



1. COLONIE DRAGONIDI

Clima: Temperato

Storia: Anni dopo la caduta dell'Impero Dragonide, un manipolo di coloni ha strappato alla rovina Porto Aig'las, una delle antiche basi commerciali, e la città di Oilgit'ra, piccolo centro urbano. I territori fra queste due Colonie Fortificate viene tenuto sicuro da pattuglie, ma strappare ulteriore spazio alle creature che hanno rivendicato le rovine risulta arduo, perciò ci si limita a preservare ciò che si ha.

Città: Ailg'acs (Piccolo paese 1870 ab) e Oilgit'ra (grande paese 3785 ab) sono le due città più importanti. La prima è centro di scambi commerciali via mare, la seconda è una colonia fortificata, baluardo contro le invasioni di Coboldi e Gobelin.

Popolazione: mista, soprattutto Dragonidi e Halfling

Economia: basata sul commercio. Oggetti Magici 80%

Religione: Sopra tutti gli Dei, i Dragonidi venerano Yrcal, nei cui templi viene dato spazio anche ad altari dedicati ad Eria. Comune è anche il culto di Daeli (soprattutto al porto) e Sariss.

2. CRESTA DEL DRAGO

Clima: Freddo gelido. Frequenti le tempeste di neve

Storia: Popolato un tempo da un piccolo regno Nanico, questo cadde in rovina insieme ai Dragonidi, lasciando le grandi sale disabitate. Non ci volle molto perché fossero occupate dai trogloditi, che fondarono qui 6 villaggi sotterranei, ognuno con un proprio Capo. Il Grande Capo non appartiene a nessuno di essi, ma gira per i cunicoli insieme alla propria scorta, e una volta all'anno fa visita ai villaggi, per dipanare le questioni di sua competenza.

Città: il reame nanico sotterraneo è stato suddiviso in 6 territori, ognuno appartenente ad una tribù (villaggi 868 ab)

Popolazione: Trogloditi

Economia: chiusa a qualsiasi scambio, la civiltà troglodita si autosostenta.

Religione: vengono venerati soprattutto Daeli e Tundrar.

Incontri:

- Arconti del ghiaccio (18-19)
- Orso (6-11)
- Cinghiale (5)
- Chimera (15)
- Ettin (10)
- Grifone (5-6-20)
- Kruthik (3-4-5)
- Manticora (11-13)
- Roc (14-19-22)
- Scorpione (1-13)
- Trogloditi (6-7-8-11)
- Lupi (3-5)
- Viverna (10)

3. IMPERO DESERTICO

Clima: deserto secco e torrido. Frequenti tempeste di sabbia

Storia: la guerra che portò alla caduta del reame portò anche sconvolgimenti climatici: la pianura verdeggiante cedette in breve il posto alle sabbie del deserto. Gobelin e Coboldi si lanciarono a pesce sulle rovine, cercando di reclamare quanti più sotterranei possibili. La situazione attuale vede 2 delle 5 maggiori città in mano ai Gobelin, le restanti 3 in mano ai Coboldi. La capitale Aerua, quel che ne rimane, rimane "inviolata": pare che antichi orrori rendano le sue rovine inespugnabili.

Città: di tutte le rovine divorate dalla sabbia, sono 5 le città che sono state salvate grazie a nuovi, sgraditi abitanti (400 ab circa ciascuna): Assor (gobelin), Ulb (gobelin), Edrev (coboldi), Acnaib (coboldi), Aren (coboldi). Le rovine della capitale rimangono disabitate, se così si può dire, giacché qualcosa si muove sotto la superficie.

Popolazione: coboldi e gobelin.

Economia: nessuna

Religione: i Coboldi venerano Tundrar e Dolsei. I Gobelin venerano Sariss e Yoma

Incontri:

- Basilisco (11-12)
- Orso (6-11)
- Behemoth (7)
- Bulette (9)
- Strangolatore (4)
- Drake (2-4-5)
- Efreeti (22-23-25-27)
- Gnoll (4-6-7)
- Gobelino (da 1 a 9)
- Yena (4)
- Coboldi (da 1 a 6)
- Verme purpureo (18)
- Ratti (3)
- Scorpione (1-13)

4. MONTI DEL FATO

Clima: temperato**Storia:** nulla si sa di questo territorio, se non che è rimasto immutato nei secoli. C'è chi dice che fra le sue cime si nasconda un potente ed immortale oracolo, altri che sia la tomba di un essere divino. Infine c'è chi sostiene vi sia un collegamento permanente alla Selva Fatata.**Città:** nessuna nota.**Popolazione:** Satiri e Drider.**Economia:** nessuna.**Religione:** questi territori sono sicuramente consacrati a Vadar**Incontri:**

- Banshrae (12)
- Chimera (15)
- Ciclope (12-17)
- Belva distorcente (13)
- Drider (12-14)
- Fomorian (19)
- Driade (9)
- Gnomi (3)
- Streghe (9-10)
- Arpie (6-8)
- Oni (8-9-10)
- Orsoguo (7-14)
- Satiri (8)
- Treant (19)
- Unicorno (12)

