.

Pteryx

(pop. 12.000): 60% occidentali, 40% orientali
Vivono sui picchi più alti del massiccio del Brasol, fondamentalmente sono divisi in due gruppi uno orientale vicino il confine con Platea ed uno centro occidentale. Vivono in gruppi di qualche decina di numero e si riuniscono una volta all'anno nella stagione della riproduzione. Le coppie che si formano nei raduni durano sino alla schiusa delle uova dopo di che i maschi seguono il padre e le femmine la madre, fino all'età adulta che per questa specie è intorno ai 7 anni. A differenza dei pterodattili e dei pteranodonti, gli Pteryx hanno il torace più simile ad un umanoide e tre dita artigliate allo snodo dell'ala da cui parte il dito lungo che porta l'ala al vertice. Con le tre dita possono manipolare degli oggetti. Sono intelligenti, ed hanno un loro linguaggio, una percentuale del 15% capisce anche il comune. Non indossano abiti ma portano delle cinture a cui legano degli oggetti o armi. In combattimento usano il becco e gli artigli delle zampe posteriori e occasionalmente oggetti. Sono acerrimi nemici delle aquile, normali e giganti, oltre che dei grifoni, spesso entrano in conflitto con le arpie del



Occasionalmente entrano in conflitto con gli Uomini Roccia che originariamente utilizzavano le caverne che ora sono dei Carnifex. Comunque gli scontri non sono la norma ma l'eccezione ai normali scambi che le due razze intrattengono. I maghi Carnifex ricercano minerali preziosi per le loro creazioni e per i loro esperimenti e preferiscono raggiungere degli accordi piuttosto che portare avanti una guerra lunga e faticosa. Al momento considerando la forte ostilità da parte delle altre razze della regione preferiscono nascondere e proteggere la loro società chiusa, per questo elimineranno chiunque venga a conoscenza della loro esistenza.

Emesi

(pop. 100.000): Tribù nomadi di discendenza oltechi, nethar e orchi: sono divisi in molte tribù di varie dimensioni con molti combattenti, hanno anche molti villaggi, il loro territorio va dalla giungla alle colline, il clima al nord è caldo umido, influenzato dalla costa, mentre al sud è arido. Non hanno un governo unico né una capitale, in caso di pericolo comune ogni tribù cercherà da prima di fare i suoi interessi e solo da ultimo cercherà un'alleanza con altre tribù. Nel loro linguaggio Eme significa tribù, popolo, quindi i loro villaggi hanno nomi che lo richiamano, alcuni dei più importanti sono Eme Kapi (oltechi), Eme Suath (nethar) ed Eme Vor (orchi). A volte entrano in conflitti locali sia con gli zebratauri che con le città della costa.

Orvol


(pop. 110.000): orchi e mezzorchi della giungla con un po' di sangue varelyano, con una forte influenza della civiltà varelyana e molte usanze orchesche. Liravoll è la capitale, situata al centro, altre 8 piccole città di provincia (ognuna dominata da una società guerriera, sono Farill Vol, Tean Vol, Sha Vol, Jas Vol, Keless Vol, Uar Vol, Kauss Vol e loss Vol). Gli Orchi di Orvol non sono i classici orchi selvaggi, assomigliano di più agli orchi si Gombar e Suma'a. Facevano parte di una grande popolazione di umanoidi che nel 850 P.I. si spostò dal Brun a Davania e si spinse a



sud fino al Brasol. Nel 441 D.I. una grande invasione di umanoidi parte dal Brasol verso Izonda e Pelatan, dopo un iniziale campagna vittoriosa, viene respinta dagli sforzi comuni di Izonda e Pelatan. Gli umanoidi sopravvissuti si dispersero in varie direzioni, alcune tribù di orchi tornarono nel Brasol e fondarono l'Orvol. Questi orchi avevano subito grandi perdite, non erano in grado di sostenere altri scontri per cui decisero un approccio più pacifico con i coloni Varelyani presenti nella regione. Ciò comportò assimilazione da parte degli orchi di molte tradizioni varelyane. La capitale Liravoll è una città fortificata di medie dimensioni, le altre otto cittadine sono anch'esse protette da una cinta muraria. Abili artigiani e commercianti nelle campagne hanno iniziato attività agricole. La loro società è composta da un 60% di orchi, 30% mezzorchi e 10% umani.

Garak

(pop. 45.000): Tribù umanoidi al confine con la pianura di Korva. Il territorio è composto da giungla ed attraversato da fiumi. Al suo interno sei tribù di umanoidi, orchi di sangue misto, orchi e bugbear, ciascuna con un villaggio centrale



(nomi: Ai-saak, Oki-ae, Sku-mis, Has-yu, Buk-ta, Ta-wej). Le tribù sono miste non hanno restrizioni razziali. Anche gli umanoidi di Garak come gli Orchi dell'Orvol, devono la loro origine alla disfatta degli umanoidi contro Izonda nel 441 D.I.. A differenza dell'Orvol però questi umanoidi hanno mantenuto le loro tradizioni violente che li portano spesso a scontrarsi con le popolazioni

del Pelatan. La Regina Nera più volte ha cercato di controllare il Garak ma il limite dei sette anni ha sempre limitato le sue mire. Vivono principalmente di razzie e saccheggi oltre alla caccia. Ogni tribù ha il suo villaggio protetto da staccianate, raramente si scontrano fra tribù e nel caso fanno ricorso al Gran Consiglio dei Capi per risolvere le controversie.

ATLANTE

Brasol

Atlante geografico dell'area conosciuta come Brasol.

Ho raccolto in questo Atlante tutto il materiale che ho trovato on line, in particolare sul fornitissimo sito di Vaults of Pandius (<http://pandius.com/>) oltre ad altre informazioni prese da The Piazza (<https://www.thepiazza.org.uk/>). Questo documento vuole implementare le informazioni disponibili riunite in un formato coerente con il lavoro che fin qui ho portato avanti con tutti i precedenti moduli. Per ulteriori informazioni vi rimando comunque alla lettura dei precedenti e futuri Atlanti
Cordiali saluti e Buone Avventure.