

# DUNGEONS & DRAGONS®

I Principati di Glantri

---

## Atlante geografico

Di Emanuele Betti

---



Volume 1: Mappe

---



L'immagine di copertina è stata ricavata da Internet ed è di proprietà dell'autore del disegno. Se il suo utilizzo viola qualsivoglia tipo di copyright, l'autore di quest'opera si rende disponibile a sostituirla in qualsiasi momento.

Dungeons & Dragons e i marchi ad esso collegati sono di proprietà della Wizards of the Coast. In questi moduli vengono utilizzati unicamente a scopo decorativo. Il presente modulo non è e non va considerato un supplemento ufficiale del gioco, ed i diritti di riproduzione e di sfruttamento sono di esclusiva proprietà dell'autore, Emanuele Betti.

Il materiale presente in questo modulo è basato sulle regole descritte nei manuali base, expert, companion, master e immortal di Dungeons & Dragons, nonché sui moduli di espansione geografica ufficiali, sui moduli non ufficiali pubblicati in Italia da Master - Collana di pubblicazioni fantasy e sul tomo delle religioni e degli immortali di Mystara (codex immortalis) di Marco Dalmondo.

Per giocare il presente modulo è necessario possedere i regolamenti base, expert, companion e master di Dungeons & Dragons e il modulo geografico Atl3 - I Principati di Glantri.

## INDICE

<b>INTRODUZIONE.....</b>	<b>2</b>
<b>REGIONI DI GLANTRI.....</b>	<b>3</b>
I monti Wendarian.....	3
La valle del fiume Isoile.....	3
La valle del fiume Vesubia.....	3
La Boldavia.....	3
La piana di Sablestone.....	4
I monti Colossus.....	4
Il massiccio Kurish.....	4
Le Alpi Glantriane.....	4
La valle del fiume Rosso.....	5
Le foreste del sud.....	5
La Sierra d'Argento.....	5
<b>MAPPE DEI PRINCIPATI DI GLANTRI.....</b>	<b>6</b>
<b>SCHEMA DELLA CARTOGRAFIA DEI PRINCIPATI.....</b>	<b>7</b>
<b>LEGENDA.....</b>	<b>8</b>
<b>CARTOGRAFIA.....</b>	<b>9</b>



# INTRODUZIONE

In questo volume saranno brevemente descritte tutte le regioni dei Principati di Glantri, esaminando per ciascuna la popolazione, le caratteristiche fisiche del terreno, la vegetazione, il tipo di minerali che possono esservi estratti, la fauna locale e le caratteristiche degli insediamenti.

Successivamente, saranno riportate le mappe dettagliate dei Principati, con una scala di 1 esagono per 1,5 km. Queste mappe contengono tutti gli insediamenti dei Principati, le rovine, le torri dei maghi, le miniere e le cave di pietra, metalli e pietre preziose. Il Master potrà facilmente utilizzarle per creare nuovi possedimenti, oppure per inventare avventure traendo spunto dalle mappe stesse. Questo volume può anche servire per dare ai giocatori spunti per il background del proprio personaggio.

Le mappe sono il più possibile dettagliate e comprendono i nomi dei ruscelli, dei torrenti, dei laghi, dei villaggi e talvolta anche dei boschi. Il volume si conclude con una serie di tabelle riportanti gli insediamenti, i fiumi, i laghi, le montagne, le miniere e i giacimenti minerari di Glantri, cosicché il Master possa più facilmente orientarsi in quest'opera.

Il secondo volume di quest'opera, invece, raccoglie le descrizioni dettagliate di tutti gli insediamenti, le rovine e gli altri luoghi d'interesse dei Principati e contiene anche delle tabelle per ricercare più facilmente sulle mappe gli elementi voluti.



# REGIONI DI GLANTRI

I Principati di Glantri sono una nazione che sorge in delle grandi valli di montagna. Il clima è molto variegato, poiché dalle valli, all'altopiano di Sablestone, alle montagne, alla Boldavia il territorio differisce molto e sono differenti quindi anche la fauna e la flora della zona. Prima di passare alla cartografia descritta dei Principati, quindi, ho deciso di dare dei cenni sulle singole regioni. Ogni giocatore dovrebbe essere messo a conoscenza esclusivamente delle caratteristiche di base della regione in cui è cresciuto, all'inizio della campagna, e scoprire il resto durante il gioco. Se volete, potete anche fornire ai giocatori delle piccole mappe dettagliate della zona in cui si trova il paese in cui sono cresciuti.

## I MONTI WENDARIAN

I monti Wendarian sono la catena montuosa più estesa dei Principati: essi cingono la nazione a nord, dal confine con l'altopiano di Adri Varma ad ovest, fino alle terre di Heldann a est. Sono montagne molto antiche, poco scoscese e ricche di valichi naturali. I molti fiumi e torrenti qui hanno scavato vallate fertili e i boschi sono molto più comuni che in ogni altra regione dei Principati. Principalmente la vegetazione della zona è composta di conifere ad alto fusto, come gli abeti neri e i larici. Più ci si sposta verso est, attorno alla Boldavia, più gli abeti blu prendono il posto di ogni altro albero.

I boschi sui monti sono ricchi di funghi, sia commestibili sia allucinogeni. Ci sono anche alcune rare specie di funghi velenosi. L'agrifoglio, il ginepro e il pungitopo crescono in abbondanza nel sottobosco.

Le montagne sono fatte principalmente di marmo nero, granito e basalto. Lungo il corso dei fiumi e dei torrenti sono frequenti dei grandi giacimenti di argilla di ottima qualità, dal colore grigio scuro.

I monti wendarian sono popolati da numerose tribù di giganti dei ghiacci, giganti delle rocce, giganti delle colline e giganti delle nuvole. Alcuni giganti del fuoco vivono nei pressi dei vulcani. Sui picchi ghiacciati è facile imbattersi in scimmioni bianchi, lupi delle nevi e draghi bianchi. Nelle valli boschive vivono molti draghi verdi, mentre sui pendii rocciosi si possono trovare dei pericolosi draghi rossi e di quando in quando, nelle zone desertiche, anche alcuni draghi gialli o blu.

All'interno della catena montuosa, si trovano alcune grandi valli boschive, che rappresentano le foreste naturali più grandi dei Principati. Queste valli, un tempo abitate dagli elfi, nel periodo della glaciazione, sono ora il dominio dei giganti dei ghiacci. Sono terre fertili, nel cui sottosuolo abbondano oro e smeraldi che

attendono solo di essere scoperti. Ad ovest, si trova la valle Solitaria: è un affossamento naturale del terreno più o meno circolare che si trova al confine con l'altopiano di Adri Varma. Queste terre sono molto fertili e irrigate da numerosi piccoli torrenti che confluiscono in un lago le cui acque defluiscono tramite un sistema sotterraneo di gallerie e vanno ad alimentare i fiumi sotterranei nelle terre degli elfi dell'ombra.

In inverno, avventurarsi sui monti Wendarian è estremamente pericoloso a causa dei numerosi giganti dei ghiacci che, con il freddo, scendono dai ghiacciai. Inoltre, la neve blocca molti dei passi montani, rendendo così molto difficile viaggiare.

## LA VALLE DEL FIUME ISOILE

Il fiume Isoile scorre dai confini dell'altopiano di Adri Varma verso sud-est in una grande vallata tra i monti Wendarian e le Alpi Glantriane, fino a gettarsi nel Vesubia nella città di Glantri. La valle è molto fertile, anche grazie ai fiumi Tarn e Loir, che confluiscono nell'Isoile nei pressi della Nouvelle Averoine, e alla sua sommità è ricca di boschi naturali, la cui vegetazione non è mai molto fitta. Si tratta di una vallata ricchissima di fattorie e piccoli centri abitati.

Il terriccio trasportato dal fiume Tarn, che nasce sul vulcano Faucifiamme, è di una caratteristica tonalità rossiccia e viene utilizzato per ottenere un colore chiamato terra di fuoco.

Sulle colline è facile imbattersi in molti mostri vegetali. Inoltre, tra le gole dei torrenti e i boschi sono numerose le piccole comunità di goblin, coboldi, orchetti, orchi o troll. Nei boschi vivono anche numerosi lupi ed è piuttosto facile imbattersi anche nei lupi mannari.

La valle alta dell'Isoile, al confine, è stata spesso oggetto di attacchi e tentativi di invasione da parte dei popoli del deserto ed è costellata di rovine di piccoli villaggi o di antiche fortificazioni.

Una larga mulattiera sterrata percorre tutta la vallata, dalla capitale fino alla fortezza di Ylourgne, costeggiando il fiume Isoile. La stessa mulattiera poi, curvando verso sud-ovest, si spinge fino alla piana di Sablestone.

## LA VALLE DEL FIUME VESUBIA

Il fiume Vesubia è il fiume principale dei Principati di Glantri e anche uno dei fiumi più grandi del continente. Il suo corso inizia sui monti Wendarian, attraversa la città di Glantri e le Terre Brulle, gettandosi nel fiume Streel all'interno della repubblica di Darokin. Lungo il suo corso, raccoglie le acque di numerosi altri fiumi: i fiumi Aalban, Til e Fen confluiscono nel Vesubia all'inizio del suo corso e contribuiscono a scavare quella che è nota come alta valle del Vesubia, o

solamente valle del Vesubia. Successivamente, il Vesubia raccoglie anche le acque del fiume Isoile, nella capitale, e del fiume rosso nei pressi di Erewan.

La valle del Vesubia, delimitata a nord e a ovest dai monti Wendarian, e ad est dai monti Colossus, è la zona più densamente popolata dei Principati di Glantri ed ospita i principati più antichi e molti possedimenti dei nobili. È una zona estremamente fertile e ricca di fattorie, mentre i mostri qui sono piuttosto rari. Solo sulle colline, dove è più difficile rintracciare le loro tane e sono più numerosi i nascondigli, si trovano un certo numero di comunità di goblinoidi.

Forte Nordling, che si trova in questa valle, ha lo scopo di proteggere la gente della valle dai giganti dei ghiacci e dagli altri mostri che, in inverno, tendono a scendere dai monti Wendarian per razzare i villaggi.

La valle è percorsa da molte strade, tutte sterrate, che rendono comunque molto semplice spostarsi in questa regione. Una rotta commerciale poco utilizzata collega le baronie di Adlertum e Uigmuir con la valle Solitaria, a nord ovest attraversando alcuni passi sui monti Wendarian.

La valle del Vesubia è ricca di piccoli boschi di sambuco, sughero e gelso in cui è possibile, di quando in quando, imbattersi in mostri vegetali anche pericolosi, come il Molboro.

## LA BOLDAVIA

La Boldavia è una regione semi-isolata che si trova tra l'estremità orientale dei monti Wendarian e i monti Colossus. Si tratta della valle che si chiude sulla parte più alta del corso del fiume Dol-Anur. Le colline di questa zona sono ricoperte di pinete di pini blu e tassi. La nebbia in queste zone è molto comune, specie la sera, per tutto l'anno tranne in estate.

Sebbene molto isolata, questa regione è collegata alla capitale da una mulattiera che corre dal forte Tchernovodsk a Glenmoorloch, attraversando Rimskigrad e il passo tra i monti Wendarian e i monti Colossus.

Nelle pinete di Boldavia sono numerosi i lupi neri e i pipistrelli, ma si dice che si trovino anche molti spiriti e fantasmi a vagare per queste terre, in cerca di pace.

Nel sottosuolo delle colline e delle montagne più basse c'è una grande quantità di giacimenti di sale, che viene estratto dagli schiavi del Principe di Boldavia.

La zona più vicina al confine con Ethengar, essendo piuttosto difficile da difendere, non è molto popolata, mentre la parte più alta della valle è certamente più animata. Le invasioni dei cavalieri di Ethengar in questa zona sono rare,



# REGIONI DI GLANTRI

ma sono eventi di certo molto temuti. Solo a Estoniarsk si trova un mercato cui accedono di quando in quando mercanti di Ethengar, per scambiare i loro ottimi cavalli con merci Glantriane rare.

Le coltivazioni tipiche della zona comprendono le patate, le cipolle e l'aglio, che qui viene consumato in enorme quantità in numerose pietanze locali.

## LA PIANA DI SABLESTONE

Forte Sablestone sorge circa al centro di una grande pianura, considerata una specie di altopiano, poiché si trova a un'altitudine media di circa 500 metri sul livello del mare. Questa prateria è una delle zone meno fertili e meno popolate dei Principati: qui le piogge non sono frequenti, i ruscelli e i torrenti sono pochi e di scarsa portata, mentre i venti caldi che spirano dall'altopiano di Adri Varma e dal regno del Sind asciugano la terra ancora di più.

Questa zona, tuttavia, è ricca di tormalina, spinello, olivina e citrino nel sottosuolo, nonché di calcare che viene utilizzato per fare una tintura bianca molto usata per dipingere i muri delle case. Le case in questa zona sono costruite principalmente in mattoni giallastri e hanno tetti di paglia, poiché qui il legno non è molto facile da reperire.

Questa zona è spesso oggetto di scorribande di mostri che provengono dal massiccio Kurish, o dai deserti circostanti, nonché di tentativi di invasione da parte dei nomadi e dei popoli del Sind. Il deserto è popolato da uomini scorpione, draghi blu e gialli, viverne, vermi scarlatti e anche misteriosi mostri simili a cactus.

## I MONTI COLOSSUS

I monti Colossus segnano il confine con Ethengar ad est e sono tra le montagne più alte del mondo. I pendii dei monti Colossus sono particolarmente scoscesi, e i passi valicabili qui sono estremamente rari. Il più grande e più utilizzato passo dei monti Colossus è certamente il passo Cornoteschio, che da Bramyra conduce a Fenswick passando ai piedi del vulcano Cornoteschio. Poiché questo passo è stato più volte utilizzato dai nani e dai chierici di Ethengar per tentare un'invasione, è stata istituita una contea alla sua base e un campo permanente dell'esercito alla sua sommità, così da evitare qualsivoglia rischio.

I monti Colossus sono abitati da molti grandi volatili, come i Roc e i condor, anche giganti, ma anche da capre di montagna, stambecchi e yak, di cui i grandi volatili si cibano. Alcuni gnoll e orchetti hanno le loro tane sui monti, ma sono certamente i troll i semiumani più comuni in

questa zona. I nudi pendii delle montagne sono l'habitat ideale per molte specie di serpenti, per gli scorpioni giganti e anche per molti altri insettoidi. Nei pressi dei rari torrenti vivono gli uccelli stigei.

Il fiume Fen attraversa una grande parte della catena montuosa, in un ripido canale, e forma svariate cascate lungo il suo corso.

Il sottosuolo dei monti Colossus è ricco di oro: questa zona è stata oggetto della corsa all'oro che portò anticamente i nani nei Principati. Attualmente la maggior parte dei giacimenti sono sfruttati all'interno dei possedimenti dei nobili. I monti Colossus sono fatti principalmente di travertino e marmo rosa o rosso e, oltre all'oro, vi si estrae anche una certa quantità di rame. Ci sono anche alcuni rari giacimenti di ambra, giada e turchese.

La vegetazione sui monti Colossus è estremamente ridotta, tranne sulle valli a sud, dove gli elfi di Belcadiz stanno effettuando una grande opera di rimboschimento. Nelle strette vallate, comunque, è possibile trovare un certo numero di piante medicinali, ma anche qualche mostro vegetale. I fiori di loto Amberiani e le campanule striate sono solo due esempi.

## IL MASSICCIO KURISH

Il massiccio Kurish è un agglomerato di montagne molto antiche e levigate, ricche di passi e di valichi e dalla vegetazione rigogliosa. Segna il confine con il regno del Sind a sud ovest.

A causa delle grandi dimensioni, il massiccio Kurish è spesso evitato dai viaggiatori: tra queste montagne è facile perdersi. Tuttavia, essendo una regione piuttosto facile da valicare, nonostante le dimensioni, al suo interno sono presenti molte vallate abitate e un gran numero di piccoli villaggi.

Roc e condor volano su questi monti, ma sono i draghi ad essere particolarmente comuni su queste vette. Si dice che sul massiccio Kurish sia possibile incontrare praticamente qualsiasi tipo di drago esistente. Yak, stambecchi e capre, ma anche cavalli selvaggi e asini abitano le valli, che sono percorse spesso da lupi bianchi e puma. Uno degli animali più pericolosi dei monti Colossus, ma anche dei più comuni, è la bestia d'acciaio. Molte tribù di orchetti, orchii e goblin vivono nelle valli più vicine agli umani, mentre le valli più isolate sono solitamente abitate da tribù di coboldi e gnoll. Nei boschi si trovano spesso numerosi ragni giganti, aranea e serpenti.

Il vulcano Fiammafucio e il vulcano Alito di Drago sono due vulcani attivi che si trovano sul massiccio. Il Fiammafucio è il vulcano più grande dei Principati e nei pressi dei due sono

numerosi gli elementali e le creature provenienti dal piano elementale del fuoco.

Questa regione è anche la regione dei Principati dove è più frequente incontrare dei Nagpa, probabilmente perché essi preferiscono vivere in zone isolate.

Il massiccio è ricco di minerali rari, come i topazi, il quarzo, l'ossidiana, i rubini, i diamanti, oro e argento. Molti di questi minerali sono estratti nelle miniere che si trovano nei possedimenti di Verrazzano, Oxhill ed Egorn. Ci sono però numerosissimi giacimenti di tormalina e di citrini, oltre che di altre pietre preziose di basso valore, che non sono ancora stati scoperti e che sono molto ricchi. La pietra più comune del Massiccio Kurish è il marmo bianco, ma anche il marmo blu, verde e nero sono presenti in minori quantità. Queste montagne sono particolarmente soggette a terremoti e smottamenti.

Il massiccio è in gran parte ricoperto di una vegetazione rigogliosa e molto variegata: sommaco, papavero, pimento e altre spezie sono comuni nelle alte valli e spesso erboristi e produttori di liquori si avventurano sulle montagne per raccogliarli. I boschi di sambuco sono frequenti e anche le macchie di acacie e rovi. Le rose selvatiche delle valli sono molto ricercate dai produttori di profumi, ma purtroppo

## LE ALPI GLANTRIANE

Le Alpi Glantriane sono le montagne più alte del mondo. La maggior parte di questa catena non è stata mai esplorata a dovere, poiché le vette raggiungono più di 7.000 metri. Il Mont de Glace, che è la montagna più grande del mondo, raggiunge quota 9.021 metri e forma una parete quasi perfettamente verticale sopra al fiume Arnus, di cui è difficile vedere la sommità poiché è spesso offuscata dalle nuvole. Le Alpi Glantriane digradano lentamente verso nord, aprendosi su strette e impervie vallate verso la valle del fiume Isoile.

Queste montagne sono abitate da animali selvatici solo nelle valli più basse, ma sopra a una certa altitudine, dove il ghiaccio e la neve non si sciolgono mai, si trova il dominio incontrastato dei draghi bianchi. Qui vivono anche salamandre dei ghiacci, elementali dei ghiacci, rare tribù di giganti dei ghiacci e moltissime scimmie delle nevi. I lupi bianchi vivono su questi monti, ma non si spingono mai molto in alto. Le vallate più basse sono abitate da grifoni, ippogrifi e pegasi.

Sulle vette innevate è frequente la presenza di geyser, originati da antichi vulcani ancora attivi sotto gli enormi strati di ghiaccio e neve. C'è anche chi pensa che nei ghiacci e nella neve esistano gallerie e passaggi scavati dall'aria

# REGIONI DI GLANTRI

---

calda che nascondono chissà quali creature misteriose.

Sulle vette crescono solo le stelle alpine e alcuni altri rari fiori selvatici. Alcuni esploratori hanno anche parlato di alberi che sembrano fatti di cristallo e che crescono sul ghiaccio: ad essi hanno dato il nome di alberi di neve.

Le Alpi Glantriane sono ricche d'oro, estratto nelle miniere di Westheath e Touraine. Molte antiche città dei nani erano scavate nelle montagne di questa catena, ma sono state ormai abbandonate da secoli. Solo poche di esse sono conosciute ai maghi e tuttora abitate. Oltre all'oro, le montagne sono ricche di marmo, soprattutto bianco, granito e, nelle valli, argilla di ottima qualità. Su alcune delle montagne più basse si trovano cave di alabastro, usato spesso per costruire finestre robuste per le case delle valli.

## LA VALLE DEL FIUME ROSSO

Il fiume Rosso e il fiume Arnus hanno nei secoli scavato una profonda valle che separa la Sierra d'Argento dalle Alpi Glantriane. Si tratta della valle più ampia e rigogliosa dei Principati e anche di una delle zone più popolate.

In questa valle si trovano i Principati della Collina Nera e di Caurenze, ma anche molti altri possedimenti minori. Il Fiume Rosso è per la maggior parte navigabile, mentre il fiume Arnus e gli altri fiumi della zona sono molto tumultuosi e spesso sono navigabili solo per brevi tratti. Sulle sponde dei fiumi si trovano numerosi boschetti di pioppi e betulle. Sulle colline crescono i noccioli e i castagni e sono stati piantati svariati boschetti di querce da sughero e di gelso, che gli abitanti della zona usano per la produzione della seta.

