

ATLANTE

Picchi Ghiacciati



ATLANTE

Indice

I Picchi di Ghiaccio	pag 1
Gnomi Pegdhart	pag 2
Regno di Helemjr	pag 3
Tiyab - Karditche	pag 3
Myrravin	pag 6
Snarta IV - Sharthiv	pag 10
Umanoidi	pag 13
Pardasta delle nevi	pag 13
Clan Pteryx	pag 14
Draghi	pag 14
Altre razze	pag 15

Supplemento non ufficiale.
Descrive la zona geografica dei Picchi di Ghiaccio.
Realizzato da Omnibus.

Versione PDF: 1.0 dd. 05/02/2024

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.

I Picchi di Ghiaccio

La Regione dei Picchi Ghiacciati si trova in posizione centrale rispetto a Davania, è una vasta area ricoperta da alte montagne con valli nascoste ed un grande lago al centro. A nord del lago si trova un altopiano con una foresta incastonata fra le alte vette. Il clima è freddo anche se i forti venti s'infrangono sulle creste delle montagne e non arrivano alla parte centrale della regione. In prossimità del lago le temperature sono più miti anche se gli inverni sono sempre freddi e nevosi. L'altopiano e la sua foresta sono perennemente immersi in una folta nebbia che ha favorito la sopravvivenza di specie e razze preistoriche. Il territorio per la sua conformazione non si adatta allo sviluppo di società e nazioni, ma comunque ha visto la creazione di alcune grandi città e la presenza di vari clan di giganti, draghi ed altre razze.

La Fauna

La fauna è molto variegata e comprende una moltitudine di creature e bestie magiche tipiche degli ambienti pedemontani e montani. Dalle basse valli alle alte cime delle montagne, prede e predatori danno vita ogni giorno alla danza per la sopravvivenza. Gli animali sono in continua competizione e vedono Mammouth, rinoceronti pelosi, orsi delle caverne e tigri dai denti a sciabola in competizione con dinosauri che

prosperano in alcune zone rimaste inalterate da svariati millenni. Nei cieli aquile, condor e pterodattili lottano per il predominio. Capre, stambecchi e mufloni si arrampicano sulle scoscese pareti delle montagne e cinghiali, orsi e lupi cacciano nelle valli e nei boschi che ricoprono le basi dei grandi picchi. In inverno con la neve molti animali adattano la loro pelliccia alle condizioni climatiche per mimetizzarsi meglio. Nel grande lago si trovano molti tipi di pesci di cui alcuni tipici del posto con teste ricoperte da placche ossee, oltre ad alcune specie di rettili che si sono adattati all'acqua.

Alcuni esempi ed informazioni possono essere trovati sul Modulo "Preistoria" che potete trovare nell'area download della [Tana del Drago](#).

Flora

La flora come la fauna è molto variegata andando dagli abeti ai pini fino ad alcuni strani alberi che assomigliano più a felci giganti che si possono trovare nella fitta foresta a nord del lago. Salendo d'altitudine si dirada e si trasforma in cespugli fino a sparire in alta quota. Quercie, betulle ed altri tipi di albero sono riscontrabili nelle varie valli in particolar modo quelle più riparate.



Gnomi Pegdhart

(Popolazione 20.000):

Gli gnomi Pedhart dei Picchi Ghiacciati sono ciò che rimane delle bande che misero a dura prova l'esercito degli gnomi Snartan. La maggior parte si è trasferita a Nydob, Ar'Tiyab o si è unita alle carovane. Alcune bande, gruppi di un centinaio di gnomi ognuna, che non hanno voluto lasciare le montagne, vivono come montanari in piccoli villaggi nascosti fra le alte valli. Commerciano con le altre razze e non sono ostili anche se di carattere chiuso e riservato. Anche se gli Snartan non gli danno più la caccia, sono ancora presenti nella regione, è per questo che i Pedhart mantengono uno stile di vita guardingo. Vivono in villaggi per lo più scavati all'interno delle montagne in valli nascoste e sorvegliate. Vivono di caccia e raccolta, scambiano prodotti minerali e producono un fine artigianato sfruttando l'oro e gli altri metalli preziosi della zona. Il numero non è molto elevato considerando la vastità del



territorio e ciò rende le comunicazioni fra i vari clan difficili e dilatate nel tempo. Le classi preferite sono quelle dell'esploratore e del ranger (variante senza compagno animale) oltre ad alcuni artefici e qualche alchimista.

Regno di Helemjr

(Popolazione 55.000) 30% Gig. di montagna, 20% Gig. Del Gelo, 15% Gig. Delle tempeste, 15% Gig. delle nuvole, 20% Gig. di altro tipo.

I giganti lo definiscono Regno di Helemjr, un regno di vari tipi di giganti sparsi in piccoli clan nella zona nord est della regione. Il Clan Helemjr che si trova nella zona di Platea nella regione del Bacino Aryptiano, una volta faceva parte di questo regno ma se ne distaccò lasciando le montagne in seguito a vari scontri con gli gnomi Snartan di Odrig. Raggiunto il passo del Brasol attaccarono e distrussero la città Halfling di Fidexa ed inseguito si spinsero verso le pianure di Platea dove furono arginati e spinti nelle terre attuali. I giganti dei Picchi Ghiacciati sono allevatori di capre di montagna e altro bestiame come il bue muschiato, vivono fra le valli più riparate. Tra i clan si possono trovare giganti con particolari doti magiche che si trasmettono racconti e leggende di un tempo lontano in cui il popolo dei giganti era sviluppato e potente. Re Gothian II, un gigante del gelo, barbaro di 8 livello, è salito al trono da poco e sta cercando con l'aiuto del chierico Luthien di migliorare le comunicazioni fra i vari clan e la coordinazione sia nella caccia che nella difesa. Il Re è un gigante dalla spiccata leadership che cerca di mantenere il giusto equilibrio per far convivere clan e razze diverse di giganti annullando derive razziste o rivendicazioni territoriali all'interno del regno. I giganti di tanto in tanto commerciano con gli gnomi Pedhart mentre trovano arroganti ed irritanti gli Gnomi Snartan con cui in passato si sono anche scontrati. Guardano con diffidenza gli Avoriel della regione con cui condividono parte del territorio anche se a livelli diversi. Ogni villaggio ha un capo ma tutti hanno giurato fedeltà al capo Clan (Re Gothian II). Hanno sporadici contatti con gli umani Karditche di



Tiyab, tra le due razze c'è ancora molta diffidenza. Nel territorio degli Helemjr si trovano anche antiche rovine che danno accesso a pericolosi Dungeon all'interno delle montagne. I giganti hanno imparato a loro spese a stare lontano da quelle rovine e per paura che le conseguenze di una profanazione possano colpire anche loro, tendono a proteggere e nascondere questi accessi. Non riconoscono confini precisi per cui il regno non ne ha, il loro territorio arriva dove arrivano i membri del clan.

