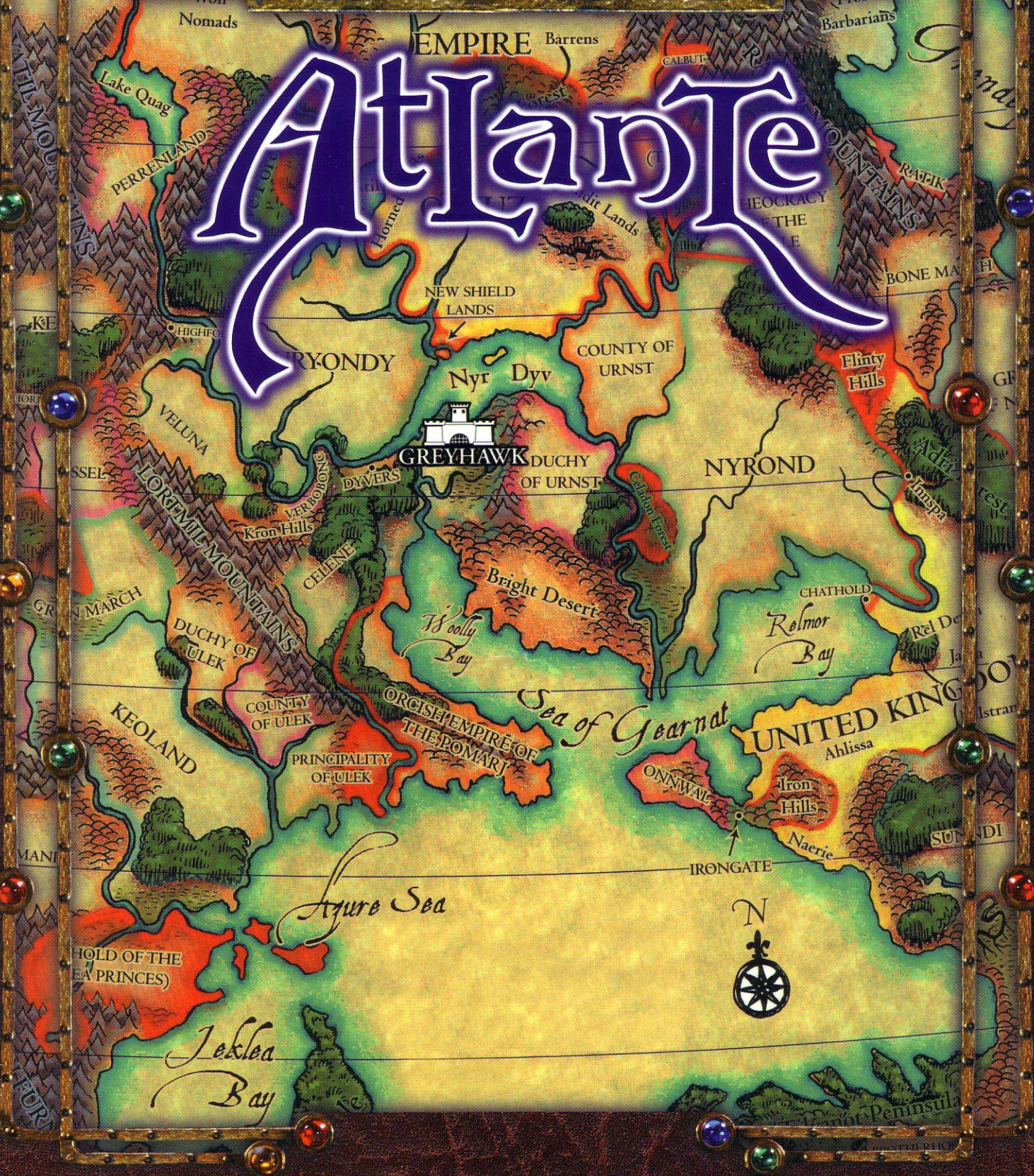


DUNGEONS & DRAGONS® Accessorio

Atlante



ATLANTE

Crediti

Design: Gary Holian, Erik Mona, Sean Reynolds, Frederick Weining

Sviluppo: Skip Williams, Ed Stark

Coordinatore del progetto: Ed Stark

Direttore artistico: Dawn Murin

Illustrazione di copertina: Sam Wood

Disegnatore tavole interne: Dennis Cramer

Grafici: Sherry Floyd, Sean Glenn

Cartografo: Dennis Kauth, Rob Lazzaretti

Direzione progetto: Larry Weiner, Josh Fischer

Basato sulle regole originali DUNGEONS & DRAGONS® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson,
e dalle nuove regole di DUNGEONS & DRAGONS create da Jonathan Tweet, Monte Cook,
Skip Williams, Richard Baker, e Peter Adkison.

Indice

Capitolo Uno: Il Mondo di D&D	2	Capitolo Quattro: Geografia	22
Capitolo Due: La Storia del Mondo	3	Capitolo Cinque: Gruppi di potere	30
Capitolo Tre: Le Flanaess	5		

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile: Emanuele Rastelli

Supervisione e Revisione: Massimo Bianchini

Traduzione: Michele Bonelli di Salci

Grafica e Impaginazione: Giorgia Calandroni

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



Visita il nostro sito web:
www.wizards.com/dnd

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede legale:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521 - 630320

Visita il nostro sito web:
www.25edition.it

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, GREYHAWK, RPGA e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Il logo d20 system, Living Greyhawk e tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione o uso non autorizzato di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale. ©2001 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.



DOMANDE? 0521-630320

CAPITOLO UNO: IL MONDO DI D&D

Benvenuto ad uno degli infiniti mondi di Dungeons & Dragons®. L'ambientazione di D&D è una delle campagne fantasy più longeve in esistenza, e questo manuale è il vostro biglietto d'accesso per questo reame e per le sue meraviglie.

L'Atlante di D&D vi presenta un esempio di come può essere costruito un mondo fantasy. Questo è il mondo base dei prodotti di gioco per D&D, la base da cui possono svilupparsi innumerevoli campagne: voi avete però la possibilità di rendere vostro questo mondo. Sebbene l'ambientazione sia ben sviluppata, ne vengono presentati solamente gli elementi fondamentali. Potete prendere le informazioni base presentate su questo manuale e utilizzarle, modificarle o ampliarne i dettagli. Lasciate libera la vostra creatività.

Sarete voi a collocare le tane dei mostri e i nascondigli dei banditi. Voi creerete nuovi villaggi e nuove città, nuovi porti e nuove isole. Voi darete vita ai sovrani, ai soldati e ai malfattori. Potete cambiare qualsiasi cosa vogliate: modificare i nomi dei sovrani e delle nazioni, sviluppare nuove religioni e ordini cavaliereschi, costruire grandi strade e imbarcazioni, creare orribili creature e avventure pericolose. Riscrivete la storia, progettate le guerre, create imprese che gli eroi dovranno intraprendere.

L'ambientazione di D&D è adatta a tutti. Siete i benvenuti, rendetela vostra.

L'ambientazione di D&D si trova sul pianeta Oerth, in particolare sul continente di Oerik, nella sua porzione più orientale chiamata le Flanaess. Gli studiosi delle Flanaess ci dicono che Oerik è il più grande di quattro continenti, circondati da quattro grandi oceani. Praticamente nulla si sa delle terre



aldilà delle Flanaess, e ben poco si sa delle regioni al di sopra o al di sotto di esse.

IL CALENDARIO

Il sole compie un'orbita di 364 giorni intorno ad Oeryh, visitando le 12 Case dello Zodiaco in un percorso prefissato che non muta mai. La Grande Luna, chiamata semplicemente Luna, cresce e cala in un ciclo fisso di 28 giorni (il ciclo della Luna governa la licanthropia). Ogni ciclo lunare segna il passaggio di un mese, il quale è ulteriormente suddiviso in quattro settimane da sette giorni ognuna.

La Piccola Luna, Celene, segue un percorso che ne rivela la piena bellezza solo quattro volte l'anno, segnando il periodo delle Festività.

TABELLA 1: SETTIMANA NORMALE

Giorno	Attività
Stellare.....	Lavoro
Solare.....	Lavoro
Lunare.....	Lavoro
Divino.....	Adorazione
Marittimo.....	Lavoro
Terreno.....	Lavoro
Libero.....	Riposo

TABELLA 2: DODICI MESI DELLA LUNA E QUATTRO FESTIVITÀ

Festività / Mese	Stagione
Festa del Bisogno (Mezzo Inverno)	
Cercafucio.....	Inverno
Preparativo.....	Primavera
Freddoloso.....	Primavera
Festa del Raccolto	
Seminativo.....	Bassa Estate
Migratorio.....	Bassa Estate
Buonsole.....	Bassa Estate
Festa dell'Abbondanza (Mezza Estate)	
Mietitore.....	Alta Estate
Buonmese.....	Alta Estate
Raccogliitore.....	Alta Estate
Festa della Birra	
Alzamuro.....	Autunno
Prontoritiro.....	Autunno
Tramonto.....	Inverno

Ogni mese ha 28 giorni. Ogni festa dura sette giorni.

CLIMA E STAGIONI

Tranne che alle latitudini più settentrionali, raramente le temperature invernali nelle Flanaess scendono sotto lo zero, eccetto che nei due mesi invernali, e di notte al principio della primavera e in tardo autunno. Nel cuore dell'inverno, le temperature raggiungono lo zero per pochi giorni, per dar poi via a un graduale rialzamento della temperatura. L'estate dura cinque o più mesi nelle terre centrali. I venti dominanti tendono a provenire da nord-est in inverno e autunno, e da est e da sud-est durante le altre stagioni. La maggior parte delle Flanaess riceve piogge sufficienti a fornire raccolti abbondanti.

CAPITOLO DUE: LA STORIA DEL MONDO

La gente comune sa poco della storia, e tanto meno ha bisogno di saperne. La maggior parte delle persone considera le storie dei tempi passati poco più che leggende. A causa della crescita e dello sviluppo della classe "aventuriera", però, le pagine della storia sono state portate in vita dal reame della leggenda. Il saggio esploratore sa apprezzare la storia delle rovine che si stendono sotto di lui, perché nella storia si celano i segreti del tempo, e una strada che potrebbe essere ripercorsa con troppa facilità.

LA GRANDE GUERRA E I CATACLISMI GEMELLI

Poco più di mille anni fa, due antichi imperi occidentali, quello Suel e quello Baklunita, erano impegnati in un conflitto titanico. Le radici di questa animosità sono ormai dimenticate, ma il risultato della loro guerra finale ancora oggi anima gli studi degli storici moderni.

Dopo sessantatre anni di guerra, i Maghi del Potere Suloi si richiamarono la Devastazione Invocata sui Bakluniti, ottenendo una tale apocalisse che ciò che realmente accadde rimane sconosciuto. Intere città, nazioni e milioni di persone vennero rimosse dalla faccia di Oerth, cancellando tutti i segni della grande civiltà che una volta prosperava a nord delle Montagne Sulhaut.

Per vendetta, una congrega di Sacerdoti-maghi Bakluniti scatenò la Pioggia del Fuoco Incolore sui loro odiati nemici. I cieli al di sopra dell'Impero Suloi si aprirono, e tutti coloro che si trovarono sotto di esso vennero ridotti in cenere.

Queste catastrofi divennero conosciute come i Cataclismi Gemelli, e ora le Steppe Aride e il Mare di Polvere sono il lascito dello scatenarsi di questo enorme potere.

LE GRANDI MIGRAZIONI

Migliaia sopravvissero ai Cataclismi Gemelli fuggendo ad est oltre le Montagne Crystalmist durante i primi anni del conflitto. Gli Oeridiani, una confederazione di tribù stabilitesi tra i due imperi, prese le guerre come un segno da parte delle proprie divinità a continuare a migrare verso oriente. Essi furono i primi a entrare nelle terre che battezzarono con il nome di Flanaess.

Presto vennero seguiti dai Suloi, che collaborarono saltuariamente con gli Oeridiani, ma che più spesso scesero alle armi contro di loro. Per più di due secoli Suloi e Oeridiani si combatterono per la conquista delle Flanaess. I Suloi persero spesso, e si trovarono ricacciati nelle parti più periferiche delle Flanaess.

Sebbene alcuni Bakluniti migrarono verso est, molti di più fuggirono a nord verso le montagne o le coste dell'Oceano Dramidj, dove la loro antica cultura ha continuato a prosperare fino ad oggi nelle terre di Ket, Zeife e Tusmit.

LA FONDAZIONE DEL KEOLAND

La più riuscita unione tra Suel e Oerid fu il Regno del Keoland, fondato circa ottanta anni dopo i Cataclismi Gemelli. Casate Suloi si unirono a delle tribù Oeridiane

sulle rive del Fiume Sheldomar e stabilirono un accordo di mutua protezione e controllo delle Flanaess occidentali. Di tutti i regni fondati in quei giorni turbolenti, solo il Keoland è tuttora presente.

AERDY: IL GRANDE REGNO

Lontano ad oriente, la più grande tribù Oeridiana, gli Aerdy, assoggettò sia le popolazioni indigene che quelle migratorie. Col tempo, il loro regno, Aerdy, conquistò tutte le Flanaess orientali. Il signore di Aerdy fu incoronato Grande Re e decretò che il territorio da quel momento in poi sarebbe stato conosciuto come il Grande Regno. Il Grande Regno sancì la nascita di un nuovo calendario, e con la Dichiarazione di Pace Universale, il sole sorse ad oriente con il primo giorno del primo Anno Comune.

L'Aerdy imperiale comprendeva possedimenti che si estendevano ad occidente fino all'odierna Veluna, controllando il Nyr Dyv meridionale con una piccola guarnigione situata ad un insignificante posto di scambio conosciuto come Greyhawk.

Alla fine, i Grandi Re Aerdy divennero pigri, preoccupandosi più del prestigio e della ricchezza che degli affari dei loro lontani vassalli. Col trascorrere del tempo, ogni sovrano veniva rimpiazzato da uno ancora più ottuso e incompetente del precedente, fino a quando le terre di confine di Aerdy iniziarono a proclamare la propria indipendenza. Furyondy, Veluna, Perrenland, Tenh e altri si liberarono dal giogo degli incompetenti Grandi Re, e stabilirono i propri governi.

Per l'anno 356 AC, la dinastia regnante era in uno stato di profonda decadenza. Per risposta, la provincia occidentale del Nyrond si proclamò indipendente dal Grande Regno, ed elesse uno della propria gente come re. Vennero radunati eserciti da tutte le province rimaste leali per sopprimere questa ribellione, ma in questo periodo barbari provenienti dal nord saccheggiarono la Provincia Settentrionale di Aerdy, costringendo il Grande Re a dislocare le truppe dal fronte occidentale: così Nyrond sopravvisse.

Problemi tra le Corone

La sopravvivenza dei soggetti leali ad Aerdy divenne a rischio nel 439 AC, quando l'arrogante Casata di Naelax sterminò l'intera Casata regnante di Rax in una serie di sanguinose guerre civili. In una decade, Ivid I di Naelax divenne l'indiscusso Grande Re di Aerdy. Si dice che Ivid avesse stretto rapporti con potenti esterni malvagi. Il Trono di Malachite del Grande Regno divenne conosciuto come il Trono degli Occhi Immondi, e quello che un tempo era un possente impero divenne un bastione del male e della crudeltà.

IUZ IL MALVAGIO

Le terre delle Flanaess presto fecero la conoscenza con una malvagità meno subdola con il sorgere di luz nelle Distese Nordiche. Nel 479 AC, un despota minore delle Colline Ululanti, lasciò il dominio a suo "figlio", un essere chiamato luz. In una manciata di anni, luz conquistò tutti i domini confinanti, stabilendo un piccolo impero.

I racconti narrati dai rifugiati parlavano di malvagità senza pari. Si diceva che luz avesse costruito una strada di teschi che si estendeva dalle Colline Ululanti alla sua capitale, Dorakaa. Ancora peggio, le leggende narravano che luz, conosciuto anche come l'Antico, fosse la progenie di un'unione blasfema tra una strega e un demone: si diceva che era un enorme cambion alto più di due metri, spinto da un'inesauribile sete di sangue e distruzione.

Problemi politici interni a Furyondy impedirono al suo re di agire repentinamente in questo periodo, quando il male di

Iuz poteva ancora essere contenuto in maniera permanente. Al contrario, il potente cambion prosperò fino al 505 AC, quando sembrò sparire dalla faccia di Oerth.

In verità egli venne imprigionato sotto il Castello di Greyhawk dal Folle Arcimago Zagig Yragerne, ex Sindaco della città di Greyhawk.

Due sviluppi impedirono a Furyondy e ai suoi alleati di proclamare la sconfitta di Iuz. Il primo coinvolgeva la famosa Orda del Male Elementale, una congrega di cultisti e malfattori radunati presso il Tempio del Male Elementale. L'Orda era agli ordini di Zugtmoy, la consorte abissale di Iuz, che impartì loro bizzarre lezioni in nome del suo amato assente. L'Orda fu infine sconfitta alla Battaglia della Radura di Emridy, nel 569 AC.

La seconda preoccupazione di Furyondy veniva dal nord, dove i precedenti servitori di Iuz si trasformarono in un branco di fanatici predicatori. In poco tempo, i capi di questi culti dedicati a Iuz iniziarono a mostrare poteri magici, dando vita ai peggiori timori di Furyondy. Nel 570 AC Iuz venne liberato dalla sua prigionia, e ritornò alle sue terre come una semidivinità, più potente che mai.

PRELUDIO ALLA GUERRA (577-581)

Gli anni tra il ritorno di Iuz e il 581 AC fecero da preludio alla guerra. Numerose forze destabilizzanti fomentarono il caos. I più insidiosi furono i membri della Fratellanza Scarlatta, un occulto ordine monastico segnalato per la prima volta nel 573 AC.

In una manciata di anni, piccole schermaglie tra la Provincia Meridionale di Aerdy e il Nyronnd sfociarono in aperta ostilità, e il Grande Re Ivid V dichiarò infine guerra al Nyronnd e ai suoi alleati della cosiddetta "Lega Dorata". Sebbene la guerra durò solamente due anni, essa svuotò i forzieri sia di Aerdy che di Nyronnd, lasciandoli impreparati quando eruppe la guerra continentale qualche anno dopo. Un evento molto importante, sebbene poco evidenziato, si manifestò quando un'incarnazione di Vecna, il leggendario Lich Sussurrato, abbatté l'intero Circolo degli Otto, una congrega di arcimaghi che comprendeva nomi famosi come Bigby, Tenser e Otiluke. Il Circolo aveva agito in segreto come agente dell'equilibrio per anni, impedendo a qualsiasi forza di prendere il dominio sulle Flanaess. Sebbene il capo del Circolo, Mordenkainen, riuscì a riportare in vita i suoi colleghi, il Circolo era molto indebolito quando infine scoppiarono le Guerre di Greyhawk.

LE GUERRE DI GREYHAWK

Nel 582 AC, il dio Vatun apparve ai suoi seguaci tra le tribù barbariche. Antiche leggende narravano che il ritorno di Vatun, svanito secoli addietro, avrebbe segnato la rinascita di un impero barbarico al nord. Sfortunatamente, il nuovo Vatun era un inganno perpetrato da Iuz per scatenare la furia guerresca degli uomini del nord. Il piano funzionò. I barbari invasero Stonehold, attraversarono le Montagne Griff, e sopraffecero il Ducato di Tenh. L'alleanza barbarica si disfece poco dopo, ma il danno ormai era fatto.

Ritornando nella sua terra, Iuz conquistò la Società Cornuta, i Regni dei Banditi, e le Terre dello Scudo in rapida successione. Sfruttando il caos, il Grande Re Ivid V radunò le armate di Aerdy allo scopo di riconquistare il Nyronnd. I nobili del Grande Regno si attaccarono a vicenda, timorosi della crescente follia del Grande Re e pronti a rubare le terre dei vicini. Ivid cercò di assicurarsi la lealtà dei suoi seguaci facendo assassinare i suoi generali e rianimandoli come non morti con tutte le capacità che avevano posseduto in vita. In cambio,

ricevette lo stesso trattamento dalla chiesa di Hextor, e divenne conosciuto come Ivid l'Immortale.

A sud ovest della Città di Greyhawk, un mezzorco di nome Turrosh Mak riuni le tribù del Pomarj. Gli eserciti di Mak si diressero verso nord, conquistarono diverse città, e occuparono quasi metà del Principato di Ulek. Gli appelli del Principe Corond di Ulek a Yolande, la Regina elfica di Celene, non furono ascoltati. Celene chiuse i propri confini anche ai suoi alleati più fidati.

Nel 584 AC, decenni di paranoia riguardanti la Fratellanza Scarlatta divennero realtà, quando numerosi consiglieri nelle corti di tutte le Flanaess si rivelarono come agenti della Fratellanza. La Signoria delle Isole, Onnwal, e i Possedimenti dei Principi del Mare caddero sotto l'influsso della Fratellanza Scarlatta grazie all'inganno o alle invasioni. Barbari provenienti dalla Giungla Amedio vennero impiegati per assicurare il controllo dei territori occupati. La Fratellanza si rivelò come un ordine intento a preservare la cultura e la purezza razziale dell'antico Impero Suloisa.

Per tre anni, per tutte le Flanaess vennero sbandierati vessilli di guerra. Demoni e diavoli dai Piani Esterni vennero evocati da maghi senza scrupoli, e morirono in migliaia. Alla fine, gli stanchi combattenti si radunarono nella Città di Greyhawk per dichiarare la pace.

L'Autunno del 584 AC vide la stipulazione del Trattato di Greyhawk, un evento che avrebbe posto termine alle ostilità che avevano colpito il continente. Durante il Giorno della Grande Firma, però, Greyhawk subì un grande tradimento, quando Rary, uno del Circolo degli Otto, distrusse i suoi compagni Tenser e Otiluke in una sconvolgente battaglia magica. Molti sospettarono che Rary volesse tenere in ostaggio gli ambasciatori, ma invece fuggì verso il Deserto Lucente per fondare un proprio regno. Temendo ulteriori interruzioni, gli ambasciatori firmarono in fretta la pace. Ironicamente, a causa del luogo dove venne firmato il patto, i conflitti vennero presto conosciuti come le "Guerre di Greyhawk".

RECENTI SVILUPPI

La pace durò appena un anno. Nell'autunno del 585 AC, Re Arcibaldo III di Nyronnd subì un attentato. Le divinazioni rivelarono che era stato avvelenato. Dopo una breve indagine, venne svelato che il colpevole era suo figlio minore, Sewarndt. Si scatenò così la guerra, dove infine il figlio più anziano di Arcibaldo, Lynwerd, riuscì a trionfare e prendere il trono nel mese di Cerafuoco dell'anno successivo.

Nel mese di Freddoloso del 586, il Canone Hazen di Veluna, forse la figura religiosa più potente di tutte le Flanaess, impiegò il *Bastone di Rao*, un potente artefatto, durante una particolare cerimonia per purgare l'Oerik orientale dalla maggior parte degli immondi che lo infestavano. Quasi tutti gli esterni malvagi nelle Flanaess caddero preda del potere del *Bastone*. Hazen divenne un eroe, e l'evento divenne conosciuto come la Fuga degli Immondi. Ampi tratti di territorio, precedentemente disabitati a causa della presenza dei demoni, divennero pronti ad essere ripopolati.

Subito dopo, i sacerdoti di Hextor fecero la loro comparsa a Rauxes, la vecchia capitale del Grande Regno, e annunciarono che Ivid V non era più il Grande Re. In poche ore la capitale fu preda di scontri armati. Molti dei generali e dei nobili di Ivid, carichi di risentimento e ambizione, marciarono su Rauxes. Nessuno è in grado di spiegare cosa accadde, ma la città stessa venne riempita da una strana distorsione magica. Sono tuttora pochi coloro che si avvicinano di propria volontà a Rauxes, in quanto bizzarre forze arcane ancora prevalgono dove si ergeva una volta la città.

Le vecchie terre del Grande Regno ora sono alleate con due poteri ostili tra loro. Al nord, il Grande Principe Grenell della

Provincia Settentrionale si è dichiarato Grande Re del Regno dell'Aerdy Settentrionale. Il Grande Re Xavener I governa il Regno Unito di Ahlissa dalla sua nuova capitale di Kalstrand. Ognuno vorrebbe eliminare l'avversario, ma problemi economici e di politica interna li obbligano a ricostruire e fortificare.

Nel mese di Seminativo, Re Belvor III di Furyondy insieme a Hazen di Veluna dichiarò la Grande Crociata del Nord, un'ambiziosa azione militare mirata a recuperare le terre perdute contro le forze di Iuz durante le Guerre di Greyhawk. Per la fine del 588 AC, le armate di Furyondy avevano riconquistato queste terre, così come la città di Critwall nelle vecchie Terre dello Scudo. I segni del male lasciato dagli agenti di Iuz fuggiti disturbò a tal punto i buoni crociati che i signori di Furyondy e Veluna dichiararono guerra eterna all'Antico, giurando di non fermarsi davanti a nulla se non alla completa distruzione di Iuz.

Mentre le armate partite da Furyondy marciavano verso nord, nel 586 AC, la Fratellanza Scarlatta, che aveva molto guadagnato dalle Guerre di Greyhawk, iniziò a subire delle perdite. In quell'anno, la gente di Onnwal si ribellò, riducendo il controllo della Fratellanza alla sola capitale di Scant. A sud, nei Possedimenti dei Principi del Mare, i monaci del Patto Scarlatto combatterono gli uni contro gli altri in una sanguinosa guerra civile per tutto il 589 AC. Sebbene i reclusi signori della Fratellanza avevano ottenuto molto nelle selvagge giungle meridionali, i loro possedimenti nelle Flanaess stavano cominciando a dissolversi.

