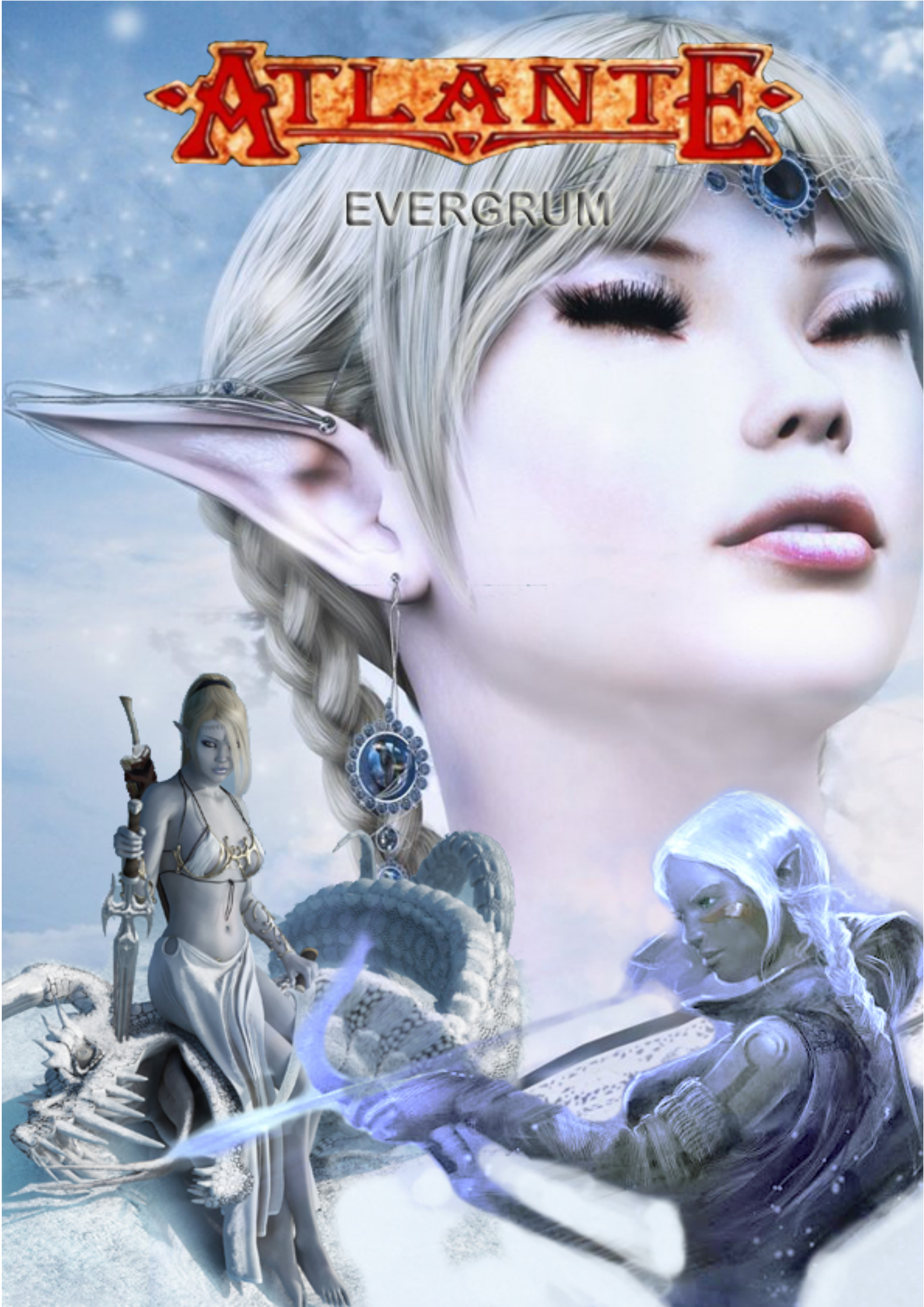


ATLANTE

EVERGRUM



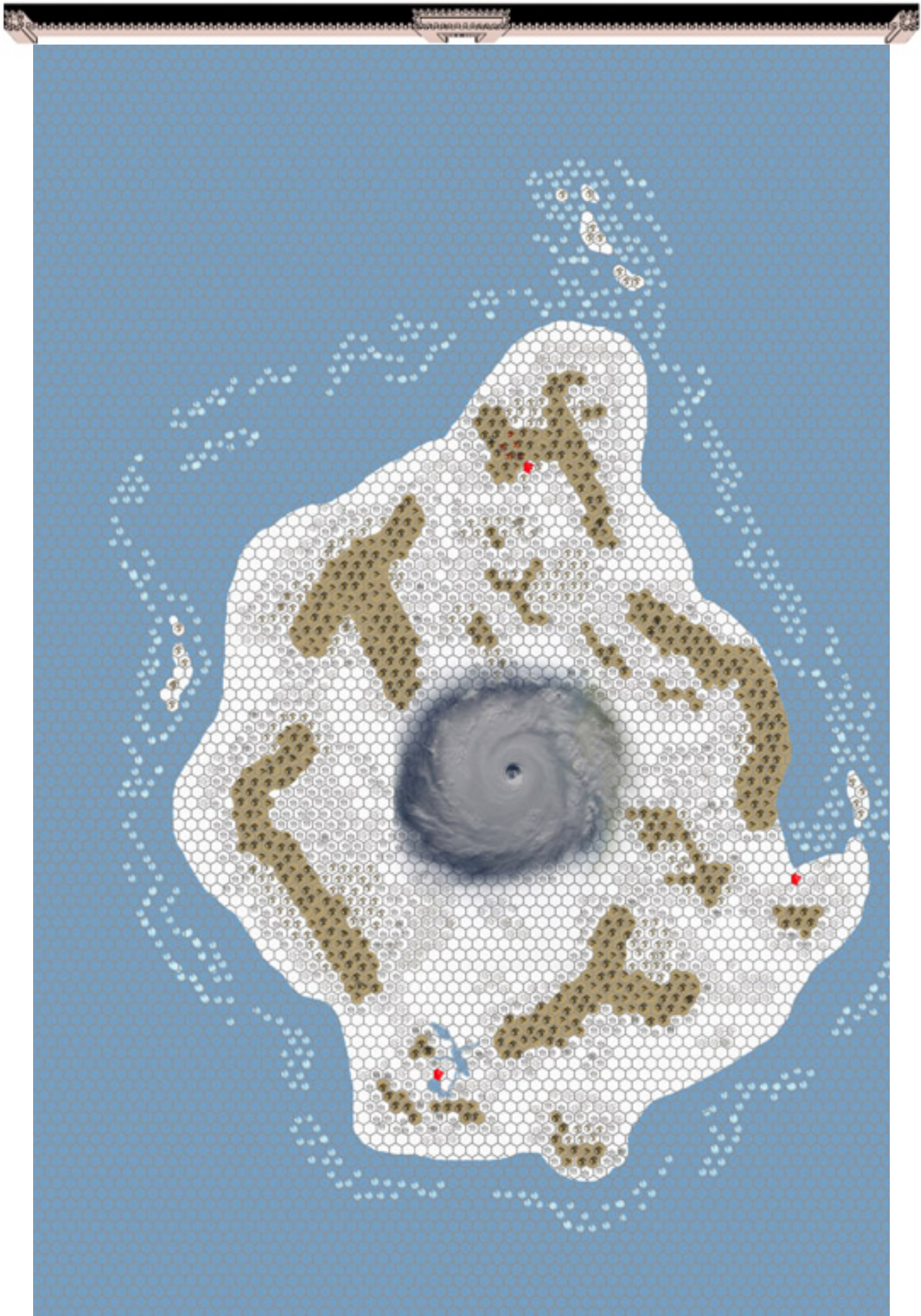
ATLANTE

Indice

Introduzione	2
Geografia	2
Storia	3
Clan Faithyl - Blushelter	4
Clan Thinyl – Thimhallan	6
Clan Eleetryl – Liffire	7
Clan Iceylya – nomadi	8

Supplemento non ufficiale.
Descrive la terra ghiacciata del Continente
Evergrum.
Le informazioni su questo continente non sono
canoniche.
Realizzato da Omnibus.

Dungeons & Dragons, D&D sono marchi registrati
di proprietà della TSR Inc., una divisione della
Wizards
of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun
modo
costituire una forma di concorrenza sulla loro
proprietà intellettuale nè, tuttavia implicare una
approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.
® 1988 TSR, Inc.
Versione PDF: 1.0 dd. 11/02/2012



Introduzione

Mystara - Continente di Evergrum

Questo modulo descrive il continente perso di Evergrum, antica terra degli elfi, sparì dalla storia in seguito alla Grande Pioggia di Fuoco che oltre alla distruzione di civiltà, produsse anche lo spostamento dell'asse del pianeta che portò Evergrum al polo sud. Nei moduli ufficiali si parla di Evergrum solo come il continente natale degli elfi e da cui partirono le migrazioni, prima tappa la colonia del Grumland nella bassa Davania. Altre notizie limitate si hanno in relazione al passaggio per l'Hollowworld. Non essendo presente in nessuna mappa, come del resto anche il polo nord, la maggior parte dei Fan ritengono un errore considerare l'esistenza di un altro continente, spostando Evergrum nella penisola di Vulcania a Davania. Lungi dal voler iniziare una guerra ideologica in merito, ho realizzato questo modulo per chi come me vuole prendere in considerazione l'esistenza del continente.