Tiyab - Karditche

(Popolazione 55.000) 80% umani, 10% gnomi, 10% altre razze.

La città fu fondata dagli gnomi Pedhart intorno a 1.500 P.I. e prosperò per più di un millennio prima che i contatti ripresi fra i Pedhart e gli Snartan, nel 542 P.I., convinsero questi ultimi a marciare verso Tiyab con il sogno di riunire i clan degli gnomi e tornare a Vulcania per fondare un

grande impero. Gli Snartan arrivarono nei Picchi Ghiacciati nel 430 P.I. in seguito all'abbandono di Snarta III e qui nella parte occidentale fondarono Snarta IV. Gli Snartan chiesero la resa e l'adesione dei Pedhart alla Repubblica Oplita, il Re Krod per evitare uno scontro impari accettò. Nel 200 P.I. il re di Snartan Dorfin I ordinò di abbandonare Snarta IV nella parte occidentale dei Picchi Ghiacciati e si diresse con i suoi scuotiterra ad est invadendo il Grunland per andare a fondare la città di Snarta V. Gli Snartan portarono con loro anche un contingente di gnomi Padhart con la promessa di rimandarli indietro a seguito della conquista del Grunland orientale. La promessa non fu mantenuta, ed oltre a ciò aumentarono le pretese economiche degli Snartan verso i Pedhart. Ciò portò alla ribellione dei Pedhart nel 168 P.I. quando si rifiutarono di pagare ulteriormente le tasse all'imperatore, si dichiararono indipendenti e non risposero alle richieste dell'Imperatore.

Dorfin morì nel 175 P.I., Harwin III salì al trono

con il titolo di imperatore. Il nuovo imperatore accelerò il programma di clonazione per riempire ed espandere i ranghi degli Snartan. E quindi rivolse la sua attenzione ai Pedhardt, riunendo una forza che inviò a Tiyab per riaffermare il controllo sugli Snartan. Harwin assegnò l'incarico al generale Kirrim. Gli assegnò anche i soldati Pedhardt a cui fu detto che sarebbero stati rimandati a casa. In verità, l'intenzione era di usarli per aiutarlo a farsi strada verso Tiyab e come ostaggi una volta arrivati. Kirrim fu incaricato di prendere il controllo di Tiyab, rimuovere re Krod e il resto della leadership di Pedhardt e agire come governatore. Le forze di Kirrim arrivarono a Tiyab nel 164 P.I., a quel punto ordinò l'arresto dei soldati di Pedhardt e li usò come ostaggi per assicurarsi un incontro con il re Krod. Gli Snartan catturarono Krod ed i suoi consiglieri. Kirrim lesse il decreto di Harwin, privando i Pedhardt della loro autonomia e nominandosi governatore. Kirrim mostrò poca pietà ai Pedhardt. Per come la vedeva lui, erano traditori. Li fece lavorare duramente per i



materiali da inviare a Snarta. Le case e le aziende furono saccheggiate. I Pedhardt furono sottoposti a razioni rigide. Maschi e femmine furono separati. Le famiglie furono divise. Ogni accenno di dissenso veniva trattato rapidamente e con violenza. Nel 152 P.I., Kirrim ricevette l'ordine di iniziare l'operazione di clonazione a Tiyab. Se i Pedhardt non si fossero comportati bene, sarebbero semplicemente stati clonati e allevati secondo gli standard Snartan. Kirrim iniziò a lavorare sulle strutture di clonazione. Bandì le nascite naturali, affermando che tutti i neonati sarebbero stati sequestrati e cresciuti dagli Snartan. Si sparse la voce che gli Snartan avrebbero sterilizzato i Pedhardt, clonandoli e poi ucciso gli originali. I Pedhardt si ribellarono contro gli occupanti Snartan, radunandosi attorno a Bodyn, il fratello minore di re Krod. Attaccarono la residenza di Kirrim, la caserma Snartan e le aree di detenzione degli ostaggi. Riuscirono a liberare alcuni degli ostaggi. Tra le persone uccise c'erano re Krod e diversi capi di clan anziani. Kirrim e alcuni Snartan riuscirono a scappare. I Pedhardt ebbero poco tempo per celebrare la loro vittoria. Bodyn e gli altri leader sapevano che Snarta non avrebbe lasciato impunita la rivolta. Decisero di abbandonare Tiyab e fuggire a nord a bordo dei loro Crawler, grandi carri a più piani con grandi ruote piene ed animati da macchine a vapore e magia. Gli gnomi recuperarono ciò che potevano e se ne andarono. Kirrim e gli Snartan sopravvissuti impiegarono più di un decennio per raggiungere Snartapolis a Vulcania. L'Imperatore non fu contento e diede tutta la colpa a Kirrim. Harwin sapeva che i Pedhardt dovevano essere puniti. Avrebbe incaricato suo nipote Ordig di cercare i Pedhardt fra i Picchi di Ghiaccio. Nel 126 P.I., i gruppi di ricerca Snartan arrivarono a Tiyab. Scoprirono un piccolo numero di gnomi Pedhardt che vivevano lì. Gli Snartan li radunano rapidamente e li interrogano. Erano una piccola banda che non voleva andarsene. Dissero agli Snartan che gli altri erano fuggiti sulle montagne. Gli Snartan impalarono gli gnomi e lasciarono i loro corpi tra le rovine. Gli Snartan avrebbero trascorso i successivi 46 anni a cercare i Pedhardt sulle montagne. I Pedhardt

conoscevano bene le montagne ed erano in grado di evitare i loro inseguitori, o addirittura di mandarli su falsi sentieri. Quando avevano i numeri, tendevano imboscate o addirittura causavano frane. La spedizione Snartan soffrì molto e il loro numero diminuì costantemente. Ordig fece marciare i suoi soldati rimasti fino a Tiyab per aspettare la fine dell'inverno prima di fare il viaggio di ritorno a Snartapolis. A Tiyab scoprirono che alcuni coloni umani si erano stabiliti fra le rovine.