LE FLANAESS OGGI

Le Flanaess oggi si ergono sulla soglia di una dinamica nuova era. L'ultima decade ha visto la distruzione e formazione di dozzine di regni. Ondate di rifugiati hanno diffuso leggende e fedi ovunque. Oggi le persone comuni delle Flanaess hanno l'opportunità di vedere la più grande mescolanza di culture dai tempi delle grandi migrazioni. Con questi enormi sconvolgimenti si presentano anche grandi opportunità di profitto e di compimento di gesta eroiche. Le Flanaess sono piene di avventure, e attendono coloro che ne modelleranno il futuro.

CAPITOLO TRE: LE FLANAESS

Questo capitolo dettaglia gli stati più importanti dell'Oerik Orientale.

REAMI DELLE FLANAESS

Il nome in cima ad ogni voce dell'atlante è il nome più comunemente usato per quella regione politica.

Nome appropriato: Questo è il nome ufficiale che la regione politica dà a se stessa.

Sovrano: L'attuale capo di stato, con i propri titoli e la maniera in cui gli si deve rivolgere (ulteriori titoli sono stati omessi per brevità). Parziali statistiche per D&D appaiono tra parentesi quadre, mostrando allineamento, sesso e razza. Le abbreviazioni sono le seguenti:

TABELLA 3: ABBREVIAZIONI DEI PERSONAGGI

Allineamento

C=Caotico
M=Malvagio
B=Buono
L=Legale
N=Neutrale

Per esempio, [elfa CB] è un'elfa caotica buona.

Governo: Questa sezione descrive brevemente come è strutturato e come funziona il governo del reame, con note, dove applicabile, sulle famiglie reali e quelle nobiliari e i loro poteri.

Teocrazia: In questa forma di governo, i chierici di una particolare fede sono al potere. È possibile utilizzare le divinità descritte in questo libro, nel *Manuale del Giocatore*, o di qualsiasi altro pantheon preferito.

Città: La capitale (se c'è) di una nazione viene indicata per prima, seguita dalle altre città importanti, indicate in ordine alfabetico. Possono esistere anche altre città, e queste possono essere inserite dovunque lo desideri il DM. Ogni città dispone di una valutazione sulla popolazione e la ricchezza secondo il sistema presentato nel Capitolo 4 della *Guida del DUNGEON MASTER*, e riportato nella tabella sottostante:

TABELLA 4: ABBREVIAZIONI DI CITTÀ E VILLAGGI

Valore	Tipo	Popolazione	Limite in MO*
V.....	Villaggio.....	401-900.....	200 mo
PP.....	Piccolo paese.....	901-2.000.....	1.000 mo
GP.....	Grande paese.....	2.001-5.000.....	5.000 mo
PC.....	Piccola città.....	5.001-12.000.....	15.000 mo
GC.....	Grande città.....	12.001-25.000.....	40.000 mo
M.....	Metropoli.....	25.001+.....	100.000 mo

* Indica l'oggetto più costoso disponibile in vendita; vedi "Ricchezza e popolazione della comunità" nei Capitolo 4 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Risorse: Questa lista indica qualsiasi materiale prodotto in quantità sufficiente da permetterne un'esportazione. In alcuni casi, le risorse indicate non vengono esportate, ma vengono prodotte in quantità degne di note. Tra le risorse comuni sono comprese:

Alimentari: Bestiame, cacciagione, grano e pane, formaggio, frutta secca e vegetali e addirittura bevande alcoliche; certi cibi vengono indicati specificatamente se sono particolarmente importanti.

Gemme: Sono indicate in quattro categorie, secondo il valore di una tipica pietra: I (all'incirca 10 mo), II (all'incirca 50 mo), III (all'incirca 100-500 mo) e IV (all'incirca 1.000 mo o più).

Popolazione: Questa voce indica la distribuzione delle varie razze come percentuale della popolazione totale. L'indicazione "Altri" alla fine della voce indica un insieme di varie razze che completano la popolazione.

Legge: L'applicazione della legge in ogni reame viene qui valutata utilizzando il sistema degli allineamenti di D&D:

L: Indica una prevedibile e rigida aderenza alle leggi scritte del territorio.

C: Indica il caos, una pronunciata imprevedibilità nell'applicazione della legge, forse perché le leggi non sono scritte o vengono interpretate in molti modi dalle autorità locali.

B: Indica che le leggi sono stabilite per aiutare la maggioranza delle persone nel regno e per il bene comune; la tortura è ristretta o fuorilegge, e si intende applicare la giustizia per tutti davanti ad un tribunale.

M: Indica che le leggi sono stabilite solo per aiutare una certa categoria di persone nel regno, con pochi, se ci sono, diritti attribuiti al resto della cittadinanza.

N: In qualsiasi parte della lista indica un bilancio tra estremi.

Alleati: Quegli stati e principali organizzazioni che maggiormente sostengono il reame vengono indicati, sebbene alcune alleanze siano fragili o in qualche modo complicate.

Nemici: Quegli stati e principali organizzazioni che cercano di abbattere l'attuale governo in maniera aperta (saccheggi o guerra) o di nascosto (assassini, sabotaggi), vengono qui menzionati. Verso alcuni stati c'è solo diffidenza e vi vengono applicate contro delle sanzioni di qualche tipo; anche queste vengono qui annotate.

Ahlissa

Nome appropriato: Regno Unito di Aerdy

Sovrano: Sua Trascendente Maestà Imperiale, Grande Re Xavener I, Grande Principe di Kalstrand, Testa Incoronata della Casata Darmen [umano NM]

Governo: Impero feudale con governo ereditario; i principati sono malamente governati da monarchi i cui poteri sono limitati da accordi scritti con i nobili maggiori

Città: Kalstrand (GC); Hexpools (GC), Innspa (GC), Jalpa (M), Naerie (PC), Nulbish (GC), Orred (PC), Prymp (GC), Ralsand (PP), Rel Deven (M), Torrich (M), Zelradton (GC)

Risorse: Alimentari, bestiame, tessuti, argento, rame, oro, lavorati di ferro, legname, erbe, birra e malto, conoscenze storiche e magiche

Popolazione: Umani 79%, Halfling 9%, Elfi 5%, Nani 2%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%, Orchi 1%

Legge: LM

Alleati: Nessuno

Nemici: Fratellanza Scarlatta, Regno del Nord, Impero di luz. Tutti diffidano di Ahlissa, in particolare coloro che un tempo facevano parte del Grande Regno: le Città del Patto di Solnor, le Colline di Ferro, Irongate, Nyron, Onwal (tutte le fazioni) e Sunndi.

Al suo apice, qualche centinaio di anni fa, l'impero occupava le Flanaess dalla Costa di Solnor alla Gola di Fals, dal Mare Azzurro meridionale al Mare Ghiacciato settentrionale. Secoli di conflitti e guerre di indipendenza hanno reso il regno un'ombra di ciò che era in passato.

Rimane ancora una parvenza del suo antico splendore. L'incredibilmente ricca capitale di Kalstrand, è un rifugio per contrabbandieri e operatori del mercato nero. Qualsiasi cosa può essere acquistata qui.

Il recente mandato affidato al Grande Principe Xavener

da parte di diverse fazioni politiche è chiaro: ristabilire Aerdy come il principale potere economico e politico delle Flanaess, evitando a tutti i costi ulteriori conflitti.

Barbari del Gelo

Nome appropriato: Regno dei Fruztii

Sovrano: Sua Grande Maestà Guerriera, Re Hundgred Ralfson dei Fruztii [umano CN]

Governo: Monarchia feudale ereditaria; membro dell'Alleanza Nordica

Città: Krakenheim (PP); Djekul (PP)

Risorse: Alimentari (più pesce), pelli, argento, oro, ferro, legname, forniture per le costruzioni navali

Popolazione: Umani 96%, Nani 2%, Halfling 1%, Altri 1%

Legge: CN

Alleati: Ratik, clan di nani e gnomi sulle Montagne Griff e Corusk

Nemici: Impero di luz, Stonehold, Regno del Nord, Marca delle Ossa, Baroni del Mare, Barbari del Ghiaccio (occasionalmente), Barbari della Neve (occasionalmente)

Le lunghe navi dei Barbari del Gelo saccheggiano le coste meridionali durante la primavera. Le ciurme di queste imbarcazioni sono composte da tipici combattenti barbarici, coraggiosi ma indisciplinati. Per contrasto, i Soldati del Re sono ben organizzati, addestrati e soprattutto armati.

I Barbari del Gelo mantengono una forte alleanza con Ratik. Il giovane re barbarico ha sposato una bella ma caparbia nobildonna Ratikiana, otto anni più grande di lui, e numerosi cambiamenti si stanno manifestando presso la corte di Krakenheim. La regina ha formalizzato (o "civilizzato", come sostiene lei) diverse istituzioni all'interno del governo e dell'esercito. Non tutti i Barbari del Gelo hanno accettato di buon grado questi cambiamenti.

Le altre nazioni barbariche, una volta grandi alleate dei Barbari del Gelo, hanno cominciato a tenersi alla larga dai loro più sofisticati cugini. Mano a mano che la Fratellanza Scarlatta e i nobili di Ratik guadagnano più influenza a corte, i vecchi alleati si sentono sempre meno i benvenuti.

Barbari del Ghiaccio

Nome appropriato: Regno dei Cruski

Sovrano: Sua Feroce Maestà, Lologoff Bearhear, il Re dei Cruski, Fasstal di tutti i Suelii [umano CN]

Governo: Monarchia feudale indipendente con governo ereditario, sebbene con poco controllo sui singoli jarl, che agiscono indipendentemente l'uno dall'altro; il re controlla la zona intorno alla capitale e le fattorie entro 45-75 chilometri

Città: Glot (PC); Jotsplat (PP)

Risorse: Pellicce, rame, gemme (l), legni rari (legno oscuro, non esportato)

Popolazione: Umani 96%, Nani 2%, Halfling 1%, Altri 1%

Legge: CN

Alleati: Barbari della Neve (occasionalmente)

Nemici: Baroni del Mare, Stonehold, Regno del Nord, Fratellanza Scarlatta, Barbari del Gelo (occasionalmente), Ratik (occasionalmente), Barbari della Neve (occasionalmente)

Residenti in città edificate sulla costa del mare o sul fianco delle montagne, i Barbari del Ghiaccio vivono di cacciagione, pesca e caccia alla balena. Anche la costruzione di navi è importante: cosa che aiuta anche la loro naturale propensione alla pirateria. Saccheggi stagionali nelle terre meridionali forniscono ai Barbari del Ghiaccio sia le ricchezze che le opportunità di combattere che tanto bramano.

Questi saccheggi erano un tempo visti (dai regni più

civilizzati) come una distrazione, e una cosa di cui doversi preoccupare solo a livello locale. Ma recenti dicerie di accordi tra i Barbari del Ghiaccio e quelli della Neve hanno messo agitazione agli stati meridionali. Le due nazioni barbariche stanno progettando un grande saccheggio? Forse a danno dei Baroni del Mare o della Signoria delle Isole? Queste due nazioni, e altre, pagherebbero bene per saperne di più.

Barbari della Neve

Nome appropriato: Regno degli Schnai

Sovrano: Sua Bellicosa Maestà, Re Ingemar Hartensen degli Schnai [umano CN]

Governo: Monarchia feudale indipendente con governo ereditario, che governa con fatica su dei potenti jarl; i jarl si incontrano annualmente presso l'Assemblea di Knudje (senza la presenza del re), e poi spediscono rappresentanti a Soull per negoziare con il re o per fargli risolvere delle dispute giudiziali; re e jarl hanno ciascuno il proprio seguito di consiglieri (sacerdoti e skald)

Città: Soull (PC); Knudje (GP)

Risorse: Rame, gemme (I, II)

Popolazione: Umani 79%, Nani 8%, Halfling 6%, Elfi 3%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%

Legge: CN

Alleati: Barbari del Ghiaccio (occasionalmente), Barbari del Gelo (occasionalmente), Ratik (occasionalmente)

Nemici: Impero di luz, umanoidi malvagi e giganti delle Montagne Corusk, Regno del Nord, Baroni del Mare, Marca delle Ossa, Stonehold, Barbari del Gelo (occasionalmente), Ratik (occasionalmente), Barbari del Ghiaccio (occasionalmente)

La più potente delle nazioni barbare del nord, i Barbari della Neve commerciano con i loro cugini barbari e si uniscono ai loro saccheggi contro i meridionali. Di tutti i barbari settentrionali, i Barbari della Neve dispongono dei migliori marinai e sono i benvenuti in qualsiasi spedizione.

I tempi sono prosperi per i Barbari della Neve, e quindi Re Ingemar è generoso (sia in doni che in banchetti) per assicurarsi la lealtà dei jarl. Anche i jarl dei Barbari del Gelo ricevono le attenzioni del re. Le sue cortesie rasentano spesso la pura e semplice corruzione, ma finora è sembrato tutto funzionare. Ingemar risparmia la propria diplomazia con la Fratellanza Scarlatta la cui presenza egli tollera, ma di cui non è disposto a fidarsi.

Baroni del Mare

Nome appropriato: Baroni del Mare

Sovrano: Sua Nobile Preminenza Basmajian Arras, Alto Lord Ammiraglio di Asperdi, Comandante dei Baroni del Mare [umano LM]

Governo: Baronia feudale indipendente, governo ereditario, con una diversa famiglia nobiliare che governa ogni isola, ma tutte devono obbedienza a Asperdi

Città: Asperdi (PC); Oakenheart (GP)

Risorse: Tecnologia e conoscenze per la navigazione, forniture per le costruzioni navali

Popolazione: Umani 79%, Halfling 9%, Elfi 5%, Nani 3%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%

Legge: CN

Alleati: Rel Astra e le Città del Patto di Solnor

Nemici: Fratellanza Scarlatta, Signoria delle Isole, Barbari del Nord, Lendore (diffidenza)

Le isole dei Baroni del Mare sono fertili e rigogliose, note per i loro particolari alberi di quercia, che sono in generale considerati come i migliori per le costruzioni navali.

Oakenheart, la sua capitale, di conseguenza presenta famosi magazzini navali, dove la maggior parte degli insuperabili vascelli dei Baroni del Mare vengono costruiti e riparati.

I sovrani lungo la costa vedono i Baroni come poco più di una manica di pirati e schiavisti. I Baroni, però, si sono assicurati l'alleanza delle città del Patto di Solnor. I Baroni del Mare pattugliano la costa in cambio della possibilità di attraccare nei porti del Patto e di commerciare nei loro mercati. I Baroni diffidano delle motivazioni di Drax di fronte ad una più solida alleanza, ma accolgono i suoi ambasciatori con benevolenza.

La più grande minaccia per i Baroni del Mare è l'alleanza tra la Signoria delle Isole e la Fratellanza Scarlatta. I Baroni temono la Fratellanza Scarlatta e trattano rudemente gli stranieri che approdano nei loro porti.

Bissel

Nome appropriato: Marca di Bissel

Sovrano: Sua Somma Grazia, Larrangin, il Margravio di Bissel [umano LB]

Governo: Monarchia feudale che deve fedeltà alla Grande Marca e a Veluna; il monarca viene attualmente scelto dal comando dei Cavalieri della Guardia sotto il controllo della Grande Marca

Città: Pellak (GP)

Risorse: Alimentari, tessuti, oro, gemme (I)

Popolazione: Umani 82%, Nani 10%, Elfi 2%, Halfling 2%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Altri 1%

Legge: LN

Alleati: Grande Marca, Keoland, Veluna, Cavalieri della Guardia, Cavalieri della Sentenza, nani dei Picchi Barriera, molti mercenari e bande di avventurieri

Nemici: Ket, Impero di luz

Sebbene sia nota per i suoi mercenari, le quattro famose armate di Bissel, le Compagnie di Confine, subirono una sconfitta e susseguente divisione durante una recente occupazione della nazione da parte di Ket. Gli sforzi per riorganizzare e riformare le Compagnie di Confine continuano, ma le bande non sono ancora tornate alla loro precedente forza. Gli scout, in particolare ranger addestrati, possono trovare facilmente lavoro nel Bissel settentrionale e occidentale.

In aggiunta alle Compagnie di Confine, l'imponente Castello Sorvegliante (a Pellak) rimane il quartier generale della branca nazionale dei Cavalieri della Guardia (vedi Capitolo 5). Sebbene non siano particolarmente preoccupati della politica locale, i Cavalieri sono attenti riguardo le dispute tra gli alleati di Bissel sulla fedeltà della nazione.

Blackmoor

Nome appropriato: Arcibaronia di Blackmoor

Sovrano: Sua Luminosa Preponderanza, Arcibarone Bestmo di Blackmoor [umano NM]

Governo: L'attuale struttura di governo è sconosciuta; ci sono numerosi capi tribali umanoidi nella zona

Città: Dantredun (V)

Risorse: Avorio di tricheco, rame, gemme (II)

Popolazione: Umani 37%, Orchi 20%, Halfling 18%, Elfi 10%, Gnomi 7%, Mezzorchi 5%, Mezzelfi 2%, Altri 1%

Legge: NM

Alleati: Nessuno

Nemici: Impero di luz, Nomadi del Lupo (occasionalmente)

Si sa poco del governo dell'Arcibarone: egli non mantiene alcun contatto diplomatico con i sovrani di altre terre. La sua forza militare è scarsa, e la terra è povera e in rovina. Pochi invasori si preoccupano di minacciare la capitale, Dantredun, sebbene i coboldi della Foresta Boreale siano una

continua spina nel fianco.

Forze magiche sconosciute permeano il territorio di Blackmoor. Il misterioso Ghiaccio Nero, a nord, oltre l'Arcibaronia (vedi Capitolo 4) potrebbe esserne la fonte. Le leggende dicono che i numerosi tumuli e pietre erette attraverso l'arcibaronia furono create dagli Adepti Settentrionali della Vecchia Blackmoor per tenere a freno il Ghiaccio. Se è così, forse essi detengono potere anche contro di Iuz, in quanto egli evita chiaramente questo territorio.

Celene

Nome appropriato: Regno Fatato di Celene

Sovrano: Sua Maestà Fatata, Regina Yolande, Fiore Perfetto di Celene, Lady Rhalta di Tutta l'Elficità [elfa CB]

Governo: Monarchia feudale ereditaria in cui la casata reale e tutte le casate nobiliari sono composte da elfi; attualmente non ha alcuna relazione politica ufficiale con alcuna nazione straniera

Città: Enstad (PC)

Risorse: Alimentari, tessuti, argento, vino e alcolici pregiati

Popolazione: Elfi 79%, Umani 9%, Mezzelfi 5%, Gnomi 3%, Halfling 2%, Altri 2%

Legge: CB

Alleati: Ducato di Ulek (minore), Cavalieri di Luna

Nemici: Il Pomarj, Impero di Iuz; Celene si è però isolata dal resto degli stati confinanti

Pholtus (della Luce Accecante)

Pholtus è il dio dell'ordine e dei luminosi fenomeni celesti. Il più rigido guardiano della Legge immutabile, viene rappresentato come un uomo alto e magro che indossa una veste bianca, con pelle e capelli chiari che splendono del fuoco della devozione. La chiesa di Pholtus predica l'Unica Vera Via, un rigido sentiero che non permette deviazioni ma che garantisce la giustizia.

I seguaci dell'Unica Vera Via non mostrano segni di tolleranza verso coloro che non danno tutto per la causa della Legge, né hanno molto rispetto per coloro che venerano altri dei, in particolare quelli Caotici. Ci si aspetta e viene premiato il fanatismo nel nome di Pholtus. Coloro che fanno propria la causa della Legge saranno ricompensati nel tempo in cui il Caos sarà stato distrutto.

Domini: Bene, Conoscenza, Legge, Sole; le preghiere per gli incantesimi possono essere svolte al sorgere del sole o al sorgere della luna.

Spesso considerato come isolazionista o addirittura xenofobo, il Regno di Celene è una (alcuni direbbero la) nazione di elfi nelle Flanaess.

La Regina Yolande si è bruscamente ritirata da tutte le preoccupazioni al di fuori dei propri confini. Nelle terre umane, Yolande viene ritenuta come insensibile agli eventi al di fuori di Celene. In verità, la Regina dimostra una chiara comprensione degli eventi nelle Flanaess. Ella ha dichiarato apertamente che non desidera che alcun elfo muoia in guerre combattute nelle terre umane.

I Cavalieri di Luna (vedi Capitolo 5) sono dispiaciuti di questa decisione, in quanto reputano alcune situazioni sufficientemente importanti da rischiare la propria vita.

Chiarore

Nome appropriato: Teocrazia del Chiarore
Sovrano: Sua Venerata Grazia, Teocrate Ogon Tillit, Supremo Prelato del Chiarore [umano LN]

Governo: Teocrazia, chierici di alto rango detengono il potere in un sistema feudale dove il Supremo Prelato è in cima alla gerarchia

Città: Wintershiven (M); Eltison (GC), Hawkburgh (GC), Hatherleigh (GC), Holdworthy (GC), Landrigard (PC), Ogburg (GC), Rakervale (GC), Stradsett (PC)

Risorse: Alimentari, rame, gemme (IV)

Popolazione: Umani 96%, Halfling 2%, Elfi 1%, Altri 1%

Legge: LN

Alleati: Molte chiese in tutte le Flanaess, nobili di Tenh convertiti alla venerazione del Chiarore e che mirano a governare Tenh come uno stato soggetto della teocrazia

Nemici: Impero di Iuz, Stonehold, umanoidi malvagi e giganti; tutti gli altri stati e persone delle Flanaess vengono considerati come pagani o eretici, nemici minori per tradizione; i maghi sono spesso sospettati in quanto

venerano spesso altre divinità; tutte le religioni con aspetti criminali o malvagi

Il Chiarore viene governato da una gerarchia clericale nel nome del dio Pholtus. Il Chiarore ha vissuto sotto inquisizione per più di due secoli. Chiese malvagie e culti ostili vengono attivamente sbandati e distrutti, mentre le altre fedi vengono soppresse. Gli incantatori arcani e altri cosiddetti "consorti di demoni" vengono attentamente controllati.

Nonostante questi aspetti poco piacevoli, il Chiarore ha molte cose positive. I suoi monasteri ospitano alcune delle più notevoli biblioteche delle Flanaess e alcuni dei più rispettati filosofi. I suoi soldati sono tra i meglio addestrati e più disciplinati delle Flanaess. Sfortunatamente, le invasioni di troll provenienti dalle Paludi dei Troll sono triplicate di numero nelle ultime due stagioni, e ci sono inquietanti resoconti riguardo un nuovo "Re dei Troll".

Dyvers

Nome appropriato: Terre Libere di Dyvers

Sovrano: Sua Eccellenza Larissa Hunter, Magistrato di Dyvers [umana NB]

Governo: Meritocrazia democratica; magistrato eletto per un periodo indefinito in base ai propri meriti personali, dalla Classe Gentilizia di Dyvers (la nobiltà minore locale, i possidenti terrieri e ricchi mercanti)

Città: La Libera e Indipendente Città di Dyvers (M)

Risorse: Forniture per le costruzioni navali, alimentari (pesce, carne, formaggi, malto locale), tessuti

Popolazione: Umani 79%, Gnomi 8%, Halfling 6%, Elfi 3%, Nani 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%

Legge: N

Alleati: Furyondy, Veluna, Verbobonc, Greyhawk (minore)

Nemici: Impero di Iuz, il Pomarj, abitanti della Foresta Nodosa

Situata in quello che è forse il centro commerciale più ricco di tutte le Flanaess, la città di Dyvers mantiene una grande reputazione mercantile sviluppatasi nel corso degli anni. Nei tempi più recenti ha sviluppato una nuova reputazione come luogo perfetto per disperdersi, nel caso uno volesse abbandonare il proprio passato e trovare un posto dove la gente non faccia tante domande.

Il nuovo sovrano del reame, Larissa, ha risvegliato sentimenti patriottici tra la sua gente, e il suo nazionalismo ha indispettito i territori stranieri. Nonostante ciò, è riuscita a catturare i cuori della sua gente, ed è un sovrano popolare. Gli alleati delle Terre Libere riconoscono questa sua dote, e cercano di adattarsi.

Ekbir

Nome appropriato: Califfato di Ekbir

Sovrano: Sua Sublime Magnificenza, il Califfo di Ekbir, Xargun [umano NB]

Governo: Teocrazia aristocratica; il sovrano deve essere un chierico di alto rango di uno dei cinque clan reali

Città: Città di Ekbir (M); Kofeh (M), Fashtri (PC)

Risorse: Alimentari (più pesce), tessuti, legno, forniture per le costruzioni navali

Popolazione: Umani 96%, Halfling 2%, Elfi 1%, Altri 1%

Legge: LB

Alleati: Tusmit (occasionalmente), Zeif (occasionalmente)

Nemici: Zeif (occasionalmente), Tusmit (occasionalmente), Nomadi della Tigre (occasionalmente), Ket (occasionalmente), Cavalieri della Guardia

Ekbir è una nazione piena di contraddizioni. La Città di Ekbir presenta una delle più imponenti fortezze di tutte le

Flanaess, sebbene la stessa città sia meta di pellegrini che vogliono pregare presso la Moschea di Al-Akbar. La gente è molto devota (alcuni direbbero "fanatici") e i pochi cittadini che servono altre divinità, riveriscono comunque Al-Akbar.

