

ATLANTE

Cordigliera
della
Eine del Mondo



ATLANTE

Indice

Introduzione	1	Gran Ducato di Stygia	24
Cordigliera della Fine del Mondo	2	Brasov	25
Regno Silvano	3	Impero di Zuyevo	27
Terre delle 7 Tribù	6	La Foresta Scura	38
Regno di Laathol	10	Alti Picchi del Sud	40
Szekesh	12	Alti Picchi del Nord	41
Porteui & Cirrinembis	14	Tundra della Fine del Mondo	42
Niflheimi	15	Catena di Larodar	45
Greenkhlaawdaa	16	Cronologia	47
Kerminhae	18	App.1 Religioni di Klagorst	58
Ducato di Gournzee	19	App. 2 Mostri	60
Città d'Oro	20		
Regno di Chevalle	21		
Regni Conf. di Klagorst	22		

Supplemento non ufficiale.

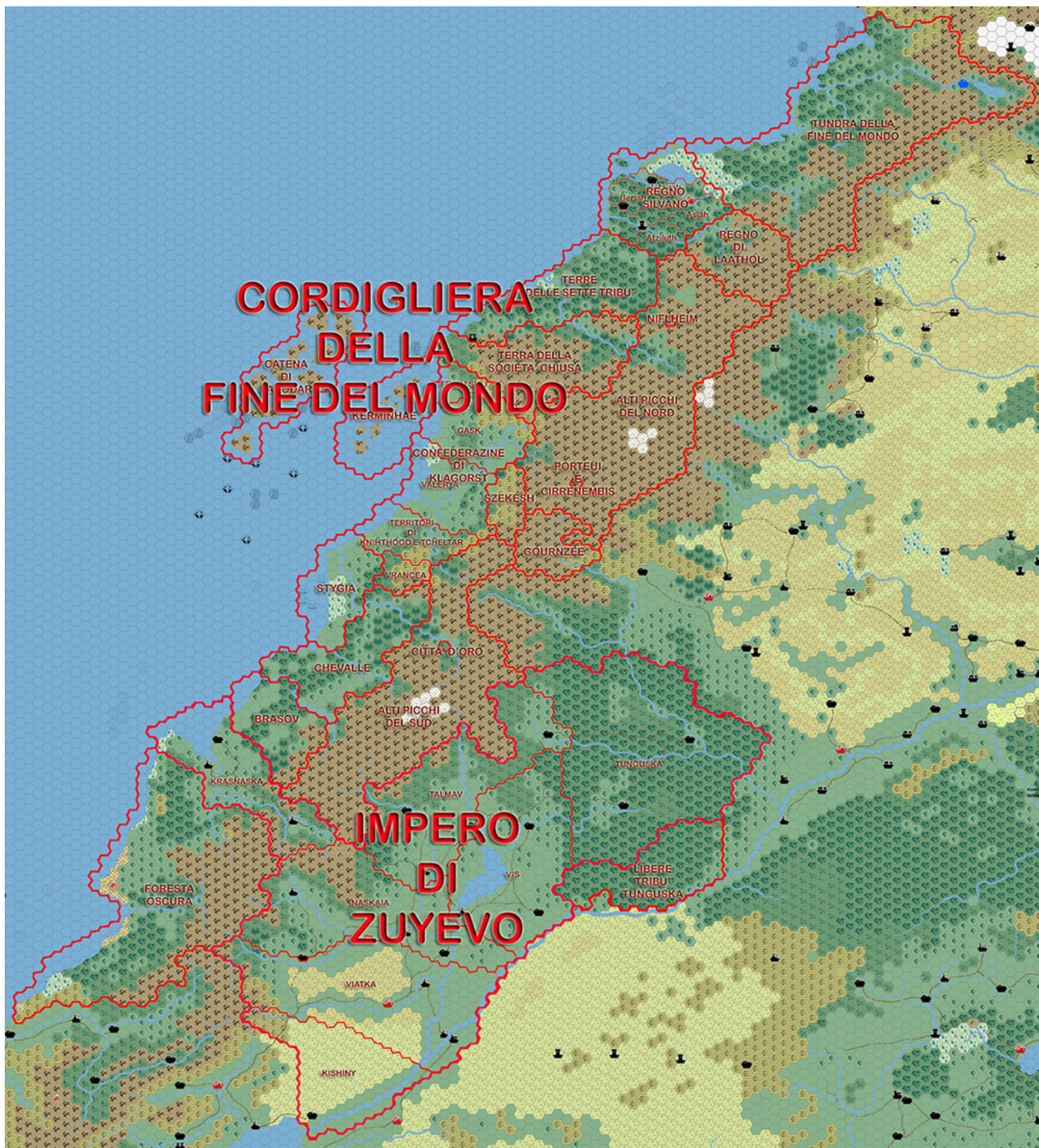
Descrive le terre della Cordigliera della Fine del Mondo.

Tradotto e realizzato da Omnibus.

Dungeons & Dragons, D&D sono marchi registrati di proprietà della TSR Inc., una divisione della Wizards of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale nè, tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.

® 1988 TSR, Inc.

Versione PDF: 1.0 dd. 13/05/2016



Introduzione

Questo manuale è ispirato dal materiale trovato su Pandius il tutto sviluppato da Omnibus. Vorrei ringraziare Giulio Caroletti, LoZompatore, Adrian Mathias, Robert J. Nuttman, Håvard, Christian Constantin, Marco Dalmonte ed altri oltre a Thorf. Vi invito a visitare il sito [Vaults of Pandius](http://pandius.com/) dove potrete trovare molto materiale in lingua inglese (<http://pandius.com/>) e la comunità internazionale dei Fan di Mystara The Piazza dove troverete molte discussioni interessanti sulla nostra ambientazione preferita. (<http://www.thepiazza.org.uk/bb/index.php>) Vi invito anche a visitare il sito della Tana del Drago, sito amatoriale dove potrete trovare molto materiale in italiano riguardante l'ambientazione di Mystara e non solo. <http://www.roborto.roma.it> Vorrei segnalarvi anche il progetto di mappa interattiva che potete trovare sul sito della Tana del Drago dove in futuro si potrà navigare fra le mappe per accedere ai vari contenuti presenti sui vari mini Atlanti.

Cordigliera della Fine del Mondo

Superficie: 5.728.855 kmq + 1.917.000 kmq
(Zuyevo)

Posizione: Costa occidentale di Brun

La Cordigliera della fine del Mondo è una imponente catena montuosa che partendo da nord, Hiborea, si estende sino a sud dove termina nel Braccio degli Immortali, è il confine ultimo del continente di Brun. Questa parte del continente è diventata l'ultima frontiera per razze scacciate dal resto del continente. Eppure anche qui una varietà di razze ha creato una varietà di situazioni per creare avventure e storie con personaggi originali. Il territorio è principalmente montuoso, molti picchi superano i 4.000 metri di altezza. Le temperature sono fredde, poco più temperate sulla costa dove risentono dei venti caldi umidi provenienti da sud ovest. Oltre ai venti è presente anche una corrente marina proveniente sempre da sud ovest, la corrente influisce molto sul clima della regione a sud della Catena di Larodar ed

a nord facendo sentire parte del suo influsso anche al Regno Silvano ed alla palude che segna il confine con la tundra, oltre le acque fredde del nord contrastano la corrente raffreddando le acque ed innescando una seconda corrente in senso opposto che si muove in profondità. Le isole della catena di Larodar fungono da scudo naturale alla corrente per cui le acque che comprendono le isole Kerminhae e bagnano la Terra della società chiusa sono fredde ed in prossimità dei ghiacciai che arrivano fin sulla costa tendono anche a ghiacciare in alcuni periodi dell'anno. Le varie popolazioni in particolare si sono stanziati in quelle terre che separano la Cordigliera dalla costa, per questo motivo larghi territori sono quasi disabitati oltre ad essere di difficile accesso a meno che non si disponga di ali. L'impero di Zuyevo sarebbe una regione a parte ma avendo scavallato la cordigliera per arrivare fin sulla costa del mare di Brun, ed essendo strettamente collegato con le civiltà umane che si sono insediate nella regione costiera è stata unita alla Cordigliera della Fine del Mondo.



Regno Silvano

Superficie: 161.213 kmq

Posizione: Costa occidentale di Brun a sud della Tundra ed a nord delle Terre delle sette Tribù ad ovest del Regno di Laathol.

Abitanti : Pop. 20.000 – di cui 75% elfi, 10% centauri, 15% popolo fatato.

Tipo di governo : Regno, Sovrano Luminoso e Corte degli Anziani

Industrie : Commercio, artigianato, arte.

Flora e fauna : Tipica foresta e montagna continentale.

Il Reame Silvano confina a nord con un'enorme foresta paludosa, ad est ed a sud-est è chiuso da una catena montuosa molto alta, ad ovest è bagnato dall'oceano. In direzione sud, la foresta si apre su vaste, sterminate steppe. La maggior parte del reame è ricoperto di foreste, anche se Moorkroft IV in passato ha mantenuto disboscate diverse aree, dove aveva stabilito guarnigioni permanenti. Poco prima dell'invasione di Moorkroft I, gli elfi nascosero il loro Albero della Vita al centro della loro fortezza, sotto la superficie del terreno. Una finezza architettonica permette un'illuminazione diretta dell'Albero, nonostante la sua posizione innaturale. La foresta era anticamente divisa in quattro grandi zone chiamate IETZIRAH, BERIAH, ATZILUTH ed ASIAH, i quattro termini arcaici per ACQUA, ARIA, FUOCO e TERRA. Nel 2100 PI i clan elfici Erendyl, Feadil, Chossum, Grunalf e Shiye guidati dal principe Erendyl Ilsundal, giungono nel Reame Silvano. Qui edificano il sogno di una terra elfica immersa nella natura, integrata nella grande foresta di cui si sentono parte. Qui circa nel 1800 PI Ilsundal creerà il primo Albero della vita. Nel 800 PI il reame silvano è minacciato da popolazioni barbare umane ed umanoidi provenienti dalle steppe Boreane. Sentendosi in pericolo alcuni degli elfi del Reame Silvano decidono di andarsene, guidati dal re Mealiden. I Feadil però rifiutano di abbandonare la loro patria e restano. Erendyl, Grunalf, Chossum e Longrunner andranno a fondare Alfheim. I Callarii si

stabiliranno a Traladara, mentre gli Shiye ad Alphatia, dove creano la loro nazione. Nel frattempo il clan dei Feadil si prepara a resistere, riuscirà a mantenere il controllo del reame sino al 600 DI ma alla fine dovrà accettare la triste realtà che le forze sono troppo impari. Una parte del Clan Feadil lascia il reame alla volta di Alfheim. Ma non tutti vollero abbandonare la loro terra ed in particolare l'albero della vita che qui cresceva. Un esercito di umani ed umanoidi guidati da un potente mago di nome Moorkroft I invade il reame, gli elfi utilizzano la magia per nascondersi all'interno delle querce della foresta. Al termine di una lunga e sanguinosa battaglia, il re degli elfi, circondato dal suo patrimonio boschivo, decise di nascondere il suo Albero della Vita, le Foglie Magiche e gli Elfi, dentro le grandi querce della foresta, sperando di resistere in questo secolo oscuro. Solo un elfo sarebbe rimasto come custode del Sacro Albero, fino al termine della propria vita, quando un altro elfo sarebbe stato risvegliato per succedere al suo predecessore. Quando l'esercito oscuro invase la foresta, nessun elfo fu trovato vivo. Il regno delle selve fu saccheggiato e senza saperlo molti elfi furono distrutti. Il mago che comandava le orde nere fu colpito dalla maledizione divina per aver insudiciato la terra degli elfi. Lui e tutti i suoi discendenti avrebbero vissuto una esistenza orribile, ed i loro corpi sarebbero lentamente caduti in putrefazione. Sfortunatamente, questo terribile destino avrebbe colpito anche gli elfi, in quanto tentarono di salvare le loro vite piuttosto che difendere la loro santa terra da una amara fine. Mentre il vecchio custode ritornava alla foresta per riprendere il suo posto a guardia dell'albero, il pronipote del Mago, Moorkroft IV, lo catturò. Come risultato, Moorkroft IV, scoprì dove si nascondevano gli elfi, ma l'Albero della Vita rimase introvabile. Il Mago, Moorkroft il grande alchimista, trovò un modo per estrarre il cuore delle querce in cui giacevano gli elfi ed ottenere un elisir capace di fermare temporaneamente le malattie così come il naturale processo di invecchiamento. Così, per preparare il suo elisir il Mago setacciò attentamente la foresta, alla ricerca di querce

contenenti lo spirito di un elfo dormiente. Per prolungare la sua vita, egli iniziò a proteggere la foresta e tenne lontano da essa le proprie orde, utilizzando, quando necessario l'elisir per evitare la morte. Il Custode dell'Albero era morto e il vecchio Clan stava dormendo, esposto ad una lenta rovina. Il loro Albero della Vita si stava appassendo gradualmente perché il suo custode non era più là a curarlo. Tuttavia le speranze non erano del tutto perse. Alcuni Feadiel infatti rifiutarono la cattiva decisione del loro Clan, avevano preso una talea dell'Albero della Vita ed erano fuggiti. Essi avevano fondato un nuovo clan in un'altra terra. La talea che portarono con loro sarebbe diventata un Albero della Vita adulto, la reliquia dei Feadiel. Per quasi due secoli gli eredi di Moorkroft I governarono queste terre in continua lotta con le tribù di centauri del sud. Nel 910 DI un gruppo di elfi proveniente da Alfheim risveglia gli elfi del reame silvano ed organizza un'alleanza con elfi e grifoni oltre a varie creature del popolo fatato e sconfigge Moorkroft IV. Il Reame Silvano stipula un'alleanza con le sette tribù di centauri del sud, riorganizza un'élite di guerrieri e grifoni e si prepara a resistere ad un eventuale ritorno delle forze di Moorkroft V.

Città del reame

Le città del reame sono cinque, una per ogni antica regione (IETZIRAH, BERIAH, ATZILUTH ed ASIAH) e la capitale sorta intorno alla Torre di Luce.

Gil-Calad sorta intorno alla Torre di Luce si può definire la capitale del Reame Silvano. Chi si aspetta la classica città rimarrà alquanto sorpreso da Gil-Calad in quanto non si troverà davanti ad un agglomerato di strade e case ma ad una torre che sorge dalle acque nella lucentezza delle sue mura bianche che riflettono la luce del sole. Il resto della città è sparsa a ridosso delle grandi querce nella foresta circostante integrata nella natura. Le pareti delle abitazioni sono un tutt'uno con le grandi piante.

Belah (acqua) presso il lago delle ondate nel nord del reame nella regione del IETZIRAH. La comunità sorge sulle sponde del lago e si estende anche in acqua. Le mangrovie sorreggono le abitazioni elfiche che magicamente come un naturale intreccio di rami

sono sorrette da più tronchi di alberi vivi e nascoste dalle fronde degli stessi alberi.

Erash (aria) nella regione del BERIAH è una città molto particolare dove la società elfica è più aperta al popolo fatato e più incline all'arte. Qui le abitazioni sono vere e proprie opere d'arte dove la magia e le piante ma non solo, si uniscono a creare una città meravigliosa in parte sospesa come galleggiasse in aria.

Forah (fuoco) nella regione dell'ATZILUTH, sorta a sud della capitale e presso il confine con le terre dei centauri. Qui non è raro incontrare i centauri, sia quelli presenti nel reame sia quelli provenienti dalle terre a sud. Centro commerciale più importante per il reame, oltre alle sue difese elfiche ha assoldato anche uno squadrone di centauri Kalgonchini sempre pronti per intervenire in caso di attacco degli umanoidi. La città si è dovuta adattare anche alle altre razze, più simile alle città umane, con vie, locande e negozi. Unisce più stili costruttivi dando vita a quartieri eterogenei.

Atosh (terra) nella regione dell'ASIAH è il territorio più ad est, controlla i passi ed è sempre pronto ad intervenire in caso di attacco. Sede dell'élite elfica dei Cavalieri del cielo (Cavalca Grifoni), controlla dall'alto le montagne ed assicura la sicurezza del reame. Ai margini della foresta la città sembra un rilievo della montagna stessa, costruita su più livelli con varie piattaforme.

Posti di particolare interesse

Il Santuario esisteva già da tantissimo tempo, anche molto prima della fine della civiltà degli antenati degli elfi. Comunque, prima della loro scomparsa, gli antichi elfi lo modificarono in modo che potesse contenere l'Albero della Vita, le loro ricchezze, la loro storia ed il Custode, oltre al meccanismo che avrebbe richiamato gli elfi alla vita al momento giusto ed opportuno.

Il Duomo di Cristallo ormai sono solo rovine, resti di ciò che doveva essere uno stupendo complesso, nell'area sono cresciute querce e cespugli. Scalini concentrici che sembrano fatti dello stesso cristallo di cui è composta una piattaforma posta leggermente più in alto e quattro colonne sbriciolate per metà. Sembra che il loro scopo fosse quello di sorreggere un tempio di cristallo che è andato in frantumi molto tempo fa. Quattro strade lastricate, ora coperte da cespugli e viticci, lasciano la piattaforma.

La Torre di Luce era un palazzo elfico. Quando Moorkroft la conquistò, decise di farne la sua nuova dimora. Una volta sconfitto Moorkroft la Torre fu ristrutturata e diventò il palazzo reale. Costruita al centro del corso del fiume s'innalza dalle acque nel suo splendore.

La Baia del Narvalo è una baia formata dalla foce del fiume delle Ondine, passati i limiti della boscaglia, si trova di fronte ad una bellissima spiaggia di fine sabbia bianca che si estende nelle due direzioni.

L'impeto dell'oceano ricopre le onde di una candida cresta, prima che si infrangano contro la riva. Sulla spiaggia si trovano i resti di alcuni relitti. In lontananza, un'isola lontana e solitaria si intravede attraverso la bruma che sale dall'oceano. La Baia è abitata da un clan di narvali guidati dal loro capo Ennulki. L'isola del lungo corno ormai distante dalla terra ferma di cui una volta faceva parte col passare dei secoli ha assistito al progressivo allargamento della Baia.

Altre creature del reame silvano

Ondine: piccolo clan di ondine di circa 100 creature. Vivono prettamente nelle profondità del lago ma non è raro trovarle presso la parte acquatica della città di Belah. È possibile trovarle anche lungo i fiumi del reame. La regina delle Ondine è Qyssilya a cui gli elfi in passato avevano consegnato la chiave della Ninfa.

Centauri: circa 2.000 centauri della tribù KANHATTAN vivono nella zona sud orientale presso il Fiume Harad-Calad giunti insieme agli elfi hanno sempre resistito all'invasione delle forze di Moorkroft. Cacciatori e raccoglitori commerciano spesso presso la città di Forah.

Popolo fatato: Il popolo fatato è diffuso in tutto il reame ma è presso la città di Erash che è più facile trovare o vedere queste fatate creature. Nel reame si calcolano almeno 3.000 creature del popolo fatato. Presso Erash vive anche un clan di spiritelli.



Terre delle Sette Tribù

Superficie: 260.254 kmq

Posizione: Costa occidentale di Brun a sud del Regno Silvano ed a nord della Terra della Società Chiusa e ad ovest degli Alti Picchi del Nord.

Abitanti : Pop. 30.300 – di cui 89% centauri (26800), 11% umani (3500).

Tipo di governo : Consiglio delle Tribù, Capo Tribù.

Industrie : Pellicce, cacciagione, artigianato, commercio.

Flora e fauna : Tipica foresta e montagna continentale.

Di solito si pensa alla migrazione degli elfi senza tener conto che nelle stesse zone erano presenti altre popolazioni, in particolar modo della razza dei centauri. Queste popolazioni ormai abituate a convivere con la civiltà elfica, decisero di seguire gli elfi ed abbandonarono anch'essi quelle terre che

stavano gelando nel sud di Davania. Anche la loro migrazione ha visto lungo la strada tribù prendere vie diverse, ma alcune di queste continuarono il loro viaggio a seguito degli elfi ed arrivarono in queste terre. In particolare sette tribù si stabilirono a sud del Reame Silvano. Ogni Tribù è indipendente ed in alcuni casi sono divise al loro interno in bande o gruppi famigliari a se stanti che comunque riconoscono l'autorità del Capo Tribù così come il Capo Tribù riconosce l'autorità del Consiglio delle Tribù dove i Capi di tutte le Tribù, gli anziani e le personalità di spicco esaminano le questioni o le diatribe fra le varie tribù o eventuali minacce esterne. La loro religione è basata sull'adorazione degli spiriti.

Le sette Tribù

Kabenaki : circa 3500 vivono di caccia e di agricoltura e abitano in tende di pelle conciata e in capanne con il tetto di scorza d'albero. Si spostano dalle montagne alla costa.

Kalgonchini : circa 4000 questa tribù vive nella zona più a sud, ha ceduto una piccola parte del suo territorio a dei mercanti Brasoviani che qui hanno fondato una colonia. Il contatto con gli umani ha corrotto il modo di vita dei Kalgonchini. I distillati e la mercanzia degli umani hanno portato le loro tradizioni al disfacimento ed i giovani centauri ad essere utilizzati come mercenari. Qui vengono addestrati ed equipaggiati. Unica regola delle compagnie mercenarie Kalgonchini è quella di non accettare lavori che possano metterli contro altri mercenari Kalgonchini. La tribù è stata estromessa dal Consiglio delle tribù e viene vista dalle altre tribù come dei traditori. Famosi per gli squadroni di cavalleria pesante (ogni squadrone cento centauri in armatura scudo e lancia).

Karapahoe : circa 3800 cacciatori ed agricoltori, guerrieri rispettati. Sono la tribù più vicina al confine col reame silvano.

Katsina : circa 4200 cacciatori e raccoglitori, vivono nella parte più ad est alle pendici delle montagne.

Keyenne : circa 4400 guerrieri temerari e grandi cacciatori di mandrie di grossi erbivori, vivono in tipi di pelle, dipinti generalmente di bianco, che fabbricano anche per utilizzarli come merci di scambio con le altre tribù.

Kree : circa 3600 divisi in numerosissime bande, che vanno dalla costa alle pianure. I gruppi insediati più ad ovest sono cacciatori, pescatori e raccoglitori di piante selvatiche, mentre quelli delle pianure cacciano le mandrie di grossi erbivori.

Killini : circa 3300 divisi in gruppi famigliari, si radunano per le cerimonie o altri eventi nonché per il commercio. Sono cacciatori seminomadi ed agricoltori. I gruppi più importanti sono: Keoria, Askaskia, Kamaroa, Koingwena, Kichigamea.

La società dei Centauri

L'organizzazione sociale dei Centauri è quasi



ovunque incentrata sulla famiglia. Le popolazioni vivono in villaggi spesso alleati tra loro; ogni villaggio è governato da capi che per decisioni importanti si riuniscono in consiglio. Le famiglie sono legate in clan. Una loro particolarità è il semplice sistema di comunicazione per mezzo di gesti usato da tutti i centauri. Come qualsiasi altra lingua, cambia continuamente. Manto Rosso rispose che era stato un dono del Grande Spirito. «Agli umani è stata data la capacità di leggere e scrivere» aggiunse. «A noi il Grande Spirito ha dato la capacità di parlare con le nostre mani e con le braccia, di mandare informazioni con gli specchi, e le coperte.» Per esempio, per dire: «raggiungerò il mio campo nel giro di un mese» con il linguaggio dei gesti, bisognava dire: «luna finita, io arrivare mio campo». Una delle attività più famose presso i centauri è la caccia. «Con le pelli fanno case, vestiti, scarpe e corde; dalle budella ottengono matasse di fili che



centauri cercano di uccidere i branchi di erbivori spingendoli giù da alti dirupi per poi ripulirne la carcassa della pelle e della carne. Questo metodo viene a volte usato da clan che vivono alle pendici delle Montagne, dove non mancano precipizi adatti. Negli spazi aperti delle ampie vallate, invece, non è facile trovare una mandria in prossimità di un burrone. Il metodo usato più comunemente è quello di isolare alcuni animali appartenenti a una mandria con l'aiuto di numerosi cacciatori e tentare di ucciderli prima che questi potessero fuggire. Alcuni clan nelle pianure settentrionali hanno messo a punto una trappola che consiste nell'accatastare rocce e travi in modo da formare una V, ossia un tunnel all'interno del quale si poteva spingere l'animale per sopprimerlo.


Usano archi così potenti da perforare anche le armature, questi archi per essere usati richiedono un bonus di forza di +3 ed il bonus di forza viene sommato ai danni. Di solito, dopo la

impiegano per l'abbigliamento e la casa; con le ossa realizzano utensili vari; il letame lo usavano come legname visto che nelle pianure di legna non ce n'è molta; gli stomaci diventano contenitori o borracce per l'acqua. Mangiano la carne arrosto o cruda, strappata a mani nude o con un coltello. Ne ingoiano grossi bocconi mezzi masticati, mangiano anche il grasso senza cuocerlo, e quando non hanno altro cibo a disposizione ne bevono il sangue. » Quasi ogni cerimonia importante include alcuni simboli che richiamavano gli animali che cacciano. La Danza del Sole avviene attorno a un'effigie di bisonte con danzatori che trascinano teschi di bisonte legati ad aste a raggiera attorno ai loro corpi. Inoltre, il pelo del bisonte era di estrema importanza nella preparazione di medicinali vari. Infine, senza l'aiuto dello spirito di un bisonte, nessun cacciatore ha possibilità di avere successo nella caccia o in guerra. Una delle leggende più famose narra che i

caccia ha luogo una grande festa. Verso sera, si accendono enormi fuochi per cucinare i pezzi di carne migliori: teste, lingue e costole.

Religione

I centauri coltivano una grande varietà di credenze religiose. La maggior parte delle popolazioni venera un'entità spirituale, origine di tutte le cose, che viene identificata in diverse realtà o eventi: come luce e forza vitale (è rappresentata dal sole); come fertilità (e quindi ha sede nella terra); come conoscenza e potere, di cui sono depositari principalmente alcuni animali, quali il giaguaro, l'orso, il serpente. Alla base di tutta la spiritualità esiste una forza generale, che anima ogni cosa chiamata Kawan, specie di frammentazione del Grande Spirito della Natura, Kawann Kantha (il Grande Mistero). Fenomeni naturali come il vento, le stelle o la nascita di un bambino venivano considerati Respiro (frammenti)



del Grande Mistero. Kawann Kantha, è concepito come una forza invisibile presente in tutte le cose, ovvero si identifica con la stessa natura. Agli elementi ed alle grandiose forze della natura — il Fulmine, il Vento, l'Acqua, il Fuoco e il Gelo — si guarda con sacro timore come a potenze spirituali, ma sempre di carattere secondario e intermedio. Credono che lo spirito permea di sé tutto il creato, e che ogni essere abbia un'anima anche se in gradi diversi, e non necessariamente un'anima consapevole. L'albero, la cascata, l'orso grigio incarnano tutti una Forza, e come tali sono oggetto di venerazione. Esistono complesse pratiche tradizionali come la ricerca della visione, il rito della Capanna del Sudore e la Danza dei Sole con cui si cerca proprio il contatto con il Grande Mistero . Per provocare visioni vengono spesso somministrati allucinogeni, tra cui la Zongha, all'interno di cerimonie caratterizzate da canti e digiuni. Importante è il culto dei morti, di cui sono ministri gli sciamani, un uomo o una donna in grado di avere esperienze extracorporee, di comunicare con gli

spiriti e di recarsi nel loro mondo; lo sciamano ha il potere di guarire dalle malattie, di interpretare i sogni e di predire il futuro, così come di assicurare il successo nella caccia o in guerra. Molte storie si narrano su individui capaci di mutare il proprio aspetto in quello di un animale, grazie a poteri magici o, talvolta, con l'inganno: uno di questi, le cui vicende sono tuttora oggetto di racconti assai diffusi, è Chevalle, che riveste un ruolo di eroe culturale, ma che compare anche in veste di imbroglione licenzioso e avido. La religione è gestita da sciamani e druidi.

Classi

Le classi preferite dai centauri sono: barbaro, ranger, guerriero, in alcuni casi bardo.

Regno di Laathol

Superficie: 132.521 kmq

Posizione: ad est del Regno Silvano, a sud della Tundra a nord degli Alti Picchi del Nord e ad ovest delle Steppe Boreane.

Abitanti : Pop. 13.000 – di cui 23% umani (3.000), 77% umanoidi (10.000).