Dopo un lungo cammino verso sud, alcuni profughi Varelyani in fuga dalla confusione all'interno dell'Impero Varelyano, vengono in contatto con le tribù di umanoidi del basso Bacino Aryptiano. Gli umanoidi spingono i profughi verso le montagne cacciandoli dalle loro terre. Nel loro vagare fra le valli dei Picchi Ghiacciati, cercando di non irritare i giganti della zona, i superstiti raggiungono una città gnomica in rovina situata sulla sponda di un grande lago nella parte centrale della regione. Qui si insediarono ricostruendo la parte della città distrutta e presero il nome di Karditche. Quando nel 80 P.I. le truppe Snartan di Ordig ritornarono a Tiyab in cerca dei traditori Pedhart scoprirono che la città era stata abbandonata definitivamente dagli gnomi ed era ormai occupata da umani. Alcuni secoli dopo anche i Pedhart fecero ritorno a Tiyab ed anche loro scoprirono che la loro antica città era ormai occupata da una popolazione umana, i Karditche, gli umani accolsero gli gnomi e offrirono loro riparo durante l'inverno. I Karditche hanno mantenuto buoni rapporti con i Pedhart della regione con cui hanno rapporti commerciali. I Karditche vivono di pesca sul lago, hanno sviluppato una discreta agricoltura intorno alla città e cercano di mantenere buoni rapporti con i giganti scambiando merci con capre e prodotti derivati da lana, pellicce e latte. Pur mantenendo caratteristiche gnomiche la città mostra evidenti tratti Varelyani in particolare nelle parti che furono distrutte durante la rivoluzione dei pedhart contro gli Snartan e durante il ritorno degli Snartan. La città è governata da un consiglio che

elegge il primo cittadino ogni 5 anni. Attualmente il Primo cittadino è Nibathu, guerriero di 5 bardo di 5. Negli ultimi anni è nato il problema di alcune bande di umanoidi che si stanno diffondendo nella regione. I Karditche hanno imparato ad allevare alcune specie di dinosauri che vivono nell'altopiano poco a nord, utilizzano questi animali sia per il trasporto che per i lavori pesanti ed hanno anche iniziato ad utilizzarli per il volo. Adentrarsi nell'altopiano è molto pericoloso, la fauna preistorica rappresenta un pericolo costante. I grandi animali rappresentano anche grosse quantità di cibo, pelli ed altri prodotti che i Karditche commerciano con le altre razze della regione.

Myrravin

(Popolazione 65.000) 90% avariel, 10% altre razze alate.

Di questa popolazione il 50% (32.500 abitanti) risiede nella città mentre il resto in villaggi tra i Picchi della zona circostante. Gli avariel, sono un popolo riservato e non lasciano mappe o indicazioni per trovare le loro città. Vedere i veri avariel nella loro gloria alata, avvolti in tuniche corte e larghe e toghe del bianco più puro non è cosa semplice. Vivono nella città misteriosa di Myrravin. Gli avariel hanno sviluppato la loro dimora in alta montagna, in luoghi per la maggior parte delle altre razze inaccessibili. Il loro isolamento geografico porta inevitabilmente all'isolamento culturale e psicologico, e sono diventati un popolo solitario. Le loro comunità si è sviluppata intorno alla città centrale, costruita in cima a un altopiano, con strutture costruite all'interno o accanto a dirupi e picchi. Anche se agli avariel non piace stare sottoterra, hanno costruito addirittura dei tunnel nei lati delle pareti delle montagne; tali strutture, tuttavia, tendono ad avere finestre, balconi o trespoli. Questa comunità, essenzialmente è una città-stato, impossibile da raggiungere con qualsiasi mezzo diverso dal volo. Alcuni villaggi vicini sono costruiti con un'unica strada che scende dalla montagna, ma questa strada è solitamente sul lato di una parete rocciosa in modo che possa



essere costantemente monitorata (ed eventuali invasori attaccati mentre sono su di essa) da pattuglie alate. Myrravin è una delle città avariel più antiche. È certamente la più antica comunità avariel, con una storia che risale a millenni fa. Myrravin è una città aerea, la maggior parte del suo sviluppo urbano è costruito su un ampio altopiano pianeggiante. Si estende sulla vetta più alta della sua zona, sovrastando molte vette e strutture più piccole. La pianificazione urbana di Myrravin è rappresentativa delle tipiche città avariel, con molte piazze aperte, fontane scintillanti e alti pinnacoli. Nel centro di Myrravin c'è una grande piazza, con al centro una pedana rialzata. La piazza è tipicamente uno dei luoghi più frequentati di Myrravin; durante il giorno, innumerevoli bancarelle e negozi ne costeggiano il perimetro, offrendo una varietà di servizi e merci. La piazza viene spesso sgomberata per servizi religiosi o civili, quando la maggior parte della popolazione di Myrravin può riunirsi all'interno della piazza o sulle terrazze e sui tetti degli edifici vicini. Gli edifici Avariel sono costruiti concentrandosi sia sulla larghezza che sull'altezza. Gli edifici Avariel sono ricchi di finestre, terrazze, portici e balconi. Pochissimi tetti sono a due falde o a punta; tipicamente il tetto di un edificio funge anche da piattaforma di osservazione. Essendo la più antica città abitata

conosciuta, Myrravin è spesso servita da modello per una serie di altre città-aeree avariel. Va notato, tuttavia, che sono state trovate rovine di altre città aeree fra i picchi di questa regione e gli studiosi hanno ipotizzato che alcune di queste città potrebbero addirittura essere più antiche di Myrravin. Tali rovine sono pericolose, spesso abitate da creature che le hanno prese come loro tana, mentre le architetture fatiscenti rappresentano un'altra minaccia. Ad alcuni avariel piace viaggiare verso queste rovine, sia per esplorare ciò che potrebbe far parte del loro passato, sia per l'avventura che vi si nasconde. Gli studiosi di Avariel hanno occasionalmente organizzato spedizioni in tali città, ma queste non sempre hanno avuto successo. Myrravin risale a prima della grande pioggia di fuoco e da allora è rimasta pressochè inalterata. I cambiamenti di clima causati dallo spostamento dell'asse planetario qui sono stati poco rilevanti considerate le caratteristiche della città e la sua locazione anche se i terremoti misero a dura prova le strutture. Gli Avariel comunque non migrarono come dovettero invece fare i loro cugini elfi.