Queste valli sono abitate da numerosi ippogrifi, grifoni e pegasi, ma anche da manticores e

chimere, che trovano sulle colline numerosi animaletti di cui nutrirsi.

Nel sottosuolo si possono trovare la pietra nera e l'olio nero, che gli uomini della Collina Nera usano come combustibile.

## LE FORESTE DEL SUD

Le foreste della bassa valle del Vesubia non sono naturali, ma sono nate grazie alle opere di rimboscimento degli elfi nei secoli. Le foreste di Belcadiz sono ricche di querce e salici, ontani, pioppi, betulle e castagni, ma anche di conifere come i larici e gli abeti neri sui pendii delle montagne.

Le foreste di Belcadiz sono considerate una riserva naturale e l'accesso è consentito solo agli elfi di Belcadiz o a persone autorizzate e accompagnate da guide di Belcadiz. In queste foreste si sono infiltrati svariati orchetti e goblin provenienti dalle Terre Brulle e gli elfi cercano di scacciarli come meglio possono. Molti animali esotici e bizzarri vivono nei boschi di Belcadiz, secondo alcuni nati dalla magia degli elfi del flamenco.

Le foreste di Erewan sono invece fatte principalmente di sambuchi, pioppi, acacie, querce da sughero, pini, gelsi e noccioli. Sono foreste più ariose e luminose e si dice che in esse vivano gli spiriti. Alcuni pensano che gli spiriti degli elfi rinascano come fantasmi o ombre e proteggano la foresta. Anche qui sono presenti numerosi umanoidi come gli gnoll e gli orchetti, ma sono numerosissimi soprattutto i coboldi. Lupi, volpi, orsi e rapaci vivono tra queste piante.

## LA SIERRA D'ARGENTO

La Sierra d'argento è una piccola catena montuosa del sud, che segna il confine con la

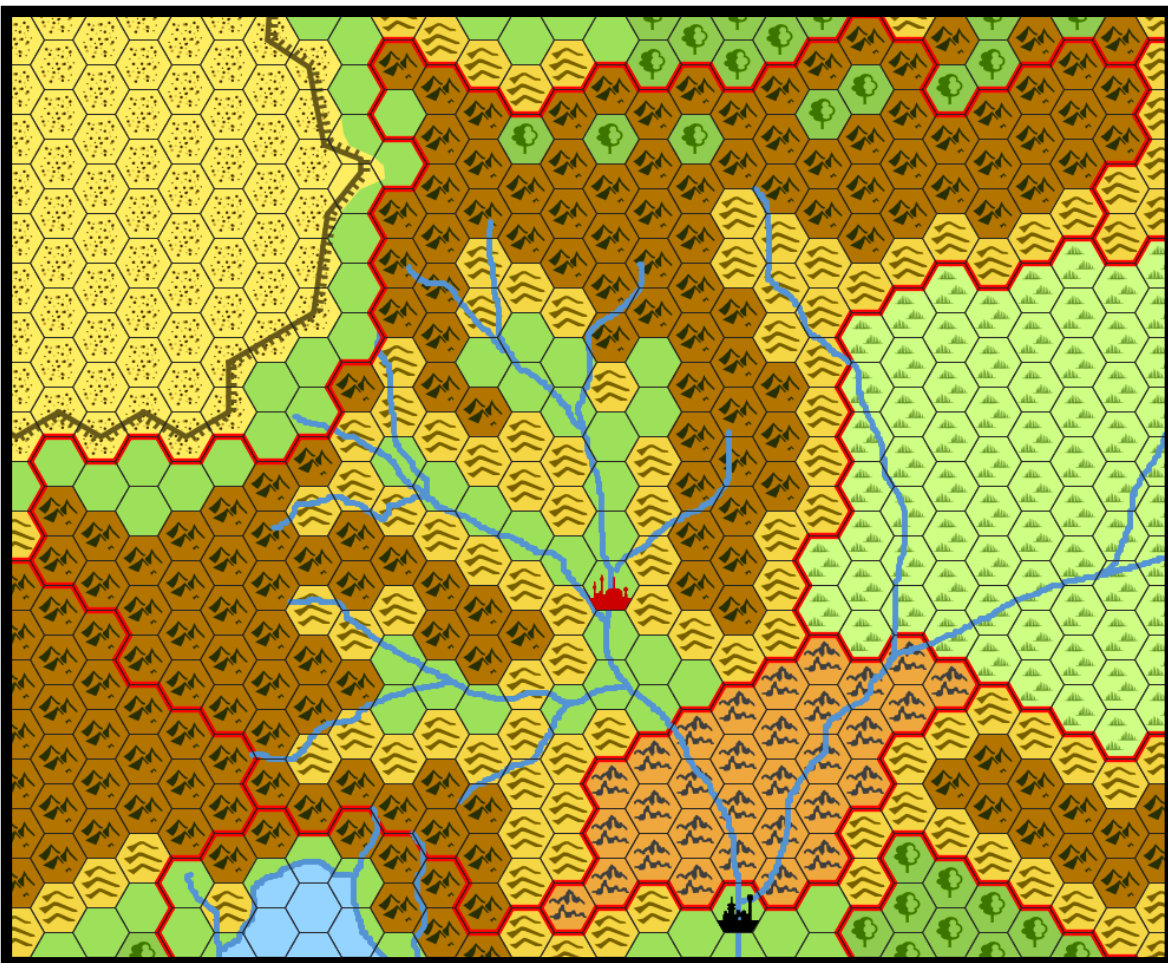
Repubblica di Darokin. E' principalmente composta di pietre rosse, come il travertino e il marmo rosa o rosso. E' considerata una riserva nazionale perché in essa si possono trovare minerali rarissimi e magici, come lo zolfo, il piombo, il mercurio, e metalli preziosi come il rame e l'argento. E' una catena montuosa percorsa da molti canali e canyon, dalle vallate scoscese e difficile da attraversare. Qui sono frequenti i terremoti e le valanghe di rocce e di fango. Per avventurarsi su queste montagne serve un permesso ufficiale: chi viene scoperto ad aggirarsi qui senza permesso viene di solito considerato una spia o un ladro in cerca dei tesori delle miniere.

Nelle valli più nascoste crescono foreste di funghi giganti e di rododendri altissimi e altre piante bizzarre, ma vivono anche i troll, i giganti delle colline e delle rocce, i bugbear, gli hobgoblin e i thoul. Nel sottosuolo vivono gli Skaven, una razza di uomini ratto che utilizza la pietra del sangue per creare magie mutanti e pericolosi ibridi. Finora queste creature non hanno mai rappresentato un grande problema, ma il Consiglio li tiene comunque sotto controllo.

La zona più pericolosa della Sierra d'Argento è certamente la Piana dei Lampi, un altopiano in cui la magia di un antico e potente mago ha evocato una tempesta perenne. Qui i fulmini cadono di continuo e la terra è percorsa da una grande quantità di energia elettrica. Poche razze di mostri vivono in questo luogo, che è attraversato di continuo da elementali del fulmine. Solitamente chi giunge in questo luogo lo fa perché si è perso, poiché ben pochi hanno il coraggio di affrontare i pericoli della Piana dei Lampi.



# MAPPE DEI PRINCIPATI DI GLANTRI



Scala: 1 esagono = 36 km

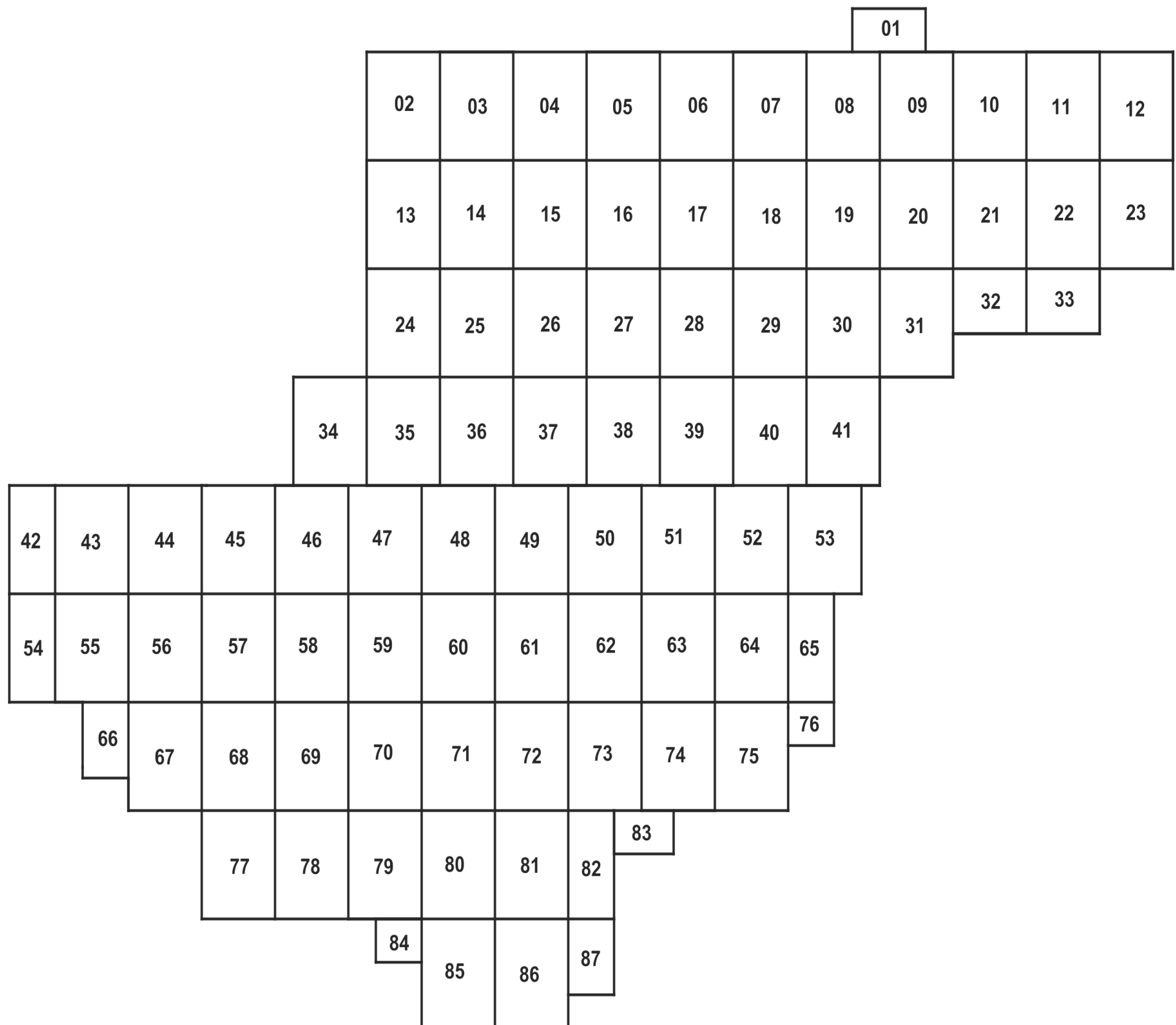
Scala: 1 esagono = 12 km





# SCHEMA DELLA CARTOGRAFIA DEI PRICIPATI

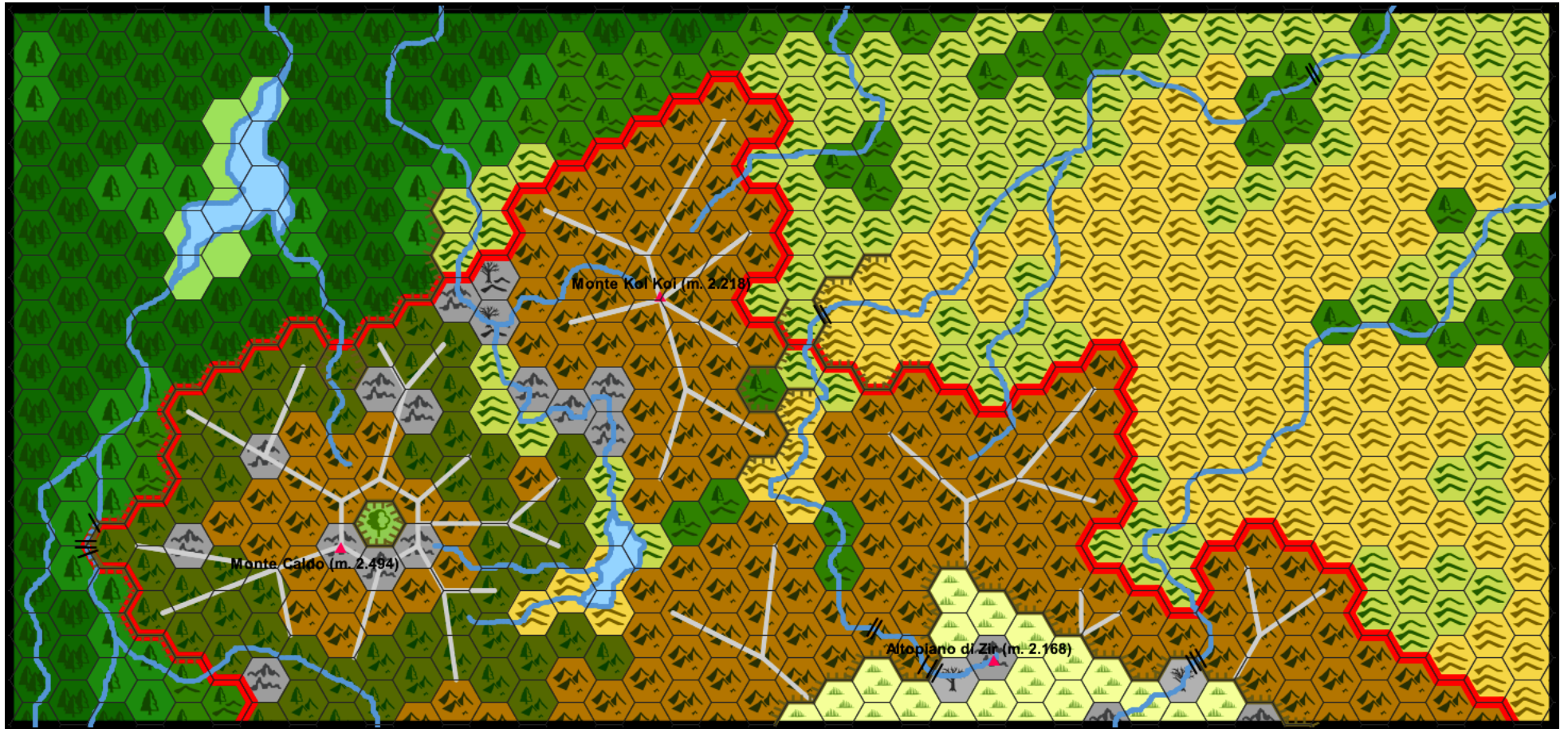
Le carte geografiche riportate nelle pagine seguenti sono ricavate dall'espansione su scala: 1 esagono = 1,5 km delle mappe della pagina precedente. Il seguente schema illustra la posizione delle singole carte geografiche e la loro composizione sulle mappe generali.



