

# ATLANTE

Grunland





# ATLANTE

## Indice

|                                |        |
|--------------------------------|--------|
| Grunland                       | pag. 1 |
| Storia                         | pag. 2 |
| Snarta V                       | pag. 6 |
| N'Djatwa                       | pag. 7 |
| Territori degli Elfi Selvaggi  | pag. 9 |
| Clan Lythari                   | pag.10 |
| Colonie Alphantiane            | pag.12 |
| Il Muro di Ghiaccio            | pag.13 |
| Gnomi dei Ghiacci              | pag.14 |
| Elfi Iceylia                   | pag.14 |
| Giganti del Gelo               | pag.15 |
| Troll dei Ghiacci              | pag.16 |
| Selkie                         | pag.16 |
| I Rakasta Lynxasta             | pag.17 |
| Enclave degli Elfi della Morte | pag.19 |

Supplemento non ufficiale.

Descrive la zona geografica del Grunland.

Realizzato da Omnibus.

Versione PDF: 1.0 dd. 01/03/2024

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.

# Il Grunland

La regione del Grunland si estende nella parte più a sud del continente di Davania anche se ha uno sbocco nella parte nord sulla baya Verde. La stretta parte a nord, si estende dalle fredde pianure a sud insinuandosi fra le catene montuose dei Picchi Ghiacciati a nord ovest ed il massiccio dell'Anello di Diamante a nord est. È un territorio pianeggiante o al massimo collinare ricoperto principalmente da foreste con un grande fiume, il fiume "Verde" che la percorre prima in orizzontale e poi in verticale per sfociare nella Baya Verde. Nella parte ad ovest della regione i boschi e le colline che partono dalle pendici delle montagne dei Picchi Ghiacciati degradano in pianura fino alla costa o fino al Muro Ghiacciato, una grande catena montuosa ricoperta da ghiacciai eterni che si estende lungo tutta la costa del Grunland proteggendo le grandi pianure dai venti gelidi del polo sud (Evergrun). Le grandi pianure corrono parallele al Muro di Ghiaccio per tutta la sua lunghezza. Ad est le pianure hanno il massiccio dell'Anello di Diamante a nord ed il Muro di Ghiaccio a sud fino al confine con la regione di Vulcania. Anticamente, fino alla grande pioggia di fuoco, questa regione era in una posizione simile all'odierno Pelatan, dopo quel periodo cambiò l'angolazione dell'asse planetario e venne a trovarsi all'estremo sud. I cambiamenti climatici furono devastanti, la grande isola di Evergrum, patria degli elfi, venne a trovarsi al polo sud ed il grunland la maggiore colonia elfica, si trasformò in una terra fredda.

Le grandi pianure sono ricoperte da tundra che è la vegetazione tipica delle zone polari artiche, composta principalmente da muschi, licheni e pochi arbusti. In realtà, almeno sui terreni più elevati e asciutti, crescono anche arbusti nani sempreverdi. Le uniche specie arboree (ma non più alte di 1,5–2 m) sono i salici decidui e le betulle. Ma la vegetazione prevalente e caratteristica resta una prateria a specie nane, muschi e licheni con frequenti torrenti e laghetti

almeno nella stagione estiva.

Il clima delle pianure è molto freddo, con rigidi e lunghi inverni dove la temperatura può arrivare fino ai -40 -50 gradi, mentre durante l'estate le temperature non superano 10 gradi. Piove poco, e la pioggia è più concentrata in estate e in primavera.

In queste regioni, l'inverno è molto rigido mentre l'estate è breve e fresca. Per questo le specie animali che vi vivono concentrano la loro attività nel periodo estivo. Gli uccelli, ad esempio, nidificano in quel periodo in vaste zone nascosti fra la bassa vegetazione. Tutte le specie tipiche di questo habitat possiedono cicli riproduttivi molto veloci, entro l'arrivo dei primi freddi devono dedicarsi alla propria riproduzione, allo sviluppo degli adulti ed a prepararsi per una lunga e gelida stagione invernale. Specie di questo luogo sono i caribù, gli alci, le volpi polari, gli orsi grizzly, gli orsi polari (vicino al mare), i lupi e una ricca avifauna. Oltre a queste specie si trovano i branchi di grandi erbivori che percorrono le loro migrazioni. Gruppi famigliari di Mammuth lanosi percorrono le pianure in particolare in primavera, estate ed autunno per dirigersi poi più a nord nella stagione invernale. I rinoceronti lanosi si trovano in coppia, singoli o una femmina con il suo cucciolo. Bisonti e bue muschiati brucano la vegetazione in primavera ed estate e ritornano verso i boschi e la foresta a nord in inverno. A sud la catena montuosa del Muro di ghiaccio è ricoperta da ghiacciai perenni con temperature sotto lo zero, qui la vegetazione è pressochè inesistente, solo licheni e muschi negli anfratti più riparati. Le creature che vivono qui o sono sulle pendici a nord dove i monti degradano verso le pianure, o sulla costa a sud dove il mare d'inverno ghiaccia creando lingue di ghiaccio attraverso le quali è possibile raggiungere l'evergrun. Sulla costa si possono trovare: foche, cetacei ed un particolare tipo di pinguini giganti, che superano il 1,80 metri in altezza. Fra i ghiacciai vivono gli Gnomi del ghiaccio, discendenti da alcuni superstiti del clan Skyras.

## Storia

**6000 PI** - Ordana crea la razza degli Elfi nella foresta che un tempo chiamavano casa. Protegge la giovane razza finché non è sicura che possano sopravvivere da soli.

**5000 PI** - L'infanzia degli Elfi è finita. Le foreste di Sylvanyor saranno loro chiuse per sempre. Gli Elfi creano la loro prima civiltà nelle foreste di Evergrun.

**4000 PI** - Il Beagle precipita su Mystara. Blackmoor inizia il suo dominio tecnologico.

**3600 PI** - Le azioni di Ogdoban Treel distruggono il Beagle.

**3500 PI** - Blackmoor scopre gli Elfi del Sud e sviluppa con loro commerci e guerre intermittenti. La civiltà degli Elfi fiorisce con la tecnologia Blackmooriana e quattro clan di Elfi si trasferiscono a Skothar per essere più vicini a Blackmoor. Le città blackmooriane iniziano ad apparire vicino alle terre degli Elfi. L'Immortale Garal Glitterlode crea una razza chiamata Gnomi del Ghiaccio nelle montagne nell'estremo sud di Vulcania.

**3499 PI** - Viene fondata la città di Thimhallan ad Evergrum, è la città più 'Blackmooriana' tra le città elfiche. È famosa per l'uso del manufatto di un immortale per alimentare la città.

**3436 PI** - Nasce il Principe degli Elfi Aetharion.

**3000 PI** - Gli esperimenti di scienza avanzata di Blackmoor distruggono Blackmoor e spostano l'asse di Mystara. Dopo lo shock iniziale, gli elfi sopravvissuti abbandonano molte delle loro città e si spostano verso nord, a Grunland sul continente di Davania. Tra gli Elfi perduti c'è Aetharion.

**2900 PI** - Gli Gnomi del Ghiaccio migrano a nord verso la regione di Vulcania. L'immortale Garal Glitterlode, temendo la distruzione della sua

razza, prende alcuni clan e li trasferisce in quella che ora è Rockhome ed instilla in loro falsi ricordi. Gli Gnomi rimasti a Vulcania imparano molto sulla tecnologia Blackmooriana dagli Elfi.

**2800 PI** - Il movimento separatista elfico, nato a seguito della Grande Pioggia di Fuoco, aumenta sia in termini di seguaci che d'importanza. Ilsundal fa molti proseliti e convince molti Elfi ad abbandonare del tutto la tecnologia di Blackmoor. Inizia la migrazione di molti elfi verso nord che li porterà a raggiungere il continente di Brun.

**2600 PI** - La fonte di energia della città di Thimhallan viene misteriosamente a mancare. Nel giro di pochi mesi gran parte della popolazione morirà.

