

ATLANTE

Adri Varma



ATLANTE

Indice

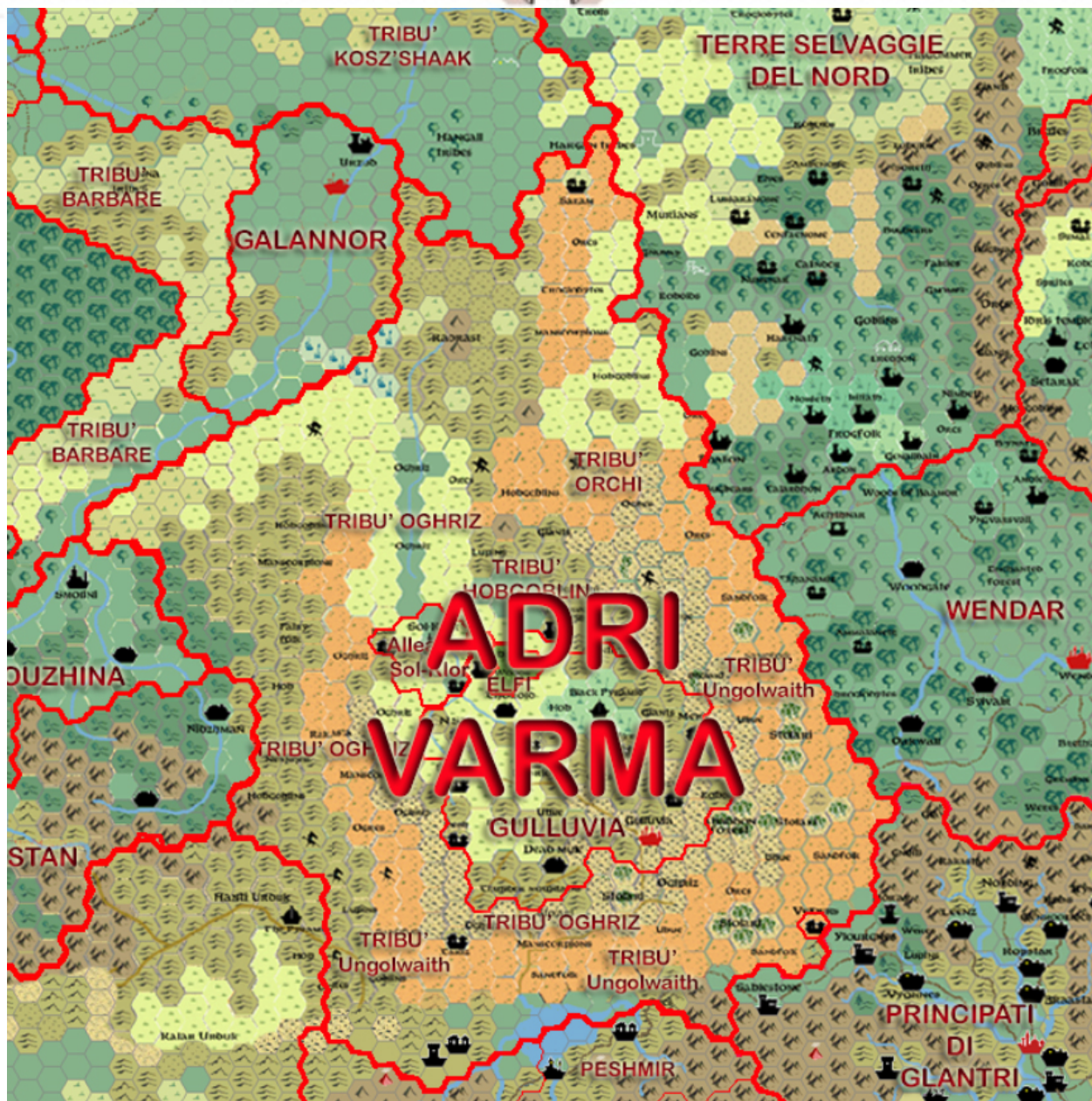
Introduzione	1
Adri Varma	2
Baronia di Gulluvia	6
Oghriz	16
Sol-Klor	20
Ungolwaith "Popolo della sabbia"	24
Stolari	28
Elfi di Bosco Scuro	31
Palude Misteriosa	32
Montagne Tonanti	35
Montagne Moorfowl	36
Altre Razze	36
Cronologia	37
Altre creature dell'Adri Varma	40

Supplemento non ufficiale.
Descrive le terre della Grande Desolazione.
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. 22/01/2016



Introduzione

Questo manuale è ispirato all'avventura B3 Palace of the Silver Princess, e ad altro materiale preso da un sito Web che purtroppo ora è irraggiungibile, integrato il tutto con materiale di Pandius il tutto sviluppato da Omnibus. Vorrei ringraziare David Knott, Jim Sahlas, Giulio Caroletti, James Mishler, Patrick Sullivan, Andrew Theisen, Thibault Sarlat, Christopher Cherrington, Gilles Leblanc, Steven B. Wilson, Håvard, Lo Zompatore 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](http://www.thepiazza.org.uk/bb/index.php) dove troverete molte discussioni interessanti sulla nostra ambientazione preferita. (<http://www.thepiazza.org.uk/bb/index.php>)

Vi invito anche a visitare il sito della Tana del Drago, sito amatoriale dove potrete trovare molto materiale in italiano riguardante l'ambientazione di Mystara e non solo. <http://www.roberto.roma.it>

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

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

Adri Varma

Geografia

Superficie: 980.353 kmq

Abitanti: Popolazione di circa 203.550 creature di varie razze.

Località: Continente di Brun. A nord del Sind, a nord ovest di Glantri, a ovest di Wendar.

L'Adri Varma è un vasto e diversificato altopiano. L'altopiano si innalza verticalmente segnando il confine della regione a sud e ad est, in più punti è interrotto a causa dei millenni di erosione, terremoti e altre attività geologiche. In diversi luoghi, resti di antiche frane ed altri eventi naturali rendono più facile la salita. Il resto della parete dell'altopiano è composta da roccia erosa con molte piccole grotte. Raggiunge un'altezza massima di circa 1900 metri nelle terre presso il lato della scarpata che sono composte per lo più da calanchi. Altre regioni sono la regione del deserto, in gran parte costituita da colline e deserto roccioso, e, infine, la regione interna, che consiste di pianure, praterie, colline con qualche rara foresta e paludi. La palude più nota e più grande è conosciuta come le paludi Grigie dagli abitanti dell'altopiano. Questa palude è solo leggermente più piccola delle paludi Darokiniane di Malpheggi. Questa descrizione dell'altopiano vale per la parte meridionale del pianoro, che è più vicina a Sind e Glantri. Come ci si sposta verso nord su questo vasto altopiano il clima diventa sempre più freddo fino a quando il paesaggio è più simile ad una tundra con climi artici.

Flora/Fauna: L'altopiano ospita molti diversi ecosistemi. L'altopiano ha rappresentato una sicurezza

ed una casa per molte creature magiche, i risultati di esperimenti falliti glantriani e non che sono stati ulteriormente mutati dalla forza corrottrice del pianoro.

Regioni

Le tre regioni principali sono le terre di confine, che sono vicino al confine del muro dell'altopiano. L'anello del deserto che è una regione che circonda le terre di confine. Ed infine la regione centrale che rappresenta il nucleo dell'altopiano.

Terre di confine: Le terre di confine sono una regione semi-arida di calanchi, che comprendono anche la parete più esterna dell'altopiano stesso. Questa regione è la terra degli Ungolwaith, noti anche come il Popolo della Sabbia. Essi tendono ad abitare presso la parete dell'altopiano e nelle terre rocciose circostanti. Questa regione è abitata anche da creature simili a cactus che vagano per i calanchi ed il deserto dell'anello. In tutta la regione si possono trovare solo piccole sorgenti sotterranee o piccole pozze d'acqua stagnante nascoste sotto l'ombra delle crepe del terreno. Di tanto in tanto si possono trovare aperture sotterranee che portano a grotte più calde. In fondo a queste grotte si trovano spesso vasche di magma, dove si trovano le temperature più calde sotterranee.



Raramente, in qualche piccola fessura o precipizio, che sono frequenti nella regione, si trova un piccolo sfiato vulcanico che rilascia aria calda e gas. Le aperture spesso portano al magma a poche centinaia di metri più in basso. Mentre queste aperture offrono una buona fonte di calore durante la notte, i fumi hanno avvelenato molti viaggiatori. I Cactus più spesso crescono vicino alle bocche delle caverne o di sfiato. Le terre di confine sono interrotte solo nella zona a nord ovest dove il fiume Borzan forma una valle fertile che si riunisce alla regione centrale. Nella parte a nord est invece si possono trovare tribù di orchi. Nella parte a sud est dove l'Adri Varma confina con Glantri si trova ciò che rimane del bosco di Abaddon, a cavallo fra i due stati, che anticamente arrivava sino alla regione centrale.

Clima: Questa è una regione arida dove raramente si hanno precipitazioni. Le poche nuvole lasciano che il sole splenda quasi permanentemente. Anche se la regione è calda durante il giorno è sempre spazzata da venti costanti che raffreddano l'aria. Durante la notte, l'aria sottile e l'alta quota fanno sì che un improvviso calo della temperatura raggiunga quasi il punto di congelamento. È noto che durante la notte i venti si intensificano a causa del raffreddamento dell'aria. Questi venti d'aria fredda soffiano forti portando il freddo nelle ossa delle creature.

Flora / Fauna: Piccole macchie di cactus prosperano vicino agli sfiati di gas ed all'ingresso delle grotte. Nel resto della regione crescono arbusti, spessi rovi infestanti e piccole macchie di bassa erba grigiasta. La regione è anche la terra degli Stolari, creature simili a cactus, degli Ungolwaith, dei condor, qualche elementale dell'aria, surtaki e alcuni giganti athach oltre ad alcuni millepiedi giganti. Questa regione ospita anche una serie di esperimenti magici glantriani falliti. Molti saggi ritengono che il surtaki sia uno di loro. I maghi spesso inviano qui queste creature magiche, per poterle studiare in questo ambiente grazie alla sua vicinanza a Glantri.

L'anello del deserto: L'anello del deserto è una regione arida composta principalmente da piccole colline e deserti rocciosi. Questi deserti sono per lo più letti di pietra disseminati di rocce di diverse dimensioni, in genere a granelli di sabbia. Poiché le rocce non sono in uno stato avanzato di erosione, la sabbia non si trova nella gran parte della regione. Il deserto roccioso è l'area più vicina alle terre di confine, mentre la regione collinare è più vicina alla regione centrale. Innalzandosi al di sopra delle aree circostanti, riesce a dare una certa protezione contro il vento e la sabbia e funge da zona di transizione tra le altre due. Le grotte sono più rare in questa parte dell'altopiano e più spesso si possono trovare in collina. Qua e là sull'anello del deserto, si trovano piccoli coni vulcanici spenti. Nella parte a sud ovest di questa regione si trovano le Montagne del Tuono, in realtà più aspre colline che vere e proprie montagne, di solito sono perennemente ricoperte da nubi temporalesche che tuonano e danno il caratteristico nome. Nella parte nord della regione invece si trovano le montagne Moorfowl ricche di minerali. Anche questa regione come le terre di confine viene interrotta a nord ovest dalla valle del fiume Borzan.

Clima: Il clima è simile a quello delle terre di confine, tranne che per i venti che qui non raggiungono lo stesso impeto. Questo fatto diventa sempre più vero man mano che ci si allontana dalla scarpata dell'altopiano. La regione tende ad avere meno precipitazioni nelle zone desertiche, mentre le



colline ricevono circa lo stesso livello di pioggia delle terre di confine. Come i venti più deboli, la temperatura è più fredda di circa un paio di gradi durante il giorno e durante la notte la temperatura è circa la stessa. Poiché le terre di confine hanno forti venti freddi, questa differenza di temperatura non è troppo evidente per i viaggiatori provenienti dalle zone di confine.

Flora / Fauna: questa regione ha piccole erbe, erbacce e cespugli sulle colline, mentre il deserto roccioso ha poche piante. Di tanto in tanto qualche piccolo cactus può essere individuato, ma sono assai rari. La regione ospita anche alcuni cactus Stolari e alcuni rari Ungolwaith, ma queste due creature sono casi rari in questa regione. Le altre creature sono serpenti, avvoltoi, bugbear, alcuni rari troll e chimere oltre ad alcuni millepiedi giganti. Voci parlano anche di un mortale mek che pattuglia le colline. Anche in questa regione si possono trovare alcuni esperimenti glantriani, anche se sono meno comuni.

La regione centrale: E' una zona fredda in gran parte costituita da ventose pianure e praterie. Una intricata foresta conosciuta come Bosco Oscuro e la palude grigia sono separate da pianure moderatamente fertili. Piccoli fiumi e stagni punteggiano il paesaggio. Il fiume Devaki è il più grande di questi, è noto nel Sind per le sue acque nere inquinate durante la stagione dei monsoni. Il fiume è inquinato in quanto scorre presso le terre dei Sol-Klor. La regione centrale è la regione più abitabile dell'Adri Varma.

Clima: Questa regione riceve più pioggia rispetto al resto dell'altopiano a causa di un microclima. Venti forti sono presenti, ma sono molto meno terribili che sul resto del pianoro. Sulle colline il clima è molto più freddo a causa dell'umidità aumentata ed altri fattori. Gli inverni sono molto freddi ed i mesi estivi sono considerati estremamente freddi per gli standard comuni. Come ci si sposta verso nord il clima diventa sempre più freddo. Si passa dalla taiga alla tundra e ancora più a nord, in un clima semi-artico. Fortunatamente la parte meridionale dell'altopiano è più calda.

Siti di rilievo: La Padule Grigia una vasta area di zone umide a fredde che consiste in oscuri stagni poco profondi interconnessi fra loro circondati da isole fangose molto piccole e ricoperte di erbe e arbusti infangati. Il bosco nero è una grande foresta vicino alla palude Grigia. Chiamato così per l'ombra fornita dalla sua vegetazione intricata e le molte rocce e grotte di grandi dimensioni che contiene.