Quando l'attuale Pascià di Tusmit assunse il suo titolo, mancò di compiere l'atto di ubbidienza rituale nei confronti del Califfo di Ekbir, dando invece la sua lealtà al Sultano di Zeif. Ciò ha danneggiato le relazioni di Ekbir con Tusmit e quasi ne ha rovinato quelle con Zeif. Le navi di una nazione ora vengono continuamente assalite nei porti dell'altra, o gli viene semplicemente rifiutato l'attracco. Molti sperano che la crescente tensione possa venir risolta senza ricorrere alla violenza.

Fratellanza Scarlatta

Nome appropriato: Grande e Nascosto Impero della Fratellanza Scarlatta

Sovrano: Sua Serenità Senza Pari, il Padre dell'Obbedienza (vera identità sconosciuta)

Governo: La terra natia sembra governata da padroni di piantagioni di stampo feudale, che a loro volta sono controllati da onnipresenti monaci rossi; le terre conquistate sono amministrare da un monaco sovrano che è al servizio solamente del Padre dell'Obbedienza

Città: Hesuel Ilshar (PC); Ekul (PC), Kro Terlep (PC)

Risorse: Legni rari, frutta, spezie, oro, gemme (I, III, IV)

Popolazione: Umani 96%, Halfling 2%, Elfi 1%, Altri 1%

Legge: LM

Alleati: Signoria delle Isole (stato marionetta)

Nemici: Yeomanry, Sterich, Keoland, gli Stati di Ulek, Grande Marca, Furyondy, Veluna, Verbobonc, Dyvers, Greyhawk, Impero di Iuz, Ducato di Urnst, Contea di Urnst, Teocrazia del Chiarore, Nyronnd, Regno del Nord, Ahlissa, Colline di Ferro, Sunndi, Baroni del Mare, Rel Astra, Ountsy, Roland, forze ribelli tra i Principi del Mare, forze ribelli di Onnwal, Cavalieri del Cervo, Cavalieri del Sacro Scudo, Cavalieri di Luna, Cavalieri della Guardia

Fino a poco tempo fa, i monaci della Fratellanza Scarlatta erano un potere segreto e isolato nelle Flanaess. Poi, durante le Guerre di Greyhawk, hanno cominciato a rovesciare governi in una campagna di spionaggio, ricatti e assassini. Prima di rivelarsi al mondo, la Fratellanza aveva piantato agenti nelle corti di tutte le Flanaess. Ora che questo fatto è stato rivelato, molti regnanti ci pensano due volte prima di fidarsi di qualcuno all'interno della propria corte.

La Fratellanza Scarlatta controlla parte dei Principi del Mare, le città di Scant e Onnwal, entrambe le Isole Olman, diverse roccaforti nella Giungla Amedio, e diverse zone nello Stretto di Tilva. Mantiene anche diverse posizioni di potere in numerose altre nazioni, e i loro monaci e assassini si nascondono in più nazioni di quante uno possa pensare.

Furyondy

Nome appropriato: Regno di Furyondy

Sovrano: Sua Pia Maestà, il Re di Furyondy, Belvor IV [umano LB]

Governo: Monarchia feudale, regno ereditario (attualmente privo di erede) limitato dal Consiglio dei Nobili

Città: Chendl (GC); Crockport (PP), Gorsend (PC), Grabford (PC), Littleberg (PC), Redoubt (PC), Willip (PC)

Risorse: Alimentari, tessuti, oro, vini, pesce, forniture per le costruzioni navali

Popolazione: Umani 79%, Elfi 9%, Halfling 5%, Nani 3%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%

Legge: LB

Alleati: Veluna, Terre dello Scudo, Highfolk, Stati di Ulek,



Verbobonc, Dyvers, Cavalieri del Cervo
Nemici: Impero di Iuz, Fratellanza Scarlatta

Furyondy possiede un imponente esercito permanente. Le sue armate regolari godono del sostegno di mercenari, avventurieri e combattenti forniti dai signorotti locali. La sola forza della fanteria di Furyondy è terrificante.

Il re di Furyondy governa con il sostegno delle Sette Famiglie (ognuna delle quali controlla una singola provincia del regno). Sebbene il re sia il sovrano assoluto, ogni nobile vive presso una corte che rivaleggia in splendore con quella dello stesso re. L'opulenza e la ricchezza splendono tra le sette province, e non mancano casi di rivalità causati dal desiderio di ottenere una considerazione maggiore.

Le recenti guerre hanno svuotato i forzieri reali, ed è l'infrastruttura del regno a soffrirne. La maggior parte del sistema stradale, una volta orgoglio di Furyondy, ora si trova in rovina. I singoli signori devono mantenere le strade, e i bisogni delle corti vengono considerati più di quelli dei viaggiatori. Tutto ciò ha influito sull'economia della nazione, e il commercio è prossimo alla crisi.

Geoff

Nome appropriato: Gran Ducato di Geoff

Sovrano: Sua Somma Radiosità, Owen I, Gran Duca di Geoff (in esilio) [umano LB]; ora molti capi tribali e sciamani giganti e umanoidi malvagi rivali tra di loro, divisi dalla razza e dalla religione

Governo: Monarchia feudale che deve fedeltà minore al

Al'Akbar (il Gran Sacerdote)

Al'Akbar è il dio dei guardiani, della fedeltà e del dovere. La fede in Al'Akbar domina la cultura delle nazioni occidentali con il suo senso di comunanza e proprietà. Il clero di Al'Akbar svolge molti ruoli. Essi occupano posizioni di ministri, giudici, studiosi e insegnanti nel governo civile, e servono anche come guaritori, consiglieri e guardiani nell'esercito.

Ai chierici avventurieri è permessa di mostrare più tolleranza verso gli infedeli che ai chierici assegnati a compiti particolari, sebbene si aspetta sempre che mantengano alti gli ideali della fede.

Domini: Bene, Conoscenza, Legge, Protezione; le preghiere per gli incantesimi possono essere compiute all'alba o al tramonto.

Keoland; ora non ha un governo centrale

Città: Nessuna capitale: Prima era Gorna (in rovina); Hochoch (PC)

Risorse: Tessuti, rame, argento, oro, legname, gemme (I)

Popolazione: Umani 60%, Elfi 8%, Gnomi 5%, Nani 3%, Halfling 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%, Altri 20%

Legge: LN (attualmente CM)

Alleati: Sterich, Keoland, Grande Marca, Bissel

Nemici: Valle del Mago (temuta), umanoidi malvagi e giganti delle Crystalmist

Armate di giganti (di tutte le varietà) hanno devastato Geoff. I suoi villaggi sono città fantasma, o i recinti per schiavi spaventati: umani che i giganti non hanno ancora divorato. I giganti e i loro servitori predano anche le foreste per soddisfare i loro nefasti scopi. Lupi e altri predatori vagano per le pianure bruciate, in caccia di cibo tra gli umani sopravvissuti.

Ma questa nazione in rovina ha ancora un sovrano. Il Duca Owen I fuggì nella Grande Marca quando il suo esercito venne distrutto. Alcuni coraggiosi soldati restarono indietro, offrendo le loro spade ai disperati comandanti rimasti a Hochoch. Molti Geoffiti ora vivono a Sterich, aspettando la chiamata del Duca Owen: essi non hanno ancora abbandonato la speranza di riconquistare il Ducato, e aspettano di ottenere vendetta.

Grande Marca

Nome appropriato: Grande Marca

Sovrano: Sua Più Risoluta Magnificenza, Magnus Vrianian, Comandante della Grande Marca [umano LB]

Governo: Monarchia feudale, organizzata seguendo ordini militari, deve minore fedeltà al Keoland e controlla l'attuale governo di Bissel; le casate nobiliari e il governo sono strettamente legati ad un ordine cavaliere militare quasi-religioso, i Cavalieri della Guardia; il comandante viene scelto ogni cinque anni tramite il voto dei nobili e dei cavalieri

Città: Hookhill (PC); Shibolet (PC)

Risorse: Alimentari, tessuti, rame, gemme (III)

Popolazione: Umani 79%, Elfi 8%, Nani 5%, Halfling 3%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%, Altri 1%

Legge: LN

Alleati: Keoland, Sterich, Bissel, Stati di Ulek

Nemici: Ket, umanoidi malvagi di Geoff e delle Crystalmist

La Grande Marca è una nazione dalle caratteristiche molto militari. A quindici anni, tutti i maschi disponibili entrano in una leva obbligatoria nell'esercito della durata di fino a sette anni. Anche le ragazze possono far parte dell'esercito, sebbene questo sia uno sviluppo relativamente recente. Il fatto che molti di questi ragazzi e ragazze continuino la carriera militare dopo il termine del loro periodo di leva è indice dell'orgoglio nazionale e del rispetto che l'esercito riceve nella Grande Marca.

Recentemente, la Grande Marca è diventata la dimora in esilio del Duca Owen I del Ducato di Geoff. Sebbene il Comandante Magnus Vrianian simpatizzi per la causa di Geoff ed abbia i propri problemi con i giganti che stanno occupando il Ducato, non ha ancora, per il momento, fatto nessuno sforzo per aiutare il duca a riconquistare la sua nazione.

Greyhawk

Nome appropriato: Città Libera di Greyhawk

Sovrano: Sua Solenne Autorità, il Sindaco di Greyhawk, Nerof Gasgal [umano LN]

Governo: Sindaco eletto da un'oligarchia che rappresenta le maggiori gilde mercantili, militari, legali, economiche, criminali, religiose e magiche della città

Città: Greyhawk (M); Hardby (PC), Safeton (PC)

Risorse: Argento, electrum, oro, platino, gemme (I-IV), centro del commercio via fiume e via terra

Popolazione: Umani 79%, Halfling 9%, Gnomi 5%, Elfi 3%, Nani 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%

Legge: N

Alleati: Ducato di Urnst, Furyondy, Nyron, Contea di Urnst, Veluna, Verbobonc, Dyvers, Terre dello Scudo

Nemici: Il Pomarj, le Terre Lucenti, numerose religioni malvagie

Gente di tutte le nazioni e di tutte le razze si possono incontrare in questa popolosa metropoli, e i traffici provenienti da tutte le Flanaess passano per Greyhawk.

La gente di Greyhawk persegue la conoscenza e la ricchezza. L'Università delle Arti Magiche e il Collegio Grigio, fra le sue tante scuole, attraggono studenti da tutto il territorio.

Anche coloro che desiderano discutere vengono a Greyhawk. Con la sua reputazione di Città Libera che si erge a fondamento di tutte le sue leggi, Greyhawk garantisce un riparo sicuro per i diplomatici e gli ambasciatori che non possono raggiungere terre lontane. Sebbene questa mescolanza instabile spesso comporti intrighi e occasionali esplosioni di violenza su piccola scala, il Sindaco non sopporta i grandi incidenti: essere bandito dalla Città Libera è qualcosa che nessun diplomatico desidera.

Ciononostante, ad alcuni non importa dei benefici tratti dalla Città Libera. La temuta Società Cornuta lo ha recentemente dimostrato: omicidi rituali compiuti sotto le strade di Greyhawk preoccupano molti suoi cittadini.

Highfolk

Nome appropriato: Paese Libero di Highfolk; Valle del Ververdyva (Alta Valle)

Sovrano: Il Nobile Signore, Tavin Ersteader, Sindaco della Città di Highfolk [umano NB]; e Sua Massima Altezza, Kashafen Tamarel di Flameflower, Principe degli Elfi Alti del Vesve [elfo CB]

Governo: Il Sindaco della città viene eletto tramite voto popolare dei capi delle casate; le comunità non umane sono governate da monarchi ereditari! provenienti da famiglie nobiliari

Città: Nessuna capitale; Highfolk (PC)

Risorse: Oro, legni rari, gemme (I), bestiame (pecore, capre), vegetali, selvaggina, legname

Popolazione: Elfi 79%, Umani 9%, Mezzelfi 5%, Halfling 3%, Gnomi 2%, Nani 1%, Mezzorchi 1%

Legge: CB

Alleati: Furyondy, Veluna, Verbobonc, Dyvers, Ducato di Ulek, Cavalieri della Grande Foresta

Nemici: Impero di Luz, creature della Foresta Vesve

Highfolk non è una nazione quanto piuttosto una regione dove un piccolo numero di comunità ha stretto una tenue alleanza. È il paradiso dei coltivatori: gente semplice e onesta lavora la terra e collabora per il profitto comune. Umani, gnomi, elfi e halfling vivono insieme in armonia, dividendosi le risorse del territorio. Questa è una regione dove una sincera stretta di mano suggella un accordo e anche uno straniero può aspettarsi un invito a tavola.

Sehanine Moonbow (la Signora dei Sogni)

Sehanine appare come una giovane donna elfica senza età, che indossa una fluente gonna eterea composta di raggi lunari. Ella è la guardiana dei caduti elfi e li protegge durante il loro viaggio verso l'aldilà. Come dea della luna, è anche la responsabile di presagi, sogni e illusioni, ma protegge anche i suoi seguaci contro la follia. Il suo simbolo è una luna piena circondata da un alone a forma di luna crescente.

I sacerdoti di Sehanine sono veggenti e mistici, e servono come consiglieri spirituali di elfi e mezzelfi, che si imbarcano in viaggi alla ricerca dell'illuminazione e della trascendenza. Essi servono il suo aspetto di guardiana dei morti, officiano funerali e proteggono i resti dei defunti; considerano la non morte come una blasfemia.

Domini: Bene, Conoscenza, Inganno, Viaggio; le preghiere per gli incantesimi possono venir compiute al tramonto o al sorgere della luna.

Ma coloro che vorrebbero colpire questo territorio apparentemente idilliaco dovrebbero fare attenzione. Quando i banditi giungono per compiere razzie, lo spirito docile di Highfolk svanisce, e i vicini combattono fianco a fianco. La loro volontà nel difendere la propria terra è quasi senza pari.

I figli di noti semiumani del paese di Highfolk sono recentemente scomparsi. Nessuno ne ha dichiarato la responsabilità, ma sono state offerte diverse ricompense in cambio di informazioni.

Irongate

Nome appropriato: Città Libera di Irongate

Sovrano: Suo Risoluto Onore, Cobb Darg, Grande Sindaco di Irongate [umano LB]

Governo: Sindaco eletto dal consiglio cittadino per un incarico della durata di dieci anni; il consiglio cittadino è composto da vecchi nobili, mercanti, chierici e capi militari

Città: Irongate (M)

Risorse: Gemme (II, III), materiali ferrosi

Popolazione: Umani 83%, Nani 15%, Halfling 1%, Altri 1%

Legge: LB

Alleati: Colline di Ferro, Onnwal (solo i ribelli), Sunndi, Nyron

Nemici: Fratellanza Scarlatta, Ahlissa

Irongate è un'unica città stato, munita di grandi muraglie dotate di imponenti fortificazioni. A causa della sua posizione strategica e la diffusa mentalità da assedio dei suoi abitanti, la città mantiene un grande esercito e una flotta navale ben addestrati. Una cittadella posta su di un'isola protegge la baia, e una serie di cancelli collegati controllano l'accesso via mare alla città.

Irongate è famosa per la qualità del suo ferro, per le miniere e la lavorazione dei metalli. Gli armaioli di Irongate sono considerati i migliori delle Flanaess.

Alcune persone dicono che il Sindaco potrebbe essere più di quello che appare in realtà: magari neppure un essere umano, e neppure realmente umanoide. Nessuno ha mai affrontato apertamente Darg su questo argomento.

Isole Lendore

Nome appropriato: [traduzione approssimativa] Splendente e Trasformato Dominio delle Isole Lendore

Sovrano: Luminosissimo, Sfera Celeste, Gran Sacerdote Anfaren Silverbrow [elfo CB]

Governo: Teocrazia. Ogni isola è governata da un'autorità religiosa che viene supportata da diversi consigli di capi delle comunità, ma che non deve necessariamente prendere in considerazione questi consigli quando compie giudizi e prende decisioni

Città: Lo Reltarma (GP)

Risorse: Sconosciute

Popolazione: Elfi 97%, Mezzelfi 2%, Umani 1%

Legge: CB

Alleati: Nessuno ufficialmente; alcuni gruppi in Sunndi

Nemici: Esiliati di Lendore; alcuni gruppi in Sunndi

Queste cinque isole, ognuna governata da un chierico elfo, sono recentemente passate sotto il controllo del mistico culto di Sheanine. Devoto alle "cose che sono solamente elfiche", il culto domina le Isole Lendore, e molti mezzelfi che un tempo chiamavano questi luoghi casa, le hanno abbandonate.

I non elfi che sono rimasti, formano ora una "sottoclasse protetta" in una società dominata dagli elfi. È illegale insegnare a qualcuno che non sia un elfo l'Elfico Lendoreano, e viene proibito impiegare qualsiasi altra lingua a

meno che non sia prima un elfo a rivolgere la parola. Il culto domina il governo e la società, ed è improbabile che queste leggi cambino in tempi brevi.

Una nebbia magica circonda il territorio e solo i timonieri elfici possono vedere attraverso di essa per attraccare ai porti nascosti delle isole. In precedenza i visitatori raramente giungevano nei pressi delle Isole Lendore; ora questa è una circostanza praticamente inaudita.

Iuz, Impero di

Nome appropriato: Impero di Iuz

Sovrano: Iuz il Vecchio, Signore del Male [umano mezzo-immondo CM]

Governo: Dittatura, governata direttamente da Iuz

Città: Dorakaa (M)

Risorse: Pellicce, electrum, argento, alimentari; risorse scarse, nessuna esportazione

Popolazione: Orchi 45%, Umani 25%, Hobgoblin 10%, Halfling 5%, Mezzorchi 3%, Gnomi 2%, Altri 10%

Legge: CM

Alleati: Nessuno

Nemici: La maggior parte delle persone sane di mente di Oerth considera Iuz come proprio nemico; tutti lo temono.

Dedicato al male fine a se stesso e al perseguimento del potere, il semidio Iuz governa l'impero che porta il suo nome. I suoi eserciti occupano anche il proprio territorio come se fosse una nazione ostile che deve essere conquistata. Iuz non esita a colpire i deboli e ha provato in diverse occasioni ad assoggettare i reami circostanti. Il suo impero al momento comprende la Terra di Iuz, le Terre Cornute, le Terre dello Scudo, le Terre dei Banditi, e le Lande Desolate.

Grazie all'impiego del *Bastone di Rao* (vedi Capitolo 2), la maggior parte degli immondi al servizio di Iuz sono stati cacciati da Greyhawk. Questa improvvisa perdita del sostegno demoniaco ha provocato un abbassamento del morale tra le sue truppe restanti e rivolte in tutto il suo regno. I regni di Furyondy e Veluna, dedicati alla totale distruzione di Iuz e del suo impero, stanno sfruttando questa opportunità per cercare di annientarlo.

Keoland

Nome appropriato: Regno del Keoland

Sovrano: Sua Maestà Senza Pari, il Re del Keoland, Kimbertos Scotti [umano LB]

Governo: Monarchia feudale con il potere diviso tra numerose casate reali

Città: Nirole Dra (M); Cryllor (PC), Flen (GC), Gradsul (M)

Risorse: Alimentari, tessuti, oro, gemme (III)

Popolazione: Umani 40%, Elfi 20%, Gnomi 18%, Halfling 15%, Mezzelfi 5%, Nani 2%

Legge: NB

Alleati: Grande Marca, Sterich, gli Stati di Ulek, esiliati di Geoff, Bissel

Nemici: Il Pomarj, Impero di Iuz, Fratellanza Scarlatta, umanoidi malvagi e giganti delle Crystalmist e di altri luoghi, Principi del Mare, Celene (molto disprezzata), Valle del Mago (diffidenza)

Iuz (il Vecchio, l'Antico)

Iuz, l'Antico, signore delle terre che portano il suo nome, viene considerato da molti un cambion (mezzo-immondo), figlio di un signore dei demoni e di una potente strega. Appare come un vecchio avvizzito o come un uomo enorme ma dall'aspetto demoniaco. Il clero di Iuz sostiene la crudeltà, il sadismo, e la tortura contro tutti coloro che si mettono sulla sua strada. I deboli devono essere vessati, torturati e portati alla disperazione, mentre i forti devono vivere costantemente all'erta, a rischio di essere altrimenti traditi dai propri sottoposti. Il dolore è potere, e l'infliggere dolore ad un altro essere è la più grande dimostrazione di potere che si possa compiere. Schiaccia quelli che sono sotto di te, temi e inganna coloro che non lo sono. Obbedisci a Iuz. Coloro che mancano nei suoi confronti conosceranno il vero dolore.

Domini: Caos, Distruzione, Inganno, Male; le preghiere per gli incantesimi possono essere compiute al crepuscolo o a mezzanotte.



Questi territori sono tra i più provinciali e bucolici delle Flanaess, e non hanno visto la presenza di guerre né conflitti. La gente di questa terra può essere amichevole e generosa, ma sono noti innanzitutto per la loro natura superstiziosa, in particolare per la loro diffidenza verso gli stranieri.

Per la maggior parte della sua storia, lo studio della magia è stato proibito ai cittadini del Keoland. La magia era ristretta a società segrete, a certi nobili e ai membri della corte. Ci sono poche dimostrazioni di potenti magie qui, e ancora oggi sopravvive molto timore e superstizione nei confronti di chi pratica la magia. Visitatori attenti! L'emergere della nazione dai suoi tempi bui è stato molto lento.

Ket

Nome appropriato: Ket

Sovrano: Sua Illustre Gloria, Nadaid, Beygraf di Ket e Scudo della Vera Fede [umano LN]

Governo: Monarchia feudale con governo semi ereditario; il beygraf deve aver dimostrato doti di combattente e di comandante (si preferiscono capacità magiche)

Città: Lopolla (M); Molvar (CC), Polvar (CC), Falwur (GC)

Risorse: Argento, rame, gemme (I, IV)

Popolazione: Umani 96%, Nani 2%, Halfling 1%, Altri 1%

Legge: LN

Alleati: Paynim (occasionalmente), Tusmit (occasionalmente)

Nemici: Bissel, Veluna, Grande Marca, Furyondy, Cavalieri della Guardia, Impero di Iuz (occasionalmente), Zeif (occasionalmente), Ekbir (minore)

forte tradizione religiosa nella venerazione di Al'Akbar. Sebbene sia la discendenza a garantire il diritto di regnare, un individuo deve prima dimostrare la propria forza e fede per ricevere il titolo di Beygraf e Scudo.

La chiesa di Ket è legata alla gerarchia militare. Ogni compagnia dispone di un proprio chierico, e si aspetta che i soldati Ketiti venerino Al'Akbar.

Marca delle Ossa

Nome appropriato: La Marca delle Ossa

Sovrano: Sua Nobiltà, Clement, il Marchese della Marca delle Ossa [umano LN]

Governo: In principio una marca feudale soggetta al Grande Regno, ora viene controllata da un conclave di capi goblinoidi

Città: Spinecastle (PC); Knurl (PC), Johnsport (PP)

Risorse: Argento, gemme (I, II)

Popolazione: Umani 37%, Orchi 20%, Halfling 18%, Gnomi 10%, Elfi 7%, Mezzorchi 4%, Mezzelfi 3%, Nani 1%

Legge: LM

Alleati: Regno del Nord

Nemici: Nyron, Ratik, Barbari del Gelo/Ghiaccio/Neve

Tribù goblinoidi provenienti dai Raschiatori controllano la maggior parte della Marca delle Ossa; piccoli capi banditi governano gli umani restanti e trascorrono il tempo saccheggiando la vicina Ratik e la Provincia Settentrionale. Il Marchese, un tempo signore degli umani di questo reame, è scomparso e si presume morto.

La Marca delle Ossa sta infine iniziando a stabilizzarsi. Le tribù umanoidi e le bande di malfattori hanno iniziato a collaborare (o perlomeno a non uccidersi a vista). Rapporti riguardo consiglieri mascherati, presumibilmente umani, che mantengono regolari consigli di orchi e gnoll a Spinecastle stanno diventando sempre più comuni.

Nomadi del Lupo

Nome appropriato: I Wegwiur

Sovrano: Il Temerario Capo del Lupo, Tarkhan di tutti i Wegwiur, Comandante dell'Orda Inarrestabile, Bargru [umano CN]

Governo: Numerose tribù nomadi alleate; il capo ereditario del clan governante ha autorità (limitata al carisma e alla forza) sugli altri khan

Città: Eru Tovar (GP); Ungra Balan (PC)

Risorse: Pelli e pellicce, rame, cavalli

Popolazione: Umani 96%, Halfling 2%, Elfi 1%, Altri 1%

Legge: CN

Alleati: Vagabondi della Landa

Nemici: Impero di luz, Nomadi della Tigre (occasionalmente), umanoidi malvagi e banditi provenienti da Blackmoor e dalle Paludi Freddo

I Nomadi del Lupo compongono una nazione di stoici barbari. Sebbene nel suo complesso sia un popolo imprevedibile, la parola di un Nomade del Lupo è sacra, e molti ricevono la cauta fiducia dei capi carovana che viaggiano verso Blackmoor o i tenitori dei Nomadi della Tigre. Essi sono guide eccellenti, sebbene si offendano facilmente quando gli stranieri (spesso senza saperlo) violano uno dei loro tabù. Questi avvenimenti avvengono tanto spesso che i mercanti esperti calcolano il tempo extra e ulteriore denaro da spendere per farsi perdonare per queste trasgressioni inaspettate.