**2500 PI** - Il resto delle civiltà elfiche stanno cadendo a pezzi. Un secondo gruppo separatista lascia le terre dirette anch'essi a nord guidati dal capo del Clan Gellereth. Ad Evergrum, nel frattempo il clan dei Thinyl ed un folto gruppo di nobili di altri clan già migrati tentarono di tutto per resistere ai cambiamenti naturali ricorrendo a tutto il loro grande sapere tecnomante riunendosi nella città di Thimhallan. Furono presentati molti progetti, fra cui anche la costruzione di una città volante. Purtroppo, tutti i loro tentativi furono vani, i loro grandi poteri magici utilizzati per mitigare le condizioni ambientali iniziarono ad essere inefficaci man mano che ci si spingeva all'interno di Evergrum. Quattro degli ultimi scienziati elfi di Thimhallan si sigillano in stasi, garantendo la loro sopravvivenza.

**2415 PI** - Il principe Sadric del clan Thinyl vedendo oramai avvicinarsi la fine organizzò un'altra migrazione, venne costruita una flotta, purtroppo la mancanza di risorse non permise di costruire tutte le navi necessarie per cui fu fatta una selezione in base alla posizione sociale, nobili ed alti gradi guerrieri salparono da Thimhallan facendo rotta verso occidente per costeggiare il continente di Davania in direzione nord. La flotta era composta da 15 grandi imbarcazioni dalle dimensioni impressionanti. La



flotta incontrò una grande tempesta e finì il suo viaggio sulle isole dell'arcipelago del Drago. (vedere atlante di Pelatan). Nel frattempo, nella città di Thimhallan le condizioni sono critiche, alcuni elfi abbandonano la città in cerca di salvezza, saranno i fondatori dei clan Faithyl, Eleetryl e Iceylia.

**2400-2300 PI** - La civiltà degli Elfi del Grunland viene distrutta da uno sconvolgimento vulcanico. I sei clan di Gnomi: Zarka, Drassar, Gemeiyr, Pegdhart, Skyras e Snarta si trasferiscono nei resti delle antiche città elfiche. Alcuni elfi sono definiti "elfi della morte" dalle altre popolazioni in quanto in preda alla disperazione ed al dolore per le perdite subite questi elfi si sono dedicate a pratiche necromantiche. Gli elfi della morte si spostano verso la regione di Vulcania.

**2053 PI** - Un lich chiamato Ektarmorag e i suoi eserciti di Elfi non morti appaiono improvvisamente nell'estremo sud, vicino all'apertura polare su Evergrum. L'esercito di nonmorti marcia verso Grunland devastando gli gnomi. Solo più tardi si scopre che Ektarmorag era in vita il principe degli elfi Aetharion che diventato lich è tornato ad Evergrum per costruire la sua armata riportando alla non vita i tanti elfi morti.

**1815 PI** - La roccaforte del clan Zarka viene completamente distrutta da un assalto di non morti. Non ci sono sopravvissuti all'assalto. Re Borodar di Zarka, che era assente per una riunione del clan, giurò vendetta. Temendo che il semplice potere degli Gnomi non potesse resistere ai non morti, propose la costruzione di cinque gigantesche macchine da guerra che chiamò Scuotiterra, uno per ogni clan rimasto.

**1785-1780 PI** - La guerra degli scuotiterra. In meno di 30 anni furono completate le cinque macchine. Ciascuno doveva essere controllato dai cinque clan restanti di Gnomi, guidati da Re Borodar. Gli Scuotiterra erano progettati ciascuno in modo diverso, sebbene fossero tutti fondamentalmente di forma umana e alti più di

cento metri. Questi enormi dispositivi riuscirono a distruggere Ektarmorag facendo crollare il suo palazzo attorno a lui. Dei cinque clan rappresentati nella battaglia, solo quattro sopravvissero. Re Borodar sacrificò il suo Scuotiterra per distruggere Ektarmorag, costando la vita agli ultimi membri del Clan Zarka e a tutto il Clan Drassar.

**1754 PI** - I quattro clan Gnomi rimasti decidono di lasciare le loro terre maledette. Sapendo che non potevano viaggiare tutti insieme, i capiclan tirarono a sorte per vedere quali clan avrebbero dovuto unirsi. Alla fine, il Clan Gemeiyr e il Clan Skyras presero i loro Scuotiterra e si diressero verso est (Vulcania), mentre gli altri due clan si diressero verso ovest.

Il clan Pegdhart e Snarta si dirigono verso le vette ghiacciate. Tuttavia, nessuno dei due Scuotiterra fu abbastanza resistente per il viaggio, ed entrambi crollarono in valli diverse nel profondo delle montagne. Il clan Gemeiyr in seguito si stabilì nella Valle Perduta dove il loro scuotiterra si guastò. Usarono le parti del loro Scuotiterra per costruire la grande città gnomesca di Berren. Lo scuotiterra del clan Skyras non riuscì mai a lasciare la regione di Vulcania, poiché il clan si sciolse a causa dei diritti di successione nel 1755 PI.

**1400 PI** - Le nuove fazioni che un tempo erano il Clan Skyras non ricordano più il motivo per cui stanno combattendo. Ormai ci sono almeno 30 clan diversi che combattono per la superiorità costruendo armi più avanzate. Questi gruppi sono gli antenati dei clan Scuotiterra della regione di Vulcania e dominano la zona conosciuta come Terre dei Titani.

**1200 PI** - Una grande colonia Tanagoro viene fondata sulla punta della penisola Vulcaniana, le tribù umane dalla pelle nera si diffusero presto nella maggior parte delle aree forestali della Vulcania orientale, e periodicamente entrarono in guerra con gli gnomi della regione. Nel frattempo, il clan Snarta continua la sua migrazione verso nord, raggiungendo le pianure del Meghala

Kimata.

**1000 PI** - I coloni orientali arrivano a Vulcania dallo Skothar centrale. La loro cultura si integra con quella dei Tanagoro. Molti coloni si spostano nell'entroterra.

**790 PI** - Il clan Snarta si integra nella cultura mileniana.

**765 PI** - Tre maghi alphetiani precipitano sulla città di Thimhallan, la rivendicano come propria e iniziano a scoprirne i segreti.

**633 PI** - La Scuola di Tecnomanzia viene fondata a Thimhallan.

**600 PI** - In seguito ai primi contatti con il clan Pedarth situato nei picchi ghiacciati, il clan Snarta lascia Milenia e torna verso sud.

**580 PI** - Le colonie umane si espandono fino a coprire gran parte di Vulcania. I clan di Gnomi e le colonie umane si combattono tra loro con spade e Scuotiterra.

**542 PI** - Gli Snartan raggiungono la catena del Brasol. Smantellano il loro antico Scuotiterra, e costruiscono una nuova versione cittadina e fondano la repubblica degli Opliti. Subito dopo il loro arrivo, gli Snartan contattano i loro cugini, il clan Pedhardt, e li assimilano rapidamente nella repubblica degli Opliti.

**300 PI** - Il clan Gemeye (una corruzione di Gemeiyr) subì un grande scisma sull'uso della tecnologia. Una vasta popolazione di Gnomi lasciò Berren e si trasferì a Thimhallan.

**275 PI** - Il Clan Gemeye fondò la Scuola delle Invenzioni Gnomesche a Thimhallan. Il primo diplomato fu un giovane gnomo chiamato Glimreen Gemeye (nel 261 PI)

**262 PI** - Glimreen riceve un sogno da Garal Glitterlode. Il sogno di una città volante di Gnomi. Ispirato dal sogno ritrovò i progetti per la

costruzione di una città volante fra le rovine degli antichi laboratori elfici. Partì subito con alcuni amici verso il Nord. Non è mai tornato a Thimhallan.

**200 PI** - Gli gnomi Snartan abbandonano Snarta IV e si spostano nel Grunland dove fondano Snarta V. Re Dorfin I "Il Grande" in seguito iniziò la conquista Snartan di Vulcania.

**178 PI** - Le truppe Snartan "Hoi Gnomoioi" entrarono nella regione di Vulcania occidentale, creando l'Impero Snartan. Dorfin combatté contro gli umani e gli gnomi del est, con scarso successo.

**175 PI** - Dorfin I muore e diventa un immortale nella Sfera del Tempo. Ha creato la sua dinastia creando effettivamente artificialmente Harwin III durante uno dei suoi viaggi nel tempo.