Tipo di governo : Tirannia, Moorkrof V

Industrie : mineraria

Flora e fauna : tipica delle zone di montagna

Laathol è un regno governato con pugno di ferro dal suo tiranno Moorkrof V. Il regno è una terra impervia, in gran parte ricoperta da alte montagne con valli ed altopiani. L'agricoltura è scarsa e solo grazie alle miniere, in cui lavorano creature di tutte le razze che hanno avuto la sfortuna di finire nelle grinfie degli sgherri del tiranno, è possibile sostenere il regno. La città principale è Laathol (popolazione di circa 4.000 abitanti) da cui il regno prende il nome, una fortezza arroccata sulle montagne, in cui vive la maggior parte dei cavalieri delle Viverne, corpo d'élite del regno, oltre al tiranno stesso. Gli umanoidi di Moorkrof vengono usati per andare a rubare le uova dalle tane delle viverne per poter permettere ai cavalieri umani di effettuare l'imprinting al momento della schiusa in modo da rendere facile l'addestramento. La città di Laathol è famosa per le

sue guardie, armature animate magicamente che obbediscono direttamente agli ordini del mago. Per molto tempo Moorkrof ha controllato anche il vicino regno silvano venendo infine sconfitto e scacciato da un'alleanza di elfi, centauri, e popolo fatato. La popolazione umanoide si occupa delle miniere, della difesa delle frontiere e della caccia. Moorkrof Elvenbane I era un mago in fuga da Hule che in quel periodo era invasa da popolazioni barbare. Lui e un piccolo gruppo di guerrieri e le loro famiglie si erano diretti ad ovest oltre le colline Bylot ed avevano attraversato il fiume yalu continuando verso nord. Nella loro ricerca di una terra accogliente vennero a sapere della migrazione in senso inverso di un clan di elfi con racconti di tesori abbandonati in un antico regno oltre le montagne. Per circa tre anni dovettero combattere contro delle tribù umanoidi tra cui quella degli orchi dell'orda nera ma alla fine con l'aiuto della magia Moorkrof riuscì a prendere il comando di queste tribù. Durante gli scontri con gli umanoidi hanno imparato ad addestrare delle viverne ed hanno dato vita al corpo d'élite dei cavalieri delle viverne. Fondarono la città di Laathol e da qui lanciarono l'attacco al reame silvano. Praticamente non incontrarono resistenza e ben presto controllavano l'intero regno o almeno la parte elfica in quanto popolazioni di altre creature, centauri e popolo fatato, mantenevano il controllo sul loro territorio. Il caso volle che Moorkrof che



si era assicurato la possibilità di vivere più vite tramite un potente incantesimo di giara magica e la creazione di ben cinque cloni del suo corpo, scoprisse che alcuni elfi si erano rifugiati all'interno degli alberi del regno. La profanazione del regno silvano causò una maledizione che colpiva chiunque all'interno del regno con una degenerazione fisica, Moorkroft che aveva allungato la sua vita ne risentì maggiormente e per questo si mise alla ricerca di una cura. I cloni venivano custoditi nella cripta del palazzo, finché il corpo del mago non fosse morto: dopo di che, lo spirito di Moorkroft utilizzando un incantesimo di giara magica, si insedia in uno dei doppioni in stasi. Questo processo è automatico e avviene fintanto che il corpo attivo di Moorkroft muore all'interno del Primo Piano Materiale, estendendo così a dismisura la vita del mago. Fino ad oggi, sono morti Moorkroft I, II, III e IV, cedendo il passo a Moorkroft V. Dopo le diverse morti di Moorkroft, sono rimasti solo due corpi: Moorkroft stesso ed un altro doppione. Se il mago viene ucciso, il clone rimasto si animerà e diverrà il nuovo mago. Al suo risveglio, il nuovo corpo non avrà gli oggetti, ma il ricordo di cos'è avvenuto fino alla morte permarrà, così come gli incantesimi memorizzati e non lanciati. Man mano che la sua riserva di corpi

diminuiva e che scopriva di non poterne creare di nuovi, Moorkroft cercò altre strade per diventare immortale, e come surrogato preparò un proprio Elisir di Giovinezza. A tal fine iniziò ad utilizzare gli spiriti degli elfi dormienti negli alberi del regno e di conseguenza anche a difendere quegli alberi ancora utili al suo scopo. Il risveglio degli elfi e la seguente rivolta che portarono alla sua sconfitta gli sono costati cari ed ora è alla ricerca di una soluzione alternativa magari tramite l'aiuto dei chierici di Niflheim. Dopo secoli di ricerche, Moorkroft è diventato leggermente pazzo, perdendo progressivamente il proprio senso della realtà.

Moorkroft Elvenbane V

E' riuscito ad ingannare la morte per molto tempo forse troppo ed ora si avvicina alla resa dei conti e se vorrà continuare ad imperversare sulla regione questa volta dovrà accordarsi con la morte stessa. E' un mago di 20° livello, il suo potere non ha eguali in questa zona di Brun ma la sua lucidità al momento è messa a dura prova dalla maledizione degenerativa. Non nutre più molto interesse per il regno silvano, a parte la sete di vendetta. La sue attenzioni al momento sono rivolte verso la ricerca dell'immortalità, in un modo o nell'altro.



ES
scebiqu.deviantart.com

All images © by Paizo Publishing

Szekesh

Superficie: 45.352 kmq

Posizione: ad est della Federazione di Klagorst, ad ovest degli Alti Picchi del Nord e di Gournzee ed a nord degli Alti Picchi del Sud.

Abitanti : Pop. 10.000 – di cui 80% gnomi Djikarti, 10% umanoidi, 10% uomini lucertola varkhas.


Tipo di governo : Capo Clan.

Industrie : mineraria e artigianato.

Flora e fauna : Montagne.

A sud ovest di Hiborea, su un territorio di 27.014 Km quadrati, con una popolazione di 8.000 di cui 80% gnomi Djikarti. Qui regna l'anarchia assoluta. La fauna è quella classica dei territori di montagna, mufloni, stambecchi, linci, lupi, orsi, alci, cervi. Dalle vette alle valli nascoste, mandrie di erbivori di passaggio nelle loro migrazioni stagionali, alcuni giganti ed almeno un drago bianco. Gli gnomi vivono in piccoli villaggi di pietra o in caverne nelle montagne ed il numero è egualmente diviso fra quelli in superficie e quelli nel sottosuolo. I due maggiori centri sono Hrektizaga e Fort Swaag, la prima è

considerata la capitale, qui vivono 1.200 gnomi ed almeno 300 umani dell'accademia delle scienze del ghiaccio. Fort Swaag è un centro militare dove una forza di 1.000 gnomi controlla e difende il territorio a sud delle montagne. Gli gnomi Djikarti sono una sub-razza, spensierati e anarchici, non hanno un governante o istituzioni di sorta, l'unica forma di organizzazione è il contingente militare che vive beatamente a guardia del confine sud. Apparentemente non sembrano avere relazioni con altre specie anche se sono fieri oppositori della Società chiusa. Comunque sono abbastanza amichevoli verso le popolazioni della regione del Klagorst anche se non comprendono il bisogno umano dell'ordine. Sono spiriti liberi e spesso vanno volontari o mercenari a servire nelle lotte che interessano i territori vicini. Szekesh risulta essere un bel posto dove vivere. Sono ospitali ed amichevoli ma sfortunatamente la loro natura caotica risulta del tutto priva del concetto di proprietà. Questa particolarità legata anche alla loro naturale anarchia, rende molto difficile la convivenza con le altre culture da cui sono etichettati come ladri o ribelli. Gli gnomi sono arrivati in questa regione intorno all'anno 150 dopo incoronazione, guidati dal loro



patrono immortale Szek. Avendo assistito all'autodistruzione di una grande civiltà, lo shock generato li ha portati a prendere la decisione di diventare anti sociali, sfortunatamente questa decisione è stata dannosa per la loro razza e li ha esposti alle aggressioni dei loro vicini. Il loro patrono immortale li protesse portandoli in una nuova terra dove la loro natura pacifica e disorganizzata avrebbe potuto sopravvivere. La maggiore minaccia per i Djikarti viene dallo Stygia che ha iniziato ad invadere i loro territori da sud, non riuscendo ad organizzare più che una blanda guerriglia si prospettava un futuro di schiavi per gli gnomi travolti dalla dittatura dei trogloditi. Fortunatamente una nuova razza proveniente da est giunse in queste terre,

Uomini lucertola varkhas, questi ultimi attaccarono i trogloditi e liberarono il territorio. Gli gnomi avevano paura che fosse semplicemente cambiato l'oppressore ma gli Uomini lucertola invece migrarono verso sud dove fondarono un loro regno Gournzee. Dopo questi eventi gli gnomi organizzarono una forza militare, formata da particolari membri con un forte istinto legale chiamati crociati di Szek, che controllasse i passi che portavano a sud in modo da impedire ai trogloditi di tornare.

Porteui & Cirrinembis

Superficie: 186 kmq

Posizione: Incastonato fra gli Alti Picchi del Nord.

Abitanti : Pop. 4.200 – di cui 71% gnomi (3.000), 29% giganti (1.200).

Tipo di governo : Monarchie

Industrie : ingegneria ed allevamento

Flora e fauna : Montagna.

A sud di Hiborea, a circa 200 km ad est di Szekesh, si trova il monte Porthé. Un territorio di circa 186 Km quadrati con una popolazione di 4.200 tra cui 3.000 gnomi e 1.200 giganti. Ci sono due tipi di governo, monarchia per i giganti, monarchia strutturata in clan e consiglio dei capi clan per gli gnomi. Gli gnomi fruttano le risorse geotermiche per far funzionare i loro fantastici meccanismi che li aiutano a coltivare in particolar modo le patate e frumento. Il re dei giganti è un gigante delle tempeste di nome Akseel, il re degli gnomi si chiama Jebek. Muschi e licheni sono le sole piante che riescono a crescere, oltre alle coltivazioni artificiali degli gnomi. La fauna è quella classica delle zone sub-artiche di montagna. La città di Porteui è costruita sul lato della montagna, le case sono collegata fra di loro con ponti che sfidano la legge di gravità e rappresentano un monumento all'ingegneria degli gnomi. Vivono qui i 3.000 gnomi della montagna, qui hanno sviluppato una tecnologia che sfruttando le risorse geotermali gli permette di coltivare il necessario per la loro sopravvivenza, finì ingegneri è molto importante la loro università. Grazie alle loro macchine una perenne nube di vapore nasconde e riscalda la loro città, la città è illuminata sempre sfruttando le stesse risorse. Ancora più in alto sulla montagna c'è al città di Cirrinembis, costruita al di sopra delle nuvole è abitata da circa 1.200 giganti, in maggior parte giganti delle nuvole e della tempesta. Il territorio circostante è come un isola di terra che galleggia fra le nuvole, ricoperta da muschi e licheni. Ciò dipende dalla natura magica delle nubi, uniche in Mystara anche se non molto sorprendenti per chi conosce le opere degli gnomi di Serraine e Earthshaker. I giganti sono governati da Ahseel, un gigante delle tempeste, che gode del consiglio dei sacerdoti di Hymir, il Padre dei Giganti. Non ci sono relazioni fra giganti e gnomi. La storia



di queste due comunità è molto particolare, gli gnomi arrivarono in questa terra intorno al 365 dopo incoronazione ed iniziarono a studiare ed in seguito a progettare e costruire i meccanismi che hanno permesso alla città di svilupparsi. Nel 546 dopo incoronazione giunsero i giganti che annunciarono agli gnomi che erano giunti sin lì perché il loro patrono aveva garantito loro una terra dove poter vivere, al di sopra delle nuvole. Dissero che il loro patrono e quello della razza degli gnomi si erano messi d'accordo per creare questa terra e che gli gnomi avrebbero dovuto aiutarli altrimenti i giganti avrebbero combattuto. L'avatar del protettore degli gnomi discese fra di loro aiutando la progettazione e la cerimonia d'insediamento dei giganti e la posa della prima pietra della loro città vide la presenza di entrambi i protettori nella



forma dei loro rispettivi avatar. Fra le nuvole intorno alla cima del monte Porthè varie piccole isole galleggianti unite da ponti di corde e legno costituiscono il territorio dei giganti. I giganti sono pacifici, hanno allevamenti di capre di montagna e commerciano i prodotti che ricavano dalle capre con i prodotti agricoli degli gnomi.

Niflheim

Superficie: 83 kmq

Posizione: Incastonato fra gli Alti Picchi del Nord.

Abitanti : Pop. 1.300 – di cui 23% umani, 77% non morti.

Tipo di governo : Teocrazia

Flora e fauna : Tipica delle montagne di alta quota

Nord della Cordigliera, ad ovest della Greenkhlaawdaa (Terra della società chiusa)

Su un piccolo territorio di circa 83 Km quadrati vive o quasi una popolazione di 1.300 creature, 300 chierici e 1000 non morti. Di origine Brasoviana, sono una teocrazia sotto il controllo della chiesa di Azrael. In questa piccola valle nascosta e tenebrosa le forme di vita sono veramente rare, animali praticamente inesistenti. Alcuni considerano questa valle il vero e proprio inferno. Il sole coperto dai picchi sembra quasi evitare questa valle, la neve perenne ricopre il terreno non riuscendo mai a scongelarsi. Qui, nascosta agli occhi, vi è una sinistra fortezza che si estende nel sottosuolo della valle. Qui i chierici e le loro immonde creature servitori, lavorano da anni in collaborazione con i chierici presenti nel Brasov per far sì che il numero dei bambini nati morti sia più alto del normale nel Brasov. I bambini nati morti poi vengono portati qui dove i chierici li alterano magicamente, alcuni diverranno chierici a loro volta, altri diventeranno non morti al loro servizio, ed infine alcuni verranno usati nei sacrifici rituali.



Greenkhlaawdaa (Terra della Società Chiusa)

Superficie: 280.390 kmq

Posizione: a sud delle Terre delle sette Tribù, ad ovest degli Alti Picchi del Nord ed a nord della Federazione di Klagorst.

Abitanti : Pop. 8.000 – di cui 60% forma umanoide, 20% forma granchio, 10% altre creature.

Flora e fauna : zone sub artiche

Questo territorio è l'unico punto in cui la cordigliera arriva fino al mare con le sue alte montagne ed i suoi ghiacciai. A sud ovest di Szekesh, questa area di 280.390 Km quadrati è una zona molto fredda, i ghiacciai dalle montagne scendono sino al mare dove formano una costa in continua mutazione modellata dal ghiaccio e dal mare. Poche zone protette dalle montagne hanno sviluppato una sorta di tundra, per il resto il panorama è ghiacciato. Mammiferi marini sulla costa ed in mare, rappresentano la fauna locale.

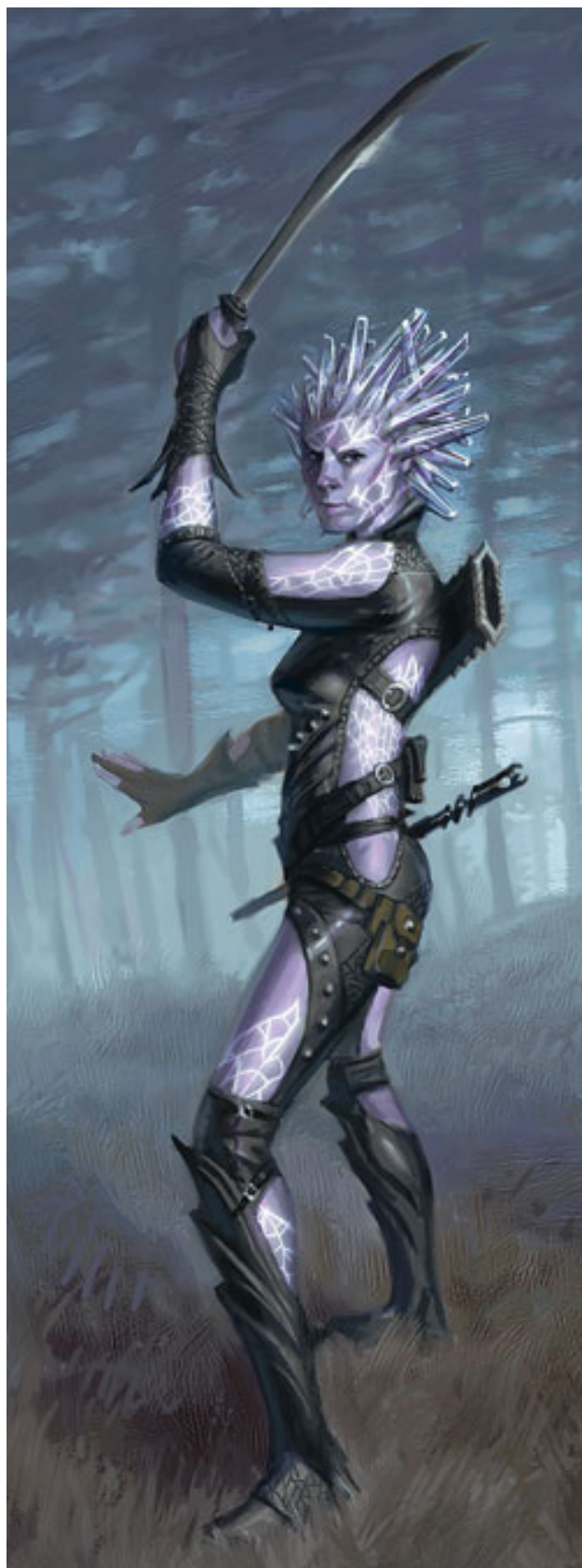


Tra le montagne si possono trovare salamandre dei ghiacci ed alcuni draghi bianchi che hanno deciso di dimorare in questa terra. Verso la costa una strana serie di complessi cristallini e prismi, creano giochi di colore e riflessi, questi cristalli raggiungono dimensioni considerevoli e nessuno penserebbe di stare osservando l'equivalente hidrax di una città. Gli hidrax sono creature particolari originarie del piano elementale dell'acqua e sembrerebbe che un portale sia presente all'interno della città. Simili agli umani ma con la pelle azzurra di materiale cristallino, simile all'acqua ghiacciata, sono molto intelligenti anche se ancora non si capisce se con una personalità singola o di gruppo. Popolazione molto antica su mystara, si fa risalire la loro venuta fin da prima della grande pioggia di fuoco. Usano cubi di ghiaccio per scrivere, li ricoprono di geroglifici, e ne sono molto gelosi, nessuno è mai riuscito a rubarne alcuno. Sono una società chiusa, isolazionista, non aperta alle culture circostanti, anche se porta avanti limitati scambi con gli umani. C'è una forte ostilità fra gli hidrax ed i Kerminhae.

Note per il Master

In realtà la loro forma attuale non è la loro vera forma. La vera forma di un hidrax è più simile ad un granchio composto da cristalli. La forma originale molto efficiente sul piano dell'acqua qui sul primo piano materiale non gli consentiva di difendersi ed interagire con le razze circostanti per cui decisero di prendere una forma più adeguata all'ambiente. Con la magia progettarono di cambiare i loro corpi ma avevano bisogno di una sorte di ospite che purtroppo nella trasformazione vedeva distrutta la sua personalità, sostituita da quella hidrax oltre alle mutazioni cristalline che venivano a segnare il corpo originale. Dopo vari tentativi scoprirono che le creature ospiti migliori erano i marinidi e da qui gli assalti a Kerminhae per procurarsi i corpi. Da notare che gli hidrax sono privi delle emozioni tipiche degli umani e per loro sacrificare marinidi non costituisce un'azione biasimevole ma solo un adattamento necessario. Nella trasformazione il corpo dei marinidi viene trasformato in modo da renderlo simile agli umani. Acquisiscono le gambe, la pelle di color blu ricoperta da minuscoli cristalli e qualche incrostazione cristallina più evidente. Gli Hydrax

originali sul loro piano sono solitari ma quando giunsero sul piano materiale hanno sviluppato una sorta di personalità di gruppo che permette loro di rimanere in contatto con altri Hydrax nel raggio di 100 metri. Non si conosce lo scopo che li ha portati sul primo materiale ne il motivo che li ha spinti ad evolvere le loro abitudini da solitarie a gruppo. Questi Hydrax per le loro particolarità si possono definire a tutti gli effetti una razza a parte. All'interno delle loro città si trovano Hydrax di entrambe le forme.



Kerminhae

Superficie: 197.368 kmq compresi i territori marini

Posizione: isole nel Mare di Brun ad ovest della costa e della Federazione di Klagorst.

Abitanti : Pop. 7.650 – di cui 5% umani, 70% marinidi, 25% genasi.

Tipo di governo : Consiglio dei saggi

Industrie : Pesca

Flora e fauna : Tipica coste oceaniche fredde

Arcipelago del mare Hiboreano, ad ovest di Klagorst, 197.368 Km quadrati di mare comprendono 5 isole abitate da un numero imprecisato di marinidi, genasi dell'acqua e pochi mercanti di origine Klagorst che vive nelle piccole città in superficie. La fauna è composta dalle poche specie terrestri e dalle varie specie marine tipiche delle acque fredde, balene, foche, trichechi ed altri cetacei oltre a calamari giganti e pesci vari. Sulla terra ferma numerose le colonie di uccelli acquatici specialmente nelle zone più inaccessibili delle isole. Due di queste isole non possono essere visitate ed il mare circostante è controllato da misteriose creature marine che allontanano o fanno sparire i curiosi. Non si sa molto di questi marinidi e genasi, tra di loro è facile incontrare anche alcuni elementali dell'acqua ed altre creature collegate all'elemento, supposizioni e legende parlano di una città marina dove queste creature hanno un organizzazione monarchica, si ritiene possibile anche un passaggio fra questa zona di mare ed il piano dell'elemento acqua. Queste creature non sono interessate alle politiche umane ed i loro contatti si limitano a piccoli commerci. Le loro città, almeno quelle di superficie, non sono un gran che, con uno stile rudimentale, inserite all'interno di resti di antiche città umane, non offrono uno spettacolo esaltante, sembrano cresciute su loro stesse come una barriera corallina, anche se i colori che a prima vista possono confondere rendono affascinante l'effetto offerto in alcune ore del giorno. Nutrono un profondo odio nei confronti degli hidrax ma allo stesso tempo li temono anche se non sono propensi a raccontare i motivi. Le acque fra le isole della Catena di Larodar e la costa non sono molto profonde, sono abbastanza fredde ma molto ricche di alimenti e vita marina. Praterie di alghe sono il naturale terreno di riproduzione di molte delle specie



marine della regione. Alcune leggende raccontano che un tempo tutta la zona fosse in superficie e che solo in seguito alla grande pioggia di fuoco le acque si siano alzate a sommergere la bassa costa creando le attuali isole Kerminhae e Larodar. Si racconta che anche una città sia sprofondata sotto le acque, il che potrebbe far pensare ad una piccola colonia Blackmooriana presente nella zona e forse ciò potrebbe essere anche collegato alla presenza di vari varchi planari con il piano dell'acqua.



Ducato di Gournzee

Superficie: 65.883 kmq

Posizione: a sud degli Alti Picchi del Nord, ad est del Szekesh e degli Alti Picchi del Sud e ad ovest delle Steppe Boreane.

Abitanti : Pop. 18.000 – di cui 93% Varkha, 5% gnomi Djikarta, 2% uomini bestia.

Tipo di governo : Monarchia

Industrie : Caccia, artigianato, commercio.

Flora e fauna : Zone paludose.

Regione di Klagorst, sul fianco della cordigliera della fine del mondo, un territorio abitato da una popolazione di 16.740 varkha e 900 gnomi Djikarta. Questo territorio montano è il regno di questa razza, Uomini lucertola varkha, più piccoli dei normali uomini lucertola, pur mantenendo le loro caratteristiche, risultano più bassi e robusti rispetto ai loro cugini. (+1 alla Cos) Vivono in città costruite sul lato delle montagne ed estese al loro interno nel sottosuolo. La capitale Eel Gaurn è completamente sotterranea. Sono una razza abbastanza amichevole anche se non amano particolarmente gli umani e non considerano gli umanoidi. Hanno cacciato tutti gli umanoidi dal loro territorio e rappresentano la forza militare più potente della regione. Sfortunatamente questa razza ha una riproduzione molto lenta, molti esemplari sono sterili e la mortalità infantile è molto alta. Normalmente una femmina produce solo quattro uova fertili nella sua lunga vita, circa 400 anni, e solo uno è così fortunato da raggiungere l'età adulta. Sono incredibilmente amichevoli con gli gnomi Djikarta ma allo stesso tempo sono molto ferrei nel far rispettare le loro leggi. Una piccola comunità di gnomi Djikarta vive nel Gournzee ed aiuta con le sue conoscenze ingegneristiche. Il ducato è governato da un regime militarista, supportato dalla chiesa del Drago Perla.



Città d'Oro

Località: Cordigliera della fine del mondo, valle isolata tra gli Alti Picchi del Sud.

Area: 638 kmq

Popolazione: Anatids 1500

Tipo di governo: Dittatura

Settori: Industria mineraria, l'agricoltura (grano , patate), allevamento (ovini)

Figure importanti: il Khan degli Anatids

Descrizione: La Città d'Oro è la casa degli Anatids. Sono una razza umanoide simile agli Aarakocra ma invece delle fattezze aggressive di un uccello rapace, gli Anatids si distinguono per delle fattezze che richiamano le anatre o i cigni. Anche le colorazioni sono molto più appariscenti e vanno dal completo piumaggio bianco al completo nero per passare alle tonalità di marrone al blu con disegni bianchi, neri, verdi e rossi. Alcuni hanno o possono alzare delle creste piumate. Raggiungono anche i 2 metri di altezza grazie ai loro colli più pronunciati rispetto agli Aarakocra. Hanno sia delle braccia munite di artigli meno pronunciati e con le dita unite da una sottile membrana, così come gambe che terminano con artigli palmati sia ali dello stesso tipo di piumaggio del corpo che permettono loro di volare e che nascondono micidiali lame nascoste fra le piume estreme e che funzionano come una spada ma con portata (3 metri). Di solito vestono con tuniche di colorazioni simili al proprio piumaggio o comunque con un abbinamento cromatico. Sono una razza sobria, incline all'arte ma non alle bizzarrie od agli eccessi. Amano i gioielli ed i monili preferibilmente magici. Questa razza proviene da un altro piano e fu creata da Duncan McGregor, un antenato di Brannart McGregor. Sono una razza molto interessante: mentre alcuni erano semplicemente dei servitori, altri sono stati in grado di imparare incantesimi, e in generale sono una razza molto creativa, anche se testardi ed

avidati. Ma quando i McGregor si concentrarono sull'arte oscura della negromanzia, alcuni Anatids furono utilizzati per degli esperimenti, ciò li convinse ad usare le loro abilità magiche, per fuggire nella speranza di trovare un nuovo posto dove vivere. Il mondo dei McGregor non era più posto per loro, il timore per la magia aveva sempre mantenuto la loro esistenza vincolata alla famiglia McGregor, ma a questo punto non potevano più aspettare, utilizzarono la magia per aprire un portale e dopo varie peripezie giunsero a Mystara. Circa nel 433 DI arrivarono sugli alti picchi della Cordigliera della fine del mondo. Si stabilirono in un cono vulcanico ormai spento, ma con ancora una leggera attività termica sufficiente a riscaldare il cratere, il loro leader Gerald Conway, decise che questo era il posto dove potersi stabilire, era caldo, e aveva un clima temperato. Gli inverni sono freddi, a causa della neve abbondante, ma le primavere sono miti e le estati calde. La valle era perfetta, appartata, isolata, dove era possibile sviluppare l'agricoltura e l'allevamento. Diversi Anatids partirono in esplorazione per il mondo esterno, nella speranza di trovare le risorse per iniziare. Rubarono il bestiame e le piante nelle regioni di Zuyev e Klagorst, per lo più inosservati da esseri umani e umanoidi, e crearono il loro piccolo paradiso sotto la guida di Conway. La vita degli Anatids continuò pacificamente. Raramente qualche Anatids partiva per il mondo esterno, ma per la maggior parte rimasero nella valle a coltivare i campi e studiare la magia. Nella valle sono state trovate



miniére di diamanti ed Oro. Nel 998 DI la situazione è cambiata quando un Anatids di ritorno da Ethengar si proclamò Khan, e uccise il terzo re della Città d'Orata, McNamara. Un gruppo di suoi seguaci fuggì dalla valle, mentre il Khan, il cui nome non è noto, ha imposto il suo dominio sulla Città. Dal 1001, il Khan ha cominciato ad interessarsi alla ricerca di oggetti magici e tesori ma ciò ha destato la curiosità di avventurieri e non per questa razza e la loro valle misteriosa. Gli Anatids usano le lame delle loro ali per difesa ma potendo preferiscono l'utilizzo della magia. Sono tutti incantatori e la loro razza è così affine alla magia da poter utilizzare l'equivalente di individuazione della magia come abilità straordinaria 3 volte al giorno. Crescono come personaggi incantatori od al massimo bardi.

Regno di Chevalle

Superficie: 245.885 kmq

Posizione: a sud della Federazione di Klagorst, ad est di Stygia e della costa, ad ovest degli Alti Picchi del Sud ed a Nord di Brasov.