Comunità Avariel

Myrravin, è governata dal Consiglio Direttivo della città, governato da una poetessa di nome Lessandra, bardo di 11 livello. Gli avariel hanno una società egualitaria, con pari rispetto e diritti concessi a maschi e femmine. Per essere una razza solitaria, non mostravano il comportamento xenofobo che normalmente si attribuirebbe ad una razza di eremiti. Il consiglio direttivo è composto da nove cittadini. Questi individui sono eletti dalla popolazione in generale e servono per un periodo di un decennio. Ogni posizione nel consiglio viene aperta in un momento diverso (una posizione ogni anno e mezzo), al fine di mantenere la continuità. Anche se diversi membri del consiglio venissero a mancare, la città non dovrà mai affrontare un consiglio composto da individui completamente nuovi e inesperti al timone. Un governo di questo tipo ha ovviamente i suoi vantaggi, poiché coerenza e continuità sono aspetti positivi, ma lascia la porta aperta

alla noia e persino alla stagnazione. Gli avariel sono davvero solitari e spesso non entrano in comunicazione con le altre razze. Più tipicamente, comunicano formalmente con varie comunità elfiche. A volte vengono inviate delegazioni commerciali e, occasionalmente, gli inviati diplomatici viaggiano solo per vedere lo stato del mondo esterno. Tuttavia, gli avariel sono sinceramente contenti di appollaiarsi nei loro rifugi e godersi la vita come solo loro possono davvero.

Modi di vita

La comunità Avariel è divisa tra guerrieri ed esteti, ma la divisione sembra essere pacifica. Interi lignaggi appaiono dediti a questo sistema culturale, con famiglie tipicamente dedite a uno dei due stili di vita. Tali tendenze sono famigliari e possono essere trasmesse di generazione in generazione. Myrravin in questo è unica in quanto funge da casa comune per le due metà disperate. Tipicamente, le comunità avariel seguono uno stile di vita o l'altro; sebbene in stretta vicinanza l'uno all'altro, mantengono il proprio stile di vita e le proprie attività, marziali o filosofiche. La cultura degli Avariel è infatti divisa tra due modalità di attività. Da una parte ci sono i pensatori, gli artisti, gli esteti ed i filosofi. L'altro lato è costituito dai guerrieri, coloro che proteggono la società avariel, gli danno la caccia quando necessario e preservano la pace. Queste due metà tipicamente hanno rispetto reciproco, ciascuna fiduciosa nel valore e nel merito dell'altra. La maggior parte delle comunità più piccole dei vari villaggi si rivolgono all'una o all'altra metà, Myrravin è stata per lungo tempo dimora di elfi alati di entrambi i tipi senza che una parte prendesse il sopravvento sull'altra. Gli urbanisti e gli architetti sono tra gli individui più rispettati nella società intellettuale avariel, poiché le loro professioni richiedono una combinazione di scienza e arte, ingegneria e design. Gli architetti, come i membri di altre discipline intellettuali, si riuniscono in corporazioni che monitorano l'educazione e lo sviluppo dei suoi rappresentanti. Sebbene l'appartenenza a una gilda non sia mai richiesta, è altamente

auspicabile, poiché le gilde offrono ai propri membri formazione, istruzione, materiale di ricerca e forum stabili per il dibattito. Ci sono pochissime gilde di guerrieri, poiché l'esercito avariel spesso svolge la stessa funzione. Esiste però una gilda di guerrieri che in realtà assume mercenari avariel. Le famiglie di Myrravin vengono spesso "allevate" all'interno e alcune linee, di importanti dinastie, risalgono a secoli fa, ed hanno prodotto generazioni di eccezionali membri della società avariel. Alcuni bambini di diverse famiglie vengono educati in una scuola, indipendentemente dall'inclinazione filosofica di una particolare famiglia, al fine di garantire una base educativa comune. Tale istruzione si concentra sulla storia, la lingua, la religione e la cultura, nonché sull'esercizio fisico e sui giochi creativi. Tuttavia, le famiglie mantengono anche tutori privati, per meglio formare i propri figli in qualunque tipo di attività la famiglia eccelle (o preferisce). Non è raro che i bambini che seguono uno stile di vita diventino curiosi nei confronti di un altro, poiché i guerrieri cercano di comprendere i pensatori e i filosofi tentano di immaginare la vita come un combattente. Esistono programmi di scambio a beneficio di tali sforzi, con le famiglie che sponsorizzano i bambini per istruirli. Sebbene sia comune per i giovani avariel partecipare a un simile programma di scambio, è raro che qualcuno si dedichi personalmente ad uno stile di vita così diverso da quello della sua famiglia. Nei rari casi in cui ciò dovesse accadere, mentre ciascuna sottocultura apprezza il valore dell'altra, tipicamente c'è un certo risentimento da parte della famiglia; sebbene non abbiano perso un membro della famiglia, la sua storia dinastica ha perso un rappresentante. Sebbene Myrravin non abbia una nobiltà di per sé, alcune famiglie considerano la governance la loro caratteristica predominante e istruiscono i propri figli nelle scienze politiche. Indipendentemente dal fatto che questi giovani raggiungano o meno posizioni di rilievo politico, spesso lavorano nella struttura di governo per conto della loro città. Alcune dinastie sono effettivamente riuscite a produrre un certo numero di eredi che hanno servito

egregiamente nel consiglio comunale di Myrravin; se questa diventerà mai una "aristocrazia naturale" e produrrà una classe dirigente è ancora da vedere. Naturalmente, un fattore importante è la resistenza degli abitanti di Myrravin a tale tendenza.

La Sala degli Anziani

La Sala degli Eiders, contiene la saggezza e gli scritti raccolti in generazioni di studiosi avariel. Lì, in una magnifica sala di lettura dalla cupola di vetro, decine di avariel esaminano pergamene e tomi su una varietà di argomenti. La Sala degli Anziani è una delle istituzioni più importanti di Myrravin. Supporta gli sforzi accademici di metà della popolazione della città. Occupando una posizione vicino alla piazza centrale, le sue numerose guglie e cupole impallidiscono in confronto alla cupola centrale sopra la sala di lettura della Sala. I volumi e le pergamene effettivi sono conservati altrove nella Sala e vengono recuperati solo su richiesta degli utenti. All'interno della Sala si trovano molti altri ambienti, dalle sale di dibattito ai piccoli auditorium, agli studi e ai laboratori che possono essere affittati mensilmente. La Sala degli Anziani di Myrravin possiede una delle più belle collezioni di studi e tradizioni avariel. Poiché la cultura avariel sponsorizza così tanta attività intellettuale e creativa, gli scaffali e i magazzini della Sala degli Anziani sono pieni di opere apparentemente infinite di scienza, poesia, letteratura e filosofia. Sfortunatamente, le sue raccolte su società diverse dagli avariel sono gravemente carenti, limitate com'è dal generale isolamento degli avariel e dalla mancanza di comunicazione tra le specie. La Sala funge da archivio ufficiale per Myrravin, contenente tutti i documenti generati come parte della storia della città, dalle genealogie ai registri fiscali. Infine, cosa più importante per alcuni, la Sala degli Anziani contiene anche molte opere di speculazione e pratica magica, e i maghi pagano a caro prezzo l'accesso alle collezioni nascoste all'interno della Sala. La Sala degli Anziani è, oltre ad una struttura fisica, una gilda di studiosi e saggi, sacerdoti e chiunque altro si dedichi

all'acquisizione e allo sviluppo accademico, con la maggior parte dei suoi membri che tendono ad essere maghi. Dopotutto, gli avariel sono elfi e la magia scorre nel loro sangue, ispirandoli e incitandoli. La Sala, essendo la gilda più grande, antica e meglio supportata, organizza spesso incontri tra maghi e aspiranti apprendisti; mentre i suoi membri possono specializzarsi in scuole particolari, altre gilde spesso si prendono cura di maghi specializzati. Non è raro che un membro degli Anziani sia membro del consiglio direttivo di Myrravin, e questa associazione è in realtà una forza attiva nella vita di Myrravin: organizza simposi, sponsorizza conferenze, finanzia spedizioni di ricerca e forma insegnanti per le scuole che tutti hanno avariel. alla fine partecipano i giovani.

