



Potete star certi che la pagheranno.

Fra le tribù scoppiò una guerra di successione. Furono anni di massacri e devastazione. Arrivò quindi Thar di Orcus Rex. Possedeva la conoscenza degli Immortali. Le sue orde sgominarono tutte le altre ed egli divenne Re Thar. Oggi, le orde aspettano solo una sua parola per invadere il sud o il nord. Le nostre orde sono pronte.

Nella sua immensa saggezza, il nostro re ha trasmesso le sue conoscenze, ed ora tutte le tribù devono seguirne la legge. Quando sarete più adulti, il vostro capo vi insegnerà il Codice di Thar. Seguite sempre la legge. Se sarete fra i prescelti, dovrete prevalere. Il debole non può che ubbidire, o morire.”

La terra, sopra e sotto

Quando gli umanoidi occuparono le Terre Brulle, scoprirono un sterminato dedalo di caverne, passaggi e fiumi sotterranei. Nel corso dei secoli, con l'aumentare della popolazione, le orde più potenti rimasero sotto terra, mentre le altre si trasferirono in superficie. Gli ingressi al Mondo di Sopra

sono ben nascosti e, di solito, bloccati da enormi cancelli e fortificazioni.

Il Mondo di Sopra

Questa regione ha ricevuto il nome di Terre Brulle dai mercanti che l'hanno attraversata. Si tratta, in realtà, di un'area impervia, ma non così totalmente desolata come appare dalle descrizioni dei geografi.

Nonostante l'aspetto ostile, non mancano luoghi gradevoli, distanti dalle rotte commerciali. Dato che sono poche le guide che hanno osato abbandonare i sentieri (e ancor meno quelle che sono ritornate), la topografia delle Terre Brulle è rimasta un mistero per tutti, salvo i nativi e i saggi più dotti.

I viaggiatori sono convinti che le Terre Brulle non siano che un'interminabile serie di distese inospitali, solcate dai due fiumi principali, lo Streel e il Vesubia. L'unica area della quale è stata realizzata una mappa decorosa è quella delle rotte commerciali, che attraverso una sottile striscia di questi territori. I dettagli geografici relativi a ciascuna delle nazioni sono indicati oltre.

La maggior parte delle orde umanoidi che vivono sulla superficie delle Terre Brulle alleva capre, pecore, yak e maiali selvatici per la propria sussistenza. La scarsa vegetazione di queste terre è appena sufficiente per il pascolo. Gli umanoidi si procurano il resto del proprio cibo cacciando animali selvatici, insetti, mostri o, nei casi peggiori, razzandosi gli uni con gli altri e attaccando insediamenti esterni.

Il Mondo di Sotto

Le dieci tribù delle Terre Brulle occupano una vasta rete sotterranea. Si tratta di enormi caverne, che raggiungono ampiezze superiori ai 150 chilometri. Stalagmiti colossali ne sostengono le volte, alte fino a 100 metri. Il suolo di queste caverne è estremamente irregolare, e da ciò deriva il nome dell'intermondo: le Vere Terre Brulle. La loro profondità oscilla tra i 250 e i 500 metri al di sotto della superficie. Enormi cancelli fortificati bloccano sovente il passaggio da un complesso di caverne all'altro. I complessi più vasti si estendono per



ethengariano. Alcuni troll vivono nella parte orientale di Hobgoblandia.

Queste aggressive orde di guerrieri sono sotto il comando di Hutai-Khan, il capo della tribù. Costui appartiene all'orda dei Cavalieri della notte, che di solito resta di stanza presso la sua fortezza, Ul'Guzud.

Hobgoblandia Superiore

Superficie: 3.000 km quadrati

Popolazione: 1.420 DV di umanoidi

Questa regione è divisa in due aree, un altopiano erboso a ovest, detto Trono di Akkila, e un'area paludosa alla congiunzione dei fiumi Dol Anur e Streel. Le orde più deboli sopravvivono nelle paludi, mentre quelle più potenti occupano l'altopiano e le balze che dominano il fiume Streel. La maggior parte delle vie d'accesso alla Hobgoblandia Inferiore si trova in caverne e nei declivi meridionali dell'altopiano.

Hobgoblandia Inferiore

Superficie: 2.300 km quadrati

Popolazione: 1.000 DV di umanoidi

L'Hobgoblandia Inferiore è piuttosto povera. Nel complesso di caverne la vegetazione è assai ridotta, tranne che nella zona circostante il Lago degli Orchetti Gialli, ove si trova una grande spiaggia in cui gli abitanti di Hobgoblandia utilizzano latte di funghi per distillare la loro bevanda tradizionale, l'*arkhi*. È questo il motivo per cui quest'area è considerata un piacevole luogo di lavoro.

Un ripido declivio conduce alla Alta Goblinia a ovest. Altri due tunnel conducono a sud, uno verso Orchettigiallia, l'altro al fiume di lava, 50 metri al di sopra del livello della lava. Hutai-Khan ha costruito la propria fortezza, Ul'Guzud, in fondo alla base di un'enorme colonna di pietra. Si tratta di un grande forte aperto costruito con tronchi pietrificati di funghi giganti.

Per fronteggiare l'eventualità di un attacco da Alta Goblinia o Orchettigiallia, Hutai-Khan ha disposto alcune delle sue orde all'accampamento Ozomo a ovest e all'accampamento Argul a sud. Schiavi catturati in superficie raccolgono oro e gemme nelle sue miniere e trasportano acqua e terra a

ovest, dove il terreno è costituito da nuda roccia. Questo sforzo colossale non ha avuto sino ad ora alcun esito positivo, dato che i tentativi di creare piantagioni di funghi sono falliti. In ogni caso, gli schiavi trovano ottimo impiego come fertilizzanti, o, nei momenti più duri, come cibo.

Gran parte del cibo viene procurata dai gruppi di cacciatori che catturano topi giganti e orsi delle caverne. Gli abitanti di Hobgoblandia hanno sviluppato una peculiare tecnica di pesca che consiste nel lanciare reti nel Lago degli Orchetti Gialli, da cui traggono pesci e mostri consimili. Quando la preda è troppo grande per poter essere issata nella rete, le lanciano una serie di arpioni usando delle baliste. Questa popolazione ha qualche rapporto commerciale con gli Orchetti Gialli, tra una guerra e l'altra, e con Alta Goblinia. Il loro metodo di commercio preferito consiste nel travolgere i cancelli, saccheggiarne le terre e, se capita, scambiare qualcosa.

Orde combattenti: Hutai-Khan comanda un esercito composto da otto orde. Le orde



KHANATE

THE
BROKEN
LANDS

ROCK HOME

THE FIVE
SHIRES

MINROTHAD

OF IERENDI