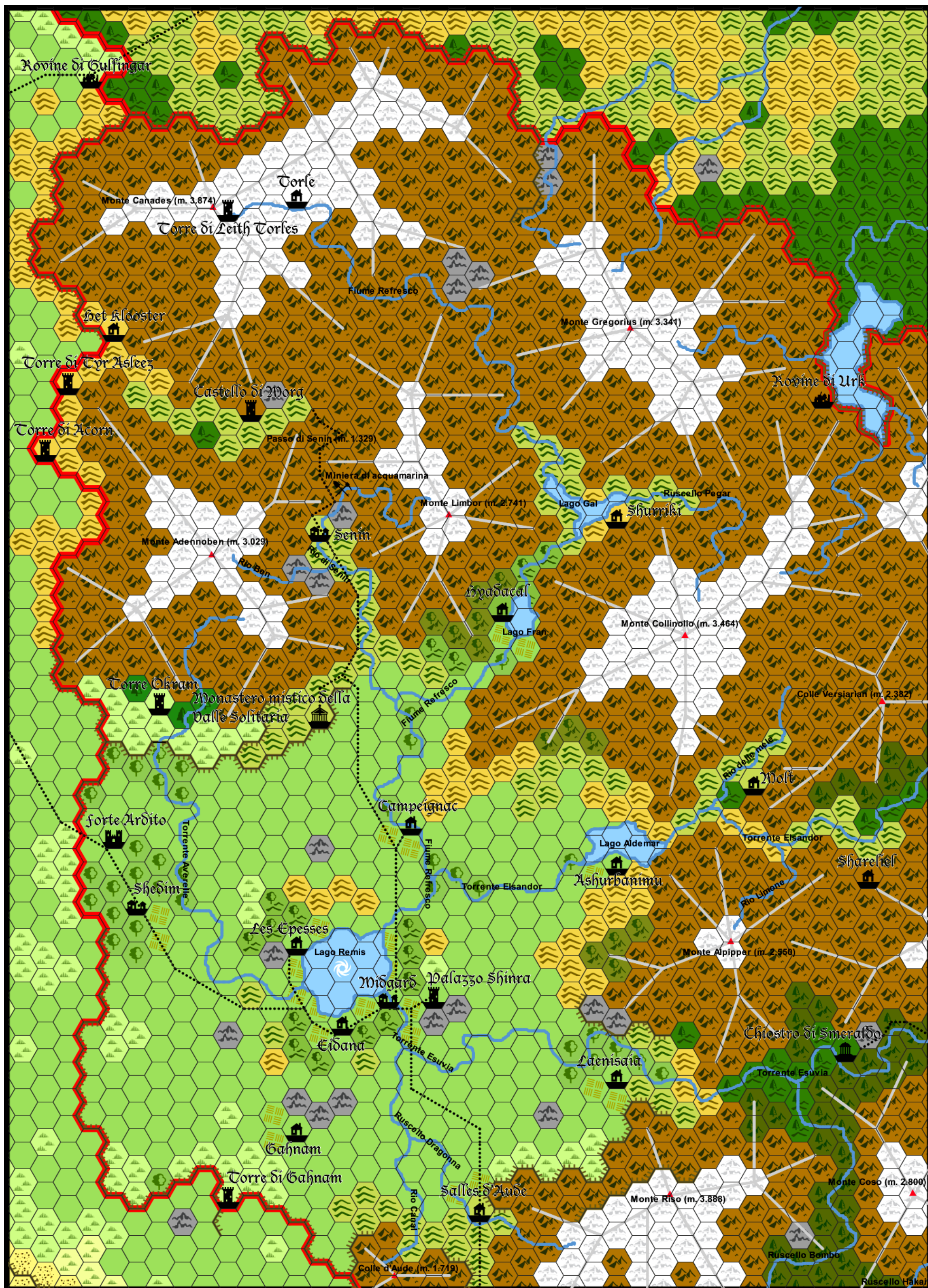


# LEGENDA

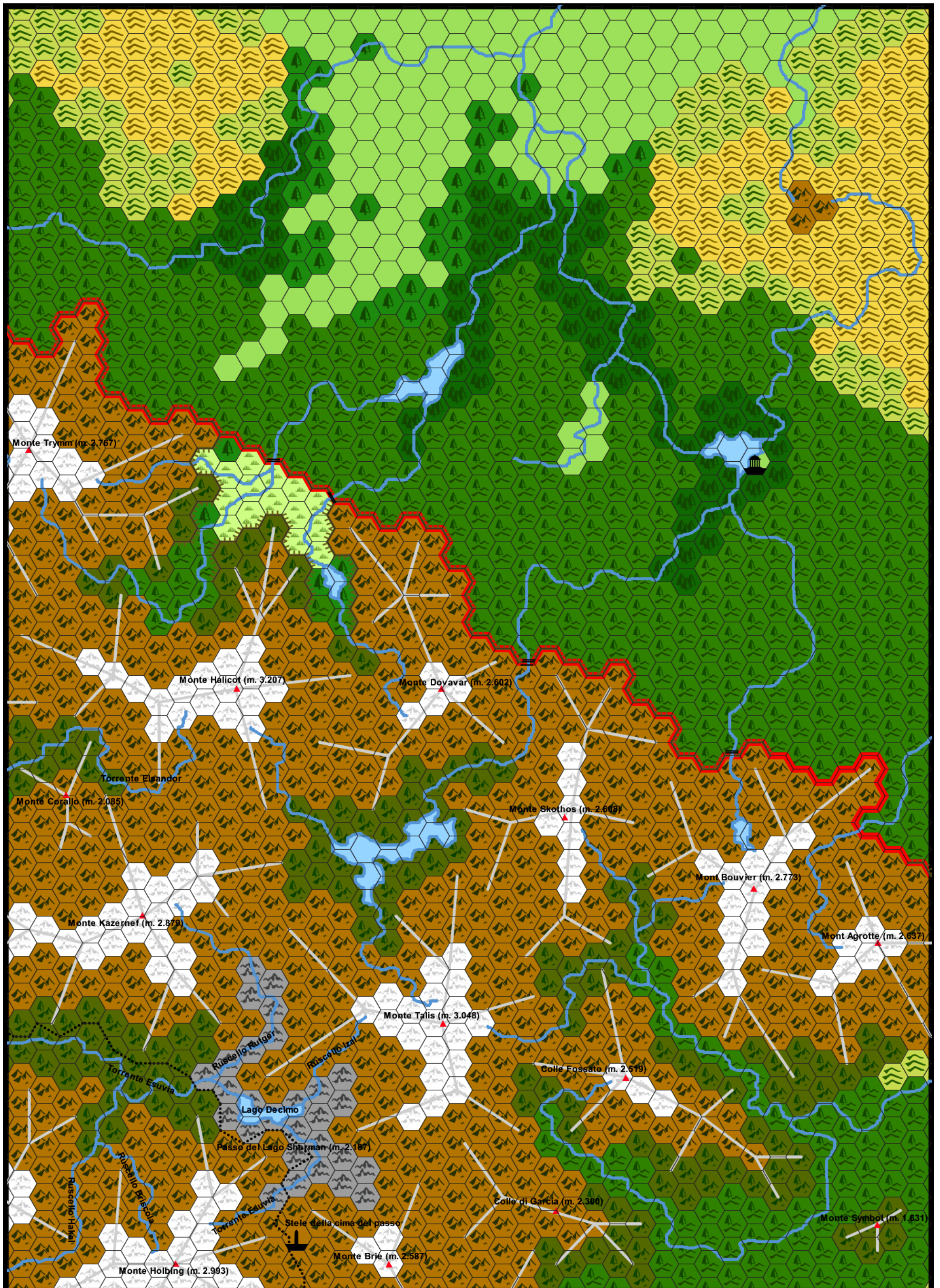
 Pianura	 Bosco di conifere	 Confine nazionale	 Capitale
 Fattorie	 Foresta di conifere	 Confine dei possedimenti	 Città con più di 7.500 abitanti
 Prato arido	 Colline con conifere	 Strada	 Città con più di 3.000 abitanti
 Prato rigoglioso	 Montagne con conifere	 Sentiero o passo	 Villaggio con più di 500 abitanti
 Cactus	 Pantano	 Via sotterranea	 Villaggio con meno di 500 abitanti
 Foresta di cactus	 Palude	 Corso d'acqua secondario	 Fortezza
 Calanchi	 Brughiera	 Fiume	 Torre
 Deserto roccioso	 Cratere vulcanico	 Fiume grande	 Stazione di posta o traghetto
 Deserto sabbioso	 Montagne	 Cascata	 Accampamento
 Lava	 Neve perenne	 Corso d'acqua sotterraneo	 Monolite
 Terre brulle	 Ghiacciai	 Laghi e coste	 Rovine
 Formazioni rocciose	 Alberi di neve	 Rilievi	 Santuario
 Colline aride	 Funghi giganti	 Crinale della montagna	 Tempio o monastero
 Colline fertili	 Foresta di funghi giganti	 Sommità della montagna	 Mulino
 Alberi morti	 Gorgo		 Faro
 Colline con alberi morti	 Geyser		 Statua
 Montagne con alberi morti	 Fango		 Miniera
 Bosco di latifoglie			 Porto
 Foresta di latifoglie			 Antichi megaliti
 Colline con latifoglie			 Luogo magico positivo
 Montagne con latifoglie			 Luogo magico negativo