5. PIANA DELLE PALUDI

Clima: umido perenne: nebbia frequente.**Storia:** una volta ricca pianura lussureggiante, oggi invasa da acque malsane. È stata popolata da una comunità prolifica di Lizardfolk, che ha costruito numerosi piccoli villaggi su palafitte. Il loro "regno" è minacciato da continue invasioni di Yuan-Ti, che li rapiscono come schiavi.**Città:** numerosi piccoli villaggi punteggiano la palude**Popolazione:** Lizardfolk

Economia: sopravvivono grazie alla pesca. Nessun commercio, poiché non navigano.

Religione: venerati soprattutto Daeli e Okhot, recentemente hanno abbracciato il culto di Dolsei.

Incontri:

- Pipistrelli (3)
- Scarafaggio (1)
- Strangolatore (4)
- Coccodrillo (4)
- Ettercap (4)
- Ghoul (5-14-16-21)
- Streghe (9-10)
- Orrore uncinato (13)
- Hidra (14-29-26)
- Lizardfolk (4-6)
- Gelatina (3)
- Ragni (11-15)
- Uccello stigeo (7-12)

6. TERRA DEI MORTI

Clima: freddo intenso, bufere frequenti

Storia: da sempre noto con questo nome, il reame che un tempo queste montagne nascondevano è andato dimenticato nel Fiume della Storia. Le sue rovine sono rimaste inalterate fra i ghiacci, mentre i suoi abitanti vennero risvegliati secoli fa dal loro sonno grazie alla venuta di un potente Dracolich di nome Kil'Jaeden. Ora il territorio brulica di morti che camminano, vagamente amministrati dai luogotenenti del Lich. Numerosi esseri malvagi si sono sottomessi al Drago in cambio della vita eterna, essendo egli il solo che conosce il rituale segreto per diventare Lich.

Città: l'antica capitale del Regno di Iceflow è tutto quello che rimane. Qui ha preso dimora il Dracolich, e nessun vivente conosce i segreti celati nei sotterranei del castello.

Popolazione: nessuna vivente.

Economia: Commercio di cadaveri in cambio di oggetti magici con le popolazioni senza scrupoli che vivono a sud: Rakshasa, Orchi e Minotauri.

Religione: è l'unico centro attivamente dedicato alla venerazione di Dolsei.

Incontri:

- Scarafaggio (1)
- Bodak (18)
- Boneclaw (14)
- Cavaliere della Morte (16-24)
- Divoratore (11-13)
- Teschio di fiamma (8)
- Fantasma (4-8-10-22)
- Ghoul (5-14-16-21)
- Lich (25-26)
- Ratti (3)
- Scheletri (3-5)
- Skull lord (10-12)
- Vampiro (12)
- Wight (3-10-18)
- Wraith (5-6-17-25)
- Zombi (4-8)

7. REGNO DI RANOVIA

Clima: temperato tendente al freddo

Storia: nato come piccolo porto di scambio commerciale, il regno si è rapidamente sviluppato sotto l'amministrazione di un manipolo di nobili di dubbia moralità. I discendenti di costoro hanno costruito un secondo porto, Yrruf, e la capitale fortificata, Gafruf. Nessuno sa che tali nobili erano Rakshasa, camuffati da umani, il cui progetto era quello di costruire un impero. La capitale è abitata da soli Rakshasa, e chiunque, forestiero, vi si trasferisca, viene ucciso e sostituito nelle sue mansioni. I due porti del regno sono pieni di malviventi e corruzione, e si commerciano schiavi, cadaveri, ed altre cose orribili.. Nelle montagne adiacenti al regno, inoltre, viene protetto e tenuto aperto l'unico collegamento noto con lo Shadowfell.

Città: due porti cosmopoliti, Stit (grande città 14658 ab) e Yrruf (grande paese 4748 ab), e la capitale Gafruf (metropoli 32304 ab), quest'ultima abitata da soli Rakshasa che fingono di essere umani.

Popolazione: Rakshasa

Economia: commercio. Si può trovare di tutto nei porti, basta saper cercare. Oggetti magici 90%

Religione: ufficialmente vengono venerati gli Dei Neutrali: nessuno osa prendere in giro gli dei della luce, poiché la popolazione Rakshasa venera Yoma sinceramente ma in segreto.

8. PALUDI DEL SILENZIO

Clima: umido: nebbie frequenti

Storia: da sempre territorio malsano e ostile per ogni razza civilizzata, è risultato una culla fertile per i Kuo-toa, che hanno costruito un piccolo regno di superficie, punto di appoggio per quello che si trova sott'acqua, nel Mare Morto

Città: nessuna nota: vi sono piccoli villaggi sulla costa.

Popolazione: Kuo-toa.

Economia: nessuna.