I Nomadi del Lupo odiano luz. Il semidio e i Lupi non sono mai andati d'accordo, e la città principale del regno, Eru Tovar, si prepara a sostenere un assedio in caso luz attaccasse. Questa resistenza di fronte a un così grande male, gli ha fatto guadagnare il rispetto di molti stranieri.

Nomadi della Tigre

Nome appropriato: Orda di Chakyik

Sovrano: L'Imbattibile Signore della Tigre, Ilkhan Gajtak delle Orde di Chakyik [umano CM]

Governo: Numerosi clan nomadi difficilmente governati dal nobile più potente del clan reale

Città: Yecha (GP)

Risorse: Pellicce e pelli, argento, gemme (I)

Popolazione: Umani 96%, Halfling 2%, Elfi 1%, Altri 1%

Legge: CN

Alleati: Nessuno

Nemici: Tribù della Foresta Boreale, Nomadi del Lupo (occasionalmente), Perrenland (occasionalmente), Ekbir (occasionalmente)

Questi allevatori e cacciatori vagano liberamente per le steppe, commerciando con la gente di Ekbir, Perrenland, e con i Nomadi del Lupo. Essi sono anche predoni e occasionalmente schiavisti, e sono state confermate le voci di lican-tropia tra i Nomadi della Tigre.

I loro eserciti sono simili in diversi modi a quelli di altri nomadi settentrionali, sebbene la presenza di donne combattenti e di sacerdotesse guerriere sia molto diffusa tra i Nomadi della Tigre. Le dicerie abbondano riguardo queste truppe di amazzoni, comprese quelle che compiano sacrifici di maschi, come era uso nei tempi antichi.

Nyrond

Nome appropriato: Regno di Nyrond

Sovrano: Sua Augusta Supremazia, Altmeister di Tutti gli Aerdy, Re Lynwerd I di Nyrond [umano LB]

Governo: Monarchia feudale ereditaria

Città: Rel Mord (M); Beetu (GC), Borneven (PC), Curtulenn (PC), Hammensend (PC), Hendrenn Halgood (GC), Midmeadow (PC), Mithat (M), Mowbrenn (GC), Oldred

(GC), Womtham (GC), Woodwych (GC), Wragby (PC)

Risorse: Alimentari, tessuti, rame, argento, gemme (I, II)

Popolazione: Umani 79%, Elfi 9%, Halfling 5%, Nani 3%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%

Legge: LN

Alleati: Ducato di Urnst, Contea di Urnst, Greyhawk, Onnwal (fazione ribelle), Colline di Ferro, Irongate, Sunndi, Teocrazia del Chiarore (sebbene molto tesi)

Nemici: Fratellanza Scarlatta, Regno del Nord, Impero di luz, molti culti malvagi intenti a destabilizzare il regno, Ahlissa (diffidenza)

Nyrond è stato devastato dai costi emotivi ed economici della guerra. Per molti dei disperati sudditi del Nyrond, il banditismo (e altre attività illegali) è diventato un'appetibile alternativa ai lavori onesti. Siccome la nazione è al collasso economico, molte pesanti vengono preferite a periodi di detenzione. Prigionieri per debitori, un nuovo sviluppo nell'applicazione delle leggi, ora sono diffuse per tutte il territorio.

Una recente spedizione verso gli Abbor-Alz orientali, guidati dalla cugina di Re Lynwerd, Lady Astra Callistor, è svanita senza lasciare tracce dopo essere entrata in una valle piena di antiche torri abbandonate. Si sono diffuse anche voci riguardo un figlio illegittimo del re che pare sia comparso tra le streghe della Palude degli Insetti. Se queste storie fossero vere, potrebbe verificarsi una lotta per il potere in una terra che difficilmente può permettersi ulteriori problemi.

Onnwal

Nome appropriato: Stato Obbediente di Onnwal (Fratellanza Scarlatta); o, Libero Stato di Onnwal (ribelli)

Sovrano: Sorella Esaltata Kuranyie della Fratellanza Scarlatta [umana LM] opposta alla Sua Nobile Autorità, Jian Destron, lo Szek della Libera Onnwal [umano LN], e Suo Onore, Rakehell Chert, Comandante dell'Esercito Ribelle della Libera Onnwal [umano N]

Governo: Monarchia feudale ereditaria (attualmente contestata)

Città: Scant (GP)

Province: Un distretto cittadino (Scant, controllata dalla Fratellanza Scarlatta), 24 signorie e sindaci di villaggi (quasi tutti controllati dai ribelli)

Risorse: Platino, gemme (III, perle comprese)

Popolazione: Umani 79%, Nani 9%, Gnomi 5%, Halfling 3%, Elfi 2%, Altri 2%

Legge: LM (Scant, governata dalla FS); LN (ribelli)

Alleati: Sovrani di Scant: Fratellanza Scarlatta, Signoria delle Isole, alcuni elementi nel Pomarj. Ribelli: residenti delle Headland, Irongate, Colline di Ferro, Sunndi, Nyrond, Ducato di Urnst, Greyhawk

Nemici: Sovrani di Scant: residenti delle Headland, Irongate, Colline di Ferro, Sunndi, Nyrond, Ducato di Urnst, Greyhawk, Contea di Urnst. Ribelli: Fratellanza Scarlatta, Signoria delle Isole, alcuni elementi nel Pomarj. Ahlissa viene considerata come nemico da entrambe le parti

Onnwal è una casa divisa. La Fratellanza Scarlatta reclama una parte del territorio (principalmente la capitale, Scant), mentre un movimento ribelle, che si fa chiamare "Libera Onnwal", domina quasi tutto il resto.

Sebbene i possedimenti della Fratellanza Scarlatta rappresentino meno di un decimo della nazione, Scant rimane ancora la principale via commerciale verso il resto delle Flanaess. La flotta della Fratellanza impiega la città come base per estorcere pedaggi dal traffico marino che passa attraverso lo Stretto di Gearnat.

I Supervisorì di Scant hanno preso in considerazione di contattare Turrosh Mak nel Pomarj per ottenere le forze necessarie a schiacciare la ribellione. Allo stesso tempo, i ribelli nelle campagne stanno cercando di rendere Irongate piú attivamente coinvolta, sperando che un blocco di Scant gli permetta di ottenere un'opportunità di riconquistare la capitale.

Paynim, Pianure dei

Nome appropriato: Tribù nomadi delle Pianure dei Paynim e delle Steppe Aride

Sovrano: Nessuna autorità centrale; diversi capi nomadi

Governo: Molti piccoli nobili tribali (khan o emiri) sottomessi a nobili sempre piú potenti (ilkhan, orakhan o shah) e regnanti (tarkhan, padishah, o kha khan); grandi differenze tra le bande nomadi nelle forme di governo

Città: Nessuna capitale; Kanak (PC)

Risorse: Cavalli, bestiame, pelli e pellicce, erbe medicinali, mercenari

Popolazione: Umani 96%, Centauri 2%, Halfling 1%, Altri 1
Legge: CN

Alleati: Stati confinanti (occasionalmente)

Nemici: Uil (occasionalmente), Cavalieri della Guardia, drow delle Sulhaut (minore)

Le tribù nomadi di Paynim vagano per le pianure di questo territorio, combattendo e commerciando l'una con l'altra in un ciclo imprevedibile per gli stranieri, ma in qualche modo compreso dai locali. Sebbene diano valore all'oro e ad altri oggetti, essi misurano la vera ricchezza in cavalli e bestiame (e in alcune tribù, con gli schiavi), e ritengono la loro libertà sulle pianure come il proprio piú grande tesoro.

Le tribù Paynim sono di solito armate in modo leggero e non sembrano poter porre intralcio alle pesanti cavallerie di altre terre. Ma nelle torride pianure, le pesanti armature sono piú un problema che una benedizione, e i ben addestrati cavalierizzi del Paynim hanno cacciato molti predoni pesantemente armati.

Perrenland

Nome appropriato: Cantoni Unificati del Perrenland

Sovrano: Sua Gravita, Karenin, Voormann di tutto il Perrenland [umano LN]

Governo: Repubblica parlamentare indipendente in cui i capi clan feudali riuniti (Consiglio Cantonale, che gestisce le faccende legislative) elegge un capo esecutivo (Voormann) per un periodo di otto anni per condurre gli affari che riguardano la diplomazia e il comando militare; i cantoni dispongono di diversi sistemi di governo interno; i capi famiglia hanno il potere di eleggere i sindaci delle città locali, ma la posizione di capo clan è ereditaria

Città: Schwartzbruin (M); Krestible (PC), Traft (PC)

Risorse: Rame, alimentari (pesce, formaggio), mercenari

Popolazione: Umani 79%, Nani 8%, Halfling 6%, Elfi 3%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchì 1%

Legge: N

Alleati: Nessun vero alleato, solo partner commerciali

Nemici: Cavalieri del Cervo, Nomadi della Tigre, Impero di Iuz (diffidenza); grandemente disprezzato da Furyondy per la sua posizione "neutrale" nei confronti di Iuz

Fieramente indipendenti e ribelli, gli abitanti del Perrenland furono risparmiati dalle atrocità delle Guerre di Greyhawk grazie ad un accordo formale tra i loro capi e il malvagio Iuz. La loro neutralità tenne le guerre lontano dalle loro terre, ma non gli fece guadagnare amici: anzi gli fece ottenere qualche nemico.

L'accordo con Iuz procurò anche qualche disordine inter-

no. Un modo per placare la ribellione è stato quello di esportarla; bande di mercenari sono tra le esportazioni principali della nazione. Questo, di nuovo, ha fatto sì che il Perrenland non guadagnasse nessun vero amico: combattere al fianco di un Perrenland un giorno non ti garantisce che il giorno dopo non dovrai combattere contro di lui.

Pomarj

Nome appropriato: L'Impero del Pomarj

Sovrano: Sua Ferocissima Maestà, il Despota Turrosh Mak [mezzorchì NM]

Governo: Dittatura che domina su numerosi capi tribali e sciamani umanoidi; il dittatore dispone di un proprio esercito personale composto di combattenti provenienti dalla propria tribù orchesca

Città: Stoneheim (PC); Blue (PC), Highport (GC)

Risorse: Argento, electrum, oro, gemme (I, II)

Popolazione: Orchi 43%, Umani 28%, Goblin 15%, Hobgoblin 10%, Halfling 3%, Altri 1%

Legge: NM

Alleati: Fratellanza Scarlatta (si dice ma non ci sono prove)

Nemici: Greyhawk, Stati di Ulek, Keoland, Celene (ma senza intraprendere azioni offensive), Ducato di Urnst, Onnwal (ribelli), Irongate

Poche terre nelle Flanaess sono pericolose quanto il Pomarj. Il Pomarj è stato per lungo tempo il centro delle forze ostili della libera gente di Greyhawk. Qui gli agenti della Fratellanza Scarlatta si muovono all'aperto. Il Sottosuolo è esposto alla superficie nelle Colline Drachensgrab. La schiavitù è comune (alcuni direbbero diffusa), e le razze comuni sono tutte trattate come cittadini di seconda classe.

Il Despota, Turrosh Mak, tiene tutti insieme con incredibile astuzia e potenza. Stati tanto lontani quanto Furyondy e Urnst hanno espresso i loro timori riguardo la sua forza crescente. Si dice che Mak non sia appagato della sua nazione e che aneli al dominio di territori oltre il mare.

Principi del Mare

Nome appropriato: Possedimenti dei Principi del Mare

Sovrano: Fratello Anziano Hammandaturian, Pastore dei Principi del Mare [umano LM]

Governo: Nessuno degno di nota

Città: Monmurg (GC: controllata dalla Fratellanza Scarlatta); Hokar (GC: controllata dai locali), Porto Toli (PC: controllata dalla Fratellanza Scarlatta), Westkeep (PC: controllata dal Keoland)

Risorse: (prima della conquista) Alimentari, schiavi, sebbene non ci fosse alcuna esportazione degna di nota

Popolazione: Umani 79%, Halfling 8%, Elfi 4%, Nani 3%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchì 1%, Altri 2%

Legge: CN

Alleati: Nessuno

Nemici: Natii della Giungla Amedio, mostri nelle Paludi Hooi e nelle Fornaci Infernali, Keoland (minore), Yeomanry (minore)

I Possedimenti dei Principi del Mare sono una terra rigogliosa, devastata da sconvolgimenti politici, invasioni e conflitti etnici. Hammandaturian, il "Pastore dei Principi del Mare", è un sovrano solo di nome: è la Fratellanza Scarlatta a prendere tutte le decisioni importanti riguardo il suo reame.

Per risposta, molti nobili minori del vecchio regime si sono uniti in una banda conosciuta come la Confraternita della Lama di Ottone. Apparentemente un ordine religioso, la confraternita è in realtà una violenta società dedita alla

vendetta per reclamare il territorio occupato.

In aggiunta a questo conflitto, le pestilenze sono diffuse per tutto il territorio nord occidentale e marinidi e tritoni molto organizzati attaccano le linee navali della Fratellanza.

Ratik

Nome appropriato: Arcibaronia di Ratik

Sovrano: Sua Valorosa Preminenza, Evaleigh, la Signora Baronessa (Arcibaronesa) di Ratik [umana CB]

Governo: Baronia feudale indipendente, che ha tagliato tutte le fedeltà e i legami con il vecchio Grande Regno, i suoi stati successori e le casate nobiliari, membro dell'Alleanza Nordica

Città: Marnar (PC); Ratikhill (PC)

Risorse: Forniture per le costruzioni navali, pellicce, oro, gemme (IV), legname

Popolazione: Umani 79%, Nani 8%, Halfling 6%, Elfi 3%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%

Legge: NB

Alleati: Barbari del Gelo, nani e gnomi dei Raschiatori, Nyrond, Colline Pietrose

Nemici: Marca delle Ossa, Regno del Nord, umanoidi malvagi sui Raschiatori, il Chiarore (minore), Barbari della Neve (occasionalmente), Barbari del Ghiaccio

Ratik è una nazione piccola ma prospera. Barriere naturali da tutti i lati la isolano dal resto delle Flanaess, ma l'hanno anche protetta dagli invasori per secoli.

L'attuale Baronessa, Lady Evaleigh, è la figliastra vedova del vecchio Barone Lexnol. Egli è ancora vivo, ma non governa più. La Baronessa Evaleigh riceve poca fiducia da parte di molti abitanti del regno, in quanto non è nata a Ratik e viene vista come insicura da molti dei signori di Ratik.

Regni dei Banditi

Nome appropriato: Nessuno

Sovrano: Diversi piccoli signori della guerra e tiranni

Governo: Diciassette piccole dittature tenuemente alleate, correntemente amministrate (solo nominalmente) dalle forze di occupazione di Iuz

Città: La più grande città nel feudo più potente è di solito la capitale: di solito si tratta di Rookrost (GC); Riftcrag (PC), Stoink (GC)

Risorse: Argento

Popolazione: Umani 79%, Mezzorchi 9%, Halfling 5%, Elfi 3%, Gnomi 2%, Nani 1%, Mezzelfi 1%

Legge: CM

Alleati: Continui mutamenti di alleanze con altri signori indipendenti

Nemici: Terre dello Scudo, Vagabondi delle Lande, Tenh, Contea di Urnst, Teocrazia del Chiarore, Nyrond, Cavalieri del Sacro Scudo, Cavalieri del Cervo

Sotto il controllo di Iuz, migliaia di ben addestrati ma scapestrati banditi lottano per l'indipendenza. I comandanti di Iuz non hanno le risorse né le capacità per estirpare ogni bandito che vive nel Canyon Voragine (vedi Capitolo 4). Queste terre non hanno praticamente risorse naturali, ma come dice il detto, "Perché preoccuparsi di far crescere le cose quando ciò che esiste può esser rubato?"

Coloro che visitano i Regni dei Banditi lo fanno con molta cautela. L'esercito di occupazione di Iuz è una minaccia palese, e le bande erranti di ladri e mercenari sono avidi e imprevedibili. Il comando delle singole bande muta senza preavviso, e gli amici di oggi potrebbero facilmente divenire i nemici di domani.

Regno del Nord

Nome appropriato: Regno dell'Aerdy Settentrionale

Sovrano: Sua Giusta e Trascendente Maestà, il Grande Re dell'Aerdy Settentrionale, Grenell I, Grande Principe della Casata Naelax [umano LM]

Governo: Monarchia feudale indipendente con elementi teocratici; l'attuale monarca è il sacerdote di più alto rango di Hextor all'interno del reame. Egli comanda contemporaneamente le forze della chiesa, la casata reale, e qualsiasi nobile feudale e capo non umano al suo servizio

Città: Eastfair (M); Atirr (GC), Bellport (PC), Darnagal (PC), Delaric (GC), Edgefield (GC), Kaport Bay (PC), Rinloru (GC), Winetha (GC)

Risorse: Alimentari, tessuti, electrum, olio di balena; le risorse non vengono esportate

Popolazione: Umani 83%, Goblin 3%, Halfling 2%, Mezzorchi 1%, Orchi 9%, Altri 2%

Legge: LM

Alleati: Marca delle Ossa (debole)

Nemici: Ahlissa, Nyrond, Ratik, Barbari del Gelo/Ghiaccio/Neve, Fratellanza Scarlatta

Dopo la divisione del Grande Regno in seguito alle Guerre di Greyhawk, queste terre hanno formato un reame indipendente. Pochi membri delle razze comuni a parte gli umani sono rimasti qui, e sebbene gli umanoidi malvagi abbiano vissuto per secoli nel Regno del Nord, le ultime decadi hanno visto un preoccupante e netto aumento della loro popolazione.

Sebbene la presenza di orchi minacci il regno, essi potrebbero anche aiutare a tenerlo insieme. Ogni principe e signore del Regno del Nord sa che fraporsi al Principe Grenell può far incorrere nella sua ira nella forma di un saccheggio da parte dei suoi alleati orchi.

Grenell stesso è senza scrupoli né sentimenti. La sua autorità secolare è aumentata dal suo dominio sulla Chiesa di Hextor nel nord. La linea ereditaria nel Regno del Nord è poco chiara, in quanto Grenell non ha figli propri.

Rel Astra e le Città del Patto di Solnor

Nome appropriato: La Libera e Indipendente Città Aerdi di Rel Astra

Sovrano: Sua Nobilissima Signoria, Eterno Custode e Lord Protettore di Rel Astra, Drax l'Invulnerabile [umano LM]

Governo: Principato sovrano

Città: Rel Astra (M); Ountsy (M), Roland (M)

Risorse: Forniture per le costruzioni navali, pesce, legname

Popolazione: Umani 79%, Halfling 9%, Elfi 4%, Nani 3%, Gnomi 2%, Mezzorchi 2%, Mezzelfi 1%

Legge: NM

Alleati: Ountsy e Roland (Città Libere del Patto di Solnor), Baroni del Mare

Nemici: Fratellanza Scarlatta, Ahlissa (diffidenza), Regno del Nord (diffidenza), Signoria delle Isole (diffidenza)

Secondo molti resoconti, Rel Astra (letteralmente "Città del Paradiso") è la più grande metropoli delle Flanaess. I suoi distretti murati e le torri svettanti richiamano le persone come fari nella notte. I suoi grandi mercati mostrano metà delle meraviglie del mondo, e persone di tutte le razze e le fedi camminano per le sue strade.

Lord Drax si considera un despota illuminato, e comanda un grande esercito e flotta permanente. Governa con saggezza e austerità, ma utilizzando un pugno di ferro. Drax desidera assorbire i Baroni del Mare nel Patto di Solnor e unificarli in un regno costiero con Rel Astra come sua capitale.

Signoria delle Isole

Nome appropriato: La Signoria delle Isole
Sovrano: Sua Somma Altezza, Principe Frolmar Ingerskatti di Duxchan, Signore delle Isole, Flagello dei Flutti [umano NM]
Governo: Principato (solo di nome) considerato come uno stato marionetta della Fratellanza Scarlatta, che controlla la maggior parte degli affari militari, legali, religiosi ed economici; il Principe dispone di veri poteri sebbene limitati
Città: Sulward (PC); Duxchan (PC)
Risorse: Legni rari, spezie, forniture per le costruzioni navali
Popolazione: Umani 79%, Elfi 9%, Halfling 5%, Nani 3%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%
Legge: NM
Alleati: Fratellanza Scarlatta
Nemici: Baroni del Mare, Sunndi, Isole Lendore

Su queste sette isole folte foreste tropicali circondano picchi vulcanici. Le foreste sono una ricca fonte di piante esotiche e vita animale, mentre le montagne sono ricche di minerali.

La Fratellanza Scarlatta è emersa come potere dominante tra il popolo, e sebbene la maggior parte dei signori delle isole siano furiosi contro di loro, molti sentono che il potere della Fratellanza gli permetterà di ottenere vendetta contro i loro nemici di sempre, i Baroni del Mare.

La schiavitù sta diventando sempre più importante. Recentemente, è stato scoperto del mithral su di una delle isole, e schiavi specializzati (perlopiù nani) sono stati rapiti da Ulek e Irongate. Se la miniera è ricca quanto pensano i signori delle isole, molti nani potrebbero presto trovarsi a lavorare in questo paradiso tropicale.

Sterich

Nome appropriato: Marca di Sterich
Sovrano: Sua Magnificenza, Resbin Dren Emondav, Marchesa di Sterich, Protettrice del Grande Cancellio Occidentale [umana LN]
Governo: Monarchia feudale che deve fedeltà al Keoland; la famiglia regnante è stata indebolita, e le famiglie nobiliari stanno soffrendo a causa di faide interne e della confusione provocata da proclami di nobiltà e precedenza avvenuti dopo la guerra
Città: Istivin (GC)
Risorse: Argento, electrum, oro, gemme (II, III)
Popolazione: Umani 79%, Nani 8%, Halfling 6%, Gnomi 3%, Elfi 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%
Legge: LN
Alleati: Keoland, Grande Marca, Stati di Ulek, Bissel, Yeomanry
Nemici: Abitanti delle Crystalmist, Impero di luz, il Pomarj

Sebbene sia stata di recente liberata dall'occupazione degli umanoidi malvagi, Sterich si trova nuovamente in preda alle fiamme della guerra. I nobili, ora ritornati al potere, hanno rinnovato la lotta per il controllo della nazione tra di loro e lo stesso legittimo sovrano di Sterich, la Marchesa. L'esercito, sebbene abbia subito grosse perdite nella campagna di liberazione, è emerso come una forza di esperti combattenti con una manciata di generali veterani con una vera dote nello sconfiggere umanoidi malvagi ma con nessuna vera esperienza nel controllare la propria nazione. Cinque diversi clan hanno mancato nel mandare un proprio rappresentante presso la corte della Marchesa: se questa sia una forma di protesta per il ristabilimento del suo regno o perché umanoidi malvagi detengono ancora il potere in quelle zone, nessuno sa dirlo con *certezza*.

Stonehold

Nome appropriato: Stonehold
Sovrano: Sua Mestissima e Terribile Potenza, Rhelt Sevvord I, Signore di Stonehold [umano CM]
Governo: Monarchia feudale indipendente con governo ereditario, che regna su quattro nobili ataman (che regnano sulle città) e quattro capi tribù nomadi, con l'esercito regolare controllato dal rhelt (re); l'attuale rhelt dispone di un forte carisma e di poteri quasi dittatoriali
Città: Vlekstaad (PP)
Risorse: Pellicce, avorio di tricheco, argento, gemme (I)
Popolazione: Umani 96%, Orchi 2%, Nani 1%, Altri 1%
Legge: CM
Alleati: Nessuno
Nemici: Impero di luz, Barbari del Gelo, Barbari del Ghiaccio, Barbari della Neve, Teocrazia del Chiarore, abitanti delle Griff

Un clima gelido e un regime brutale si fondono per rendere Stonehold una delle più dure terre di tutte le Flanaess. La forza bruta e l'inganno sono le fondamenta di Stonehold, e tutti i suoi vicini sono suoi nemici. Rhelt Saword, il signore del reame, proclama apertamente la sua indipendenza e il proprio odio verso luz, anche quando dei capi fazione all'interno di Stonehold mantengono rapporti segreti con il semidio, nella speranza di guadagnare potere per se stessi. L'omicidio tra i capi di Stonehold è cosa comune, e l'assassinio è un metodo riconosciuto di negoziazione.

Sunndi

Nome appropriato: Regno di Sunndi
Sovrano: Sua Brillante Maestà, Re Elfico Hazendel I, il Difensore di Sunndi, Protettore del Sud [elfo CB]
Governo: Monarchia feudale indipendente con una famiglia reale che governa su numerose casate nobiliari
Città: Pitchfield (PP)
Risorse: Electrum, platino, gemme (II, IV)
Popolazione: Umani 79%, Elfi 9%, Nani 5%, Gnomi 3%, Halfling 2%, Mezzelfi 1%, Altri 1%
Legge: NB
Alleati: Irongate, Onwal (ribelli), Nyronnd, Dullstrand, Colline di Ferro, residenti delle Headland, Glorioles (regno nanico semi indipendente)
Nemici: Fratellanza Scarlatta, Signoria delle Isole, Ahlissa (diffidenza), umanoidi malvagi anfibi dell'Ampia Palude

Un regno molto giovane (con solo due anni di vita), la più grande forza di Sunndi proviene dalla sua cooperazione interna e dal suo isolamento con l'esterno. Ma queste forze potrebbero ben presto essere messe alla prova quando i potenziali nemici che circondano la giovane nazione e i predatori inizieranno a minacciarne i cittadini. Recentemente, i villaggi del Sunndi meridionale hanno subito attacchi da parte di vampiri. La Fratellanza Scarlatta potrebbe essersi infiltrata sia nel governo che nell'esercito, assassinando e rapendo ufficiali e interrompendo i lavori pubblici. Un clima di sfiducia si sta creando in Sunndi, e bisogna far presto qualcosa.