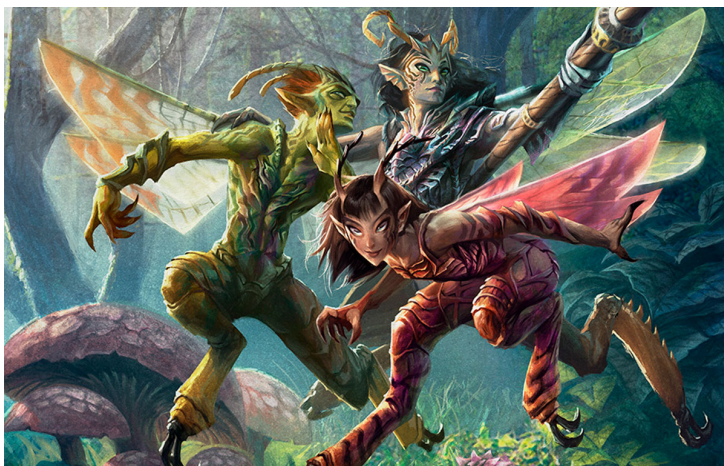
Abitanti : Pop. 11.000 – di cui 10% umani, 90% popolo fatato.

Tipo di governo : Monarchia

Industrie : nessuna

Flora e fauna : Tipica foreste continentali.

Regione di Klagorst, ad est della cordigliera si estende un territorio di circa 245.885 Km quadrati, ricco di foreste a tratti impenetrabili, è abitato da circa 11.000 creature varie del popolo fatato, centauri, spiritelli, driadi, leprecauni, chevalle, orsi mannari, ninfe, ranger umani, druidi ed alcuni elfi.



Piccole comunità di umani taglialegna sono sopportate, localizzate a sud vicino il confine col Brasov sono tenute sotto controllo dai druidi. La forma di governo adottata è una federazione di clan governati da un concilio dei clan retto dal re Dessai del clan Kayuga dei centauri. Oltre alle varie creature



silvane, il territorio è abitato dalla normale fauna delle foreste. Centauri e satiri vivono nella parte di foresta all'ombra delle montagne, le loro società sono caotiche e questo gli crea qualche problema con la vicina confederazione di Klagorst e questa è anche la ragione per cui il regno si è separato dalla confederazione. All'interno del concilio queste fazioni, anche se non numerose, creano comunque problemi per l'amministrazione del territorio. I centauri in particolar modo sono ostili verso gli umani del Vrancea che accusano di rapire le creature della foresta per i loro esperimenti. Anche gli umani del sud hanno un loro rappresentante nel concilio. Il popolo silvano vive in queste terre da tempo immemorabile, le sue origini non sono rintracciabili in quanto non mantiene una storia scritta ma solo a trasmissione orale. Solo in seguito con l'arrivo dei ranger e dei druidi è stata stilata una storia del territorio. La storia dei centauri è stata turbolenta in passato, si sono scontrati con il Brasov a causa dello sconfinamento dei boscaioli, ed anche con il Klagorst hanno avuto qualche disputa. In seguito hanno partecipato alla sanguinosa guerra che ha visto Brasov contro Klagorst al fianco di quest'ultimi anche se poi hanno dovuto combattere al fianco di Stygia e Valerystadt contro le altre nazioni di Klagorst. Un posto importante all'interno della grande foresta è la pietra degli anni, un posto sacro, in un'area arida, totalmente priva di vegetazione del raggio di 100 metri quadrati, in mezzo alla foresta. La leggenda vuole che un giorno un clan perso di elfi verrà dal sud e la pietra si attiverà emanando una

energia naturale che farà germogliare la vita nella foresta allargando i suoi confini fino ad inglobare le terre vicine e le creature della foresta ritroveranno l'antico splendore di un tempo in cui un mondo passato era popolato quasi esclusivamente da loro.

Regni Confederati di Klagorst

Superficie: 427.990 kmq

Posizione: a sud della Terra della Società Chiusa, ad est della costa, a nord di Stygia e Chevalle e ad ovest degli Alti Picchi e Szekesh.

Abitanti : Pop. 35.200 – di cui 75% umani, 5% uomini lucertola, 15% umanoidi, 5% alte razze.

Tipo di governo : Federazione di regni indipendenti.

Industrie : legname, mineraria, artigianato, pesca, commercio.

Flora e fauna : Tipica delle coste continentali e montagne fredde.


Regione di Klagorst, costa di Brun, ad ovest di Chevalle, confederazione di stati autonomi sotto forma di baronie e contee, copre un'area di 427.990 Km quadrati. La risorsa principale è l'agricoltura, allevamento di bovini, la pesca, addestramento dei cavalli ed il commercio. Un intervallarsi di foreste e praterie dalla costa alle montagne della cordigliera. La fauna, alci, cervi, orsi, lupi, e lungo la costa settentrionale foche. Un gran numero di umanoidi abitano la cordigliera, goblin hiboreani, gnoll, hobgoblin, orchi e troll. Il nord della regione passa dalla foresta taiga con zone di tundra alle foreste e praterie collinose scendendo verso sud e si innalza in altopiani andando verso est e la cordigliera. Gli inverni sono molto freddi, gli insediamenti interni sono costruiti lungo il corso dei fiumi che d'inverno ghiacciano. I frequenti conflitti non hanno aiutato lo sviluppo economica dell'area. Greggi di pecore e capre pascolano libere a causa di guerre fratricide. La popolazione, per lo più umana, risulta bassa e dalla pelle bronzea tendente allo scuro. Discendenti dei Visneskayani, a loro volta discendenti dai nithiani e traladariani. Conosciuti anche come Terre del Cuore o Costa del Cuore.

Baronia di Fewalskij: popolazione 2.500 questa città è uno dei porti più importanti della costa, da qui partono i mercantili per le isole del mare hiboreano anche se solo nella stagione estiva. Il barone Sir Markus Achresk risiede in città. Molto importante il commercio per la città e per gli altri regni.

Ducato di Vrancea: popolazione 3.000, è un territorio montuoso, probabilmente il più povero della federazione. Allevatori di caprini e ovini, sparsi villaggi e fattorie anche se con magri risultati agricoli. Il Duca Nhorg si pensa possa essere un vampiro o un lich in quanto ormai sono anni che non esce anche se gli ordini arrivano lo stesso dal castello di Aknar.

Contea di Valerya: popolazione 9.000, il più civilizzato della federazione, governata dal Conte Janick Essecki, da poco ha riformato l'esercito. E' uno stato agricolo rinomato per i suoi cavalli è il territorio più ricco della federazione, anche per la





sua posizione geografica. La capitale è Valeryistadt (popolazione 6.300) , altro centro importante è Grawyz (popolazione 2.100) amministrata dalla Gilda di avventurieri guidata Andrzej Vatacek, altra città è Cahen.

Contea di Gask: popolazione 7.500, altro territorio tranquillo e civilizzato porta il nome della capitale, qui risiedono i palazzi della federazione e le rappresentative dei sette stati membri, ora cinque (esclusi Stigia e Chevalle) . L'attuale presidente della confederazione è il Conte di Gask, Nilas Dowalski. La risorsa principale è la pesca, la lungimirante amministrazione della federazione da parte del Conte ha permesso un buon sviluppo del commercio ed ha evitato scontri interni che potevano portare ad una guerra civile. Altro importante porto è Gdansk che in

passato a attirato le ire di Valeryia.

Territori di Knighthood e Tcheltar: popolazione 7.000, Tcheltar è una terra turbolenta abitata da una popolazione di banditi ed afflitta da licantropi e mostri. Il governo è instabile ed ha subito vari cambiamenti, ora è in mano a Ser Georgi Thorowsk Gran Maestro dei Cavalieri di Tcheltar. Qualche anno fa fu invaso dai centauri. La capitale è Tcheltar, altri posti importanti sono Pracova e Nowy Sacz.

Gran Ducato di Stygia

Superficie: 59.167 kmq

Posizione: sulla costa, a sud della Federazione Klagorst e a nord ed ovest di Chevalle.

Abitanti : Pop. 15.000 – di cui 80% trogloditi, 8% umanoidi, 7% gnomi, 5% umani.

Tipo di governo : Re, monarchia

Industrie : miniere

Flora e fauna : paludi, pianure, montagne, clima rigido tendente al freddo.

A sud di Klagorst, un territorio con una popolazione di circa 12.000 trogloditi, organizzati in una monarchia influenzata dalla potente Chiesa di Yeg Shuta. L'arciduca è Xagash e il sommo sacerdote è Zar'nag. Le paludi della regione sono il territorio ideale per allevare le numerose lucertole giganti, fungono da mezzi da trasporto e cibo. Solo alcuni umani fuorilegge e banditi, osano viaggiare per queste terre. In questo immenso acquitrino si possono trovare isole di terra e specchi d'acqua libera. Al nord le città sono all'interno delle paludi e rappresentano



dei porti sicuri. Al sud una zona collinosa si innalza dalle paludi e qui sono state impiantate delle miniere. Stygia ha una tregua in corso con la federazione di Klogorst e in particolar modo i membri della chiesa locale stanno tentando di sviluppare i rapporti ed i legami politici con i loro vicini. I trogloditi di Stygia non sono brutali e selvaggi come i loro simili in altre parti di mystara, mantengono sempre una buona dose di xenofobia, dovuta anche al timore di non riuscire a contrastare l'aumento demografico degli umani che a differenza di loro hanno una maggiore velocità e capacità riproduttiva. Il livello di cultura che hanno raggiunto li rende unici e particolari ed anche il linguaggio è molto elaborato. Arrivati nella regione alcuni secoli fa, circa nel 300 pre incoronazione, approfittarono della relativa tranquillità garantita dall'ambiente a loro congeniale per svilupparsi, appresero concetti ed incantesimi atti a migliorare l'abitabilità della zona e buttarono delle solide fondamenta per lo sviluppo di una società più progredita. Purtroppo anche per loro sopraggiunse un periodo tenebroso in quanto non si sa bene da dove, apparve in queste terre un potente diavolo di nome Charum che dopo aver preso il potere, portò i trogloditi stygiani in guerra contro l'arcipelago di Kerminhae, l'attacco portò alla distruzione dell'avamposto di F'ww'aa in seguito ricostruito dagli umani con il nome di Port Fewalskij, questo successo incrementò le mire di Stygia che attaccò direttamente le isole di Kerminhae ma la difesa opposta in mare dalle creature delle isole, portò ad uno stallo ed alla stipula di una tregua. Stygia rivolse le sue mire a nord verso un territorio dove vive una popolazione di gnomi di Szekesh ed in poco tempo ne prese il controllo, al meno finchè non sopraggiunse dall'est un'altra popolazione, di uomini lucertola, che attaccò i trogloditi liberando gli gnomi e stabilendosi in un territorio vicino chiamato da allora Gournzee. A seguito della sconfitta una guerra civile porta alla caduta di Charum ed all'instaurazione dell'attuale monarchia. Hanno raggiunto una forte alleanza con i Kerminhae, cosa alquanto particolare viste le caratteristiche delle due razze, mantengono rapporti molto tesi con gli uomini lucertola varkhan del Gournzee e per un certo tempo hanno fatto parte della federazione di Klagorst partecipando ad alcune guerre che hanno tormentato

la regione. La capitale è Kragm'aanle dove spicca il magnifico tempio di Yeg Shuta, è completamente ricoperto di platino ed ha strane ed aliene forme geometriche.

Brasov

Superficie: 109.155 kmq

Posizione: sulla costa, a nord di Zuyevo, a sud di Chevalle e ad ovest degli Alti Picchi del Sud.

Abitanti : Pop. 19.000 – di cui 64% mezzelfi, 20% umani, 16% elfi.

Tipo di governo : Monarchia

Industrie : Agricola, allevamento, commercio.

Flora e fauna : Tipica costa e montagne continentali.

A sud di Klagorst, a nord di Zuyevo, con una popolazione di 19.000 tra umani 20%, mezzelfi 64% ed elfi 16% è una monarchia appoggiata da un senato. Il re è Szabo II umano, il re degli elfi è Daunidel Belfadil. Originariamente ricoperta da steppa e boschi, con i secoli sono sorte numerose fattorie e pascoli, i boschi di conifere forniscono legna e la selvaggina non manca. La fauna locale tipica di questo clima è variegata e numerosa. Piccolo regno costiero a sud del Klagorst è abitato da umani Visneskayani fuggiti dalla dissoluzione del loro antico regno. La capitale è Kronstadt rinomata per le sue industrie tessili. Con il tempo è stata sviluppata una buona agricoltura che oltre a sostenere il regno fornisce anche prodotti da esportazione, nella parte più vicina alle montagne sono sviluppati l'allevamento di caprini ed ovini. Il clima grazie alle correnti marine che provengono dal sud risulta più mite rispetto ai paesi vicini ed i ghiacci sono allontanati dalla costa anche d'inverno. I venti freddi del nord sono bloccati dalla Cordigliera che ripara il territorio. Due fortezze militari controllano i passi montani che collegano con la regione del Klagorst. I Brasoviani sono molto simili ai Klagorstoniani in apparenza anche se alcuni tratti indicano una ancestrale parentela elfica, infatti la presenza degli elfi e le unioni fra le due razze hanno caratterizzato i Brasoviani. Molto più aperti mentalmente rispetto ai Klagorstoniani anche se probabilmente ciò è dovuto alle diverse condizioni climatiche in cui vivono, sono comunque fieri ed orgogliosi e le tre guerre

combattute contro i loro vicini lo dimostrano. Formalmente indipendenti e con un proprio re, un piccolo clan di elfi, Belfadil, vive all'interno del Brasov, in realtà sono del tutto integrati anche se tengono alle loro tradizioni. Il clan vive nella città di Eadil. Una particolarità del Brasov è l'elevata mortalità infantile che lo contraddistingue, gli elfi non ne sono affetti. La chiesa di Azrael, Signore della Morte, è la seconda più importante dopo quella di Pavan. I Brasoviani discendono dai Visneskiani, un antico regno che circa nel 496 dopo una guerra civile vide una parte della popolazione perdente, di origine Neskaya, lasciare il loro paese per seguire Lord Brasv. Lord Ivan Brasv lasciò quella terra e raggiunse, con un piccolo numero di coloni, l'attuale Brasov dove fondò la città di Kronstadt, qui vennero in contatto con un clan di elfi con cui instaurarono da subito ottimi rapporti. Le due culture si mischiarono e specialmente quella umana assorbì molto il modo di pensare degli elfi, i Brasoviani sono di indole pacifica e rimangono sempre uniti contro le minacce. Nel 517 dopo incoronazione un altro gruppo di rifugiati Visneskayani, questa volta di origine Vis in maggioranza, in fuga dal Zuyevo raggiunse questa terra, furono visti come una minaccia dai Brasoviani



che li attaccarono e li scacciarono, verso nord dove quei rifugiati fondarono alcuni stati della federazione di Klagorst. L'ultima guerra a cui hanno partecipato, anche se in forma difensiva, li ha visti alleati di Chevalle e Stygia contro la federazione di Klagorst e li ha visti vittoriosi. Il Brasov ha una piccola colonia a nord sulla costa, nelle Terre delle sette Tribù. Ha comprato il territorio della colonia dalla tribù di centauri dei Kalgonchini con cui i coloni hanno raggiunto una tale integrazione da minare le antiche tradizioni dei centauri. I centauri sono di casa nella colonia dove hanno assorbito gli usi e costumi brasoviani.



Impero di Zuyevo

Superficie: 1.917.000 kmq

Posizione: ad est della Cordigliera della Fine del Mondo che attraversa con solo una piccola parte del suo territorio arrivando sulla costa del Mare di Brun, a Nord della Baya du Yalu e ad ovest delle Steppe di Yazak e a sud delle Steppe Boreane.

Abitanti : Pop. 2.800.000 – di cui 85% umani, 10% umanoidi, 5% altre razze.

Tipo di governo : Monarchia

Industrie : legname, mineraria, artigianato, commercio, agricola ed allevamento.

Flora e fauna : Varia come sono varie le tipologie di territorio all'interno del grande Impero.



Geografia

Ad est della cordigliera e ad ovest del fiume Yalu, si estende l'Impero di Zuyevo, governato attualmente dalla Tsar Andrejna Koranov. Questo immenso impero ha come risorse economiche l'agricoltura, la caccia, il commercio, la conquista, ed i minerale che estrae dalle miniere, rinomata è la produzione di alcool. Zuyevo è un immensa distesa di steppa, praterie e foreste. Situato tra la cordigliera ad ovest ed il fiume Yalu ad est, le grandi foreste a nord e la baya di yalu a sud. E' un territorio aspro e freddo dove la gente deve lavorare duramente per trovare di che vivere. Il nord è soggetto a grandi nevicate durante l'inverno ed anche d'estate la neve non si scioglie del tutto, grandi foreste di conifere segnano il confine dell'impero. Ad ovest presso il fiume Yalu le popolazioni sono sparse sul territorio ed organizzate in villaggi fortificati situati sulle strade di comunicazione principali, numerose miniere sono proprio in questa zona anche se non montuosa. La tradizione degli Hakamon, antichi stregoni delle tribù guerriere, si è evoluta e sviluppata in particolar modo per il supporto militare, infatti la famosa cavalleria di Zuyevo viene supportata con oggetti ed armi magiche, mentre alcuni fra gli stregoni più coraggiosi marciano con la fanteria sia per proteggerla che per fungere d'artiglieria, normalmente agiscono all'unisono con le macchine da guerra. L'impero si è espanso nel tempo inglobando numerose popolazioni di diverse origini. La popolazione è suddivisa in contadini e servi, in fattori, in mercanti ed in una ampia, rispetto agli altri domini, nobiltà. La capitale

è Zuyganev, popolazione 55.000, la capitale è un grande insieme di palazzi in legno e pietra ed è circondata da una possente cinta muraria. Il palazzo imperiale è un esempio della particolare architettura di Zuyevo, legno e pietra si fondono in una costruzione imponente. La fortezza di Kulikovo, 5.000 soldati, un immenso sistema di fortezze costruite sulla sponda ad ovest del fiume Yalu. Un porto fluviale predisposto per lo sbarco e la sussistenza di truppe. E' solo uno degli avamposti fortificati che proteggono l'impero da est e da cui possono partire spedizioni di conquista, sicuramente il più importante.

Città

Zybirsk (popolazione 6.000): Zybirsk è una città relativamente nuova, fondata nel 999 DI in seguito alla scoperta di argento e oro nelle colline dei dintorni. Zybirsk è la classica città di frontiera indomita e selvaggia, le truppe dello Zar mantengono una presenza nella città, apparentemente per fare in modo che le tasse sui metalli estratti dalle miniere vengono pagate. Tuttavia, la corruzione è diffusa, e le truppe dello Tsar ed i funzionari spesso accettano tangenti per non riscuotere le imposte.

Kishinev (popolazione 3.000): Kishinev è la più recente di tutte le città Zuyevan, fondata di recente. E' l'unico porto di Zuevo libero dai ghiacci tutto l'anno, e il suo unico sbocco sulla Baya di Yalu. La piccola flotta del Sud Zuevo ha sede qui, e la città è



per 3 mesi all'anno ed è pericoloso per le navi più grandi per altri 2 mesi a causa di lastre di ghiaccio galleggianti e simili.

Archangelsk (popolazione 25.000): Archangelsk (o Arcangelo in Zuyevan) è il principale porto dell'Impero. Tuttavia, si trova ad affrontare problemi simili a Krasnavodsk, con il porto aperto alla navigazione nel migliore dei casi 7 mesi all'anno. E' il centro amministrativo ed economico di Zuevo. La regione (oblast) è separata dal mondo esterno per almeno 4 mesi nell'arco di ogni anno in quanto il passo Aska è invalicabile durante l'inverno per le forti nevicate e le rotte di navigazione sono altrettanto impraticabili. Nonostante la fondazione di Kishinev, che è ancora nella sua fase iniziale, Archangelsk è la via principale per le esportazioni da spedire fuori Zuevo.

Fortezza Kulikovo (popolazione 5.000 soldati): Kulikovo è un immenso sistema di fortificazione costruita sul lato orientale del fiume Yalu. È dotato di un notevole pontile/banchina per i battelli per lo spostamento delle truppe, traghetti e rifornimenti alla fortezza da Sharya. La Fortezza è l'unica grande installazione militare di nota sul lato orientale del fiume, ed è il punto da cui vengono inviati spedizioni militari e rifornimenti verso le fortezze in costruzione nel centro delle steppe Yazak e verso i coloni di Bylot.

Sharya (popolazione 23.000): Strategicamente posizionato nel vertice del potente Yalu e fiumi Rybinskoye, Sharya è una città in piena espansione, verso est. È in gran parte una città militare, ed è costruito come tale - strade pulite ed organizzate in un modello di griglia. Sharya fornisce le truppe oltre il fiume Yalu a Kulikovo, ed è il punto di partenza delle spedizioni militari e commerciali dirette verso est attraverso le steppe di Yazak.

Vyatka (popolazione 18.000): Vyatka è stato parte integrante dell'Impero Zuyevan da quando è stata conquistata dagli Yevo nel 179 DI. Si trova tra le vaste estensioni di ottimi terreni agricoli Oshak - chicchi di grano, segale e altro sono coltivati in abbondanza. Di conseguenza, Vyatka è noto come il granaio di Zuevo, esportando il suo eccesso di prodotti a nord ed a sud lungo il fiume Rybinskoye.

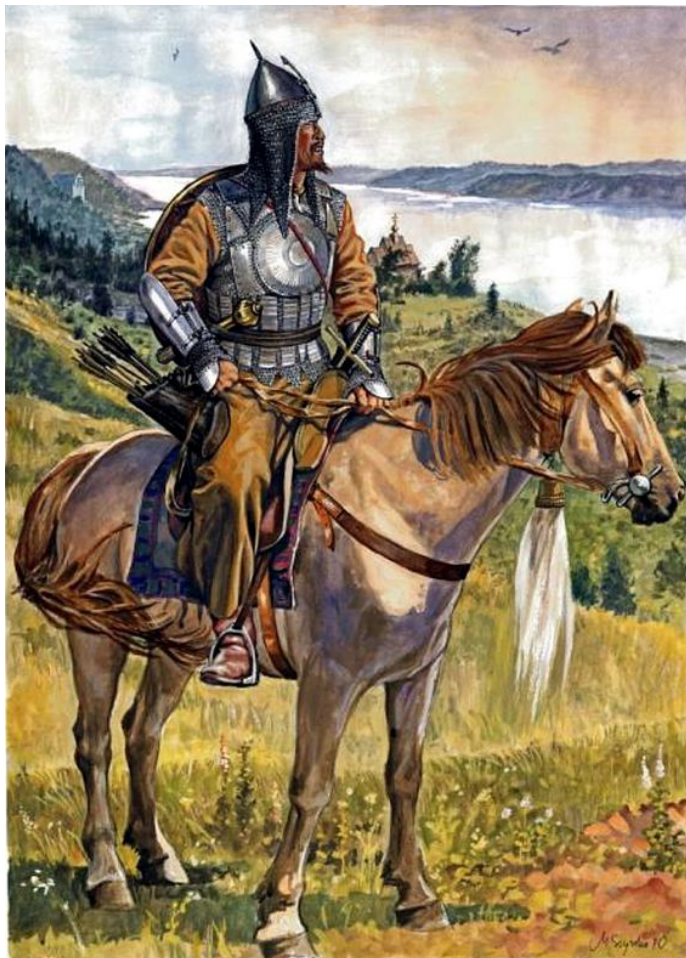
Kostyn (popolazione 19.000): Kostyn siede alla fonte del fiume Medyn, vale a dire Markavey Ozero, (Z. Markavey Lake). Le sue industrie principali sono

una base per le esplorazioni navali nella Baya di Yalu e oltre.

Zuyganev (popolazione 55.000): Capitale della nazione, Zuyganev è un mix di costruzioni in pietra e legno, prospera ma sconnessa, circondata da spesse e forti mura di pietra. E' sede del principale palazzo imperiale, così come molti altri esempi di fine architettura Zuyevan.

Dubyshev (popolazione 27.000): Dubyshev è una fiorente città mineraria, ed è la chiave per il passaggio Aska, la via stretta e insidiosa che collega Zuevo ai suoi porti occidentali del Mare di Brun. In origine era la roccaforte dei Principi Dubyshev, ma di recente, dopo il 'tempo di crisi', cioè la guerra civile del 986-990 DI, in cui l'indipendenza della regione è stata schiacciata dallo Tsar - Zuevo mantiene due reggimenti della Guardia Talmav in città.

Krasnavodsk (popolazione 12.000): Il primo porto di Zuevo costruito, è stato fondato nel 594 DI dagli esploratori Talmav. Ora è un fiorente porto di mare, anche se la baia dove si trova (Vaigach Ostrov) gela



caccia e pellicce oltre alla pesca. La città è cresciuta ricca e prospera grazie al commercio delle pellicce, in particolare, - pelli di castoro, visone, zibellino e altre sono in vendita qui dai cacciatori che a centinaia nel raggio di chilometri a nord e ad est attraversano le foreste della regione di Kostyn, dove si trovano solo villaggi. I prelievi per lo Tsar sono una tassa sulle vendite di pellicce del 15%, su tutte le pelli che vengono portate in città, ma la corruzione e la burocrazia sono troppo zelanti e ciò si traduce spesso in una perdita nelle riscossioni per le casse imperiali.

Kirov (popolazione 38.000): Kirov è la seconda città più grande in Zuevo. La sua grandezza è costruita sulla prosperità del suo commercio di pellicce e la sua posizione strategica alla confluenza dei fiumi Rybinskoye e Tashkent. Un tempo capitale del potente khanato Visneskayan, fu conquistata durante la guerra con Yevo dal leader Miska nel 517 DI. E' anche noto per il suo più famoso prodotto, la Vodka - che si produce in abbondanza.

Kharkav (popolazione 21.000): Situato sul corso superiore del fiume Rybinskoye, Kharkav è la sede tradizionale della tribù Talmav che sono stati una

parte dell'impero per quasi 500 anni. L'Oblast Kharkav è principalmente steppa boscosa, ma ci sono anche grandi pianure di erba. I cavalli sono comuni nella regione, e molti contadini che vivono nella regione sono cavalieri eccellenti. Come tali, molti vanno ad unirsi agli eserciti dello Tsar, e in lizza per le posizioni nelle Guardie Talmav.

Chusqvoi Selo (popolazione 7.000): Chusqvoi Selo è un avamposto solitario e spesso innevato nel Zuyevo settentrionale. Collegato da strade (poco più di piste fangose e appena passabili) a Saratov e Kharkav, è il centro per gli arditi Zuyevani che scelgono di vivere nel nord inospitale dell'Impero. Coloni Talmav continuano a spingere i confini dell'Impero più a nord e ad est ogni anno mentre si espandono i territori di caccia per la pelliccia. I cacciatori si lasciano dietro piccoli borghi fortificati e villaggi lungo le strade fangose che sono forgiati attraverso le steppe Chusqvoi.

Saratov (popolazione 16.000): Saratov è la finestra di Zuyevo sul nord. Si tratta di un centro commerciale di grandi dimensioni - molte spedizioni partono da Saratov per Douzbakjian e Sardjikjian. Le sue industrie primarie a parte quelle militari sono correlate alla pelliccia. I militari sono lì per proteggere le vie di comunicazione e per evitare che le tribù (come il Sendarya dalla Foresta Zdredanyan) e gli orchi scuri dal nord interrompano il commercio. I cacciatori sono lì, perché è abbondante la fauna selvatica nella regione e il valore di una buona pelle è spesso abbastanza perché ne valga la pena di rischiare.

Vyamisgrad (popolazione 4.000): Vyamisgrad non è che un'ombra del suo antico splendore. La città si sta ancora riprendendo dal suo annientamento quasi totale perpetrato dal maresciallo Steyev nel 998 DI quando è stato il luogo infelice della più grande (e finale) battaglia del tempo di difficoltà. Tuttavia, la regione è ricca di terra e agricoltura è un altro settore importante la produzione agricola, e probabilmente si riprenderà nel giro di pochi decenni. Molti dei nobili mantengono proprietà di varie dimensioni nella regione - ognuna popolata da 10 a 5.000 servi della gleba.

Popolazioni di Zuyevo

Yevo – Popolazione originaria delle terre del nord a cavallo tra Hiborea e Borea, sono stati sempre una popolazione guerriera. A causa di un periodo di estremo freddo che colpì la zona, il loro capo decise di spostarsi verso sud. Discesero il fiume Yalu fermandosi poco prima della foce, nelle terre del regno Viatka. Ben presto la tensione fra le due popolazioni sfociò in un aperto conflitto, i Viatka vedevano tradito il loro spirito di ospitalità mentre gli Yevo ormai stanchi per il lungo viaggio non volevano saperne di proseguire. Lo spirito guerriero degli Yevo ebbe il sopravvento, conquistarono il regno Viatka che da quel momento fu conosciuto anche come regno di Zuevo. Assorbirono gran parte della popolazione Viatka e con essi anche le loro tradizioni e cultura che unirono al loro spirito guerriero per fondare un regno organizzato militarmente e politicamente. Popolazione ambiziosa in pochi secoli presero il controllo di tutta la regione formando il grande Impero di Zuyevo.