**34 DI** - A Zodiak Mentrix e Matoia Pendrax, scopritori di Thimhallan, viene negata l'immortalità. Il Collegio di Magia e Tecnologia chiude.

**40 DI** - La città volante di Serraine visita Thimhallan per la prima volta. La statua di Glimreen è stata collocata nella Sala degli Eroi del College.

**84 DI** - Riapre il Collegio di Magia e Tecnologia.

118 DI - Un'orda Umanoide proveniente dai Picchi Ghiacciati invade N'Djatwa, dopo alcune vittorie dovute alla sorpresa dell'attacco, le forze N'Djatwa reagiscono e spingono l'orda ad est.

**120 DI** - Gli umanoidi scacciati da N'Djatwa attaccano Berren. La città fu distrutta prima che potessero arrivare i rinforzi da Thimhallan o dagli altri insediamenti della regione. Gli gnomi di Thimhallan (Gemeye) sconfissero gli umanoidi, ma non c'erano sopravvissuti a Berren. Le rovine furono lasciate come memoriale.

**356 DI** - L'imperatore Harwin III viene scelto





come "Indivtali Perfectii" dagli Snartan. Il suo clone diventa l'elemento riproduttivo standard tra gli Snartan.

**577 DI** - L'ultimo Snartan nato normalmente muore. Il Clan Snarta ora è composto esclusivamente da cloni.

**690 DI** - Il processo di clonazione diede inizio ad un enorme problema di sovrappopolazione. Per guadagnare più terra, l'Impero Snartan inizia la campagna per conquistare le terre orientali, ma incontra la resistenza degli umani e dei numerosi clan degli Gnomi Scuotiterra delle Terre dei titani.

**701 DI** - Gli Snartan ottennero vittorie decisive contro eserciti umani relativamente impreparati, ma loro stessi furono tormentati dalle primitive tattiche mordi e fuggi degli altri Gnomi Scuotiterra.

**712 DI** - Le truppe Snartan spinsero le popolazioni umane fuori dalle loro città e più a est.

**720-800 DI** - Snarta affermò il dominio sulle terre di Vulcania, respingendo i clan ribelli degli Gnomi e rivendicando le terre come proprie. L'impero va dalle terre del Grunland occidentale fino a gran parte di Vulcania meridionale.

**800 DI** - L'imperatore Snartan Irkin II ordinò un piano per conquistare la maggior parte della Davania meridionale. Nel decennio successivo, autorizzò la costruzione di altri Scuotiterra e la clonazione di migliaia di Snartan.

**810-830 DI** - Il grande piano di Snarta venne realizzato. Gli Scuotiterra appena costruiti si dirigono lentamente verso nord e ovest lasciando dietro di sé una scia di distruzione. Inizia uno scontro a tutto campo con le colonie Alphatiane della zona. Gli Alphatiani contrappongono mostruose creature giganti agli scuotiterra gnomici arrestandone l'avanzata. Tuttavia, nell'815, gli Snartan si estesero notevolmente, ma nell'inverno dell'816, gli Umani che erano stati sfollati cento anni prima e i clan di Gnomi Scuotiterra ad est riconquistarono rapidamente le terre di Vulcania conosciute come le Terre dei Titani. La notizia del contrattacco impiegò quasi un anno per raggiungere le linee del fronte ad ovest. Gli scuotiterra Snartan interruppero i combattimenti ad ovest contro gli Alphatiani e tornarono verso est per bloccare l'invasione, le forze combinate di Umani e Gnomi contrastarono le forze Snartan ormai stanche della battaglia. Nei successivi tre anni, gli Snartan perdettero la metà dei rimanenti Scuotiterra a causa di sabotaggi, assedi e grandi battaglie sconvolgenti tra gli scuotiterra delle opposte fazioni.

**831-900 DI** – L'Impero Snartan ha lentamente riaffermato il suo territorio, ma è l'ombra di ciò che fu in passato. Per il secolo successivo, ogni città-scuotiterra di Snartan diventerà molto più indipendente dal controllo diretto dell'Imperatore pur riconoscendone la leadership.

**1000 DI** – Tutti i dizionari geografici hanno luogo in questo momento. Ormai, l'Impero Snartan esiste quasi solo di nome, poiché ogni città combatte per la sopravvivenza contro umani e gnomi delle terre di Vulcania.

## Snarta V

Popolazione 55.000 (40% gnomi, 55% gnomi clonati, 5% schiavi elfici).

Gli Snartan nel 200 P.I. abbandonarono Snarta IV e si diressero ad est dove fondarono la città di Snarta V, riuscirono a conquistare i Picchi di Ghiaccio centro-meridionali e le foreste di Boscoverde - disseminate di antiche rovine elfiche dei tempi perduti di Grunland - diventando definitivamente un Impero e la potenza dominante della Davania meridionale. Il tentativo di impadronirsi di tutti i tesori tecnologici perduti, nascosti nelle foreste orientali richiedeva un grande sforzo militare, mentre la necessità di mantenere un impero così vasto richiedeva funzionari e soldati sempre più fidati. Fu sviluppato un programma di clonazione dei migliori individui Snartan basato su tecnologie arcane trovate tra le rovine elfiche, mentre i Pedhardt alleati furono severamente discriminati rispetto ai cloni. Alle critiche dei Pedhardt si rispose con una dura politica di repressione da parte degli Snartan, che si concluse con una totale ribellione nel 168 P.I. L'Imperatore Harwin III occupato nella conquista dei territori ad oriente, trovò comunque il tempo di inviare il generale Kirrim a Tiyab per sedare la rivolta. Il generale partì da Snarta V marciando verso la capitale dei Pedhart, raggiunse la città nel 164 P.I. e dopo una brutale repressione prese il controllo della città che comunque si ribellò nuovamente all'Imperatore nel 152 P.I. In seguito

L'imperatore incaricò suo nipote Ordig governatore di Snarta V di occuparsi dei Pedhart. Ordig marciò a sua volta su Tiyab ma vi trovò solo un piccolo gruppo di gnomi che passò per le armi, più di un secolo di ricerche e scontri non portarono risultati ed in fine nel 100 D.I. gli snartan fecero ritorno a Snarta V. Nel frattempo l'Impero si era espanso ad oriente nella regione di Vulcania, dove il grande scuotiterra Snartopolis ne era il cuore e la capitale. Snarta V rimane un'enclave molto importante per l'impero ma il territorio circostante sotto il controllo degli gnomi si assottiglia giorno dopo giorno. Le tribù di Lynxasta ed i clan degli elfi selvaggi stanno riconquistando le loro antiche terre. La città è nata sulle ed intorno ad antiche rovine di origine elfica, probabilmente precedenti alla grande pioggia di fuoco dove gli gnomi trovarono le tecnologie per produrre i cloni. Questa tecnologia fu la svolta per gli gnomi snartan che in seguito al lungo viaggio ed ai tanti scontri aveva visto diminuire la forza del proprio esercito ed il suo numero. La possibilità di clonare il suo popolo rialimentò il sogno di creare un grande impero degli gnomi per cui si concentrarono molto sulla ricerca e sulla produzione di cloni e la città di Snarta V, era il punto focale di tutto il progetto. Gli scuotiterra inizialmente si disposero a difesa della città e le forze snartan cacciarono le popolazioni locali dalle terre circostanti. Quando le forze degli snartan rinvigorite dai primi contingenti di cloni partirono per l'oriente, fu un duro colpo alla centralità della città, ma essendo ancora l'unica a produrre cloni la sua importanza non era in discussione. L'inizio del decadimento di Snarta V si ebbe nel 235 D.I. quando fu fondata la città di Snarta VI, che inizialmente entrò in competizione per la produzione di cloni ma che in seguito alla scoperta di una tecnologia arcana perduta acquistò definitivamente la posizione di riferimento per l'impero. La tecnologia utilizzava puppe elementali del fuoco trovate nei numerosi vulcani della zona e adattate per fornire maggiore potenza agli scuotiterra. La città di Snarta V è circondata da poderose mura alte 10 metri e spesse 5 metri alla base e 3 metri al vertice. La cinta racchiude



l'antica città elfica di cui rimanevano praticamente solo le fondamenta e la parte sotterranea, dove fu trovata la tecnologia per la clonazione. La parte sovrastante è totalmente ricostruita nello stile gnomico più spigoloso e razionale dell'armonico stile elfico originale. Ciò ha dato vita ad un insieme paradossale dove dolci curve si trasformano in spigolose pareti. La città è un crogiolo di attività, artigiani, artificieri ed alchimisti affollano la città e sviluppano le tecnologie e le conoscenze. Intorno alla città sono sorte fattorie, mentre il commercio è basato fondamentalmente sulle carovane che mantengono i contatti con il lontano Impero ad oriente. In città è presente un piccolo gruppo di schiavi elfici, si tratta di prigionieri elfici risultato degli scontri con gli elfi selvaggi della regione e che inizialmente sono stati usati per decifrare gli antichi scritti ritrovati sotto la città. Dopo la guerra con le colonie Alphantiane la distanza fra Snarta V ed il confine dell'Impero è andata aumentando costringendo la città a diventare più indipendente.