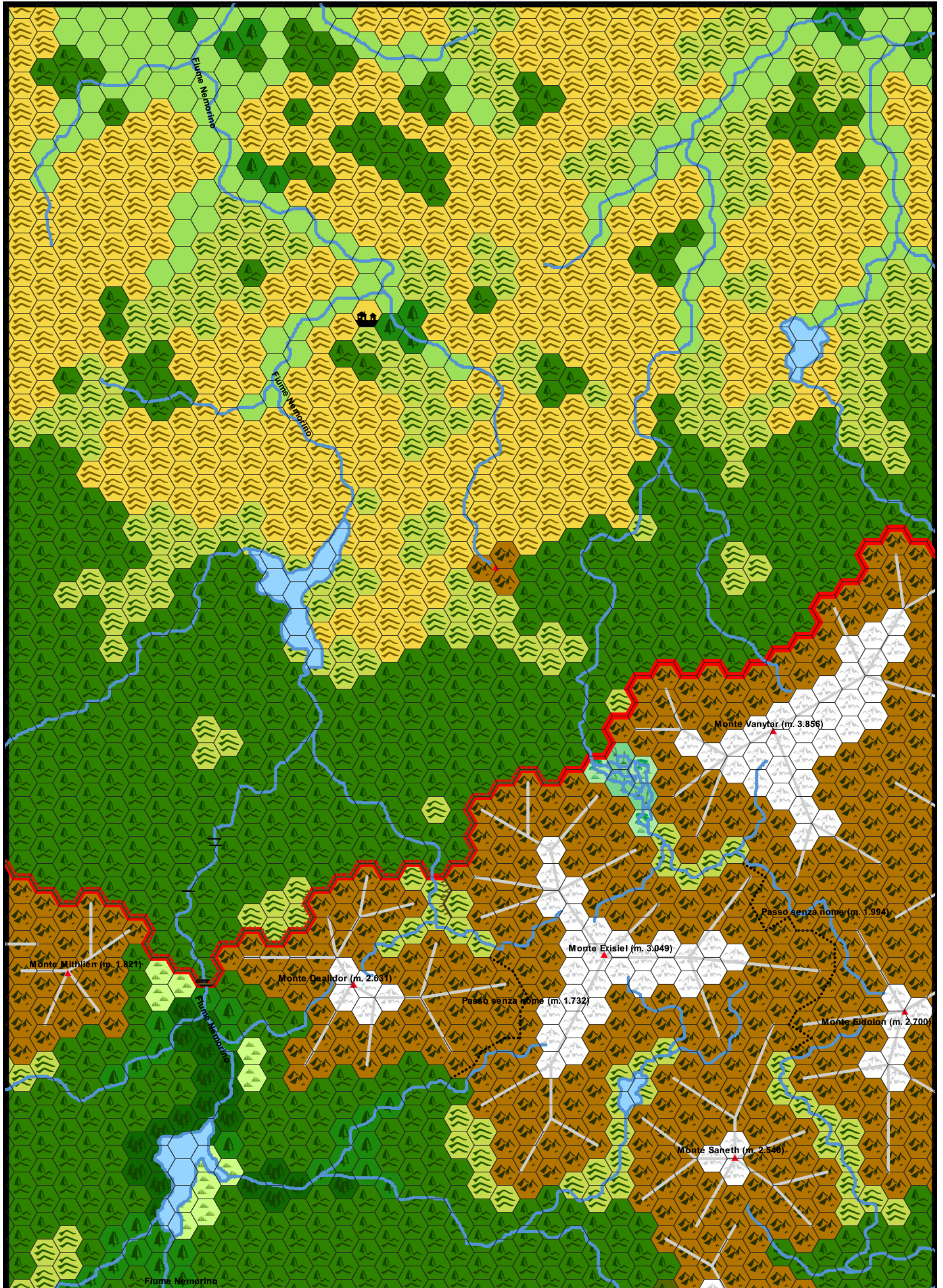




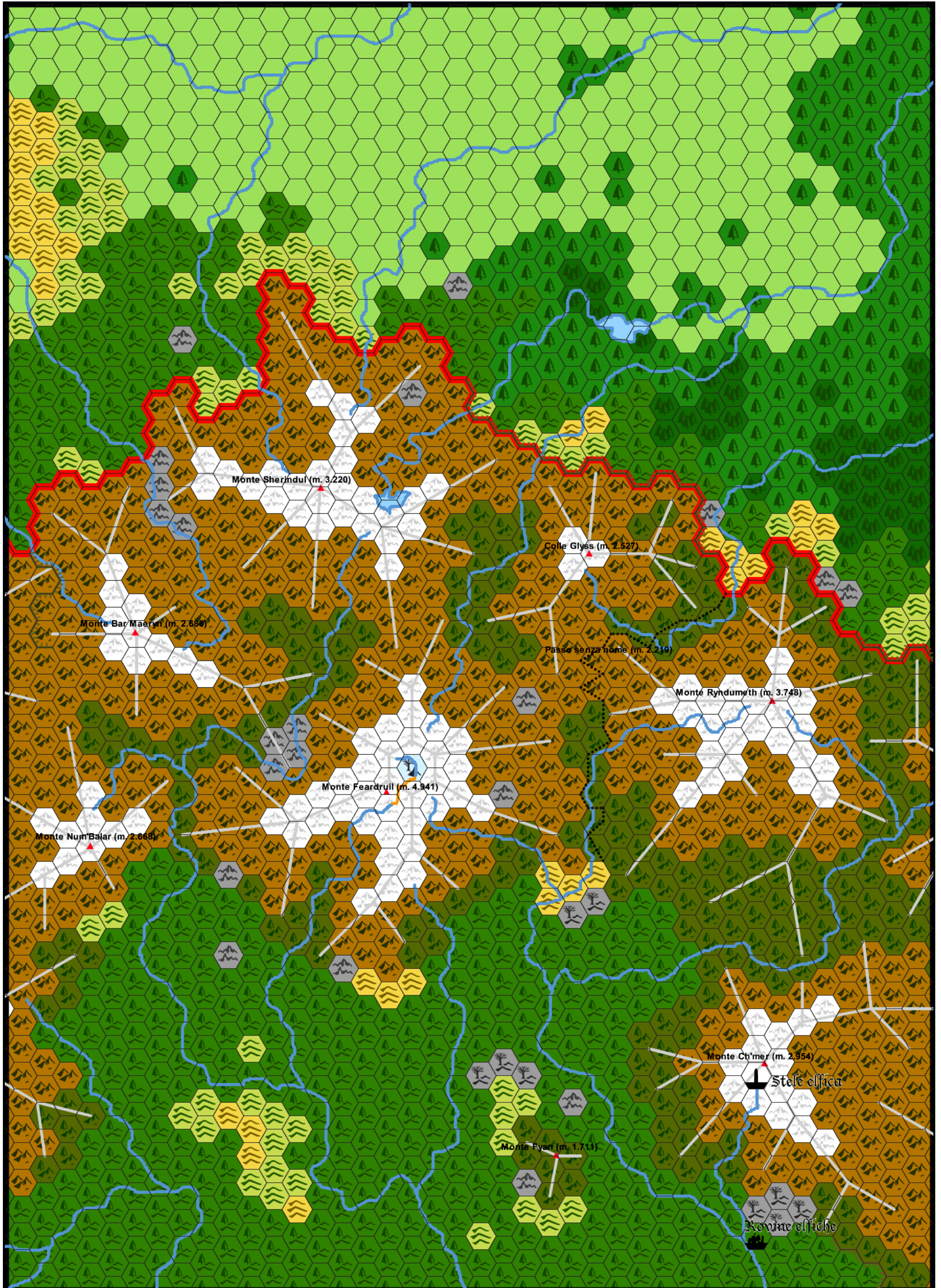




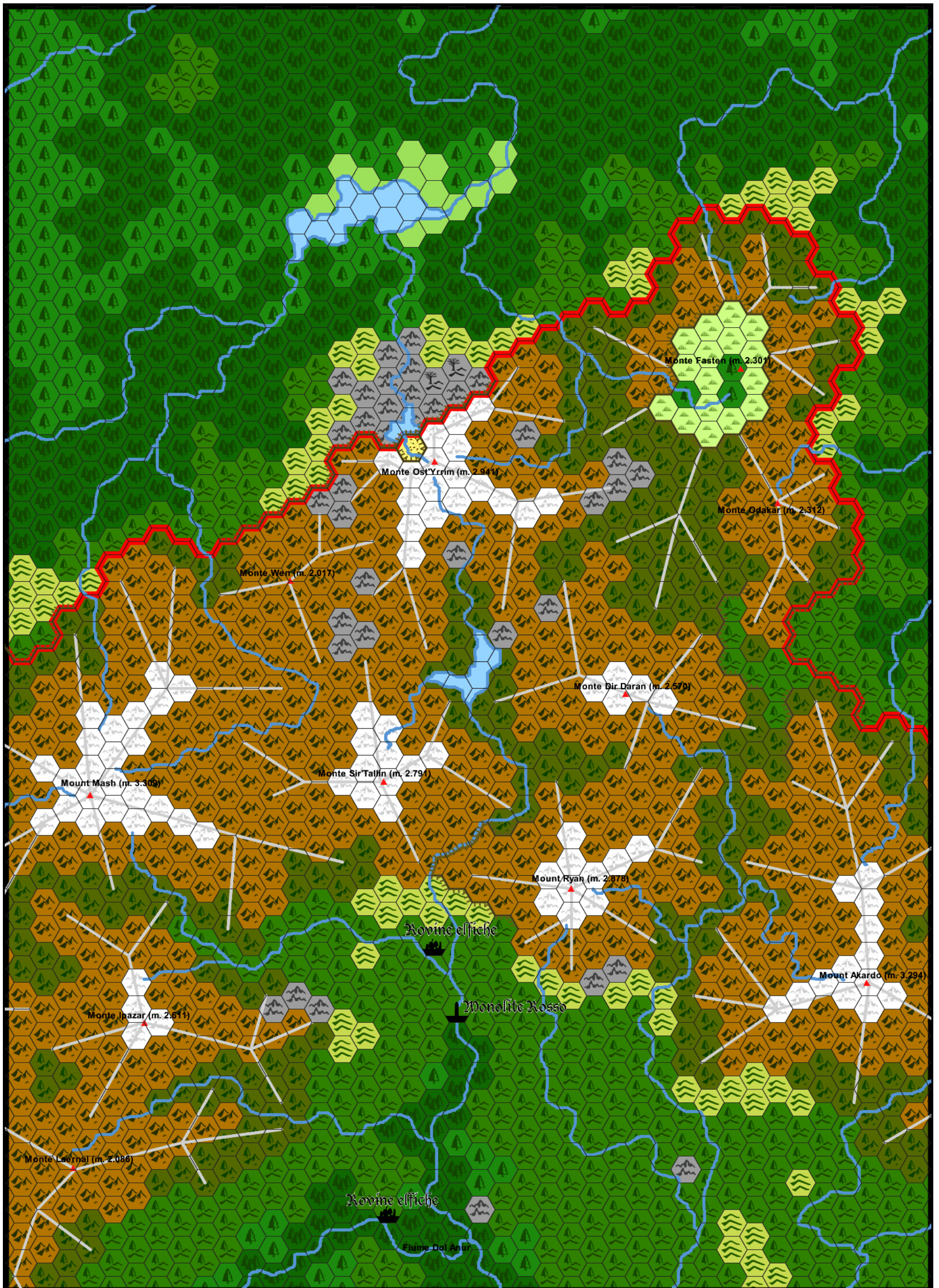




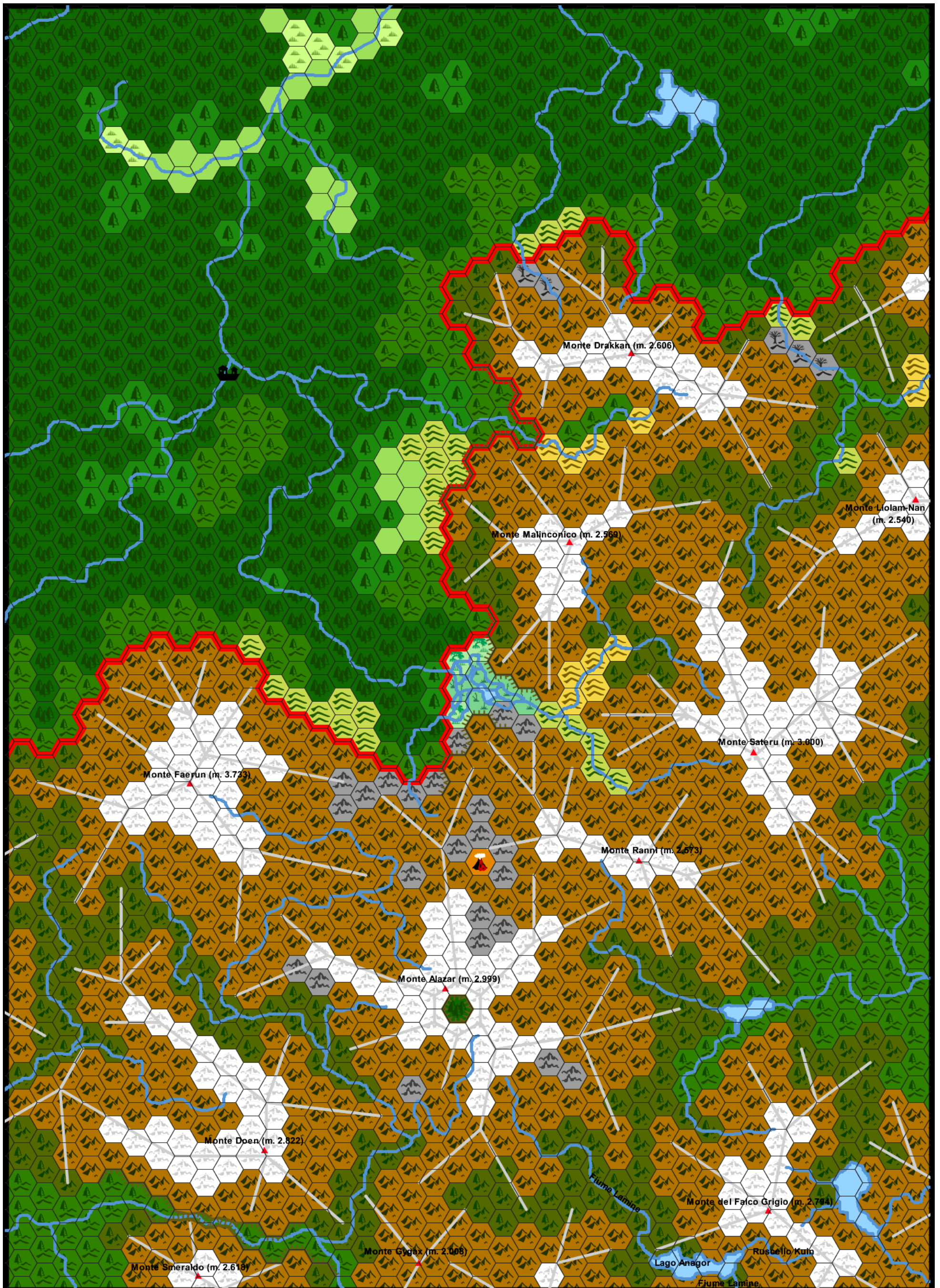




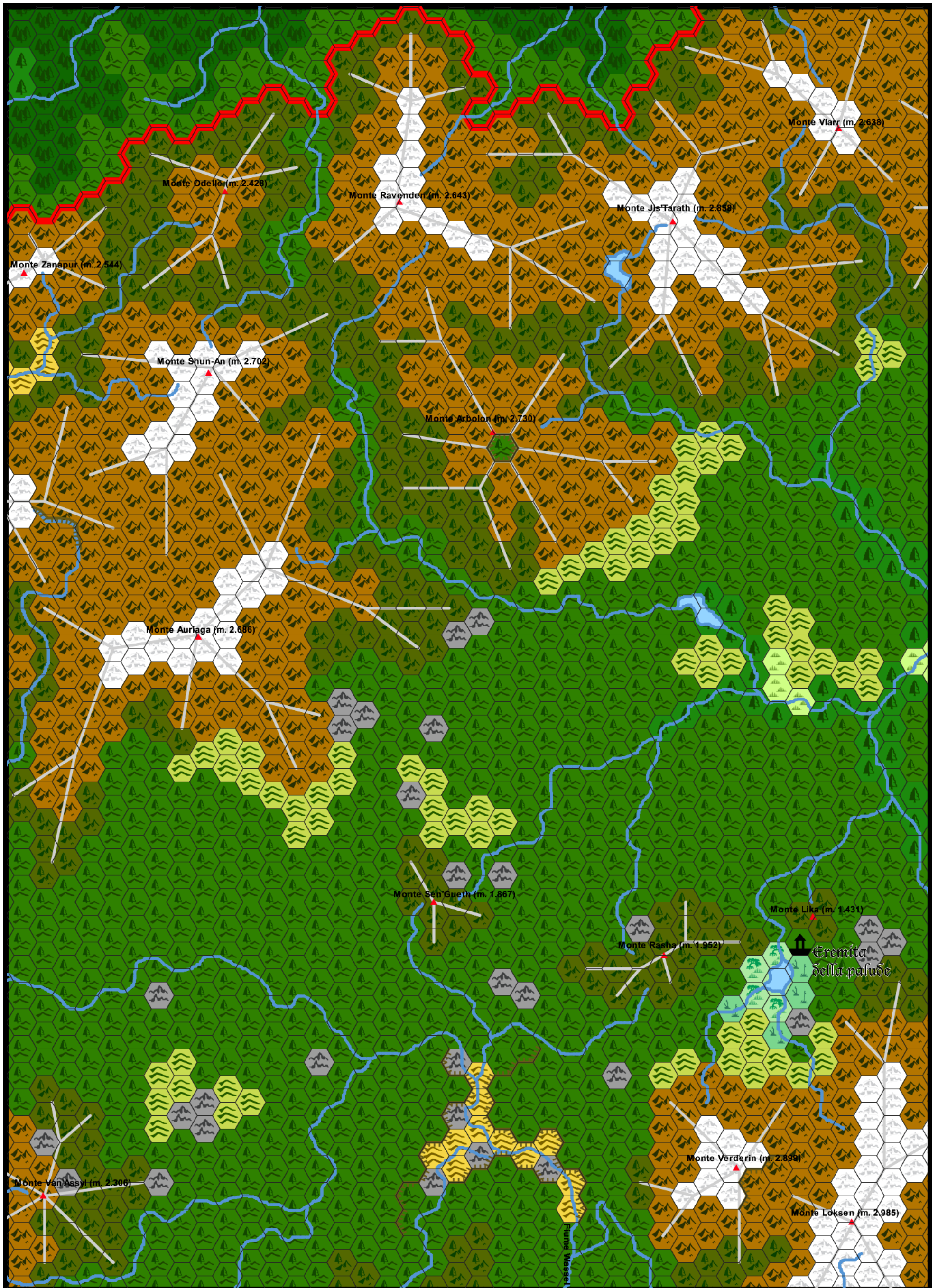




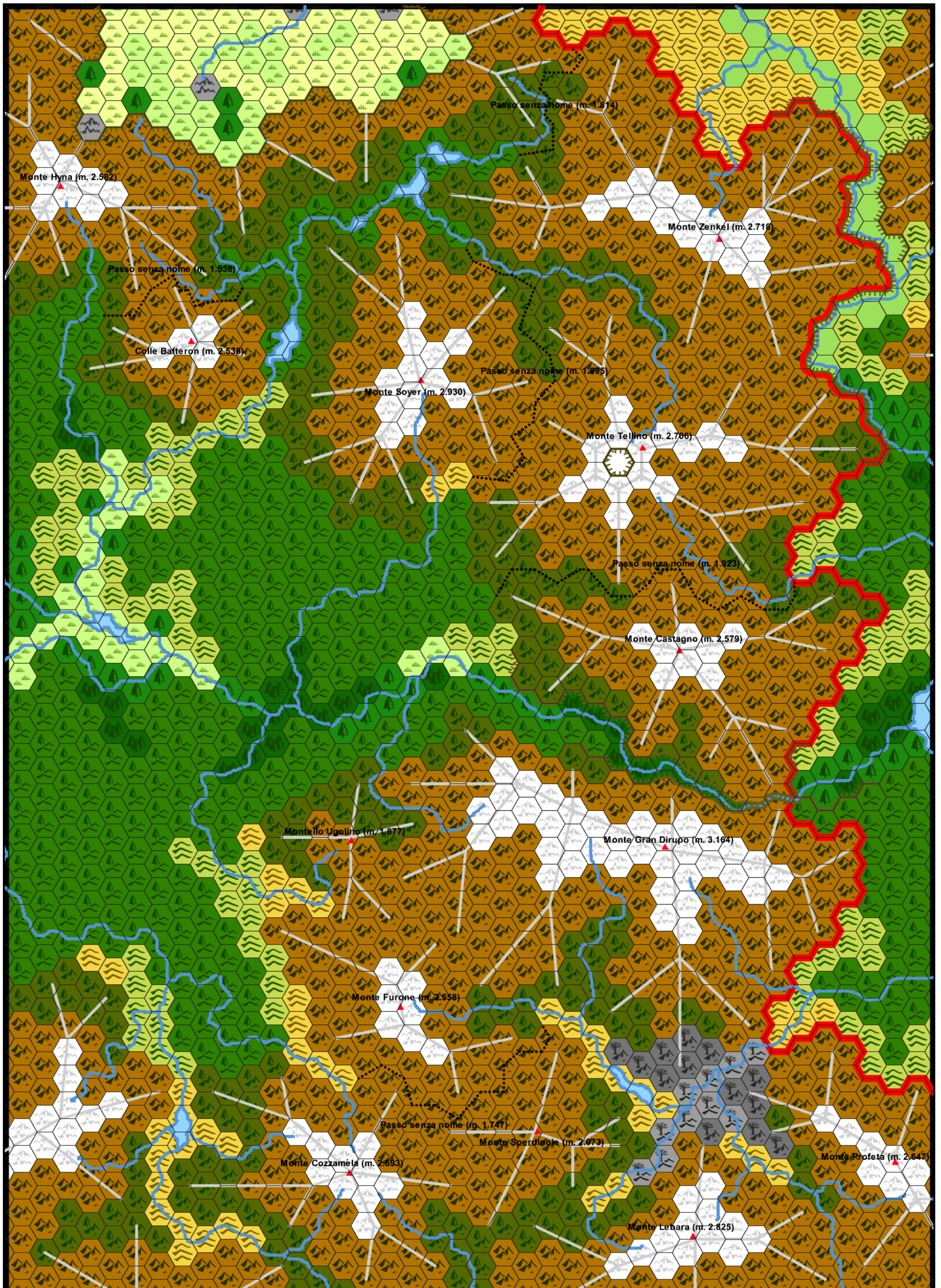




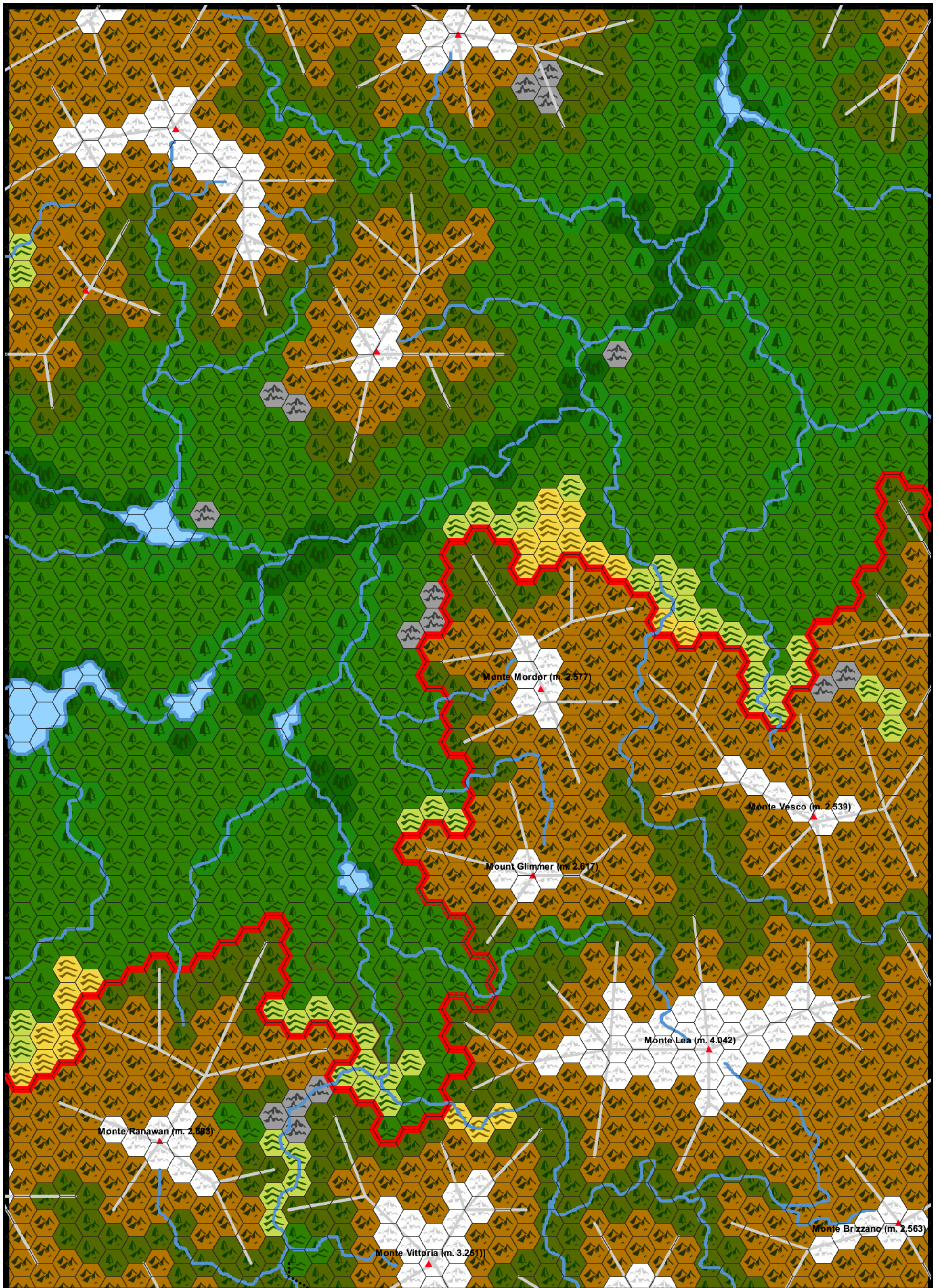