Flora / Fauna: Con pianure, praterie, foreste e paludi questa regione ha molti diversi ecosistemi. Da notare tra la fauna sono aquile, orsi, yak, cavalli selvaggi e lupi neri.





Baronia di Gulluvia

Superficie: 131.210 kmq

Posizione: parte centrale dell'Adri Varma.

Abitanti: Popolazione 49.000.

Tipo di governo: Baronessa D'himis.

Capitale: Gulluvia.

Industrie: Miniere, allevamento, agricoltura, commercio.

L'altopiano è governato dalla "Baronia" di Gulluvia, in realtà un vero e proprio regno, che a quanto pare mantiene qualche tipo di rapporto formale di sudditanza/discendenza con i principi di Glantri. Tutti gli insediamenti presenti risentono o sono direttamente governati da Gulluvia, con Thorold e Velders che sono vere e proprie città satelliti. N'sau e Mere (quest'ultima è una cittadina abitata prevalentemente da halfling) subiscono un controllo molto meno stretto, mentre Dead Mule è stata occupata militarmente. Gulluvia è governata da una donna senza scrupoli, tanto bella quanto malvagia, Lady D'himis, che ha instaurato un regime violentemente sessista a favore delle donne in tutto il suo territorio. Thorold è famosa per i suoi cavalli, la regione di N'Sau esporta foraggio; Velders è essenzialmente una stazione commerciale, mentre Mere accoglie clandestinamente i fuggitivi dal regime di Gulluvia e li equipaggia per affrontare la loro fuga verso nord. Il Regno di Wendar controlla la regione dell'altopiano a nord della scarpata di Mere, quindi forse i profughi si dirigono lì.

Storia: Circa nell'800 dopo incoronazione, si crearono le condizioni che portarono alla colonizzazione delle terre centrali dell'Adri Varma. Uno scambio di territori fra gli Alphatiani situati nella parte nord delle terre alte (Glantri) e gli Hattiani che erano nella parte meridionale delle terre alte, creò un afflusso di popolazione verso nord est che non si fermò all'interno dei confini dell'attuale Glantri ma si spinse verso l'altopiano ed oltre. Tale flusso fu anche alimentato dallo scoppio della febbre dell'oro che coinvolse tutta la regione delle terre alte. Fra gli Hattiani che si spinsero sull'altopiano vi era anche una famiglia nobile (La casata dei Gullvius) che aveva visto andare in fumo la sua ricchezza a



causa dello scambio di terre. Il capo della casata costruì una piccola fortezza da cui riusciva a controllare la via carovaniere principale tra l'altopiano e Glantri, stazione di scambio ed avamposto, ben presto attirò nuovi coloni che si insediarono intorno alla fortezza trasformandola pian piano in una cittadina. La città di Gulluvia era fondata, fu iniziata la costruzione di solide mura e fu creata una forza militare capace di difendere i coloni ed i minatori della regione dagli attacchi di orchi, ogriz ed altre creature. Nel frattempo nella regione stavano nascendo altri piccoli centri urbani, Dead Mule, Mere. Pian piano la casata Gullvius riuscì a prendere il controllo della regione e consolidò il suo potere con lo sviluppo di Velders che da semplice stazione di posta per carovane divenne un centro commerciale, situato presso la frontiera con Glantri. Nel 828 DI i nani delle terre alte sono espulsi da Glantri perché ritenuti responsabili della diffusione di una terribile pestilenza visto che loro ne risultavano immuni. Alcuni nani in fuga arrivano sull'altopiano e cercano rifugio dal clan delle montagne Moorfowl. Il signore di Gulluvia, la cui fortuna dipendeva dalle abilità di estrazione dei nani, decide di non applicare la legge contro i nani proclamata da Glantri. Questo segna l'inizio di un'era di separazione tra Glantri e l'Altopiano e la nascita ufficiale della Baronia di Gulluvia. La politica del Barone è tesa allo sviluppo delle risorse minerarie, raggiunge un accordo con gli elfi del bosco oscuro e riconosce una certa autonomia al clan dei nani ed alla popolazione di Halfling che si è radunata nella cittadina di Mere, anch'essi in fuga da Glantri. Ad ovest di Gulluvia l'altopiano è controllato dalla tribù Oghriz S'thrak, la tribù rappresenta una minaccia per le carovane minerarie mentre le terre che controlla,

pianeggiati e moderatamente fertili, rappresentano ricchezza e terra per espandere la nuova Baronia. Il Barone dopo aver mandato esploratori a prendere contatto con gli Oghriz decide di sfruttare le barbare usanze dei mezz'orchi a suo vantaggio. Convoca il capo della tribù S'thrak ed i suoi consiglieri con la scusa di trovare un accordo per garantire il passaggio delle carovane, in realtà è solo una trappola per decapitare, letteralmente, la tribù di tutti i suoi leader. Inoltre invia le teste alle tribù Oghriz vicine che in base alle loro usanze attaccarono la tribù S'thrak schiavizzando le donne e bambini e catturando gli uomini per i sacrifici. Al Barone bastò aspettare per poi far avanzare le sue truppe e prendere possesso del territorio fondando anche le città di Thorhold e N'Sau. Quando il Barone di Gulluvia muore senza lasciare eredi diretti, varie famiglie importanti della Baronia si contendono la sua guida dando inizio ad un periodo di confusione. Intanto nelle vicine terre alte nel 858 DI vengono fondati i Principati di Glantri. Una nobile glantriana di origine Hattiana, la Principessa Aurielle, reclama il dominio di Gulluvia vantando legami di sangue con la casata Gullvius e chiede che la stessa Baronia entri a far parte dei Principati. Una volta insediatasi nella Baronia ripristina il controllo di Gulluvia sul territorio ed i commerci mettendo fine alle dispute. Con le ricchezze provenienti dalle miniere delle montagne Moorfowl, fa costruire il suo Palazzo D'Oro vicino il bosco oscuro, stringe rapporti ancora più stretti con gli elfi del bosco e rinnova il rapporto di rispetto e cooperazione con i nani di Moorfowl. La Baronia di Gulluvia è in procinto d'esser riconosciuta come uno dei principati di Glantri e quindi in procinto di divenire il Principato di Gulluvia. Nel 865 DI i Nani fanno una grande scoperta, una gemma rossa perfetta, un grosso rubino, estratto dalla vena più profonda delle miniere Moorfowl, decidono di donarla alla loro Principessa in segno di gratitudine, verso la sua casata, per avere risparmiato loro il destino toccato ai nani in altre parti di Glantri. Viene chiesto agli elfi di incantarla legandola magicamente alla Principessa Aurielle, e le danno il nome di "Il cuore della Lady". Gli elfi ispirandosi alle qualità della Principessa incantano la gemma affinché questa potenzi il potere magico della Principessa traendo forza dalla suo "Cuore". Pochi mesi dopo, un drago

verde attacca l'Altopiano, lasciando il Palazzo d'Oro in rovina, a nulla è servita la resistenza delle guardie e l'aiuto degli elfi, anche il tentativo in extremis di Oberon il Sovrano del popolo fatato, non riuscì ad impedire che il Drago si appropriasse della magica gemma. La Principessa non fu mai ritrovata, notizie del suo tragico destino arrivarono a Glantri, Gulluvia ricadde nella confusione e fu considerata una provincia depressa e non è più ritenuta come una parte integrante di Glantri. A questo punto si entra nel mito, si racconta che una nipote della Principessa Aurielle, che viveva a Glantri, fosse stata convinta da una delle famiglie più importanti di Gulluvia ad un matrimonio d'interesse per poter rivendicare il titolo della Baronia. Durante il viaggio la carovana fu attaccata e della nipote della Principessa fu persa ogni traccia anche se era convinzione generale che fosse riuscita a fuggire all'agguato. La leggenda dice che la ragazza fu accolta da un anziana donna e che inseguito diventò la Strega delle Montagne del Tuono. Ebbe due figlie, una delle due partorirà D'hmis. Nel frattempo la lotta per il controllo della Baronia prosegue indebolendo anche la capacità di difesa ed esponendo le popolazioni ad attacchi esterni. Gli Orchi del Nord est dell'Adri Varma dopo aver sondato la forza delle difese dei nani di Moorfwol con varie razzie, attaccano in forza, la città viene totalmente distrutta e saccheggiata, alcuni nani riescono a fuggire passando attraverso passaggi sotterranei pochi altri restano nelle miniere al disotto della città in rovina da prima per difendere la fuga ed in seguito per mantenere il diritto su quella che considerano la loro terra. Ancora oggi nelle miniere sotto le rovine della città dei nani vive un piccolo numero di nani e tra loro il capo riconosciuto del clan Moorfwol. Alcuni anni dopo una delle famiglie che vanta diritti di sangue riesce a prendere il sopravvento ed il Barone Rotrich prende il potere su Gulluvia. Il realtà il Barone è di origine Huleana, da anni in Gulluvia, appoggiato da un gruppo di banditi huleani è riuscito a guadagnare potere e denaro grazie ad attività illecite. Il nuovo Barone sviluppa il commercio verso Hule ed inizia anche una trattativa segreta col Gran Maestro per garantirsi un proficuo futuro. Nel 980 DI il Barone Rotrich muore misteriosamente colpito da un morbo sconosciuto e gli succede il suo giovane figlio. Il nuovo Barone si

innamora di una misteriosa ragazza di nome D'hmis, e la sposa. Purtroppo per lui, D'hmis si rivela essere una malvagia negromante che usa le sue arti per uccidere lui e diventare la Baronessa di Gulluvia. La nuova Baronessa concentra la sua attenzione sull'aspetto militare, si circonda di aiutanti esclusivamente di sesso femminile e riprende prepotentemente il controllo della Baronia. La Baronessa D'hmis è molto ambiziosa ed inizia un pericoloso doppio gioco passando informazioni sia agli agenti del Maestro di Hule sia a Glantri. Si rende disponibile a collaborare con eventuali forze Huleane ed allo stesso tempo ha preso accordi con Glantri per dare l'allerta in caso le forze di Hule si avvicinassero al suo confine. In cambio le verrà assegnato il titolo di "Principessa di Gulluvia" con il diritto accessorio di voto in Parlamento.

Città di Gulluvia - (capitale, popolazione 11.000)

Questa è la capitale della Baronia. E' governata dalla Baronessa D'hmis. Nata come primo insediamento di coloni in cerca di fortuna, non ha l'aspetto tipico delle città del sud. Costruita a spirale intorno ad una tozza fortezza centrale, con il tempo ha assunto una forma caratteristica. La via principale fa tre giri intorno alla fortezza prima di arrivare al Maschio, quelle che erano le mura esterne hanno seguito lo sviluppo della città arrotolandosi anch'esse a spirale. La Principessa Aurielle non amava la grigia tristezza della capitale per cui pur non spostando la capitale, fece comunque costruire uno splendido palazzo presso quello che oggi è conosciuto come il Bosco Oscuro. La città completamente in pietra difende e nasconde le proprie vie interne più dai freddi venti dell'altopiano che da ipotetici nemici. Con un'ottima visuale in lontananza e la sua particolare struttura difensiva, la città non è stata mai attaccata. Con ponti che collegano le spire delle mura passando attraverso gli alti palazzi e la miriade di negozietti e taverne costruiti in quelli che originariamente erano cantine e depositi al disotto delle abitazioni, Gulluvia è una città su più livelli, caratterizzata dalla frenesia e dagli spazi angusti. Negli ultimi anni la Lady ha iniziato un lavoro di ristrutturazione della città stessa abbellendo e caratterizzando palazzi e piazze con statue e fontane. La città mantiene un aspetto caratteristico dato dalla durezza del clima ma le profonde vie

perennemente illuminate dall'olio comprato dai Sol-Klor e la grande dinamicità della vita sorprendono i visitatori.

Mule Dead - (città, popolazione 6.700)

Città di minatori. E' controllata dai soldati di Gulluvia comandati dal Generale Drake. La popolazione della città è in gran parte composta da nani, a quelli arrivati qui durante la corsa all'oro si sono aggiunti sia quelli in fuga da Glantri sia i superstiti della piccola colonia delle Moorfowl. Non amano la Baronessa ne le sue leggi ma evitano di sfidarla apertamente limitandosi a sopportare la presenza dei soldati. Inoltre la scorta dei soldati per le carovane di minerali è fondamentale per garantire i loro commerci. Il Generale Drake dai modi duri sembra avere la giusta personalità per trattare e controllare il testardo spirito dei nani. Il Generale non ama entrare nelle dispute interne dei nani e si occupa più della sicurezza del territorio circostante che della città. I nani da parte loro non nascondono la loro volontà di indipendenza e fedeltà verso il capo del Clan Moorfowl ma al contempo ritengono indispensabile la protezione data dalle truppe della Lady alle carovane.

Rovine dei Nani - (rovine, popolazione 500 nani nel sottosuolo)

Si tratta di un complesso minerario abbandonato, costruito dai nani durante la corsa all'oro. Oramai ridotto in rovine, in passato era una cittadina (Moorfowl-rok) mineraria fiorente. I nani insediati nella regione ricca di minerali utilizzavano la cittadina come base di raccolta dei minerali, mercato e punto di smistamento. Numerose miniere situate nelle vicine montagne Moorfowl alimentavano le attività del centro. A seguito dell'attacco del Drago al palazzo di Aurielle ed alla confusione seguita nella regione il centro rimase indifeso e fu oggetto di attacchi e razzie da parte degli orchi. Vista la mancanza di un forte potere politico nella regione e la pressante presenza degli orchi la zona fu abbandonata. La Baronessa D'hmis sta meditando di riprendere il controllo della zona. I nani sarebbero anche disposti ad accettare una semi indipendenza come per Mule Dead in cambio di poter ricostruire la loro città.

Thorold - (Città, popolazione 10.300)

Una città specializzata nell'allevamento dei cavalli. E' governata da una lontana cugina di D'hmis che cerca di mettersi in luce e legittimare il suo potere sulla città. Le leggi della Baronessa vengono fatte rispettare rigorosamente al fine di dimostrare la fedeltà di Lady Liandria. La città è in espansione. Lady Liandra ama molte le cerimonie che organizza frequentemente ed in cui la corte composta dai rappresentanti delle famiglie facoltose della città gli porge rispetto. A differenza della Baronessa, Liandria non ama mostrare il pugno duro e preferisce gestire la sua corte e la città attraverso sofisticate macchinazioni ed intrighi che porta avanti durante le numerose feste. Donna di corte e non militare è conosciuta come una potente maga e non nasconde la sua preferenza per le persone gli usufruttori di magia in generale, si richiama molto alle prassi Glantriane in fatto di cerimonie. Lady Liandria con la sua affabilità sta cercando di sviluppare la città e la spartana cultura di Thorold favorendo anche l'arte e creando scuole.