Geografia

Continente di Evergrum

Superficie: 6.015.000 Km²

Popolazione totale: 500.000 circa

Evergrum la terra del ghiaccio è un territorio completamente ricoperto da ghiacciai e situato all'estremo sud del pianeta. Il polo del pianeta è un ambiente estremo e solo poche forme di vita riescono a sopravvivere in questo territorio. Di dimensioni pari 6.015.000 Km quadrati è abitato solo nelle zone vicine alla costa, al centro di questa terra un perenne uragano sembra nascondere un grande segreto protetto da grandi forze magiche ma essendo anche la zona più montuosa e pericolosa viene evitata normalmente dagli elfi e dagli umanoidi, la cosa più particolare è che più ci si addentra verso l'interno e più viene inibita la possibilità di lanciare incantesimi, partendo dai livelli di potere più alti per arrivare alla totale impossibilità di effettuare incantesimi o di usare oggetti magici. La popolazione è di circa 130.000 elfi Iceylya, 55.000 Faithyl e 29.000 Eleetry, per il continente è possibile trovare anche piccole bande umanoidi di

vario tipo, circa 250.000 e circa 3.000 giganti del gelo. Il clima non varia molto durante l'anno, l'uragano che copre il centro del continente non subisce variazioni, il clima sul resto del continente invece vive una stagione estiva più calda in cui la temperatura può raggiungere anche i -15° gradi in cui le giornate sono anche più lunghe e la notte non è mai del tutto buia, la stagione invernale viceversa vive un periodo di circa un mese in cui non fa mai veramente giorno e le temperature minime raggiungono i -60° gradi. La fauna è costiera, foche, trichechi, elefanti marini, pinguini, orsi, balene di vario tipo. Sono presenti vari tipi di mostri che qui hanno trovato il loro abitat naturale. Umanoidi, orchi, ogre e goblin in piccoli gruppi sopravvivono ed a volte commerciano anche con gli elfi. I giganti del gelo sono solitari e barbari, nulla in comun con i giganti del gelo del nord del pianeta che hanno una loro società civile.

Cenni Storici

Una volta era una terra fertile abitata da elfi, Evergrum (Sempre verde), in seguito alla grande pioggia di fuoco (3.000 P.I.) il continente fu squassato dai terremoti, in parte si inabissò ed in parte in seguito allo spostamento dell'asse planetario, venne a trovarsi al polo dove fu ricoperto dai ghiacci. La maggior parte degli elfi emigrarono prima degli eventi più devastanti che cambiarono questa terra, le prime migrazioni raggiunsero il continente di Davania dove era presente una grande colonia elfica Gruland. Inseguito, nel 2.800 P.I., dal Grunland partì un'altra grande migrazione diretta a nord che in seguito raggiunse anche il Brun. Questa migrazione era guidata dal principe Ilsundal del clan degli Erendyl. Nel 2.500 P.I. un'altra migrazione raggiunse prima il sud di Davania ed in seguito si diresse anch'essa al nord, era guidata dal Re dei Gellereth. Ad Evergrum nel frattempo il clan dei Thinyl ed un folto gruppo di nobili di altri clan già migrati tentarono di tutto per resistere ai cambiamenti naturali ricorrendo a tutto il loro grande sapere tecno mante riunendosi nella città di Thimhallan. Purtroppo tutti i loro tentativi furono vani, i loro grandi poteri iniziarono ad essere inefficaci man mano che ci si spingeva all'interno di Evergrum, Il

principe Sadric del clan Thinyl vedendo oramai avvicinarsi la fine organizzò un'altra migrazione, organizzò una flotta, purtroppo la mancanza di risorse non permise di costruire tutte le navi necessarie per cui fu fatta una selezione in base alla posizione sociale, nobili ed alti gradi guerrieri salparono da Thimhallan nel 2.415 P.I. facendo rotta verso occidente per costeggiare il continente di Davania in direzione nord. Un grande maremoto travolse con le sue grandi onde la flotta mandandola fuori rotta verso ovest. Gli elfi rimasti a terra abbandonati dai loro leader ed impossibilitati a lasciare l'ormai ghiacciato Evergrum si divisero in fazioni, la fazione religiosa che aveva riscoperto una grande fede in Ordana, la fazione dei maghi tecno manti che voleva resistere ad ogni costo ed una fazione di maghi che vedendo nella tecnomanzia più la causa della sciagura che una possibile salvezza decise di cercare una soluzione nella magia tradizionale. Nei millenni le comunità Faithyl ed Eleetryl hanno raggiunto un loro equilibrio, maggiore sviluppo in termini numerici lo hanno raggiunto gli elfi Iceylya dalle origini misteriose rappresentano oggi la popolazione elfica più diffusa sul territorio.