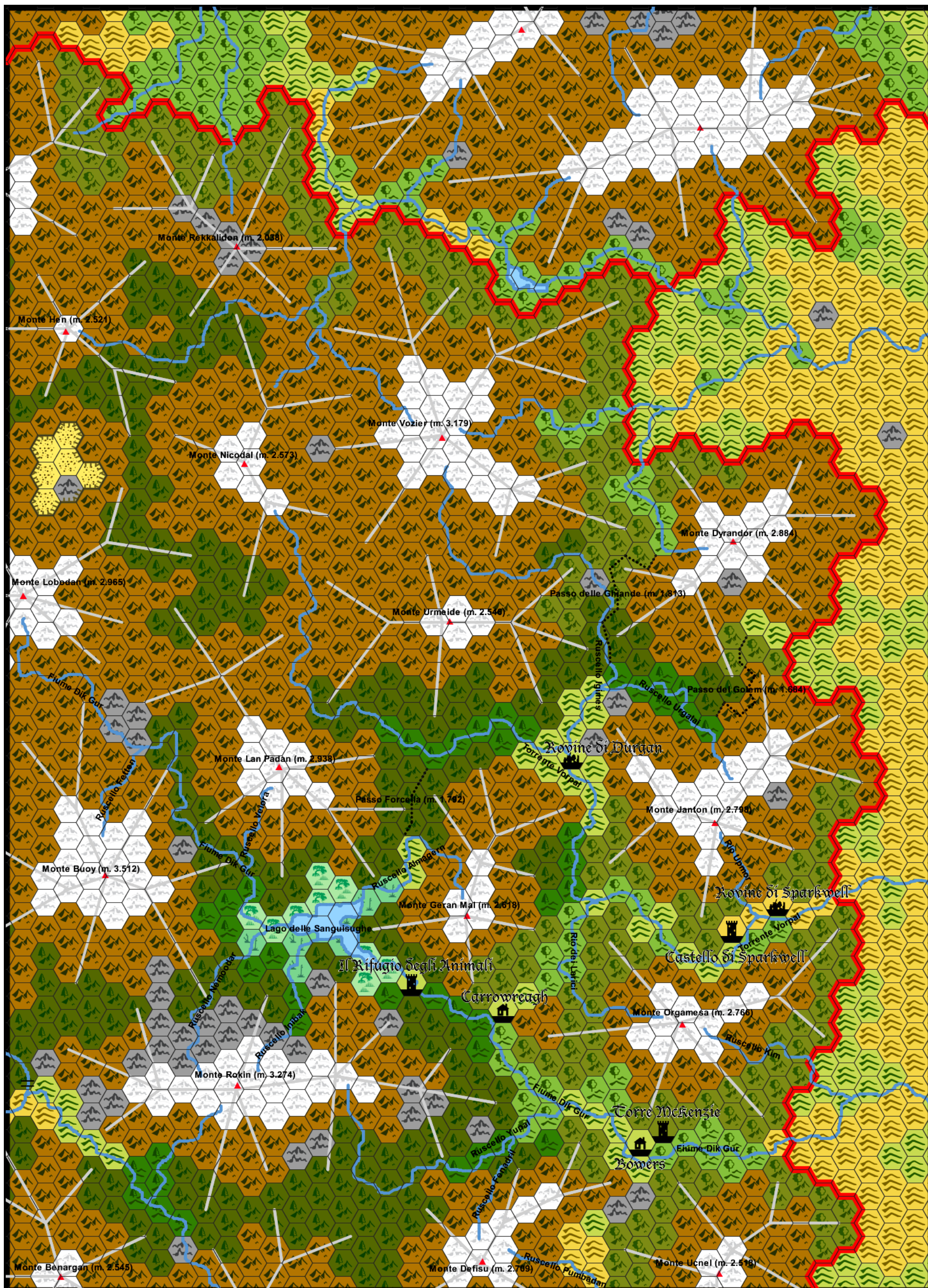




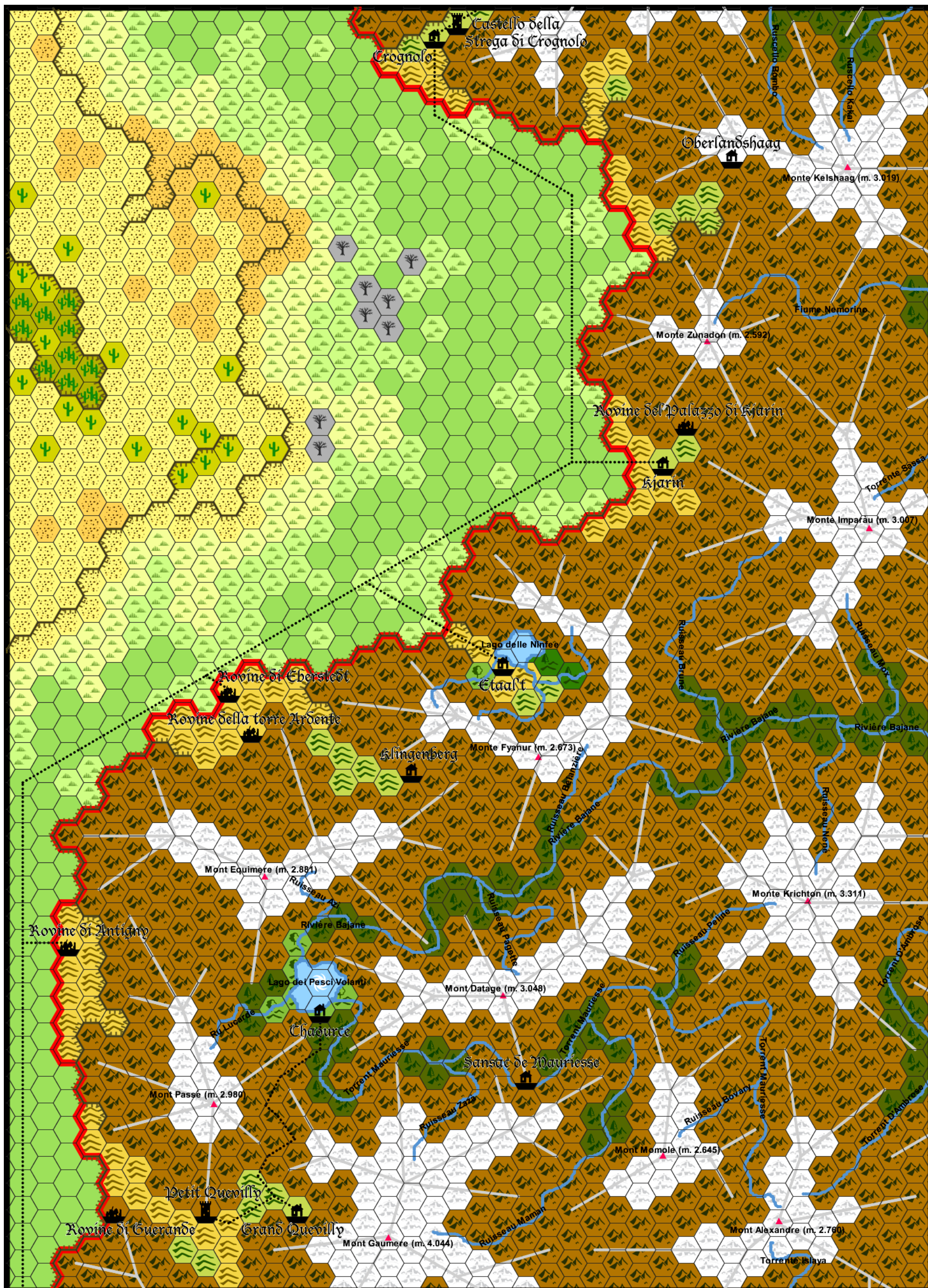








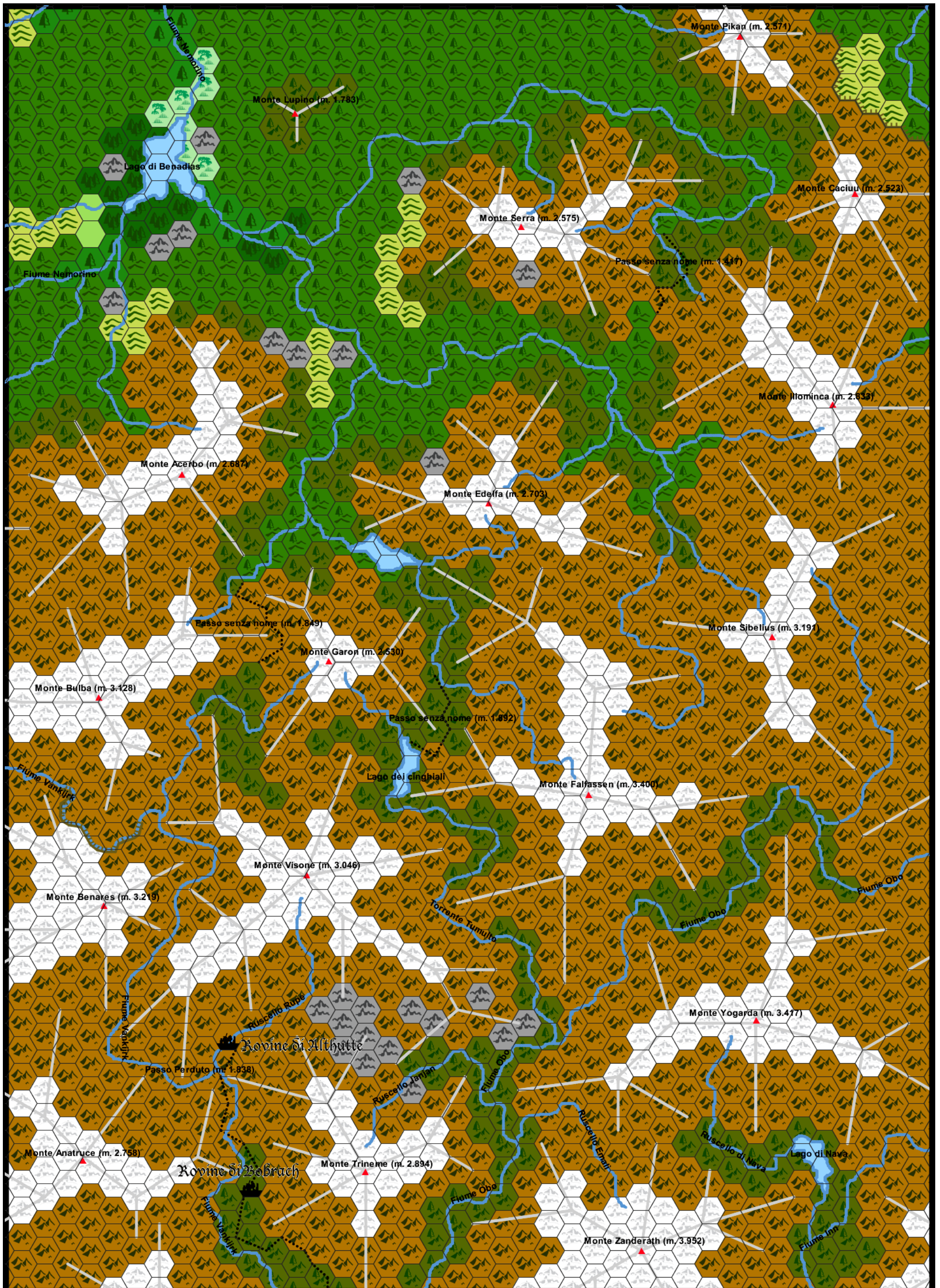




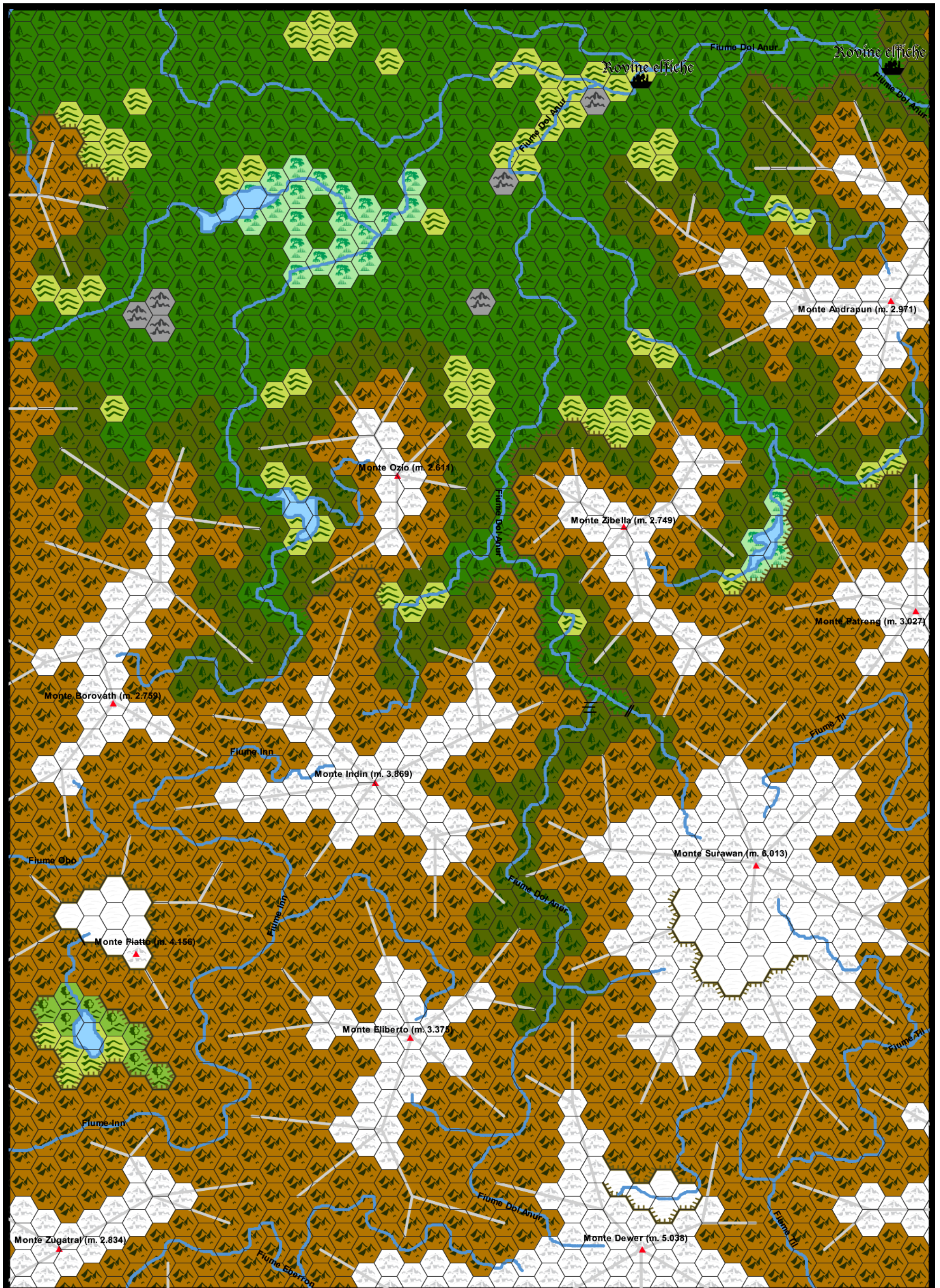
















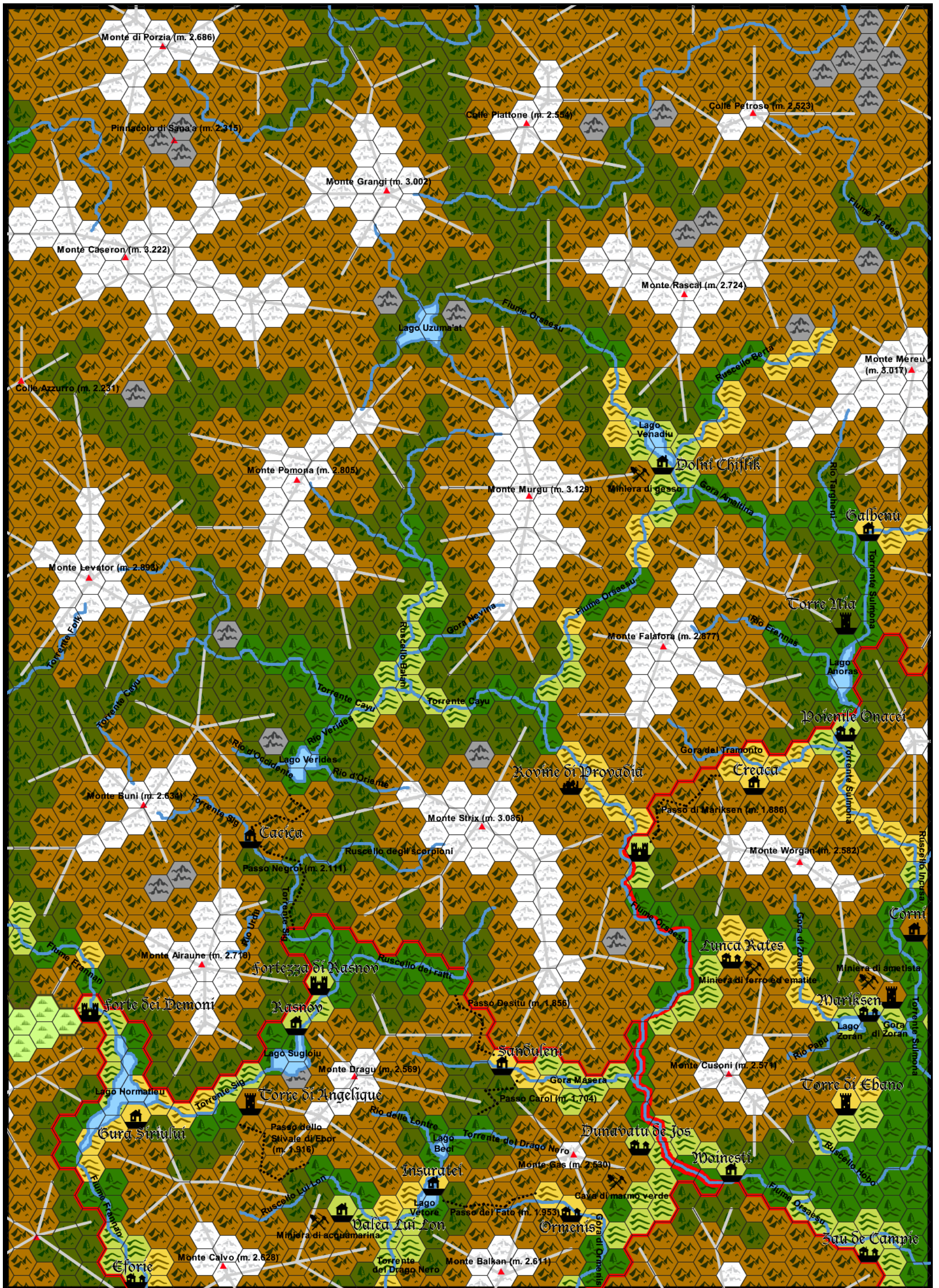








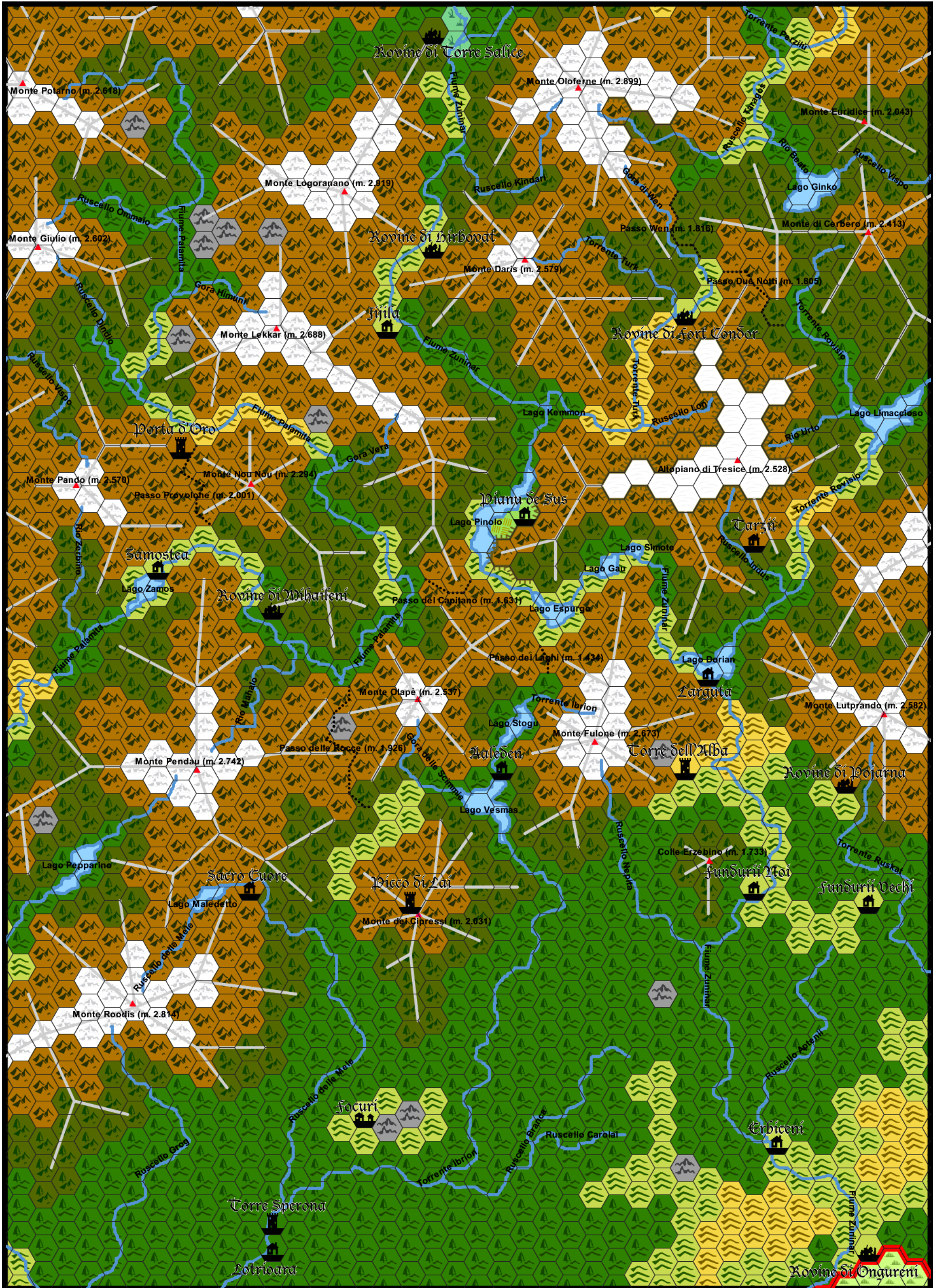