N'Sau - (Cittadina, popolazione 4.200)

Una piccola cittadina agricola non toccata dal governo di D'hmis. Pur facendo parte di Gulluvia, gode di una sua autonomia, più per lo scarso interesse che la Baronessa nutre per la cittadina che per una concessione vera e propria. In realtà la mancanza di soldati è dovuta solo al fatto di non voler creare tensione con gli Oghriz che potrebbero vedere uno spostamento di truppe nella loro direzione come un segno di pericolo. Nel segno della neutralità la cittadina non è per niente dimenticata dalla Baronessa che è sempre pronta ad intervenire nel caso si avvicinasse una minaccia dal nord. Al momento sono in corso delle trattative con i Sol-Klor che se andranno a buon fine vedranno uno sviluppo dei rapporti commerciali e della città stessa.

Mere - (Cittadina, popolazione 3.000)

Una piccola cittadina principalmente popolata da halfling. Fuggiti da Glantri qui hanno trovato rifugio ed hanno costruito una nuova casa. Le loro abitudini sono ben diverse dai loro cugini del sud in quanto hanno dovuto adattarsi ad un ambiente ben più

freddo. Lo sceriffo riconosce l'autorità della Baronessa e nel rispetto delle leggi cerca sempre di mediare fra la cultura Halfling ed i voleri della Capitale. Un piccolo mondo a parte, la città in parte scavata nella roccia mantiene uno stile semplice e pratico caratteristico degli Halfling, i nani si trovano bene in questa città costruita su misura ma gli umani e le altre razze tendono a soffrire le dimensioni.

Velders - (Cittadina, popolazione 11.500)

Questo è il centro commerciale principale per gli scambi tra Gulluvia e Glantri. E' governata da Lady Phrellia ed è sotto la protezione di Gulluvia, ma soffre pesanti incursioni dei vicini umanoidi, che in realtà impediscono molti degli scambi in atto. A tutti gli effetti parte di Gulluvia, in realtà è all'esterno dei confini e raggiungibile solo attraverso una pista carovaniera che dalla città passando attraverso il freddo deserto arriva alla Capitale. Questo suo isolamento la rende un obiettivo per le razzie degli umanoidi. Qui arrivano le mercanzie da Glantri e passano i minerali provenienti dalle miniere di Gulluvia. La città ha dovuto dotarsi di forti mura e di una polizia di mercenari per difendersi dagli assalti. Lady Phrellia più di lady Liandria è affezionata allo stile di vita glantriano ed all'utilizzo della magia, sopporta la presenza delle forze di Gulluvia ma in privato rivendica la sua indipendenza più culturale che politica non condividendo la durezza esercitata dalla Baronessa.

Lady D'hmis (de-MEE) è la Baronessa di Gulluvia. Lei è spesso vista con il suo seguito di guardie baronali dall'armatura rossa, lei indossa sempre un'armatura completa di colore nero quando esce dal suo palazzo, in realtà è un'armatura di Mytril, antico dono da parte degli elfi alla principessa Aurielle (D'hmis la resa di colore scuro per mascherarla, è un'armatura completa ma per le regole vale come un'armatura media). Porta sempre con sé una spada Flambard (una spada bastarda +3 a lama ondulata) e il suo scettro (che si dice sia magico). Bella e fredda la sua voce si racconta essere severa e priva di emozioni. È una potente maga anche se mostra un certo disgusto verso la magia. (Mago Combattente di 12°, Mago Distruttore di 5° Allineamento: LM Manuale delle Miniature Edizione 3.5) Nata nell'Adri Varma da una discendente della casata Gullvius, la madre la portò ad Hattias da lontani parenti Hattiani che erano rimasti nella loro terra d'origine. Qui crebbe insieme a Liandria che ha sempre considerato come una cugina fino all'età di dieci anni quando le due bambine furono divise e presero due strade diverse. Liandria fu mandata a studiare magia presso l'accademia di Thyatis mentre D'hmis fu mandata in collegio per maghi combattenti. La bambina di carattere chiuso e dallo

spirito duro e deciso si distinse negli studi dimostrando una naturale attitudine alle arti magiche anche se non disdegnava gli allenamenti con le armi. All'età di venti anni aveva raggiunto dei livelli invidiabili riuscendo anche a specializzarsi. Ritorna a Gulluvia dove aiutata dalla madre, la Strega delle Montagne del Tuono, seduce e sposa ed in seguito uccide il Barone di Gulluvia. Salita al trono chiama la sua vecchia amica Liandria e si contorna di comandanti militari, tutti di sesso femminile, instaurando una politica sessista in tutta la Baronia.





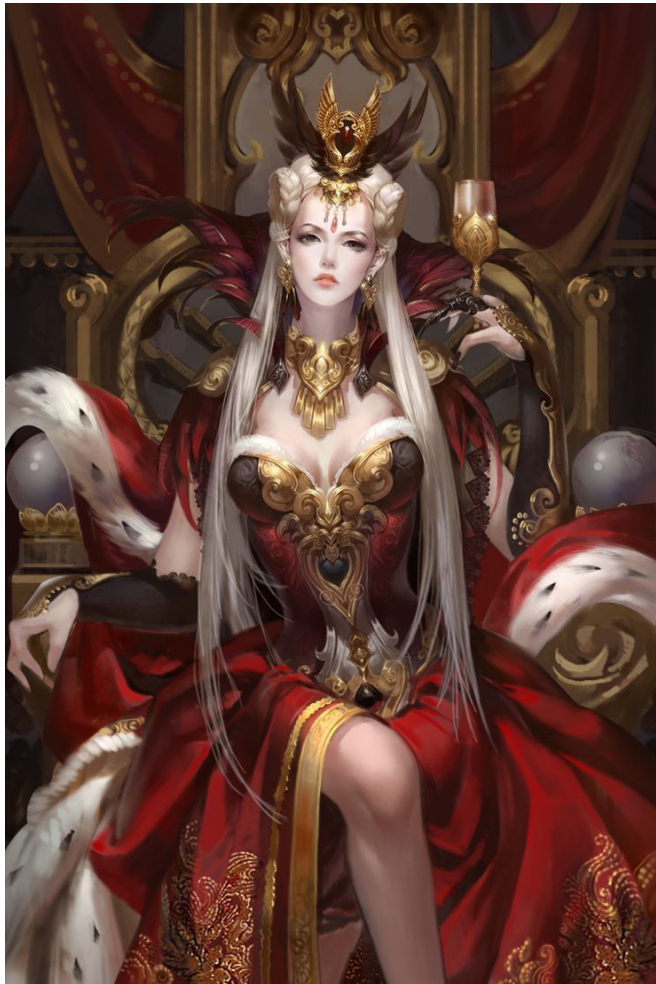
Generale Avarille (av-R-rill) è il comandante di tutte le forze di Gulluvia. Una donna alta e pallida, con i capelli lunghi di un nero corvino, si dice che un tempo fosse stata un paladino, anche se non mostra più ne pietà ne compassione. Avarille è intelligente e astuta, sempre pronta ad usare qualsiasi cosa a suo vantaggio e disposta ad uccidere ogni volta che si presenta la necessità. (paladino di Halav 15° livello CN) Paladino di Halav, lascia far credere di aver rinnegato il suo ruolo ma solo per agire più liberamente.

Comandante Drake è una montagna di donna. Proveniente dalle terre a nord più primitive, raggiunge i 2 metri di altezza si dice che nel suo sangue ci siano tracce Oghriz ma guai a farsi sentire da lei potrebbe essere l'ultimo errore della vostra vita. Drake comanda una parte dell'esercito di Gulluvia, le sue forze presidiano Dead Mule. E' una donna brutale in grado di uccidere un uomo a mani nude, cosa che ha già fatto in più di un'occasione. (Barbara di 13° CN) Figlia di un commerciante umano che ha sempre vissuto a contatto con gli Oghriz, si scopetta che sua madre, morta durante il parto, fosse in realtà una Oghriz. Il padre ha sempre smentito questa affermazione, ma lo spirito indomito

e la fisicità oltre all'altezza di Drake lasciano sempre il dubbio in chi la vede. La Baronessa impressionata dalle qualità fisiche della ragazza ne ha fatto uno dei suoi comandanti militari conquistandosi la fedeltà ed il rispetto di Drake.



Lady Liandria (LEE-ann-dree-AH) è il siniscalco di Thorold, ed ha questa posizione solo grazie ai suoi pretesi legami di parentela con Lady D'hmis. Liandria si dice che sia una fedele adultrice per quanto riguarda la Baronessa, e con gratitudine ha adottato tutte le leggi di D'hmis. Liandria è addestrata



nelle arti mistiche, ed è considerata il più potente di tutti gli utenti noti di magia entro i confini della Baronia, nessuno conosce le reali capacità magiche di Lady D'hmis. Cammina spesso per le strade di Thorold scortata dal capitano delle sue forze militari, Illa'Uvial. (Maga di 15° N)

Nata ad Hattias, conosce la Baronessa da piccola, all'età di dieci anni le loro strade si dividono e si riuniranno solo molti anni dopo quando la Baronessa la chiama a Gulluvia per aiutarla a governare. Ha studiato all'accademia di Thyatis e sempre nella capitale ha frequentato l'ambiente vicino alla corte ed ha preso confidenza con gli intrighi amorosi e politici che ritiene aiutino a governare più delle armi. Non gli piace occuparsi delle questione militari che lascia ben volentieri al suo capitano delle guardie.

Illa'Uvial (ill-a-OO-vial) è il capitano delle forze di Thorold, e riporta direttamente ad Avarille, non a Liandria. Lei è vendicativa, aspra, una donna sprezzante. E' ben noto che Illa'Uvial è un incantatore, nonché una spadaccina e non ha mai paura di sporcarsi le mani (o la lama). (Mago combattente di 10° LM) Anche lei è stata chiamata dalla Baronessa, insieme hanno studiato nel collegio ad Hattias. La sua famiglia non era nobile ed a malapena riusciva a pagare la retta e quando la Baronessa gli offrì il comando delle guardie di Thorold fu ben contenta di accettare.



Lady Phrellia (Ph-R-el-AH), siniscalco di Velders, proviene dal ramo glantriano della casata Gullvius, ha studiato elementalismo alla scuola di magia di Glantri e preferisce lo stile di vita sofisticato di Glantri al rigido e spartano stile della Baronìa. Gli affari commerciali fra la Baronìa e Glantri si svolgono principalmente a Velders. I soldati di Gulluvia controllano la via carovaniera ma l'interno della città è sotto il controllo di una milizia cittadina per lo più composta da mercenari. Lady Phrellia è sopportata dalla Baronessa per i suoi fitti rapporti con la nobiltà Glantriana ma non è vista di buon occhio. (Maga del Dominio del fuoco di 10° CN – Arcani Rivelati)



Milissia (mil-ISS-e-ah) è l'unico nome conosciuto di questa enigmatica giovane donna. Lei è un criminale ricercato per una serie di reati, in particolare è la leader della resistenza contro Lady D'hmis e il suo regime. Imperversa in tutta la Baronìa, sembra che goda dell'appoggio degli elfi e dei nani oltre che degli Halfling e finora è sempre riuscita a sfuggire alle trappole che gli sono state tese. Si dice che possa essere della stessa linea di sangue della Baronessa e che in futuro possa rivendicare il diritto a governare. La leggenda racconta che possa essere la cugina, figlia della sorella della madre della Baronessa, creduta morta misteriosamente. Si è posta due missioni, ritrovare la gemma e liberare Gulluvia dalla tirannia. (Guerriera di 10°, Stregona di 5° LB)



Barrid (BAR-rid) è il capo dei Nani di Gulluvia. Vive con un piccolo numero di membri del clan nelle montagne Moorfowl, sotto la vecchia roccaforte dei suoi antenati. Il suo sogno è un giorno di ricostruire la Rocca di Moorfowl e riprendere il controllo della zona per far rinascere la cittadina dalle sue ceneri. Non ama la Lady D'hmis ma sarebbe disposto a patteggiare per realizzare i suoi sogni. (Guerriero di 12° N)



Brejvold (BRAY-vold) è un halfling ed è il ladro e tagliaborse più noto di tutta la Gulluvia. Una volta un mercante che si è occupava dell'importazione di seta e altri tessuti, è ora un criminale ricercato da almeno cinque anni, ed è ancora in grado di sfuggire alle autorità. C'è il sospetto che le sue attività criminali servano anche a finanziare la resistenza contro la Baronessa e questo lo rende molto pericoloso ed obiettivo di primaria importanza per le guardie della Lady. (Ladro di 9° CN)



Dör sostiene di essere stato una volta una guardia del defunto Barone prima della sua misteriosa morte. Lui è un cacciatore, guerriero e mercenario. Le armi che preferisce sono una spada ed un arco lungo. Alla ricerca dell'assassino del Barone non nasconde la sua ostilità verso Lady D'hmis ed il suo ordine sessista

che lo ha privato del rango che faticamente aveva raggiunto. Lui ed un piccolo manipolo di seguaci



rende le vie carovaniere a rischio di assalti, è sempre dove può colpire gli interessi della Baronessa. (Guerriero di 9° LM)

Bactria, Thyatiana di nascita è il capo delle guardie di Lady Phrellia a Velders, paladina di Vanya, ottima guerriera è rispettata e seguita dai suoi mercenari Thyatiani. Astuta quanto abile con la spada, non esita a scendere a patti con i vari commercianti per mantenere l'ordine in città. La sua più grande preoccupazione sono gli attacchi umanoidi. (paladina di Vanya di 9° LN) Conosce la Baronessa ed ammira il suo spirito guerriero, non vorrebbe trovarsi nella sgradevole condizione di dover scegliere fra D'hmis e Phrellia anche perché il suo onore la costringerebbe a difendere la seconda.