Commercio

Al centro della città si trova la grande Piazza, il cui perimetro è fiancheggiato da una varietà di negozi e bancarelle. I Myrravin non fanno molto affidamento sulla lavorazione dei metalli, poiché la struttura aperta della fucina rappresenta un pericolo troppo grande per le loro ali sensibili e infiammabili. Alcuni fabbri esistono nonostante il pericolo, ma la maggior parte dei metalli o degli oggetti in forma di metallo vengono generalmente importati. Per ironia della sorte, la maggior parte dell'artigianato Avariel è in vetro e cristallo cotto (a quanto pare i forni per il vetro non preoccupano tanto gli Avariel quanto le fucine), con alcuni prodotti straordinari che sembrano catturare la luce per un momento prima di rilasciarla in un'esplosione colorata. Anche l'intaglio della pietra è un'attività molto apprezzata, con oggetti che vanno dalle perline alle statuette alle sculture a grandezza naturale esposti con orgoglio. Sono disponibili anche rotoli della stoffa più pregiata, alcuni di tale qualità che devano essere stati filati con la stoffa delle nuvole. I metalli sono rari nella società avariel e solitamente sono prodotti del commercio o dell'esplorazione. Chiunque tenti di acquistare anche l'oggetto metallico più comune può aspettarsi di pagare da due a dieci volte il prezzo di acquisto indicato nel manuale del giocatore, la

fascia alta di prezzo è particolarmente veritiera quando si acquistano armi. La maggior parte delle armi utilizzate dagli elfi alati sono realizzate in vetro, ma queste sono tra le più grandi opere in vetro mai create. (Supponiamo che il costo elencato nel manuale del giocatore si applichi alle armi di vetro avariel.) Naturalmente, tali armi sono più inclini a rompersi, con un tiro per colpire naturale pari a 1 con un'arma di vetro, l'arma si frantuma. Non tutti questi costrutti sono fragili, è noto che esistono armi di vetro pregiato durevoli quanto l'acciaio. Tali armi sono, ovviamente, piuttosto costose, circa il 200% del costo delle armi di vetro standard. La valuta, per inciso, tende ad essere sotto forma di pietre ornamentali o semipreziose. Anche se amano gli ornamenti, gli avariel tendono ad essere conservatori nella scelta dei colori dei loro vestiti. Sono preferiti i bianchi e le varie tonalità di grigio. Quando vengono utilizzati i coloranti adeguati, i grigi possono essere piuttosto belli. Il loro abbigliamento spazia dalla tunica corta monospalla con cintura in vita agli indumenti più lunghi, simili a toga. Vengono indossati mantelli, solitamente di lana spessa, che pendono intorno alle spalle e al petto ma sono aperti sulla schiena, quanto basta per consentire alle ali di aprirsi senza rilasciare troppo calore corporeo. Le ali dell'Avariel rendono impossibile indossare abiti standard, ovviamente, e sono stati sviluppati degli adattamenti per compensare questo. Sandali in pelle e stivaletti bassi sono le calzature preferite.

Religione

Il tempio di Myrravin è dedicato ad Aerdrie Faenya, la dea elfica dell'aria e del tempo. Gli avariel sono un popolo profondamente religioso, totalmente dedito alla venerazione della loro dea, alla quale attribuiscono la loro sopravvivenza. Unica per Avariel, ovviamente, è la sua raffigurazione con le ali. Il loro tempio dedicato ad Aerdrie Faenya è unico come la loro iconografia: è situato su una rupe isolata, richiedendo che i suoi devoti volino verso di lei e atterrino su uno dei tanti balconi che si affacciano sul tempio e circondano il santuario. All'interno del santuario,

sotto un enorme soffitto a volta, gli avariel cantano una gioiosa armonia di glorificazione e lode. Nei loro servizi ad Aerdrie Faenya, gli avariel la ringraziano per la sua protezione e guida e per la loro creazione. La religione è, in molti sensi, il fulcro della società avariel; come sia riuscita a evitare di diventare una vera teocrazia confonde i suoi osservatori. Qualsiasi avariel può essere accettato nel sacerdozio di Aerdrie Faenya, indipendentemente dalla famiglia o dal rango, infatti, il sacerdozio di Aerdrie Faenya è visto come il grande equalizzatore che riunisce i figli di famiglie diverse e fa leva sulle loro forze individuali. Sebbene alcuni sacerdoti siano più marziali e altri più contemplativi, tutti hanno il loro ruolo da svolgere nel sacerdozio. L'origine dell'avariel è avvolta nel mistero. Sono state ipotizzate tre origini separate. La maggior parte degli stessi avariel crede in ciò che la propria religione sostiene: che sono i primi veri elfi e che gli altri elfi discendono da loro privi del dono del volo. Stranamente, la maggior parte degli avariel non lo usa come mezzo per affermare la superiorità sugli altri elfi. Sebbene gli avariel compatiscano i loro parenti senza ali, gli riconoscono i loro meriti e risultati. Nonostante ciò, bisogna ammettere che un certo razzismo è implicito nella società avariel, ma è molto più docile di quello delle altre sottorazze elfiche. Altri saggi credono che gli avariel siano uno strano ibrido magico di elfi standard e aquile giganti. Questa teoria è generalmente accettata dagli osservatori più analitici della società avariel, o da altri che sono restii ad attribuire automaticamente un'origine teologica a tutto. Anche alcuni dei membri meno religiosi della società avariel sono arrivati ad accettare questa ipotesi. Un'altra teoria sulle origini degli avariel, quella che di solito è sposata dai detrattori più critici degli elfi alati, è che gli avariel furono creati da un innesto magico permanente di ali per volare sugli elfi standard, che poi trasferirono la caratteristica vera nella loro prole. Pochissimi avariel accettano questa teoria, anche se i cinici più irreligiosi tra loro sono arrivati a sposarla solo per irritare i loro fratelli più religiosi.