Tenh

Nome appropriato: Ducato di Tenh
Sovrano: Sua Luminosità, Duca Ehyeh III di Tenh [umano NB] (in esilio)
Governo: Monarchia feudale indipendente
Città: Nevond Nevvend (M, occupata da Stonehold); Calbut (GC, occupata da Stonehold), Redspan (GC, occupata dalle forze del Duca)
Risorse: Alimentari, platino (risorse attualmente non sfrut-

tate o esportate a causa della guerra)

Popolazione: Umani 78%, Halfling 9%, Elfi 4%, Nani 3%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%, Altri 2%

Legge: N

Alleati: Contea di Urnst (debole), Nyrond (debole)

Nemici: Regni dei Banditi, Stonehold, troll dalle Paludi dei Troll, il Chiarore

Il Duca Ehyeh sta cercando di riconquistare la sua terra a Stonehold e Iuz. Finora ha ottenuto solo un misero sostegno da parte della Contea di Urnst. Egli ha altri sostenitori, naturalmente, compreso il mago Nystul del Circolo degli Otto (vedi Capitolo 5), ma pochi seguaci o truppe a propria disposizione. La sua reputazione come capo venne distrutta insieme alla sua nazione, lasciandogli poco più che un titolo nobiliare e un discreto ammontare di ricchezze. Il Duca stesso non ha posto piede nella sua nazione natia da una decade a questa parte, un fatto che si è riflettuto in un certo declino del morale nelle truppe di Tenh. Il Duca ha iniziato a ricercare qualsiasi forma di aiuto che possa aiutarlo a recuperare la fiducia delle casate nobiliari di Tenh.

Terre dello Scudo

Nome appropriato: Reastaurato Sacro Reame dei Fedeli delle Terre dello Scudo

Sovrano: Sua Onorevolissima Signoria, Contessa Katarina di Walworth, Cavaliere Comandante delle Terre dello Scudo [umana LB]

Governo: Comunità di signori locali, governati dal nobile di più alto rango del PIsola Walworth, che detiene anche il ruolo di Cavaliere Comandante dell'esercito religioso

Città: Critwall (GC)

Risorse: Scarse (bestiame e alimentari nelle terre occupate del nord)

Popolazione: Umani 79%, Halfling 9%, Elfi 5%, Nani 3%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%

Legge: LB

Alleati: Furyondy, Veluna, Verbobonc, Dyvers, Greyhawk, Ducato di Urnst, Contea di Urnst, Highfolk

Nemici: Impero di Iuz, tutte le forze restanti dei Gerarchi della Società Cornuta, tutte le forze restanti dei Regni dei Banditi, non piace ai Cavalieri del Cervo

Almeno trentamila persone vivono nelle Terre dello Scudo occupate, portando avanti un'orribile esistenza nella morsa soffocante di Iuz. Le forze restanti delle Terre dello Scudo si sono stabilite a Critwall. Veterani, esperti di mille battaglie, questi soldati sanno che il solo numero degli umanoidi malvagi che sta occupando la loro terra, rende un attacco diretto contro le forze di Iuz virtualmente impossibile.

Le persone delle "Nuove Terre dello Scudo" sono drammaticamente cambiate nelle ultime due decadi. Un tempo un orgoglio senza pari governava i loro pensieri. Ora, sono determinati a riconquistare la propria terra. Sono gente brava e onesta, che vede chiaramente la propria missione (alcuni dicono che ne sono ossessionati) e sono disposti a sacrificare le proprie vite per riconquistare la propria terra.

Terre Lucenti

Nome appropriato: Impero delle Terre Lucenti

Sovrano: Sua Percettiva Magnificenza, l'Arcimago Rary, Monarca delle Terre Lucenti [umano NM]

Governo: Dittatura; il reame funziona come una piccola città-stato circondata da tribù nomadi di barbari

Città: Nessuna capitale (la torre di Rary sulle Colline di Ottonne); Ul-Bakak (V)

Risorse: Sconosciute

Popolazione: Umani 79%, Nani 20%, Altri 1%

Legge: NM

Alleati: Nomadi del Deserto Lucente

Nemici: Greyhawk, Ducato di Urnst, Circolo degli Otto

Dalla sua torre, l'arcimago Rary dichiara l'intero Deserto Lucente proprio territorio. Eserciti di nomadi del deserto e mercenari diffondono la volontà del loro sovrano contro la povera gente del deserto, proclamando ogni oasi di proprietà del loro recluso signore.

Come si addice al suo nome, il Deserto Lucente offre un clima incredibilmente oppressivo, con giornate in alta estate abbastanza calde da far cuocere il cibo senza bisogno di accendere un fuoco.

I centauri nativi del deserto si oppongono duramente a Rary. Le giovani teste calde tra i centauri hanno intrapreso una guerriglia contro gli occidentali: un piano che finora è riuscito ad ottenere qualche successo.

Tusmit

Nome appropriato: Tusmit

Sovrano: Suo Esaltato Splendore, il Pascià di Tusmit, Muammar Qharan [umano LN]

Governo: Monarchia feudale indipendente composta solo di casate nobiliari; solo il monarca prescelto viene considerato membro della famiglia reale

Città: Sefmur (GC); Blashikdur (PC), Vilayad (GC)

Risorse: Alimentari, argento, oro

Popolazione: Umani 79%, Nani 8%, Halfling 6%, Elfi 3%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%

Legge: LN

Alleati: Zeif, Ket (occasionalmente)

Nemici: Ekbir (occasionalmente), Ket (occasionalmente), Paynim (occasionalmente), Cavalieri della Guardia e Cavalieri della Sentenza

Pochi stranieri visitano l'entroterra di Tusmit, in quanto l'unica ricchezza lì presente si trova sotto forma di risorse naturali, e i natii sono inospitali. Al'Akbar viene venerato nel nord, e quindi l'illegalità non viene tollerata. Soltanto coloro che desiderano visitare il Grande Mufti delle Montagne Yatil viaggiano in queste zone. L'attuale Pascià non ha ancora compiuto questo pellegrinaggio, compiendo una grave mancanza nei confronti della tradizione. I principi settentrionali si lamentano del fatto che sia reticente nell'accettare l'autorità spirituale del Califfo di Ekbir. Tutto ciò potrebbe portare a dei problemi, soprattutto, visto e considerato che il Pascià ha cominciato ad aprire dialoghi con il Sultano di Zeif, un potente competitore.

Ulek, Contea di

Nome appropriato: Contea Palatina di Ulek

Sovrano: Sua Nobile Grazia, Lewenn, Conte Palatino di Ulek, Arcidruideo [umano N]

Governo: Monarchia feudale ereditaria; il conte deve essere membro della gerarchia druidica, e soddisfare dei particolari requisiti rituali unici della Contea

Città: Jurnre (GC); Kewlbanks (PC), Courwood (PC)

Risorse: Alimentari, rame, argento, gemme (I, II)

Popolazione: Umani 79%, Gnomi 8%, Halfling 6%, Elfi 3%, Nani 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%

Legge: N

Alleati: Stati di Ulek, Keoland, Grande Marca, Verbobonc, Dyvers, Greyhawk, Cavalieri di Luna, Celene (in teoria), Cavalieri della Guardia (debole), circoli druidici

Nemici: Il Pomarj, Impero di Iuz

Situata tra il Ducato e il Principato di Ulek, questo terra pacifica è abitata da halfling e agricoltori umani. Le colline

ondulate e le molte piccole comunità ospitano anche numerosi birrai e carpentieri gnomi che producono molti dei beni commerciali della nazione. Il governo è abbastanza di "manica larga", diretto da druidi che provvedono assistenza e sostegno nella vita quotidiana.

Ulek, Ducato di

Nome appropriato: Ducato di Ulek

Sovrano: Sua Nobile Radiosità, Duca Grenowin di Ulek [elfo NB]

Governo: Monarchia feudale indipendente con governo ereditario, dove la casata reale e quelle nobiliari sono composte esclusivamente da elfi

Città: Tringlee (GC); Axegard (GC), Waybury (PC)

Risorse: Alimentari, tessuti, electrum, oro, argento, gemme (I- II)

Popolazione: Umani 43%, Mezzelfi 32%, Elfi 19%, Gnomi 3%, Halfling 2%, Altri 1%

Legge: CB

Alleati: Stati di Ulek, Keoland, Grande Marca, Sterich, Geoff (esiliati), Verbobonc, Colline Kron, Highfolk, Veluna, Furyondy, Dyvers, Greyhawk, Ducato di Urnst, Cavalieri di Luna, Celene (rapporti molto tesi), Cavalieri della Guardia

Nemici: Il Pomarj, Impero di luz

Sebbene sia una delle poche terre delle Flanaess retta da un sovrano elfico, il Ducato di Ulek mantiene una ricercata armonia tra i cittadini di tutte le razze. Il duca predica questa armonia anche al di fuori dei propri confini, ma si è trovato di fronte dell'opposizione, in particolare dall'isolazionista Celene. Alcuni dei nobili meno pazienti di Ulek desiderano che il duca agisse contro Celene, ma egli rimane in attesa, preferendo la diplomazia.

Il duca ha altre preoccupazioni. Recentemente un'infestazione di vermi divora-alberi ha infestato il Bosco Argentato e ha distrutto molti dei ripari arborei degli elfi. Queste creature sono apparentemente anche la causa di qualche sorta di malattia o maledizione che ora affligge anche gli elfi dei boschi che vivono nella foresta.

Ulek, Principato di

Nome appropriato: Principato di Ulek

Sovrano: Sua Serena Altezza, Principe Olinstaad Corond di Ulek, Signore dei Picchi del Paradiso [nano LB]

Governo: Monarchia feudale indipendente con governo ereditario, dove la casata reale e quelle nobiliari sono composte esclusivamente da nani; la famiglia reale (Casata Corond) governa Gryrax e controlla con attenzione tutti i traffici del regno, compresi alcuni degli affari interni dei domini dei nobili

Città: Gryrax (M); Eastpass (GC), Havenhill (M), Thunderstrike (GC)

Risorse: Alimentari, argento, gemme (II-IV)

Popolazione: Umani 53%, Nani 30%, Halfling 10%, Elfi 3%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Altri 1%

Legge: LB

Alleati: Stati di Ulek, Keoland, Grande Marca, Verbobonc, Dyvers, Greyhawk, Cavalieri di Luna, Cavalieri della Guardia (debole), Celene (in teoria, ma ora viene odiata per il suo isolazionismo)

Nemici: Il Pomarj, Impero di luz, Fratellanza Scarlatta

Il cosmopolita Principato di Ulek è probabilmente il più grande reame composto da nani e umani delle Flanaess, ed uno dei pochi che viene sia controllato che amministrato dai nani stessi. Esso prospera grazie al commercio con l'estero che passa attraverso i suoi mercati, mentre i prodotti del Principato vengono molto apprezzati.

Tradizionalmente dominati dai non umani, gli Stati di Ulek sono noti per la loro natura provinciale, ma il principe e la propria corte conducono gli affari di politica estera e commerciano con i propri vicini come farebbe qualsiasi nobile umano. Presi insieme, i nani e gli halfling sono più numerosi degli umani nella maggior parte delle province del Principato, e questa divisione razziale si ripercuote anche nelle forze militari del regno.

Ull

Nome appropriato: Ull

Sovrano: Sua Illustre Ferocia, Bruzharag il Bastardo, l'Orakhan di Ull [mezzogre CM]

Governo: Clan tribale indipendente (di grande dimensioni) composto da molte grandi famiglie nomadi, ognuna retta da un capo dittatoriale (il più anziano, il più forte o il più carismatico); tutte le famiglie sono governate da una famiglia reale il cui capo è l'Orakhan, un monarca che dispone di controllo dittatoriale sul suo regno; i cambi al potere avvengono spesso tramite assassinio o duello

Città: Ulakand (PC); Kester (PC)

Risorse: Argento, gemme (II), centro di passaggio (Kester) attraverso il basso Ulsprue

Popolazione: Umani 94%, Halfling 2%, Orchi 2%, Mezzorchi 1%, Altri 1%

Legge: CN

Alleati: Nessuno

Nemici: Paynim, uomini tribali delle colline; in generale questo stato è ostile verso tutti gli stranieri

Le ricche terre erbose di Ull si estendono nelle Pianure dei Paynim e, sfortunatamente, così anche il loro lucroso traffico di schiavi. Gli Uli sono noti come gente pericolosa, in particolare gli abitanti delle loro città. Il loro esercito ha una reputazione simile. I loro cavallerizzi sono indisciplinati, e la loro fanteria è nota per le sue pratiche mostruose.

Unica tra le nazioni di questa regione, Ull non venera Al'Akbar. Gli Uli venerano gli spiriti dei loro feroci antenati: perlomeno coloro che non preferiscono venerare direttamente gli immondi.

Urnst, Contea di

Nome appropriato: Contea di Urnst

Sovrano: Sua Nobile Brillantezza, la Contessa Belissica di Urnst [umana CB]

Governo: Monarchia feudale che deve fedeltà al Ducato di Urnst, sebbene gli affari interni vengano condotti indipendentemente; governo ereditario proveniente da un'ampia famiglia (Casata Gellor) nobiliare (non reale) con forti attitudini all'avventura e alla guerra

Città: Città di Radigast (M); Brotton (M), Caporna (PC), High Madreth (PC), Jedbridge (PC), Trigol (PC)

Risorse: Alimentari, tessuti, oro

Popolazione: Umani 79%, Halfling 9%, Elfi 5%, Nani 3%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%

Legge: NB

Alleati: Ducato di Urnst, Greyhawk, Nyron, Colline Pietrose, Furyondy, Tenh (famiglia nobiliare in esilio e rifugiati)

Nemici: Impero di luz, Marca delle Ossa, il Chiaro (diffidenza)

Le grandi pianure di Urnst, che permettono una stupefacente produzione di prodotti alimentari, non sono il più grande orgoglio dello stato. Urnst è nota per la sua incredibile rete stradale. Molta della grande architettura e infrastruttura di Urnst può essere fatta risalire all'occupazione da parte di Aerdy, nonostante la grande sfiducia che gli

uomini di Urnst provino per qualsiasi nazione che si trovi ad est.

La Contessa Belissica sta attualmente lavorando per cancellare questo atteggiamento. La sua popolarità domestica rivaleggia con quella dei più amati regnanti delle Flanaess, ed ella lavora duramente per stabilire rapporti ottimali con le nazioni confinanti. Ciononostante, i problemi interni continuano a manifestarsi. Il folle vecchio principe di Brotton si rifiuta di pagare le tasse e parla apertamente di rivolta, ed un rara malattia del legno ha colpito il porto di Bampton. Anche i sovrani più popolari non mancano di problemi.

Urnst, Ducato di

Nome appropriato: Ducato Palatino di Urnst

Sovrano: Sua Nobilissima Grazia Karll Lorinar, il Duca di Urnst, Protettore degli Abbor-Alz [umano CB]

Governo: Monarchia feudale indipendente con governo ereditario, che deve fedeltà (solo in teoria) al vecchio Grande Regno. Il Duca viene consigliato in tutti gli affari dall'Omnirevole Camera, una delegazione di nobili

Città: Leukish (GC); Goldplain (PC), Nellix (GC), Nyrstran (PC), Pontyrel (PC), Seltaren (PC)

Risorse: Alimentari, argento, oro, platino, gemme (I-IV)

Popolazione: Umani 79%, Halfling 9%, Elfi 5%, Nani 3%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%

Legge: NB

Alleati: Contea di Urnst, Greyhawk (diffidenza), Nyrond (diffidenza), Furyondy

Nemici: Impero di luz, Terre Lucenti



Urnst è benedetto da numerose opportunità commerciali, clima moderato, panorami stupendi e numerose difese naturali. L'esercito regolare di confine aumenta la forza della nazione, conferendogli sicurezza. I problemi provocati dai vecchi Regni dei Banditi, dai primitivi abitanti delle colline, e da variegate bande di predoni umanoidi, vengono presto risolti sotto l'acciaio ben allenato della cavalleria d'élite del Duca Karll.

Sebbene poche altre minacce si siano presentate dopo la conclusione delle guerre, il sorgere di Rary nel Deserto Lucente è motivo di preoccupazione per Urnst. Un enigmatico arcimago, conosciuto solo come "Il Veggente" (cacciato dalla corte di Karll quasi venti anni fa) è stato recentemente avvistato presso il Castello Maure. Se questi due eventi siano collegati o meno, nessuno lo sa.

Vagabondi delle Lande

Nome appropriato: Popolo delle Ricche Terre di Caccia

Sovrano: Sua Possente Signoria, Ataman degli Stendardi, Durishi Grande Mastino, Capo dei Cani da Guerra [umano CN]

Governo: Quattro clan alleati, ognuno composto da numerose tribù nomadi; ogni tribù viene retta da un capo eletto per le sue doti di combattente e comandante; i migliori guerrieri si uniscono ai Cani da Guerra (non allineati a nessuna tribù), e il miglior guerriero dei Cani da Guerra dispone di una limitata autorità su tutti i capi tribali

Città: Nessuna capitale; nessuna città, solo campi temporanei composti da fino a cinquemila persone

Risorse: Pelli e pellicce, corno, oro, cavalli

Popolazione: Umani 37%, Orchi 20%, Goblin 18%, Hobgoblin 10%, Halfling 7%, Gnomi 5%, Mezzorchi 3%

Legge: CN

Alleati: Elfi del Fellreev, centauri di Fellreev e delle Lande, Nomadi del Lupo (Umani); luz (Orchi)

Nemici: Tenuta di Stonefist, Regni dei Banditi, luz (Umani); elfi del Fellreev, centauri di Fellreev e delle Lande (Orchi)

I Vagabondi sono una razza di barbari spinta quasi all'estinzione da luz e i suoi immondi. Essi vivono un'esistenza nascosta, limitandosi esclusivamente alla parte più settentrionale delle Lande. La loro terra viene giustamente chiamata la Landa in quanto le tribù sopportano gelidi inverni e aride estati, ricavando dalla terra tutto quello che possono per sopravvivere.

Tra le bande di guerra dei Vagabondi esiste un gruppo di rapidi corridori dotati di una resistenza leggendaria. Conosciuti come i Cani da Guerra, questi maestri del combattimento ravvicinato preferiscono l'uso dell'accetta e del coltello, e alcuni si specializzano nel lariat. La loro agilità e oltraggioso sprezzo del pericolo sono famosi in tutte le Flanaess, dando adito all'espressione "selvaggio come un Cane da Guerra".

Valle del Mago

Nome appropriato: Valle del Mago

Sovrano: Sua Arcana Autorità, l'Esaltato Mago della Valle e Signore del Dominio [particolari incerti]

Governo: Dittatura magica

Città: Sconosciute

Risorse: Sconosciute

Popolazione: Umani 37%, Elfi 25%, Gnomi 18%, Halfling 10%, Mezzelfi 5%, Altri 5%

Legge: Sconosciuta

Alleati: Nessuno

Nemici: Geoff (esiliati), Bissel, Grande Marca, Cavalieri della Guardia, Cavalieri della Sentenza, Keoland (minore), Sterich (minore), la maggior parte degli elfi

La Valle del Mago si trova al centro della catena montuosa dei Picchi Barriera. Il solo passaggio naturale attraverso le montagne circostanti è situato vicino la parte settentrionale della valle, dove imprevedibili pattuglie di elfi e gnomi ne proteggono l'accesso. Essi sono in grado di cacciare i

viaggiatori con un duro avvertimento, o attaccare senza porre domande.

Si dice che il Mago della Valle spedisca i suoi servitori a compiere viaggi a scopo di furto e banditismo. I servitori catturati o fuggono o si lasciano deperire, morendo se non sono in grado di tornare indietro.

Il tramonto avviene all'improvviso nella valle, e il territorio sembra popolarsi di mostruosi predatori. Non si sa se siano evocati come risposta agli intrusi, o se siano un pericolo naturale.

Gli arcimaghi Rary e Mordenkainen hanno spinto gruppi di avventurieri a indagare, ma nessuno di essi è stato in grado di ottenere molte informazioni. Tutti hanno subito grandissime perdite.

Rao (il Mediatore, il Dio Placido)

Rao è il dio della calma e della placida contemplazione, presentato come un anziano dalla pelle scura, i capelli bianchi, le mani affusolate e uno sguardo sereno. Si dice che ogni volta che venga fatta un'offerta di pace, Rao ringiovanisca di un giorno. I testi sacri di Rao insegnano che la capacità di ragionare è il dono più grande. Il ragionamento conduce alla discussione, la discussione conduce alla pace, e la pace guida alla serenità. Se tutte le creature intelligenti ragionassero le une con le altre e raggiungessero la serenità, il mondo risuonerebbe dell'armonia di un ordine benefico. Alcuni però si rifiutano di piegarsi alla ragione e invece fanno ricorso alle azioni violente. Allora è necessario agire per contrapporsi alla violenza. Sebbene questo non sia un atto di pace, c'è un tempo per pensare, e a volte anche un tempo per agire. In questi momenti, l'azione è saggezza.

I chierici di Rao perseguono la conoscenza e complessi sentieri di pensieri logici. Amano le discussioni teologiche e la meditazione introspettiva. Sebbene preferiscano la pace, non disdegnano di usare la forza quando le proprie argomentazioni vengono ignorate o quando un bastione della logica viene minacciato. Essi sono alla ricerca di nuove scuole di pensiero, luoghi fantastici di quiete e placidità, e potenti magie da impiegare per la causa della Legge e del Bene.

Domini: Bene, Conoscenza, Legge, Protezione; le preghiere per gli incantesimi possono essere compiute all'alba o al tramonto.

Veluna

Nome appropriato: Arciclericato di Veluna
Sovrano: Sua Venerabile Riverenza, il Canone di Veluna, Hazen, Pastore dei Fedeli [umano LB]

Governo: Teocrazia governata dal Canone di Veluna, che è consigliata dal Collegio dei Vescovi e dall'Ordine Celeste delle Lune, composto dai rappresentanti delle sette casate nobiliari secolari e da un rappresentante della Viscontea di Verbobonc

Città: Mitrik (GC); Devarnish (PC), Città di Veluna (PC)

Risorse: Alimentari, rame, argento, oro

Popolazione: Umani 79%, Elfi 9%, Gnomi 5%, Halfling 3%, Nani 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%

Legge: LB

Alleati: Furyondy, Highfolk, Bissel, Verbobonc, Colline Kron, Stati di Ulek, Terre dello Scudo, Grande Marca (difficoltà sul controllo di Bissel), Dyvers (debole), tutte le branche della chiesa di Rao diffuse per le Flanaess, Celene (in teoria, ma ora c'è diffidenza), Cavalieri del Cervo, Cavalieri di Luna

Nemici: Impero di luz, Ket, il Pomarj (minore), Cavalieri della Guardia e Cavalieri della Sentenza (diffidenza), Valle del Mago (diffidenza), Perrenland (diffidenza)

La gente di Veluna rappresenta gli aspetti migliori delle razze comuni. Qui, la gente vive in armonia, coltivando e lavorando insieme per costruire una cultura comune basata sui fondamenti della pace, della ragione e della serenità. L'influenza della Chiesa di Rao si avverte dovunque in Veluna.

Ciononostante, in un mondo dove il caos sembra più comune dell'aria, Veluna ha la sua buona dose di problemi. Sette membri del Collegio dei Vescovi sono stati afflitti dalla follia e da un'incurabile malattia. L'arcivescovo ha posto un appello ai guaritori e ai teologi di tutte le Flanaess, nella speranza che qualcuno abbia una qualche soluzione per curare questa temuta malattia... o maledizione.

Verbobonc

Nome appropriato: Viscontea e Città di Verbobonc

Sovrano: Sua Nobile Signoria, il Visconte Langard di Verbobonc, Difensore della Fede [mezzelfo CB]

Governo: Territorio semi-indipendente che deve fedeltà all'Arciclericato di Veluna (ma in pratica virtualmente autonomo)



Città: Verbobonc (GC)

Risorse: Rame, gemme (I-IV), legname

Popolazione: Umani 79%, Elfi 9%, Gnomi 5%, Halfling 3%, Nani 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%

Legge: LB

Alleati: Veluna, Furyondy (diffidenza), Cavalieri del Cervo (diffidenza)

Nemici: Impero di luz, il Pomarj, gnomi delle Colline Kron, diversi culti malvagi

La gente di Verbobonc è amichevole ma cauta. Molti pensano che uno straniero potrebbe facilmente tagliarvi la gola mentre vi sta osservando. Essi temono soprattutto i demoni, in quanto queste creature sono passate di qui e hanno lasciato il loro marchio. Sopravvivono anche dozzine di culti malvagi, che rimangono nell'ombra sotto la superficie della vita quotidiana. La gente di Verbobonc racchiude la propria cautela in una diligente etica lavorativa.

Sebbene indipendente, l'intera viscontea è un vescovato devoto a St. Cuthbert e seguace dell'Arciclericato di Veluna. Avventurieri (molti ben motivati, ma tutti imprevedibili e occasionalmente distruttivi) compongono una percentuale insolitamente alta della popolazione armata di Verbobonc.

