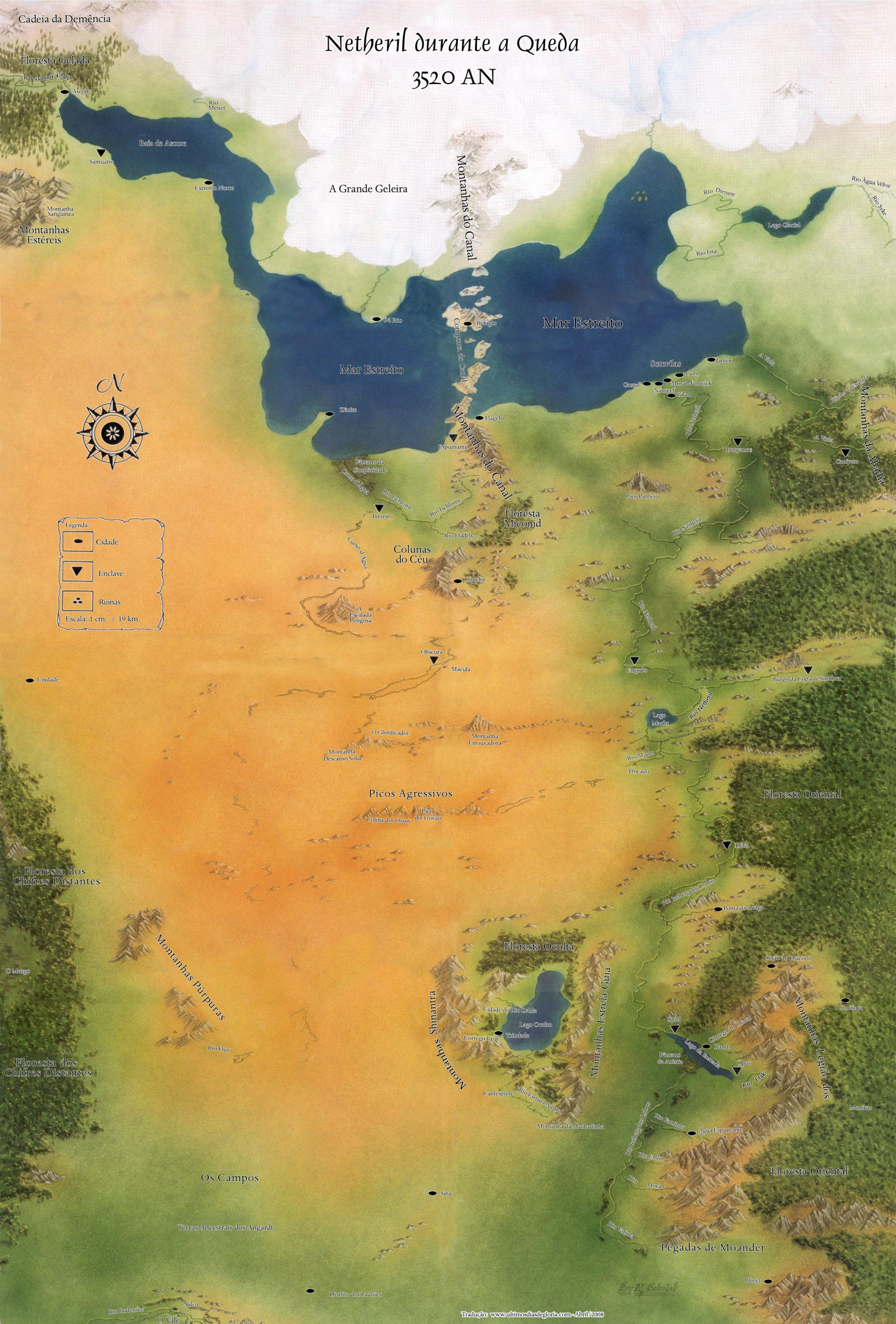


Netheril durante a Queda

3520 AN

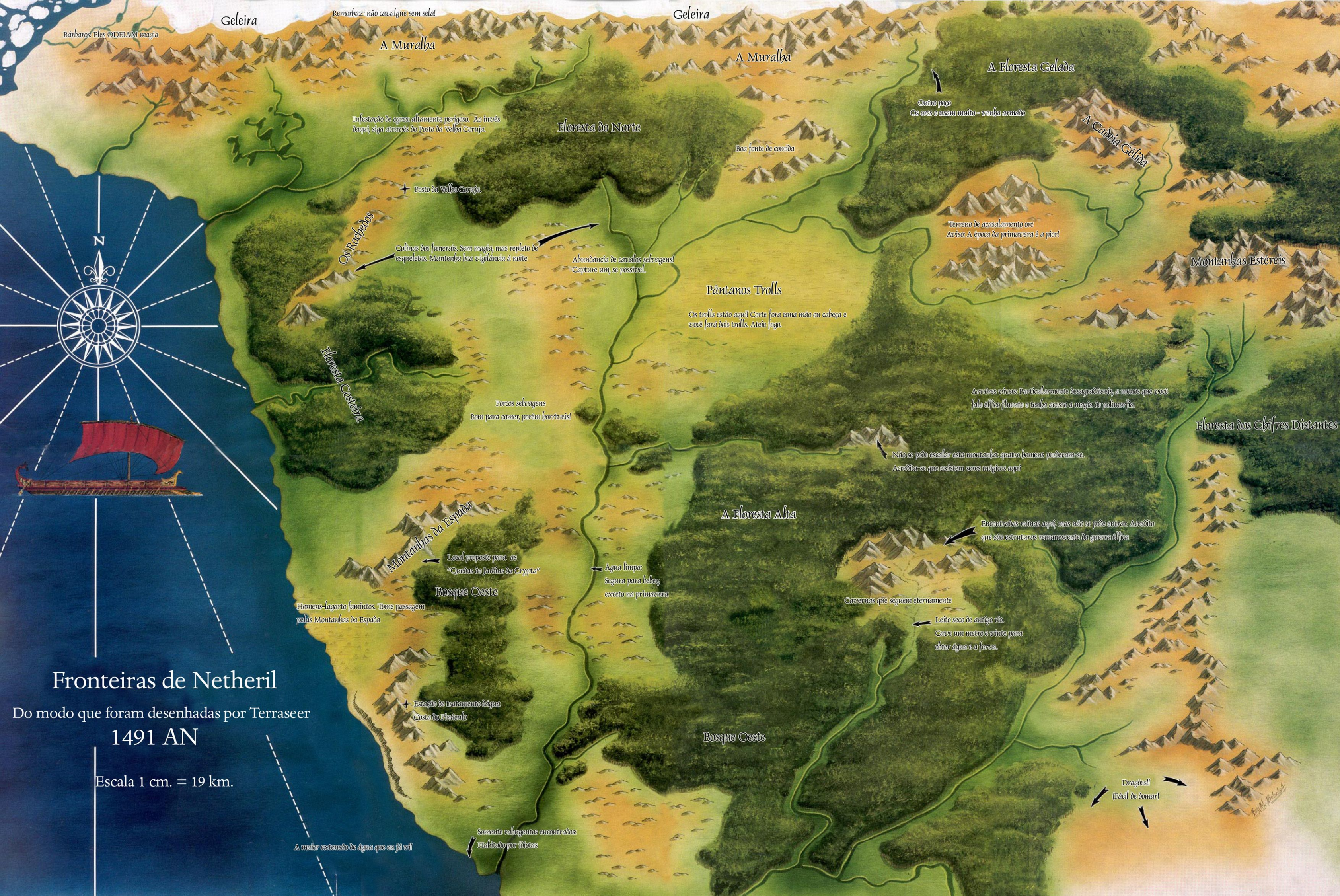


Legenda

- Cidade
- ▼ Enclave
- Ruínas

Escala: 1 cm. = 19 km.

● Unidade



Geleira

Remorhaz: não cavalgue sem selar

Geleira

Barbaros: Eles ODEIAM magia

A Muralha

A Muralha

A Floresta Gelada

Infestação de agres altamente perigoso. Ao irrecs daqui, siga através do Posto da Velha Coruja.

Floresta do Norte

Outro paco Os ores o usam muito - venha amado

A Cadeia Gelada

Boa fonte de comida

Posto da Velha Coruja

Os Rochedos

Colinas dos funerais. Sem magia, mas repleto de esqueletos. Mantenha boa vigilância à noite

Abundância de cavalos selvagens! Capture um, se possível.