Talmav – Popolazione di origine Ethengariana che per fuggire all'invasione delle proprie terre da parte delle orde umanoidi si spostò verso est, arrivò nelle terre di mezzo all'apice del regno di Dorfin. Con tradizioni e cultura assai diverse dalle popolazioni riunite dalla personalità forte dell'Imperatore Dorfin, i Talmav decisero di continuare la loro migrazione verso ovest seguendo ed infine attraversando il fiume Yalu. Si insediarono in una terra collinosa alle pendici della cordigliera ed a sud della grande foresta tunguska. I Talmav sono sempre stati una popolazione nomade e questo ancora oggi caratterizza la loro società. Mentre donne, bambini ed anziani, oltre a coloro non adatti al combattimento, vivono in città e villaggi, la maggior parte degli uomini serve nella loro rinomata cavalleria leggera che la Tsar utilizza in varie parti dell'impero ed anche all'esterno.

Neskaya – Popolazione nata dall'unione di esploratori di origini Nithiane e alcune tribù Samaari, hanno un atteggiamento sprezzante verso le altre popolazioni. Tendono a strutturare tutte le loro attività ed a dividere le stesse in specialità. Le origini nithiane hanno caratterizzato la loro cultura anche se

per forza di cose si sono dovute adattare a luoghi molto diversi dalle pianure calde di Nithia. Dopo la cancellazione dei ricordi nithiani ritengono la loro cultura del tutto originale della loro storia e ciò li ha resi anche più arroganti nei confronti di altre popolazioni che ritengono barbare. Nell'impero di Zuyevo occupano molte delle posizioni amministrative di alto livello, ma sono anche considerati la causa di molte ribellioni interne.

Vis – Popolazione di origine Traladariana di una città ormai scomparsa, furono schiavizzati da un clan di orchi rossi e trascinati via dalle loro terre. Gli orchi rossi si scontrarono con i Neskaya ed i Vis colsero l'occasione per ribellarsi ed unirsi ai Neskaya nella



ricerca di una terra dove stabilirsi. I Vis avevano una tradizione di agricoltori, legati alla terra con una struttura feudale. Le differenti culture entrambe ben strutturate anche se su basi assai diverse non riuscirono ad amalgamarsi e rimasero ben distinte anche quando si stabilirono nelle terre a sud della foresta tunguska e vicino alle terre Talmav. Uniti sconfissero l'assalto dei Talmav, ma proprio questa vittoria permise ai Neskaya di controllare i Talmav e la loro cavalleria e di utilizzarla per creare un unico regno Visneskaya in cui erano presenti due province (viczirati), Neskaya e Vis più un trattato di vassallaggio con i Talmav. Molto uniti nei loro principi ed alle loro terre sono alla base della classe dei proprietari terrieri dell'Impero di Zuyevo anche lo Tsar per minare la loro unione ha donato loro terre sparse su tutto il territorio.

Vyatka – Popolazione arrivata nella regione insieme alle tribù Dars, mentre quest'ultime si stabilivano ai due lati della foce del fiume Yalu, i Vyatka rimasero leggermente più a nord sulla sponda ovest. Qui organizzarono il loro regno fino all'arrivo degli Yevo. Dopo la sconfitta subita dagli Yevo, gran parte dei Viatka sono rimasti e si sono integrati con i conquistatori. Una parte però lasciò le loro terre e si stabilì a sud nel Kishiny dove si unirono ai Dars rimasti in queste terre in continua lotta con le bande umanoidi della savana Koltenyi. I Viatka sono una popolazione pacifica che era riuscita ad organizzare il regno in base ad una monarchia sostenuta dai nobili terrieri, non riuscirono ad opporre una gran resistenza all'arrivo degli Yevo e quando decisero di prendere le armi ormai era troppo tardi. Comunque la loro cultura gli permise di integrarsi velocemente ed anzi di smussare l'aggressività dei guerrieri Yevo e giovare invece della loro ambizione e spirito guerriero.

Tunguska – Questa popolazione originaria della steppa Boreana si stabilì nella grande foresta omonima già un millennio prima dell'incoronazione. Tribù indipendenti e spesso in lotta fra loro per i territori di caccia, questa popolazione è da sempre stata la prima e forse l'unico nemico che abbiano mai dovuto affrontare. Aggressivi con gli stranieri che penetravano nel loro territorio la foresta è stata evitata dalle altre popolazioni della regione, a parte qualche rara incursione umanoide. Non si fidano di

nessuno neanche di loro stessi e di solito mettono i propri bisogni davanti a quelli comuni. Proprio queste caratteristiche gli sono state letali quando lo Tsar di Zuyevo ha deciso che il legname della grande foresta era indispensabile per i suoi scopi. Le truppe dell'impero sono penetrate all'interno ed utilizzando la velocità della cavalleria leggera Talmav hanno conquistato le varie tribù Tunguska una ad una. Solo quando due terzi della foresta era già caduta nelle mani dell'impero le rimanenti tribù riuscirono a creare un'alleanza che fermò l'avanzata delle truppe nemiche.

Province di Zuyevo

Viatka (Zuevo) – Provincia sede della corte Imperiale. La capitale dell'Impero di Zuyevo è Zuyganev.

Naskaia – Seconda provincia per importanza, qui sono presenti i centri amministrativi e commerciali dell'impero. Kirov la capitale della provincia, è la seconda città più grande in Zuyevo.

Vis – Terza provincia per importanza, qui sono presenti i maggiori mercati agricoli. La capitale della provincia è Kostyn.

Talmav – Dal punto di vista economico e commerciale per importanza viene dopo le province Visneskayane ma per l'apporto dato dai suoi reggimenti di cavalleria si può considerare allo stesso livello delle altre due. Capitale della provincia è Kharkav.

Krasnaska – Questa provincia sta crescendo d'importanza in funzione dei commerci con le altre nazioni della costa occidentale in particolar modo Suma'a e Gombar. La capitale della provincia è Dubyshev che controlla il passo Aska. Molto importanti i porti sul mare di Brun, Krasnavodsk e Archangelsk.

Tunguska – Il commercio del legname ha attirato commercianti ed avventurieri dal resto del regno ed i villaggi della regione si stanno trasformando di conseguenza. Molto sviluppata anche la caccia ed il commercio di pellicce che stanno occupando le popolazioni locali. La capitale della provincia è Magnitogrod.

Kishiny – Ultima provincia dell'Impero, l'esercito è ancora occupato a cacciare le bande umanoidi della

savana. La sua importanza in futuro è destinata a crescere in quanto unico sbocco dell'impero sulla Baya di Yule. La Tsar ha fatto costruire la città di Kishinev. Zybirsk la capitale della provincia, è una città relativamente nuova.

Cenni storici

Intorno al 1.100 PI, un gruppo di esploratori nithiani partono dal regno di Nithia per risalire la costa all'esplorazione del nord. Il loro obiettivo era quello di circumnavigare il continente di Brun per scoprire l'effettiva estensione, e per fare ricerche geografiche e biologiche. Erano dotati di potenti magie ed erano in gran numero (perché avevano intenzione di stabilire un campo base da cui partire per le varie esplorazioni). Purtroppo il progetto nasceva dalla errata convinzione che Brun non fosse più di due volte la dimensione di Alphatia. La loro spedizione era guidata da Neskhet, uno spirito libero, guerriero nithiano che aveva viaggiato in tutto il Mare dell'Alba, e anche a sud verso Davania. Il gruppo dovette affrontare molti problemi, e dopo due anni di sofferenze e rischi enormi negli oceani artici, gli esploratori nithiani si divisero in due gruppi, uno ha cercato di tornare indietro attraverso il mare, ma solo pochi di loro sono riusciti a tornare alle fertili pianure di Nithia. L'altro guidato da Neskhet scelse di continuare la missione di esplorazione, affrontando l'ignoto invece di tornare attraverso gli stessi pericoli che avevano superato per arrivare fin lì, anche perché speravano di aver superato la parte peggiore del loro viaggio. Il gruppo di Neskhet vagò all'ungo nelle terre ghiacciate di Hyborea incontrando anche le varie popolazioni della zona. Finché arrivarono dopo una lunga marcia in Azidhaka dove vivevano popolazioni Samaari. Non rimasero molto in queste terre, volevano trovare un clima più clemente dove potersi stabilire per cui si diressero a sud verso la valle boreana. Le sue intenzioni e le buone maniere, il suo atteggiamento in generale, convinsero diversi capi Samaari ad unirsi a loro e presero anche il suo nome, anche se leggermente modificato nella pronuncia della gente ghiaccio: Neskayt. Mentre percorrevano la valle boreana i Neskayt si scontrarono con un clan di orchi rossi guidato dal capo Telkan ed una tribù di origini Traladar da loro catturata, i Vis (da Viso, Nomadi). I Vis erano una

popolazione Traladar che sotto la guida del loro capo re Leukos, si misero in viaggio per fuggire alla distruzione della loro antica città, Senda. Durante il viaggio erano stati attaccati dal clan di orchi rossi e per evitare terribili conseguenze avevano accettato di assoggettarsi al capo degli orchi. Per i Vis la vita era assai dura, praticamente degli schiavi, maltrattati e sfruttati. Quando i Neskayt si scontrarono con gli orchi rossi i Vis ne approfittarono per ribellarsi agli orchi e con l'aiuto dei Neskayt riacquistarono la libertà. Le due tribù pur mantenendo le loro diversità culturali formarono un'unica tribù conosciuta col nome di Visneskaya. Nel 1.050 PI, una tribù umana di arcieri a cavallo proveniente da ovest, i Talmav, ripercorre la strada delle tribù dell'Impero del Fiume Yalu, non accettando l'autorità di Dorfin i Talmav vengono spinti a sud ovest lungo la sponda nord del fiume Yalu. Arriveranno a stabilirsi nella zona che ora è Kharkav, una valle alle pendici della cordigliera della fine del mondo a nord della foce del fiume Yalu. In seguito alla frammentazione dell'Impero di Dorfin, i Visneskaya seguono la via che precedentemente avevano preso i Talmav verso sud ovest stabilendosi ad est delle terre Talmav e fondando il regno di Visneskaya. I Talmav vista l'intraprendenza dei nuovi vicini tentano di scacciarli con la loro cavalleria leggera ma vengono sconfitti dal re dei Visneskaya, Ferenc III, il re dei Talmav fu ucciso negli scontri. Ai Talmav fu concesso di rimanere nelle loro terre ma come vassalli. A seguito della distruzione di Nithia tutti i ricordi dell'antico impero si persero ed i discendenti Neskayt credono che la loro terra di origine sia al nord nelle terre Samaari. All'interno dei Visneskaya le due culture acuiscono sempre di più le loro diversità dopo una guerra minore, le due culture hanno deciso di fare la pace, diventando il nuovo Regno di Visneskaya, formato dalla provincia settentrionale di Vis e la meridionale di Neskaya. Tuttavia, le differenze culturali sono rimaste forti tra i due gruppi. Ogni provincia è guidata da un viczar, ognuna con un suo "senato", e l'unità fu assicurata dalla sola presenza di un unico re, col compito principale di leader di guerra contro le bande umanoidi che infestavano in particolare il vicariato di Vis. L'equilibrio tra i due gruppi non era stabile, il maggior peso politico del gruppo Neskaya irritava ed umiliava la parte dei Vis. Più volte ci furono focolai d'insurrezione sedati con

la forza. I cavalieri Talmav furono integrati nell'esercito Visneskaya, e presto divennero un nuovo modo per la popolazione dominante di controllare i Visi. La popolazione chiamata Yevo dopo aver girovagato per secoli attraverso le terre di Hiborea, si spinsero verso sud dove nel 179 DI conquistano un piccolo ma prospero dominio, il Vyatka, situato a sud del regno di Visneskaya. Nel giro di 2 secoli gli Yevo diffusero il loro dominio sulle numerose tribù che vivevano in villaggi nei territori circostanti e nel 415 viene fondata la capitale Zuygano, un'impressionante città fortezza, centro commerciale e per le arti. La loro natura guerriera non viene attenuata da insediamenti stabili e sicuri e l'impero continua la sua espansione assimilando i popoli ed i regni vicini. I Vis nel 496 DI si ribellano contro i Neskaya e rivendicano il trono del regno con l'aiuto di Zuevo, che fornisce loro armi, consigli tattici ed anche ufficiali. I Vis prendono la guida del regno di Visneskaya. Un gruppo di Visneskayani, guidati da un lontano parente del defunto re Bela IV, Signore Ivan Brasv, fuggono ad ovest e fondano il regno di Brasov integrandosi con un piccolo clan elfico. I Visi, (che ancora parlano una lingua simile al Traldar, a differenza dei Neskaya che parlano l'ufficiale Visneskayano) presto capirono che non avrebbero guadagnato nulla dalla loro vittoria. Il dominio di Vyatka (Zuevo) dopo aver assimilato le popolazioni vicine viene ora conosciuto come regno di Zuyevo. Ma Zuyevo non impiega molto a capire che, anche se un vicino debole era meglio di uno forte, una nuova provincia era meglio di un vicino debole. Zuyevo quindi dichiara guerra al regno di Visneskaya indebolito dalla recente guerra civile. Nel 502 il regno di Zuyevo, come è stato chiamato, intraprende la campagna militare più importante attaccando il Regno Visneskayano al nord, e riporta una grande vittoria a Kirov. I Talmav spaventati dalla forza militare di Zuyevo non rispondono alla chiamata di Visneskaya ed anzi decidono di appoggiare Zuyevo. Dopo una guerra lunga quindici anni, Visneskaya passa sotto il controllo Zuyevan, ed i Visi, i Neskayan ed i Talmav vengono integrati rapidamente nel nuovo impero. I più ribelli e indipendenti o vengono uccisi dai nuovi conquistatori, o ben presto decidono di lasciare l'impero e fuggire verso ovest per seguire le orme di Lord Brasv, per andare a fondare dei nuovi regni, che

alla fine diventano il Klagorst. Per altri 2 secoli l'impero continua l'assimilazione delle popolazioni a sud delle steppe boreane. Durante questo periodo non una delle grandi tribù della regione rimane al di fuori del controllo dello Tsar. I guerrieri si trasformano in nobili, una gran quantità di nobili per controllare le grandi distese di territorio. Nel 696 sotto lo Tsar Alekseyev Il brutale, viene istituito un tipo di servitù che costringe i contadini a lavorare duramente per i nobili, proprietari terrieri, in cambio di una giusta ricompensa che possa in seguito permettergli di acquistare un piccolo pezzo di terra. Verso la fine dell'ottavo secolo, iniziano una serie di schermaglie alla frontiera con l'Impero Yezchiano. L'espansione nel nord è bloccata dalla forte resistenza delle tribù della foresta Tunguska per cui l'attenzione dell'impero si rivolge a sud verso le steppe Koltenyi. L'impero ricerca un porto fluviale a monte del fiume Yalu. Nel 706 l'impero Yezchiano invia una forza militare contro Zuyevo per ripagare le numerose incursioni, Lo Tsar Alekseyev riporta una sfolgorante vittoria nella battaglia di Akmolinsk, le forze Yezcane in fuga vengono incalzate dalla cavalleria Talmav che le spinge verso la fanteria in una morsa mortale, di una forza di 25.000 uomini, circa 13.000 muoiono nella battaglia, il resto si arrende e dopo essere stati disarmati vengono massacrati. Dopo la grande e sanguinaria vittoria lo Tsar Alekseyev cambia totalmente personalità, ferma l'espansione dell'impero verso la baya di yule e riversa verso l'interno le sue attenzioni iniziando una campagna del terrore, verrà ucciso dai suoi oppositori nel 716. L'impero ha avviato rapporti commerciali sia ad ovest verso Suma'a e Gombar, sia verso est Le terre di mezzo e Hule sia a sud con l'impero Yezchiano. Nel 913 dopo un'incursione Yezchiana che distrugge alcuni villaggi uccidendo anche donne e bambini, lo Tsar Turgay dichiara guerra all'impero Yezchiano ed invia un grosso contingente militare a sud. Gli Yezchiani rispondono inviando a loro volta una contingente di fanteria e carri da guerra, dopo varie schermaglie i due eserciti si scontrano nella battaglia di Dasht-i-Kavar. Da entrambe le parti si soffrono perdite pesanti ma la linea dell'esercito di Zuyevo sembra tenere meglio e gli Yezchiani in rotta si ritirano presso Qesun dove viene sottoscritto un trattato di pace attualmente in corso. L'impero ha conquistato due terzi delle steppe Koltenyi ed ha

raggiunto la sponda ovest del fiume Yalu, dove costruisce la fortezza di Kulikovo. Gli Tsar seguenti si impegnarono per scacciare definitivamente le tribù di umanoidi dalle steppe Koltenyi ma con scarsi risultati, una forza di ribelli combatte contro le forze imperiali ed arriva ad assediare alcuni forti della regione, solo una grande operazione militare riuscirà a riprendere il controllo della regione ed a scacciare i ribelli. Dal 935 al 967 DI Zuyevo si impegna in una lunga campagna contro gli umanoidi delle steppe Yazak. Lo Tsar spera di arrivare anche a contendere a Hule la regione delle colline di Bylot per le sue ricche miniere, purtroppo la campagna fallisce. La prima campagna fu seguita da una seconda dal 967 al 976 DI con analogo risultato, la lontananza dal confine e la difficoltà di approvvigionamento delle truppe creano situazioni di stallo che non portano risultati. La terza campagna dal 979 al 981 DI pur iniziando con importanti vittorie che portano al controllo di una porzione delle colline Bylot, si conclude comunque con la ritirata dell'esercito di Zuyevo a causa di ribellioni interne all'impero. Le crociate di Zuyevo hanno scacciato o sterminato molti degli umanoidi che abitano la parte centrale delle steppe Yazak e la porzione sud delle colline Bylot. A differenza delle tribù che minacciano la Costa Selvaggia (come i Dankut, Hupkur e Kuttai) le tribù del centro nord Yazak sono relativamente disorganizzate e deboli; si sono rivelate incapaci di resistere alla potenza della macchina da guerra di Zuyevo. Di quelli che sono sopravvissuti, molti sono fuggiti verso est a Hule, nelle braccia accoglienti del Maestro. All'interno dell'impero di Zuyevo nel 986 DI scoppia una guerra civile, vedendo la guerra come un'occasione per indebolire il suo vicino settentrionale, attraverso una guerra civile lunga e distruttiva, l'impero Yezchamenid segretamente inizia a fornire aiuto ed attrezzature ad entrambi le fazioni in lotta. Nel 990 DI l'insurrezione fu duramente sedata dai militari di Zuyevo e le trame Yezchamenid vennero rese pubbliche, provocando la rabbia di tutta la nobiltà di Zuyevo. Nel frattempo coloni Talmud provenienti dall'Impero di Zuyevo si insediano nelle colline Bylot liberate dagli umanoidi. Si stabiliscono fra i coloni locali e rapidamente vengono integrati nella società multiculturale delle Colline Bylot. Tuttavia, in segreto rimangono fedeli

al lontano Tsar. Nel 988 DI per consolidare il loro controllo della riva orientale del fiume Yalu, le truppe di Zuyevo iniziano a costruire un corridoio di difesa per consentire un accesso facile e sicuro alle colline Bylot. Inizio la costruzione di tre grandi fortezze che dovranno difendere questo corridoio, Laika, Rzev e Andropov. Saranno eventualmente fornite da Zuyevo di grandi guarnigioni per mantenere il controllo del nord delle steppe Yazak e delle colline Bylot a Nordovest. Le fortezze sono situate in un modo sia facile raggiungerle via terra da Kulikovo ed in modo che possano difendere la via che porta ai territori controllati dai coloni di Zuyevo. Vengono sviluppati contatti tra gli Zuyevani e la Chiesa Olgarian di Traladara in esilio. La Chiesa Olgarian e la Chiesa ortodossa di Zuyevo condividono molte simpatie così l'Impero di Zuyevo si impegna a sostenere i ribelli nella loro lotta contro Hule. Questo supporto si materializza presto sotto forma di oro ed esperti mercenari Talmav. I ribelli della popolazione Olgarian iniziano quella che sembra essere un'operazione accuratamente pianificata. Il governatore Huleano viene estromesso e Dimitur Yotov, capo della Chiesa di Traladara è liberato con l'aiuto di mercenari Talmav. Il clero della chiesa proclama Rahil Venevanova Regina di Olgar. Nel frattempo, Zuyevo invia alcune delle sue truppe Talmav a prendere il controllo del nord delle colline di Bylot, ricche di minerali, una regione nominalmente sotto il controllo di Hule. Il Maestro è furioso, ma l'inverno è troppo vicino per vendicarsi contro il suo nuovo grande vicino. Nel 993 DI un massiccio contrattacco Huleano è portato contro le truppe Talmav dell'Impero di Zuyevo nel nord delle colline di Bylot. Ma le forze Huleane incontrano una forte resistenza da parte dei Zuyevani e sono anche esposti agli attacchi delle tribù Sendaryan della valle del fiume Zanovoi. Inoltre, più a sud, le truppe vengono inviate a sedare la ribellione nell'Olgar. Tuttavia, gli Olgariani si sono organizzati per essere in grado di bloccare le forze di Hule nella parte orientale del paese e i due gruppi sembrano essere in una posizione statica. Dalla parte settentrionale dell'impero Huleano vengono inviate più truppe nelle colline Bylot e contro i ribelli in Olgar. Sotto il peso della assalto Huleano, Zuyevo ritira le sue forze nel nord delle colline Bylot ma allo stesso tempo prepara

le truppe sulla sponda del fiume Yalu. Lo Tsar di Zuyevo prende tempo e si scusa ufficialmente col Maestro per il coinvolgimento di alcuni soggetti, "cani sciolti" li definisce, penetrati di loro iniziativa nelle terre Huleane. Nel frattempo, con il pretesto di prestare assistenza umanitaria, Zuyevo continua ad inviare forniture e mercenari per aiutare gli Olgariani nella loro lotta contro il Maestro. Le truppe del Maestro inviate in Olgar finiscono di ripulire la zona dagli ultimi gruppi ribelli. Il controllo Huleano della regione viene ripristinato; tuttavia, la ribellione è tutt'altro che sconfitta. I ribelli si sono spostati negli avamposti Zuyevani nelle steppe Yazak, dove sono riforniti ed addestrati dai militari di Zuyevo. Agenti del Maestro vengono inviati alle tribù Yazak al fine di creare un diversivo che tenga occupate le forze dell'Impero di Zuyevo ed eviti a quest'ultimo di prendere altra influenza sulla zona delle colline Bylot. Muore lo Zar Andrei III e gli succede la figlia Andrejna Koranov che già da tempo era l'artefice della politica estera di Zuyevo. Nel 996 DI la Tsar Andrejna Koranov rafforza il confine a nord per metterlo in sicurezza contro gli attacchi provenienti dalle steppe Boreane. Allo stesso tempo prepara alcuni reggimenti a Zablin in previsione di un'invasione del dominio libero della città di Richland. In previsione delle nuove campagne decide di bloccare l'espansione nelle colline Bylot per non aprire troppi fronti. Tuttavia, assolda un gruppo di avventurieri per infiltrarsi a Greatrealm. L'anno dopo alcuni movimenti di truppe Yezchiane a sud ovest causano il rinvio dell'invasione di Richland. Una flotta Texeirese entra nella Baia di Yalu e si unisce a quella Villaverdiana. L'anno viene segnato dalla morte di Shah-an-Shah Mayzar Yezchamenid in un incidente di caccia. Il suo unico figlio Zhoher diviene il sacro imperatore a soli quattro anni sotto la guida di suo zio Quymer. La decisione del reggente di mettere alcuni dei suoi parenti a capo dello Stato, di aumentare le tasse e ridurre i trasferimenti alle Satrapie, di usare la sua guardia personale come forza paramilitare e di far rispettare la repressione religiosa, contribuirono rapidamente a focalizzare l'odio di tutte le Satrapie sul reggente. Tuttavia, le Satrapie sono ancora fedeli all'imperatore ed anche disapprovando le politiche dello zio ed iniziando a chiedere una maggiore autonomia, nessuna Satrapia


cercherà di dichiarare l'indipendenza finché un Yezchamenid sarà a capo dello stato. La morte dell'imperatore Yezchiano, nel 997 e la seguente confusione politica, dà l'opportunità alla Tsar Andrejna Koranov di conquistare il delta del fiume Yalu ed aprire così un accesso alla baya di Yalu per l'impero. Viene fondata la base navale di Kishinev a monte del fiume e viene costruito un bastione di difesa sulle rive dell'estuario. Di fatto l'impero ha staccato la Satrapia di Drazde, regione dell'impero Yezchiano, dal resto dell'impero, Drazde ora è formalmente indipendente ma nella sua capitale Dravya, le autorità sono divise fra chi vorrebbe appoggiare Zuyevo e fra chi è ancora fedele a Yezchia governata ora dal nuovo imperatore.

La Tsar Andrejna Koranov

Nel 995 DI muore lo Tsar Andrei III e gli succede la figlia Andrejna Koranov che già da tempo era l'artefice della politica estera di Zuyevo. La giovane Tsar è il frutto del matrimonio dello Tsar Andrei III con la nobile Keket Neskhet dell'antica stirpe reale Naskaya. Il matrimonio non era stato visto bene dalla nobiltà di origine Yevo e Viatka ma lo Tsar aveva voluto il matrimonio sia perché la ragazza era molto bella ed intelligente, sia perché riteneva che avrebbe unito di più le due etnie più importanti Yevo e Neskaya. Purtroppo Keket in seguito al parto si ammalò e da lì a 5 anni morì. La giovane principessa

fu allevata a corte ma la mancanza di una guida femminile e la continua vicinanza al padre avevano un'influenza troppo maschile sulla giovane principessa, o almeno questo era quello che pensò lo Tsar. A riguardo lo Tsar decise di mandarla in un luogo dove potesse imparare i modi di corte e la magia, all'età di 12 anni fu mandata a Tyathis in incognito. Il tutto in segreto ed il mistero della sparizione della principessa divenne per molto tempo l'argomento preferito dai nobili che si preoccupavano per un eventuale lotta di potere in caso di morte dello Tsar Andrei III. La principessa riappare sulla scena politica nel 990 DI all'età di 22 anni prende subito le redini dell'Impero aiutando il vecchio e malato padre





a sedare le rivolte interne che da 4 anni stavano agitando il paese. La ferrea repressione da lei attuata colpisce sia nobili che possidenti requisendo tutti i beni dei colpevoli e mettendoli a morte. L'anno dopo inizia ad occuparsi della politica estera ed a tessere le sue trame sia in direzione di Bylot che di Richland. Alla morte del padre viene incoronata Tsar. Nessuno sa che lei è una maga (maga di 9° livello) ne tantomeno intende che si sappia. Ha chiamato a corte alcuni maghi Neskaya, ha istituito un'accademia magica e sta riorganizzando l'esercito per migliorare il supporto magico. Trova affascinante irritare il Maestro di Hule ed è molto interessata alle rotte

commerciali per la costa selvaggia e le Baronie. Ha fatto costruire un porto sulla Baya ma la vicinanza di Richland è una concorrenza troppo forte. Ha intenzione di portare le navi Texeirane e Villaverdiane a Kishinev a costo di dover conquistare Richland. In prospettiva vorrebbe attivare rotte commerciali ambiziose che arrivino ad est fino a Minrothad e Tyathis e ad occidente fino al continente di Skotar. Ha già avviato contatti con Suma'a e Gombar e intende rinforzare anche la flotta militare sul Mare di Brun per contrastare la minaccia dei pirati.

La Foresta Scura

Superficie: 402.195 kmq

Posizione: sulla costa, ad ovest della Cordigliera, a sud di Zuyevo ed a Nord dell'Impero Yezchamenid.

Abitanti : Pop. sconosciuto – treant, popolo fatato, creature della foresta.

Tipo di governo : La Grande Quercia

Flora e fauna : tipica delle foreste del Brun ma anche con specie e razze oramai estinte sul resto del continente se non del mondo.