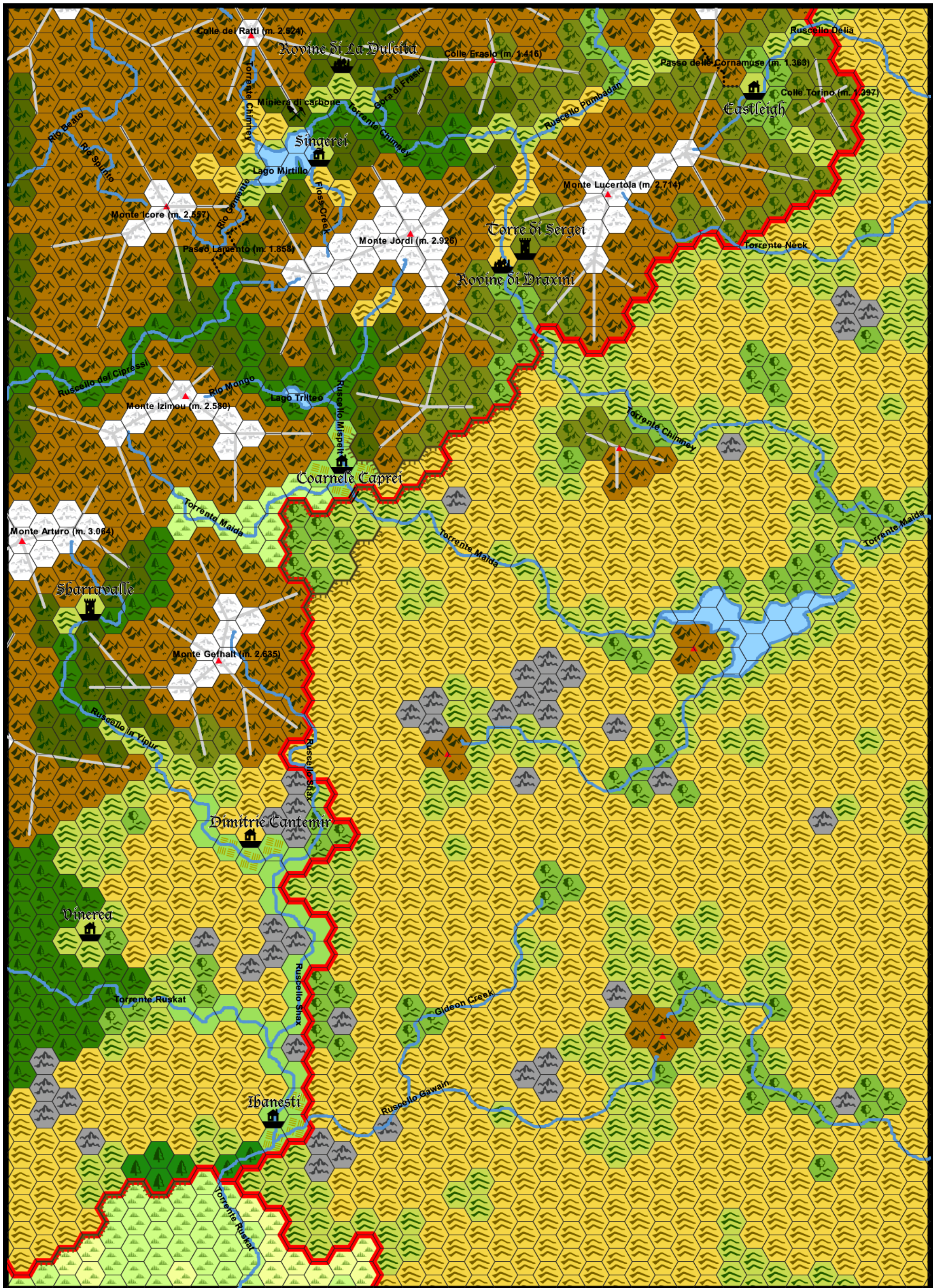








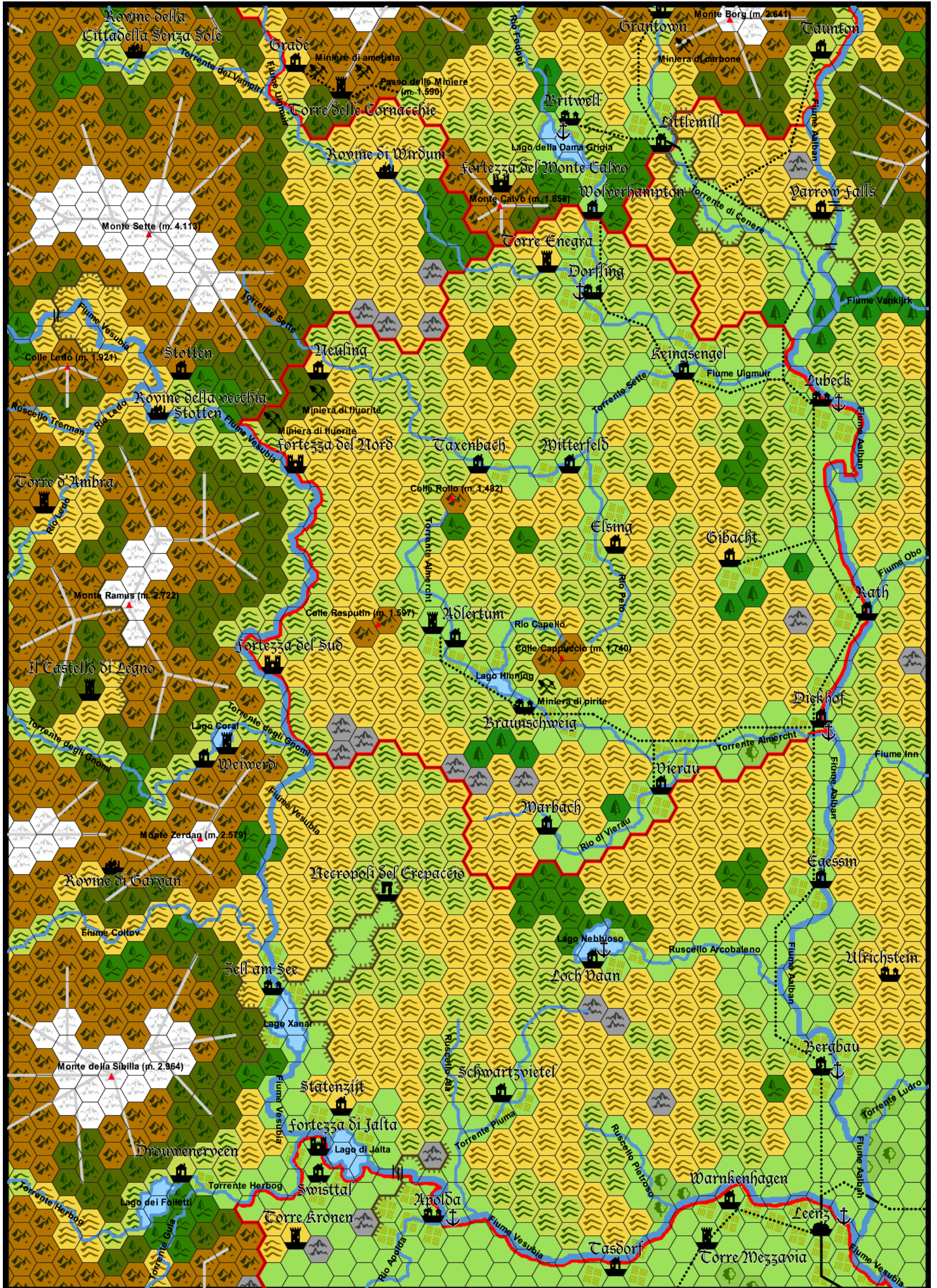




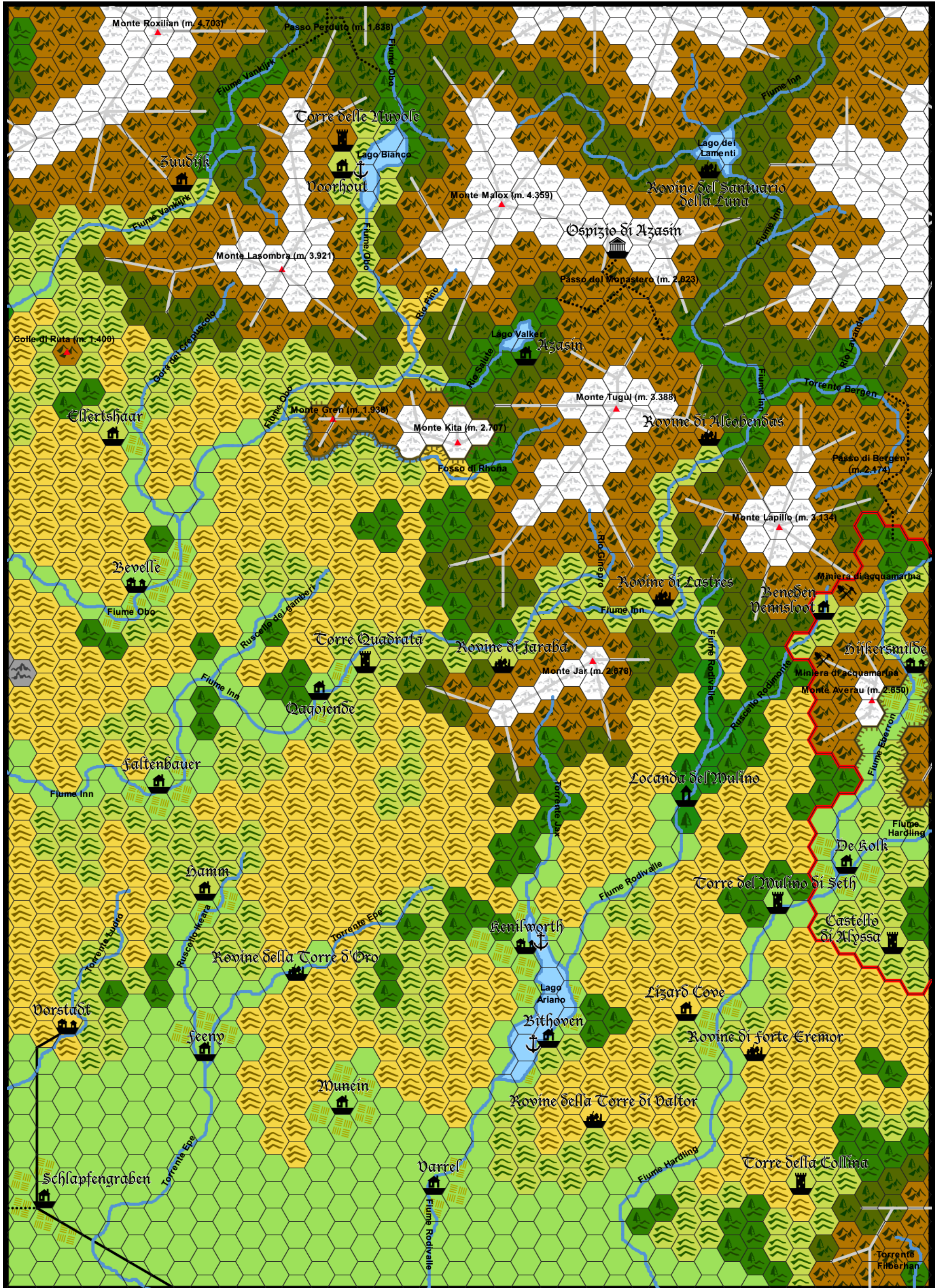




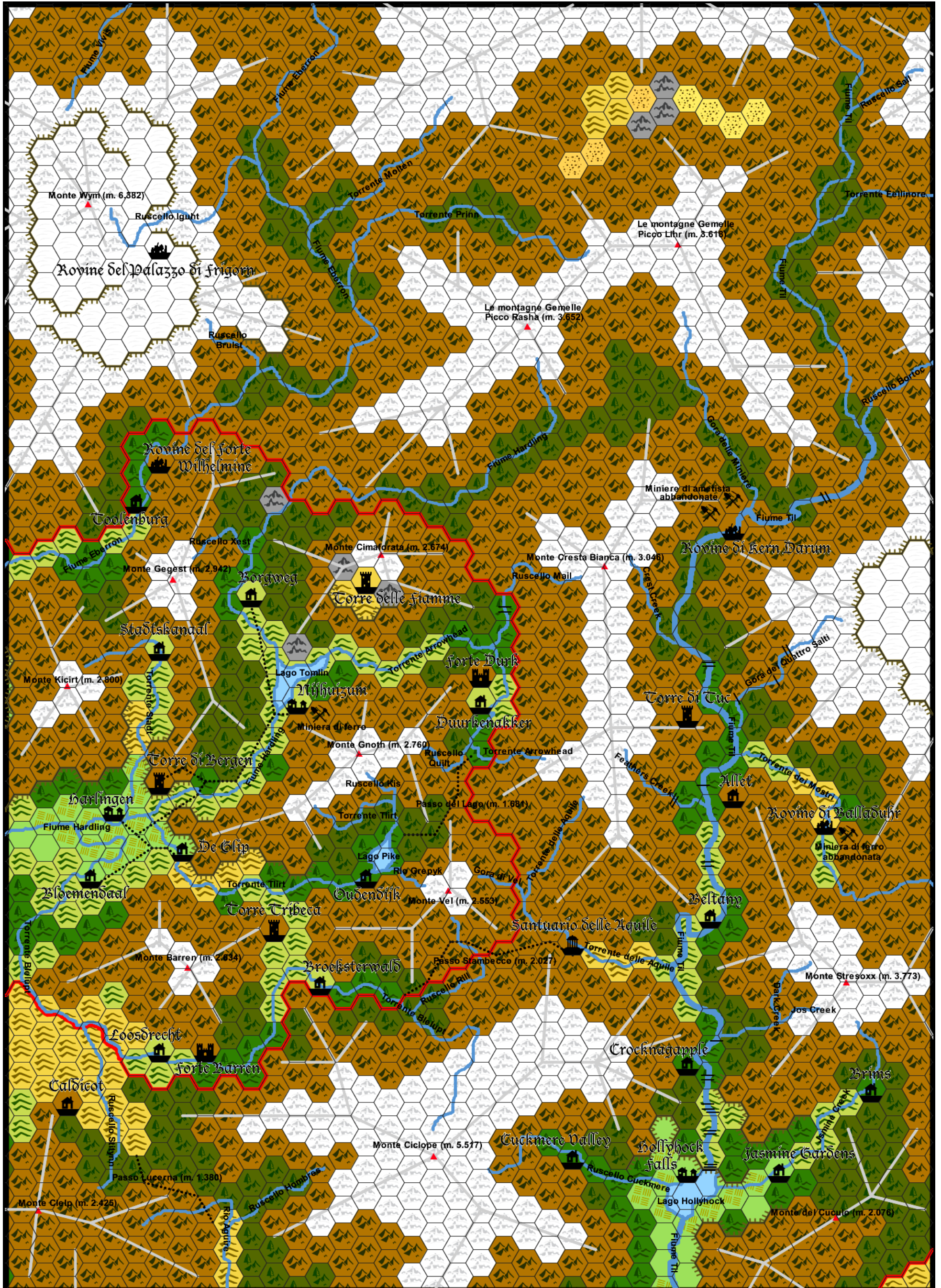




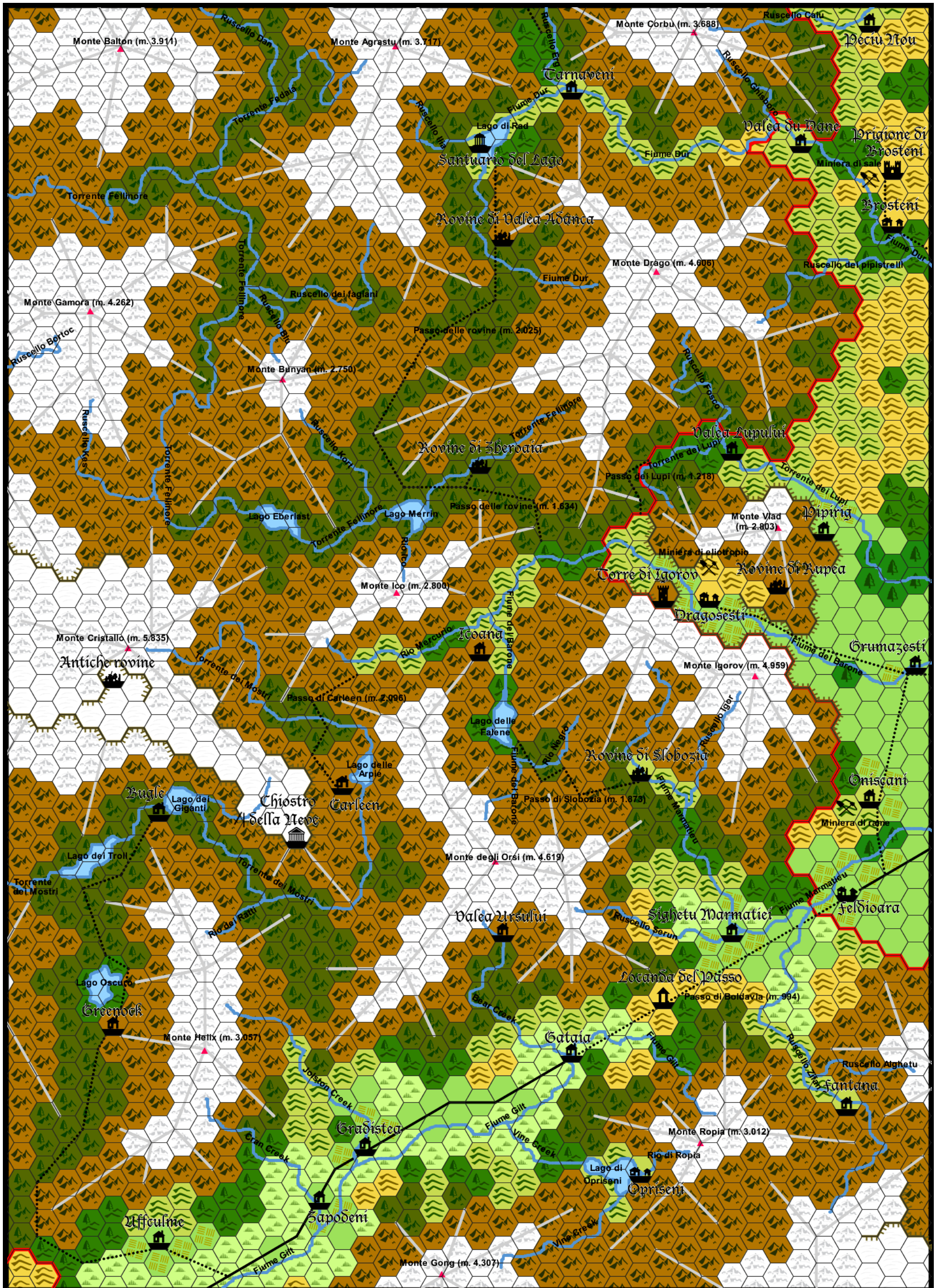




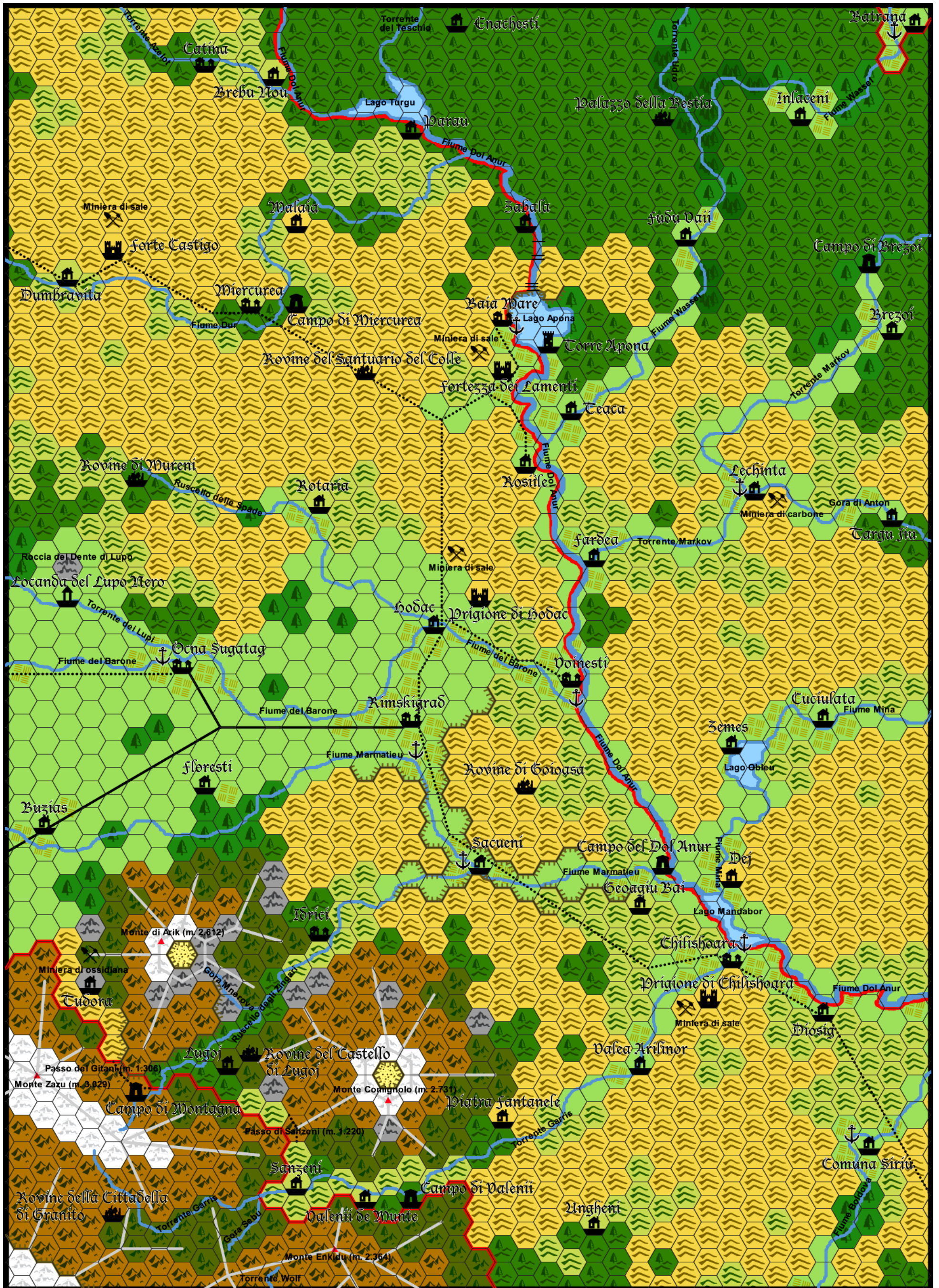