## N'Djatwa

Popolazione 165.000 (80% N'Djatwa, 10% gnomi, 10% altre razze).

Gli N'djatwa sono una razza dalle origini miste di elfi e orchi. Un N'djatwa, è un mezzelfo più robusto e forte con una cannagione che tende al verde. A parte la cannagione c'è da notare anche che a differenza dei mezzelfi tipici (elfo-umano), che di solito hanno le orecchie meno accentuate rispetto agli elfi, gli N'Djatwa le hanno più accentuate degli elfi stessi.

### Descrizione

Il territorio si estende lungo la costa al vertice della Baya Verde ed è incastonato fra la regione dei Picchi Ghiacciati da cui gli N'Djatwa originariamente sono arrivati, e la regione del Basso Arypt. Nella parte orientale il territorio è ricoperto da folte foreste ed è percorso da un grande fiume, il fiume "Verde" che sfocia nella Baya Verde. Oltre la foresta le colline si estendono fino alle pendici delle montagne dell'Anello di Diamante. Sia nella foresta che fra



le colline si trovano molti villaggi ed una fitta rete stradale. Ad occidente il territorio comprende una parte della catena montuosa dei Picchi ghiacciati e più a nord sempre sulla costa un'ampia porzione di territorio collinoso con vari boschi. Qui si trovano vari villaggi fra cui anche quello visitato dalla nave volante "Principessa Ark"; grazie alle cronache del viaggio esplorativo, sappiamo che alcune strade abbandonate portavano al regno perduto di Varellya, anche se ormai sono deserte. Nel regno si trova una sola grande città, la capitale M'banyika (40.000 abitanti) dove si trova il palazzo reale, il gran consiglio del popolo ed il grande tempio della creazione. La maggiorparte della popolazione è sparsa sull'intero territorio, in una miriade di villaggi più o meno piccoli, in futuro probabilmente i più grandi diventeranno vere e proprie città avendo già da ora la presenza dei rappresentanti del Regno, del Clero e delle gilde. Tutte le attività sono accentrate ma incaricati reali sono nei villaggi più grandi ed hanno in gestione anche un certo numero di villaggi più piccoli. Così anche le gilde, hanno un direttorio centrale e molti responsabili locali o territoriali. Come le popolazioni, anche la cultura elfica e quella orchesca si sono fuse, l'eleganza e l'estetica elfica si è unita con la praticità e la rigida scala gerarchica orchesca. Il governo è retto dal Re

Hontariel supportato dal Gran Consiglio del Popolo dove siedono i rappresentanti della nobiltà, del clero, delle gilde, dei militari ed i tribuni territoriali eletti nelle varie province del regno e rappresentano il popolo dei villaggi. Gli N'Djatwa sono molto religiosi, la loro stessa esistenza è legata alla religione a differenza dei mezzelfi di altre regioni di Mystara, gli N'Djatwa, mezzelfi-mezzorchi, sono un vero e proprio miracolo, le due razze in base alle conoscenze non sono compatibili se non forse tramite mezze magici che comunque in questo caso non ci sono stati e per l'omeno non ad opera mortale. Per quanto molto religiosi, non hanno una divinità principale ma una sorta di pantheon ibrido fra quello elfico e quello orchesco ed i loro sacerdoti non sono legati ad una singola divinità ma più all'intero pantheon e rispettano le divinità di tutti gli allineamenti considerandole tutte essenziali per l'equilibrio dell'universo.

### Storia

Molti secoli fa nella parte orientale della regione dei Picchi Ghiacciati vivevano due grandi clan rivali. Uno, era il Clan Nunjar, un'orda di orchi; l'altro era il Clan Hatwa, una tribù di elfi di montagna (luna). La sopravvivenza era molto difficile in questa terra di gelidi ghiacciai e nevi eterne. Il legno era scarso e la fauna selvatica era altrettanto rara. Le relazioni tra i Nunjar e gli Hatwa si alternavano fra guerre e tregue precarie. Nessuno voleva lasciare le montagne, la terra dei loro antenati ed il loro suolo sacro. Dopo secoli di guerre infruttuose, un grande sciamano emerse dai ranghi degli orchi. Utaba lo Sciamano affermò che gli Immortali gli avevano parlato e gli avevano donato l'Altare delle Stelle, una potente reliquia che doveva essere la salvezza della Terra Santa. Secondo le direttive degli Immortali, fece la profezia che Nunjar e Hatwa un giorno sarebbero diventati tutti parenti di sangue sull'Altare delle Stelle. Sebbene la sua filosofia fosse piuttosto impopolare, Utaba continuò a predicare la pace. Una pioggia di frecce Hatwa e massi Nunjar alla fine pose fine alla brillante ma sempre così breve vocazione di Utaba. Subito dopo, la pestilenza e la morte

spazzarono la terra sacra. Le perdite furono così orrende che era dolorosamente ovvio che entrambe le razze fossero condannate. Alla fine, un eroe elfico ricordò al suo popolo la faticosa predizione dello sciamano, e in totale disperazione tutti tentarono di seguire i precetti di Utaba. Ogni elfo e ogni orco si tagliarono la mano, mescolando il loro sangue sull'altare sacro. Così fu sigillata per sempre l'alleanza di sangue tra Nunjar e Hatwa. I matrimoni misti razziali furono imposti e, generazioni dopo, Nunjar e Hatwa non esistevano più. I loro figli, gli N'djatwa, prosperarono e alla fine raggiunsero la Baia Verde ad oriente. L'Altare delle stelle fu trasportato dai picchi dove le razze si erano fuse, all'interno di un imponente tempio al centro della capitale N'djatwa di M'banyika.

### Cavalcatura alata degli N'djatwa

Gli N'djatwa utilizzano un particolare tipo di cavalcatura alata. I pellicani giganti assomigliano ai normali uccelli marini, tranne che sono grandi quanto un elefante. I pellicani giganti sono usati come cavalcature sulla costa di N'djatwa. Oltre a fornire un rapido trasporto dalla costa al cuore montuoso della nazione, i pellicani sono estremamente utili per la pesca.

### Pellicano gigante

Bestia Enorme, Non Allineato

Classe Armatura: 12 (10 nat. + 2 bonus Des)

Punti Ferita: 34 (4d12+8)

Velocità: 3 m, Volare 24 m

For 18 (+4), Des 15 (+2), Cos 15 (+2) Int 6 (-2),

Sag 12 (+1), Car 8 (-1)

Talenti: Percezione +4

Abilità: Percezione passiva 14

Lingue: –

**Pescatore.** Il pellicano gigante o il suo cavaliere hanno vantaggio sui rulli per pescare in grandi specchi d'acqua come il mare o i laghi.