Clan Faithyl - Blushelter

Superficie: le caverne ghiacciate coprono una superficie di circa 30 Km², il territorio controllato non ha veri e propri confini ma copre all'incirca 350.000 Km²

Posizione: ovest di Evergrum.

Abitanti : Pop. 55.000

Linguaggio un dialetto antico elfico, comune

Tipo di governo : Teocrazia, Grande

Sacerdotessa di Ordana.

Industrie : caccia, agricoltura, mineraria (cristalli).

Flora e fauna : mostri delle zone artiche, foche, trichechi, orsi bianchi.

La fazione religiosa che aveva riscoperto una grande fede in Ordana decise di lasciare la città morente per trovare un Rifugio dal gelo dove poter iniziare una nuova vita secondo i sacri dettami della Dea. La lunga marcia condusse questo gruppo ad est circumnavigando il grande uragano che imperversava nel centro del continente. Dopo molti giorni di marcia in condizioni estreme i sopravvissuti trovarono una serie di valli riparate dai venti gelidi in cui laghi di acqua dolce sfidavano il freddo rimanendo privi di ghiaccio. Alle pendici della montagne trovarono l'entrata di una lunga serie di caverne che si diramavano nel sottosuolo

dove la temperatura rimaneva costante e in cui crescevano varie forme di muschi e licheni oltre a varie forme di funghi. Si stabilirono in queste caverne, a cui diedero il nome di Rifugio Blu, dove in seguito trovarono anche un cristallo sacro al cui interno era possibile vedere un germoglio bianco. Con gli anni e le preghiere quel germoglio è cresciuto all'interno del grande cristallo ed ora rappresenta la comunità del clan che prese il nome di Faithyl (figli della fede). Il clan Faithyl è guidato dalla grande sacerdotessa di Ordana e dalle sue accolite. Tra gli elfi maschi è possibile trovare druidi dei ghiacci che vengono rispettati dalle sacerdotesse ed accompagnano i cacciatori nelle lunghe sessioni di caccia estive. Nell'aspetto molto simili agli elfi standard, sono caratterizzati solo da occhi più stretti e pelle chiara quasi bluastra, nonché da capelli chiarissimi quasi bianchi. Non possono definirsi agricoltori anche se riescono a coltivare licheni, funghi e muschio. Non hanno animali da allevare ma si procurano la carne, olio e grasso, cacciando le balene nel periodo estivo. Pacifici sono comunque diffidenti delle creature non abituali del luogo.



Clan Thynyl – Thimhallan (Alphatiani, gnomi, elfi Shiye)

Superficie: 3 Km² della città e circa 30.000 Km² del territorio circostante.

Posizione: Nord di Evergrum, presso costa di fronte Davania.

Abitanti : Pop. 2.500, 50% Alphatiani, 20% elfi Shiye e 30% gnomi.

Linguaggio: comune, Alphatiano, elfico, gnomico.

Tipo di governo : Colonia Aplhatiana, Governatore.

Industrie : Accademia Magica.

Flora e fauna : mostri delle zone artiche, foche, trichechi, orsi bianchi.

La fazione dei maghi tecno mantì inizio a sondare tutte le possibilità ma per quanto evoluti e potenti i loro tentativi riuscirono solo a ritardare l'inevitabile destino di Thimhallan. Vicini alla fine presero a progettare anche strabilianti progetti di fuga ma nel 1.520 P.I. una fortissima tempesta di

ghiaccio pose fine alla resistenza della città uccidendo tutti i suoi abitanti. Sul loro destino sappiamo quanto scoperto dai maghi alphatiani che ritrovarono la città perduta di Thimhallan. Nella città trovarono tutta la popolazione morta congelata, tranne quattro elfi che erano chiusi in bare di vetro. I maghi alphatiani riuscirono a risvegliarli, ma successivi incidenti con la tecnomanzia provocarono la morte dei quattro elfi, gli ultimi dei Thynyl. Ora Thimhallan, che è il luogo dove ha avuto origine Serraine, la città volante degli gnomi, è l'accademia della Tecnomanzia dell'Impero di Alphatia (anche se questa notizia non è stata resa pubblica fuori dai confini dell'Impero). Vi vivono attualmente umani, gnomi ed elfi Shiye provenienti da Alphatia, e due dei tre maghi che hanno ritrovato la città guidano la scuola. La città volante di Serraine sarebbe stata costruita dagli gnomi in base a progetti ritrovati negli antichi laboratori magici della città.