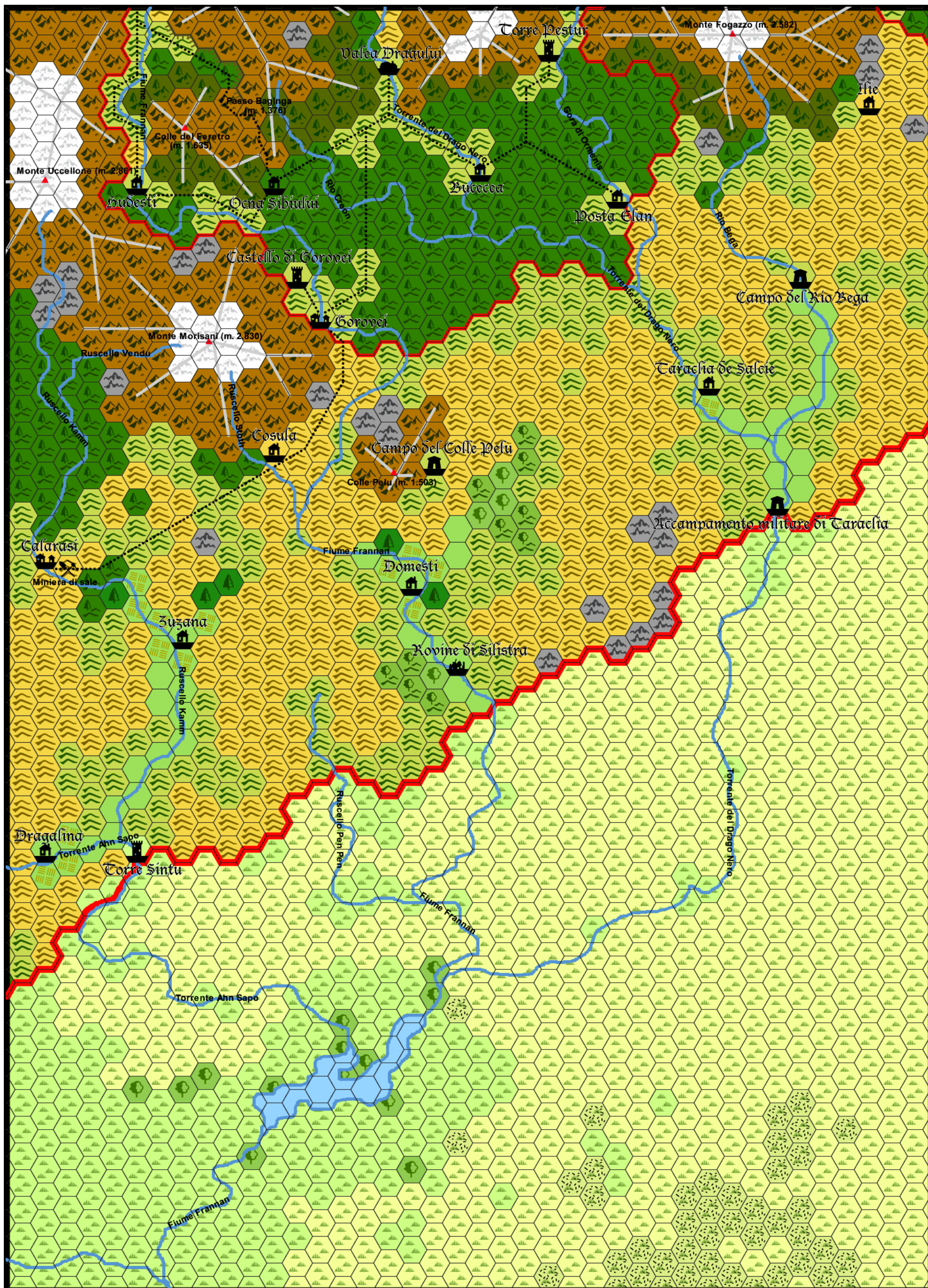




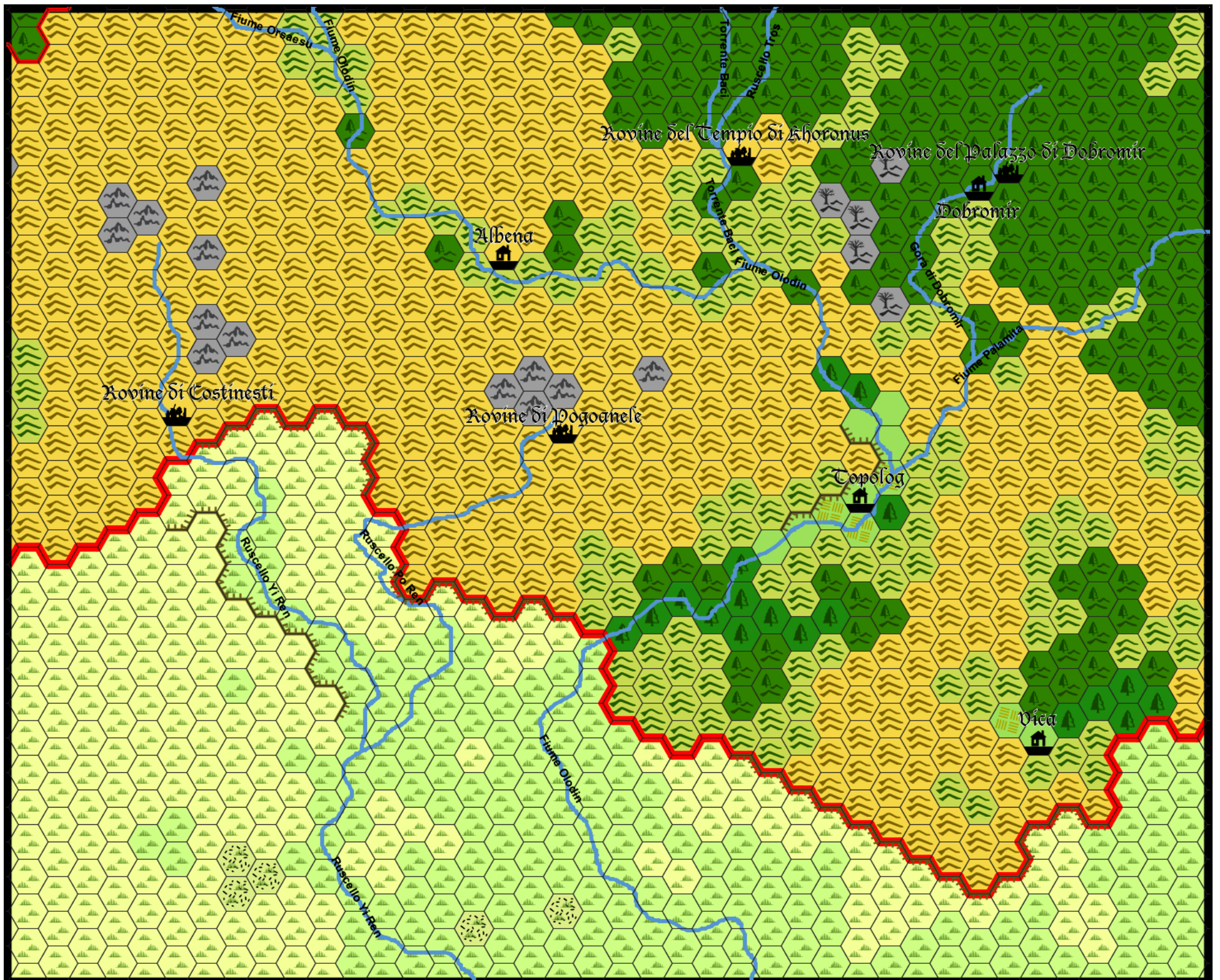




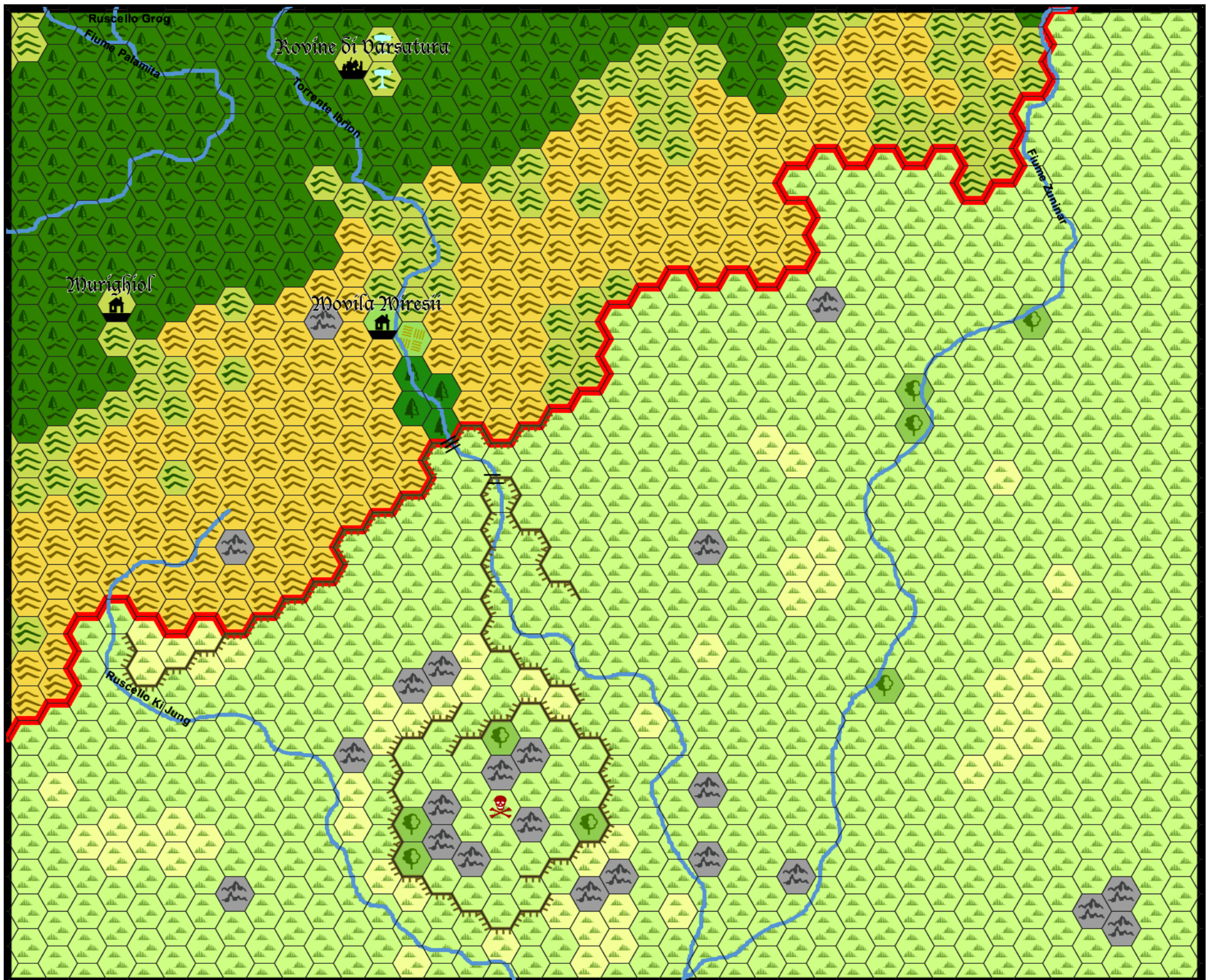




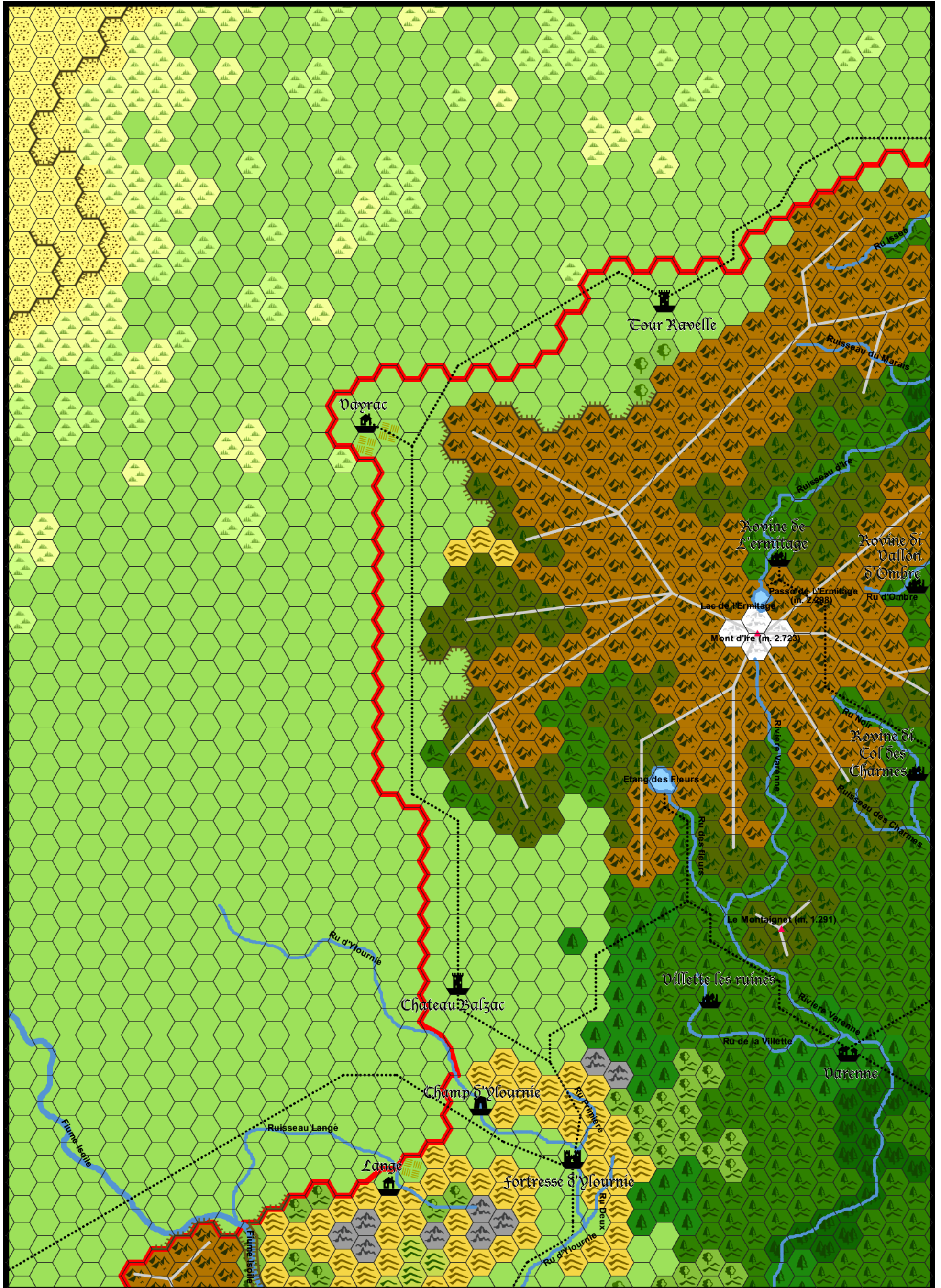




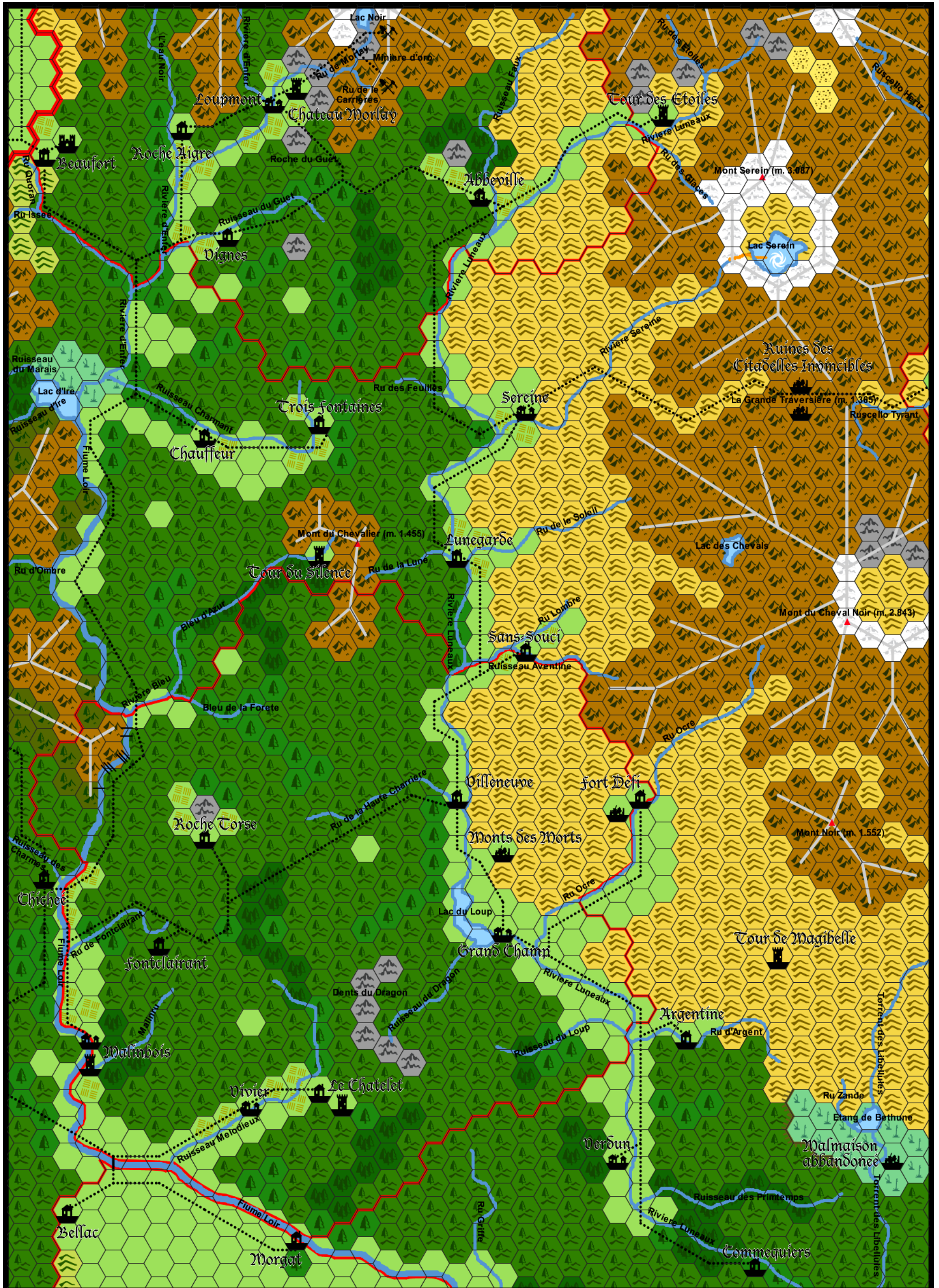




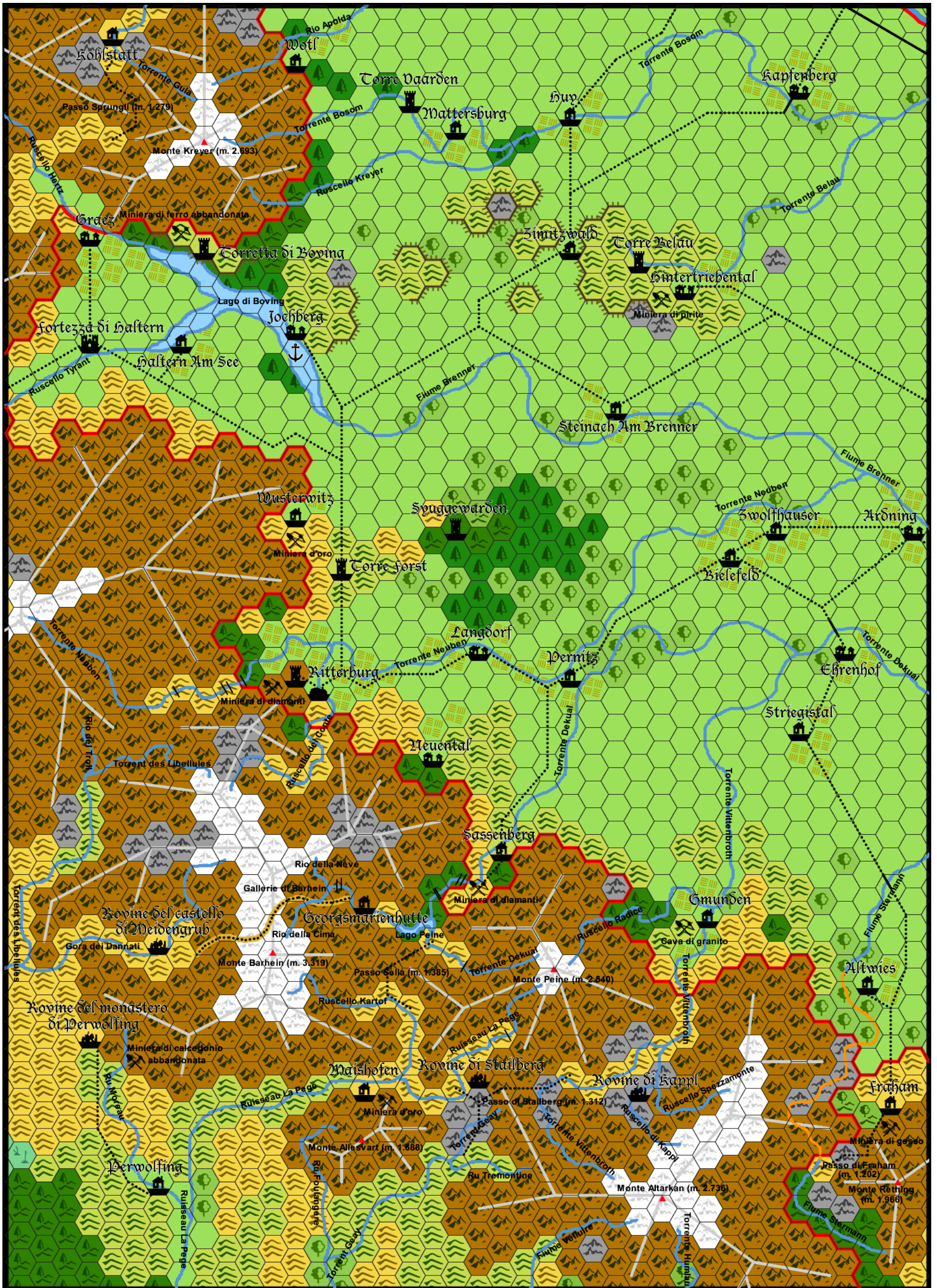








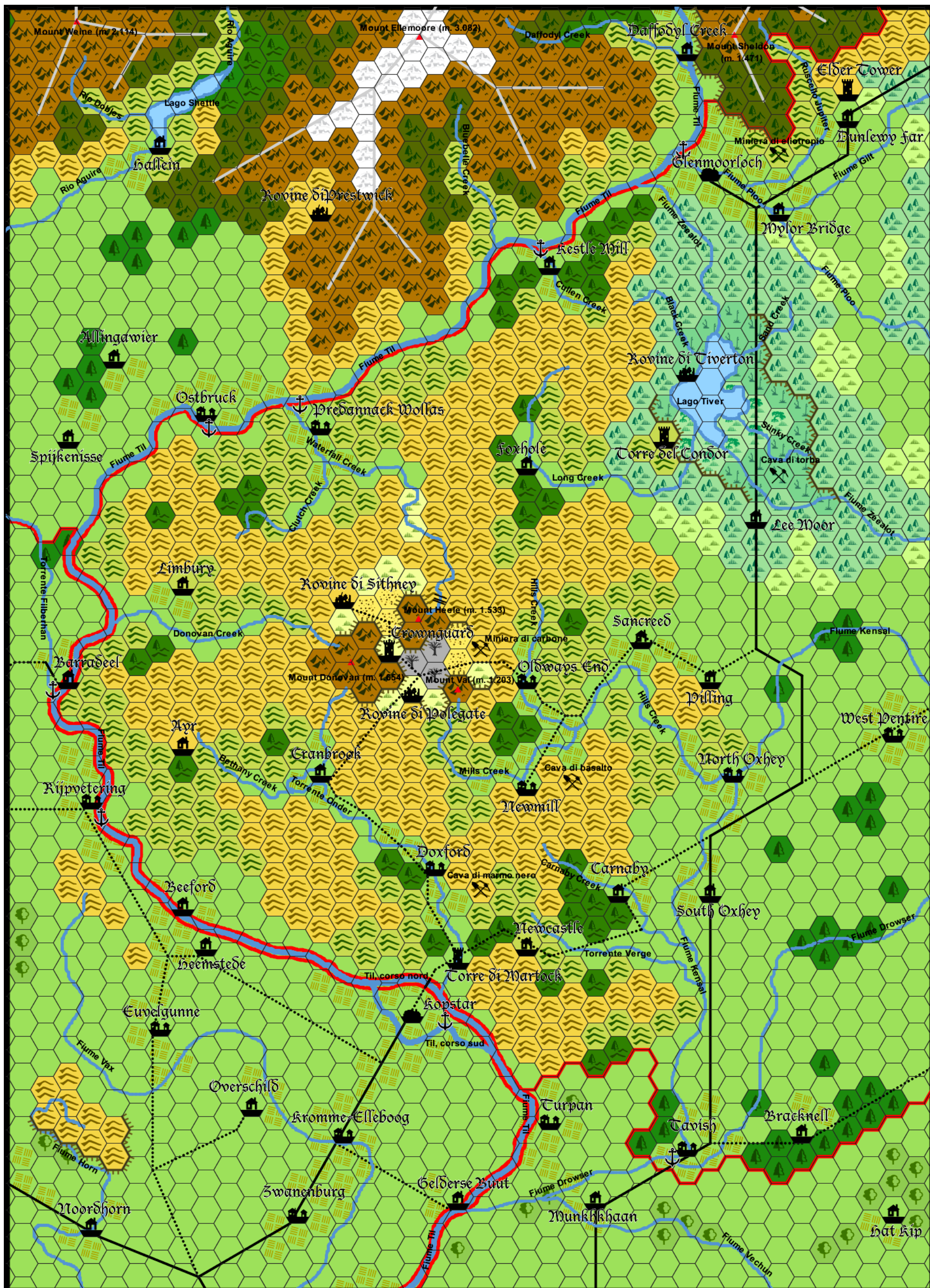