Sulla costa a sud ovest della Cordigliera della Fine del Mondo, a sud della zona costiera controllata dall'Impero di Zuyevo, si estende un grande territorio interamente coperto da una foresta impenetrabile ed imponente per dimensione dei suoi antichi alberi, probabilmente i più antichi di tutto Brun. Non si conosce molto di questo luogo, nessun umano è mai tornato per raccontare cosa si celi al suo interno ed anche i tentativi di inviare forze armate e ben addestrate non hanno avuto risultati. Inoltre gli avamposti costruiti nelle sue vicinanze sono andati misteriosamente distrutti come testimoniano i dispacci delle forze di Zuyevo della regione. In realtà la foresta è un mondo fuori dal tempo, al suo interno hanno trovato rifugio gli ultimi esponenti di razze ormai estinte nel resto del continente, popolo fatato ed il popolo degli alberi i Treant oltre a Driadi ed Hamadriadi, guardiani della foresta e spiriti della foresta. Un luogo precluso alle altre razze, umani, elfi, nani, gnomi ed umanoidi non sono ben accetti e di norma non fanno ritorno. Al suo interno un vecchio Treant governa la foresta, il consiglio dei Treant lo supporta e lo aiuta a difendere quest'ultimo rifugio ed è proprio questo il nome con cui i suoi abitanti conoscono al foresta oscura "Rifugio" seppur in una lingua quasi impossibile da pronunciare per le razze escluse. Nella foresta il mondo degli spiriti e quello degli animali si sovrappongono così come le epoche, qui si trovano animali come dinosauri o cervi che coesistono in un ambiente pericoloso. Al comando del gran consiglio intere porzioni di foresta prendono vita difendendo la foresta stessa, così come i guardiani. Al suo interno tra le varie creature si nasconde anche un piccolo clan di gorilla giganti, non più di una ventina, sono erbivori ma molto aggressivi



con chi minaccia la loro quiete. Le leggende o racconti che girano su questa regione parlano di tesori come di terrificanti mostri e spiriti demoniaci.

Il Vecchio Saggio della Foresta Oscura

Treant mastodontico, (Druido di liv. 20)

Dadi Vita: 21d8+105 (194 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 9 m (1 quadretto), scalare 9 m

Classe Armatura: 20 (-4 taglia, -1 Des, +15 naturale), contatto 5, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +5/+22

Attacco: schianto +12 in mischia (2d6+11)

Attacco completo: 2 schianti +12 in mischia (2d6+11)

Faccia/Portata: 4.5 m/4.5 m

Attacchi Speciali: Animare alberi, danni raddoppiati contro gli oggetti, travolgere 2d6+13

Qualità Speciali: Riduzione el danno 10/tagliante, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, vulnerabilità al fuoco

Tiri Salvezza: Tem +10, Rif +1, Vol +7

Caratteristiche: For 32+11, Des 8-1, Cos 21+5, Int 12+1, Sag 16+3, Car 12+1

Abilità: Ascoltare +8, Osservare +8, conoscenze natura +6, diplomazia +3, intimidire +6, nascondersi -9*, percepire intezionioni +8, sopravvivenza +8 (+10 in superficie)

Talenti: Attacco Poderoso, spezzare migliorato, volontà di ferro

Ambiente: foreste

Organizzazione: solitario o famiglia

Grado di Sfida: 15

Tesoro: standard

Allineamento: generalmente neutrale buono

Avanzamento: Per classe di druido

Modificatore di livello: -

Il vecchio saggio Treant governa sulla foresta oscura e su tutte le creature che la abitano, la difende e protegge dalle razze che considera colpevoli della distruzione delle grandi foreste del Brun.

Combattimento

Incantesimi: come un druido di 20° livello può lanciali spontaneamente, non può lanciare incantesimi malvagi.

Compagni animali: Il vecchio saggio non ha tutti i privilegi di classe di un druido, o perché non ne ha



bisogno o perché incompatibili con la sua tipologia, in cambio ha la possibilità di avere 5 compagni animali.

Animare alberi (Mag): possono animare alberi nel raggio di 54 metri a volontà controllandone fino a due per volta. Impiegano un round a sradicarsi dopo può muoversi a 3 metri di velocità e combattere come un treant per ogni altro aspetto (MM pag. 243). Non possono andare oltre il raggio massimo sotto ogni altro aspetto è come l'inc. querciaviva (12° livello incantatore).

Danni raddoppiati contro oggetti (Str): fanno danni raddoppiati contro oggetti e strutture.

Travolgere (Str): riflessi CD 22 per dimezzare, la CD è basata sulla forza.

Abilità: *hanno un bonus di +16 alle prove di nascondersi in aree boschive.

Alti Picchi del Sud

Superficie: 396.421 kmq

Posizione: ad ovest di Zuyevo e ad est dei Regni della costa, è la parte sud della Cordigliera della Fine del Mondo.

Abitanti : Pop. varia

Tipo di governo : nessuno o capo clan

Flora e fauna : Tipica delle montagne.

Questi territori sono la parte più impervia ed alta della Cordigliera della fine del mondo ed il versante orientale della Cordigliera che discende verso l'impero di Zuyevo. Non rappresentano un territorio rivendicato ma la parte della regione rimasta libera dalle rivendicazioni. Le creature che vivono qui non riconoscono confini ma al massimo territori di caccia che possono anche andare oltre i confini dei normali stati. A volte queste creature vivono e cacciano prevalentemente in questi territori più per evitare le razze che si sono stabilite e rivendicano aree specifiche piuttosto che per evitare di sconfinare. Le creature che vivono qui sono considerate le più selvagge ed in alcuni casi hanno trovato qui l'ambiente più congeniale per la loro sopravvivenza.

Aquile giganti – tre clan di aquile giganti si dividono/contendono i cieli dei Picchi della Cordigliera del sud. Il versante occidentale sono i cieli del clan Capo Bianco (circa 100 esemplari), identificabili, come dice il nome, dal piumaggio bianco del capo e nelle loro battute di caccia arrivano sino al mare. Sul versante orientale il clan Becco Aguzzo (circa 150 esemplari) controlla i cieli sin alla Foresta Tunguska. Il clan Manto Scuro (circa 130 esemplari) controlla i cieli del sud arrivando fino alla Foresta Oscura.

Rakasta di montagna – I Rakasta di montagna (circa 1.300 esemplari) si possono trovare per tutta la Cordigliera. Si possono trovare soprattutto nelle aree disabitate dove possono cacciare liberamente. Le terre non controllate sono rivendicate da questa razza di predatori molto adattabili non si fanno problemi non hanno preferenze particolari. Gli incontri con gli umanoidi li vedono di volta in volta come cacciatori o come prede. Le tribù di Rakasta di montagna hanno

scelto in particolare le catene montuose, come la Cordigliera della fine del mondo, ed in particolare la zona sud degli Alti Picchi come loro habitat naturale. Il Manto dei Rakasta di montagna varia dal bruno fulvo, biondo rossiccio, o grigio argento; il mento ed il petto, comunque, sono sempre biancastri. I puma appena nati sono di colore beige, pezzati, ed hanno degli anelli sulla coda; la pezzatura sbiadisce durante i primi anni di vita. Esistono anche puma anormalmente pallidi e persino bianchi. Sono stati descritti pure puma di colore marrone anormalmente scuro con addomi bianchi. Abituati al terreno impervio, hanno sviluppato formidabili abilità acrobatiche senza eguali tra i Rakasta. Molti umanoidi, hanno segnalato la capacità strabiliante del popolo Yutin, come li chiamano, di eseguire salti incredibili. I Rakasta di montagna usano questa abilità per scavalcare muri e fossati dei campi umanoidi, per saltare sugli alberi, o verso il basso da un sporgenza rocciose, per inseguire una preda o per eludere una minaccia improvvisa. Cacciano in piccoli gruppi che collaborano con compiti diversi, di solito uno o più gruppi spingono le prede verso il gruppo in attesa.

AL: qualsiasi.

I personaggi rakasta di montagna possiedono i seguenti tratti razziali:

- +1 Forza, +3 Destrezza, -2 alla Saggezza.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente, acrobazia.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Talento bonus allerta, balzo del felinide, salto possente.
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta.
- Linguaggi bonus: Draconico, Silvano.
- Classe preferita: barbaro.
- Modificatore di livello +1

Altre razze – nell'area sono presenti Draghi, umanoidi vari, ipogrifi, pegasi, giganti, ed animali tipici delle montagne.

Alti Picchi del Nord

Superficie: 416.854 kmq

Posizione: ad est dei regni della costa, e ad ovest delle Steppe Boreane, è la parte nord della Cordigliera della Fine del Mondo.

Abitanti : Pop. varia

Tipo di governo : nessuno o capo clan

Flora e fauna : Tipica montagna.

Grifoni – I grifoni vivono sugli alti picchi del nord da tempo immemore ed hanno un rapporto particolare con gli elfi del regno silvano sin dal loro arrivo sulla cordigliera. Quando gli elfi lasciarono il regno silvano i grifoni rimasero sulla cordigliera e solo da poco, dopo il risveglio degli elfi dormienti del reame silvano, hanno riallacciato i rapporti e la collaborazione per la difesa del territorio. Il clan è diviso in una decina di nidi, caverne di nidificazione situate sulle pareti delle montagne dove vivono gruppi famigliari. Il clan si compone di circa un centinaio di esemplari. Con gli elfi hanno formato un corpo di élite che si occupa della difesa contro i cavalieri delle Viverne. I grifoni sono orgogliosi e molto aggressivi se ci si avvicina ai loro nidi. Odiano gli umanoidi che sono tanto sconsiderati di tentare di rubare le loro uova. Dividono il cielo della regione con gli Aarakocra, le due razze si rispettano a vicenda ma allo stesso modo si evitano in quanto concorrenti per il cibo.



Worg – se le razze alate dominano i cieli, i Worg dominano le valli, si muovono e cacciano in branchi. Questi grandi lupi cacciano qualsiasi creatura si avventuri fra le valli degli alti picchi. Non amano

concorrenti e cacciano chiunque entri nel loro territorio. Non amano neanche gli umanoidi in quanto questi catturano i loro piccoli per farne cavalcature.



Aarakocra – gli aarakocra sono una razza di uccelli intelligenti dalla forma umanoide con piedi artigliati, ali sulla schiena, busto e braccia umane ma munite di artigli, testa e piume di uccello su tutto il corpo. Gli Aarakocra amano volare alto nel cielo per ore e ore, cavalcare le correnti termiche e le correnti ascensionali con le loro ali spalancate. Da lontano, è facile scambiarli per aquile o qualche altro grande uccello da preda. Gli Aarakocra sono alti circa 1,60 metri ed hanno un'apertura alare di 6 metri. In media, pesano circa 90 chili. Le loro teste combinano le caratteristiche di un'aquila e un pappagallo. I loro becchi sono di colore grigio-nero, ed i loro occhi sono neri. Sia maschi che femmine, di solito hanno un piumaggio chiaro con zone marrone o grigio. I piccoli aarakocra non possono lasciare il nido per i primi tre mesi di vita. Dopo aver raggiunto i 5 anni la famiglia li scaccia dal nido e la tribù li accoglierà come nuovi membri adulti. Possono vivere fino a più di 100 anni, hanno la stessa aspettativa di vita e categorie di età come gli esseri umani. Sono un popolo fiero, con forti legami l'un con l'altro. Sono cacciatori di grande abilità, volano sopra i loro territori di caccia, per poi tuffarsi giù a tutta velocità per catturare il loro pasto e uccidere prima che la preda si accorga di cosa è successo. Per questo motivo, la maggior parte degli aarakocra diventano combattenti, e questa è la loro classe preferita. La società Aarakocra è in gran parte occupata dalla caccia o dalla realizzazione di utensili ed armi. Anche se non tutti gli aarakocra maschi si occupano di fornire cibo alla tribù, quelli che non lo fanno meglio hanno buoni motivi. I bambini e gli

anziani sono esentati da questo dovere. Quando un giovane aarakocra si avvicina alla maturità, i suoi genitori gli insegnano a cacciare ed occuparsi di se stesso. Se egli mostra una grande riverenza per il cielo e la sua preda, egli può essere guidato in una carriera come chierico. La vita tribale è tutto per la maggior parte degli aarakocra. La tribù condivide un grande nido comune senza tetto fatto di viti spesse tessuti insieme in una ciotola gigantesca. I membri più anziani della tribù, maschio o femmina, gestiscono la tribù con l'aiuto dello sciamano tribale (religioso). Lontano dalla tribù, gli aarakocra si tengono in disparte, sia se sono soli o in un gruppo. Sono estremamente claustrofobici e si rifiutano di entrare in qualsiasi area chiusa a meno che non c'è altra scelta. Per loro, essere intrappolati in una stanza dove non c'è modo di raggiungere il cielo è simile alla morte. Parlano l'Auran, il linguaggio degli elementali d'aria. Inoltre normalmente parlano il comune, per essere in grado di comunicare con le persone a terra. Tutti gli aarakocra sono analfabeti, ad eccezione di quelli con una classe di giocatore diverso da barbaro. Odiano gli umanoidi e li tengono lontani dal loro territorio ed in particolare dai loro nidi.

Tundra della Fine del Mondo

Superficie: 446.241 kmq

Posizione: estremo nord della regione, a sud di Hyborea e ad ovest delle Steppe Boreane.

Abitanti : Pop. varie.

Tipo di governo : nessuno o capo clan, Capo dei Signori del Fuoco.

Flora e fauna : tipica della tundra e terreni ghiacciati, montagna.

Nella parte nord della cordigliera, oltre il reame silvano si estende una grande palude che funge anche da confine con una zona di tundra ghiacciata. La grande palude nasconde al suo interno sorgenti d'acqua calda ed in questo modo contrasta il freddo proveniente dal nord. Lo scontro fra il vapore della palude e l'aria gelida del nord creano grandi nubi di nebbia che ricoprono la regione di tundra che va dalla cordigliera alla costa di un velo che cela creature e terreno. Le montagne racchiudono questi immensi

banchi di nebbia incanalandoli nelle strette valli. Le pianure ghiacciate di tundra sono percorse da branchi di grandi erbivori che si sono adattati al clima ed usano la nebbia per nascondersi. Sulle montagne gli Yeti difendono i loro territori dagli umanoidi e dai giganti. Piccoli clan di Rakasta delle caverne e Rakastadon Fatalis ancora sopravvivono in queste terre estreme. Nelle pianure ghiacciate invece un pericoloso cacciatore ha fatto di queste terre il suo territorio, è il Velociraptor Artico, un dinosauro che raggiunge i 2 metri di altezza, ricoperto da piume biancastre e fornito di pericolosi artigli oltre che di fauci piene di denti affilati. E' un dinosauro, grazie al sangue caldo ed alle piume riesce a mantenere il calore corporeo, oltre al fatto che ha imparato a sfruttare le sorgenti d'acqua calda sia per riscaldarsi che come esca per cacciare. E' molto intelligente, con un primitivo linguaggio, caccia in gruppo con tattiche complesse ed efficaci. Di norma non utilizza arnesi, più che altro perché già sufficientemente armato di suo. Caccia anche gli umanoidi ed odia profondamente i rettili come gli uomini lucertola. Nascondono le prede nel ghiaccio, sono stati visti utilizzare i loro arti superiori per manipolare legno o pietre, considerarli degli animali potrebbe essere l'ultimo sbaglio nella propria vita. Anche i giganti della regione temono questi formidabili predatori. Nella grande palude, nascosti dalle nuvole di vapore e nebbia, altre grandi creature vivono nelle acque basse in particolare presso le piccole isole sparse nella palude dove cresce una folta vegetazione ricoperta anche di muschio e licheni, alberi ricoperti di liane e fiori parassiti. La grande palude è alimentata dal lago delle Ondine che si trova nel Reame Silvano e segna il confine fra la tundra e le foreste del Reame. Nella parte più a nord della Tundra della fine del mondo vivono i Qaurik in una città sotto una cupola di cristallo. Sono una razza fiera orgogliosa della loro cultura e realizzazioni. La città dei Qaurik si trova nel mezzo di una valle ghiacciata. L'insediamento è stato isolato molti millenni fa da enormi valanghe che hanno bloccato passi montani e che sono diventate solide con il freddo. Sono guidati da un gruppo di maghi (livello 8°-15°) noti come i Signori del Fuoco. Costoro controllano tutti gli aspetti della città e garantiscono che gli abitanti sopravvivano alle dure condizioni climatiche della regione. I Signori del

Fuoco vivono in un palazzo maestoso nel cuore della città da dove controllano potenti elementali del fuoco che forniscono il calore all'insediamento. I signori del fuoco sono i discendenti di un piccolo gruppo di Blackmooriani rimasto bloccato in questo sito al momento della grande pioggia di fuoco. La loro colonia cadde nella confusione non avendo più contatti con il loro antico regno, alcuni decisero di partire mentre altri rimasero non sapendo dove andare. Purtroppo furono presi alla sprovvista dai cambiamenti climatici dovuti al cambiamento dell'asse. Furiose tempeste di neve si abbattono sulla regione ed i coloni rimasero confinati in questa città. Al freddo ed in preda alla fame fecero ricorso a tutte le loro risorse arrivando perfino al cannibalismo. I morti non venivano più sepolti ma diventavano fonte di cibo per i superstiti e continuavano all'ora modo di vedere alla sopravvivenza del gruppo. Riuscirono dopo molti fallimenti anche ad azionare un marchingegno tecnomante che si alimentava direttamente dal piano del fuoco e ciò gli permise di riscaldare la città e finalmente riuscirono anche ad aprire una via verso l'esterno. Ma l'esterno non si rivelò la soluzione ai loro problemi, la tundra ghiacciata ed i pericolosi predatori fecero varie vittime. Poco tempo dopo i loro esploratori incontrarono una tribù di uomini bestia, probabilmente un incrocio di uomini bestie ed umani, a cui fecero credere d'essere esseri soprannaturali, li portarono nella città ed iniziarono ad utilizzarli come forza lavoro. Il popolo di Qaurik è tenuto in soggezione dai Signori del Fuoco che usano incantesimi di creazione spettrale per apparire come possenti esseri soprannaturali. I Qaurik muoiono volentieri per i loro capi con la speranza che così facendo diventeranno esseri soprannaturali. I Signori del Fuoco si approfittano del loro fanatismo per sfruttarli. È considerato un grande onore essere convocati al Palazzo dei Signori del Fuoco ove si pensa che una persona possa vivere per sempre in estasi. Quello che i Qaurik non realizzano è che coloro che entrano nel palazzo sono mangiati vivi dai cannibali Signori del Fuoco. A nessun Qaurik può essere fatto dubitare circa la saggezza dei loro capi e sono compiaciuti di mostrare come il calore e lo splendore della città sia una prova della potenza e beneficenza dei Signori del Fuoco. Si considerano un

popolo benedetto poiché i loro dèi vivono in mezzo a loro. Qualsiasi prova contraria sarà ignorata: non dubiteranno mai delle azioni degli dei. I Qaurik sono sopra l'altezza media e sono molto forti (punteggi di Forza tra 15 e 18 sono comuni). Hanno una pelle bianca come quella dei morti, occhi pallidi e capelli azzurri. Alle estremità delle loro bocche hanno due zanne sporgenti. I loro piedi sono pelosi con artigli taglienti ed incurvati verso il basso capaci di arpionare il ghiaccio fuori. Fuori la città indossano pellicce pesanti e cavalcano lupi dei ghiacci. All'interno, preferiscono abiti rossi e arancioni. I Qaurik impugnano spade ed asce a due mani, oltre a lance grandi. Non fanno uso di scudi. I Signori del Fuoco, discendenti da quei pochi coloni Blackmooriani, a causa del periodo di privazioni e dello scarso numero sono degenerati fisicamente rispetto agli altri umani, ora hanno un aspetto inoffensivo; sono bassi e sottili, con capelli grigi e radi e piccoli denti sottili e taglienti. Nessuno dei Qaurik conosce il vero aspetto dei Signori del Fuoco. Con le generazioni i signori del fuoco sono degenerati sia fisicamente che moralmente, viceversa i Qaurik hanno sviluppato un organizzazione primitiva. I Signori del fuoco comunque considerano il fatto di cibarsi dei Qaurik un onore concesso ai Qaurik meritevoli che in questo modo vengono ad unirsi con le loro divinità. La città a parte il centro, precluso ai Qaurik, ha risentito molto della presenza dei Qaurik che hanno modificato le abitazione e le strutture in base alle loro necessità, rendendo il tutto molto originale e "rozzo" rispetto a quello che doveva essere l'aspetto originale. Comunque sono ancora visibili alcune rune simili a quelle Dravish in particolar modo presso alcuni archi o su monoliti.

Altre razze – nell'area sono presenti buoi muschiati, mammut pelosi, rinoceronti pelosi, draghi ecc. tipici della tundra.

Rakasta delle Caverne - Queste creature del passato primordiale di Mystara sono discendenti diretti di Ba-steh, anche se le loro linee di sangue sono più vicini al marito sciamano di Ba-steh più che a Ba-steh stessa. Rimangono sostanzialmente primitivi, sono versioni maggiorate dei Simbasta contemporanei. Sono rarissimi nel mondo esterno, più facilmente

riscontrabili nell'Hollowworld. Nonostante la loro forza tremenda e la loro ferocia, i loro modi primordiali hanno segnato il loro destino nel mondo di superficie. A differenza dei Simbasta moderni, i Rakasta delle Caverne hanno un ruggito più potente di quello di altri Rakasta, ciò si traduce nel talento bonus "ruggito possente superiore" del manuale Specie selvagge. Vivono in piccoli clan dove il maschio alfa governa su 3-5 gruppi famigliari. Quando i giovani divengono adulti lasciano il clan per farne uno loro, vagano alla ricerca di altri clan dove sfidare il maschio alfa per prendere il controllo del clan o per mostrare le proprie qualità e rivendicare una o due femmine giovani per creare un clan nuovo.

AL: qualsiasi non Caotico.

I personaggi rakasta delle Caverne possiedono i seguenti tratti razziali:

- +3 alla Forza, +1 Costituzione, -2 alla Saggezza.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente.
- Bonus di armatura naturale +1 .
- Talento bonus allerta, ruggito possente superiore.
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: Ranger.
- Modificatore di livello +1 .

Rakastadon Fatalis - Come per il Rakasta delle Caverne, l'assalto di razze più adattabili sulla superficie del mondo ha pian piano segregato i Rakastodon in territori inaccessibili o nel mondo cavo per poter sopravvivere. E' il diretto discendente dell'immortale Ba-steh. I Rakastodon che vivono sulla cordigliera si sono adattati all'ambiente, la loro pelliccia è più folta. I Rakastodon hanno una coda corta simile a quella dei Linxman, con arti anteriori massicci e zanne a sciabola. Il manto tipico di un colore rossastro-arancione è stato qui sostituito da un

manto bianco anche se a volte sono presenti delle strisce. La loro caratteristica più impressionante, sono i denti simili a sciabole, sono utilizzati per sferrare il colpo finale ad una vittima immobilizzata. I Rakastodon sono rivali tradizionali dei Rakasta delle Caverne. Per quanto primitivi questi solitari e caotici rakasta rimangono in contrasto con i Rakasta delle caverne e la loro società più strutturata. Le dimensioni, la potenza e l'organizzazione dei Rakasta delle Caverne hanno impedito che la loro razza cadesse preda di questi cacciatori letali. Vivono in piccoli gruppi famigliari che vedono di solito due adulti (maschio e femmina) due o tre cuccioli. Il maschio man mano che crescono i cuccioli si allontana sempre di più dal gruppo pur rimanendo nel territorio. I cuccioli appena autosufficienti lasciano il gruppo e la femmina può tornare fertile. Se il maschio viene sconfitto da un altro maschio i cuccioli rischiano di essere uccisi per far tornare la femmina fertile, questo è uno dei motivi che ha visto la quasi totale sparizione di questa razza.

AL: qualsiasi non legale.

I personaggi Rakastadon Fatalis possiedono i seguenti tratti razziali:

- +3 Forza, +1 Costituzione, -2 Saggezza, -1 Intelligenza.
- La velocità base sul terreno di un rakasta è 12 metri.
- Visione crepuscolare: I rakasta possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Abilità razziali: I rakasta hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente.
- Bonus di armatura naturale +1 .
- Talento bonus allerta, ruggito possente superiore, lottare migliorato, attacco aggiuntivo con il morso (Bab principale, 1d1 2).
- Linguaggi automatici: Comune, Rakasta. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: ranger, barbari.
- Modificatore di livello +1 .

Catena di Larodar

Superficie: 55.364 kmq

Posizione: arcipelago di isole nel mare di Brun ad ovest di Kerminhae.

Abitanti : Pop. 7.000 – 75% nani, 25% altre razze.

Tipo di governo : Baronie, Signore della guerra.

Flora e fauna : Tipica isole rocciose.

Si tratta di un arcipelago di piccole isole che fu colonizzato da un gruppo di nani che equipaggiavano una flotta di navi sotterranee che in qualche modo arrivarono in Murrak Ful. Le loro navi magiche andarono distrutte, la via del mare era infida nel migliore dei casi, i nani si sono trovati bloccati. Lentamente si diffondono nelle isole vicine e stabiliscono molti piccoli insediamenti, vagamente tenuti insieme da un'aristocrazia di baroni. L'arcipelago nel suo complesso non è molto ricco di beni alimentari o minerali, e presto i nani si sono trovati in disaccordo per le poche risorse del territorio. Alcuni guerre sanguinose sono state combattute tra di loro. Hanno trovato finalmente l'unità quando le minacciose creature marine (forse legate alle isole Kerminhae) sono apparse su molte spiagge dell'arcipelago. Con molti sforzi e perdite, i nani uniti sono riusciti a trovare una via a sud, percorso relativamente sicuro, per raggiungere la costa (a Grawyz, nella Confederazione Klagorst) ed hanno stabilito una linea di comunicazione. La maggior parte dei nani ormai abituati alla vita sulle isole ha deciso di rimanere lì. Il nome dell'arcipelago, "La catena di Larodar", è un gioco di parole sul fatto che le isole erano in realtà una catena per i nani qui giunti ("Larodar" in lingua Nanesco, vedere GAZ6). Anche il nome del Campidoglio "Murrak Ful" deriva dal Mur-Hrak-Ful, che in lingua Nanesca significa "catena del lago occidentale" (vedi GAZ6 per le parole in Nanesco, i nani originali che rimasero bloccati confusero l'oceano con un lago molto grande). Il motivo che ha portato la piccola flotta di navi magiche da queste parti è andato perso così come l'origine del loro viaggio. La prima generazione ormai non è più in vita e le nuove generazioni non si sono più interessate. L'arcipelago è molto particolare, forma quasi un arco a protezione delle isole Kerminhae ed i due arcipelaghi insieme



fanno da barriera alla parte della costa in prossimità del Greenkhlaawdaa dove i ghiacciai della cordigliera arrivano sino al mare. Infatti riparano la costa dagli effetti della corrente calda proveniente dal sud ovest che in prossimità delle isole si divide in due andando a riscaldare le acque della costa sia a sud verso il Brasov, sia a nord verso le terre delle sette tribù e del reame silvano. Le isole della Catena di Larodar sono bagnate ad ovest da acque moderatamente calde mentre ad est da acque fredde. Questa particolare condizione rende il mare intorno alle isole ricco di nutrimento e di pesce. Un'altra particolarità delle isole della Catena è la presenza di numerose aree di magia caotica che rendono difficoltoso l'uso della magia. I maghi dei nani si sono specializzati nell'utilizzo della magia caotica arrivando fin a costruire dei portali magici per collegare le varie isole, purtroppo la magia caotica ha un comportamento così particolare da non poter scegliere esattamente su quale isola essere trasportati. Anzi entrare in un portale pensando di escludere dalle proprie possibili mete un'isola in particolare può essere un'idea redditizia mentre

entrare scegliendo una meta precisa di solito la esclude. In ogni caso la meta finale è random. Anche la zona circostante le isole è sotto l'effetto della magia caotica e questo spiega il numero di naufragi che si verificano. Dopo secoli di tentativi i nani sono riusciti anche a trovare una via per raggiungere la costa sfruttando la bassa marea causata dall'allineamento delle lune di Mystara e pavimentando il fondo marino che in questi particolari periodi tende quasi ad affiorare. Particolari carri dall'aspetto tozzo e con un albero provvisto di piattaforma, trainati da bassi e tozzi buoi muschiati, sembrano muoversi sulla superficie del mare mentre percorrono questa via a pelo d'acqua. In questi periodi per le imbarcazioni questa porzione di mare è letale. Le costruzioni dei nani sono in pietra, massicce, con larghi muri, soffitti bassi ed al massimo di tre piani di altezza, circondate da mura per resistere sia ai venti che alla salsedine. I nani non amano navigare, e quindi non lo fanno, non pescano in mare ma solo dalla costa. In alcune isole vanno a caccia di foche, in altre raccolgono uova di uccelli marini. Ottimi fabbri si procurano il minerale sulla costa e lo lavorano sulle isole rivendendo i prodotti finiti. Utilizzano anche la grande quantità di guano che si accumula sulle isole, sia come combustibile, sia come fertilizzante che vendono anche agli altri regni. Orgogliosi e testardi scelgono un capo solo nei momenti critici e su votazione dei vari baroni, complesse le relazioni politiche per guadagnarsi il voto.