Yeomanry

Nome appropriato: Lega Yeomanry

Sovrano: Sua Giustizia, Marius Lindon il Libero, Presidente della Lega Yeomanry [umano NB]

Governo: Repubblica democratica indipendente governata da un Libero eletto (che opera atti di diplomazia, negozia i trattati e comanda l'esercito) e da un Consiglio di Comuni Oratori (un parlamento che gestisce gli affari legislativi); esiste il suffragio per tutti i cittadini adulti che stanno svolgendo il servizio militare o che sono impegnati attivamente nel reame

Città: Loftwick (PC); Longspear (PC)

Risorse: Alimentari, tessuti, argento, gemme (II)

Popolazione: Umani 79%, Halfling 9%, Elfi 5%, Nani 3%, Gnomi 2%, Mezzelfi 1%, Mezzorchi 1%

Legge: LB

Alleati: Keoland (debole), Sterich (debole), Cavalieri della Guardia (debole)

Nemici: Fratellanza Scarlatta; molti giganti e umanoidi malvagi sulle Fornaci Infernali, Crystalmist, joten, Tor, e Paludi Hool; Impero di luz

Una delle poche democrazie rappresentative delle Flanaess, le Yeomanry sono delle terre insolite. Popolate principalmente da contadini indipendenti, mantengono anche una forte tradizione militare. Per ottenere il diritto di votare nella Lega Yeomanry, un cittadino di maggiore età deve avere "portato una lancia" (aver servito nella milizia o nell'esercito). I rappresentanti vengono presi da ogni comunità e il Consiglio dei Comuni Oratori si riunisce quattro volte l'anno per decidere sui problemi nazionali.

Un affare di importanza nazionale è la proposta del Libero di introdurre un grosso esercito di mercenari del Keoland nel territorio. Nel frattempo, l'afflusso di rifugiati provenienti dai Possedimenti dei Principi del Mare aumenta la popolazione del meridione. I possidenti terrieri locali sono contrariati dalla situazione.

Zeif

Nome appropriato: Sultanato di Zeif

Sovrano: Sua Onnipotenza, la Gloria dell'Ovest, il Sultano di Zeif, Murad [umano LN]

Governo: Monarchia feudale indipendente con governo ereditario; consigliato dal Gran Visir e dal Diwan, una buro-

cracia semi ereditaria; la famiglia reale fa incerti proclami di discendere dalla linea reale dell'antico Impero Baklunita e quindi proclama di avere il diritto di governare tutte le terre Baklunita civilizzate; le famiglie nobiliari sono tutte legate alla famiglia reale in qualche modo; la religione è soggetta allo stato

Città: Zeif (M); Antalotol (PC), Ceshra (GC), Dhabiya (GC)

Risorse: Alimentari, gemme (III), cavalli, bestiame

Popolazione: Umani 88%, Orchi 10%, Halfling 1%, Altri 1%

Legge: LN

Alleati: Tusmit, alcune tribù Paynim (occasionalmente)

Nemici: Ekbir (occasionalmente), Tusmit (occasionalmente), Ket (occasionalmente), alcune tribù Paynim, Cavalieri della Guardia

Il commercio marittimo è la principale fonte di guadagno di Zeif, e i suoi porti sono tra i più prosperi del territorio. Non esiste una flotta mercantile più grande nelle Flanaess occidentali.

Molti mercenari paynim servono come scout e cavalieri nell'esercito del Sultano. Per dimostrare la loro lealtà, indossano degli stemmi quando si trovano sul suolo di Zeif. È anche vero che gli stemmi possono venir facilmente ottenuti, e raramente vengono controllati. Le tribù dei Paynim non leali a Zeif spesso saccheggiano le carovane della nazione. Essi non esitano neppure ad affrontare le guardie carovaniere Paynim: i Paynim spesso si combattono l'un l'altro.

L'esercito di Zeif è potente, guidato dallo stesso Sultano. L'alleanza dei mercanti, chiamata la Mouqollad (vedi Capitolo 5), è forse il secondo maggior potere di Zeif, grazie alla propria ricchezza. Infine, questa regione abbonda di assassini e spie, i quali servono qualsiasi sorta di padrone o causa.

CAPITOLO QUATTRO: GEOGRAFIA

Questo capitolo dettaglia le più importanti caratteristiche territoriali delle Flanaess.

Foreste

Le foreste delle Flanaess sono una moneta a due facce. Da una parte offrono beni vitali come selvaggina e legname, dall'altra sono la dimora di ribelli, briganti e mostri.

Bosco Alto: I pini di Bosco Alto erano un tempo molto apprezzati nell'industria navale. Il bosco è stato parzialmente distrutto da un grande incendio, ma gli umani e i nani ne stanno recuperando parte dei margini settentrionali. Ora è un terreno di battaglia tra Ratik e gli orchi e gnoll del sud.

Bosco Argentato: Questa foresta all'interno del Ducato di Ulek è la dimora di molti elfi. Si dice che gli elfi curino i loro alberi così che assumano delle forme uniche, e che raccolgano da essi una linfa deliziosa e nutriente che è la fonte del tanto ricercato vino elfico.

Bosco dell'Ascia: Il Bosco dell'Ascia viene considerato una terra fatata, e i Keoitani stanno attenti ad abbattere solo quegli alberi che si trovano presso i margini del bosco, e a prendere solo quello di cui hanno bisogno.

Bosco Avvizzito: Il Bosco Avvizzito è noto per i suoi alberi di legno duro incredibilmente alti, molti dei quali superano i 30 metri. Celene rivendica l'intera foresta, ma in verità controlla solo la porzione ad ovest del Fiume Gioiello.

Bosco Cornuto: Il Bosco Cornuto, un tempo terreno di caccia favorito dei nobili di Geoff, ora è pieno di mostri. Quando i giganti e gli umanoidi malvagi invasero la regione durante le Guerre di Greyhawk, molti cittadini di Geoff cercarono riparo all'interno della foresta. Coloro che decisero di dedicarsi alla foresta e di seguire il rigido codice dei druidi vennero accettati. Coloro che si rifiutarono vennero cacciati.

Bosco di Ferro: La parte occidentale della Viscontea di Verbobonc è definita dal Bosco di Ferro, una folta macchia di alberi a legno duro, che si dice sia infestata da numerose specie di licanthropi. Una piccola strada commerciale attraversa la foresta da Verbobonc alla città fortezza di Veluna chiamata Devarnish, ma viene usata raramente, in quanto i mercanti preferiscono usare il fiume. Nebbie e pesanti vapori qui sono la norma.

Bosco Maculato: Questo piccolo bosco è una delle principali fonti di legname e selvaggina del Furyondy. Le imbarcazioni che viaggiano sul Fiume Ververdyva, spesso trascorrono la notte in piccoli villaggi indipendenti che sorgono nel bosco lungo le sue rive.

Bosco di Meno: Un tempo dominio di un potente druido, chiamato Sverdras Meno, il Bosco di Meno è ancora la dimora di antiche creature come i treant e il popolo fatato.

Bosco Nuther: Il controllo della Teocrazia del Chiarore trova termine al limitare meridionale del Bosco Nuther. Qui vivono molte persone, lontane dallo sguardo del teocrate. Qui vivono anche molti mostri: ogre, ankheg, scarabei giganti e piante carnivore che pongono un serio problema agli incauti.

Bosco Oscuro: Questa foresta di sempre verdi si trova all'interno del regno dei Barbari del Ghiaccio. Lupi invernali vagano per la sua parte occidentale. Gli alberi di Legno Oscuro (che danno alla foresta il suo nome) sono piccoli con tronchi spessi. I loro rami producono delle ottime aste per frecce. Il legno tagliato nel cuore dell'inverno dispone della

sgranellatura migliore, e diventa di un nero intenso e lucente quando viene sfregato con oli caldi. I barbari apprezzano questo materiale e non lo esportano.

Bosco delle Ossa: Questa piccola foresta è improvvisamente cambiata d'aspetto qualche anno fa, quando i suoi alberi hanno cominciato a mutare in materiali simili ad ossa. Venne il sospetto dell'impiego di magia nera e molti abitanti fuggirono verso la vicina città di Rel Deven. Da allora il luogo ha acquisito una reputazione sinistra.

Bosco Oyt: Questo piccolo bosco all'interno di Geoff fu quasi del tutto conquistato durante le Guerre di Greyhawk fino a quando gli umani non ne cacciarono i predoni pagando un caro prezzo. Elfi assediati abitano la parte occidentale e attualmente si trovano coinvolti in una grave disputa con i loro cugini della Foresta Coperta. Il Bosco Oyt è pieno di alberi da frutta e funghi mangiabili.

Bosco Phost: Il Bosco Phost è una delle foreste più infestate di tutte le Flanaess. Una fosforescenza prodotta dagli alberi morenti, unici di questa foresta, le danno un aspetto spettrale. Il Bosco Phost è uno dei principali terreni di battaglia tra le forze di luz, i nativi di Tenh e le forze di invasione del Chiarore. Rinnegati e rifugiati provenienti dai Regni dei Banditi, impiegano la foresta come un luogo dove nascondersi dagli inseguitori.

Bosco Rieu: Questa foresta segna il confine settentrionale di Sunndi. I suoi possenti alberi di legno duro sveltano verso il cielo. Il bosco è pattugliato e difeso da elfi e ranger, che lo proteggono dalle incursioni provenienti da Ahlissa. Il suo versante orientale segna la strada che porta alla capitale di Sunndi, Pitchfield.

Bosco del Terrore: Un decreto reale da parte del Keoland garantisce il controllo di maggior parte della foresta agli elfi, che la proteggono in nome della corona. Nonostante ciò, tutti i tentativi di purgare dal male la foresta hanno incontrato il fallimento. Predoni meridionali provenienti dai Principi del Mare e tribù di umanoidi malvagi delle Paludi Hool, conti-



nuano ad attaccare il Keoland meridionale passando attraverso la foresta. Gli elfi e le truppe reali riescono a respingere questi invasori, ma spesso ad un grande prezzo.

Foresta Adri: Quest'ampia e antica foresta di foglie larghe abbonda di selvaggina e ottimi alberi. È stata ridotta di circa la metà dalla fondazione del Grande Regno, per favorire l'agricoltura. Le risorse provenienti da Adri comprendono ottimo legno per le costruzioni navali, per le case, per i mobili e per le armi; la selvaggina viene cacciata per le pellicce, per il cibo e per i trofei; il cibo viene raccolto insieme al pesce del Fiume Arpa. Gli abitanti di Adri disprezzano il Grande Regno e gli stati che ne sono discesi, e gruppi guidati da ranger hanno iniziato a resistere alle incursioni da parte di Ahlissa e del Regno del Nord all'interno del bosco. Sono presenti una mezza dozzina di fedi druidiche, tra cui quella di Obad-Hai, guidata dall'Arcidruido Immonara, che controlla tutte le attività delle Flanaess orientali. La fede di Ehlonna sostiene i ranger ed è molto belligerante. Si dice che una leggendaria antica città elfica sia situata al centro di Adri, in una pericolosa regione chiamata Legnofreddo. Nessun elfo si reca mai lì, né permette ad alcuno di recarvisi.

Foresta Boreale: La Foresta Boreale si estende per più di 1.600 chilometri. Questa estesa foresta di pini e abeti non è mai ampia meno di 160 chilometri, e in alcuni punti arriva addirittura a 320. La grande alce del nord, gli enormi cervi e altra selvaggina di tanto in tanto spingono i nomadi del Lupo e della Tigre ad avventurarsi qui, ma la caccia è spesso scarsa.

Foresta Celadon: La Foresta Celadon viene condivisa da Nyrond e dal Ducato di Urnst. Mentre il Duca Karll di Urnst gode dell'amicizia con i (generalmente) pacifici elfi e boscaioli della foresta occidentale, il lato della foresta sul Nyrond si trova sull'orlo di una guerra civile, provocata da uno sconsigliato abbattimento degli alberi.

Qui crescono querce e olmi imponenti, curati da treant, elfi, e altre creature silvane che impediscono l'abbattimento di qualsiasi albero. Quegli umani ed elfi che commerciano con il mondo esterno, sono di solito degli erboristi. Il famoso *unguento di Keoghtom* si dice che derivi dai reagenti prodotti qui.

La parte sud occidentale del Ducato di Urnst, viene protetta da ranger provenienti da Celadon, perlopiù umani e mezzelfi addestrati presso i Pini Robusti, l'unica scuola "organizzata" per ranger nelle Flanaess.

Foresta Coperta: Gli enormi e antichi alberi di questa grande foresta sono così ampi e pieni di foglie, che il terreno sotto di loro rimane coperto anche durante i giorni di sole più intenso. Si dice che ad ovest del Fiume Javan dimorino ancora degli elfi, ma anche che orribili creature composte di ombra vivano altrove nella foresta.

Foresta Dimenticata: Il bordo orientale della Foresta Dimenticata indica i confini dei Vagabondi della Landa. La foresta è povera, ma protegge il crescente numero di colonie costiere stabilite dai Vagabondi.

Foresta Fellreev: Iuz dichiara proprio tutto il Fellreev, sebbene in verità l'Antico ne abbia poco controllo. Sono i clan indigeni di elfi e i loro alleati banditi a controllare realmente la foresta. I banditi pagano un tributo ai capi clan elfici con il bottino recuperato assaltando la carovane di Iuz.

Foresta Gamboge: L'antica e folta Foresta Gamboge si trova tra Nyrond e il Chiarore, ma nessuno dei due ne rivendica il controllo. Elfi, umani e gnomi vivono tra i suoi alberi. Gli ogre e gli hobgoblin delle vicine montagne spesso saccheggiano i villaggi nei boschi o utilizzano la foresta come copertura prima di lanciarsi sulle pianure che si trovano al di là di essa. I residenti si preparano di conseguenza, e addestrano i loro giovani nell'uso della spada e dell'arco. Nonostante questi pericoli, Gamboge resta un luogo abbastanza pacifico.

Foresta Granlegno: Gli alti alberi e i grovigli di vegeta-

zione della Foresta Granlegno sono uno dei pochi rifugi del bene rimasti nel vecchio Grande Regno. I dissidenti che vivono nella foresta hanno cercato di formare un proprio regno, ma il Grande Re Xavener non ne vuole sentire. Gli elfi rimangono il gruppo più potente all'interno della foresta, e sono anche i più cauti verso gli estranei.

Foresta Hraak: Lo Hraak è una terra di pini e abeti, sfruttata dalla gente di Stonehold solo per ottenere rifornimenti e cibo. Orsi enormi e lupi vagano per le sue profondità e un discreto numero di draghi bianchi ha qui la sua tana.

Foresta Irta: Questo bosco separa le terre dei Barbari del Gelo da quelle dei Barbari della Neve. I suoi alti pini vengono impiegati da entrambi i popoli per costruire le alberature delle loro navi.

Foresta del Legname: Questa piccola foresta divide Ratik dai Barbari del Gelo, e grazie ad un trattato, entrambi i regni si dividono equamente i suoi pini e abeti. Questi alberi sono molto apprezzati nell'industria navale, e la foresta è anche un'ottima fonte di selvaggina.

Foresta Nodosa: Porzioni dell'immensa Foresta Nodosa sono rivendicate da Celene, Dyvers, Verbobonc e dal Dominio di Greyhawk. La foresta ospita numerose tribù di orchi, ogre, gnoll e numerose belve dei boschi. Orchi erranti, provenienti dal Pomarj, cercano annualmente di sfruttare la foresta nel tentativo di compiere una manovra di accerchiamento contro le città protette da Greyhawk. Se non fosse per gli elfi, gli gnomi e gli umani della foresta, questi sforzi potrebbero prima o poi ottenere un risultato diverso dalla totale disfatta.

Foresta Suss: Dove il Bosco Avvizzito si avvicina al Fiume Gioiello nei pressi della città di Ulek di Courwood, la foresta diventa il Suss. Il Suss è un posto cupo, pieno di alberi con le spine, rovi e roveti. I suoi enormi alberi sono imbruniti dall'età, e sembrano tendersi minacciosi verso chiunque passi sotto di loro. La parte occidentale della foresta è aperta e pulita, ma a est del Fiume Gioiello è impenetrabile. Orchi e goblin che condividono legami con i loro fratelli del Pomarj, abitano in questa parte del Suss. Abbondano anche le voci di una città perduta nella foresta, ma pochi osano dare conferma a queste voci.

Foresta Udgru: Questo bosco è molto esteso e molto denso. È pieno di selvaggina, ma mostri provenienti dalle Montagne Yatil e rinnegati di Tusmit e Ekbir tendono agguati ai viaggiatori disattenti.

Foresta Vesve: La più grande foresta di alberi a legno duro di tutte le Flanaess è la Foresta Vesve (o Grande Foresta), un sito di importanza cruciale nell'equilibrio del potere nel nord, Iuz rifiuta di abbandonare qualsiasi presa sul bosco, mentre Furyondy e Highfolk sostengono coloro al suo interno che cercano di respingere le forze del male. Qui vivono abbastanza boscaioli da riempire una grande capitale, e il loro numero viene aumentato dalla gente di buon cuore che è pronta a morire per contenere la malvagità di Iuz. Gli umani sono sostenuti da elfi, gnomi e halfling.

Gli elfi e i loro alleati al momento controllano la parte occidentale e sud occidentale dei boschi, mentre Iuz controlla la parte nord orientale. Queste terre sono abitate da bande non allineate di orchi, goblin e gnoll che potrebbero attaccare chiunque. La zona vuota tra queste due aree non viene rivendicata da nessuno, essendo poco più che dei campi di battaglia boscosi.

La foresta offre abbondanti risorse: eccellente legname, resina vegetale impiegata per proteggere dalle infiltrazioni d'acqua, come incenso e conservante, e una varietà di bacche ed erbe medicinali. Queste risorse sono fondamentali per la salute economica di Highfolk, Furyondy e anche Veluna.

Giungla Amedio: L'Amedio è un'ampia foresta pluviale tropicale che si estende verso sud per più di 300 leghe. Animali feroci, mostri e tribù di uomini selvaggi vivono in

questa terra; si dice che tutti assalgano gli umanoidi. La giungla presenta anche numerose piante carnivore e velenose le cui proprietà medicinali e magiche si dice che siano molto potenti.

Grovigli: Questo piccolo bosco situato a nord del Canyon Voragine è folto come una giungla. Numerosi banditi vivono qui, nascondendosi alle forze di luz.

Montagne

Queste aspre zone dispongono di tutto, da ricchi depositi di minerali a orde di giganti e altri mostri.

Catena Clatspur: Questi picchi dispongono di qualche minerale prezioso, ma sono poco colonizzati. Gli abitanti delle Perrenland ne occupano la maggior parte delle valli, e ci sono alcuni piccoli villaggi anche sulle pendici inferiori.

Fornaci Infernali: A differenza delle Crystalmist, che in effetti compongono la metà settentrionale della stessa catena montuosa, la catena delle Fornaci Infernali presenta molti vulcani attivi, che si dice siano stati risvegliati durante il tempo della Pioggia del Fuoco Incolore (vedi Capitolo 2). Queste terre sono un covo del male, un territorio pericoloso reso ancora peggiore dalla presenza di creature come i giganti del fuoco e le salamandre. Le irte pareti delle Fornaci Infernali nascondono molti accessi a caverne che conducono alle gallerie infestate di mostri del Sottosuolo.

Glorioles: Questi picchi sono tra i più alti nell'arco di più di milleseicento chilometri. Sono la dimora dei regni nanici alleati con il Re di Sunndi. Nonostante il loro disprezzo per gli elfi in generale, i nani dei Glorioles reputano Ahlissa una minaccia ben peggiore.

Joten: Le Joten compongono il più grande massiccio della catena delle Crystalmist, dimora di diverse tribù di giganti. Le pendici meridionali sono difese da lancieri di Yeomanry alleati con unità di nani. Combattimenti tra agenti di Sterich e giganti malvagi continuano invece nel nord.

Montagne Corusk: La parte inferiore di queste montagne è abitata da umani, mentre mostri di tutti i tipi ne abitano la parte centrale. Più a est, queste montagne presentano una fauna molto meno letale, ma imprevedibili nebbie e vapori gelidi possono scendere dalle sue vette in pochi minuti. La maggior parte dei picchi di queste montagne è permanentemente ghiacciata.

Montagne Crystalmist: I più alti picchi della Flanaess possono venir incontrati sulle Montagne Crystalmist, un'enorme catena che comprende i Picchi Barriera a nord e le Fornaci Infernali a sud. Diversi mostri vivono tra le sue vette e le strane valli. Qui si possono trovare anche metalli preziosi e gemme; i cercatori devono essere però tanto bravi con la picca quanto con la spada e lo scudo. Diversi possedimenti nanici corrispondono a questa descrizione, e svolgono un ricco commercio con la gente delle Steppe Aride, Sterich e Yeomanry.

Montagne Griff: Queste montagne sono abitate da molte creature mostruose. I Griff si sono dimostrati inadatti alla colonizzazione, sebbene esista qualche villaggio, in quanto queste montagne sono ricche di preziosi depositi di minerali.

Le leggende parlano di una terra meravigliosa nel cuore di questa catena, protetta dall'esterno con la stregoneria e la forza della braccia e governata da un potente principe. Questo minuscolo reame si dice che abbia gli edifici i cui tetti sono costruiti con metalli preziosi, e che l'oro venga usato al posto del piombo, e che le finestre a mosaico siano fatte con gemme preziose.

Montagne Lortmil: Questa bassa catena montuosa è stata lentamente erosa dal tempo in una serie di colline. È la dimora di molti nani, gnomi e alcuni halfling avventurosi. Le Montagne Lortmil nascondono alcuni dei più ricchi giacimenti di gemme e metalli preziosi conosciuti. Alcuni dei capi



clan nanici si dice siano ricchi quanto i principi delle terre civilizzate.

Montagne Sulhaut: Questa catena separa le terre desolate delle Steppe Aride dallo spettrale Mare di Polvere, estendendosi ad ovest a partire dal punto in cui le Fornaci Infernali e le

Crystalmist si incontrano. I racconti dicono che i drow vivono nella parte orientale della catena, dove si dice si estenda un tortuoso sistema di passaggi.

Montagne Yatil: Numerosi umanoidi malvagi, giganti e altri mostri vivono qui, anche se in numero minore rispetto alle catene meridionali delle Crystalmist e dei Picchi Barriera. Audaci montanari (perlopiù umani, nani e halfling) difendono con vigore le loro terre.

Le Yatil sono ricche di depositi di minerali e gemme, sebbene trovare e sfruttare una vena è molto difficile. Le leggende parlano anche di tesori magici perduti situati sulle Yatil.

Picchi Barriera: La Valle del Mago si nasconde all'interno di questi picchi, noti anche per i loro strani abitanti. Alcuni clan di nani mantengono qui delle roccaforti nascoste, in quanto le montagne sono ricche di minerali e gemme.

Raschiatori: I Raschiatori pretendono dal braccio meridionale delle Montagne Griff. Essi portano questo nome perché gli affilati picchi di questa catena sono tanto alti che sembrano raschiare il cielo. I Raschiatori sono la dimora di un gran numero di orchi, coboldi, e altre creature spaventose, ma alcuni clan nanici riescono a prosperare su questi picchi.

Ulsprue: Questi picchi secondari delle Crystalmist sono considerati il confine tra le Flanaess e il resto di Oerik.

Colline e altopiani

Queste aree comprendono montagne basse, colline, altopiani, e tutti i tipi di terreni simili.

Abbor-Alz: Vicine al confine occidentale di Urnst, questi altopiani rocciosi sono in realtà classificati come una piccola catena montuosa. Enclavi di nani e gnomi risiedono nella parte settentrionale; molti sono da tempo passati dal lavoro in miniera all'artigianato.

Altopiani delle Cave: Questa catena di colline ha preso il suo nome da secoli di scavi ed esplorazioni. La bellezza e la fertilità delle sue pendici, compensa abbondantemente la sua mancanza di risorse minerarie. Queste colline sono ancora la dimora di nani, gnomi e tribù di halfling che giurano fedeltà alla corona di Sunndi e che difendono coraggiosamente il territorio.

Altopiani Hestmark: La lontananza e l'irregolarità di queste ampie e vaste colline le rende il rifugio ideale per gli scontenti degli stati confinanti.

Colline Blemu: Questa catena di colline forma il confine meridionale della Marca delle Ossa. Un tempo erano la dimora di migliaia di nani e gnomi, ma ora gli orchi vagano per le colline esplorando le miniere e le roccaforti abbandonate.

Colline Bluff: La parte più occidentale delle Montagne Griff cala lentamente a formare un ammasso di vette frastagliate e irte colline. Sono diventate il nascondiglio di banditi e nomadi, i quali devono però contendere il territorio a bande di feroci ogre che abitano le colline. Le Bluff contengono alcuni depositi di rame e di oro, ma i conflitti in corso ne impediscono lo sfruttamento.

Colline di Ferro: Queste colline e le loro antiche miniere hanno prodotto minerali di altissima qualità per secoli, oltre a metalli preziosi come oro e argento. Esse sono la dimora del regno nanico delle Colline di Ferro, governato dal Re Holgi Hirsute, un alleato di Irongate.

Colline Kron: Le fertili sommità delle Colline Kron sono la dimora di molti gnomi e alcuni gruppi di umani tenuemente alleati tra di loro. Una volta rivendicate da Verbobonc, le terre settentrionali degli gnomi ora rappresentano un reame indipendente, la cosiddetta Libera Assemblea delle Colline Kron, governata dal saggio Urthgan, Anziano di Tulvar. Gli gnomi sono in buoni rapporti con i nani delle Montagne Lortmil e con l'isolata Celene a sud. Sebbene esplorate, le boschive Colline Kron sono ancora molto pericolose.