Miti e Leggende

Sono molti i miti e le leggende che riguardano Gulluvia e in un modo o nell'altro sono legati alla tragica scomparsa della Principessa Aurielle.

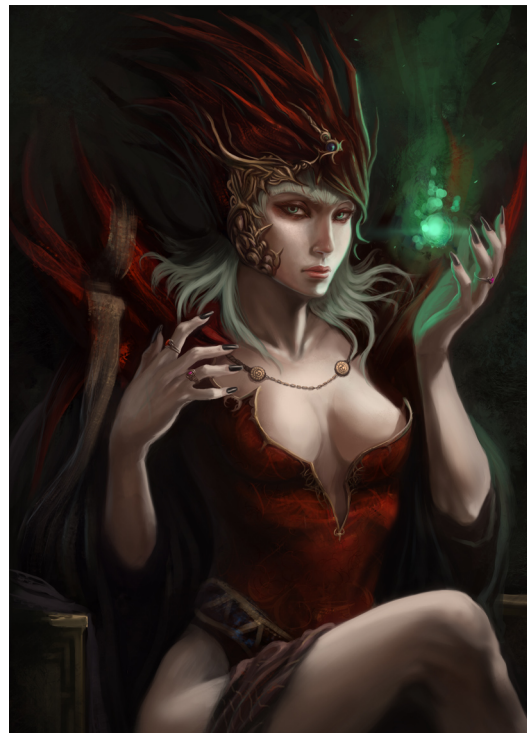
Il Palazzo d'Oro: Durante l'attacco del grande Drago Verde, proprio in extremis intervenne anche il Signore del Popolo fatato Oberon, che cercò di difendere il palazzo o ciò che ne era rimasto, purtroppo l'incantesimo richiese troppo tempo ed il tempo a disposizione non fu sufficiente. Il Drago riuscì nel suo intento e l'incantesimo fu interrotto. L'energia evocata non si dissolse ma si concentrò sulle rovine del palazzo. Ora del palazzo rimangono solo le fondamenta, ma in alcune notti si racconta che il palazzo ricompaia per alcune ore, si racconta anche che il palazzo sia stato avvistato anche in altri luoghi.

La Strega delle Montagne del Tuono: Dopo l'attacco del Drago al Palazzo d'Oro, iniziarono a girare voci sulla presenza di una malvagia strega sulle Montagne del Tuono. Una leggenda racconta che la principessa Aurielle maledetta si sia trasformata in una strega e che la stessa maledizione sia stata ereditata dai suoi consaguinei fino alla Lady D'hmis. La strega in realtà è la ziamadre della Lady D'hmis. La strega ha avuto un ruolo fondamentale nella scalata al trono della Lady D'hmis. La maledizione viene passata di generazione in generazione alla prescelta per rivendicare il trono della Baronia di Gulluvia. Quando la maledizione fu passata alla madre di D'hmis la sorella lasciò le montagne del tuono e se ne persero le tracce.

Il Signore del drago: Una leggenda molto inquietante racconta che il Drago Verde che attaccò il palazzo d'oro fosse cavalcato da un misterioso incantatore e che fu grazie a lui che l'incantesimo di Oberon non ebbe l'effetto voluto. Alcuni hanno ipotizzato che il misterioso cavaliere altro non fosse che il maestro di Hule e che il drago fosse Voysava.

Il Cuore della Lady: Un grosso rubino rosso, rinvenuto in una miniera dai nani e regalato alla principessa Aurielle per ringraziarla della protezione offerta dalla sua famiglia ai nani durante l'epurazione grantriana. I nani chiesero agli elfi di renderla un

dono degno di una principessa e di far sì che esaltasse la bontà e le qualità morali della principessa. Gli elfi crearono un legame magico con il cuore della principessa, la gemma avrebbe potenziato la magia della principessa finché quest'ultima avesse mantenuto la sua bontà e saggezza ed avrebbe protetto la linea di sangue della principessa riconoscendo il diritto a governare. Purtroppo nell'attacco del drago la gemma andò perduta ed il magico incanto degli elfi si trasformò in una tremenda maledizione che privava di quelle stesse qualità che avrebbe dovuto esaltare in Aurielle, tutte le sue dirette discendenti. Soltanto ritornando in possesso della magica gemma la maledizione può essere eliminata. La gemma è andata perduta ma non si hanno prove che il drago sia riuscito ad impossessarsene.



Oghriz

Posizione: zona nord ovest, ovest e sud ovest dell'Adri Varma.

Abitanti: Popolazione circa 25.400 nomadi e 20.800 in città (Mezzorchi Ogrhiz).

Tipo di governo: Capo clan.

Industrie: Caccia, pesca, saccheggio e scambio.

Pre-Storia

Il Clan Oghriz dell'altopiano dell'Adri Varma sono dei mezzorchi, ma non è sempre stato così barbaro come lo si vede oggi. Erano discendenti di una tribù Neathar che è stata conquistata e assimilata nella cultura Olteca. Dopo la Grande Pioggia di Fuoco, ha perso completamente tutta la conoscenza dei loro conquistatori leggendari e sono ritornati ad uno stile di vita da cacciatore/raccoglitore neolitico. Diverse migrazioni di uomini ed umanoidi hanno influenzato la loro esistenza, in particolare i Carnuilh. I Carnuilh erano un popolo antaliano dalla pelle più chiara, predecessori delle popolazioni che avrebbero colonizzato il Robrenn e Eusudria ad ovest e le Dunmland ad est. Hanno introdotto il culto degli spiriti ed il rispetto per la natura. Questo è stato un periodo di pace per i proto-Oghriz, e queste popolazioni hanno imparato molto sulla vita sull'altopiano.



Invasioni Umanoidi

La prima invasione di umanoidi è stata la Grande Orda. Se la Grande Pioggia di Fuoco non è riuscita a piegare questa gente, la riduzione in schiavitù e le violenze anche sessuali subite dalle tribù degli orchi lo ha fatto. Non si sa molto su questo periodo, ma le prove di ibridazione razziale sono chiaramente visibili oggi. Altre ondate di umanoidi si sono susseguite ed hanno tenuto i proto-Oghriz occupati a praticare il combattimento per loro sopravvivenza ed a sviluppare le capacità dei guerrieri. L'ondata più notevole della dominazione umanoide è avvenuta quando alcune tribù di orchi arrivarono dal Sind e da Hule. Questi orchi spinsero molte tribù umane ad est verso le montagne Mengul (quelle tribù in seguito divennero note come le tribù di Den, e più tardi ancora, Denagoth).

La nascita degli Oghriz

La pesante influenza degli orchi si è vista nella comparsa degli Oghriz. La nuova linea di sangue ha prodotto un essere umano più grande, o orco basso, con un'altezza che varia dal 1.80 ai 2.15 fino ad un massimo di 2.45, con un tono della pelle ramata, capelli scuri, occhi scuri, e la struttura ossea molto grande. L'obesità è molto comune, e più sono obesi più sono rispettati. Il loro peso medio è tra i 150 ed i 180 Kg, un bambino tipico alla nascita può pesare fra i 7 ed i 9 Kg, e i loro figli possono pesare più della maggior parte degli esseri umani pienamente sviluppati. Non hanno caratteristiche umanoidi vere e proprie, tranne per i grandi canini, una fronte profonda, e una linea di mascella forte. Alcuni possono avere gli occhi verdi o blu, ma sono estremamente rari. A loro non interessa adornare il proprio corpo con piercing o gioielli, o tatuaggi, ma piuttosto usano coprire la loro pelle e capelli con una miscela di lisciva e cenere. Dopo molti anni di utilizzo di questo trucco, i membri più anziani hanno un colore della pelle grigio cenere. I bambini nella loro società sono inutili, essi devono dimostrare a tutto il clan il loro coraggio e la loro forza, prima di essere accettati come membro. A volte questo significa anche far divertire i membri più anziani saltando in una fossa piena di cani selvatici e combattere per raggiungere la via d'uscita. Le loro

guide spirituali richiedono molti sacrifici (animali e umani o Oghriz) e forniscono la loro formazione ai leader del Clan. Selezionano un membro per essere un leader (di solito il più pesante membro del clan), poi questa persona per diversi anni sarà istruito nell'arte della diplomazia e della leadership. A volte, un clan può non avere un leader pronto a disposizione per sostituire la morte improvvisa del leader attuale. Questo clan sarà braccato, ed i suoi figli uccisi, le sue donne andranno in spose o come schiave, e gli uomini sacrificati. Questa popolazione si definisce Oghriz e parlano una forma antica di Sindhi che non è comprensibile per il Sindhi parlato oggi. Molte parole Huleane sono entrate nella loro lingua, ma solo per le cose più recenti, introdotte per la loro società, come le parole per la città o carro (una sorprendente quantità di parole thyatiane sono state riscontrate più di recente, in sostituzione di quelle Huleane).

Spiritualità

Gli sciamani Oghriz sono in realtà Druidi. Adorano la natura nel suo complesso, oltre agli spiriti. Lo spirito più pericoloso o mostruoso è l'animale o bestia, ma è anche quello che si avvicina di più ad una guida nella loro fede. Questo può sembrare strano, in quanto non hanno un patrono immortale, ma Ordana può mascherarsi come spiriti animali diversi. Quando gli Oghriz nascono, vengono controllati per verificare se abbiano gli occhi azzurri o verdi. Se hanno questi occhi colorati, vengono immediatamente presi in apprendistato con un altro sciamano per molti anni (circa 30). Se il bambino è nato senza occhi verdi o blu, e senza le caratteristiche spiacevoli, il bambino è gettato nel fiume, se sopravvive senza annegare gli viene assegnato un nome e mantenuto, per il momento. Ogni bambino nato con delle caratteristiche spiacevoli è semplicemente dato in pasto ai cani (nota: le caratteristiche spiacevoli sono anche una 'scusa' per i padri che mettono in dubbio il vero padre del bambino, o come un 'controllo delle nascite' in tempi di carestia). I loro capi spirituali utilizzano anche parole antiche che suonano più antaliene di ogni altra, queste parole sono usate per descrivere molti dei loro elementi spirituali. Della loro spiritualità fa parte la credenza che per placare i loro spiriti

possono ricorrere al sacrificio rituale (per lo più prigionieri catturati di altre tribù). Queste vittime sono richieste per ritrovare lo spirito che vogliono placare e chiedere il suo perdono o favore (nell'aldilà). Se nessun membro può essere trovato al di fuori, è considerato un grande onore offrirsi volontariato per un sacrificio.

Costumi Oghriz

Gli Oghriz possono sembrare molto oscuri e malvagi, ma in realtà sono molto sociali. Essi tendono a salutarsi con schiaffi alle ginocchia e correndo verso l'altro in un grande abbraccio (di solito sollevando l'altro da terra per mostrare dominanza sopra l'altro). Essi godono di eventi sociali alimentari che durano tutta la notte con balli e eventi wrestling. Sono in possesso di una tradizione orale della storia di famiglia, di solito nel canto. Gli Oghriz non utilizzano strumenti musicali per il loro intrattenimento, ma si accompagnano con schiaffi, applausi, e battendo i piedi. Alcuni Oghriz possono anche comunicare in questo modo, e si esibiscono in un duello con l'altro in questo modo tramandando la loro storia familiare, o insultandosi a vicenda. Il vincitore è colui che ottiene i più forti applausi da parte del pubblico. I bambini non sono ammessi in questi eventi sociali, e se qualcuno osa spiare gli adulti e farsi scoprire, di solito viene gettato nel fuoco. Quando si tratta di baratto o commercio, è contro le loro convinzioni discutere tali questioni in pubblico. In realtà è illegale discutere di tali questioni a tutti. Il Baratto è eseguito trattando con le mani nascondendole sotto una coperta o un mantello, e la comunicazione è fatta da una serie complicata di sfregamenti delle dita e pizzicotti. Ciò può essere molto complicato quando si tratta con acquirenti per la prima volta, ma è considerato un'arte quando si può adempiere ad un simile compito. Quando si parla con una persona in una conversazione normale, è consuetudine abbracciare l'altro con tutte le armi, questo genera spesso tagli. Questi costumi sociali possono essere molto snervante agli stranieri, soprattutto se non si è abituati a un contatto fisico con estranei. Alcuni stranieri hanno la sensazione di essere pungolati come per valutare la qualità del cibo, e non come un esame in modo normale civile.

Bambini

I bambini non sono considerati Oghriz. Spesso i membri molto vecchi e magri sono costretti a guardare oltre il benessere dei bambini. Questo di solito significa che li allenano nell'arte di rubare per ottenere le cose di cui hanno bisogno (cibo, vestiario, alloggio). I bambini possono camminare durante il giorno all'aria aperta, ma solo sotto forma di bande e se non fanno alcun suono, o non ci sono estranei presenti. Come detto prima, se catturati sono trattati duramente, ma questo è come stanno le cose, non devono farsi prendere. Spesso i bambini devono solo imparare spiando gli adulti, senza essere scoperti. Di solito, se un adulto vede un bambino spiare, lui / lei non dirà nulla e lascerà che il bambino scappi per provare di nuovo, ma se il bambino non fugge o più di un adulto vede il bambino, la punizione sarà molto dura. Se il bambino è abbastanza veloce o ha la fortuna di scappare prima di essere catturato, sarà meglio che rimanga nascosto per lungo tempo. I bambini spesso mettono in pratica ciò che hanno imparato dalle loro incursioni di spionaggio, ma in segreto, perché se un adulto vede la loro imitazione, saranno puniti. Anche se i bambini hanno pochi o nessun diritto tra le tribù, ci sono alcuni tabù che sono rispettati o seguiti quando si tratta di bambini. Non si può uccidere un bambino diverso dal proprio (tranne nel caso in cui un clan non ha un leader). Un

bambino non può essere venduto o comprato, o ridotto in schiavitù. I bambini non possono mai essere sacrificati (ad eccezione di quando un bambino ha un bambino). Gli Oghriz bambini non sono considerati bambini per la loro età, ma finché non compiono un atto che gli permetta di guadagnare il rispetto della tribù. Quindi possono esserci bambini di 35 anni e adulti di 14 anni. E' una vita brutale, ma guadagnando il rispetto e l'ammirazione della tribù finalmente si diventa adulto. A volte un bambino sarà considerato un adulto, se il bambino ha il coraggio di resistere alla pena o reagire e non prendere le botte. Un altro modo è quello di dimostrare il loro valore in un incontro di lotta.