Terreno de acasalamento ore Aviso: A época da primavera é a pior!

Montanhas Estereis

Pântanos Trolls

Os trolls estão aqui! Corte fora uma mão ou cabeça e voce fará dois trolls. Atéie faga.

Arvores vivas: Particularmente desagradáveis, a menos que voce fale elfico fluente e tenha acesso a magia de polimorfia.

Floresta dos Chifres Distantes

Porcos selvagens Bom para comer, porém horríveis!

Não se pode escalar esta montanha: quatro homens perderam-se. Acredita-se que existem seres mágicos aqui

A Floresta Alta

Encontradas ruínas aqui, mas não se pode entrar. Acredito que são estruturas remanescente da guerra elfica

Montanhas da Espada

Local proposto para as "Quebras do Jardins da Crypta"

Água limpa Segura para beber, exceto na primavera

Cavernas que seguem eternamente

Bosque Oeste

Homens-lagarto famintos. Tome passagem pelas Montanhas da Espada

Leito seco de antigo rio. Cave um metro e vinte para obter água e a fereza.

Estação de tratamento água Costa do Pináculo

Bosque Oeste

Dragões! (Fácil de domar)

Fronteiras de Netheril

Do modo que foram desenhadas por Terraseer

1491 AN

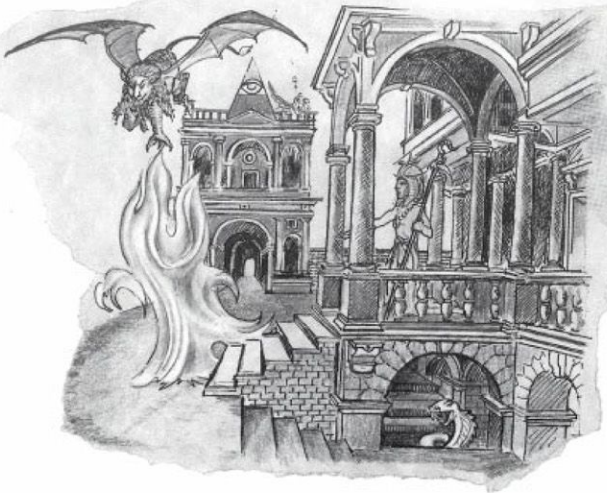
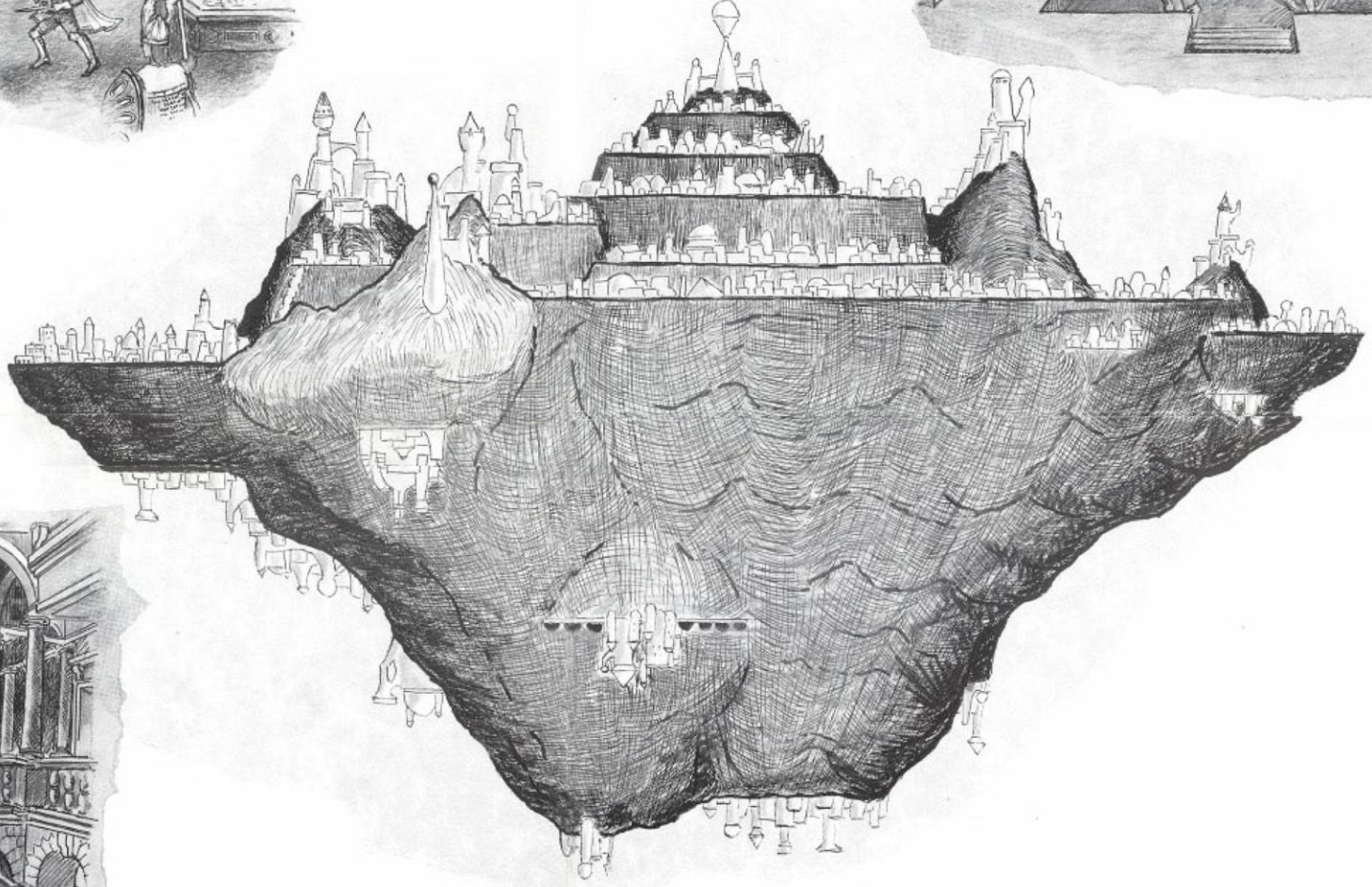
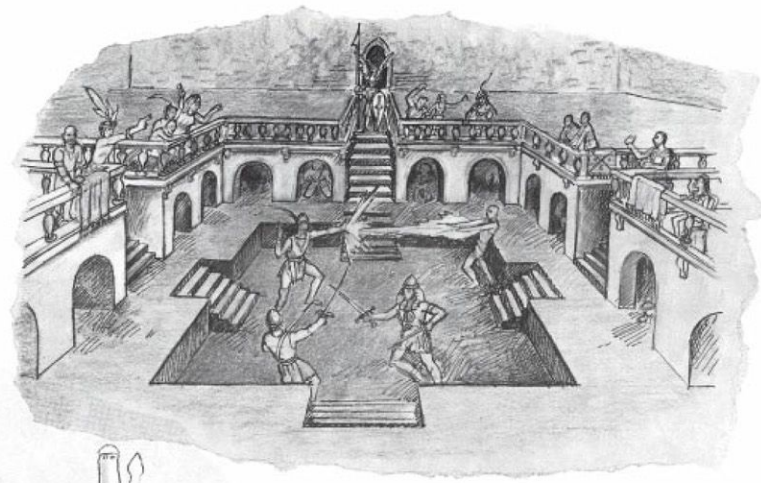
Escala 1 cm. = 19 km.

A maior extensão de água que en já vil

Somente rabugentos encontrados. Habitado por idiotas

Engel Pichler

O Enclave de Karsus



1. Academia de Estudos Mentalistas
2. Conservatório Alquimista
3. Os Pergaminhos Ancestrais
4. Primeira Ramificação da Guarda
5. Segunda Ramificação da Guarda
6. Terceira Ramificação da Guarda
7. Arsenal de Dundaden
8. Indústrias Iolaum
9. Castelo de Karsus
10. Liga dos Notáveis Cantores e Artistas
11. Biblioteca de Netheril
12. Museu da Magia Pesada
13. Casa do Mythallar
14. Casa da Moeda de Netheril
15. Depósito Mythomian
16. QM III
17. As Armas de Rualadeen
18. Associação do Sombra
19. Indústrias Transportal
20. Universidade da Arquimagia Definitiva