Gli altri Avariel

Come detto gli avariel di Myrravin mantengono contatti con gli altri avariel, in particolar modo con una loro colonia che si è resa indipendente, che si trova nei territori a sud della regione del Pelatan. Questa colonia fu fondata da un gruppo di avariel che si dissociò dalla cultura tipica di Mirravin volendo tornare ad uno stile di vita più vicino alla natura in un ambiente diverso dalle montagne. Inizialmente ciò non fu visto positivamente all'interno della società di Mirravin ma col tempo le famiglie della parte più intellettuale ammorbidirono la loro posizione e permisero a questo gruppo di avariel di andare a creare la nuova colonia. La colonia non ha un nome, è un insieme di più insediamenti di piccole dimensioni. Comunque Mirravin tiene la situazione continuamente sotto controllo. In passato un'altra migrazione avvenne per motivi totalmente diversi, una delle casate della dinastia militare, gli Ay'Taar, decise di lasciare la città e di unirsi ad un gruppo di elfi rimasti indietro dalla migrazione di Ilsundal, insieme si insediarono a nord est dei Picchi Ghiacciati nella regione del Bacino Aryptiano divenendo il clan E'etar e fondando il regno di Nyleve. Alcune leggende narrano che in realtà gli Ay'Taar celassero un terribile segreto e che il loro rapporto con gli elfi normali del clan nascondesse delle ideologie razziste di superiorità.

Snarta IV - Sharthiv

(Popolazione 35.000) 70% uomini lucertola, 15% gnomi, 10% umani, 5% altre razze.

Gli Snartan dopo i primi contatti con i Pedhart decisero di lasciare l'Adakkia e di spostarsi con una marcia a tappe verso sud con l'intento di dirigersi nella lontana regione di Vulcania. Nel loro cammino passarono per la regione della Jungla della Costa ed in seguito puntarono a sud attraverso la regione del Bacino Aryptiano. Dopo una rapida traversata delle terre degli halfling nomadi di Platea, gli Snartan si stabilirono nel Massiccio del Brasol sud-orientale, lungo un affluente del fiume Kenaton vicino all'estremità



setentrionale del Passo di Brasol. Qui fondarono la città di Snarta III. Sebbene la maggior parte dell'espansione snartana fosse diretta verso le foreste meridionali di questa grande valle davaniana, i vicini intorno a Snarta III furono comunque messi a dura prova dalle armi e dalle tattiche militari superiori di Snarta. Solo i giganti ed un movimento di resistenza halfling guidato dall'eroe Finidel impedì agli Snartan di anettere gran parte delle pianure settentrionali di Platea, mentre a sud la guerriglia di una popolazione di scimpazzè evoluti era una spina nel fianco degli snartan. Gli attacchi e le imboscate di Finidel si intensificarono trasformandosi in un'insurrezione generale intorno al 430 P.I. Ciò costrinse gli Snartan ad abbandonare la loro posizione ed a migrare verso l'estremità meridionale del Passo Brasol, più vicino agli gnomi Pedhardt di Tiyab all'altra estremità sud orientale del Passo Brasol. Tutte le forze Snartan evacuarono la città di Snarta III e si diressero a sud lungo la grande

valle vicino all'estremità meridionale del Passo del Brasol, dove fu stabilita un'alleanza con gli gnomi Pedhardt e fu fondata la città di Snarta IV. A causa di questa migrazione forzata la maggior parte degli Snartan scelse di vivere stabilmente sugli scuotiterra, rifuggendo gli insediamenti "statici" se non strettamente necessari. L'alleanza tra gli Snartan ed i Pedhart volse lentamente al peggio per questi ultimi, che furono costretti a cedere la maggior parte delle loro conoscenze avanzate nell'ingegneria dei macchinari (consentendo così agli Snartan di costruire scuotiterra migliorati in grado di attraversare le montagne) e, per paura di un'aggressione armata, furono costretti ad unirsi alla Repubblica Oplita Snartan che, a quel tempo, era in realtà molto più simile ad una monarchia assoluta. Alla fine del III secolo P.I. la Repubblica controllava gran parte dei Picchi di Ghiaccio occidentali, ritenendo che fosse giunto il momento di sfruttare la migliorata mobilità degli Scuotiterra Snartan per espandere i domini sotto il loro controllo, il re di Snartan Dorfin I ordinò di spostare la capitale ed il grosso delle forze degli scuotiterra ai margini orientali della regione. Mentre nel 200 P.I. gli snartan ed un contingente pedhart fondavano da prima la città di Snarta V ad occidente e poi si spinsero ancora oltre in un'invasione su vasta scala della Vulcania occidentale. I Pedhardt di Tiyab furono lasciati a occuparsi delle province occidentali. Inoltre gli Snartan aumentarono le tasse ai Pedhart per sostenere l'invasione di Vulcania. Quindi la città di Snarta IV dalla fondazione all'abbandono da parte degli snartan durò circa 230 anni. La città rispetto alle sue precedenti versioni sparse per Davania, era molto diversa infatti non nasceva con una struttura urbanistica, era più un insieme di grandi piattaforme dove sostavano o venivano costruiti i grandi Scuotiterra. Tutte le altre strutture erano in funzione degli Scuotiterra così come le strade e le torri di difesa esterne. Per cui dopo l'abbandono rimase un paesaggio appiattito come se una città fosse stata rasa al suolo lasciando solo grandi spazi vuoti, dove spiccavano solo le torri esterne. Nel 500 D.I. un clan di uomini lucertola proveniente da sud ovest,

dalla regione del Pelatan, dopo vari scontri con le tribù di Shawz, fu spinto lungo la valle che si addentrava fra i picchi ghiacciati. Qui trovò queste grandi piattaforme su cui fondarono un villaggio che con il tempo si è ingrandito diventando la città di Sharthiv, una probabile distorsione del nome originale. La città è bassa, a parte il tempio e la roccaforte, sede del Re tutte le abitazioni non vanno oltre il primo piano. Sono presenti vari giardini che fungono anche da coltivazioni di alberi da frutto. Al centro di una delle grandi piattaforme antiche, c'è il mercato o bazar dove si può trovare dall'artigianato ai prodotti della pesca provenienti da Tiyab alla cacciagione e frutta principali prodotti della popolazione di Sharthiv, ad altre mercanzie arrivate tramite le carovane pedhart. La popolazione è abbastanza amichevole e sviluppata, divisa in classe sociali che vedono all'apice il Re, passando per la nobiltà ed il clero, i militari, i mercanti ed artigiani, per arrivare alla base formata da contadini, cacciatori ed operai vari. Tra i nobili è diffuso l'uso della magia e gli studi filosofici, i militari sono strutturati più come una gilda che ricerca ed addestra i migliori candidati che in seguito ripagheranno le spese sostenute servendo nell'esercito. Il clero segue i dettami di Ka ed oltre alla chiesa, segue anche l'insegnamento delle nuove generazioni. I mercanti e gli artigiani hanno assorbito molto dalla cultura pedhart e dai resti degli snartan e non è raro trovare degli gnomi che supervisionano attività artigianali. Lo sviluppo della città e degli uomini lucertola di Sharthiv è dovuto anche alla protezione che un drago bianco (Ilarius) ha deciso di assicurare al clan quando si insediò fra le antiche rovine.