Tribù Nomadi e Città Oghriz

Gli Oghriz che abitano in città sono più indulgenti verso i bambini, e quindi stanno crescendo maggiormente in popolazione rispetto agli Oghriz nomadi. Essi tendono inoltre ad essere meno bellicosi e brutali verso gli altri, e meno socievoli con l'altro. Essi credono ancora nel loro culto dello spirito, ma solo per ascoltare i consigli degli sciamani, e non per prendere parte a qualsiasi culto reale o sacrifici. L'Oghriz nomade considera questo come una sfida al tabù, e anche come una corruzione da parte di estranei. Ciò ha dato all'Oghriz nomade il diritto di attaccare arbitrariamente e saccheggiare ogni città,



ma dal momento che gli insediamenti hanno a che fare con gli estranei, ed hanno popolazioni superiori, i nomadi stanno diminuendo nella valle e si stanno spostando più a ovest ed a nord. Alcune delle tribù più forti sono riuscite a catturare una città intera o due, e hanno acquisito le loro armi superiori e aumentato la loro popolazione infantile, ma questa è l'eccezione (ma se un paio di queste tribù nomadi continuano questa tendenza, è sicura in futuro la creazione di un'orda con cui il resto del mondo conosciuto avrà a che fare). Le città Oghriz stanno imparando molto dal mondo esterno, ma ancora praticano il loro credo, il baratto o scambi, duelli di schiaffi, wrestling, e, occasionalmente, puniscono i bambini per le strade di notte.

Tribù

D'stak: Popolazione circa 3.000 a sud di Sandir.

N'tor: Popolazione circa 2.000 a sud della tribù Akr e ad ovest di Sandir e N'Sau.

Akr: Popolazione circa 2.500 a sud della tribù Skog e ad ovest di Kavriz e N'Sau.

Skog: Popolazione circa 3.300 a sud della tribù Klag e ad ovest di Sol-Klor e Kalis.

Klag: Popolazione circa 2.800 ad ovest di Sol-Klor presso il confine della regione.

Sheram: Popolazione circa 3.600 circa a metà della valle del fiume Borzan.

Taruz: Popolazione circa 2.200 estremo nord della valle del fiume Borzan.

Ashim: Popolazione circa 3.100 a nord est di Sarish.

Z'ukur: Popolazione circa 2.900 a sud est di Gulluvia.



La posizione delle tribù è indicativa dei territori rivendicati come propri ma in caso di necessità o se invitati all'assalto di una città o di una tribù rimasta priva del leader possono essere trovate anche in altre zone. Le tribù nomadi vivono principalmente di caccia ed in parte di allevamento, oltre a ciò che raccolgono. La valle è la meta finale della migrazione che porta mandrie di grossi erbivori dalle praterie della valle Boreana a sud per passare un inverno più mite per poi rispostarsi più a nord in estate.

Città

Kavriz: Popolazione di circa 5.000 a sud di Sol-Klor ed a nord di Gulluvia. A causa della minaccia e delle razzie delle tribù Oghriz si è alleata ai Sol-Klor. Risente molto dell'influenza degli umani della vicina Gulluvia che sono ormai una presenza fissa all'interno della città.

Kalis: Popolazione di circa 4.500 ad ovest di Sol-Klor, anch'essa si è unita all'alleanza con la città di Kavriz e Sol-Klor.

Ungvistan: Popolazione di circa 3.800 a sud della pista carovaniera che collega Gulluvia con Velders, non troppo distante dal confine con Glantri. E' abbastanza al sicuro dagli assalti delle altre tribù nomadi Oghriz ma devono stare attenti agli Stolari. Il territorio desertico è aspro e li mette in competizione con gli Ungolwaith per alcune risorse.

Mordweith: Popolazione di circa 4.000 a nord della pista carovaniera che collega Gulluvia con Velders, a sud della grande foresta di cactus giganti, devono difendersi dagli Stolari e dalla tribù Oghriz Z'ukur.

Sarish: Popolazione di circa 3.500 estremo sud dell'Adri Varma, presso il confine col Sind, non troppo distante dalla pista carovaniera.

Le città hanno sviluppato una primitiva forma di agricoltura ed importato dagli umani l'allevamento di alcuni animali. Altra attività che si è sviluppata è il commercio anche se solo attraverso pochi intermediari considerando la difficoltà nel trattare tipica degli Oghriz. Le città di Kavriz e Kalis hanno assorbito molto dalla cultura Sol-Klor e l'alleanza che hanno formato rappresenta la prima forma di stato Oghriz. Le città del sud invece si sono formate

nei pressi delle piste carovaniere ed hanno risentito dei contatti con umani e semiumani, hanno sviluppato delle originali forme di artigianato oltre alla raccolta di minerali nel deserto che però li mette in concorrenza con gli Ungolwaith con cui si fanno sempre più frequenti gli scontri, in particolar modo quando gli Oghriz si avvicinano troppo ai territori di nidificazione del popolo della sabbia.

Sol-Klor

Superficie: 16.120 kmq

Posizione: Adri Varma Plateau, continente di Brun.

Abitanti: Popolazione circa 13.000 Sol-Klorians (Mezzorchi Ogrhiz).

Lingua: Ogrhiz; dialetto Sol-Klorian. Alcuni rari Sol-Klorian possono sapere lo Huleano o il thyatiano.

Tipo di governo: Sol-Klor è una città-stato. I Sol-Klorian si definiscono un clan-stato e il governante è il Capo dei Clan Sol-Klorian. Governanti minori subordinati al clan sono chiamati capi clan.

Capitale: città di Sol-Klor.

Industrie: Petrolio estrazione, raffinazione del petrolio, prodotti petroliferi, carbone e minerario, un po' di agricoltura e legname.

Descrizione:

Sul margine settentrionale del pianoro, dove il fiume Devaki nasce dal lago Kloros, si trova una serie di 12 pozze di petrolio di grandi dimensioni. Ciascuna di un diametro di circa 20 metri, queste pozze hanno bolle d'olio sulla loro superficie, altri hanno olio nascosto nel profondo del loro buchi neri mentre in un altro ancora il fuoco arde costantemente. Vicino al lago Kloros ed alle pozze di petrolio si trova la città di Sol-Klor sulla riva del lago Kloros.

Ecco il nome e lo stato attuale di alcuni dei 12 pozzi di petrolio.

Klaktor: Questa grande pozza è grande 15 metri di diametro ed è stata la principale fonte di petrolio per i Sol-Klorian per molte generazioni. Un cratere di grandi dimensioni circonda l'apertura, l'olio può essere trovato ad una profondità di circa 10 metri dove gorgoglia lentamente. A causa della pressione sotterranea questa profondità può variare di 5 metri. Una grande struttura in legno è costruita sopra la

fossa ed è dotata di un meccanismo di metallo semplice che gira una ruota. Sulla ruota una corda con attaccata una serie di secchi attinge l'olio. Quando viene attivata vari lavoratori raccolgono l'olio dai secchi.

Klor: Questo pozzo è di 10 metri di diametro e per l'alta pressione sotterranea ha il petrolio che sgorga presso la superficie. L'olio può essere facilmente raccolto da questa fossa.

Slarl-Klor: Questo pozzo è di 7 metri di diametro, è un tunnel naturale di roccia pieno di olio. A causa di un'ampia caverna sotterranea qui c'è una perdita di pressione, l'olio si trova a circa 20 metri sotto terra. Il pozzo è stato abbandonato in favore di altri pozzi. Di tanto in tanto un criminale viene gettato nel pozzo e lasciato morire.

Kral-Kak: Questo piccolo pozzo di 5 metri di diametro è la fonte di un incendio da combustibile moderatamente forte che arde da 293 anni da quando un drago rosso decise di attaccare la città. Il drago è sopravvissuto all'attacco. Il fuoco non mostra alcun segno di rallentamento e l'unica opzione del Sol-Klorian, gettare secchi d'acqua sul fuoco, non ha funzionato finora.

Klormak: Questo sito è in realtà una piccola palude contenente acque oleose e la buca di olio sfruttabile si trova vicino al centro. I Sol-Klorian non hanno i metodi e l'interesse per raccogliere l'olio nelle acque o nel terreno sotto la palude. Questo pozzo largo 13 metri di diametro, non è più di uno stagno su una piccola isola della palude.

Sol-Klorian

I Sol-Klorian erano originariamente una tribù di ogrhiz che, avendo scoperto i pozzi di petrolio, ha deciso di fermarsi in prossimità di questi e quindi dar vita alla fase iniziale della creazione di una città. Ben presto vedendo il bisogno di proteggersi dai vicini invidiosi, il leader di quel tempo,



Kamok il Basher, ha organizzato una difesa sulla cooperazione all'interno della tribù. I suoi metodi sono risultati vincenti. Nel giro di tre generazioni, il Sol-Klorian hanno sviluppato molte differenze culturali con gli altri Ogrhiz del tempo. I Sol-Klorian sono noti per il loro atteggiamento più civile, la loro inferiore aggressività ed i modi più sedentari. Questo non sta a significare che i Sol-Klorian sono un gruppo pacifico e compassionevole. E anche se hanno abbandonato certe tradizioni Ogrhiz, come la fossa dei cani, a causa della loro vita confortevole, la maggior parte degli umani ritengono che la loro società sia dura e la maggioranza di loro crudeli.

Città

La città di Sol-Klor sembra molto strana per i nuovi arrivati. Ogni casa ha un camino in cui brucia il carbone per produrre calore che viene distribuito anche in tutto l'edificio con tubi in ottone. Lampade ad olio servono per illuminare gli edifici e le strade. Forni di grandi dimensioni utilizzando sia carbone che petrolio e sono utilizzati per riscaldare gli edifici più grandi. Il calore in inverno arriva anche dalle grate fognarie. Questo rende i viaggi in città un'esperienza confortevole. Gli edifici sono costruiti prevalentemente in pietra e catrame con un po' di legna per lo più per i tetti. Gli stessi edifici sono spesso dipinti di colori scuri, a volte con bitume e raramente sono superiori a 3 o 4 piani. La città è pattugliata da 10 pattuglie di 4 guardie ognuna con armatura in pelle, uno scudo cornuto, portano una scimitarra e due fiaschette di olio combustibile oltre ad una lanterna. Anche se le mura che circondano la città non sono molto alte, baliste, catapulte e uno dei lanciatori di olio sono sempre a portata di mano. Un tempo un giovane drago bianco da nord ha attaccato la città. Le armi d'assedio sono state rapidamente usate contro di lui ed i tre lanciatori di olio sono stati schierati. La bestia fu uccisa e la sua pelle è stata utilizzata per fare una corazza per il Signore di guardia, un Trollukik.

Industria: L'olio estratto viene sia utilizzato grezzo che raffinato in Sol-Klor. Ci sono decine di grandi magazzini che possono contenere molti alambicchi in ottone alti 10 metri. Questi sono riscaldati da fuochi convenzionali. Diversi tubi di ottone connettono



brocche in bronzo e vetro in cui sono raccolti i vapori. Il processo di raffinazione dei prodotti che è noto come l'acqua-olio bianco, o kerosene, ha diversi utilizzi. Questi magazzini hanno camini che eruttano fuori il fumo e vapori che aiutano a formare una nube nera che ricopre la città. In combinazione con fabbri, soffiatori di vetro e molti altri utilizzi dell'olio, Sol-Klor utilizza una grande quantità di fuoco e quindi produce molto fumo ogni giorno. I perfezionamenti vari dell'olio sono utilizzati o trasformati in prodotti diversi. Una miniera di minerale fornisce materiale per i fabbri che lavorano con il ferro, ottone e bronzo per soddisfare le esigenze comuni del Sol-Klorian e della raffinazione del petrolio e l'industria di estrazione. Una miniera di carbone, chiamata Bertrak, viene sfruttata a 32 chilometri a nord della città. Grandi spedizioni di carbone sono regolarmente inviate a Sol-Klor.

I seguenti prodotti / impieghi sono realizzati con il bianco-acqua olio: lampada a petrolio, solventi, diluenti, farmaci per uso interno ed esterno e usi militari.

Questi sono gli usi di petrolio greggio o di altra forma di olio: materiale combustibile, lampade per la casa, farmaci per uso esterno e usi militari.

Questi sono gli usi di bitume: marciapiede, asfalto, costruzione di rinforzo.

Questi sono gli usi di carbone: materiale combustibile, riscaldamento abitazioni e terrazze della città e le strade.

Militare: L'aspetto militare del petrolio è ben sfruttato dai Sol-Klorian. Con il tempo hanno imparato a fare l'olio da guerra (Fuoco Greco), che è un pò appiccicoso e può bruciare anche sott'acqua. Potrebbe essere estremamente utile nelle battaglie sul mare a causa di queste proprietà, ma naturalmente i Sol-Klorian non hanno accesso ad alcun bacino significativo di acqua. Il Sol-Klorian riempiono vasi in ceramica, pozzi, trappole e proiettili per catapulte con l'olio da guerra. L'olio può essere infuocato appena prima del lancio/utilizzo o dopo che è stato lanciato/preparato. Come olio da guerra è più costoso, l'olio normale o kerosene può essere sostituito in qualsiasi di questi congegni.

I Sol-Klorians hanno creato tre lanciatori di olio di grandi dimensioni. Canoni di ferro di grandi dimensioni installati su grandi carri di legno spinti da parte dei lavoratori, sono in grado di lanciare una lingua di fuoco a 12 metri di distanza contro i nemici in arrivo. Questi lanciatori di olio hanno un serbatoio dell'olio (grande botte di legno), che consente 10 lanci.

Ogni tiro è lungo da 10 metri a 20 metri a seconda della forza applicata dagli operai. Il colpo è di 2 metri di larghezza alla sua base e 8 metri alla sua fine. Colpisce per $3d6 + 2$ con un tiro salvezza contro riflessi per dimezzare.