Clan Eleetryl – Liffire

Superficie: cunicoli lavici e caverne vulcaniche che si estendono su una superficie di circa 40 Km², il territorio controllato non ha veri e propri confini ma copre all'incirca 300.000 Km²

Posizione: est di Evergrum.

Abitanti : Pop. 29.000

Linguaggio un dialetto antico elfico, comune

Tipo di governo : Magocrazia, Consiglio dei maestri degl'elementi.

Industrie : caccia, magia, commercio.

Flora e fauna : mostri delle zone artiche, foche, trichechi, orsi bianchi.

La fazione dei maghi che decisero di seguire la magia tradizionale lasciarono la città pochi anni prima della fine. Nel 1.540 P.I. partirono con i loro seguaci verso est in una zona vulcanica dove ritenevano di poter sfruttare le forze della natura per sopravvivere. Si insediarono in una serie di caverne formatesi in seguito ad eruzioni vulcaniche, la lava raffreddata in superficie aveva continuato a scorrere all'interno sino a formare questo sistema di cunicoli riscaldato dal tepore

proveniente dalla terra. I maghi si specializzarono negli elementi naturali e formarono il concilio degli elementi a capo del clan degli Eleetryl come decisero di farsi chiamare. I maghi supervisionano tutte le attività della comunità, la magia è così inserita nella vita quotidiana da essere divenuta parte integrante della comunità nella quale tutti a vari livelli hanno capacità magiche. Ranger, bardi e maghi sono la normalità. Di aspetto tipico, hanno mantenuto anche un certo colorito anche se confronto ad elfi di altre latitudini sicuramente pallido. Capelli di varie sfumature scure così come il colore degli occhi. Vivono prettamente di caccia e pesca anche se hanno organizzato punti di scambio per il commercio con gli elfi del clan Faithyl e dei clan nomadi degli Iceylia. Il largo uso della magia rende la loro vita più comoda rispetto agli altri elfi del continente anche se forse più precaria considerando l'instabilità del territorio in cui vivono. Pratici e pacifici sono abituati a valutare tutto in funzione della sopravvivenza.

Clan Iceylia – nomadi

Superficie: 3.000.000 di Km², il territorio controllato non ha veri e propri confini.

Posizione: Evergrum, territorio intorno all'area dell'uragano.

Abitanti : Pop. 130.000

Linguaggio un dialetto antico elfico, comune

Tipo di governo : Capi Clan, società tribale.

Industrie : caccia, pesca, commercio (pelli e carne).

Flora e fauna : mostri delle zone artiche, foche, trichechi, orsi bianchi.

Non si sa molto dei clan nomadi degli elfi Iceylia, non si sa se originariamente erano elfi rimasti isolati in varie parti del continente o se nati da elfi che hanno abbandonato i due clan più civilizzati degli Eleetry e Faithyl. Di pelle così chiara da sembrare quasi trasparente, hanno una costituzione fine ma robusta, si vestono di pellicce bianche per mimetizzarsi nei ghiacci, portano occhiali con fessure attraverso le quali possono vedere senza ferirsi gli occhi. Parlano un dialetto dell'antica lingua elfica, vivono in piccoli clan ed alla sera normalmente raccontano la storia del loro popolo e di quella antica terra che fu verde. La cultura basata sui ricordi è

regredita allo stato primitivo, simili agli elfi selvaggi nel carattere, sono molto ospitali perché abituati che per sopravvivere è necessario l'aiuto di tutti ma non ammettono i crimini che considerano verso tutta la comunità, la pena peggiore è l'esilio sulla distesa di ghiaccio. Nella stagione del ghiaccio duro si spostano per commerciare e cacciare, usano barche su pattini per raggiungere il mare al confine del pak. Nella stagione della frantumazione del ghiaccio levano i pattini alle barche e vanno a caccia di balene ed altre grandi creature che forniscono loro cibo e riscaldamento. Il governo è di tipo tribale, ogni clan ha un capo clan e tutte i clan una volta l'anno riuniscono i loro rappresentanti nel consiglio degli anziani. Clan umanoidi e di giganti del gelo condividono con loro questo territorio ma non ci sono mai stati dei veri e propri scontri militari. In alcuni posti remoti rimangono ancora tracce dell'antica cultura di Evergrum, per gli elfi polari sono dei santuari. Non conoscono magia ma è possibile trovare alcuni stregoni, druidi o shamani.