Umanoidi

(Popolazione 30.000) 50% orchi, 25% goblin, 15% hobgoblin, 10% altre razze.

Gli umanoidi sono arrivati nella regione abbastanza recentemente, probabilmente scacciati o fuggiti dalle Tribù Hornid presenti a nord nella regione del Bacino Aryptiano, per sopravvivere si sono riuniti in bando o piccoli clan

e si stanno diffondendo nella regione dei Picchi Ghiacciati, nella zona a nord dell'altopiano nebbioso. Sono barbari, vivono di caccia e raccolta spostandosi sul fondo valle. A volte attaccano le carovane Pedhart anche se con scarsi risultati. Pur condividendo parte del territorio degli avariel, non rappresentano un pericolo anche se ogni tanto gli avariel organizzano battute di caccia per tenerne il numero sotto controllo. È molto difficile che riescano a sopravvivere all'altopiano nebbioso ed ai suoi pericoli per cui al momento si registrano solo sporadici scontri con i Karditche.

Pardasta delle nevi

(Popolazione 20.000)

Le tribù dei Pardasta delle nevi sono sparse sopra le linee delle foreste sulle montagne. Il loro spesso, pelo lungo li protegge dal freddo intenso del loro habitat naturale. Piccole macchie coprono il capo e il collo, diventando grandi cerchi irregolari sul loro dorso e sui fianchi. La loro pelliccia grigio pallido li rende difficili da individuare sullo sfondo desolato delle rocce di



alta montagna. La pelliccia invernale è notevolmente più fitta di quella estiva, ed è un po' più grigia, ma il colore fondamentale rimane sempre il grigio-bruno con una sfumatura di giallo in certe zone; le parti inferiori sono di un bianco quasi puro, il che contribuisce a cancellare gli effetti delle ombre. Il corpo è disseminato di grandi rosette nere, dal contorno piuttosto indefinito. Anche la lunga coda presenta macchie nere. Le parti posteriori delle orecchie sono nere alla base mentre le punte sono più chiare. Quasi nessuno compete con i Pardasta delle nevi, nei loro territori remoti. Vanno a caccia di stambecchi, mufloni, e se si presenta l'opportunità, marmotte e altri piccoli mammiferi. Di tanto in tanto scatenano guerre contro gli yeti invadenti o i sasquatch. I loro villaggi, sono spesso costruiti intorno ad un tempio, comprendono alcuni edifici indipendenti fatti di pietre e tegole, le pareti coprono l'ingresso alle grotte naturali. I Pardasta delle nevi possono camminare sulla neve e sul ghiaccio senza penalità al movimento. Di solito sono di allineamento neutrale.

Informazioni sui Pardasta delle nevi ed i Rakasta in generale possono essere trovate sul Modulo "PCA1 - I Rakasta" che potete trovare nell'area download della [Tana del Drago](#).

Clan Pteryx

(Popolazione 35.000)

I clan Pteryx vivono sui picchi più alti della zona a sud ovest della regione dei Picchi Ghiacciati anche se piccoli gruppi possono essere trovati anche sui picchi intorno al grande lago. Vivono in gruppi di qualche decina e si riuniscono una volta all'anno, su grandi altopiani dove festeggiano e si cimentano in prove di forza e abilità in volo per conquistare le femmine, nella stagione della riproduzione primi di riseparrasi e procedere alla cova. Le coppie che si formano nei raduni durano sino alla schiusa delle uova dopo di che i maschi seguono il padre e le femmine la madre, fino all'età adulta che per questa specie è intorno ai 7

anni. A differenza degli pterodattili e dei pteranodonti, gli Pteryx hanno il torace più simile ad un umanoide e tre dita artigliate allo snodo dell'ala da cui parte il dito lungo che porta l'ala al vertice. Con le tre dita possono manipolare degli oggetti. Sono intelligenti, ed hanno un loro linguaggio, una percentuale del 15% capisce anche il comune. Non indossano abiti ma portano delle cinture a cui legano degli oggetti o armi. In combattimento usano il becco e gli artigli delle zampe posteriori e occasionalmente oggetti. Sono acerrimi nemici delle aquile, normali e giganti, oltre che dei grifoni. Nella zona a sud ovest del lago sono più diffusi, forse perché in questa zona hanno meno competizione per il cibo. Evitano la zona degli avariel in quanto le due razze non sono compatibili, barbari gli Pteryx e civilizzati e solitari gli Avariel, se i primi incontrano gli altri in volo, si allontanano velocemente. Commerciano con gli umini lucertola di Sharthiv e non è raro incontrare degli Pteryx in città. I loro villaggi sono scati sulle pareti verticali delle montagne, in zone riparate dove hanno accesso a nidi all'interno di caverne di solito scavate da loro. Si dividono in clan Matriarcali, stabili in villaggi fissi, dove vivono le femmine e bande di maschi nomadi che si spostano nella regione. Quando diventano anziani i maschi sopravvissuti si uniscono a qualche clan. Alcuni maschi non reclamati dal genitore rimangono nei clan ed aiutano nella caccia e nei lavori ma sono considerati inferiori dagli altri guerrieri nomadi che se potranno li discrimineranno.

Draghi

(Popolazione 10.000) 50% draghi bianchi, 15% verdi, 15% blu, 10% rossi, 5% neri, 5% altre razze o simili (viverne, ecc.).