Costruzione: I prodotti petroliferi e derivati, come bitume e asfalti sono utilizzati nella costruzione dai Sol-Klor. Le strade della città sono lastricate con asfalti e molte pareti sono state rafforzate con l'asfalto. La strada tra Sol-Klor e la miniera di carbone Berttrak è asfaltata. A causa della frequenza di viaggio su queste strade, i lavoratori della città usano ripristinarli annualmente. Anche le miniere hanno pavimentato alcuni delle loro pareti e pavimenti con l'asfalto. E' in progetto di pavimentare le strade di comunicazioni con le altre due città dell'Alleanza Sol-Klor.

Magia: l'olio ha influenzato anche la magia dei Sol-

Klorian. I Sol-Klorian hanno sviluppato una versione del proiettile magico che spara ovuli di petrolio greggio per bruciare, un incantesimo di grasso che ricopre una superficie di colore bianco-acqua olio anziché grasso, e una palla di olio che in effetti lancia molti globuli di olio combustibile e che si comporta come una palla di fuoco. Tutti questi incantesimi funzionano in modo molto simile agli originali anche se i componenti dell'incantesimo spesso cambiano in olio. [Il DM è invitato a modificare gli incantesimi esistenti con modifiche simili.]

Capo dei Capi Sol-Klorian :

L'attuale Capo dei Capi è Kall-Kor I, pensa già di lasciare un erede al comando e che la sua dinastia sarà duratura. Sta rinforzando l'alleanza con le altre città vicine ed intende rivendicare un'importanza politica nella regione pari a quella di Gulluvia. Sta trattando in segreto con La Baronessa con lo scopo di stabilire le terre di conquista di entrambi gli stati e soprattutto per ottenere una parte delle montagne Moorfowl, ricche di minerale indispensabile per i suoi sogni di espansione dei Sol-Klorian.



Desolazione di Abaddon

Abitanti: Popolazione di circa 50.000 fra ungolwaith, stolari ed altre razze.

(non segnata sulla mappa) Questa regione, forma i confini meridionali e orientali del Altopiano, in passato era dominata dalla foresta. Ora è una terra abitata da creature malvagie. In questa regione vive il Popolo della sabbia (Ungolwaith) e gli Stolari.

Ungolwaith “Popolo della sabbia”

Posizione: desolazione di Abaddon, sud ed est dell’altopiano Adri Varma.

Abitanti: Popolazione circa 33.300 Ungolwaith.

Tipo di governo: gli anziani delle tribù o il Capo di Guerra.

Capitale: nessuna.

Industrie: Sale e artigianato oltre ad alcuni minerali.

“Ungolwaith” (il Popolo della Sabbia) o Thark, la loro pelle è molto chiara e tendente leggermente al verde, sono creature a base di silicio, non hanno capelli o naso esterno, hanno quattro braccia, sia le mani che i piedi hanno quattro dita, di cui due pollici, non si cibano né di vegetali né di animali ma traggono il loro nutrimento da minerali e dalla luce solare, invecchiando la loro pelle mostra delle croste cristalline causate dalle secrezioni di alcune ghiandole. Stazionari vivono in tribù. Tendono ad essere gente scontrosa, sono organizzati in tribù basate su legami di sangue. Sono tutti guerrieri e sono governati da un ferreo codice d’onore basato sulla condotta marziale. Le loro armi preferite sono le spade bastarde che comprano dagli elfi del Wendar. Onorano l’immortale Ixion. Sono governati da un concilio di anziani che amministra la giustizia e sceglie un capo guerriero, che rimarrà in carica a vita. La società Thark è governata da un sovrano assoluto. La posizione di capo guerriero può essere messa in discussione appellandosi al “Diritto di cambio”, in cui un individuo, solo i maschi, sfiderà l’attuale capo in una battaglia dove il vincitore, sarà il nuovo capo, e l’altro sarà o sconfitto o morto. Tutti obbedisce al capo. Le famiglie sembrano funzionare in modo estremamente sociale. Dopo il periodo

dell’accoppiamento, le uova di tutti sono portati in una camera apposita, costruita in un luogo sicuro e sorvegliato, nel deserto e sigillato con una struttura trasparente che faccia passare i raggi ed il calore del sole ad incubare. Al momento della schiusa, i bambini vengono raccolti e messi in ceste. Quelle uova che non si schiudono nel tempo di raccolta previsto vengono distrutte in quanto morte o deboli. Al suo arrivo al villaggio, i bambini sono tutti rilasciati nel paese, allo stesso tempo. Poi si disperdono come lucertole e le femmine lottano fra di loro per un cucciolo. I bambini vengono poi messi su lunghi tavoli dove vengono esaminati. Dopo questo, sono immersi in una botte piena di liquido per essere puliti. Vengono poi spolverati con la polvere. Dopo questo sono tutti messi in una grande caverna per essere allevati. L’unica pena che viene inflitta è la decapitazione, se un’azione non merita la pena capitale non è considerato criminale. Un processo viene sempre effettuato con il confronto fra accusato e accusatore e a volte gli anziani possono chiedere una prova di sangue, un combattimento che decida la contesa, che normalmente si conclude con la morte di uno dei due contendenti. Gli Ungolwaith conoscono poco della loro propria storia, sono i discendenti di una razza pre-Blackmoor, erano nomadi e commerciavano liberamente con il popolo di Blackmoor fino a diventare anche ladri di tecnologia. Nonostante fossero riusciti a sopravvivere alla “Grande Pioggia di Fuoco”, ritornarono all’età della pietra e persero la cultura tecnologica. Tutti gli Ungolwaith sopravvissuti si riunirono e vagarono per le terre desolate dalla distruzione finché non incontrarono degli elfi siti presso una foresta d’alta montagna. Si insediarono vicino gli elfi e modificarono le loro abitudini adattandosi a vivere in caverne e tunnel per proteggersi dalle fredde temperature, ma non dimenticarono il benessere dei raggi del sole. Quando gli elfi si spostarono più in profondità per difendersi dalle malattie causate dalla “Grande Pioggia di Fuoco” loro non li seguirono, anche se non ricordavano perché, sapevano però di non potersi allontanare dal sole. Resisterono agli attacchi degli orchi provenienti dal sud ma il loro numero iniziò a diminuire, le nascite diventarono sempre più rare, qualcuno affermò che dipendesse dalle stesse malattie che avevano colpito gli elfi.

Riunite le tribù iniziarono a viaggiare, dopo molto tempo e molto cammino arrivarono presso il Wendar e si stabilirono in una terra desertica, composta da parti di deserto sabbioso e parti roccioso. Le nascite migliorarono limitando la scarsità di numero, il sole sembra possa aver contribuito. Vivono in questa grande area desertica, allevano strani animali (strani rettili a otto gambe che vivono nel deserto, simili a loro nella biologia), commerciano (sale e artigianato). L'arrivo degli umani li spinse a rifugiarsi nelle aree più aride. Tendono ad evitare gli umani tranne in quei pochi casi in cui effettuano commerci. Contendono il loro territorio con gli Stolari, una razza magica di cactus Saguaro senziente. Non amano i nani che vengono visti come dei ladri dei loro preziosi minerali allo stesso modo delle tribù di Oghriz. Inoltre in passato alcuni nani violarono alcune tombe Ungolwaith alla ricerca di gemme che a volte si formano all'interno dei corpi degli Ungolwaith. Gli orchi e gli umanoidi in generale vengono attaccati e scacciati se avvistati nelle terre degli Ungolwaith. Nei territori a nord est una tribù ha iniziato degli scambi con gli Oghriz che comunque vengono visti con diffidenza. Gli Ungolwaith anche se divisi in clan si ritengono un unico popolo e se un pericolo minacciasse un clan sono disposti a riunire il consiglio dei capi per fronteggiare la minaccia uniti, questo li rende molto temuti dagli orchi che conoscono bene le loro capacità in combattimento. Gli umani da parte loro non hanno mai avuto l'occasione di valutare un'orda Thark in guerra. Il territorio ostile in cui vivono ha fatto sì che per il momento non entrassero in

concorrenza, anche se le piste carovaniere e la ricerca di alcuni minerali hanno già creato qualche scaramuccia.

Tribù

La vita delle tribù è fondamentalmente uguale, così come la loro società, orgogliosi delle loro tradizioni, il contatto con altre razze non ha portato significative differenze fra le varie tribù.

- U'shal:** Popolazione di circa 3.000
- Sarish:** Popolazione di circa 3.200
- Uwnol:** Popolazione di circa 3.800
- Ulkan:** Popolazione di circa 1.900
- Uwoesh:** Popolazione di circa 2.100
- Ustaz :** Popolazione di circa 2.500
- Uwgi:** Popolazione di circa 2.700
- Uner:** Popolazione di circa 2.000
- Ustol:** Popolazione di circa 3.100
- Uwath:** Popolazione di circa 3.300
- Uhan:** Popolazione di circa 2.500
- Uetyl:** Popolazione di circa 3.200

Note per il Master

Mystara è piena di popoli che in un modo o nell'altro risulta aliena al resto del mondo ma ce ne sono alcuni



"JOHN CARTER" Thoat Concept Art by Michael Kutsche © Disney. JOHN CARTER™ ERB, Inc.

che più di altri rispecchiano il significato del termine. Gli Ungolwaith sono un popolo misterioso comparso sul continente di Brun prima della Grande Pioggia di Fuoco. Della sua origine si è persa ogni traccia ma c'è chi giura che in vari testi antichi venga riportato che questo popolo giunse attraverso un portale da un altro mondo. Si narra che esistono delle pergamene che riportano le indicazioni per ritrovare quel portale ma si sono perse le tracce per recuperarle.

Umanoide Medio

Dadi vita: 6d8+12 (39 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 metri (6 quadretti)

Classe Armatura: 12 (+2 naturale), tocco 10, sorpresa 12

Attacco Base /Lotta: +4/+7

Attacco: spadone +7 mischia (2d6 +4)

Attacco completo: 1 spadone +3 mischia (2d6 +4) e 1 spadone +3 mischia (2d6 +4) o 4 pugni +7 mischia (1d4 +3)

Spazio/Portata: 1.5 metri /1.5 metri

Attacchi Speciali: ---

Qualità Speciali: ---

tiri Salvezza: Tem +4, Rif +2, Vol +4

Caratteristiche: For 16, Des 11, Cos 15, Int 11, Sag 14, Car 10

Abilità: Bluff +5, Diplomazia +1, Nascondersi +1*, Intimidire +1, Conoscenza (locale) +3, Ascoltare +4, Muoversi silenziosamente +1, Cavalcare +2, Osservare +5*, Sopravvivenza +5

Talenti: Fendere (Cleave), Combattere con più armi, Attacco Poderoso

Ambiente: Temperato, Deserto

Organizzazione: Solitario, Coppia, Squadra (5-20 + 1 di 3° livello capo guerriero), o Tribù (60+ 4 di 3° livello capo guerriero, 1 di 5° livello signore della guerra, 50% non-combattenti)

Grado di sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento: di solito neutrale

Avanzamento: per classe del personaggio

Livello Aggiustamento: +2

Il popolo della sabbia è una specie umanoide a base di silicene. In gioventù, la sua pelle coriacea è liscia e verde, ma si scurisce di grigio ardesia o nero con l'età. Man mano che invecchiano, il popolo della sabbia ha secrezioni ghiandolari che causano la graduale incrostazione della loro pelle con cristalli di silicio duro. Questo dà ad un giovane del popolo della sabbia un bonus di +2 alla CA naturale. Questo aumenta a +3 o +4 per man mano che invecchia. Gli anziani possono avere un bonus di +5, ed i più vecchi possono avere un bonus alla CA naturale di +6. La loro altezza è di circa 2,20 metri ed il loro peso può raggiungere le 130 Kg. Hanno tutti quattro braccia ma per il resto sono simili agli umanoidi. Il popolo della sabbia tende ad essere nomadi del deserto, vivono di saccheggio o come guardie alle carovane. Sono organizzati in tribù basate su legami di sangue. Tutti i membri del popolo della sabbia sono alternativamente maschio e femmina periodicamente variano di sesso a meno che non siano già incinta. Sono tutti addestrati come guerrieri e sono disciplinati da un codice d'onore molto severo che premia il valore marziale. Sono orgogliosi di essere dei buoni bugiardi, anche se sono scrupolosamente onesti quando si tratta con i membri della propria



"JOHN CARTER" Female Thark Concept Art by Michael Kutsche © Disney JOHN CARTER™ ERB, Inc.



"JOHN CARTER" Tal Hajus Concept Art by Michael Kusche © Disney, JOHN CARTER™ ERB, Inc.

tribù. Gli stranieri sono considerati delle prede a meno che non siano sotto la protezione di un anziano. Considerano il lavoro manuale ed il commercio avvilente e credono che la lotta sia l'unica attività decente per un guerriero. Sono pratici, però sapranno negoziare per ciò che non possono prendere con la forza o l'astuzia.

Combattimento

Di solito usano spadoni a due mani, loro preferiscono utilizzare queste armi, anche se sono abili con tutte le armi semplici e da guerra. Armi a distanza sono al di sotto della dignità di un popolo guerriero della sabbia, come lo sono gli scudi e le armature. I Capi

di guerra portano delle fasce con varie decorazioni. C'è una probabilità del 50% che si incontri un Ungolwaith in sella a una camarilla. Sono eccellenti nell'imboscata ed usano spesso questa tattica. Sono anche molto bravi a fiutare imboscate fatte da altri.

Abilità: Hanno un bonus razziale +4 a tutti i check su Bluff. *Hanno anche un bonus razziale +8 su nascondersi ed osservare quando sono in territori desertici.

Ungolwaith personaggi

La maggior parte dei personaggi sono guerrieri, ranger, o barbari. I chierici hanno accesso a due dei

seguenti domini: Fuoco, Gloria, Sabbia ed Acqua.

Stolari

Posizione: desolazione di Abaddon, sud ed est dell'altopiano Adri Varma.

Abitanti: Popolazione di circa 5.000 in piccoli gruppi sparsi.

Tipo di governo: nessuno.