Colline Drachensgrab: Queste colline, che dominano la

penisola del Pomarj, sono ricche di minerali e mostri, in particolare orchi e hobgoblin. Le imponenti colline sono coronate al centro da una piccola catena montuosa, anch'essa dal nome Drachensgrab. Le leggende narrano che un potente (o dei potenti) essere si risveglierà in preda all'ira se il suo luogo di riposo sotto le montagne dovesse venir disturbato.

Colline di Ottone: Si sa poco di questo massiccio che si erge al centro del Deserto Lucente. Probabilmente battezzato in seguito ad antichi scavi minerari, sono passati quasi duemila anni da quando queste colline hanno visto un piccone. L'attuale residente di questa regione, l'arcimago Rary, sembra aver scelto il luogo per l'ottima visuale dell'intero deserto che si ha dalle sue vette. Rary ha eliminato tutti i pericoli presenti sulle colline, a parte le proprie truppe.

Colline Pietrose: Questa serie di colline delinea il confine tra il Nyronde e la Marca delle Ossa. Gli abitanti delle Colline Pietrose sono divisi tra questi due poteri e una terza fazione, un gruppo di gnomi indipendenti, che opera sotto il vessillo del Re Gnomesco Warren ap'Hiller. Le colline meridionali sono infestate da umanoidi malvagi provenienti dalla Marca delle Ossa. Nyronde estrae gran parte della sua ricchezza in minerali da questo luogo.

Colline dei Sepolcri: Questa vasta distesa di altopiani irregolari è coperta da centinaia di tombe e sepolcri, resti di un'era passata. La maggior parte di queste sono state esplorate da molto tempo; la ricchezza prelevata dalle cripte delle Colline dei Sepolcri è stata tra i responsabili del boom economico che ha reso la Città Libera di Greyhawk qualcosa di più di un semplice posto di scambio. Ancora oggi, gli avventurieri più insistenti, scoprono di tanto in tanto dei dungeon inesplorati.

Le colline centrali sono la dimora di diverse migliaia di gnomi. Gli halfling vivono al nord, dove le colline diventano più piatte, e i nani abitano i picchi orientali. La parte più settentrionale delle colline, aldilà della foce del Fiume Selintan, fornisce rubini, smeraldi e diamanti. Gli gnomi locali, allineati con Greyhawk, lavorano in queste miniere.

Colline Tusman: Queste colline si elevano nelle Montagne Yatil, e sono popolate da umani, famosi per le loro doti di guerrieri. Essi mantengono una semi indipendenza, servendo come mercenari nei vicini stati civilizzati. Caproni di montagna e pecore vivono qui, alcuni addomesticati, altri cacciati. Un discreto numero di grifoni che vive sulle colline, caccia indistintamente bestiame e uomini delle colline.

Colline Ululanti: Le Colline Ululanti sembrano un luogo maledetto; per tutta la loro storia sono state il luogo di terribili spargimenti di sangue. I resti di umani, giganti e nani, morti da molti secoli, sono sparsi per gli altopiani, che nascondono anche diverse antiche necropoli. Come immaginabile le colline sono la dimora di numerosi non morti incorporei. Le terre orientali sono strette sotto il controllo dell'Antico, mentre le pretese di Iuz nell'ovest sono fermamente contestate.

Headland: Queste vette irregolari sono la dimora di piccole bande di umani, chiamati Headlander, oltre a diversi nani e gnomi. Le ricchezze minerarie di questa terra sono state ben poco sfruttate.

Lorridge: Le Lorridge sono una raccolta di picchi affilati e colline, rivendicate da Veluna, Bissel e la Grande Marca. Gnomi e nani vivono qui, e spesso commerciano con i loro vicini umani.

Piccoli Colli: Queste colline sono piccole in confronto agli sveltanti Joten, che incombono sopra di loro. Gli umani e i nani che vivono su queste colline sono famosi per la loro ferocia in battaglia e sono stati impiegati per secoli come mercenari dal Keoland.

Rupi dei Gabbiani: Queste rupi ricevono il loro nome dai numerosi volatili che fanno qui il nido. Le rupi si estendono

per più di 160 chilometri verso l'interno. Sono state pesantemente sfruttate dagli Aerdi per secoli, che le hanno lasciate piene di miniere abbandonate.

Tavoliere Sepia: Perrenland rivendica la maggior parte di questi altopiani, e vuole annetterne le colline orientali che sono situate entro i margini della Foresta Vesve. Grandi e feroci leoni di montagna vagano per le Sepia settentrionali, insieme a numerosa selvaggina.

Tor: I Tor sono formati da una serie di colline simili a mesa. Dove a sud confinano con le Paludi Hool, sono infestati da mostri e tribù che saccheggiano Yeomanry.

Tumuli dell'Alba: Queste colline sono la dimora di mostri che provengono dalle Montagne Yatil. Qui si trovano ottimi depositi di minerali, così come numerosi tesori e tombe perdute, in particolare nelle vicinanze del Lago Quag.

Tumuli Inflessibili: I consumati Tumuli Inflessibili erano probabilmente un tempo dei monti. I tumuli sono pieni di rifugiati a causa della recente invasione dei mostri e giganti delle Crystalmist durante le Guerre di Greyhawk. Alcuni nani e gnomi vivono sulle colline meridionali.

Isole

Diversi arcipelaghi di isole si trovano al di fuori della costa delle Flanaess.

Asperdi-Duxchan: Le isole meridionali di questa catena hanno un clima quasi tropicale, mentre le isole settentrionali sono temperate.

Ataphad: Le isole meridionali sono abbastanza temperate per tutto l'anno, mentre le isole settentrionali subiscono estreme variazioni climatiche stagionali.

Olman: Questa coppia di isole è coperta da una vegetazione lussureggiante. La Fratellanza Scarlatta ha costruito un piccolo porto sull'isola occidentale. Altri stranieri hanno provato senza successo a stabilire delle colonie qui, e il porto della Fratellanza sembra destinato a subire lo stesso fato. Le malattie e la follia hanno avuto la meglio su coloro che non sono stati debilitati dall'ambiente locale, e il clima è incredibilmente caldo e umido.

Principali distese d'acqua

Oceani grandi o importanti mari, laghi e baie vengono descritti qui:

Abanfyl, Lago: Gli avvistamenti di mostri acquatici sulla superficie dell'Abanfyl sono cosa comune. Il lago si dice sia anche la dimora di una famiglia di draghi che ha la propria tana su di una piccola isola avvolta dalla foschia nelle acque centrali.

Aqal, Lago: Questo lago è un luogo di bellezza e calma ultraterrena. Per qualche strano motivo, i banditi del Felreev, gli elfi natii, e i servitori di Iuz se ne tengono alla larga. La fauna del Lago Aqal è più che sufficiente a tenere lontana la maggior parte della gente. Molte creature incontrate qui sono una volta e mezza più grandi delle loro normali dimensioni, un tratto particolarmente terrificante in orsi e sanguisughe, che vengono frequentemente incontrati. Abbondano anche voci riguardo naga acquatici, draghi e streghe verdi.

Baia di Blackmoor: Questo angolo del Mare Ghiacciato è diviso in baia superiore e inferiore da un pezzo di terra che si estende tra le sue fredde acque. Un'ampia cortina di fumo si stende sulla baia proveniente dalle Rupi Ardenti (vedi Lande Desolate). Nella baia esterna, un potente gigante delle tempeste ha stabilito la propria dimora, facendo la guardia alla costa settentrionale. Questa regione settentrionale fornisce anche un rifugio ad un misto di popolazioni barbariche e acquatiche.

Baia del Buon Vento: L'ampia insenatura nella costa meridionale del Nyrond viene chiamata Baia del Buon Vento, una zona tranquilla della Baia Relmor caratterizzata da

spiagge di sabbia bianca. La pesca qui è buona, e il commercio attraverso la città di Wragby è aumentato da quando Re Lynwerd ha preso il potere. I cittadini di Wragby simpatizzano per i ribelli di Onnwal, e contrabbandano armi e beni verso la costa di Onnwal.

Baia dei Cancelli: La Baia dei Cancelli è la parte più settentrionale del Mare di Aerdi. I Baroni del Mare mantengono questa zona al riparo dalla pirateria, sebbene alcuni Baroni del Mare rinnegati saccheggino qualche nave di tanto in tanto. Qui si svolge un intenso commercio tra le nazioni della costa. Le navi della Signoria delle Isole vengono però attaccate a vista. Si crede che L'Isola Affondante" delle leggende di Aerdy si trovi nella parte settentrionale di questa baia.

Baia Dunhead: Questo braccio poco profondo della Baia Relmor divide Onnwal da Ahlissa. La Baia Dunhead è nota per la sua pescosità, ed è stata esplorata in lungo e in largo.

Baia del Grande Sigillo: Questo braccio poco profondo del Mare Ghiacciato è stato per lungo tempo il confine tra Stonehold e il regno dei Barbari della Neve. I nativi si accampano nella foresta e cacciano le foche durante i mesi estivi. Pochi umani visitano la desolata baia orientale, anche se si dice che tra gli alti picchi Corusk siano visibili le porte esterne di un'antica fortezza nanica.

Baia Grendep: Questo è il rifugio favorito dei Barbari del Nord quando lanciano i loro saccheggi verso sud, in quanto soltanto loro hanno la conoscenza necessaria per nascondersi tra le numerose insenature occidentali e fiordi orientali. Nel cuore dell'estate, spesso vengono avvistati dei grandi mostri marini tra le acque della baia. Anche d'inverno non è posto amichevole, in quanto i venti freddi ne congelano le acque.

Baia Jeklea: Per molti anni questa parte del Mare Azzurro è stata il regno indiscusso dei Principi del Mare mentre saccheggiavano la Giungla Amedio alla ricerca di schiavi e ricchezze. Dopo che i Principi del Mare sono caduti sotto il controllo della Fratellanza Scarlatta, e poi nella guerra civile, la Baia Jeklea è stata sfruttata solo dalla Fratellanza Scarlatta per mantenere i propri possedimenti nelle giungle meridionali. Leoni marini e kraken abitano queste acque infestate di alghe, che vengono smosse da una corrente regolare a movimento circolare.

Baia Nebbiosa: Un grande traffico passa per la Baia Nebbiosa. I mercanti hanno viaggiato qui per secoli, e le mappe sono così dettagliate da includere la profondità delle acque e la posizione delle navi affondate. Queste mappe sono facilmente reperibili, rendendo così la Baia Nebbiosa il corpo d'acqua più conosciuto delle Flanaess.

Baia Relmor: La branca orientale del Mare di Gearnat è la Baia Relmor, per lungo tempo il terreno di battaglia delle semi alleate flotte di Nyrond e Onnwal contro gli squadroni del vecchio Grande Regno. Ahlissa ha intenzione di tornare a navigare su queste acque con nuovi squadroni costruiti nei suoi famosi porti di Prymp. La feroce rivalità di un tempo potrebbe ben presto rinascere.

Baia della Zanna Bianca: La baia ha preso il nome dalle grandi pietre e isolotti affilati e coperti di ghiaccio che minacciano i vascelli che cercano di approdare lungo le sue coste. D'estate, un gran numero di trichechi e foche giacciono lungo le sue banchine, mentre balene assassine cacciano nelle sue acque.

Golfo di Densac: Si sa poco di questo mare tropicale del sud. La Fratellanza Scarlatta rende i viaggi verso questo luogo molto pericolosi. Il golfo presenta anche una notevole popolazione di mostri marini, probabilmente sotto il controllo della Fratellanza.

Mare di Aerdi: Questa regione è molto trafficata da navi mercantili e navi da guerra. Numerose battaglie sono state combattute tra i Baroni del Mare e la Signoria delle Isole, con irregolari ruberie da parte di Barbari del Gelo, Ghiaccio e

Neve. Il Mare di Aerdi è noto per la varietà dei suoi squali, alcuni dei quali sono feroci carnivori. La pirateria è ancora comune in queste acque.

Mare di Gearnat: Il Mare di Gearnat è una lunga baia ricurva le cui due estremità hanno nomi diversi: la Baia Nebbiosa ad ovest, e la Baia Relmor ad est. Esistono ottime mappe nautiche che coprono l'intera area.

Il Gearnat è alimentato da tre grandi fiumi, due dei quali (il Selintan e il Nesser) permettono alle navi di penetrare all'interno delle Flanaess. Durante la primavera e l'autunno, le tempeste si abbattono sul Gearnat; le navi lo attraversano correndo considerevoli rischi. Gli Stretti di Gearnat, tra il Pomarj e la Penisola di Onnwal sono aperti alla navigazione nonostante i pirati orcheschi e le navi ostili della Fratellanza Scarlatta, che richiedono un'odiosa tassazione per un "passaggio sicuro" (risosso da rappresentanti "neutrali" della Signoria su vascelli ancorati). Numerose navi da guerra di Greyhawk, Nyronnd, Irongate e altri stati pattugliano questa regione.

Mare Ghiacciato: Queste acque settentrionali rimangono congelate eccetto che nel cuore dell'estate. Balene di tutti i tipi frequentano questo mare, che si dice sia il dominio di un possente signore dei leviatani. I Barbari del Nord a volte conducono le loro navi in queste acque, in caccia di avorio e pellicce sulle coste circostanti, dandosi al saccheggio quando se ne presenta l'opportunità. Anche d'estate, il Mare Ghiacciato può risultare pericoloso a causa delle spesse nebbie e degli iceberg.

Mare Oljatt: Questa regione dell'Oceano Solnor è estremamente profonda e abitata da mostri marini giganti. Le navi che affrontano l'Oljatt sono spesso incatenate le une con le altre, e i marinai sono pronti con picche e archi a cacciare le piovre giganti e gli enormi serpenti marini. Squali di incredibili dimensioni seguono questi convogli per approfittare dei resti degli scontri; coccodrilli giganti in prossimità delle acque salate della Palude Pelisso si comportano alla stessa maniera. Le navi provenienti dalla Signoria e dalla Fratellanza Scarlatta navigano tranquillamente, dando la caccia ai vascelli "intrusi".

Matreyus, Lago: Questo enorme lago di acqua dolce si trova nelle profondità della Giungla Amedio. Sembra che generi delle periodiche tempeste, guadagnandosi così il nome di "Lago Tempestoso". Le tribù locali lo considerano sacro, e ne affrontano le acque su grandi chiatte durante certi rituali stagionali per compiere sacrifici di oro e altri tesori.

Nyr Dyv: Il Nyr Dyv, o "Lago dalle Profondità Sconosciute", è il più grande lago di acqua dolce delle Flanaess. È una grande rotta del commercio, attraversato da vascelli provenienti dai suoi affluenti (Artonsamay, Veng, Volverdyva) e sbocchi (Nesser e Selintan). Numerose città devono molta della loro ricchezza al traffico commerciale sul lago.

I leggendari pericoli del Nyr Dyv, tremende tempeste e feroci creature, non sono diminuiti, sebbene ora la gente sia più preparata ad affrontarli. Poche navi affrontano le acque senza fondo del centro, preferendo tenersi vicino alla costa. L'occupazione da parte di Iuz delle Terre dello Scudo (in particolare l'Isola di Admundfort) ha ridotto il traffico nel nord, a vantaggio dei villaggi e dei rifugi della costa meridionale. Molte navi che affrontano le acque del Nyr Dyv sono equipaggiate di arpioni e balliste, per scoraggiare le creature curiose.

Le leggende abbondano riguardo il fatto che il lago conterrebbe i resti inabissati di un'antica civiltà conosciuta come le "Isole del Peccato". Occasionalmente, strane monete di argento e gioielli e ancora più strane iscrizioni di ossidiana fanno la loro comparsa nei mercati come resti delle isole, ma vengono generalmente ignorati come dei falsi.

Oceano Dramidj: Questo corpo d'acqua si estende molto ad ovest. Correnti calde provenienti da questa direzione si dirigono verso Zeif e Ekbir e deviano a nord lungo la costa.

Oltre alle solite storie di mare riguardo mostri e orrori degli abissi, le storie di protoplasmari marini che si attaccano agli scafi delle navi per farli marcire e rallentare non sono da prendere alla leggera. D'inverno, l'oceano è coperto da una fitta nebbia, e grossi blocchi di ghiaccio si muovono sull'acqua come navi fantasma.

Oceano Solnor: Il Solnor (letteralmente, luogo di nascita del sole) si crede sia il più vasto degli oceani di Oerth. Una possente corrente oraria spazza la costa delle Flanaess orientali, trascinando le navi in mezzo al mare, e strani detriti presso la Signoria delle Isole. L'ampio Solnor attrae spiriti avventurosi da tutte le Flanaess. Isole fantastiche, regni sottomarini, terrificanti mostri acquatici e volanti, e una "Giungla di Navi Perdute", abbondano nei racconti dei vecchi marinai. Si sa che i draghi di bronzo volano verso est sopra il Solnor per non fare mai ritorno, e di conseguenza un "cimitero dei draghi" compare in molti racconti. I draghi stessi non hanno nulla da commentare a riguardo.

Quag, Lago: Le acque del lago abbondano di pesci, compresi lucci e carpe giganti; è in grado di fornire una grande quantità di cibo, sebbene occasionalmente siano gli stessi pescatori a venir divorati. I nixie vivono sotto le sue acque, governando in effetti la maggior parte delle profondità occidentali.

Spendlowe, Lago: Questo lago sereno situato in una valle è il centro dei possedimenti meridionale dei Principi del Mare. Le sue acque pure e il riflesso del tramonto sul lago sono raffigurati in molti dipinti sparsi per tutte le Flanaess.

Stretto di Spindrift: Queste acque collegano l'Oceano Solnor al Mare di Aerdi. In sé e per sé è un piccolo mare ed è la tradizionale zona di battaglia tra la Signoria delle Isole e i Baroni del Mare.

Stretto di Tilva: La Signoria delle Isole un tempo raccoglieva tributi dagli stati che volevano utilizzare questo passaggio tropicale infestato dagli squali. Questi tributi venivano negoziati e pagati in anticipo, e i vascelli della Signoria pattugliavano lo stretto, dando la caccia a quei vascelli le cui nazioni non avevano pagato il tributo, assicurandosi invece che quelli che lo avevano fatto non avessero problemi durante il viaggio. Quando la Signoria cadde sotto il controllo della Fratellanza Scarlatta, tutto ciò è cambiato. È stato applicato un blocco completo dello stretto. Solo alle navi della Fratellanza Scarlatta o della Signoria delle Isole viene concesso un libero passaggio. I carichi provenienti da altri stati possono venir imbarcati sui vascelli della Signoria per attraversare lo stretto, in cambio di tributi esosi. Di conseguenza la pirateria in questi luoghi è stata drasticamente ridotta. La Fratellanza potrebbe anche disporre di mostri marini incantati per farsi aiutare nel controllo del blocco.

Udrukankar, Lago: Questo lago salato vicino alle Steppe Aride è quasi privo di vita, ad eccezione per alcuni uccelli e insetti in prossimità della foce del Fiume Rumikadath. L'estensione del lago era un tempo maggiore, in particolare verso nord ed est, dove ora sono situate grandi distese salate. Il sale è il maggior prodotto di esportazione locale.

Whyestil, Lago: La patetica flotta di Iuz controlla questo lago. Prima dell'arrivo di Iuz nella parte settentrionale di Furyondy, un notevole traffico attraversava le acque del Whyestil da e per le città fluviali e su per il Fiume Veng. Ora, solo il traffico fluviale sopravvive, ma anche quello è in pericolo.

Fiumi

Questa sezione descrive i fiumi principali delle Flanaess.

Arpa: Con la sua fonte nascosta nel cuore dei Raschiatori, l'Arpa è il confine tra i rivali Nyronnd e Ahlissa.

Artonsamay: Navigabile dalla città di Redspan al suo grande delta presso il Nyr Dyv, l'Artonsamay è uno dei fiumi

più lunghi delle Flanaess.

Crystal: Tra le più sicure vie d'acqua associate al Fiume Veng, la sorgente del Crystal è presso un piccolo lago chiamato Erstin, che riempie anche i bassi ruscelli che scorrono tra i famosi canali di Chendl, la capitale di Furyondy.

Davish: Questo freddo e veloce affluente del Javan non può essere navigato dai grandi vascelli. Presso l'incrocio con il Javan si divide in due canali al cui centro sorge l'isola di Avenstane.

Deepstil: Il basso e limpido Deepstil forma un confine non ufficiale tra le terre degli elfi e quelle rivendicate da luz all'interno della Foresta Vesve. Dozzine di posti di guardia nascosti sono mimetizzati su entrambe le rive.

Dulsi: Un profondo affluente del Lago Whyestil, il Dulsi è navigabile fino al punto in cui si incontra con il rapido Fiume Acquanera. Nei tempi passati, i Nomadi del Lupo trasportavano a sud i loro beni su delle chiatte. Iuz ha cancellato questo commercio.

Duntide: Una parte cruciale del famoso sistema fluviale Nesser-Franz del Nyronnd, il Duntide trasporta i beni da Womtham e dalle Colline Pietrose fino alla capitale, Rel Mord. A sud di qui, il fiume può sostenere anche il passaggio di vascelli d'alto mare.

Fals: Questo affluente del Ververdyva è navigabile fino alla città di Thornward in Bissel. Segna il confine settentrionale di Veluna e scorre attraverso la sua capitale, Mitrik, dove imponenti ville si stendono lungo le sue rive. Il Fals vede una grande quantità di traffico.

Flanmi: L'ampio bacino del Flanmi irriga quasi tutta la regione. È navigabile via nave sin dalla sua foce verso nord, alle rovine di Rauxes, ma questo traffico è notevolmente diminuito dal termine delle guerre.

Fler: Il principale affluente del Lago Quag proviene da una sorgente vicino la Landa del Ghiaccio Nero. Si suppone che la maggior parte di questo fiume sia navigabile dalle grandi imbarcazioni.

Flessern: Lo stretto e tortuoso Flessern vede poco traffico fluviale. La torre di un misterioso elementalista dell'acqua, Kurast, si erge alla sorgente del fiume.

Franz: A segnare il confine tra Nyronnd e la Contea di Urnst, il fiume Franz è navigabile fino alla città mercantile di Trigol. A nord di Trigol, le acque sono navigate da imbarcazioni fluviali dalla chiglia bassa. In passato questo confine è stato molto in discussione, e di conseguenza un discreto numero di vecchie fortificazioni in rovina si possono vedere su entrambe le rive.

Ghiacciato: La rapida superficie del fiume spesso si congela d'inverno, sebbene le acque sotto di lui scorrano ancora.

Gioiello: Pochi fiumi delle Flanaess hanno una storia più lunga del Gioiello. Un tempo era il confine occidentale del Principato di Ulek, fino a quando entrambe le rive non furono conquistate dal Pomarj nelle recenti guerre. È navigabile verso nord fino alle Colline Drachensgrab. Oro e gemme preziose possono ancora essere estratti dalle sue rapide acque.

Grigioflusso: Questo fiume ora segna il confine meridionale delle terre rivendicate da Ahlissa. Nei tempi passati, questo profondo e tranquillo fiume era rivendicato da Sunndi. Le prove di ciò consistono in una serie di rocche di fattura elfica edificate sulle rive settentrionali, e ora mantenute dai reggimenti dell'Armata di Glorioles del Grande Re Xavener.

Hool: Un lungo fiume, con rive paludose, l'Hool nasce dall'enorme Lago Spendlowe. Da qui in poi, il fiume presenta pochi posti sicuri. L'enorme Palude Hool rende difficile seguire il corso del fiume, in quanto solo una lenta corrente indica che il fiume sta proseguendo.



Imeda: Questo fiume è ampio ma non profondo. È navigabile da imbarcazioni dalla chiglia bassa fino all'incrocio con il Flanmi.

Javan: Questo è il fiume più lungo del continente. È navigabile dai grandi vascelli solo fino alla città di Cryllor nel Keoland.

Nesser: Il lungo e profondo Nesser è di vitale importanza per Nyronnd e il Ducato di Urnst. Le pianure che attraversa sono fertili anche grazie alle inondazioni che provoca. Se non fosse per la Palude degli Insetti, infestata da mostri, il Nesser sarebbe il fiume scelto da tutti i capitani per viaggiare dal Nyr Dyv al Mare di Gearnat. Nonostante i pericoli della palude, il Nesser è una via d'acqua molto trafficata.

Ritensa: Per lungo tempo luogo di orribili battaglie di confine tra la Società Cornuta, i Regni dei Banditi e le Terre dello Scudo, il Ritensa è ora completamente sotto il controllo di Iuz. Appropriatamente, la maggior parte del suo percorso è putrido, puzzolente e velenoso. È completamente navigabile, sebbene ora ben poche navi affrontino le sue acque.

Rumikadath: Questo fiume è navigabile, ma i nomadi locali considerano un sacrilegio appoggiare un'imbarcazione sulle sue acque.

Ruscelloreale: Questo fiume viene usato per trasportare i prodotti della foresta al di fuori della Foresta Coperta. È anche un'ottima fonte di pesce e acqua fresca.

Selintan: Questo ampio e profondo fiume è navigabile dai vascelli oceanici a nord fino alla Città di Greyhawk, e può permettere il passaggio di chiatte per tutta la sua lunghezza. Vede una grande quantità di traffico.

Sheldomar: Lo Sheldomar è il più ampio e maestoso fiume del continente. Separa Keoland dagli stati di Ulek. È navigabile per i vascelli oceanici dalla città del Keoland di Gradsul fino alla sua capitale, Niole Dra.