Baronie

Da nord a sud lista delle Baronie:

Grande Ascia, popolazione circa 500
Arpione Rosso, popolazione circa 460
Granchio Nero, popolazione circa 650
Gabbiano d'Oro, popolazione circa 570
Orso Marino, popolazione circa 600
Pietra Acciaio, popolazione circa 580
Corno Grigio, popolazione circa 450
Pesce Volante, popolazione circa 510
Drago Marino, popolazione circa 530
Teschio d'Orco, popolazione circa 450

Quando parlano non si riferiscono direttamente alle isole ma alla baronia che le governa. Nella Baronia del Granchio Nero è situato il tempio dedicato a Kagyar, da qui vengono inviati chierici nelle diverse Baronie per cerimonie e cure. Qualche nano è devoto anche ad altre divinità ma l'unica chiesa ufficiale è quella di Kagyar. Nella Baronia del Gabbiano d'Oro invece c'è una piccola scuola magica dove ogni 2 anni vengono selezionati i giovani più promettenti nella magia da tutte le Baronie. Viene ammesso al massimo un giovane per Baronia e nel caso non fossero ritenuti adatti le Baronie non potrebbero cambiare la candidatura, dovendo aspettare così 2 anni. A parte gli allievi, comunque almeno un mago di 9° per Baronia è sempre presente. Questi nani non hanno una reliquia, anche se in una caverna segreta nelle profondità di Pietra Acciaio sono nascoste le navi di pietra con cui arrivarono su queste isole. Le navi non sono utilizzabili come mezzi di trasporto ma hanno un grande valore per i nani.

Cronologia

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

2.197 PI: Missionari del tempio del Caos sono inviati per convertire le popolazioni barbare a nord della costa di Yalu, nessuno di loro farà ritorno.

2.102 PI: Gli elfi guidati da Ilsundal vengono respinti dal consiglio della Foresta Oscura e proseguono verso nord seguendo la costa.

2100 PI: I clan elfici Erendyl, Feadil, Chossum, Grunalf e Shiye guidati dal principe Erendyl Ilsundal, giungono nel Reame Silvano. Clan centauri a seguito della migrazione degli elfi si stabiliscono nelle terre a sud del reame elfico.

1.914-1.909 PI: Guerra civile nelle colonie Yazak delle colline di Bylot (Bileot in Thyatiano). La colonia è distrutta, una fazione si stabilisce nelle foreste delle valli a nord di Darkwood, gli altri si uniscono alle città Yazak delle steppe.

1.909 PI: Kajoshaj I è incoronato re del nuovo Regno di Antasyn a nord ovest del Darkwood.

1.884 PI: Kajoshaj II si converte al tempio del Caos.

1800 PI: Nel reame silvano Ilsundal crea il primo Albero della vita.

1.796 PI: Le tribù Douzbak delle colline Bazdayan si convertono alla Via della Legge.

1.750 PI: Una nuova ondata di uomini bestia provenienti dalla Costa a sud sul mare di Yalu, sono scacciati dalla foresta di Ozungan dagli elfi e si stabiliscono nella parte ovest dello Sardjikjian.

1.749 PI: Lo Shah di Sardjikjian dichiara una guerra santa contro gli uomini bestia.

1.729 PI: Una nuova ondata di uomini bestia mette fine alla guerra sacra superando numericamente le forze Sardjik. Il Tempio Blu è distrutto.


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

1.709 PI: L'esercito di Antasyn è sconfitto dagli uomini bestia, la via per le steppe dello Yazak è aperta alle orde di uomini bestia.

1.707 PI: La città Rakasta di Plaktur è distrutta ed occupata dagli uomini bestia.

1.703 PI: Le città Yazak sono invase.

1.700 PI: L'esplosione di un marchingegno di Blackmoor nelle terre orientali (Terre Brulle). Un grande



terremoto colpisce la Grande Valle distruggendo le città Yazak. Il fiume Gree non raggiunge più il Golfo di Hule ma va ad alimentare il lago Tros. Il Mare di Yalu accelera la sua riduzione.

1.698 PI: La maggior parte dei sopravvissuti delle città Yazak si stabiliscono presso la palude Rockwater. Chiameranno questo territorio Bulzan. Un piccolo gruppo trova rifugio nelle grotte della Grande Scarpata.

1.695 PI: In fuga dalla distruzione portata dagli uomini bestia nella Grande Valle i popoli di Birgidir, Karsile e Eivanjan cercano rifugio sulle Montagne Nere. Sia i Dvinziniani che i Grouzhiniani si dimostrano estremamente ostili, i superstiti si stabiliscono fuori dalle terre Kavkaziane ed iniziano a ritagliarsi un loro territorio.

1.675 PI: Fine del processo di assimilazione della Grande Valle da parte degli uomini bestia.

1.664 PI: Askar Selimbayev, capo dei Kazmeni, riceve un presagio, lui deve liberare Kiteng dagli uomini bestia e per questo il suo popolo riceverà in dono rigogliose pianure di far pascolare il loro bestiame.

1.663-1.662 PI: I nomadi si uniscono ai Kazmeni di Askar. Aiutati dall'unione di Kazmeni e nomadi, i Sardjikajani si rivoltano contro la tirannia degli uomini bestia. Kiteng è liberata e gli uomini bestia in fuga verso i nove regni.

1.660-1.647 PI: Ricostruzione del Tempio Blu di Kiteng.

1.659-1.656 PI: Gli anni secchi. Una siccità improvvisa colpisce l'intera regione. I nove regni sono colpiti dalla carestia. Gli uomini bestia sono cacciati perché associati alla carestia. Il livello e l'ampiezza del Mare di Yalu recede alle attuali dimensioni lasciando dietro il suo ritiro le paludi che poi si trasformeranno nelle attuali praterie. I Kazmeni vengono convertiti alla Via della Legge.

1.624 PI: Gli Antasynian si rivoltano contro gli uomini bestia e li spingono in Bulzan.

1.622 PI: I Bulzaniani sconfiggono gli uomini bestia e dichiarano guerra al nuovo Regno di Antasyn.


1.619 PI: L'esercito Antasynian è sconfitto dalle forze di Bulzan. L'Antasyn è annesso. Vasile Serbanescu è incoronato Re di Bulzan e Antasyn..

1.395-1.391 PI: Gli umanoidi delle steppe Yazak attaccano i regni di Bulzan e Antasyn. Gli umanoidi sono sconfitti ed i due regni estendono i loro confini sino al bordo con la Grande Scarpata. Il secolo successivo è ricordato come l'Età dell'oro di Bulzan.

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

1.310 PI: L'esercito del Sardjikjian è costretto a richiamare le sue forze all'interno del regno per proteggersi dalla minaccia delle tribù di umanoidi di Wogar sul confine settentrionale.

1.305 PI: La profezia del Re shamano Wogar. Le tribù umaidi di Wogar muovono a sud seguono il fiume Yalu e lasciandosi alle spalle la distruzione che hanno portato nelle terre Douzbak e presso il confine settentrionale del Sardjikjian.



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

1.299 PI: alcuni clan centauri lasciano la costa e si spostano oltre la cordigliera nelle grandi steppe boreane.

1.297 PI: La capitale del Bulzan, Miriestiu, cade nelle mani delle Tribù di Wogar. Antasyn e Kuliye recuperano l'indipendenza.

1.296-1.263 PI: Conquista e dominio della Grande Valle da parte di Wogar.

1.263 PI: Morte di Wogar.

1.261 PI: Sogno del Pugnale Blu. Le tribù umanoidi iniziano a migrare ad est. Hosad "Hasadus in Thyatiano" repentinamente prende il potere a Huyule.

1.250-1.243 PI: Concilio di Jandak. Celebrazione dell'unità del Tempio del Caos sotto il padronato di Bozdogan. I nove regni sono uniti nel Grande Hule. Hosad proclama il Re di Huyule come Re dei Re di Hule. Si consolida il potere del Governo dei Santi.

1.245 PI: Rivola nel Bulzan. Gli umanoidi vengono scacciati dalla regione, Anton Lupescu, capo dei ribelli, viene incoronato Sacro Re.

1.227 PI: Gli umanoidi delle steppe di Yazak lasciano la regione per unirsi alle tribù di Wogar. Il popolo delle caverne della Grande Scarpata gradualmente ritorna all'esterno e si stabilisce nella valle superiore di Kizil Arzat "Rio Copos".

1.212 PI: Viene dichiarata la guerra tra Bulzan e Antasyn.

1.205 PI: Viene fondata la città di Korgut alla foce del fiume Thoat da coloni Huleani. Diventerà rapidamente il maggior centro commerciale fra Hule e le tribù Urduk delle steppe della Grande Desolazione ed i popoli della penisola del Serpente.

1.198 PI: Antasyn sta lentamente perdendo la guerra, il re Zymer III di Antasyn chiede aiuto a Hule.


1.192 PI: L'esercito di Bulzan viene sconfitto nella battaglie della palude. Gli Uomini Sacri progressivamente prendono potere nella società e nella politica Antasynian.

1.173 PI: Primi contatti diplomatici fra Hule e l'impero Nithiano.

1.153 PI: Prime conversioni nelle tribù Urduk al Tempio del Caos. A Korgut aumentano vertiginosamente i commerci con l'Impero Nithiano.

1.141 PI: Miriestiu cade, Hule stabilisce il protettorato su Bulzan.

1.138-1.115 PI: Invasione delle Terre di Mezzo da parte delle tribù provenienti da Borea ed Hiborea, guidate da Dorfin capo dei Dormiak.



1.123 PI: Un colpo di stato militare sponsorizzato dagli uomini sacri rovescia il trono del giovane re Zymer V di Antasyn. Il generale Sakir Frasheri è incoronato re. Il suo potere rimarrà vincolato al supporto militare Huleano.

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

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

1.098 PI: Dorfin adotta la Via della Legge.

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

1.084 PI: Viene fondato l'avamposto militare Huleano di Edecul alla congiunzione del Kizil Arzat "Rio Copos" con il Kizil Alacan "Rio Guadiana", qui si svilupperà il commercio con le popolazioni Ksars dell'alta valle del Kizil Arzat.

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

1.073 PI: Nasce l'alleanza fra Dvinzina e Impero del fiume Yalu.

1.066 PI: L'esercito dell'Azardjian viene sconfitto dall'Alleanza. La popolazione, anche se reticente, viene avviata alla Via delle Legge.

1.065-1.034 PI: La Guerra dei due Templi. Hule e l'alleanza dell'Impero del fiume Yalu combattono una spietata guerra ai confini fra i due Imperi.


1.052 PI: Karsan, capo degli Amarzazat Ksars inizia ad unire i popoli della Grande Scarpata.

1.050 PI: Una tribù umana di arcieri a cavallo proveniente da ovest, i Talmav, ripercorre la strada delle tribù dell'Impero del Fiume Yalu, non accettando l'autorità di Dorfin i Talmav vengono spinti a sud ovest lungo la sponda nord del fiume Yalu. Arriveranno a stabilirsi nella zona che ora è Kharkav, una valle alle pendici della cordigliera della fine del mondo a nord della foce del fiume Yalu.

1.047 PI: Fondazione del Regno Karsanita.

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

1.027 PI: I Neskaya provenienti da nord per fuggire ad un periodo di freddo glaciale si dirigono a sud lungo



la valle boreana e si scontrano contro un clan di orchi rossi guidato dal capo Telkan ed una tribù di origini Traladar da loro catturata, i Vis (da Viso, Nomadi). I Vis ne approfittano per ribellarsi agli orchi e con l'aiuto dei Neskaya riacquistano la libertà. Le due tribù pur mantenendo le loro diversità culturali formeranno un'unica tribù e saranno conosciute col nome di Visneskaya.

1.032 PI: In seguito alla frammentazione dell'Impero di Dorfin, i Visneskaya seguono la via che precedentemente avevano preso i Talmav verso sud ovest stabilendosi ad est delle terre Talmav e fondando il regno di Visneskaya.

1.031 PI: I Talmav vista l'intraprendenza dei nuovi vicini tentano di scacciarli con la loro cavalleria leggera ma vengono sconfitti dal re dei Visneskaya, Ferenc III, il re dei Talmav fu ucciso negli scontri. Ai Talmav fu concesso di rimanere nelle loro terre ma come vassalli.

1.030 PI: Sotto la costante minaccia degli umanoidi delle steppe Yazak, la principale tribù tra i nomadi, i Dars, si ritira oltre la protezione della foce del fiume Yalu nella pianura Jyar a nord-ovest della Baia di Yalu.

1.021 PI: Missionari del Tempio del Caos costruiscono un avamposto religioso alla foce del Kizil Emetrya "Hope River" per convertire i nativi della regione.

1000 PI: I Dars infine, si stabiliscono nelle valli della Pianura Jyar, viene fondata Darsagades. (futura capitale della satrapia di Darsi del futuro Impero Yezchiano.

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

431 PI: col passare dei secoli le differenze fra Vis e Neskaya invece di attenuarsi aumentano fino a sfociare in scontri. Dopo una guerra minore, le due culture stipulano un trattato, diventando il nuovo Regno di Visneskaya, formato dalla provincia settentrionale di Vis e la meridionale di Neskaya. Ogni provincia è guidata da un viczar, ognuna con un suo "senato", e l'unità fu assicurata dalla sola presenza di un unico re, col compito principale di leader di guerra contro le bande umanoidi che infestavano in particolare il vicariato di Vis.

300 PI: I trogloditi arrivano nella cordigliera e fondano il Gran Ducato di Stygia.


213 PI: Alleanza tra l'impero di Hule e gli umanoidi delle steppe Yazak.

199-186 PI: Un operazione unita delle forze militari di Hule e degli umanoidi Yazak porta alla conquista del Bulzan.

183 PI: Sotto la minaccia di vedere il suo regno annesso a Hule, Kulaj II di Antasyn accetta di diventare vassallo di Hule.

111 PI: I trogloditi di Stygia attaccano le isole Kerminhae, conquistano un avamposto sulla terra ferma ma vengono respinti quando tentano un attacco per mare. Viene stipulato un trattato di pace.

99-53 PI: Colonizzazione delle colline di Bylot, forze Huleane intervengono contro i raid delle tribù Sendaryan.



25 DI: Insurrezione nel Bulzan minacciano il controllo di Hule sui territori occidentali. Il Barone Kulaj VI di Antasyn sfrutta la situazione e dichiara l'indipendenza da Hule.

33-38 DI: Ribellioni in Bulzan e Antasyn sono violentemente sedate da Hule ed i suoi alleati Yazak. Molte dei ribelli sono deportati nella grande valle e nelle steppe Yazak per servire come shiavi.

44-62 DI: I vari tentativi di Hule di soggiogare i popoli delle caverne della grande scarpata falliscono uno dopo l'altro.

150 DI: Gli gnomi Djikarti si stabiliscono nella cordigliera e fondano il regno di Szekesh.

175 DI: Una tempesta di neve di insolita intensità devasta le terre del nord della bassa Hiborea, la mancanza di cibo causata dalla morte del bestiame e dalla devastazione delle colture agricole, costringono la popolazione degli Yevo ad imbarcarsi sulle loro lunghe canoe e seguire il corso del fiume Yalu fino a raggiungere le praterie a nord della foce del fiume.

179 DI: Gli Yevo conquistano velocemente il piccolo ma prospero dominio di Vyatka e fondano il regno di Zuevo.

193 DI: I trogloditi di Stygia attaccano gli gnomi di Szekesh e prendono il controllo del regno.

291-295 DI: Rivolta in Bulzan e Antasyn riportano al potere le dinastie locali

297 DI: Gli umanoidi delle steppe Yazak sono sconfitti dall'esercito di Bulzan. Le tribù umanoidi si separano.

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


365 DI: Gli gnomi della montagna si stabiliscono a Porteu.

433 DI: Gli Anatids si stabiliscono all'interno del cratere di un vecchio vulcano spento e fondano la Città d'Oro.

438-454 DI: Arrivi di immigrati traladariani nella grande valle. I traladariani stabiliscono un insediamento nella costa occidentale del golfo di Hule, il loro numero gli permette di assimilare le popolazioni locali. Il clan Olgar muove a nord lungo il Kizil Alacan (Rio Guadiana) e ad ovest lungo la grande scarpata. Si fermerà nel sud del Bulzan. I nativi Huleani e Bulzani, adotteranno presto gli usi e costumi, oltre a fede e linguaggio, del clan di Olgar. Nasce una nuova nazione.

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

458 DI: Missionari della fratellanza legale delle tribù Sendaryan, convertono il Monzang alla via della legge.



496 DI: i Vis si ribellano contro i Neskaya e rivendicano il trono del regno con l'aiuto di Zuevo, che fornisce loro armi, consigli tattici ed anche ufficiali. I Vis prendono la guida del regno di Visneskaya. Un gruppo di Visneskayani, guidati da un lontano parente del defunto re Bela IV, Signore Ivan Brasv, fuggono ad ovest e fondano il regno di Brasov integrandosi con un piccolo clan elfico. I Visi, (che ancora parlano una lingua simile al Traldar, a differenza dei Neskaya che parlano l'ufficiale Visneskayano) avrebbe presto capito che non avrebbero guadagnato dalla loro vittoria.

502 DI: Il dominio di Vyatka dopo aver assimilato le popolazioni vicine viene ora conosciuto come regno di Zuyevo. Dichiara guerra al regno dei Visneskaya a nord indebolito dalla recente guerra civile.

505 DI: Una popolazione di uomini lucertola invade lo Szekesh scacciando i Trogloditi di Stygia ma a loro volta proseguono verso sud est dove fondano il ducato di Gournzee.

512 DI: Milko Levski guida una rivolta di Olgariani contro il regno di Bulzan tormentato da divisioni politiche interne e dalla corruzione. E' proclamato re Levski I di Olgar.

517 DI: Impero di Zuyevo. Dopo 15 anni di guerra con risultati alterni Zuyevo con l'aiuto dei Talmav ex alleati dei Visneskaya riesce a sconfiggere gli oppositori. Miska Gureyivich incorona se stesso Tsar, Imperatore dei regni uniti di Zuyevo e Visneskaya nonché delle terre Talmav. Le popolazioni Visneskaya era sotto controllo di Zuyevo, Visi, Neskayans e Talmav vengono integrati rapidamente, quelli più ribelli e indipendenti sono uccisi, o ben presto lasciano l'impero dirigendosi verso ovest per seguire le orme di Lord Brasv, a fondare i loro nuovi regni, che alla fine diventeranno le terre Klagorst.

543 DI: Kelsonath Primerider, capo dei Guymir riunisce le tribù boreane ed hiboreane con l'intento di invadere le ricche terre del sud.

546 DI: Un clan di giganti si stabilisce a Cirrinembis.

550 DI: Il clan centauri Kalgonchini delle terre delle sette tribù raggiunge un accordo con i Bravosiani a cui vende una piccola parte delle loro terre per la costruzione di una colonia.


571 DI: Invasione delle Terre di Mezzo da parte delle tribù barbare del nord. Le tribù girando intorno al mare di Yalu da ovest, saccheggiano il Duozbak e le città Sardjike. Il tempio blu di Kiteng è misteriosamente risparmiato.

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

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

580 DI: Il clan centauri Kalgonchini viene estromesso dal consiglio delle sette tribù, in quanto accusato di essere stato corrotto dal contatto con i coloni Brasoviani e per essersi assoggettati ai loro usi oltre all'aver permesso che i giovani Kalgonchini formassero compagnie mercenarie.

600 DI: La maggior parte del Clan Feadil lascia il reame alla volta di Alfheim. Un esercito di umani ed umanoidi guidati da un potente mago di nome Moorkroft I invade il reame.



600-603 DI: Reincarnazione di Hosad. Il ritorno di Hosad stimola l'orgoglio ed il senso di unità Hulenao. Le orde barbare sono sconfitte dall'esercito di Hosad nella battaglia del Signore Nero. I sopravvissuti delle tribù barbare del nord saranno inseguiti ed uccisi solo in parte riusciranno a fuggire nel Monzag, solo in pochi saranno assimilati dalla società Huleana. Dal momento che i seguaci di Orumjek hanno tentato di usare i barbari nel loro conflitto religioso contro Bozdogan, Hosad dichiara la loro fede illegale. Loro cercheranno rifugio in Azardjian.

616 DI: Brasov dichiara guerra ai piccoli regni che i profughi visneskaya stanno fondando nella regione, questi ultimi si uniscono in una alleanza che comprende anche il regno di Chevalle ed il Gran Ducato di Stygia. Il Brasov si avvale anche delle compagnie mercenarie dei Kalgonchini ma gli sforzi per prendere il controllo di tutta la regione saranno vani e dopo 3 anni di guerra le posizioni saranno pressoché quelle iniziali.

650 DI: Il continuo espandersi di alcuni regni all'interno della federazione di Klagorst ai danni principalmente di Stygia causa la guerra che vedrà l'alleanza di Stygia, Chevalle e Valerystadt, appoggiati dal Brasov, contro gli altri regni Klagorst. La guerra durerà 2 anni e vedrà la vittoria dell'alleanza di Stygia. Stygia e Chevalle escono dalla federazione Klagorst mentre Valerya diventa il regno più importante della Federazione Klagorst.

651 DI: Dichiarazione di Greatrealm. Hosad proclama che tutta la Darkwood e Rockwater (terre per lo più disabitate) sono parte di Hule. La nuova regione è chiamata Janizary, è sotto controllo militare e sarà la nuova casa per gli umanoidi che verranno assimilati nell'impero di Hule.

662 DI: Agenti Huleani assassinano la sorella di Re Migen di Antasyn e fanno sembrare che il mandante sia il regno di Monzag. Il Re Migen dichiara guerra a Monzag.

669-732 DI: Le armate Huleane conquistano Bulzan e Olgar.

745 DI: Re Migen II chiede aiuto a Hule per la guerra contro Monzag.

746-873 DI: La lunga conquista. I Monzagiani combattono con tutte le loro energie per difendere la loro libertà. La richiesta di aiuto agli altri regni della fratellanza legale non viene ascoltata in quanto gli altri regni sono occupati a rafforzare le loro difese in quanto temono di diventare loro stessi i prossimi obiettivi delle forze Huleane riunite.

753 DI: L'impero di Zuyevo conquista le tribù della foresta Tunguska approfittando delle divisioni fra le varie tribù della regione. Prima che le tribù rimaste riescano ad unirsi contro il nemico comune più di due terzi della foresta Tunguska è sotto il controllo di Zuyevo.

800 DI: Le colonie Huleane su Davania sono in gran parte distrutte o abbandonate in seguito alle guerre contro i Simbasta e le vicina città-stato umane. I sopravvissuti tornano a Hule portando con loro la maggior parte dei Caracasta di Davania che erano loro alleati nelle guerre del passato. Questi Caracasta sono autorizzati a stabilirsi nelle terre Huleane e ben presto cominciano a rappresentare una valida aggiunta agli eserciti Huleani.

820 DI: Una setta di chierici Brasoviani della chiesa di Azrael si stabilisce su un piccolo altopiano fra i picchi della Cordigliera e fonda la teocrazia di Niflheim.

889 DI: Dichiarazione dei confini. Il Maestro reclama la regione boschiva fra Hule ed il Sardjikjian come parte di Hule. Ciò significherebbe la fine dei regni occidentali del Kavkaz, Dvinzina e Sardjikjian si alleano per impedire che Hule ottenga il controllo della regione.

891 DI: Battaglia della Screaming Vale. Hule è sconfitta, i confini rimangono quelli precedenti.

910 DI: Un gruppo di elfi proveniente da Alfheim risveglia gli elfi del reame silvano ed organizza un'alleanza con elfi e grifoni oltre a varie creature del popolo fatato e sconfigge Moorkroft IV.

913 DI: prime tensioni fra l'Impero di Zuyevo e l'Impero Yezchiano che sfoceranno in guerra con la sconfitta delle forze Yezchiane.

920 DI: Moorkroft V riorganizza le sue forze e prende contatto con Niflheim.

935-967 DI: Prima campagna di Zuyevo contro gli umanoidi delle steppe Yazak. Lo Tsar spera di arrivare anche a contendere a Hule la regione delle colline di Bylot per le sue ricche miniere.

967-976 DI: Seconda campagna di Zuyevo contro gli umanoidi delle steppe Yazak.

Nel 977 DI, un nuovo concorrente appare nella baia di Yalu: sono i Villaverdiani.

979-981 DI: Terza disastrosa campagna di Zuyevo contro gli umanoidi delle steppe Yazak, si conclude con la ritirata dell'esercito di Zuyevo a causa di ribellioni interne all'impero.

982 DI: l'Impero Yezchiano viene sconfitto dai Villaverdiani nella Battaglia del Corno. La flotta dell'Yezchamenid orientale venne distrutta e la Baia è di nuovo aperta alle potenze coloniali della Costa Selvaggia.

986 DI: Le crociate di Zuyevo hanno scacciato o sterminato molti degli umanoidi che abitano la parte centrale delle steppe Yazak. A differenza delle tribù che minacciano la Costa Selvaggia (come i Dankut, Hupkur e Kuttai) le tribù del centro nord Yazak sono relativamente disorganizzate e deboli; si sono rivelate incapaci di resistere alla potenza della macchina da guerra di Zuyevo. Di quelli che sono sopravvissuti, molti sono fuggiti verso est a Hule, nelle braccia accoglienti del Maestro. All'interno dell'impero di Zuyevo scoppia una guerra civile, vedendo la guerra come un'occasione per indebolire il suo vicino settentrionale, attraverso una guerra civile lunga e distruttiva, l'impero Yezchamenid segretamente iniziò a fornire aiuto ed attrezzature ad entrambi le fazioni in lotta.

987 DI: Un distaccamento di coloni Talmud provenienti dall'Impero di Zuyevo è arrivato nelle colline Bylot. Si stabilirono fra i coloni locali e si sono rapidamente integrati nella società multiculturale delle Colline Bylot. Tuttavia, in segreto rimangono fedeli alla lontana zar.

988 DI: Per consolidare il loro controllo della riva orientale del fiume Yalu, le truppe di Zuyevo iniziano a costruire un corridoio di difesa per consentire un accesso facile e sicuro alle colline Bylot. Inizio la costruzione di tre grandi fortezze che dovranno difendere questo corridoio, Laika, Rzev e Andropov. Saranno eventualmente fornite da Zuyevo di grandi guarnigioni per mantenere il controllo del nord delle steppe Yazak e delle colline Bylot a Nordovest. Le fortezze sono situate in un modo sia facile raggiungerle via terra da Kulikovo ed in modo che possano difendere la via che porta ai territori controllati dai coloni di Zuyevo.

990 DI: l'insurrezione interna fu sedata dai militari di Zuyevo e le trame Yezchamenid vennero rese pubbliche, provocando la rabbia di tutta la nobiltà di Zuyevo.

991 DI: Contatti sono sviluppati tra gli Zuyevani e la Chiesa Olgarian di Traladara in esilio. La Chiesa Olgarian e la Chiesa ortodossa di Zuyevo condividono molte simpatie così l'Impero di Zuyevo si impegna a sostenere i ribelli nella loro lotta contro Hule. Questo supporto si materializza presto sotto forma di oro ed esperti mercenari Talmav.

992 DI: Con la riduzione della pressione militare che incuteva su di loro la presenza degli umanoidi delle Terre dei giannizzeri, i ribelli della popolazione Olgarian iniziano quella che sembra essere un'operazione accuratamente pianificata. Il governatore Huleano viene estromesso e Dimitur Yotov, capo della Chiesa di Traladara è liberato con l'aiuto di mercenari Talmav. Il clero della chiesa proclama Rahil Venevanova Regina di Olgar. Nel frattempo, Zuyevo invia alcune delle sue truppe Talmav a prendere il controllo del nord delle colline di Bylot, ricche di minerali, una regione nominalmente sotto il controllo di Hule. Il Maestro è furioso, ma l'inverno è troppo vicino per vendicarsi contro il suo nuovo grande vicino.


993 DI: Un massiccio contrattacco Huleano è portato contro le truppe Talmav dell'Impero di Zuyevo nel nord delle colline di Bylot. Ma le forze Huleane incontrano una forte resistenza da parte dei Zuyevani e sono anche esposti agli attacchi delle tribù Sendaryan della valle del fiume Zanovoi. Inoltre, più a sud, le truppe vengono inviate a sedare la ribellione nell'Olgar. Tuttavia, gli Olgariani si sono organizzati per essere in grado di bloccare le forze di Hule nella parte orientale del paese e i due gruppi sembrano essere in una posizione statica.

994 DI: Dalla parte settentrionale dell'impero Huleano vengono inviate più truppe nelle colline Bylot e contro i ribelli in Olgar. Sotto il peso della assalto Huleano, Zuyevo ritira le sue forze nel nord delle colline Bylot ma allo stesso tempo prepara le truppe sulla sponda del fiume Yalu. Lo Tsar di Zuyevo prende tempo e si scusa ufficialmente col Maestro per il coinvolgimento di alcuni soggetti, "cani sciolti" li definisce, penetrati di loro iniziativa nelle terre Huleane. Nel frattempo, con il pretesto di prestare assistenza umanitaria, Zuyevo continua ad inviare forniture e mercenari per aiutare gli Olgariani nella loro lotta contro il Maestro.