Stolari (Creature-Cactus)

Dadi vita: 5d10+10 (35 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 metri (6 quadretti)

Classe Armatura: 12 (+2 naturale), tocco 10, sorpresa 12

Attacco Base /Lotta: +4/+7

Attacco: ramo +4 mischia (1d6 +4)

Attacco completo: 1 ramo +4 mischia (1d6 +4) e 1 ramo +3 mischia (1d6 +4) o spine + risucchio calore

Spazio/Portata: 1.5 metri /1.5 metri

Attacchi Speciali: spine

Qualità Speciali: risucchio calore

tiri Salvezza: Tem +4, Rif +2, Vol +4

Caratteristiche: For 16, Des 11, Cos 15, Int 11, Sag 14, Car 10

Abilità: Nascondersi +5, Intimidire +1, Muoversi silenziosamente +5, Sopravvivenza +5

Talenti: Combattere con più armi, Attacco Poderoso

Ambiente: Temperato, Deserto

Organizzazione: Solitario, Coppia, Squadra (5-10 + 1 di 3° livello capo guerriero)

Grado di sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento: di solito Caotico Neutrale

Avanzamento: per classe del personaggio (Barbaro)

Livello Aggiustamento: +2

Gli Stolari sono una razza magica di cactus Saguaro senziente. Leggende dicono che gli Stolari sono stati creati da un potente Jadugerya del Sind, che voleva adattare una specie di cactus per la vita in climi freddi. Avrebbe poi dato loro la vita, l'intelligenza e il loro potere magico di drenare il calore. Ciò che si sa con certezza, è che gli Stolari hanno vissuto sul pianoro per centinaia di anni. Queste creature si



trovano solo sull'altopiano dell'Adri Varma. Queste creature sono alte circa 2.5 metri e sembrano perfettamente normali cactus a distanza. Dopo un esame più attento, ci si accorge che molti (1d20) aghi del cactus sono più grandi e più lunghi. Si può anche notare il fatto che il tronco del cactus è formato da due tronchi più piccoli, che gli Stolari tengono vicini. Gli Stolari hanno sempre altri tre o più "tronchi" che portano verso l'alto. La parte centrale ha un fungo strano giallo che spunta, quasi come un fiore di cactus. Questo rileva le vibrazioni e gli odori e agisce come il principale organo sensoriale dei cactus. Da giovani hanno una forma più umanoide che con il tempo aumenterà i suoi arti ed appendici assomigliando sempre di più ad un grande cactus Saguaro. Gli Stolari sono anche in grado di sentire il suono, ma comunicano tra loro attraverso l'emissione di varie spore appena rilevabili dai loro organi sensoriali. In questo modo gli Stolari restano vicini per la comunicazione. Gli Stolari sono anche in grado di rilevare fonti di calore da una distanza di 40 metri.

Combattimento: In battaglia, gli Stolari cercano di mimetizzarsi il più possibile per poi attaccare di sorpresa. Se qualcuno non sa come individuare uno Stolari riceve una penalità di -2 al suo tiro individuare. Chi conosce gli Stolari invece non può essere sorpreso da questo metodo e può utilizzare l'immobilità dello Stolari a loro svantaggio. Quando si attacca lo Stolari prima cercherà di colpire l'avversario con i suoi arti spinosi. Di solito attaccherà obiettivi diversi. Lo Stolari quindi lancerà una delle sue più grandi spine dorsali alla fonte di calore più vicina. Questi aghi staccabili possono essere lanciati fino a dieci metri, ma rimarranno connessi al cactus da un viticcio come un appendice. Il cactus può recuperare un ago già lanciato. Può lanciare solo un ago a round, e una volta che ha colpito un bersaglio vivente non può lanciarne un altro finché questo ago non è tagliato via o ha finito lo scarico termico. Questi aghi hanno la stessa probabilità di colpire degli arti e fanno 1 punto di danno al primo round. In ogni round successivo gli aghi drenano il calore dalla sua vittima e fanno un ulteriore 1 pf di danno. I viticci hanno un CA di 10 e 10 pf ciascuno. Lo Stolari ricrea gli aghi persi ad una velocità di 1 a

settimana.

Habitat/Società: Gli Stolari sono una razza semi-nomade che vive in zone assolate. Essi viaggiano e cacciano durante il giorno in cui il calore è maggiore e cercare di conservare il calore e l'energia il più possibile durante la notte. Per vivere lo Stolari necessita di molto calore e ogni giorno è una lotta costante per rimanere in vita. Gli Stolari si trovano spesso nei pressi degli ingressi a grotte calde o vicino bocche vulcaniche che si trovano sull'altopiano dell'Adri Varma. Da lì amano crogiolarsi al calore. Altri sono più nomadi e tendono a viaggiare nel deserto più freddo, ma anche i più sedentari Stolari lasciano i loro rifugi ogni mese attirati dalla voglia di viaggiare e dalla speranza di trovare più calore. Durante i loro spostamenti, di solito trovano un riparo dal vento durante la notte ed a volte durante il giorno, nascondendosi vicino grandi rocce. A causa della difficoltà nelle comunicazioni e per il fatto che predano la maggior parte delle specie, gli Stolari non hanno sviluppato legami con altre specie. Alcuni rari Stolari, di norma quelli più nomadi e solitari hanno imparato a capire una sola lingua, anche se non la parlano. Gli Stolari adorano il Sole che chiamano il Donatore di calore (Ixion). Adorano le forze piuttosto che gli immortali. Altre forze adorate sono la Morte (Hel) e la Pianta Vivente (Ordana). E' nota l'esistenza di alcuni sciamani Stolari, sono in grado di raggiungere il livello 3. Non sono conosciuti Stolari wokan.

Ecologia: Lo Stolari è un predatore che spesso si nutre di volpi selvatiche, conigli, topi e altri piccoli animali sull'altopiano. Se si ha la possibilità si nutrono di grandi creature, tra cui i viaggiatori e gli Ungolwaith. Poche creature mangiano o attaccano gli Stolari sull'altopiano.

Stolari sciamani

Anche se è un evento raro, alcuni Stolari possono essere sciamani. Gli Stolari credono nelle forze soprannaturali di infinita grandezza. Anche se non hanno il concetto degli immortali come esseri individuali, le loro preghiere e la devozione non è meno apprezzata dagli immortali appropriati. La più grande forza nei miti degli Stolari è il prezioso

calore, che è dato dal Donatore di calore. Il Donatore di calore è una forza responsabile della creazione del calore dell'irradiazione delle terre. Poiché gli Stolari non possiedono un senso della vista, il loro concetto del sole è molto limitato. Il Donatore di calore è naturalmente l'immortale Ixion. Gli Stolari adorano anche la forza vitale della flora. Questa forza vitale è rappresentata dall'immortale Ordana. Infine gli Stolari riconoscono anche il fatto che una grande potenza termina la forza vitale di tutte le cose viventi. Gli Stolari percepiscono il potere, che gli esseri umani, semi-umani e umanoidi identificano come la morte, in modo diverso. Per loro si tratta di una forza che rimuove la forza vitale ed il calore da un organismo impregnato con la forza del Donatore di calore e della Forza Vitale delle piante. La morte di una creatura, di un animale, mostro, umanoide, è vista in modo meno drammatico. Gli stolari credono che a livello cosmico non ci sia differenza fra la morte di una creatura o di una pianta o di un insetto. Gli sciamani Stolari adorano tutti e tre questi immortali e ricevono diversi incantesimi da ciascuno.

Incantesimi

Cura ferite leggere (Ordana) *

Resistenza al Freddo (Ixion)

Pronostica meteo (Ixion)

Causa ferite leggere (Hel) **

Benedizione (Ixion)

Resistenza al Freddo (Ixion)

Parlare con gli animali (Ordana)

Blocca persone (Hel)

* Colpisce solo un altro Stolari o altre piante simili a mostri

** Colpisce ogni tipo di creatura

Elfi di Bosco Scuro

Superficie: 7.360 kmq

Posizione: al centro dell'Altopiano dell'Adri Varma.

Abitanti: Popolazione 6.000 elfi ed un numero imprecisato di creature del popolo fatato.

Tipo di governo: Capo Clan e consiglio dei saggi.

Capitale: Anima Verde.



Questo clan di elfi lasciò Wender all'inizio degli scontri razziali e si stabilì nella foresta di Abaddon che all'epoca era molto più vasta e si estendeva in tutto il sud della regione. In seguito a cambiamenti climatici la foresta si inaridì e si trasformò in deserto, alcuni gruppi di elfi lasciarono la regione, una parte invece decise di stabilirsi nel Bosco Oscuro al centro dell'Adri Varma. Chiusi al mondo esterno e gelosi del loro isolazionismo difendono strenuamente quella che considerano la loro ultima terra. Il bosco è folto ed intricato, ultima traccia della grande foresta primordiale che in antichità aveva ricoperto questa zona dopo la grande pioggia di fuoco. Il bosco al suo interno è scuro e poca luce filtra verso il basso. Immensi alberi si protendono verso l'alto in cerca

della luce creando un intricato tetto. In basso il terreno è ricoperto da rami o alberi spezzati o morti in preda a muschio e funghi. Il sottobosco è scarso a causa della poca luce. La vita si è sviluppata su tre piani, al suolo, sugli alberi ed i rami intermedi ed infine sulla chioma degli alberi o rami alti.

Durante il breve regno della principessa Aurielle il Clan conquistato dalla personalità della principessa si riaprì in parte al mondo esterno, accettò di incantare la gemma dei nani ed accolse positivamente la volontà della principessa di costruire il suo palazzo vicino il Bosco Oscuro. Purtroppo non fecero in tempo ad intervenire quando il drago attaccò il



palazzo e neanche l'intervento di Oberon il Sovrano del popolo fatato riuscì a salvare la principessa Aurielle. La situazione di Gulluvia in seguito convinse gli elfi a richiudersi nel Bosco nel loro isolazionismo. Nel bosco sono presenti anche molti tipi di creature fatate che qui come gli elfi stessi hanno trovato rifugio ed è per questo che il bosco oscuro è tanto caro anche ad Oberon. In effetti anche gli elfi all'interno del bosco si sono riavvicinati molto al loro atavico stile di vita dimenticando gli sfarzi delle corti elfiche di altre regioni e senza alcuna traccia della società degli uomini. Sono talmente gelosi del loro modo di vivere da diventare estremamente pericolosi per gli incauti che entrino nel loro territorio. Arcieri formidabili colpiscono dalle ombre senza avvertimento, si muovono su tutti e tre i livelli del bosco e godono dell'amicizia del popolo fatato con cui si proteggono a vicenda.

Palude Misteriosa

Superficie: 7.648 kmq

Posizione: zona centrale dell'altopiano dell'Adri Varma.

Abitanti: Popolazione 2.750 (150 nani, 100 troll, 2.000 uomini rana verde, 500 altre razze).

Tipo di governo: capo clan, capo banda.

La Misty Swamp è un luogo pericoloso, popolato da creature spettrali e mostri, in cui la magia può dare effetti imprevedibili. Il lancio di un incantesimo può risolversi normalmente, non avere effetto o averlo potenziato, riflettersi contro l'incantatore, oppure provocare altri effetti esotici (trasformare l'incantatore o un altro soggetto in un altro tipo di creatura, tramutarsi in un altro incantesimo conosciuto dall'incantatore, ecc.). Si pensa che nella palude viva un clan di nani che trae dalle erbe locali l'ingrediente fondamentale per il proprio rinomato Brandy Anteriano. Nessuno sa quello che c'è al centro di questa palude nebbiosa. Alcuni dicono che le nebbie magiche nascondano la torre alta e scura di un mago. D'hmis sta ripulendo la palude per cui è improbabile che questo mago sia alleato con lei. All'interno della palude oltre ad un piccolo numero di troll ed altre creature, si trova anche un clan di uomini rana verde. Queste creature sono una delle

sottospecie di uomini rana, sono di aspetto magro con una grossa testa, possono assumere varie colorazioni ma di solito sono verdi, non molto alte rispetto alle altre specie di uomini rana, possono sembrare ancora più piccole per il fatto di stare spesso accovacciate. Provenienti dalle vicine terre selvagge del nord, questo piccolo clan si è insediato all'interno della palude dove ha costruito il loro villaggio.



Uomo Rana Verde

Piccolo umanoide anfibio

Dadi vita: 2d8+4 (12 pf)

Iniziativa: +3

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

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

Attacco Base /Lotta: +1/-3

Attacco: ramo +4 mischia (1d6 +4)

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

Spazio/Portata: 1.5 metri /1.5 metri

Attacchi Speciali: salto, lingua della rana, veleno
Qualità Speciali: anfibio, veleno
tiri Salvezza: Tem +5, Rif +8, Vol +0
Caratteristiche: For 11, Des 16, Cos 14, Int 7, Sag 6, Car 6
Abilità: Nascondersi +11, Equilibrio +7, Arrampicarsi +11, Artista della fuga +13, salto +20, Ascoltare +2, Muoversi silenziosamente +7, Osservare -2, Nuotare +10, lanciarsi +75
Talenti: arma specializzata (lancia)
Ambiente: palude
Organizzazione: gruppo (11-20 + 2 di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello), o Villaggio (30-100 + 1 3° livello per 20 ogni adulti, 5 di 5° livello e 3 di 7° livello)
Grado di sfida: 2
Tesoro: Standard
Allineamento: Neutrale
Avanzamento: per classe del personaggio
Livello Aggiustamento: -

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

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

Gambe forti (Str): Non sono state fatte per volare, ma beati loro, sono state fatte per l'atterraggio. Ignorare i


primi 6 metri di danni da caduta e la loro altezza di salto è raddoppiata.

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

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

Anfibio Acqua dolce: Ogni volta che un uomo rana entra in acqua salata (come il mare), deve effettuare





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

Delle dimensioni di halfling, con gambe molto lunghe ed una pelle verdolina, hanno grossi occhi rossi. Sono creature che non amano essere viste e tendono a rimanere nascoste ed evitare scontri ma se impossibilitati a fuggire o attaccati si difendono strenuamente. Di solito si muovono in gruppi ed è veramente raro trovarne di solitari. Il loro gracidiare, specialmente di notte e nel periodo dell'accoppiamento può diventare insopportabile.



Montagne Tonanti

Posizione: Zona delle Montagne del Tuono, parte sud ovest dell'altopiano dell'Adri Varma.

Abitanti: La Strega delle Montagne del Tuono ed un piccolo gruppo di Arpie.