### Azioni

**Becco.** Attacco con arma da mischia: +5 per colpire, portata 3 metri, un bersaglio.

**Colpo.** (1d8+4) danni perforanti.





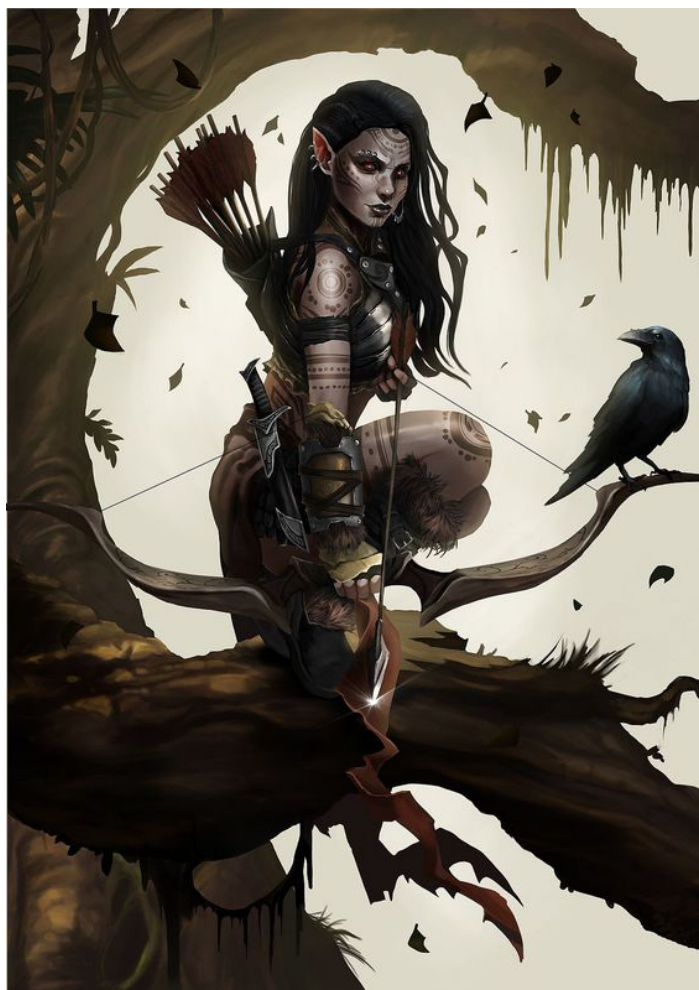
**Inghiottire.** Il pellicano effettua un singolo tiro per colpire +5 contro tutte le creature di taglia Media o inferiore in un cubo di 1,5 metri. Quelli colpiti dall'attacco sono trattenuti all'interno del becco di carne del pellicano. Sono accecati, trattenuti e hanno una copertura totale contro attacchi e altri effetti esterni al pellicano. Se il pellicano subisce 3 o più danni dalle creature inghiottite in un singolo turno, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20 alla fine di quel turno o vomitare tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri da esso. il pellicano. Se il pellicano muore e la creatura inghiottita non è più trattenuta e può scappare utilizzando 4,5 metri di movimento, uscendo pronο.

## Territorio degli Elfi Selvaggi

Popolazione 250.000 (65% elfi selvaggi, 15% faery, 10% Lythari, 10% altre razze).

Il territorio degli elfi selvaggi è una vasta area a sud del regno di N'Djatwa quasi totalmente ricoperta da foreste fredde, regno incontrastato degli elfi selvaggi. Quando Ilsundall migrò verso nord con la grande maggior parte degli elfi, molti piccoli gruppi non riuscirono ad unirsi ed alcuni non vollero per scelta farlo. Quelli che rimasero si ritrovarono in piccoli numeri, senza l'ausilio della

tecnologia che fino ad allora li aveva supportati e soprattutto in un territorio in mutazione a causa dei cambiamenti climatici. Siccità e malattie misero a dura prova questi elfi che per sopravvivere ritornarono all'essenziale. Con i millenni le condizioni si sono stabilizzate ed il numero degli elfi nei vari clan è andato aumentando grazie anche alla mancanza di altre razze direttamente in concorrenza. Vivono in villaggi che possono raggiungere e superare anche il migliaio di abitanti, sono indipendenti ma sanno fare fronte comune contro le minacce come quando hanno opposto una ferrea resistenza contro l'espansionismo degli gnomi snartan dopo la fondazione di Snarta V. Il loro territorio è attraversato dal grande fiume "Verde" che scorre per l'intera lunghezza del loro territorio per poi girare a nord ed andare a sfociare nella baya verde attraversando il regno degli N'Djatwa. All'interno del loro territorio si trovano anche piccoli gruppi di Lythari e Faery con cui intrattengono buoni rapporti, sono presenti anche



altre razze ma in numero trascurabile. Le relazioni con gli N'Djatwa a nord sono di diffidenza ma comunque tali da permettere scambi commerciali, gli elfi selvaggi non comprendono appieno gli N'Djatwa, non li riconoscono come simili pur vedendo delle somiglianze. In ogni caso lo stile di vita degli elfi selvaggi differisce molto da quello degli N'Djatwa per cui non c'è le volontà di approfondire i contatti. Nel loro territorio si possono trovare molte rovine di antichissimi insediamenti elfici come quello in cui fu fondata dagli gnomi Snarta V e per i quali in quel periodo si scontrarono più volte le forze degli gnomi e quelle degli elfi selvaggi. Gli elfi non hanno potuto far nulla per difendere le reliquie del loro passato che si trovavano nelle pianure a sud ma difesero con grande ardore quelle all'interno della foresta, tanto che gli gnomi alla fine dovettero desistere per le perdite subite.

## Clan Lythari

Popolazione 25.000 (80% Lythari, 10% elfi selvaggi, 10% lupi).

I Lythari (originariamente Ly-tel-quessir) sono un particolare tipo di lupi licantropici elfici di allineamento buono, simili nell'aspetto ai lupi mannari e spesso scambiati per tali. Normalmente gli elfi non sono colpiti dalla licantropia per cui si ritiene che i Lythari abbiano solo delle caratteristiche in parte simili ai licantropi ma che non abbiano null'altro in comune. I Lythari differiscono dai lupi mannari in quanto non hanno una forma ibrida e sono amichevoli e socievoli quando sono in forma di lupo. Sia in forma di elfo che di lupo, i lythari sono straordinariamente belli. Come elfi, sono spesso alti e biondi, con occhi azzurri o verdi e capelli argentati. Come lupi, hanno una pelliccia grigio chiaro o argento e occhi azzurri o marroni che ne tradiscono l'intelligenza. Al contrario dei licantropi a cui viene associata una maledizione della licantropia, i Lythari vengono considerati dei licantropi naturali. Nascono come creature mannare da genitori licantropi. I branchi di Lythari si trovavano quasi esclusivamente nelle terre



degli elfi selvaggi del Grunland. Oltre alla normale riproduzione fra di loro, i Lythari possono anche utilizzare un rituale di legame che trasforma un elfo normale in un lythari ma solo se quest'ultimo accetta volontariamente di unirsi alla stirpe dei Lythari. Questo rituale lascia una cicatrice permanente sul trasformato, che somigliava a un morso di lupo. Il combattimento fisico non è gradito tra i Lythari. Quando hanno dovuto aiutare gli elfi selvaggi contro l'arroganza degli gnomi snartan, lo hanno fatto esclusivamente in veste di esploratori o come messaggeri, sfruttando la loro velocità a proprio vantaggio. Tuttavia, se messi alle strette o costretti a difendere i loro parenti, dispongono di un morso potente che possono usare con grande efficacia. Altrimenti attaccano solo durante la caccia, preferendo cervi, conigli e cinghiali, proprio come un lupo. I branchi di Lythari sono piccoli, di solito non più di 30, una dozzina circa dei quali sarebbero troppo giovani per badare a sé stessi. Non modellano oggetti metallici di alcun tipo e i rari incantatori tra loro tendono ad





Potrete vedere la mappa in dettaglio nell'Atlante interattivo sul sito della Tana del Drago al seguente indirizzo <https://www.robeto.roma.it/MAP/DAVANIAFULL.html>



essere sacerdoti di una delle divinità della natura. Tutti i membri di un branco lythari vengono trattati allo stesso modo, senza veri leader. In quanto tali, questi branchi tendono ad essere piuttosto anarchici e sono sempre più rari, poiché la maggior parte dei lythari finisce a vivere con i Faerie, viaggiando attraverso i portali. I lythari solitari vengono prontamente accettati all'interno dei normali branchi di lupi e trattati con deferenza, ma vengono esclusi dalla gerarchia del branco. Lupi malvagi come i worg, lupi mannari e uomini lupo scacciano un lythari o cercano di ucciderlo se possibile. Possono percepire la bontà di un lythari in modo naturale. Vivono in clan o branchi che vedono anche la presenza di elfi selvaggi che hanno deciso di unirsi ai lythari o solo per affinità o in attesa di portare a termine il legame per la trasformazione. Oltre agli elfi possono essere presenti anche dei normali lupi che si uniscono ai Lythari come nei normali branchi. I lythari normalmente prediligono le classi di ranger, barbaro e druido.