Thelly: Questo basso e ampio affluente del Flanmi è navigabile per i vascelli oceanici ad ovest fino alla città di Nulbish. Chiatte trasportano un notevole traffico da Rel

Deven e Hexpools fino alla capitale di Ahlissa, Kalstrand.

Torrente Teesar: Il Teesar è un fiume molto rapido che forma il confine settentrionale del Regno Settentrionale di Aerdy. Non è navigabile.

Trask: La sorgente del Trask è una confluenza di piccoli ruscelli e fonti. È risalibile per 240 chilometri a partire dal Solnor. La pesca viene abbondantemente praticata lungo tutto il suo corso.

Tuflik: Questo lungo fiume ha la propria sorgente sulle Colline degli Stendardi e la foce nell'Oceano Dramidj. È navigabile dalla città di Ceshra fino alla costa.

Velverdyva: Questo è il fiume più trafficato delle Flanaess. Il Velverdyva attraversa il Lago Quag e si getta nel Nyr Dyv presso la città di Dyvers. Lungo il suo tragitto, separa Furyondy da Veluna ed è navigabile dai vascelli oceanici quasi fino all'incrocio con il Fiume Fals. Chiatte possono recarsi a Thomward risalendo il Fals, o continuare verso nord fino alla città di Schwartzenbruin.

Veng: Il Veng è stato per lungo tempo un confine cardine tra le terre di Furyondy, la Società Cornuta e Iuz. Rimane abbastanza sicuro grazie alla marina di Furyondy. Vicino al Lago Whyestil c'è abbondanza di pesci.

Yol: Lo Yol è profondo a sufficienza per permettere un traffico di chiatte fino alla città di Wintershiven.

Terreumide

Grandi e importanti paludi, acquitrini e pantani vengono descritti qui.

Ampia Palude: Questa calda, salata palude dalle acque profonde forma il confine meridionale di Sunndi e irriga l'intera regione meridionale. Sebbene abbia protetto i confini meridionali di Sunndi per secoli, essa presenta anche un pericolo. È da lungo tempo la dimora di mostri e fuorilegge che occasionalmente saccheggiano Sunndi per soddisfare i propri bisogni.

Brughiera dei Giunchi: Questa vasta brughiera separa il Keoland dalla Foresta Coperta. Questa regione viene alimentata da una propaggine del fiume Javan ed è una terra abbandonata, piena di mostri. Lucertoloidi e coboldi vagano ai margini della brughiera. I contadini che vivono nelle brughiere occidentali coltivano gli alti e spessi giunchi che crescono in tutto il territorio e cercano di bonificare le zone paludose per l'agricoltura.

Brughiera Solitaria: La Brughiera Solitaria è un misto di palude e prateria. È un rifugio tradizionale per fuorilegge e rifugiati in fuga dai tiranni di Aerdy, che sia il Grande Re o il Sindaco di Rel Astra. Si sa che i ranger e i druidi del Grande Bosco Proteggono questo luogo. Ci sono poche minacce in queste pianure, salvo nel centro della palude dove luci spettrali spaventano i cuori anche dei più coraggiosi.

Palude degli Insetti: Il Fiume Nesser sarebbe la rotta preferita tra il Nyr Dyv e il Mare di Gearnat se non fosse per la putrida Palude degli Insetti, un'orribile e spoglia terra rivendicata solo nominalmente da Nyronnd. Il primo problema per coloro che vogliono attraversare la regione, sono gli insetti, sia normali che giganti. Di tanto in tanto vengono rinvenuti a galleggiare tra le canne corpi completamente dissanguati.

Gente disperata, pronta ad affrontare punture e piccoli dissanguamenti, attraversa la palude su barche dalla chiglia bassa, pescando, disponendo trappole, raccogliendo cibo, e a volte svuotando le tasche dei morti affogati. Si dice che una congrega di fattucchiere o streghe abiti nel centro della palude, ma il loro capo, la cosiddetta Meraviglia della Palude degli Insetti, non è stata più avvistata da quando l'arcimago Warnes Starcoat la sconfisse anni fa.

Palude dei Vapori: Quest'ampia e bassa palude pullula di vita. I lucertoloidi rivendicano certe zone nel cuore della

palude, mentre branchi erranti di ghouls rappresentano un problema.

Paludi Fredde: Le Paludi Fredde sono note per le malvagie creature che infestano le loro distese, così come i vapori innaturali che risucchiano la vita.

Paludi Hool: La curva settentrionale del Fiume Hool è circondata da chilometri di stagni putridi e pantani senza fondo. Le paludi sono infestate da pericoli naturali, che vanno da predatori animali malvagi a lucertoloidi nati a malattie indigene. Solo i disperati si rifugiano ad Hool.

Paludi Pelisso: Pochi esploratori affrontano questi fetidi acquitrini, in particolare se si considera il blocco operato dalla Fratellanza Scarlatta. Gli intrepidi che affrontano il viaggio narrano del melodioso canto degli uccelli tropicali e del ronzio continuo degli insetti velenosi alla sera. Coccodrilli giganti e anfibi abbondano tra le piante carnivore e le felci sveltanti. Si ritiene che una piccola famiglia di draghi neri risieda qui. Molte navi sono rimaste bloccate nel pantano, e si pensa che parte delle loro ricchezze si trovi ancora qui.

Paludi dei Troll: All'ombra delle montagne Griff, questa palude è coperta da gelidi e fitti vapori. Questo posto maledetto ha minacciato i confini settentrionali del Chiarore e di Tenh sin da quando l'umanità ha per la prima volta messo piede in questa regione. Sebbene sia la dimora di molti mostri, è in particolare famosa per i suoi troll. Il Chiarore mantiene numerose rocche per impedire invasioni.

Terre desolate

Questa sezione descrive le zone desolate compresi deserti e altre aree generalmente prive di vita.

Canyon Voragine: Questa strana voragine è lunga circa 300 chilometri ed è larga fino a 50 chilometri. Piena di caverne, la Voragine si pensa sia profonda fino a un chilometro e mezzo. Migliaia di banditi malvagi sono fuggiti qui durante l'invasione di Iuz; alcuni di questi uomini venerano Erythnul, e i più devoti tra di loro non si fanno problemi a sacrificare coloro che sono in disaccordo con la propria religione. Siccome la Voragine è arida, questi uomini devono avventurarsi al suo esterno per procurarsi le risorse fondamentali per la sopravvivenza. Per quanto possano provare, i comandanti di Iuz non sono abbastanza astuti né comandano le forze necessarie per bloccare tutte le uscite dal canyon.

Deserto Lucente: Le leggende parlano di incredibili ricchezze, depositi di rame, oro, argento e gemme che si trovano tra le dune pronte solo ad essere raccolte. Sfortunatamente, questi racconti spesso dimenticano di citare i natii del Lucente, che sembrano disprezzarsi l'un l'altro ma condividono un odio feroce per gli stranieri.

Il deserto occidentale presenta il villaggio commerciale di Ul-Bakak, l'unico punto di contatto stabile tra la gente del deserto e il resto delle Flanaess. Anche il viaggio verso questo luogo pacifico è però pericoloso, in quanto il passo verso la vicina città di Hardby viene ampiamente controllato dai Tareg, una popolazione ostile e sospettosa, anche per la media del Deserto Lucente. Ultimamente, l'arcimago Rary di Ket, ha proclamato le centrali Colline di Ottone, come capitale del suo "Impero delle Terre Lucenti".

Ghiaccio Nero, Landa del: Nel lontano nord, al limite estremo delle terre conosciute delle Flanaess, si estende una distesa apparentemente infinita di ghiaccio nero-bluastro. Essa riempie l'orizzonte aldilà della Foresta Boreale e della landa di Blackmoor. L'origine di questa distesa di ghiaccio d'ebano è sconosciuta. Strani mostri artici vagano per questo luogo, e i pochi umani che vivono nelle vicinanze hanno paura ad entrarvi.

Lande Desolate: Spesso chiamate semplicemente le Lande, questo tratto di roccia desolata copre la maggior parte della costa meridionale del Mare Ghiacciato e continua

nell'entroterra per più di centocinquanta chilometri. Le leggende tramandano che la zona fu devastata durante una qualche calamità magica. Qui, ora, crescono solo muffe e licheni, insieme ad uno sparuto numero di erbe e alberi rinsecchiti in alcune zone riparate. I venti gelidi soffiano incessantemente, rendendola probabilmente la regione meno ospitabile delle Flanaess.

Una caratteristica notevole delle Lande sono le Rupi Ardent, un'enorme regione composta da ardesia coperta da un fuoco inestinguibile e da un fitto fumo.

Mare di Polvere: Questo nero deserto di polvere e grigia cenere era un tempo una terra fertile. Poi una cascata di pioggia infuocata quasi invisibile, incenerì tutte le creature viventi e diede fuoco alla terra con una fiamma incolore.

Ciò che rimane è una distesa di cenere e polvere che come le onde del mare forma gentili increspature e basse depressioni. La scena è molto meno pittoresca quando i venti violenti del deserto spazzano la polvere dalla superficie trasformandola in terribili nubi che strappano la carne dalle ossa. Il deserto è reso ancora più terribile dalle ceneri vulcaniche provenienti dalle Fornaci Infernali che coprono la superficie di questo territorio già abbastanza ostile.

I nativi delle Montagne Sulhaut e gli esploratori provenienti da terre lontane a volte entrano nel Mare di Polvere per esplorare le sue rovine.

Steppe Aride: Ad ovest delle Montagne Crystalmist e della Catena di Ulsprue, giace una landa arida di terra bruciata. Questa zona un tempo era probabilmente un luogo rigoglioso, ma l'antica Devastazione Invocata rovinò la vitalità e la bellezza di questa terra. La natura delle steppe muta verso il centro della regione, diventando più piacevole e vitale. Orde di nomadi vagano per quest'area, migrando a nord d'estate, e poi ritornandovi dopo le prime piogge dell'inverno.

CAPITOLO CINQUE: GRUPPI DI POTERE

Questo capitolo tratta i gruppi il cui potere e influenza trascende i confini politici.

Cavalieri del Cervo: L'ordine cavaliere maggiore meno militare delle Flanaess è quello dei Cavalieri del Cervo, un'organizzazione tripartita fondata in tempi antichi per servire gli ordini dei signori di Furyondy, Highfolk e Veluna. Siccome questi stati sono decentralizzati e quindi messi gravemente in pericolo da invasioni improvvise, i Cavalieri del Cervo servono come rinforzo dell'esercito regolare e per eliminare le minacce sconosciute. I Cavalieri del Cervo giurano quindi di essere pronti a servire come avanguardia della difesa in un attimo, di mantenere certe roccaforti, di servire i governi locali e di sostenere azioni di esplorazione sulle montagne, nelle foreste e per le campagne (dove spesso fungono da giudici per i criminali che incontrano senza portarli davanti ad una corte). I tre ordini dei Cavalieri del Cervo sono i seguenti:

Cavalieri di Furyondy: Cisonocentocettantacavaliere molti combattenti alleati sotto il comando di questa branca dell'ordine. Circa cinquanta Cavalieri di Furyondy sono morti durante le Guerre di Greyhawk e la Grande Crociata del Nord. La loro prima preoccupazione è di reclutare nuovi membri (anche se non sono disposti ad abbassare i loro standard per farlo) e il mantenimento delle roccaforti del nord, lungo il confine con Iuz. L'ordine accetta umani e mezzelfi.

Cavalieri di Veluna: Esistono solo centoventi cavalieri in questa branca politicamente attiva dell'ordine, anche se ognuno di loro gode di grande fama e comanda molti sergenti e combattenti. L'ordine un tempo ammetteva solo guerrieri, ma i tempi recenti hanno visto l'ammissione di molti sacerdoti combattenti. Tutti i membri dei Cavalieri di Veluna sono possidenti terrieri, e quindi l'ordine valuta la diplomazia e l'abilità di negoziare quanto l'abilità con la spada.

Cavalieri della Grande Foresta: I quarantacinque membri di questo ordine sono scelti esclusivamente tra gli elfi. Questi elfi sono esperti di guerriglia nella foresta. Essi trascorrono il loro tempo al di fuori della foresta come principi mercanti ad Alta Valle, dove sono giustamente salutati come eroi.

L'appartenenza ai Cavalieri del Cervo è aperta a qualsiasi gentiluomo, provvisto che il candidato dichiari che la sua vita verrà impiegata al servizio di Furyondy, Highfolk e Veluna. Inoltre, ogni candidato deve possedere riconosciute abilità di combattente, e deve aver compiuto un atto di eccezionale onore, coraggio, audacia e obbedienza.

Cavalieri della Guardia: I Cavalieri della Guardia (o Guardiani) furono fondati diversi secoli fa, sulle basi di una precedente organizzazione residente nella Grande Marca. Con il compito di difendere Keoland, la Grande Marca, Bissel e Geoff dalle incursioni dei Paynim, i Guardiani mantengono numerose roccaforti lungo il confine con Ket e sulle montagne occidentali. I membri dell'ordine vengono scelti tra gli uomini migliori e più saggi delle nazioni che difendono.

I Cavalieri della Guardia sono devoti ad una scuola filosofica quasi monastica basata su di un codice di condotta e credo conosciuto come i Dodici e Sette Precetti. I Dodici Precetti governano il modo in cui un cavaliere conduce le sue attività giornaliere, con un occhio di riguardo per le tradizioni di battaglia. I Sette si dice guidino la "vita oltre se stesso", dando all'universo un significato oltre la guerra. Questi secondi

precetti sono segreti, rivelati ai cavalieri solo quando salgono di rango nell'organizzazione. Il misterioso Settimo Precetto, che si dice riveli antichi segreti riguardo la creazione del mondo, è conosciuto solo alla Grande Viverna Imperiale, leader dell'ordine.

I Guardiani mantengono titoli altisonanti all'interno dell'ordine. I cavalieri di rango più basso vengono chiamati Vigili, con l'aggiunta di aggettivi al titolo base (Vigile Audace, Vigile Raggiante). Quando il cavaliere ascende di rango, aggettivi vengono aggiunti ai loro titoli, mentre "Vigile" viene rimpiazzato dai nomi di creature fantastiche (come la manticora, l'ippogrifo, e il grifone), cosicché un comandante con una posizione di mezzo nell'ordine è conosciuto come la Magnifica Gorgone Anziana. Pochi all'esterno dell'ordine comprendono questo sistema.

Le Guerre di Greyhawk hanno diviso l'ordine in due branche distinte, i tradizionali Cavalieri della Guardia e i nuovi Cavalieri della Sentenza. Costoro ignorano le battaglie tradizionali, e spesso esplorano la parte conquistata di Geoff. I Cavalieri della Sentenza si concentrano sugli umanoidi malvagi che occupano la loro terra. Sebbene alcuni all'interno dell'ordine maggiore disprezzino le tattiche "codarde" di questa nuova branca, i capi di entrambe le organizzazioni si sostengono a vicenda, e condividono la medesima gerarchia.

Cavalieri di Luna: I Cavalieri di Luna sono un ordine elfico dedicato alla difesa della monarchia di Celene e delle nobili tradizioni delle comunità elfiche in tutte le Flanaess centrali. Essi sposano valori che richiedono una guida elfica nella causa del Bene, e un atteggiamento degno nei confronti dei fratelli alleati e delle razze inferiori. Attualmente, sono in contrasto con le politiche isolazioniste della Regina fatata e dei suoi consiglieri.

Lordine conta all'incirca duecento cavalieri. La maggioranza si trova a Celene, ma il loro numero sta salendo nel Ducato di Urnst. Inoltre, essi mantengono una piccola rappresentanza tra gli elfi di Highfolk.

Sebbene non esista nessuna alleanza formale tra i Cavalieri di Luna e i Cavalieri del Cervo, i due gruppi si assistono l'un l'altro. Essi considerano Iuz come la più grande minaccia contro il Bene in tutte le Flanaess, anche se i Cavalieri di Luna devolvono il loro tempo a combattere anche le creature maligne del Pomarj.

Cavalieri Protettori del Grande Regno: Di tutti gli ordini cavaliereschi della lunga storia delle Flanaess, nessuno viene riconosciuto come più grande dei leggendari Cavalieri Protettori del Grande Regno. Una volta erano centinaia, ora il loro numero si è ridotto ad una manciata, con non più di un paio di dozzine di sopravvissuti. Per tutta la loro storia sono stati formidabili combattenti con una reputazione senza pari per il coraggio e l'onore dimostrato. Essi sono il modello per molti ordini cavaliereschi che sono sorti in seguito nelle Flanaess, compresi i Cavalieri del Sacro Scudo e i Cavalieri del Cervo. Le loro leggende sono ancora diffuse in tutte le culture delle vecchie provincie del Grande Regno.

Anche la fondazione dell'ordine fu di buon auspicio, quando un gruppo di giovani impedì un assalto contro la carovana su cui viaggiava il Re di Aerdy. Il re fu così impressionato dal coraggio dei sopravvissuti, che li elesse al rango di Cavalieri Protettori.

Dalla sua creazione, l'ordine si dimostrò unico nel Grande Regno in quanto sceglieva i suoi membri tramite prove di coraggio e abilità. Le posizioni non venivano né conferite né vendute. Sia i seguaci di Heironeous che di Hextor componevano i loro ranghi, e sebbene ciò producesse forti rivalità, i conflitti letali erano ben pochi. Lo scopo dell'ordine è sempre stato quello di mantenere un Grande Regno protetto e unito sotto un monarca onorevole. Purtroppo, gli ideali dell'ordine non durarono molto.

Alcuni Cavalieri Protettori rimangono a Ratik, perlopiù rifugiati provenienti dalla Marca delle Ossa. Altri ora vagano per il Regno di Ahlissa. Con l'apparente decesso di Ivid V, alcuni si aspettano che i Cavalieri Protettori risorgano dal loro letargo e prendano un ruolo più attivo nel ristabilimento del Grande Regno.

Cavalieri del Sacro Scudo: Fondati per sostenere i piccoli signori della parte settentrionale del Nyr Dyv, i Cavalieri del Sacro Scudo erano un tempo il cuore di un enorme esercito. Gli anni precedenti le Guerre di Greyhawk videro le Terre dello Scudo cadere davanti ad umilianti sconfitte, e molti Cavalieri dello Scudo fuggire verso le nazioni alleate, cercando di stabilire contatti con i sovrani locali nel tentativo di riconquistare la loro terra perduta.

La maggior parte dei Cavalieri del Sacro Scudo è impegnata nella riconquista delle loro terre. Diversi membri rimangono però a Greyhawk, Dyvers, nel Ducato di Urnst e a Furyondy, lavorando come mercenari e spendendo i loro guadagni a casa per sostenere l'esercito. All'interno delle terre riconquistate, i Cavalieri dello Scudo rappresentano l'esempio più lampante di eroismo. Tra i popolani, un Cavaliere dello Scudo riceve lo stesso rispetto di un gran sacerdote. Al di fuori delle Terre dello Scudo, i cavalieri vengono visti con minore idealismo, come individui che non sono riusciti a difendere la propria nazione. Sebbene il mondo esterno ritenga i Cavalieri dello Scudo arroganti e vanitosi, tutti sanno che ci si può fidare di loro. I Cavalieri dello Scudo sono notoriamente rivali dei Cavalieri del Cervo.

Il Consorzio Mouqollad: Il Mouqollad unisce i numerosi clan di mercanti delle nazioni occidentali in una potente unione mercantile.

Nelle terre popolate come Ket, il bazar di ogni principale città viene amministrato da un particolare membro del clan. Il clan è obbligato a impedire i furti e le violenze nel mercato. In compenso, riceve il controllo sopra lo spazio assegnato e raccoglie le tasse dai singoli commercianti. Nelle regioni più povere o meno popolate, i clan di mercanti amministrano territori più grandi e delegano alcune delle responsabilità. Viene anche assegnato il controllo di alcuni commerci particolari. Per esempio, il commercio in lane di Ekbir, o in gemme di Zeif, sono proprietà di specifiche casate mercantili, mentre la vendita di oggetti magici viene ristretta a singoli mercanti che hanno passato rigorosi esami. Naturalmente, il mercato nero prospera in alcune aree (particolarmente ad Ull), ma gli agenti del Mouqollad ne ricercano attivamente la posizione e i fornitori.

Il consorzio mantiene una forza di agenti selezionati che controllano i loro interessi in tutte le principali città occidentali. Essi mantengono una facciata di neutralità negli affari politici e militari, ma lavorano in segreto per assicurarsi l'influenza su tutti i livelli del governo. Il Mouqollad controlla anche i clan e le casate che lo compongono.

Il Mouqollad ha pochi nemici, ma nessun vero alleato. Il consorzio viene tollerato dal governo di Zeif, Tusmit, Ekbir e Ket. In Ull, c'è più probabilità che i sovrani confiscino i beni piuttosto che acquistarli, e quindi i mercanti sono spesso in conflitto con il governo. Tra i Paynim, i mercanti sono vittime di saccheggi, ma lo sono tutti i viaggiatori. Nel Golfo di Ghayar e nell'Oceano Dramidj, la pirateria minaccia le navi del Mouqollad; i mercanti intraprendono a volte delle guerre su piccola scala con questi pirati, ma preferiscono mettere un gruppo contro l'altro se possibile.

Circolo degli Otto: Questo gruppo di maghi incredibilmente potente mantiene l'equilibrio del potere in tutte le Flanaess, cosicché gli stati possano stabilire le proprie politiche senza interferenze o paura di invasioni. La misteriosa assemblea agisce sotto copertura che fornisce informazioni errate e enigmi sul suo conto.



Mordenkainen l'arcimago [umano N] ha formato il Circolo degli Otto; la sua filosofia guida di "neutralità forzata" è molto dettagliata e teorica. Egli ha combattuto con vigore per le forze del bene (di recente durante le Guerre di Greyhawk), ma altrettanto spesso ha svolto il ruolo di giocatore nell'ombra per le forze del male.

Gli attuali membri comprendono:

- Bigby di Mitrik [umano N], un tempo apprendista di Mordenkainen
- Il rotondo e gioviale Otto [umano N]
- La dinamica Jallarzi Sallavarian di Greyhawk [umana NB]
- Il recluso Drawmij [umano N] che controlla il Keoland e il sud dal suo nascondiglio sottomarino vicino Gradsul
- Nystul [umano N], un espatriato di Tenh
- Warnes Starcoat di Urnst [umano N]
- Alhamazad il Saggio di Zeif [umano LN]
- L'imperturbabile Theodain Eriason [elfo CN]

Alcuni membri del Circolo, come Bigby, Jallarzi e Otto sono molto conosciuti e amati in tutte le Flanaess. Gli altri, come Drawmij, Nystul e Theodain operano al di fuori della vista del pubblico. Mordenkainen rimane come il nono, "leader tra le

ombre", decidendo i progetti e influenzando le Flanaess attraverso la sua rete di agenti.

Società Cornuta: Nessuno conosce la vera età della Società Cornuta. Molti studiosi li considerano degli opportunisti che sono emersi all'inizio di questo secolo per riempire il vuoto lasciato dalla ritirata di Iuz dalla città di Molag, e che vennero poi spazzati via al suo ritorno. Alcuni li considerano degli arroganti banditi con manie di grandezza. Valutazioni più cupe danno all'organizzazione delle radici più antiche. Infatti, alcuni druidi parlano dei temuti "Cornuti", cultisti che predavano durante le notti nei tempi antichi. Non si sa se la moderna Società Cornuta sia discendente da questi predatori.

Resoconti conflittuali indicano la Società Cornuta come un gruppo di adoratori di Nerull, o di diavoli. Sembra che siano probabili entrambe le cose, in quanto l'organizzazione è composta da molte fazioni. I loro tredici capi vengono da molte classi, inclusi potenti guerrieri, chierici, e maghi. La filosofia della Società Cornuta è di governare tramite la paura e la forza. In questa filosofia sono compresi anche idee riguardanti la supremazia della razza umana.

Atlante

Benvenuti nel mondo di D&D®!

Il mondo di DUNGEONS & DRAGONS® è un luogo dove potenti creature affrontano uomini e donne comuni in una sottile guerra che mette in contrapposizione il bene e il male, la legge e il caos.

È un mondo di magia, di mistero e di esperienze fantastiche... il terreno ideale per le tue avventure.

All'interno di questo accessorio potrai trovare tutto il necessario per cominciare a giocare la tua campagna. Sono inclusi:

- Una mappa completamente a colori del territorio delle Flanaess, con indicati anche i continenti e i mari del pianeta Oerth.
- Una breve storia delle Flanaess.
- La descrizione di 60 nazioni pronte per l'avventura.

25
TWENTY FIVE EDITION
Sede Legale: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web www.25edition.it



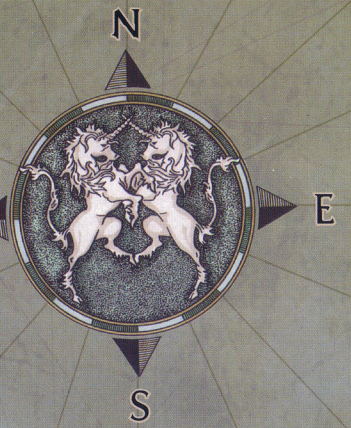
ISBN 88-8288-036-2



9 788882 880361

Cod. 6031

Flanaeaess



Legenda

	Città		Rupi
	Città, Capitale		Colline
	Città, Indipendente		Montagne
	Rovine		Fiume
	Foresta, Conifere		Deserto
	Foresta, Decidua		Palude