La regione è molto vasta e ricca di nascondigli, qui vivono vari tipi di draghi. Alcuni in piccoli clan famigliari di una o due decine di individui, altri solitari. Non amano avere contatti con le altre razze per cui i rapporti in genere sono ostili anche se in rari casi, come per esempio per il grande drago bianco Ilarius, possono nascere



delle alleanze o per lo meno delle convivenze di comodo utili per entrambe le parti. I draghi comunque non sopportano la vicinanza di loro simili troppo potenti e potenzialmente pericolosi per cui la maggior parte dei draghi sono giovani o adulti mentre i grandi draghi della regione si spartiscono le zone cacciando quei draghi che iniziano a rappresentare una sfida per il territorio. Maschi o femmine non fanno differenza un drago è un drago indipendentemente dal sesso. Vivono di solito in grandi caverne dove tendono anche ad accumulare i loro tesori in segno di potenza e valore. A volte possono avere dei servitori a loro servizio che scelgono fra le varie razze.

Altre Razze

Nei picchi di ghiaccio sono presenti anche molte altre razze più o meno selvagge di cui riportiamo alcuni esempi:

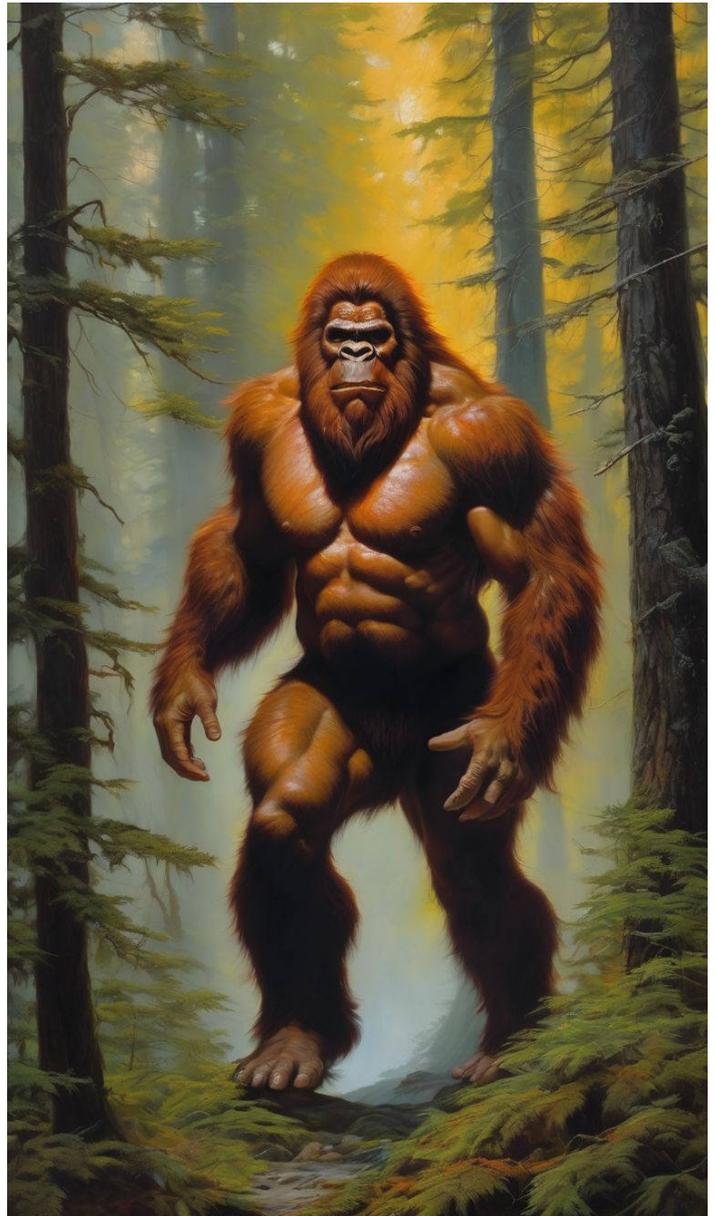
Yeti: Gli Yeti vivono nelle zone più alte e ricche di neve dove i ghiacciai non si sciolgono e la temperatura di norma non sale sopra lo zero. Sono barbari e selvaggi, non usano armi o strumenti ma esclusivamente la loro forza bruta. Vivono in piccoli gruppi, sono aggressivi e tendono ad attaccare gli intrusi. Sono gelosi del loro territorio ed a volte si scontrano anche fra loro. Tendono a conservare i beni delle loro vittime per cui nelle loro tane potrebbero celarsi

tesori. Le loro tane sono all'interno di caverne. Tendono ad attaccare di notte e per questo sono molto temuti. Sono in competizione con i pardasta delle nevi. Forte e alto, uno Yeti può essere grande quanto un Gigante ma la maggior



parte tende a raggiungere un'altezza di 2,5 o 3 metri (taglia grande). Hanno una lunga pelliccia bianca come la neve, per mantenersi al caldo. I loro occhi sono grandi e neri e possiedono nasi piccoli e bocche grandi.

Sasquatch: simili e forse imparentati con gli yeti, i Sasquatch vivono ad altitudini più basse fra i boschi tra le valli. Sono solitari, al massimo in coppie o piccoli gruppi famigliari. Tendono ad evitare gli scontri ma se seguiti o disturbati troppo da vicino possono diventare molto pericolosi. Sono per lo più raccoglitori, bacche, frutta secca, uova ed in alcuni casi cacciatori. Come detto sono timidi e restii ai contatti con altre razze anche se a volte hanno aiutato degli esploratori in difficoltà per poi sparire nella folta boscaglia. Ogni Sasquatch mostra la propria capacità di intimidire chiunque abbia il cuore più debole. Con un odore così strano che solo chi vive nella foresta riesce a resistere. Tutti i Sasquatch sono alti da 2 a 2,5 metri (taglia media) e pesano da 105 a 140 chili. I maschi tendono ad essere più pesanti e più alti delle femmine. Invecchiano come i mezzelfi e hanno la forza muscolare di un orco. Tutti i Sasquatch hanno corpi simili a quelli umani che hanno il naso di un orso, le braccia e il viso di una scimmia, e la maggior parte dei Sasquatch ha una pelliccia di colore marrone, ma può variare dal marrone-giallastro al nero.



ATLANTE

I Picchi Ghiacciati

Atlante geografico dell'area conosciuta come i Picchi Ghiacciati.

Ho raccolto in questo Atlante tutto il materiale che ho trovato on line, in particolare sul fornitissimo sito di Vaults of Pandius (<http://pandius.com/>) oltre ad altre infoazioni prese da The Piazza (<https://www.thepiazza.org.uk/>) ed ho implementato con alcune mie idee per la regione. Questo documento non vuole sostituirsi a lavori simili già pubblicati ma solo implementare le informazioni disponibili riunite in un formato coerente con il lavoro che fin qui ho portato avanti con tutti i precedenti moduli. Per ulterioi informazioni vi rimando comunque alla lettura degli Atlanti già pubblicati.

Cordiali saluti e Buone Avventure.