## Colonie Alphatiane

Popolazione: 120.000 abitanti (Mirrus 40.000, Laorthe 35.000, Spyrol 30.000, 15.000 in insediamenti minori)

Gli Alphatiani fondarono diverse colonie nella regione del Grunland; questi avamposti sono coinvolti in una guerra continua contro gli gnomi e i loro scuotiterra, attualmente ci sono solo tre città che sono sopravvissute alla guerra contro l'impero di Snarta.

Fu Jaggar, un principe-mago glantriano, che trascorse parte della sua vita esplorando Mystara, che durante le sue numerose avventure tra gli gnomi, scoprì gli avamposti alphatiani piuttosto ostili agli gnomi e alle loro macchine, gli scuotiterra. In risposta alle enormi creazioni meccaniche degli Gnomi, gli Alphatiani introdussero i Gargantoidi, versioni giganti di mostri magici. In ogni caso gli esiti della guerra sin dall'inizio non furono a favore degli Alphatiani, in cielo le poche navi volanti delle colonie si scontrarono con i dirigibili gnomici, le potenti magie alphatiane permisero di ridurre le perdite.



Al suolo i Gargantoidi attaccavano gli scuotiterra degli gnomi cercando di arrestarne l'avanzata, vari insediamenti furono distrutti. La svolta venne quando le popolazioni ad est dell'impero insorsero contro le forze snartan e L'imperatore fu costretto a richiamare gli scuotiterra impegnati ad ovest contro gli alphatiani. Gli alphatiani contrattarono le forze gnomiche in ritirata. Al termine di un'enorme battaglia contro gli scuotiterra gnomici alimentati a vapore e i gargantoidi magici alphatiani, gli gnomi furono sconfitti e Jaggar quasi catturato.

In generale, gli alphatiani vanno d'accordo con gli gnomi, ma l'aggressivo e "disumano" Impero di Snarta, ed il suo esercito di cloni, rappresenta il principale nemico degli alphatiani. Le colonie si trovano in un territorio all'estremo est del Grunland nella parte settentrionale, alle pendici della catena montuosa dell'Anello di diamante che separa Grunland dal Basso Arypt.

Gli scontri con gli scomodi vicini dell'Impero Snartan non si sono mai terminati del tutto, grazie agli sforzi diplomatici di Haldemar, gli N'djatwa e gli Alphatiani hanno aperto alcuni legami diplomatici che potrebbero portare anche ad un'alleanza militare in caso di una ripresa consistente degli scontri. Le colonie sono abitate da umani alphatiani, elfi Shiye e gnomi Gemeye, e sono in stretto contatto con Thimhallan



nell'Evergrum dove risiede il Collegio di Magia e Tecnologia.

Queste colonie sono da sempre state considerate null'altro che degli avamposti di ricerca e di approvvigionamento per le navi alphantiane di passaggio verso Thimhallan e l'apertura polare ad Evergrum. L'impero di alphantia non ha mai puntato sullo sviluppo di queste colonie ed anche durante le fasi più cruente della guerra con gli Snartan non si è mai impegnato direttamente, forse anche perchè concentrato a contrastare la politica di Thyatis.

**Mirrus** 40.000 abitanti, si potrebbe considerare la capitale o per lo meno la sede principale politicamente parlando, qui risiede il Duca Rothshold (mago 13° Liv.) a capo delle forze militari alphantiane. Porto principale per il rifornimento delle navi volanti alphantiane, è una roccaforte costruita su una collina. Le possenti mura protette da congegni degli gnomi, difendono una florida cittadina che si estende sulle pendici di una collina al cui apice si trova il palazzo Ducale ed il complesso delle tre grandi torri collegate da ponti e gru a cui attraccano le

navi volanti. In città sono presenti anche le caserme per l'esercito regolare.

**Laorthe** 35.000 abitanti, nasce come centro di ricerca e forse è la più antica delle tre colonie, qui risiede una succursale del Collegio di Magia e Tecnologia. La città fortificata è all'imbocco di una stretta valle facilmente controllabile e difendibile, è qui che durante la guerra si svolse una delle battaglie più cruente fra Gargantoidi e lo scuotiterra delle forze snartan. In città si trovano molti esploratori che vengono ingaggiati per le ricerche all'interno delle antiche rovine elfiche.

**Spyrol** 30.000 abitanti, è il secondo porto per le navi volanti, è la colonia più a nord e la via d'accesso per le carovane provenienti dal Basso Arypt e dalla Valle Perduta. È un centro commerciale dove la popolazione è dedita agli scambi, all'artigianato ed alla compravendita di materiale collegato alla tecnologia gnomica.

**Insedamenti minori** 15.000 abitanti, vari piccoli villaggi stanno rinascendo dopo essere stati spazzati via dalla guerra con l'impero snartan. Fattorie e piccoli allevamenti che hanno ristretti scambi anche con gli elfi selvaggi.

## Il Muro di Ghiaccio

Il Muro di Ghiaccio è una grande catena montuosa che si estende lungo la costa sud del continente di Davania, in passato, precedentemente la grande pioggia di fuoco probabilmente gli elfi che vivevano nella zona utilizzavano un altro nome per questa catena montuosa che separava la colonia del grunland dallo stretto di mare oltre il quale si estendeva l'evergrum, la terra natale degli elfi. Dopo il cataclisma che sconvolse il pianeta cambiando l'inclinazione dell'asse e lo spostamento di evergrum al polosud, questa catena montuosa fu ricoperta da ghiacciai perenni, gli insediamenti elfici della zona furono abbandonati e ricoperti di ghiaccio. Molte creature che vivevano qui si spostarono nei Picchi di Ghiaccio o nel Pelatan mentre altre creature che prima vivevano nella Vulcania ghiacciata vennero ad occupare questa regione. Anche nelle vallate più profonde e riparate è arduo trovare segni di vegetazione,



forse qualche lichene o muschio. Anche la fauna è rara, verso la costa o verso le pianure possono essere trovati orsi, lupi, foche, trichechi e qualche tipo di uccelli oltre ai pinguini giganti, varie specie di cetacei sono presenti nella zona di mare. Varie bestie magiche si aggirano nella zona, oltre alle razze che qui risiedono come gli Gnomi dei ghiacci, gli Elfi Iceylia, i Giganti dei ghiacci, i Troll dei ghiacci ed i Selkie.

## Gnomi dei ghiacci

Popolazione: 30.000 abitanti

Fra i ghiacciai vivono gli Gnomi del ghiaccio, discendenti da alcuni superstiti del clan Skyras. Quando il grande scuotiterra del clan Skyras si guastò si innescò una serie di eventi che portarono anche alla prematura scomparsa del Capo Clan. La confusione che ne derivò ed il vuoto di leadership portarono allo scioglimento del clan. Varie bande di gnomi si divisero e presero vie diverse. Uno di questi gruppi si diresse verso il grumland ma considerando lo



scarso numero finirono per rifugiarsi fra i ghiacciai del Muro di Ghiaccio. Qui diedero vita ad una società solitaria che lentamente si è adattata all'ambiente cercando allo stesso tempo di mantenere le tradizioni gnomiche. Vivono in tunnel sotterranei che riscaldano attraverso mantici e fornaci alimentate a vapore ed energia elementale del fuoco. A causa delle condizioni proibitive hanno un rigido codice di comportamento ed una precisa linea gerarchica. Hanno una città all'interno di una grande caverna e vari villaggi. I vari villaggi sono in prossimità delle vene minerali che sfruttano per creare i loro macchinari. Vivono principalmente di caccia, le loro squadre adibite a procurare cibo si muovono alle pendici sud e nord del Muro di Ghiaccio ed agiscono come squadre militari. Se possibile evitano incontri e scontri, in ogni caso hanno iniziato a fare alcuni scambi con gli elfi Iceylia. Le classi preferite sono guerriero, artigiano, mago, chierico. Tra di loro si definiscono come il clan Skyice. In passato hanno avuto degli scontri con gli gnomi snartan che hanno cercato di assimilarli quando ne hanno scoperto l'esistenza. La conoscenza dell'ambiente e l'impossibilità degli snartan di utilizzare gli scuotiterra fra i ghiacciai portarono alla rinuncia del progetto, almeno per il momento.