Religione: si sente sussurrare un nome dimenticato da tempo

Incontri:

- Pipistrelli (3)
- Scarafaggio (1)
- Chuul (10-23)
- Gibbering beast (10-18)
- Grell (11)
- Grick (8-9)
- Hydra (14-29-26)
- Kuo-toa (12-18)
- Othyug (7)
- Uccello stigeo (7-12)
- Swordwing (25-29)

9. MARE MORTO

Clima: a nord freddo, spesso la costa è ghiacciata, più a sud si mantiene temperato

Storia: questo mare chiuso e privo di vita si generò durante la Venuta del Caos. Nessuno sa come nacque, ma si narra che qualcosa cadde sulla terra, provocando tale infossamento subitamente riempito dall'acqua salmastra. Se così fosse le numerose Aberrazioni che lo popolano sarebbero solo dei *guardiani*.

Città: in profondità è situata una città costruita dai Kuo-toa sotto il dominio degli Aboleth. Cosa si nasconde nelle sue fondamenta non è dato sapere.

Popolazione: Kuo-toa e Aboleth

Economia: nessuna

Religione: il Dio Dimenticato, colui che li pose di guardia ma il cui nome non è tramandato (Yug Egloth)

Incontri:

- Aboleth (17-18)
- Chuul (10-23)
- Kuo-toa (12-18)

10. PIANURE DEL SANGUE

Clima: temperato

Storia: contese da memoria d'uomo fra Orchi e Minotauri, chiamate così per l'abbondante sangue versato sul loro suolo. I nobili dell'emergente reame a nord si sono assicurati, tramite l'inganno, di mantenere vivo l'odio fra i due popoli per tenerli impegnati e, magari, ottenere la reciproca estinzione. Le tribù sono numerose ma unite sotto l'unica bandiera di un Grande Capo, in entrambe le fazioni.

Città: trattandosi di tribù nomadi non hanno città.

Popolazione: Orchi e Minotauri

Economia: baratto, materie prime con il regno "umano" e cadaveri con il regno dei morti, in cambio di armamenti

Religione: entrambe le popolazioni venerano Mashkun

Incontri:

- Behemoth (7)
- Cinghiale (5)
- Bulette (9)
- Drake (2-4-5)
- Gnoll (4-6-7)
- Cavallo (4)
- Segugio (20)
- Yena (4)
- Manticora (11-13)
- Minotauro (13-18)
- Ogre (8-10)
- Orchi (4-6-9-10)
- Verme purpureo (18)
- Lupi (3-5)

11. JUNGLA DI ENIMSAJ

Clima: tropicale, caldo afoso

Storia: questa jungla impenetrabile ha avuto nei secoli pochissimi scambi con le altre culture civilizzate. Al suo interno ha potuto svilupparsi indisturbata la civiltà degli Yuan-ti, con i loro servitori Naga e Uomini Serpente. La sete di ambizione e potere tipica di questa razza ha però diviso il primo impero in tre fazioni, in lotta fra loro. A rompere la situazione di stallo è stata la recente caduta della fazione più a sud, per motivi ancora da chiarire: non è certo stata opera dei loro fratelli.

Città: la popolazione si accalca attorno alle tre rispettive capitali: Ocztan (grande paese 4352 ab), Kaluktz (grande paese 4549 ab) e Yopa (grande paese 2973 ab). Quest'ultima ha visto la sua popolazione sterminata ed adesso è (forse) disabitata.

Popolazione: Yuan-ti

Economia: le tre città-stato sono autoctone

Religione: vengono venerati Arcanus e Yoma, cui vengono spesso offerti sacrifici di sangue

Incontri:

- Battlebriar (14)
- Strangolatore (4)
- Belva distortente (13)
- Ettercap (4)
- Lizardfolk (4-6)
- Medusa (11-14-17)
- Naga (12-16)
- Gelatina (3)
- Pantera (9)
- Shambling mound (9)
- Serpenti (5-8-9-15)
- Ragni (11-15)
- Uccello stigeo (7-12)
- Troll (9-16-19)
- Vine horror (8)
- Yuan-ti (9-11-16-22)

12. L'ISOLA DIMENTICATA

Clima: tropicale: frequenti uragani

Storia: essendo tagliata fuori da ogni rotta commerciale, il nome di quest'isola, se mai ne ha avuto uno, è perduto. Spazzata da venti capaci di sradicare alberi, la vita non si è sviluppata sopra, ma sotto: il territorio sottomarino, protetto dalla barriera corallina, è la culla di un fiorente regno di Sahuagin. Il loro imperatore, fresco di nomina, sta facendo progetti per conquistare nuovi territori alle spese delle altre razze civilizzate..

Città: Sitnalta (piccolo paese 5100 ab), e altre piccole cittadine sottomarine

Popolazione: Sahuagin

Economia: nessuna

Religione: Daeli, Mashkun

Incontri:

- Coccodrillo (4)
- Manticora (11-13)
- Sahuagin (7-9)