995 DI: Le truppe del Maestro inviate in Olgar finiscono di ripulire la zona dagli ultimi gruppi ribelli. Il controllo Huleano della regione viene ripristinato; tuttavia, la ribellione è tutt'altro che sconfitta. I ribelli si sono spostati negli avamposti Zuyevani nelle steppe Yazak, dove sono riforniti ed addestrati dai militari di Zuyevo. Agenti del Maestro vengono inviati alle tribù Yazak al fine di creare un diversivo che tenga occupate le forze dell'Impero di Zuyevo ed eviti a quest'ultimo di prendere altra influenza sulla zona delle colline Bylot. Muore lo Zar Andrei III e gli succede la figlia Andrejna Koranov che già da tempo era l'artefice della politica estera di Zuyevo.

996 DI: La Tsar Andrejna Koranov rafforza il confine a nord per metterlo in sicurezza contro gli attacchi provenienti dalle steppe Boreane. Allo stesso tempo prepara alcuni reggimenti a Zablin in previsione di un'invasione del dominio libero della città di Richland. In previsione delle nuove champagne decide di bloccare l'espansione nelle colline Bylot per non aprire troppi fronti. Tuttavia, assolda un gruppo di avventurieri per infiltrarsi a Greatrealm.

997 DI: Movimenti di truppe Yezchiane a sud ovest causano il rinvio dell'invasione di Richland. Una flotta Texeirese entra nella Baia di Yalu. L'anno viene segnato dalla morte di Shah-an-Shah Mayzar Yezchamenid in



un incidente di caccia. Il suo unico figlio Zhoher diviene il sacro imperatore a soli quattro anni sotto la guida di suo zio Quymer. La decisione del reggente di mettere alcuni dei suoi parenti a capo dello Stato, di aumentare le tasse e ridurre i trasferimenti alle Satrapie, di usare la sua guardia personale come forza paramilitare e di far rispettare la repressione religiosa, contribuirono rapidamente a focalizzare l'odio di tutte le Satrapie sul reggente. Tuttavia, le Satrapie sono ancora fedeli all'imperatore ed anche disapprovando le politiche dello zio ed iniziando a chiedere una maggiore autonomia, nessuna Satrapia cercherà di dichiarare l'indipendenza finché un Yezchamenid sarà a capo dello stato.

998 DI: Approfittando del problema dell'Impero Yezchamenid, lo Zuyevò lancia un attacco blitz contro i possedimenti dell'Impero presso la punta settentrionale della baia Yalu. Prendendo gli Yezchamenid alla sprovvista, riesce facilmente a conquistare la foce del fiume Yalu e fondano la città di Kishinev sulle coste della baia, dividendo in tal modo l'Impero Yezchamenid in due.

999 DI: La Satrapia di Drazde diventa di fatto indipendente, le autorità di Dravya, la capitale, si dividono tra i sostenitori di Zuyevò ed i lealisti alla loro vecchia patria.

APPENDICE 1 - Religioni e Immortali in Klagorst

ASZTO

Alias: Proteus

Descrizione: Aszto è il Signore delle Acque, la forza Elementale dell'acqua, ed è venerato soprattutto in questa veste. Egli non è il capo supremo del mare - questo è un ruolo assegnato a Yegshuta, nel pantheon.

Aszto è rappresentato come un nano gigante alto 2,5 metri. Egli è visto come un lontano e distaccato Immortale, un protettore della fauna e delle creature marine, ma per lo più disinteressato agli esseri umani. Anche se qualche tempio minore è dedicato a lui nella regione, Aszto è rispettato, ma poco adorato perché non ascolta quasi mai le preghiere; tuttavia, molti simpatizzano con lui proprio a causa di questo: egli non interferisce con i mortali, e lascia sempre i suoi chierici liberi di fare ciò che ritengono giusto.

l'allineamento dei Credenti: Qualsiasi

Allineamento del Chierico: Qualsiasi

AURIAL, Maestro della Rosa e della Neve

Alias: Sinbad

Descrizione: Aurial, il Maestro della Rosa e della neve, è una divinità strana di Klahorst. Egli è il Dio dei perdenti che hanno la determinazione sufficiente per sollevarsi da terra e riescono a diventare più grandi dei loro nemici. Egli è anche il dio dei viaggiatori, dei mercanti e dei ladri.

A lui non importa ciò che i suoi chierici e fedeli fanno o pensano, fintanto che sono fedeli a se stessi, e si rifiutano di sottomettersi agli altri. Chierici e fedeli legali, sono meno comuni, sostengono che questo significa che il proprio ideale non deve essere mai ripudiato a qualsiasi costo ne sotto minaccia ne per evitare il pericolo. I seguaci neutrali credono che la verità di Aurial è che non esiste una verità, e chiunque è libero è apprezzato da lui. I caotici sentono Aurial consentire loro di fare qualunque cosa preferiscono, in quanto saranno benedetti e protetti da Aurial.

l'allineamento dei Credenti: Qualsiasi (generalmente caotico)

Allineamento del Chierico: Qualsiasi (in genere neutro)

AZRAEL, Signore dei Morti

Alias: Kazukarzash

Descrizione: Azrael non è altro che Kazukarzash, il demone di ghiaccio del Nord. Quando Lord Ivan Brasv ha lasciato Visneskaya in fiamme sotto la ribellione Visi, ha condotto i suoi seguaci Neskayan nella desolazione del nord fino a quando non sapeva più cosa fare. Per evitare che il suo popolo sofferisse, ha invocato qualunque divinità avrebbe accettato di aiutarlo. Il demone di ghiaccio è stato il primo a rispondere, desideroso di fare buon uso della prima possibilità che aveva di entrare direttamente nel mondo dei mortali al di là delle piccole possibilità offerte dagli orchi bianchi del nord. Kazukarzash guidò Brasv alle terre di Brasov, e non ha mandato i suoi poteri di ghiaccio al mare occidentale, ma in cambio ha inviato a Brasov i suoi "chierici", che dispongono di tutti i bambini nati morti di Brasov. Con i suoi poteri, è riuscito a sollevare magicamente il numero di bambini nati morti, anche se nessuno lo sa. I suoi chierici possono lanciare magie di livello 1-4, oltre a Raggio della morte. Usano i loro poteri per aumentare i bambini morti e li alterano magicamente. Essi vengono poi inviati verso nord per servire gli scopi del demone di ghiaccio...

l'allineamento dei Credenti: dal neutrale al caotico malvagio

Allineamento dei Chierici: NM, CM.

CHARUN, il serpente; l'Archi-Diavolo

Alias: Orcus

Descrizione: L'ex dio dei trogloditi di Stige, Charun è adorato in tutto Klahorst come il dio della battaglia e della guerra. Egli è spesso invocato da soldati e avventurieri in battaglia si ritiene che conferisca forza e una grande capacità di portare distruzione. In Klahorst, non è considerato un'entità malvagia, anche se ha il titolo di Archi Diavolo, e si dice che domini il piano esterno conosciuto a Klagorst come Inferno. Charun è più considerata la forza della guerra che attraverso la distruzione apre lo spazio al rinnovamento, e quindi una forza essenziale del Multiverso. il culto di Charun non è consentito in Stygia, ma vi è un'associazione di trogloditi rinnegati noti come l'Ordine del teschio che cerca di riportare il suo credo in quella nazione. Charun è anche conosciuto come il serpente nella Triade del serpente.

l'allineamento dei Credenti: neutrale o Malvagio.
Allineamento di Chierico: LM, LN, N, NM, CN, CM

IMATSKA

Alias: Diulanna, Ilmaatar

Descrizione: Imatska è la dea dell'Aria, ma è anche colei che protegge ogni essere vivente. Lei è particolarmente appassionata agli uomini e donne dalla grande volontà, e quindi molti avventurieri la scelgono come patrono. Era la dea principale di Vishnevskaia, ed è tuttora venerata a Brasov, con il nome di Neskayan Ilmatar. In Klahorst, il suo tempio principale è nella città di Grawyz, amministrato dalla Gilda degli Avventurieri.

l'allineamento dei Credenti: Neutrale e Buono

Allineamento dei Chierici: N, NB, LB, CB

PAVAN

Alias: Ixion (Mondo Conosciuto), Paava (Karaaljia), Solarios (Thyatis)

Descrizione: dio del sole, Pavan è la principale forza del bene nella zona. Egli è la divinità principale di Brasov, ed è visto come la controparte di Azrael. Tuttavia, la mitologia Brasoviana sostiene che egli non è un nemico di Azrael, piuttosto che i due sono due facce della stessa medaglia: mentre Azrael è la morte e freddo, Pavan è la vita e calore. Pavan è un immortale minore in Klagorst, la maggior parte delle sue funzioni sono attribuite a Razano. I pochi chierici di Pavan in Klagorst, tuttavia, sostengono che Razano è una manifestazione di Pavan, o per lo meno che egli è la mano destra, ma è considerata una stupida eresia da parte del clero di Razano.

l'allineamento dei Credenti: LB, LN, NB

Allineamento dei Chierici: LG

RAZANO

Alias: Rathanos (Mondo Conosciuto)

Descrizione: Il capo del pantheon umano di Klagorst è Razano, Signore del Fuoco. Egli è il protettore della vita contro la morte e il freddo, e quindi un grande nemico di Azrael. Non particolarmente venerata a Brasov, Razano è un dio di maghi, soprattutto Elementalisti del fuoco, e si oppone a Yeshua quanto Charun. Il clero di Razano sono fortemente coinvolti nella politica, con lo scopo calcolato di prevenire ogni intervento clericale in

matteria politica a parte loro. Tuttavia, i chierici del Razano sono divisi su questo, alcuni non sono d'accordo con questo, sostenendo che un chierico non dovrebbe essere coinvolto con questioni temporali.

l'allineamento dei Credenti: LB, LN, LM, NB, N, CB, CN

l'allineamento del Chierico: NB, N, CN

PEARL, il Dragone

Alias: -

Descrizione: La perla è il Drago della Triade del Serpente e la Spiller delle Lacrime. E' riconosciuto come Patrono dai varkha (che considerano i draghi come messaggeri di Pearl, e creature sante), ed è una divinità ampiamente venerata tra i soldati e avventurieri. Nel suo ruolo di Spiller delle Lacrime, Pearl è considerato la divinità responsabile della sofferenza e del dolore, ed è invocato per portare il caos ai nemici. Pearl è fortemente contrario a Yegshuta, ed è nel cambiare sempre i rapporti con Charun, ma è neutro per la maggior parte delle altre divinità. Una nota: nelle zone di Klagorst e Brasov, non ci sono draghi neutri o buoni. Solo draghi cromatici sono presenti, Pearl è l'unico drago nei panteon coinvolto nella zona.

l'allineamento dei Credenti: Qualsiasi non buono.

l'allineamento del Chierico: Qualsiasi non buono

YEGSHUTA, la Lucertola

Alias: Demogorgon, Goron

Descrizione: La Lucertola, Yegshuta è un grande nemico sia di Pearl che di Charun, con i quali forma la Triade del serpente. Yegshuta è il protettore immortale dei trogloditi e di Stygia. Il suo clero si oppone alla presenza di Stygia nella Confederazione e vuole portare alla caduta di Nhorg di Vrancea, dei varkha e di Szekesh. Pochi sono i suoi seguaci fuori Stygia, ma alcuni hanno ipotizzato che ha coinvolgimenti con la hresha-rak, visti i buoni rapporti in apparenza tra Stygia e Kerminhae.

l'allineamento dei Credenti: LM, NM, CM

l'allineamento del Chierico: LM, NM

APPENDICE 2 - MOSTRI

Elementale, Hydrax

Elementale Grande (Freddo, Extraplanare, Legale, Acqua)

dadi Vita: 5d8+20 (42 pf)

Iniziativa: +3

Movimento: 12 metri (4 quadretti), nuotando 30 metri

Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +3 Des, +6 naturale), tocco 12, sorpresa 15

Attacco Base /Lotta: +3/+11

Attacco: chela +6 mischia (1d10+4)

Attacco Completo: 2 chele +6 mischia (1d10+4)

Spazio/facciata: 6/6

Attacchi Speciali: abilità magiche

Qualità Speciali: Riduzione del danno 5/-, scurovisione 36 m, tratti elementali, immunità al freddo e acqua, invulnerabilità minore alla magia, vedere invisibilità, vulnerabilità al fuoco

Tiri Salvezza: Tem +8, Rif +4, Vol +2

Caratteristiche: For 19+4, Des 17+3, Cos 18+4, Int 12+1, Sag 12+1, Car 15+5

Abilità: Creare (sculture) +9, Ascoltare +7, Osservare +7, Nuotare +16

Talenti: Reflessi in Combattimento, Attacco Poderoso

Ambiente: Piano Elementale dell'Acqua

Organizzazione: Solitario (sul suo piano)

Grado di sfida: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: sempre legale

Avanzamento: 6-15 DV (Grande); 16-48 DV (Gigante)

Livello Aggiustamento: -

Questa creatura appare in una forma simile ad un granchio di cristallo di ghiaccio di colore blu intenso. Ha una larghezza di quasi 2,4 metri di diametro. E si muove su sei gambe, ed utilizza un paio di chele. Gli elementali legali si dedicano a mantenere le forze della legge sui piani elementali e oltre. Sono nativi del piano elementale dell'acqua, passano gran parte del loro tempo a scolpire, scolpiscono sia per arte sia per costruire intere città di ghiaccio. Anche se sono creature estremamente solitarie sul loro piano, gli Hydrax spesso contribuiscono alle stesse opere, anche se a turno, aggiungendo il proprio contributo piuttosto che lavorare insieme contemporaneamente. Gli Hydrax tendono verso il legale malvagio, e considerano le Ondine, Erdeen, e kryst i loro più grandi nemici. Tra gli elementali legali, loro sono i meno probabili ad essere trovati fuori dal loro piano originario. Un tipico hydrax è di 2,4 metri di diametro e pesa circa 137 Kg. Gli Hydrax parlano Aquan, Auran e Infernale.

Combattimento

Un hydrax si basa sulle sue capacità magiche per alterare la forma del campo di battaglia a suo piacimento, poi si porta in mischia con le sue chele ghiacciate.

Immunità all'acqua (St): un hydrax è immune agli effetti negativi di incantesimi con il descrittore acqua.

Invulnerabilità minore alla magia (St): un hydrax è immune agli effetti d'incantesimi di 2° livello o inferiori.

Vedere Invisibilità (St): può vedere creature che utilizzano un incantesimo invisibilità.

Abilità magiche: 3/giorno — individuazione del magico, dissoluzione magica, sfera di congelamento (CD 18), muro di ghiaccio (CD 16), ragnatela (CD 14); 1/settimana — divinazione (CD 16). Livello incantatore 9°. Il tiro salvezza è basato sul carisma.

Tramutare polvere in acqua (Sp): tre volte al giorno, un hydrax può trasformare fino a 18 cubetti di 3 metri di polvere normale (o materie analoghe) in acqua in modo permanente. A qualsiasi creatura catturata nella zona è consentito un tiro salvezza su Riflessi con CD 17 per fuggire prima che la zona si trasforma in acqua. Livello incantatore di 9°. Questa capacità è equivalente a un incantesimo di 5 ° livello.

Abilità: un hydrax ha +8 bonus raziale su tutti i ceck di nuotare per eseguire alcune azioni speciali o evitare un pericolo. It can always choose to take 10 on a Swim check, even if distracted or endangered. It can use the run action while swimming, provided it swims in a straight line.

Si può sempre scegliere di prendere 10 su un check su nuotare, anche se distratto o in pericolo. E' possibile utilizzare l'azione corsa durante il nuoto, a condizione che si nuoti in una linea retta.

Hydrax forma umanoide

Umanoide Medio (Acquatico)

Dadi Vita: 3d8+2 (21 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 6 m, nuotare 15 m

Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +3/+11

Attacco: Spada +3 in mischia (2d6+3) a distanza (1d6+3)

Attacco completo: spada +3 in mischia (2d6+3) a distanza giavellotto (1d6+3)

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

Attacchi Speciali: abilità magiche

Qualità Speciali: Riduzione del danno 5/-, scurovisione 36 m, tratti elementali, immunità al freddo e acqua, invulnerabilità minore alla magia, vedere invisibilità, vulnerabilità al fuoco

Tiri Salvezza: Tem +6, Rif +4, Vol +2

Caratteristiche: For 17+3, Des 16+3, Cos 15+2, Int 12+1, Sag 12+1, Car 15+2

Abilità: Creare (sculture) +9, Ascoltare +7, Osservare +7, Nuotare +16

Talenti: Reflessi in Combattimento, Attacco Poderoso

Ambiente: Piano Elementale dell'Acqua

Organizzazione:

Grado di Sfida: 4

Tesoro: -

Allineamento: sempre legale

Avanzamento: Per classe

Modificatore di livello: -

Un Hydrax in forma umanoide è poco più alto di un umano a differenza dei marinidi dispone di gambe. La sua pelle di colore blu è ricoperta da incrostazioni cristalline che ne aumentano la classe armatura naturale.

Gli hydrax parlano il Comune e l'Aquan.

Combattimento

Un hydrax si basa sulle sue capacità magiche per alterare la forma del campo di battaglia a suo piacimento, poi si porta in mischia.

Immunità all'acqua (St): un hydrax è immune agli effetti negativi di incantesimi con il descrittore acqua.
Invulnerabilità minore alla magia (St): un hydrax è immune agli effetti d'incantesimi di 2° livello o inferiori.
Vedere Invisibilità (St): può vedere creature che utilizzano un incantesimo invisibilità.
Abilità magiche: 3/giorno — individuazione del magico, dissoluzione magica, sfera di congelamento (CD 18), muro di ghiaccio (CD 16), ragnatela (CD 14); 1/settimana — divinazione (CD 16). Livello incantatore 9°. Il tiro salvezza è basato sul carisma.
Tramutare polvere in acqua (Sp): tre volte al giorno, un hydrax può trasformare fino a 18 cubetti di 3 metri di polvere normale (o materie analoghe) in acqua in modo permanente. A qualsiasi creatura catturata nella zona è consentito un tiro salvezza su Riflessi con CD 17 per fuggire prima che la zona si trasforma in acqua. Livello incantatore di 9°. Questa capacità è equivalente a un incantesimo di 5° livello.
Abilità: un hydrax ha +8 bonus raziale su tutti i check di nuotare per eseguire alcune azioni speciali o evitare un pericolo. Si può sempre scegliere di prendere 10 su un check su nuotare, anche se distratto o in pericolo. E' possibile utilizzare l'azione corsa durante il nuoto, a condizione che si nuoti in una linea retta.

Anatids

Umanoide Medio (volante)

Dadi Vita: 3d8 (18 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 6 m (2 quadretti), volando 27 m

Classe Armatura: 13 (+2 Des, +1 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 11

Attacco: Lame alari in mischia con portata 2m (1d6 19/20 x2)

Attacco completo: 2 Lame alari in mischia con portata 2m (1d6 19/20 x2)

Spazio/Portata: 1,5 m/3 m

Attacchi Speciali: abilità magiche,

Qualità Speciali: scurovisione 36 m

Tiri Salvezza: Tem +1, Rif +4, Vol +2

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

Abilità: Creare (sculture) +9, Ascoltare +7, Osservare +7, Nuotare +3

Talenti: secondo classe

Ambiente: su Brun, cratere caldo umido fra le montagne della Cordigliera

Organizzazione: stormo - tribù

Grado di Sfida: 3

Tesoro: -

Allineamento: Legale Neutrale

Avanzamento: Per classe di mago

Modificatore di livello: -

Simili agli Aarakocra ma più alti ed invece dell'aspetto di rapaci uniscono l'aspetto di anatre o cigni a quello umanoide. Testa di uccello busto umanoide con normali braccia e possenti ali sulle spalle, gambe che finiscono con artigli palmati. Anche le braccia finiscono con artigli palmati. Le colorazioni sono varie, dal bianco al nero, al marrone striato con piccole macchie al capo verde scuro.

Combattimento

Gli Anatids non amano lo scontro fisico, se costretti a difendersi usano le lame alari con cui tengono i nemici

a distanza per evitare attacchi in mischia, ma di solito utilizzano incantesimi. Nascono come una razza pacifica di servitori e non hanno quello spirito guerriero per impegnarsi in scontri di mischia. Con la magia però è un'altra cosa e non si fanno problemi ad eliminare le minacce prima che si avvicinino troppo, nel caso preferiscono la fuga.

Le lame alari sono fissate all'estremità delle loro ali ed è per questo che possono vantare una portata così ampia, le lame a parte la portata sono come delle spade (1d6 19/20 x2).

Chevall

Faery grande

Dadi vita: 7d6+7 (28 pf)

Iniziativa: +1

Movimento: 15 metri (come Centauro), 18 metri (come cavallo da Guerra leggero)

CA: 15 (+1 Des, +4 Naturale; come centauro), 14 (+1 Des, +3 naturale come cavallo da Guerra leggero)

Attacchi: travolgere+5, 2 zoccoli +0 (come centauro), o 2 zoccoli +5, Morso +0 (come cavallo da Guerra leggero)

Danno: calpestare 1d10+2, zoccoli 1d6+1, o 2 zoccoli 1d4+2, Morso 1d3+1

Faccia/Portata: 1,5 m x 3 m/ 5 m

Attacchi Speciali: cambia forma, richiama cavalli, attacco in corsa, Travolgere

Qualità Speciali: Riduzione al danno 10/+1

Tiri Salvezza: Cos+3, Rif+6, Vol+6

Caratteristiche: For 15+2, Des 13+1, Cos 13+1, Int 12+1, Sag12+1, Car 14+2

Abilità: Empatia animale +8, Handle Animal+8, ascoltare +10, cercare +8, osservare +10, sopravvivenza +8

Talenti: Allerta, seguire tracce.

Organizzazione: solitario, coppia, clan (1d3 Chevall e 1d12 cavalli)

Grado di sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: sempre neutrale buono

Avanzamento: 8-14 DV (grande)

I Chevalls sono creature magiche naturali, molto simile a ninfe, Pixies e altri popolo fatato. Come un cavallo, il Chevall può essere di qualsiasi colore. Allo stesso modo, nella forma di centauro, appaiono come le versioni più piccole della creatura di cui sopra. In entrambe le forme, il Chevall può parlare comune, Centauro, Sylvano, e può comunicare liberamente con gli altri cavalli.

Combattimento

Cambia forma (Sp): Come azione gratuita, il Chevall può passare dalla forma di un centauro a quella di un cavallo da Guerra leggero.

Richiama cavalli (Su): Una volta al giorno, il Chevall può magicamente evocare 1d3 cavalli da Guerra leggero celestiali, che arrivano in 1d4 round

Talento Bonus: attacco in corsa e calpestare

Gorilla Giganti

Umanoide Enorme

Dadi Vita: 8d10+32 (84 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (1 quadretto), scalare 9 m

Classe Armatura: 15 (-2 taglia, +1 Des, +6 naturale),
contatto 9, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +15/+25

Attacco: artigli +15 in mischia (2d4+9) e morso
(2d6+4)

Attacco completo: 2 artigli +15 in mischia (2d4+9) e
morso +10 (2d6+4)

Faccia/Portata: 3 m/3 m

Attacchi Speciali: -

Qualità Speciali: -

Tiri Salvezza: Tem +10, Rif +7, Vol +3

Caratteristiche: For 29+9, Des 13+1, Cos 18+4, Int
9+1, Sag 12+1, Car 10+0

Abilità: Scalare +19, Ascoltare +5, Osservare +6

Talenti: Reflessi in Combattimento, Attacco Poderoso

Ambiente: Piano Elementale dell'Acqua

Organizzazione: solitario o famiglia

Grado di Sfida: 6

Tesoro: -

Allineamento: generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe di mostro

Modificatore di livello: -



Sono l'equivalente gorilla dei giganti, sono rimasti in pochi e vivono sulla Cordigliera della fine del mondo dove la foresta Scura si inarpicca sulle pendici dei monti. Difendono strenuamente il loro territorio e la loro famiglia. Di solito erbivori ma in rari casi anche solo per affermare la loro forza possono mangiare carne.

Combattimento

Afferrare migliorato (str): se colpisce un avversario di almeno una categoria di taglia inferiore con un artiglio, infligge danni normali e può iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se colpisce con entrambi gli artigli può squartare. Una volta che è riuscito a trattenere può iniziare una normale lotta o semplicemente trattenere (penalità -20 ma non considerato in lotta). In ogni caso ogni tentativo di lotta successivo procurerà anche danni automatici da artigli.

Squartare (str): se colpisce con entrambi gli artigli può squartare e dilaniare le carni, provoca automaticamente (2d4+13) danni.

Olfatto acuto (str): un gorilla può individuare nemici in avvicinamento, nascosti o seguire tracce per mezzo dell'olfatto.

Aquila Gigante

Taglia: grande bestia magica

Dieta: Carnivori

DV: 4d10 (26 PF)

Iniziativa: +3 (Des)

Velocità: 6 m volando 40 metri (mediamente)

CA: 15 (+3 naturale, +3 Des, -1 taglia) contatto 12, sorpresa 12

Attacco Base/Lotta: +4/+12

Attacco: artigli +3 mischia (1d6+4) o becco +2 mischia (1d8+2)

Attacco completo: 2 artigli +3 mischia (1d6+4) e becco +2 mischia (1d8+2)

Faccia/Portata: 6 m/3 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: visione crepuscolare, evasione.

Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +7, Volontà +3

Caratteristiche: For 18+4, Des 17+3, Cos 12+1, Int 10+0, Sag 14+2, Car 10+0

Abilità: Senso del movimento +4, Ascoltare +6, Conoscenze natura +2, Osservare +15, sopravvivere +3.

Talenti: Allerta. Attacco in volo.

Grado Sfida: 3

Tesori: nessuno

Allineamento: Usualmente neutrale buono.

Avanzamento: 5-8 DV (Grande), 9-12 DV (Gigante)

Aggiustamento livello: +2

Evasione (St): Con un tiro su riflessi per evitare metà dei Danni su attacco, se riesce non subisce Danni.

Abilità: le aquile giganti hanno un bonus razziale di +4 sul check per osservare.

Un'aquila gigante attacca tipicamente da grande altezza, gettandosi in picchiata verso terra a velocità incredibile. Quando non può picchiare, utilizza i suoi potenti artigli e becco tagliente per colpire la testa e gli occhi del suo bersaglio.

Un'aquila gigante solitaria è tipicamente a caccia o sta pattugliando in prossimità del suo nido e ignora generalmente le creature che non rappresentano un pericolo. Se in coppia attaccano di concerto, rendendo gli attacchi in picchiata ripetuti per scacciare gli intrusi, combatte fino alla morte per difendere il loro nido o neonati.

Evasione (Str): con check riflessi positivo contro un attacco che permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, un'aquila gigante non subisce danni.

Abilità: le aquile giganti hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare.

Anche se intelligente, un'aquila gigante richiede una formazione prima di poter reggere un pilota in combattimento. Per essere addestrata, un'aquila gigante deve avere un atteggiamento amichevole verso l'addestratore (questo può essere raggiunto attraverso una prova di Diplomazia). La formazione di un'aquila gigante amichevole richiede sei settimane di lavoro e un controllo con CD 25.

Stare in sella ad un'aquila gigante richiede una sella esotica. Un'aquila gigante può combattere mentre trasporta un cavaliere, ma il cavaliere non può attaccare a meno che lui o lei non riesca un check cavalcare.

Uova di aquila gigante valgono fino a 2.500 mo a testa sul mercato aperto, mentre i pulcini valgono 4.000 mo ciascuno. Addestratori professionali chiedono 1.000 mo per addestrare un'aquila gigante.

Capacità di carico: un carico leggero per un'aquila gigante è fino a 136 KG; un carico medio, fino a 272 chili; e un carico pesante, fino a 408 chili.