## Elfi Iceylia

Popolazione: 45.000 in più villaggi di piccole dimensioni.

Gli elfi Iceylia vivono sulla costa sud del grumland, raramente si addentrano sul Muro di ghiaccio o raggiungono le pianure interne. Della loro origine non si sa gran che se non che su evergrum oltre il mare vivono come nomadi. Ciò ha fatto ipotizzare che gli elfi Iceylia del grumland originariamente fossero anch'essi dei nomadi rimasti bloccati in grumland dopo lo scioglimento dei ghiacci. Sta di fatto che qui hanno adottato uno stile di vita stabile trasformandosi in eccellenti pescatori e cacciatori di foche. Hanno una carnagione chiarissima e di solito vestono di bianco, dai tratti fini ma robusti, leggermente più bassi rispetto agli altri elfi. Ogni villaggio ha un





## Giganti del Gelo

Popolazione: 15.000

Sparsi principalmente sulla parte occidentale del Muro Ghiacciato, si trovano alcuni villaggi di giganti del gelo. Non è dato sapere se erano già presenti in questi luoghi prima della pioggia di fuoco o se si sono spostati dalla Vulcania a seguito dei cambiamenti climatici. Vivono in piccoli villaggi di poche decine di abitanti, di solito gruppi famigliari. Sono cacciatori, in particolare nelle stagioni calde fanno incursioni nelle grandi pianure per procurarsi il cibo necessario anche per l'inverno (mammoth, bue muschiato, bisonti). Commerciano con i Lynxasta, a volte scambiano carne con il pesce degli elfi Iceylia. Non hanno buoni rapporti con gli gnomi Skyice ma più per pregiudizi verso tutta la razza che per diverbi con questo singolo clan. Si ricordano comunque degli scontri con gli gnomi snartan in passato quando si sono incontrati nelle grandi pianure.



capo e solo in caso di necessita eleggono un capo clan. Hanno buoni rapporti con i Lynxasta, i Selkie e con gli altri elfi Iceylia dell'evergrum. A volte entrano in contatto con gli gnomi dei ghiacci, di solito non sono incontri organizzati, a volte si risolvono con l'indifferenza reciproca ma a volte possono portare a scambi. Più che commercio fanno degli scambi, non hanno moneta e l'artigianato è basato su ossa di cetacei e foche, pellicce e qualche scultura in pietra. Non hanno sacerdoti ma shamani legati al culto degli spiriti della natura. Eccezionalmente possono trovarsi degli stregoni. I ranger invece di un compagno animale possono avere l'equivalente di uno spirito della natura elementale, (aria, ghiaccio o acqua).

*Informazioni sugli Elfi Iceylia possono essere trovate sul Modulo dedicato ad "Evergrum" che potete trovare nell'area download della Tana del Drago.*

## Troll dei Ghiacci

Popolazione: 40.000

Questa particolare razza di troll si ritiene che non fosse originariamente di queste terre ma sicuramente ha subito un adattamento di successo sia al clima che alle condizioni fisiche del Muro di Ghiaccio. Il loro territorio principalmente è nella parte centrale della grande catena montuosa ma non è strano incontrarli su tutta l'estensione. Considerano il Muro di Ghiaccio come il loro territorio e attaccano e saccheggiano chiunque incontrino. Di conseguenza non hanno buone relazioni con nessun'altra razza della regione. A volte d'estate attaccano anche i nomadi Lynxasta delle pianure orientali ed in passato hanno attaccato anche gli gnomi snartan, attualmente la maggior parte degli snartan si è spostata in Vulcania per cui gli



scontri sono diminuiti e circoscritti alla zona di Snarta V. Hanno villaggi anche di grandi dimensioni ma difficilmente si trovano gli abitanti del singolo villaggio al completo in quanto sono sempre in movimento divisi in bande più o meno piccole a caccia per il territorio. Come detto per loro la caccia è in senso lato in quanto non fanno distinzione fra la vera e propria caccia ed il saccheggio o l'aguato ad altre razze. I troll hanno trovato e si sono insediati anche in alcune rovine di antichi insediamenti elfici precedenti la grande pioggia di fuoco.

## Selkie

Popolazione 15.000.

I Selkie sono esseri intelligenti simili a foche che, al posto delle pinne, hanno mani e piedi palmati. I loro occhi sono azzurri o verde brillante, come quelli degli smeraldi. A parte questo, sono indistinguibili dalle normali foche. Questi mutaforma sono in grado di assumere una forma umana, una volta al mese, per circa una settimana. La loro forma umana può variare, ma generalmente hanno la pelle abbronzata con capelli neri o grigi. Queste creature apprezzavano i frutti di mare e si comportano in modo peculiare, portandoli a volte a farsi scoprire involontariamente. Stranamente, apprezzavano anche il vino. Rispetto ad alcune forme di vita acquatica, i selkie sono appassionatamente preoccupati per il benessere e la salute del loro ambiente. Si offendono facilmente se gli abitanti di superficie o stranieri abusano della vita marina della loro terra natale. Le loro forme umanoidi non possono essere dissolte, ma gli incantesimi di visione del vero, o una creatura dotata di vera vista, possono vedere attraverso la forma assunta dai selkie.

I leader delle comunità selkie conoscono tipicamente gli incantesimi di presagio, controllo del tempo, cura delle malattie, cura delle ferite leggere e dell'evocazione del tempo meteorologico. Generalmente usano incantesimi legati al clima solo quando hanno un disperato bisogno di vendetta. Oltre ai leader, alcuni selkie più inclini alla magia sono noti per assumere il ruolo di maghi. I Selkie di solito combattono





disarmati, poiché le armi rendono difficile nuotare, rallentandoli notevolmente. Preferiscono anche scappare dal combattimento invece che combattere, utilizzando le loro forti braccia e gambe palmate per allontanarsi rapidamente. Pertanto, usano le loro armi naturali, come i denti affilati nella loro forma naturale, ma brandiscono armi quando assumono forma umanoide. Sono tipicamente abili nell'uso di sciabole e altre spade, tridenti e arpioni.

Questi mutaforma sono spesso guidati da un unico leader, che agisce in modo molto simile ai chierici nel curare gli altri selkie. Occasionalmente possono controllare il tempo, calmando o provocando tempeste.

Le comunità Selkie sono società di cacciatori-raccoglitori, dove il lavoro è diviso tra i fornitori (maschi) e coloro che si prendono cura della famiglia (femmine). Tuttavia, entrambi i sessi sono apprezzati e rispettati, rendendo la società selkie molto sana.

I Selkie si divertono a cercare tesori, di solito nelle navi affondate, che accumulano nelle loro accoglienti grotte. Oltre alle grotte, i selkie abitano le caverne sottomarine in ambienti di acqua fredda (salata o dolce). Le loro case simili a caverne hanno accesso all'aria. Si possono trovare lungo tutta la costa sud di Davania in

corrispondenza del Muro di Ghiaccio. A prima vista potrebbero essere scambiati per le tante foche che vivono in queste latitudini. Gli elfi Iceyllia li sanno riconoscere ed evitano di cacciarli per errore.

## I Rakasta Lynxasta

Popolazione 45.000 nella parte occidentale e 25.000 in quella orientale.