Queste colline sono circondate da nuvole temporalesche. Una maga vive presumibilmente in queste colline e si crede che lei tenga in vita le tempeste. Nella zona sono state avvistate delle Arpie che sembra difendano l'area con aggressività. Tuoni e fulmini illuminano e scuotono le montagne seminascoste dalla perenne nebbia.

Le Arpie delle Montagne Tonanti

Questo piccolo Clan di Arpie ha da sempre vissuto nascosto fra queste montagne difendendo il loro territorio e attaccando coloro che incautamente vi entravano. In passato trovarono una giovane donna, si avventarono su di lei ma colpite dalla fredda determinazione nei suoi occhi decisero di prenderla con loro. La giovane donna in cambio insegnò loro le basi della magia e divenne la prima Strega delle Montagne del Tuono. Il piccolo Clan non supera i 30 membri. Si racconta che queste arpie riescano anche a prendere sembianze umane/elfiche e che in qualche modo siano al servizio della Baronessa D'hmis.



Montagne Moorfowl

Superficie: 3.612 kmq

Posizione: nel sottosuolo delle rovine di Rocca di Moorfowl, a nord di Gulluvia.

Abitanti: Popolazione di circa 500 nani.

Tipo di governo: Capo Clan.

Industrie: estrazione mineraria.

Le montagne e le colline sono state interessate dalle ricerche minerarie. Un muschio locale si suppone abbia proprietà curative. Le terre a nord e ad ovest di queste montagne sono terre degli Oghriz. Gli Oghriz vivono vicino alle pozze di olio e chiamano la loro terra Sol-Klor. Qui un tempo risiedeva un Clan di nani che aveva fondato la cittadina chiamata la Rocca di Moorfowl. Nel suo sottosuolo un piccolo gruppo di nani continua l'estrazione per finanziare le costruzioni di difesa ed eventualmente in futuro il tentativo di riprendersi la città e le montagne circostanti. Gran parte dei superstiti del clan sono fuggiti a Gulluvia.

Altre razze

Uomini scorpione: nella parte più ad ovest dell'altopiano, piccoli gruppi di uomini scorpione, circa 2.000 creature, difendono strenuamente piccole porzioni di territorio dagli Oghriz preferendo estendere il loro territorio di caccia nel sottosuolo e nelle numerose caverne calde dell'altopiano.

Hobgoblin: A nord delle montagne di Moorfowl si estende una vasta area controllata da tribù di Hobgoblin, circa 12.000.

Orchi: nel nord est della regione si trovano alcune piccole tribù di orchi rossi, con una popolazione di circa 16.000 orchi, diventano molto pericolosi in quelle rare situazioni in cui si uniscono, come nel caso dell'attacco alla Rocca di Moorfowl.

Ogre: Meno numerosi degli orchi, circa 6.000, sono altrettanto pericolosi e spesso agiscono insieme agli orchi. Anch'essi vivono nella zona nord est.

Cronologia

4000-3000 PI: Era di Blackmoor. Il Popolo della sabbia viene portato in una colonia di Blackmoor in quella che oggi è Glantri.

3000 PI: La Grande Pioggia di Fuoco. La colonia del Popolo della Sabbia del 'Glantri' sopravvive al Cataclisma e cercano rifugio sul grande altopiano. Tutta la loro conoscenza della tecnologia è persa e tornano ad una cultura dell'età della pietra.

2600 PI: Carnuilh, esseri umani di pelle chiara del Neolitico si stabiliscono sull'Altopiano. Gli umani controllano la parte settentrionale dell'Altopiano, mentre il Popolo della sabbia domina il sud.

1721 PI: Le forze di Akkila Khan passano attraverso la parte orientale dell'Altopiano durante il loro viaggio verso Glantri. Gli Umanoidi mescolano il loro sangue con i Carnuilh dando vita ai mezzorchi Oghriz.

1700 PI: Dispositivi di Blackmoor esplodono in Glantri e trasformano questa regione in un deserto freddo e roccioso.

890 PI: Elfi Gellereth arrivano dal Wendar in fuga da un conflitto interno con gli umani di quelle terre, si stabiliscono nella Foresta di Abaddon.

Anno 0: Anno dell'incoronazione. Questo è l'anno dell'incoronazione del primo imperatore di Thyatis.

300 DI: La tribù Oghriz Sol-Klor si stabilisce presso il lago Kloros.

312 DI: I Sol-Klor scoprono ed iniziano a sfruttare le pozze oleose.


483 DI: Sol-Klor è divenuta una vera e propria città ed ha innalzato delle mura a difesa. Alcune tribù Oghriz vicine abbandonano lo stile di vita nomade per quello stanziale.

531 DI: Le tribù Oghriz nomadi iniziano ad attaccare le città Oghriz ed a saccheggiarle, Sol-klor, Kalis e Kavriz creano la prima alleanza delle città Oghriz.

700 DI: Un Mago Sindhi crea gli Stolari, una razza magica di cactus Saguaro senziente che si stabilisce sull'Altopiano. Il processo imposta un cambiamento climatico nella regione che finirà per trasformare la Foresta di Abaddon in un deserto dove poche piante oltre ai cactus possono crescere.

717 DI: Un Clan di elfi abbandona ciò che rimane della Foresta di Abaddon e si trasferisce sull'altopiano in quello ora conosciuto come Bosco Oscuro.

802 DI: Corsa all'oro di Glantri. Nani, halfling e gli esseri umani del mondo conosciuto migrano a Glantri in cerca di oro. Alcuni di questi avventurieri arrivano fin sull'Altopiano dell'Adri Varma, inizia la costruzione di miniere nelle montagne Moorfowl. Sempre in questo periodo una migrazione di umani di origine Hattiana in seguito ad uno scambio di territori arriva nelle Terre Alte vicino al fiume Aalan nella parte nord ovest dell'attuale Glantri e si spinge anche più a nord nell'attuale Adri Varma. Dead Mule, Thorhold, Gulluvia, Mere e Velders vengono fondati in questo periodo. I nativi Oghriz ed il Popolo della sabbia (Sandfolk) vengono spinti nella parte nord e nelle parti esterne della regione.



828 DI: I nani sono espulsi da Glantri. Alcuni cercano rifugio tra i clan delle montagne Moorfowl. Il signore di Gulluvia dipende dalle abilità di estrazione dei suoi servitori nani per cui decide di non far rispettare la legge contro i nani proclamate da Glantri. Questo segna l'inizio di un'era di separazione tra Glantri e l'Altopiano. Nascita della Baronia di Gulluvia.

830 DI: Il Barone di Gulluvia esercitò il suo controllo su tutta la parte centrale dell'Adri Varma e sulla via che collega a Glantri.

855 DI: Il Barone di Gulluvia muore senza lasciare eredi diretti, le famiglie con legami di sangue con il Barone si contendono la guida della Baronia.

858 DI: Vengono fondati i Principati di Glantri. Una nobile glantriana di origine Hattiana, la Principessa Aurielle, reclama il dominio di Gulluvia vantando legami di sangue con la casata del Barone. Una volta insediatasi nella Baronia ripristina il controllo di Gulluvia sul territorio ed i commerci. Con le ricchezze provenienti dalle miniere delle montagne Moorfowl, lei costruisce il suo Palazzo D'Oro. Gulluvia è in procinto d'esser riconosciuto come uno dei principati di Glantri.

865 DI: I Nani scoprono una gemma rossa perfetta, un grosso rubino, nelle miniere e la donano alla loro principessa in segno di gratitudine, verso la sua casata, per avere risparmiato loro il destino toccato ai nani in altre parti di Glantri. Pochi mesi dopo, un drago verde attacca l'Altopiano, lasciando il Palazzo D'Oro in rovina. Gulluvia è considerata una provincia depressa e non è più considerata come una parte integrante di Glantri.

897 DI: Nel sud altre 3 tribù Oghriz abbandonano lo stile di vita nomade per quello stanziale, la loro società viene fortemente influenzata dagli umani e nani attirati nella regione. Le città sorgono non lontano dalle piste carovaniere.

930 DI: Una discendente della principessa Aurielle vaga fra le Thunder Montains e viene accolta da una "saggia donna" che vive lì. Lei diventa la Strega delle Thunder Montains. Ha due figlie, una delle quali è apparentemente morta nel 942 DI mentre l'altra sopravvive e partorisce D'hmis nel 955 DI.


932 DI: Gli Orchi del Nord est dell'Adri Varma dopo aver sondato la forza delle difese dei nani di Moorfwol con varie razzie, attaccano in forza, la città viene totalmente distrutta e saccheggiata, alcuni nani riescono a fuggire passando attraverso passaggi sotterranei pochi altri restano nelle miniere al disotto della città in rovina.

934 DI: Klarshmal, un Mago Oghriz crea la prima delle verghe dell'olio della divinazione. A Gulluvia si insedia Il Barone Rotrich proveniente dai principati rivendicando un lontano legame di sangue con la famiglia di Aurielle.

955 DI: nascita di D'hmis.

980 DI: il Barone Rotrich muore e gli succede il suo giovane figlio. Il nuovo Barone è innamorato di D'hmis, e la sposa. Purtroppo per lui, D'hmis si rivela essere una malvagia negromante che usa le sue arti per uccidere lui e diventare la Baronessa.

998 DI: Agenti del Maestro di Hule si spingono sino a Gulluvia. La Baronessa D'hmis inizia un pericoloso



doppio gioco passando informazioni sia agli agenti del Maestro che a Glantri. Si rende disponibile a collaborare con eventuali forze Huleane ed allo stesso tempo ha preso accordi con Glantri per dare l'allerta in caso le forze di Hule si avvicinassero al suo confine. In cambio le verrà assegnato il titolo di "Baronessa di Gulluvia" con il diritto accessorio di voto in Parlamento.

1000 DI: Il tempo degli Atlanti. La Baronessa D'hmis ha iniziato una trattativa con l'alleanza Sol-Klor che gli garantisca la sicurezza del confine e che gli permetta di organizzare la riconquista delle montagne Moorfwol.

Altre creature dell'Adri Varma

The Death Worm

Allghoi-Khorkhoi (Verme Mortale)

Bestia Magica

Dadi vita: 6d10+6 (55 pf)

Iniziativa: +3 (+3 Des)

Movimento: 12 metri (4 quadretti), tana 12 metri (4 quadretti)

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

Attacco Base/Lotta: +4/+14

Attacco: Morso +10 mischia (1d10 + 1d6 elettricità)

Attacco Completo: Morso +10 mischia (1d10 + 1d6 elettricità)

Spazio/Portata: 1.5 metri/3 metri

Attacchi Speciali: arma soffio, esplosione mortale

Qualità Speciali: Scurovisione 18 metri., visione crepuscolare, RD 5 perforante /magico, immune danni costituzione

Tiri Salvezza: Tem +6, Rif +9, Vol +3

Caratteristiche: For 22, Des 19, Cos 13, Int 2, Sag 12, Car 10

Abilità: nascondersi +8, Ascoltare +2, Muoversi silenziosamente +6

Talenti: seguire tracce, iniziativa migliorata, attacco poderoso

Ambiente: desertico

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-6)

Grado di sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allignamento: neutrale

Avanzamento: 3-4 DV (piccolo); 4-6 DV (Medio); 7-8 DV (Grande); 9-12 HD (gigante)

Livello Aggiustamento: -

In pochi attimi il sentiero di sabbia si apre per rivelare una creatura che assomiglia a un intestino con i denti. Di tutte le strane bestie del deserto, nessuno è così ripugnante come il verme della morte. Simile ad un tratto intestinale e dotato di fauci con grandi zanne e bagnato di sangue e muco, che scivola sotto la sabbia in una costante ricerca di cibo.

Combattimento

Allghoi-Khorkhoi preferiscono rimanere nascosti,




poi improvvisamente scatenano o il loro soffio elettrico o colpiscono con il loro morso elettrico prima di ritirarsi di nuovo nel terreno per ripetere il processo fino a quando sono in grado di utilizzare la loro esplosione mortale.

Soffio elettrico (Ex): Gli Allghoi-Khorkhoi possono colpire fino a 12 metri con il loro soffio elettrico, causando 3d8 danni di elettricità. Una creatura può fare un TS sui riflessi per dimezzare (CD 13).

Morte esplosiva (Su): una volta al giorno, un Allghoi-Khorkhoi può scatenare un miasma di energia come un'azione di attacco. Ogni creatura entro un raggio di 5 metri deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o essere influenzato come per una campana a morto lanciato da un mago di 8° livello.





Resistenza al danno (Ex): Grazie al suo robusto carapace, può resistere alla maggior parte delle armi da taglio, così come a martelli e simili.

Il Khorkhoi Allghoi, è noto anche come il Verme della Morte dell'Adri Varma. Death Worm sono spessi vermi rossi che variano di lunghezza da 2 metri a 20 metri. Gli abitanti dell'altopiano dell'Adri Varma temono il verme per la violenza del suo attacco. Per gli Ogrhiz è un tabù parlare del verme. Gli Ogrhiz credono che chi parla del verme sarà vittima di grande sfortuna, che può causare lesioni o morte. La verità è che questa è solo un'esagerazione delle abilità già mortali del verme.

Combattimento: Il verme non è un predatore e passano la maggior parte del loro tempo sotto terra a una profondità di 15 metri o meno. Di tanto in tanto vengono in superficie, e se avvertono qualcosa all'interno del loro campo utilizzano il loro soffio elettrico, per proteggersi da un eventuale attacco. Una sorta di difesa offensiva.

Habitat/Società: Il verme fa la sua tana nel suolo, dove si nutre allo stesso modo della maggior parte dei vermi. Come altri vermi, viene anche in superficie, soprattutto quando piove e le fragili gallerie sono allagate. Il verme è solitario e non incontra gli altri della sua specie di frequente. Quando si incontrano ne approfittano per riprodursi.

Ecologia: il verme della morte dell'Adri Varma è la fonte di molte leggende e genera la paura tra gli abitanti dell'altopiano. Non sono numerosi e non hanno un grande impatto sull'ecologia. Dal momento che a volte uccide creature che non mangia, gli animali spazzini frequentano le zone dei vermi per approfittare delle carogne.

ATLANTE

Adri Varma