Rakasta di Montagna

Umanoide grande (barbaro 1°)

Mostro Medio

Dadi Vita: 1d12+2

Iniziativa: +4

Velocità: 12 metri

Classe Armatura: 14 (+4 Des, +1 naturale, -1 taglia) contatto 13, sorpresa 10

Attacco base/Lotta: +4/+3

Attacco: spadone a due mani 2d6+6 (19-20x2) o acia grande a due mani 1d12+6 (x3)

Attacco completo: spadone a due mani 2d6+6 (19-20x2) o acia grande a due mani 1d12+6 (x3)

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

Attacchi Speciali: -

Qualità Speciali: visione crepuscolare, movimento veloce, analfabetismo, ira una volta al giorno

Tiri Salvezza: Tem +4, Rif +4, Vol +0

Caratteristiche: For 17+3, Des 18+4, Cos 14+2, Int 11+0, Sag 10+0, Car 11+0

Abilità: nascondersi +6, muoversi silenziosamente +5, sopravvivere +3, scalare +3, ascoltare+6, osservare +3, acrobazia +2

Talenti: attacco poderoso, allerta, balzo del felinide, salto possente, ruggito possente

Ambiente: Tundra

Organizzazione: solitario, coppia, piccoli gruppi

Grado di Sfida: 1

Tesoro: -

Allineamento: qualsiasi

Avanzamento: Per classe di personaggio (barbaro)

Modificatore di livello: -

Combattimento

balzo del felinide: se carica un avversario colto alla sprovvista, può compiere un attacco completo alla fine della carica.

salto possente: il personaggio ottiene un bonus di competenza +10 alle prove saltare. Se salta giù da una certa altezza intenzionalmente, con una prova saltare (CD15) effettuata con successo gli permette di subire i danni come se fosse caduto da 6 metri in meno di quanto abbia fatto in realtà.

Ruggito possente: Prerequisiti: animale o bestia magica; Benefici: una volta la giorno, il personaggio può utilizzare questo talento come azione standard. Il suo ruggito possente ha effetto su tutti gli avversari entro 9 metri da lui che possono sentirlo e hanno un livello del personaggio inferiore al suo. Un avversario soggetto all'effetto deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla volontà (CD10+1/2 Dadi Vita del personaggio + il bonus di carisma) per negare l'effetto. Il fallimento implica che l'avversario diventa scosso per 1d6 round. Un creatura scossa subisce una penalità morale di -2 ai tiri per colpire, alle prove di abilità ed ai tiri salvezza.

Arakocra

Umanoide Medio (volante)

Dadi Vita: 1d8 (4 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 6 m (2 quadretti), volare 27 m

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

Attacco: Lancia o balestra

Attacco completo: Lancia o balestra

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

Attacchi Speciali: Morso, evoca elementale dell'ari

Qualità Speciali: -

Tiri Salvezza: Tem +0, Rif +4, Vol +2

Caratteristiche: For 10+0, Des 15+2, Cos 10+0, Int

Abilità: Artigianato +4, Ascoltare +7, Osservare +7

Talenti: Attacco in volo

Ambiente: Montagne

Organizzazione: stormo o tribù

Grado di Sfida: 1

Tesoro: standard

Allineamento: spesso neutrale buono

Avanzamento: Per classe di personaggio

Modificatore di livello: -



Cacciatori dei cieli, uomini uccello, teste piumate, questi sono solo alcuni degli appellativi che gli sono stati dati da montanari e contadini. Alti circa 1,5 metri arrivano ad avere un apertura alare di 6 metri. Hanno ossa cave e quindi sono molto leggeri, mediamente 40,5 Kg. Le possenti gambe terminano in artigli affilati con cui afferrano prede e carichi. Posseggono anche due braccia umane con cui afferrano le armi, oltre a possenti ali sulla schiena. La testa ricorda quella di uccelli rapaci, gli occhi sono neri e disposti frontalmente. Il piumaggio contraddistingue i vari gruppi e di solito è adattato all'ambiente in cui il gruppo vive.

Combattimento

In combattimento usano le armi, di solito durante un attacco in volo, ma all'occorrenza possono usare il maros (1d3 +1).

Un gruppo di 5 Aarakocra + 1 chierico possono lanciare un inc evoca mostri VI per evocare un elementale dell'aria grande.

Normalmente seguono la classe del guerriero, ma possono essere anche barbari o ranger, in alcuni casi chierici con accesso ai domini dell'aria, della guarigione e del sole.

Worg

Bestia magica media

Dadi Vita: 4d10+8 (30 pf)

Iniziativa: +2

Movimento: 15 m (10 quadretti)

Classe Armatura: 14 (+2 Des, +2 naturale), tocco 12, sorpresa 12

Attacco Base /Lotta: +4/+7

Attacco: morso +7 mischia (1d6+4)

Attacco Totale: morso +7 mischia (1d6+4)

Faccia/Portata: 1,5 m /1,5 metri

Attacco Speciale: Balzo

Qualità Speciale: Scurovisione 18 metri., visione crepuscolare, fiuto

Tiri Salvezza: Tem +6, Rif +6, Vol +3

Caratteristiche: For 17+3, Des 15+2, Cos 15+2, Int 6-2, Sag 14+2, Car 10+0

Abilità: nascondersi +4, ascoltare +6, muoversi silenziosamente +6, osservare +6, sopravvivenza +4*

Talenti: Allerta, seguire tracce

Ambiente: valli

Organizzazione: Solitario, coppia, branco (6–11)

Grado di sfida: 2

Tesoro: 1/10 monete; 50% oro; 50% oggetti

Allineamento: generalmente neutral malvagio

Avanzamento: 5–6 DV (Medio); 7–12 DV (Grande)

Levello d'aggiustamento: +1 (cohort)

Di colore grigio o marrone scuro, possono pesare fino a 150 kg.

Molto più intelligenti dei loro cugini più piccoli, parlano un proprio linguaggio. Parlano anche comune e goblin.

Combattimento

A coppie o gruppi, lavorano insieme per abbattere prede di grandi dimensioni, se da soli di solito inseguono creature più piccole di loro. Entrambi usano spesso tattiche mordi e fuggi per esaurire la loro preda. Un gruppo di solito circonda un avversario più grande: Ogni lupo a sua volta attacca, mordi e fuggi, fino a quando la creatura si esaurisce, a quel punto il gruppo si muove all'unisono per uccidere. Se sono impazienti o superiori di forza e numero, tentano un attacco risolutivo.

Balzo (Ex): se riescono a mordere possono entrare in lotta (+3 al check) come azione gratuita senza tiro per colpire a contatto e senza generare attacchi di opportunità. Se il tentativo di lotta fallisce l'opponente non può tentare a sua volta.

Talenti: Hanno un bonus raziale +1 ad ascoltare, muoversi silenziosamente, ed osservare, e +2 a nascondersi. *hanno un bonus raziale +4 sopravvivenza.

Velociraptor artico

Mostro Medio

Dadi Vita: 4d8+16 (34 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 18 m

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

Attacco base/Lotta: +3/+7

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

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

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

Attacchi Speciali: balzo

Qualità Speciali: visione crepuscolare, olfatto

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

Caratteristiche: For 19+4, Des 15+2, Cos 19+4, In

Abilità: nascondersi +12, saltare +26, ascoltare +1

Talenti: correre, seguire tracce

Ambiente: tundra

Organizzazione: gruppo, branco

Grado di Sfida: 3

Tesoro: -

Allineamento: sempre neutrale

Avanzamento: Per classe di mostro 5-8 DV medio

Modificatore di livello: -



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

Combattimento

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

Yeti

Mostro umanoide grande

Dadi Vita: 4d8+4; pf 22;

Iniziativa: +1

Velocità: 12

Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +1 Des, +4 naturale); contatto 10, sorpresa 13

Attacco base/Lotta: +4/+12

Attacco: artiglio +7 mischia (1d6+4)

Attacco completo: 2 artigli +7 mischia (1d6+4)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi Speciali: danni da freddo

Qualità Speciali: sottotipo freddo, costrizione, scurovisione 18, lottare migliorato;

Tiri Salvezza: Tem +2, Rif +5, Vol +5

Caratteristiche: For 18+4, Des 13+1, Cos 12+1, Int 9-1, Sag 12+1, Car 11+0

Abilità: scalare +10, nascondersi +2 (+17 in ambiente nevoso), muoversi silenziosamente +6, lingua giganti, sopravvivenza +7

Talenti: -

Ambiente: ambiente nevoso, montagne, tundra

Organizzazione:

Grado di Sfida:

Tesoro: -

Allineamento: qualsiasi

Avanzamento: Per classe di mostro 5–8 DV (grande); 9–12 DV (enorme).

Modificatore di livello: -



Combattimento

Sottotipo freddo (Ex): è immune ai danni da freddo. I Danni da fuoco sono aumentati del 50%.

Costrizione (Ex): quando colpisce con un artiglio, oltre ai normali Danni (trattare come Danni contundenti) si aggiungono anche 2d6 danni da freddo, se il bersaglio è di una taglia inferiore allo Yeti, può anche entrare in lotta con un positivo check.

Lottare migliorato (Ex): con questa abilità lo yeti provoca automaticamente danno da artigli ogni round che rimane in lotta con una creatura di una taglia inferiore.

Abilità Bonus: +15 a nascondersi in ambienti nevosi.

Abominevole uomo delle nevi

Mostro umanoide enorme

Dadi Vita: 12d8+36; pf 90;

Iniziativa: +0

Velocità: 12

Classe Armatura: 15 (-2 taglia, +7 naturale); contatto 8, sorpresa 15

Attacco base/Lotta: +12/+28

Attacco: artiglio +18 mischia (2d4+8)

Attacco completo: 2 artigli +18 mischia (2d4+8)

Spazio/Portata: 4.5 m/4.5 m

Attacchi Speciali: danni da freddo

Qualità Speciali: sottotipo freddo, costrizione, scurovisione 18, lottare migliorato;

Tiri Salvezza: Tem +7, Rif +8, Vol +9

Caratteristiche: For 26+8, Des 11+0, Cos 16+3, Int 9-1, Sag 12+1, Car 11+0

Abilità: scalare +14, nascondersi +3 (+17 in ambiente nevoso), muoversi silenziosamente +10, lingua giganti, sopravvivenza +12

Talenti: attacco poderoso, seguire tracce

Ambiente: ambiente nevoso, montagne, tundra

Organizzazione:

Grado di Sfida:

Tesoro: -

Allineamento: qualsiasi

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Combattimento

Sottotipo freddo (Ex): è immune ai danni da freddo. I Danni da fuoco sono aumentati del 50%.

Costrizione (Ex): quando colpisce con un artiglio, oltre ai normali Danni (trattare come Danni contundenti) si aggiungono anche 2d6 danni da freddo, se il bersaglio è di una taglia inferiore allo Yeti, può anche entrare in lotta con un positivo check.

Lottare migliorato (Ex): con questa abilità lo yeti provoca automaticamente danno da artigli ogni round che rimane in lotta con una creatura di una taglia inferiore.

Abilità Bonus: +15 a nascondersi in ambienti nevosi.

Rakasta delle Caverne

Umanoide grande (barbaro 1°)

Mostro Medio

Dadi Vita: 1d12+2

Iniziativa: +3

Velocità: 12 metri

Classe Armatura: 13 (+3 Des, +1 naturale, -1 taglia) contatto 13, sorpresa 10

Attacco base/Lotta: +5/+3

Attacco: spadone a due mani 2d6+8 (19-20x2) o acia grande a due mani 1d12+8 (x3)

Attacco completo: spadone a due mani 2d6+8 (19-20x2) o acia grande a due mani 1d12+8 (x3)

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

Attacchi Speciali: -

Qualità Speciali: visione crepuscolare, movimento veloce, analfabetismo, ira una volta al giorno

Tiri Salvezza: Tem +4, Rif +3, Vol +0

Caratteristiche: For 19+4, Des 16+3, Cos 15+2, Int 11+0, Sag 10+0, Car 11+0

Abilità: nascondersi +6, muoversi silenziosamente +5, sopravvivenza +3, scalare +3, ascoltare+6, osservare +3

Talenti: attacco poderoso, allerta, ruggito possente superiore

Ambiente: Tundra

Organizzazione: piccoli gruppi

Grado di Sfida: 1

Tesoro: -

Allineamento: qualsiasi non Caotico.

Avanzamento: Per classe di personaggio (barbaro, ranger, sciamano)

Modificatore di livello: -

Combattimento

Ruggito possente superiore: Prerequisiti: animale o bestia magica; Benefici: una volta la giorno, il personaggio può utilizzare questo talento come azione standard. Il suo ruggito possente ha effetto su tutti gli avversari entro 9 metri da lui che possono sentirlo e hanno un livello del personaggio inferiore al suo. Un avversario soggetto all'effetto deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla volontà (CD1 0+1/2 Dadi Vita del personaggio + il bonus di carisma) cade in preda al panico per 2d6 round. Una creatura in preda al panico subisce una penalità morale di -2 ai tiri salvezza, per colpire e alle prove, ha una probabilità del 50% di lasciar cadere qualsiasi cosa abbia in mano e fugge il più velocemente possibile dalla fonte della paura. Gli effetti del panico sostituiscono quelli dell'essere scossi.

Rakastadon Fatalis

Umanoide grande (barbaro 1°)

Mostro Medio

Dadi Vita: 1d12+2

Iniziativa: +3

Velocità: 12 metri

Classe Armatura: 13 (+3 Des, +1 naturale, -1 taglia) contatto 13, sorpresa 10

Attacco base/Lotta: +5/+3

Attacco: spadone a due mani 2d6+8 (19-20x2) o acia grande a due mani 1d12+8 (x3)

Attacco completo: spadone a due mani 2d6+8 (19-20x2) o acia grande a due mani 1d12+8 (x3)

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

Attacchi Speciali: morso 1d12+8

Qualità Speciali: visione crepuscolare, movimento veloce, analfabetismo, ira una volta al giorno

Tiri Salvezza: Tem +4, Rif +3, Vol +0

Caratteristiche: For 19+4, Des 16+3, Cos 15+2, Int 10+0, Sag 10+0, Car 11+0

Abilità: nascondersi +6, muoversi silenziosamente +5, sopravvivenza +3, scalare +3, ascoltare+6, osservare +3

Talenti: attacco poderoso, allerta, ruggito possente superiore, lottare migliorato, attacco aggiuntivo con il morso (Bab principale, 1d12).

Ambiente: Tundra

Organizzazione: piccoli gruppi

Grado di Sfida: 1

Tesoro: -

Allineamento: qualsiasi non Legale.

Avanzamento: Per classe di personaggio (barbaro, ranger, sciamano)

Modificatore di livello: -

Combattimento

Ruggito possente superiore: Prerequisiti: animale o bestia magica; Benefici: una volta la giorno, il personaggio può utilizzare questo talento come azione standard. Il suo ruggito possente ha effetto su tutti gli avversari entro 9 metri da lui che possono sentirlo e hanno un livello del personaggio inferiore al suo. Un avversario soggetto all'effetto deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla volontà (CD1 0+1/2 Dadi Vita del personaggio + il bonus di carisma) cade in preda al panico per 2d6 round. Una creatura in preda al panico subisce una penalità morale di -2 ai tiri salvezza, per colpire e alle prove, ha una probabilità del 50% di lasciar cadere qualsiasi cosa abbia in mano e fugge il più velocemente possibile dalla fonte della paura. Gli effetti del panico sostituiscono quelli dell'essere scossi.

Qaurik

Umanoide Medio (barbaro 1°)

Mostro Medio

Dadi Vita: 1d12+2

Iniziativa: +2

Velocità: 9 metri

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

Attacco base/Lotta: +4/+3

Attacco: spadone a due mani 2d6+6 (19-20x2) o acia grande a due mani 1d12+6 (x3)

Attacco completo: spadone a due mani 2d6+6 (19-20x2) o acia grande a due mani 1d12+6 (x3)

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

Attacchi Speciali: -

Qualità Speciali: movimento veloce, analfabetismo, ira una volta al giorno

Tiri Salvezza: Tem +4, Rif +2, Vol +0

Caratteristiche: For 16+3, Des 15+2, Cos14+2, Int11+0, Sag 10+0, Car 11+0

Abilità: intimidire +4, cavalcare +3, sopravvivenza +3, scalare +3, ascoltare+4, osservare +3

Talenti: arma focalizzata, attacco poderoso

Ambiente: Tundra

Organizzazione: piccoli gruppi

Grado di Sfida: 1

Tesoro: -

Allineamento: generalmente caotici neutrali

Avanzamento: Per classe di personaggio (barbaro)

Modificatore di livello: -

I Quarik sono simili ad umani di corporatura robusta, arrivano ad un'altezza di circa 2 metri, sono molto forti (punteggi di Forza tra 15 e 18 sono comuni). Hanno una pelle bianca come quella dei morti, occhi pallidi e capelli azzurri. Alle estremità delle loro bocche hanno due zanne sporgenti. I loro piedi sono pelosi con artigli taglienti ed incurvati verso il basso capaci di arpionare il ghiaccio fuori. Sono barbari e crescono come la classe. Fuori dalla città indossano pellicce e cavalcano lupi invernali.

Combattimento

Movimento veloce: i barbari si muovono più velocemente (+ 3 metri) delle altre classi se non sono sovraccaricati e indossano armature leggere o medie



Ondine

Umanoide Medio esterno (nativo) chierico di 1°

Dadi Vita: 1d8 (8 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 metri; 6 metri in armatura, nuotando 9 metri

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

Attacco base/Lotta: +0/+0

Attacco: tridente mischia +0 (1d8)

Attacco completo:

Spazio/Portata: 1,5 metri/1,5 metri

Attacchi Speciali: 1 volta al giorno spinta d'acqua

Qualità Speciali: Resistenza al freddo 5, affinità all'acqua, scurovisione

Tiri Salvezza: Tem +1, Rif +2, Vol +5

Caratteristiche: For 11+0, Des 14+2, Cos 8-1, Int 10+0, Sag 17+3, Car 14+2

Abilità: Diplomazia +6, Conoscenza (religione) +4, Nuotare +4; Modificatori Raziali +8 nuotare, percezione +3

Talenti:

Ambiente: presso specchi d'acqua

Organizzazione: solitaria, gruppo (3-5)

Linguaggio: Acquan e comune

Grado di Sfida:

Tesoro: -

Allineamento:

Avanzamento: Per classe di personaggio, chierico, druido, stregone o in rari casi ranger.

Modificatore di livello: -

Combattimento

Affinità all'acqua (Ex) :Gli stregoni Ondine hanno un bonus di +2 al charisma dovuto alla linea di sangue elementale per tutto ciò che riguarda incantesimi ed abilità di classe. I chierici possono lanciare incantesimi

del dominio acqua come fossero di un livello superiore.

Spinta d'acqua: una volta al giorno possono lanciare un incantesimo spinta d'acqua come capacità straordinaria.

Scuola evocazione [acqua]; Livello 1°

Tempo di lancio: un azione standard

Componenti V, S

Raggio effetto: (7,5 metri + 1.5 metri/2 livelli)

Bersaglio una creatura o oggetto

Durata istantanea

Tiro salvezza: nessuno

Resistenza agli incantesimi: si

Descrizione

Viene evocato un rapido colpo d'acqua che fa cadere e assorbe una creatura o un quadrato. È possibile utilizzare questa esplosione d'acqua per colpire qualsiasi creatura o oggetto. Il vostro TXC sarà uguale livello dell'incantatore più il bonus di Intelligenza, Saggezza, o modificatore di Carisma, a seconda di quale è più alto. Non provoca un attacco di opportunità. Spegne incendi normali su una creatura, un oggetto o in un singolo quadrato di 1.5 metri, fuochi magici non sono alterati.

Chierico, capacità di lanciare incantesimi

Incantesimi di dominio come abilità (CH 1°; concentrazione +4)

Max 6/al giorno— tocco stordente

Max 6/al giorno—icicle (1d6+1 danni da freddo)

Incantesimi da chierico

1° livello— benedire, charme persone, favore divino

0 (a volontà) — crea acqua, guida, stabilizzare

Domini : Charme, Acqua

Tocco stordente (Sp) : Si può stordire una creatura vivente per 1 round come un attacco di contatto in mischia. Le creature con più Dadi Vita del livello del chierico sono inalterati. È possibile utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il vostro modificatore di saggezza.

Icicle (Sp) : Come azione standard, si può sparare un ghiacciolo dal dito, si può colpire qualsiasi nemico entro 30 piedi con un attacco di contatto a distanza. Il ghiacciolo infligge 1d6 freddo danno + 1 punto per ogni due livelli del chierico. È possibile utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il vostro modificatore di saggezza.

Ecologia

Le Ondine sono esseri umani che tra gli antenati hanno avuto elementali dell'acqua, come ad esempio i marinidi. Questo collegamento con il piano dell'acqua si manifesta nelle loro colorazioni, che tendono ad imitare quella dei laghi o oceani - tutte le ondine hanno, occhi azzurri limpidi, e la loro pelle ed i loro capelli possono variare da azzurro - bianco al blu profondo o verde del mare.

Cervitauro – spirito protettore animali

Faery grande

Dadi vita: 7d6+7 (28 pf)

Iniziativa: +1

Movimento: 15 metri (come Cervitauro), 18 metri (come cervo)

CA: 15 (+1 Des, +4 Naturale come Cervitauro), 14 (+1 Des, +3 naturale come cervo)

Attacchi: arma (come Cervitauro), o corna +5, Morso +0 (come cervo)

Danno: a seconda dell'arma, corna 1d4+2, Morso 1d3+1

Faccia/Spazio: 1,5 m x 3 m/ 5 m

Attacchi Speciali: cambia forma, richiama animali, attacco in corsa, Travolgere

Qualità Speciali: Riduzione al danno 10/+1, invisibilità superiore.

Tiri Salvezza: Cos+3, Rif+6, Vol+6

Caratteristiche: For 15+2, Des 13+1, Cos 13+1, Int 12+1, Sag12+1, Car 14+2

Abilità: Empatia animale +8, Handle Animal+8, ascoltare +10, cercare +8, osservare +10, sopravvivenza +8

Talenti: Allerta, seguire tracce.

Organizzazione: solitario.

Grado di sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: sempre neutrale buono

Avanzamento: secondo classe di Druido



Simili ai centauri uniscono la parte di sotto di un cervo al torace e testa di un elfo, sulla testa dispongono di corna simili ad un cervo.

I Cervitauri sono creature magiche naturali, molto simile a ninfe, Pixies e altri popolo fatato. Sono i protettori degli animali della foresta, possono assumere forma di cervo, di solito di colore bianco. In rari casi alcuni di allineamento caotico possono essere neri. In epoche passate per salvare gli animali si facevano seguire dai cacciatori fino a portarli in situazioni di pericolo o trappole. In caso di necessità possono evocare animali della foresta per aiutarli nel loro compito.

Combattimento

Cambia forma (Sp): Come azione gratuita, può passare dalla forma di un Cervitauro a quella di un cervo.

Evoca animali (Su): Una volta al giorno, può magicamente evocare 1d10 DV di animali della foresta, che arrivano in 1d4 round

Talento Bonus: attacco in corsa.

Driade

Folletto Medio

Dadi Vita: 4d6 (14 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 9 metri

Classe Armatura: 17 (+4 Des, +3 naturale), contatto 14, sorpresa 13

Attacco base/Lotta: +2/+2

Attacco: pugnale +6 in mischia (1d4 19-20) o arco lungo perfetto +7 a distanza (1d8 x3)

Attacco completo: pugnale +6 in mischia (1d4 19-20) o arco lungo perfetto +7 a distanza (1d8 x3)

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

Attacchi Speciali: Capacità magiche

Qualità Speciali: riduzione del danno 5/ferro freddo, simbiosi arborea, empatia selvatica

Tiri Salvezza: Tem +3, Rif +8, Vol +6

Caratteristiche: For 10+0, Des 19+4, Cos 11+0, Int 14+2, Sag 15+2, Car 18+4

Abilità: addestrare animali +11, artista della fuga +11, ascoltare +9, cavalcare +6, conoscenze (natura) +11, muoversi silenziosamente +11, nascondersi +11, osservare +9, sopravvivenza +9, utilizzare corde +4 (+6 con legami)

Talenti: Arma accurata, tempra possente

Ambiente: Foreste e boschi

Organizzazione: solitario o boschetto (4-7)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: standard

Allineamento: Generalmente caotico buono

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: -

Le driadi sono folletti, spiriti degli alberi con forma umanoide simile a quella di un elfa. I loro occhi sono profondi, scuri, i loro capelli sul verde intrecciati di foglie e la loro pelle tende al marrone verde. Le driadi sono solitarie anche se per brevi periodi della loro vita possono avventurarsi per il mondo. A differenza delle loro cugine Hamadriadi infatti non nascono unite ad un albero specifico ma possono viaggiare alla ricerca del loro posto nel mondo dove raggiungere la simbiosi arborea con una quercia. Finchè non raggiungono la simbiosi pur essendo di una colorazione sul bronzo oliva, la loro carnagione non sembra dissimile da quella umana, dopo la simbiosi assume caratteristiche più vegetali. Le driadi sono sempre collegate alle quercie.

Combattimento

Timide, intelligenti e decise, le driadi sono tanto sfuggenti quanto attraenti. Evitano lo scontro fisico e raramente si mostrano a meno che non lo desiderano. Se viene minacciata o ha bisogno di un alleato, una driade usa charme persone o suggestione cercando di prendere il controllo dell'attaccante che meglio può aiutarla contro gli altri. Difende gli alberi in generale, ma se ha già raggiunto la simbiosi arborea, un attacco contro il suo albero scatenerà una forsennata difesa.

Capacità magiche: a volontà: intralciare (CD 13), forma arborea, parlare con i vegetali;

3 volte al giorno: charme su persona (CD 13), sonno profondo (CD 15), traslazione arborea;

1 volta al giorno: suggestione (CD 15), 6° livello incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basati sulla saggezza.

Simbiosi arborea (Sop): se ha già raggiunto la simbiosi arborea, ogni driade è misticamente legata ad una singola ed enorme quercia da cui non può allontanarsi per più di 270 metri. Se dovesse farlo si ammalerà e morirà entro 4d6 ore. La quercia della driade non irradia magia.

Empatia selvatica (str): funziona come il potere del druido tranne che la driade ha un bonus raziale di +6.

Hamadriade

Folletto Medio

Dadi Vita: 4d6 (14 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 9 metri

Classe Armatura: 17 (+4 Des, +3 naturale), contatto 14, sorpresa 13

Attacco base/Lotta: +2/+2

Attacco: pugnale +6 in mischia (1d4 19-20) o arco lungo perfetto +7 a distanza (1d8 x3)

Attacco completo: pugnale +6 in mischia (1d4 19-20) o arco lungo perfetto +7 a distanza (1d8 x3)

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

Attacchi Speciali: Capacità magiche

Qualità Speciali: riduzione del danno 5/ferro freddo, simbiosi arborea, empatia selvatica

Tiri Salvezza: Tem +3, Rif +8, Vol +6

Caratteristiche: For 10+0, Des 19+4, Cos 11+0, Int 14+2, Sag 15+2, Car 18+4

Abilità: addestrare animali +11, artista della fuga +11, ascoltare +9, cavalcare +6, conoscenze (natura) +11, muoversi silenziosamente +11, nascondersi +11, osservare +9, sopravvivenza +9, utilizzare corde +4 (+6 con legami)

Talenti: Arma accurata, tempra possente

Ambiente: Foreste e boschi

Organizzazione: solitario o boschetto (4-7)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: standard

Allineamento: Generalmente caotico buono

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: -

Le Hamadriadi sono folletti, spiriti degli alberi con forma umanoide simile a quella di un elfa. I loro occhi sono profondi, scuri, i loro capelli sul verde intrecciati di foglie e la loro pelle tende al marrone verde ma possono anche tendere al chiaro, dipende dal tipo di albero a cui sono collegate. Le Hadriadi sono solitarie anche se possono essere trovate in piccoli gruppi di solito della stessa tipologia di albero. A differenza delle loro cugine driadi nascono unite ad un albero specifico da cui non si possono allontanare per più di 270 metri. La loro pelle nella sua colorazione ricorda il tronco del loro albero così come i capelli hanno lo stesso colore della chioma del loro albero. Anche il profumo che emettono le contraddistingue. Sono le protettrici di quel particolare tipo di albero.

Combattimento

Timide, intelligenti e decise, le Hamadriadi sono tanto sfuggenti quanto attraenti. Evitano lo scontro fisico e raramente si mostrano a meno che non lo desiderano. Se viene minacciata o ha bisogno di un alleato, una driade usa charme persone o suggestione cercando di prendere il controllo dell'attaccante che meglio può

aiutarla contro gli altri. Difende in particolare gli alberi del suo tipo ma anche gli alberi in generale nel suo raggio d'azione. Le Hamadriadi sono diventate molto rare a causa del loro stretto legame con gli alberi.

Capacità magiche: a volontà: intralciare (CD 13), forma alborea, parlare con i vegetali;
3 volte al giorno: charme su persona (CD 13), sonno profondo (CD 15), traslazione arborea;
1 volta al giorno: suggestione (CD 15), 6° livello incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basati sulla saggezza.

Simbiosi arborea (Sop): se ha già raggiunto la simbiosi arborea, ogni driade è misticamente legata ad una singola ed enorme quercia da cui non può allontanarsi per più di 270 metri. Se dovesse farlo si ammalerà e morirà entro 4d6 ore. La quercia della driade non irradia magia.

Empatia selvatica (str): funziona come il potere del druido tranne che la driade ha un bonus raziale di +6.



ATLANTE

Cordigliera
della
Fine del Mondo