Questo strano Rakasta rivendica le regioni a sud dei picchi Ghiacciati. Dalle colline ed i boschi alla base della grande catena montuosa, fino alle fredde colline ed ai ghiacciai a sud. Sono nomadi si spostano lungo la regione occidentale del grunland dai confini col Pelatan fino all'inizio della catena montuosa del Muro di ghiaccio. Riconoscibili per la loro coda, accorciata come protezione contro il freddo estremo, le orecchie a punta e con ciuffi di pelo, con corpi tozzi e con grandi zampe larghe, i rakasta Lynxasta sono noti per come arruffano il pelo del collo spesso, quando sono irritati. La colorazione del mantello è molto variabile: si passa da un grigio scuro uniforme ad un bruno rossiccio, con macchie evidenti. A lato del muso sono ben osservabili i ciuffi di pelo sulle guance che sembrano formare delle folte "basette"; anche sull'estremità delle orecchie sono presenti due ciuffi di pelo di colore scuro lunghi 4-5 cm. Il suo manto varia dal rosso-bruno o crema con macchie tenui e linee sul viso nelle foreste a sud dei Picchi ghiacciati, al grigio dei boschi nella parte orientale del grunland. Nelle regioni ghiacciate, i Lynxasta sfoggiano un manto bianco puro per confondersi con lo sfondo di ghiaccio. Questi forti rakasta percorrono le distese ghiacciate del buio polare sino all'apertura che porta al mondo cavo di Mystara nell'evergrum quando il mare di evergrum è ghiacciato. Il loro istinto naturale li guida attraverso queste terre infide. I Lynxasta viaggiano tra i due mondi seguendo i cicli delle costellazioni dei totem dei loro clan o le divinazioni dei loro sacerdoti. I Clan presenti ad Evergrum conoscono il territorio di Nithia all'interno del mondo cavo. I Lynxasta possono muoversi attraverso i campi di neve a velocità



normale. Possono sopravvivere a temperature estreme ed hanno una resistenza naturale di 5 al freddo ed a tutti gli attacchi a base di freddo. Vivono in clan che arrivano ad un massimo di un centinaio di individui, sono sempre in movimento, cacciano in gruppo i grandi branchi di bue muschiato o di mammoth, lungo la marcia sul ghiaccio verso evergrum cacciano anche foche ed orsi oltre alla pesca. Ogni clan è guidato da un Capo e dallo shamano, la loro religione è basata sugli spiriti della natura in particolare su quelli animali che rappresentano anche la loro fonte di cibo e che nelle cerimonie religiose ringraziano per sfamarli. Le loro prede sono rappresentate in costellazioni e gli animali corrispondenti sono considerati dei totem. Ringraziano sempre lo spirito dell'animale ucciso dopo la caccia e legano la loro sopravvivenza alla sopravvivenza delle loro prede per cui possono reagire con violenza se vedessero uccidere inutilmente degli

animali. Non sopportano gli gnomi snartan che con i loro mostruosi scuotiterre hanno alterato le migrazioni degli animali per anni. Hanno un unico punto di ritrovo per i clan, dove si riuniscono ogni 5 anni, in quell'occasione si scambiano informazioni, merci, e le femmine cercano pretendenti in altri clan. Le femmine in particolare sono molto importanti all'interno del clan, ufficialmente il comando è affidato al Capo Clan ma le decisioni sulla giustizia interna al clan sono affidate all'anziana Madre, una Lynxasta scelta da tutto il clan per la sua saggezza. I rapporti con i Lythari sono buoni, con gli elfi selvaggi, in particolare nella zona orientale del grunland, c'è una certa competizione.

### **Lynxasta della parte orientale del Grunland**

Popolazione 25.000

I Lynxasta della parte orientale del Grunland come detto variano leggermente nella



colorazione del mantello. Vivono nelle grandi pianure alle pendici del Muro di ghiaccio, sono nomadi ma non si spingono fino all'evergrum come i loro parenti della parte occidentale. Si muovono insieme alle grandi migrazioni e di solito cacciano gli esemplari rimasti indietro e destinati comunque a perire. Non hanno un punto di riunione fisso, ma quando i clan s'incontrano è l'occasione per gli scambi e la ricerca del compagno. I clan sono strutturati allo stesso modo. Questi Lynxasta hanno avuto ed hanno più occasioni d'incontro con gli gnomi snartan ed in passato ne sono nati anche epici scontri in cui purtroppo il goraggio dei Lynxasta si è scontrato contro la superiorità tecnica e magica degli gnomi. Negli ultimi secoli comunque i clan delle pianure si sono lentamente riappropriati dei territori da cui gli gnomi li avevano scacciati e non perdono occasione per attaccare le spedizioni di caccia di quest'ultimi e rivendicare le loro terre.

*Informazioni sui Lynxasta ed i Rakasta in generale possono essere trovate sul Modulo "PCA1 - I Rakasta" che potete trovare nell'area download della Tana del Drago.*


## **Enclave degli Elfi della Morte**

Popolazione 10.000 circa.

Nella parte occidentale del Grunland, alle pendici del Muro di ghiaccio, quasi al confine con l'Impero Snartan, si trova l'Enclave degli Elfi della Morte. Questi elfi discendono dai supestiti della colonia Elfica del Grunland che decisero di non seguire la migrazione di Ilsundal o semplicemente non ebbero le forze fisiche e mentali per intraprendere quel lungo viaggio. La loro salvezza fu cercata nella spiritualità ed in particolare verso una nuova fede che vedeva nei loro antenati la loro unica speranza. Da prima le pratiche necromantiche dovevano servire esclusivamente a mettere in contatto gli elfi con i loro cari deceduti, ma col passare del tempo diventò anche la soluzione ai loro problemi di sopravvivenza. I più estremisti videro la via della salvezza nella stessa morte o meglio nella nonmorte. Uno di questi fu il Principe degli Elfi

Aetharion che diventò un Lich e prese il nome di Ektarmorag. In quel periodo sei clan di Gnomi si stanziarono fra il Grunland e Vulcania, scelsero le rovine delle città elfiche per i loro insediamenti ed iniziarono, dal punto di vista degli elfi della morte, a profanare i luoghi di riposo degli elfi che li erano morti. Sia gli elfi selvaggi da nord che gli elfi della morte da sud cercarono di cacciare gli gnomi ma senza risultati. Ektarmorag con i suoi seguaci, tutti non morti, decisero di tornare ad Evergrum e risvegliare i tanti elfi morti nella catastrofe per creare un esercito in grado di scacciare gli gnomi. Nel 1815 PI L'esercito di non morti guidato da Ektarmorag attacca la roccaforte del clan gnomico di Zarka che viene completamente distrutta. Nessuno sopravvisse all'assalto, solo il Re Borodar del clan Zarka e la sua guardia personale, che non erano presenti al momento dell'attacco sopravvissero del loro clan. Re Borodar giurò vendetta e fu sostenuto da tutti i





clan restanti. Temendo che il semplice potere degli Gnomi non fosse sufficiente a sconfiggere i non morti, iniziarono la costruzione di cinque gigantesche macchine da guerra che chiamarono Scuotiterra, uno per ogni clan rimasto. La guerra degli scuotiterra, come fu nominata, durò cinque anni dal 1785 al 1780 PI. In meno di 30 anni furono completate le cinque macchine. Ciascuno doveva essere controllato dai cinque clan restanti di Gnomi, guidati da Re Borodar. Gli Scuotiterra erano progettati ciascuno in modo diverso, sebbene fossero tutti fondamentalmente di forma umanoide e alti più di cento metri. Questi enormi dispositivi riuscirono a distruggere Ektarmorag facendo crollare il suo palazzo attorno a lui. Dei

cinque clan rappresentati nella battaglia, solo quattro sopravvissero. Re Borodar sacrificò il suo Scuotiterra per distruggere Ektarmorag, azione che costò la vita agli ultimi membri del Clan Zarka e a tutto il Clan Drassar. Dopo la guerra i clan di gnomi si separarono prendendo strade diverse. I pochi elfi della morte sopravvissuti si ritirarono nell'enclave alle pendici del muro di ghiaccio ma non rinunciarono a difendere le antiche rovine degli elfi che con il tempo riempirono di guardiani nonmorti. Oggi l'enclave esiste ancora, con una popolazione di poco più di 10.000 elfi, ora è più una setta religiosa che difende i loro luoghi sacri con l'aiuto di non morti.



# ATLANTE

## Il Grunland

Atlante geografico dell'area conosciuta come Grunland.

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 infoazioni prese da The Piazza (<https://www.thepiazza.org.uk/>). Questo documento non vuole sostituirsi a lavori simili già pubblicati ma solo 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 degli Atlanti e moduli sopra riportati.

Cordiali saluti e Buone Avventure.