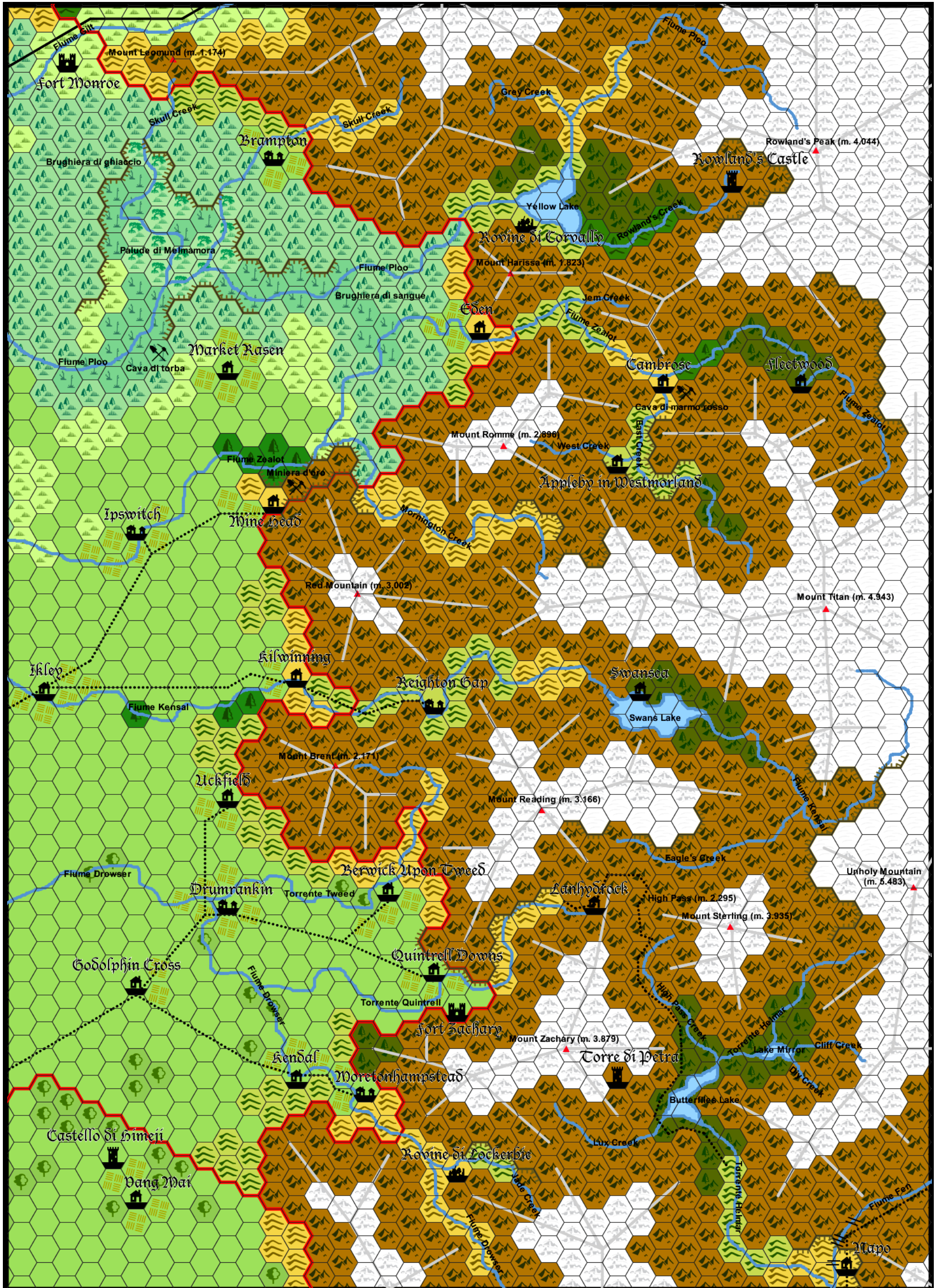








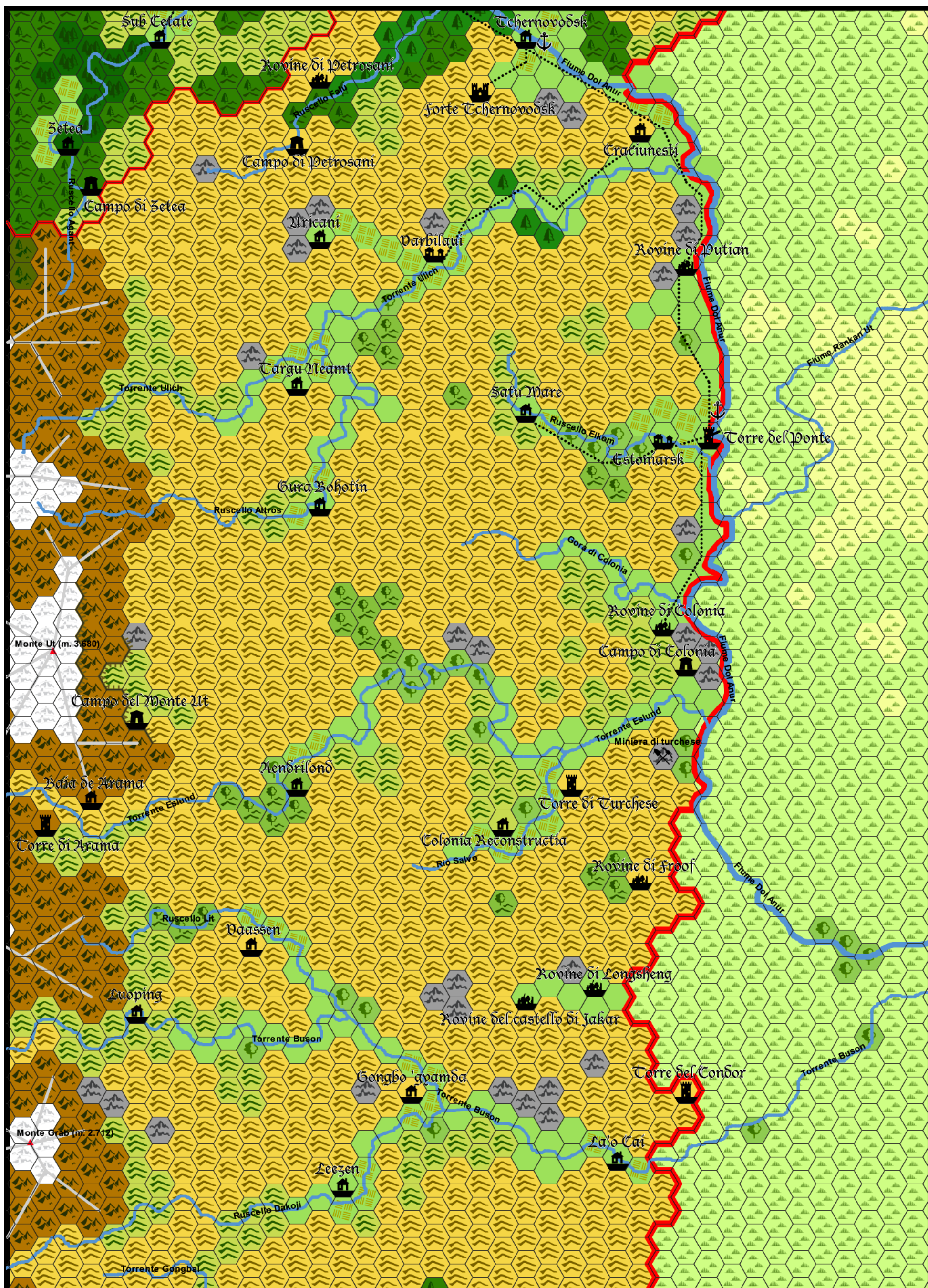








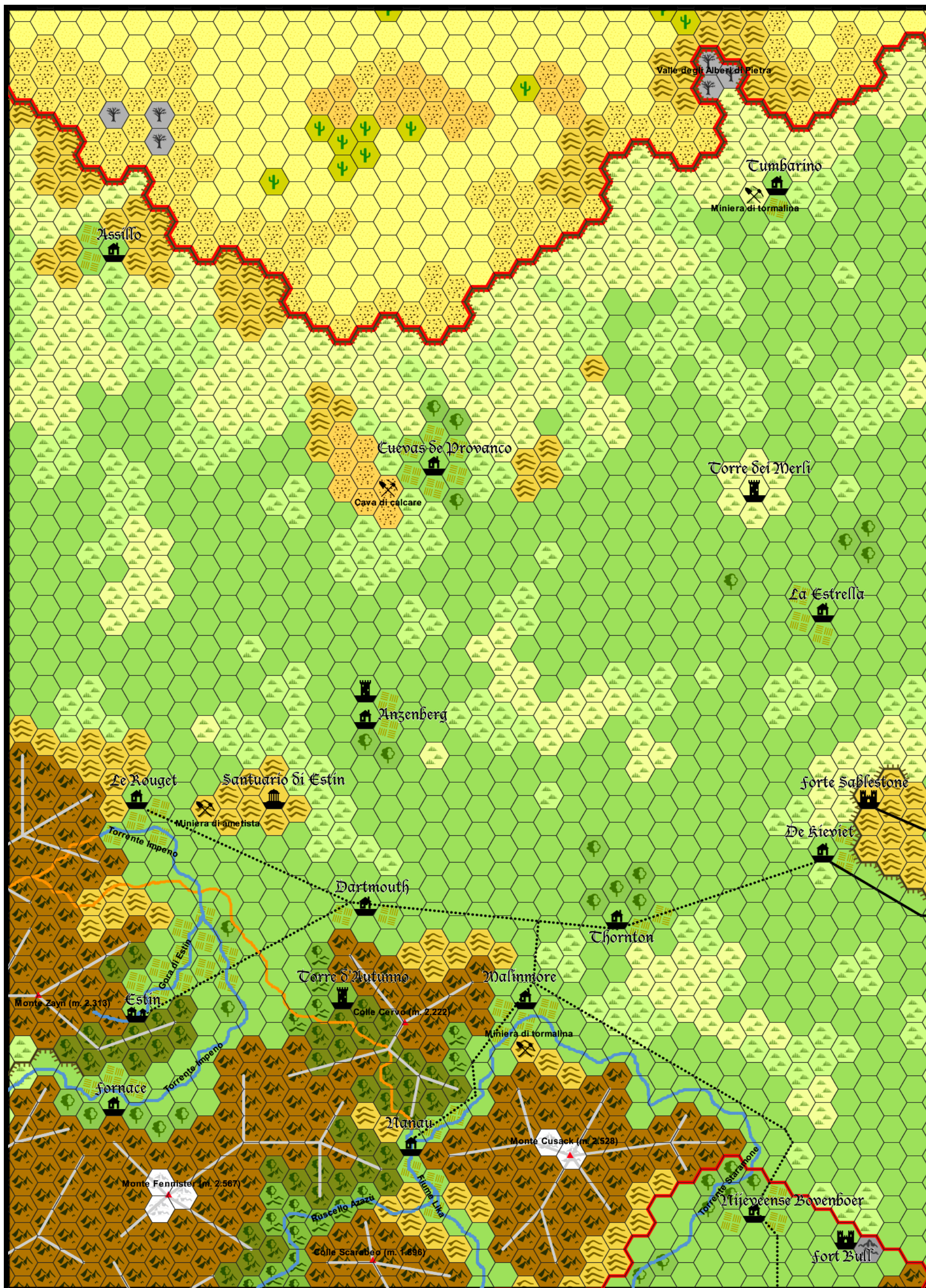




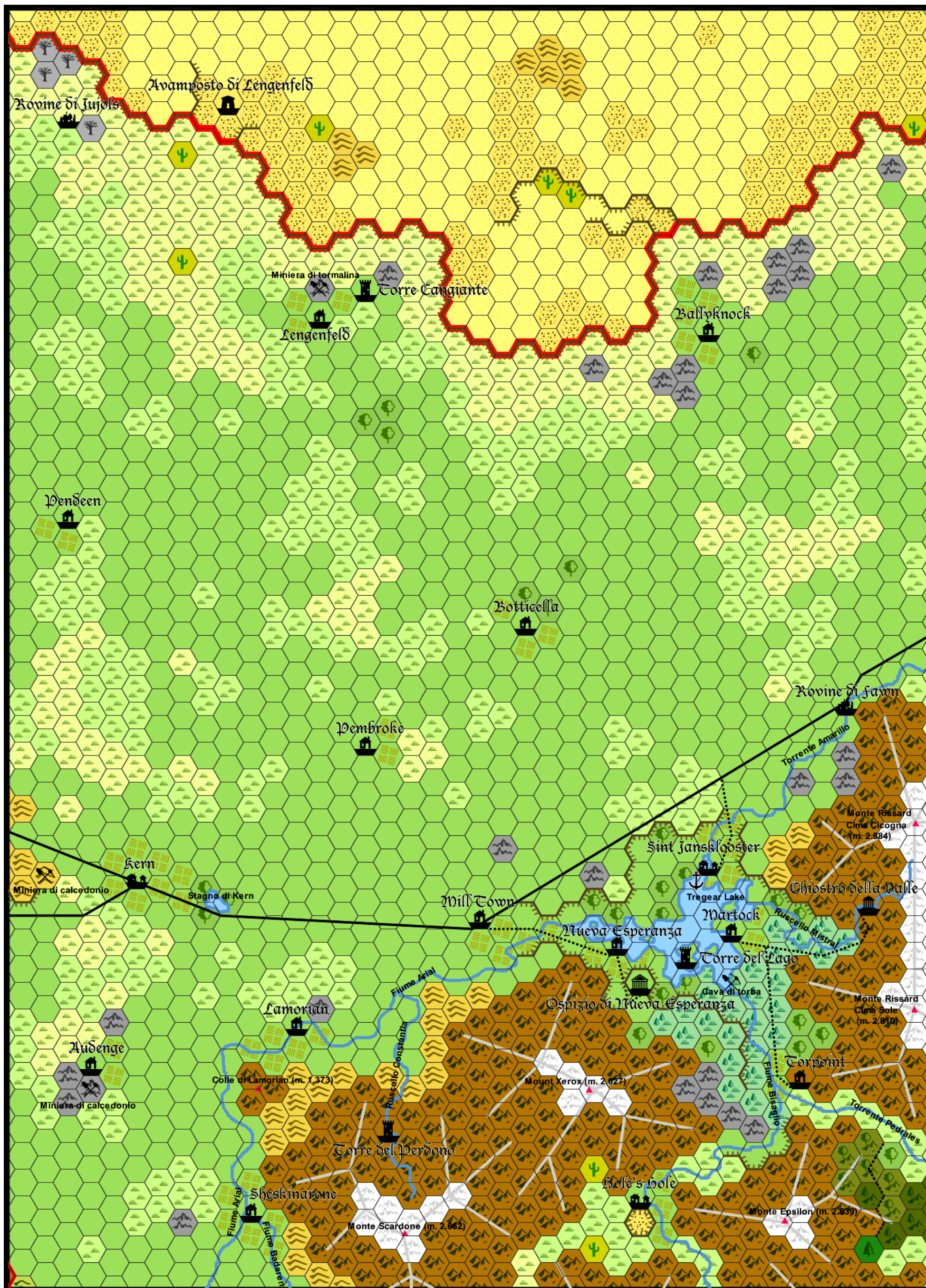
















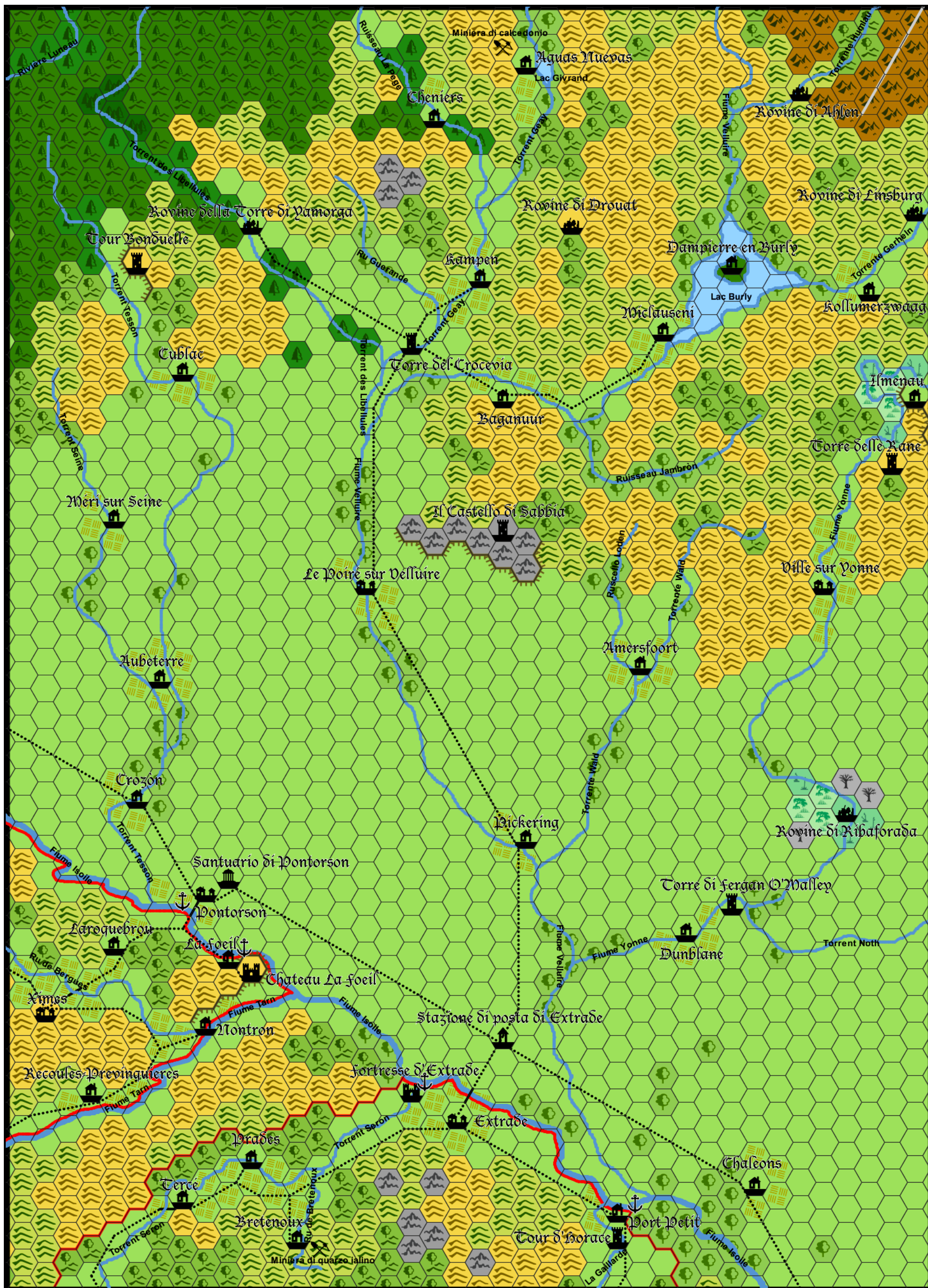




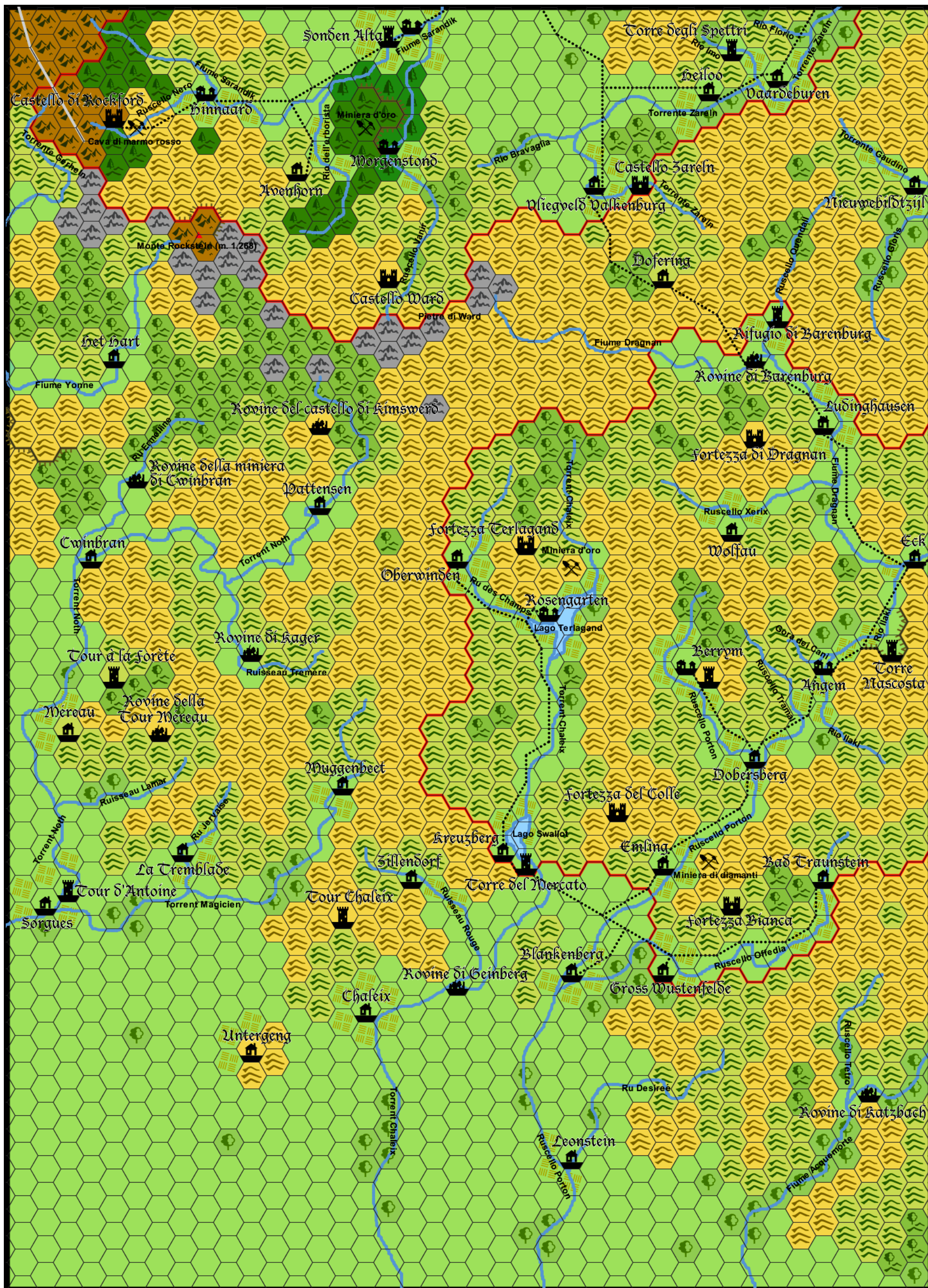




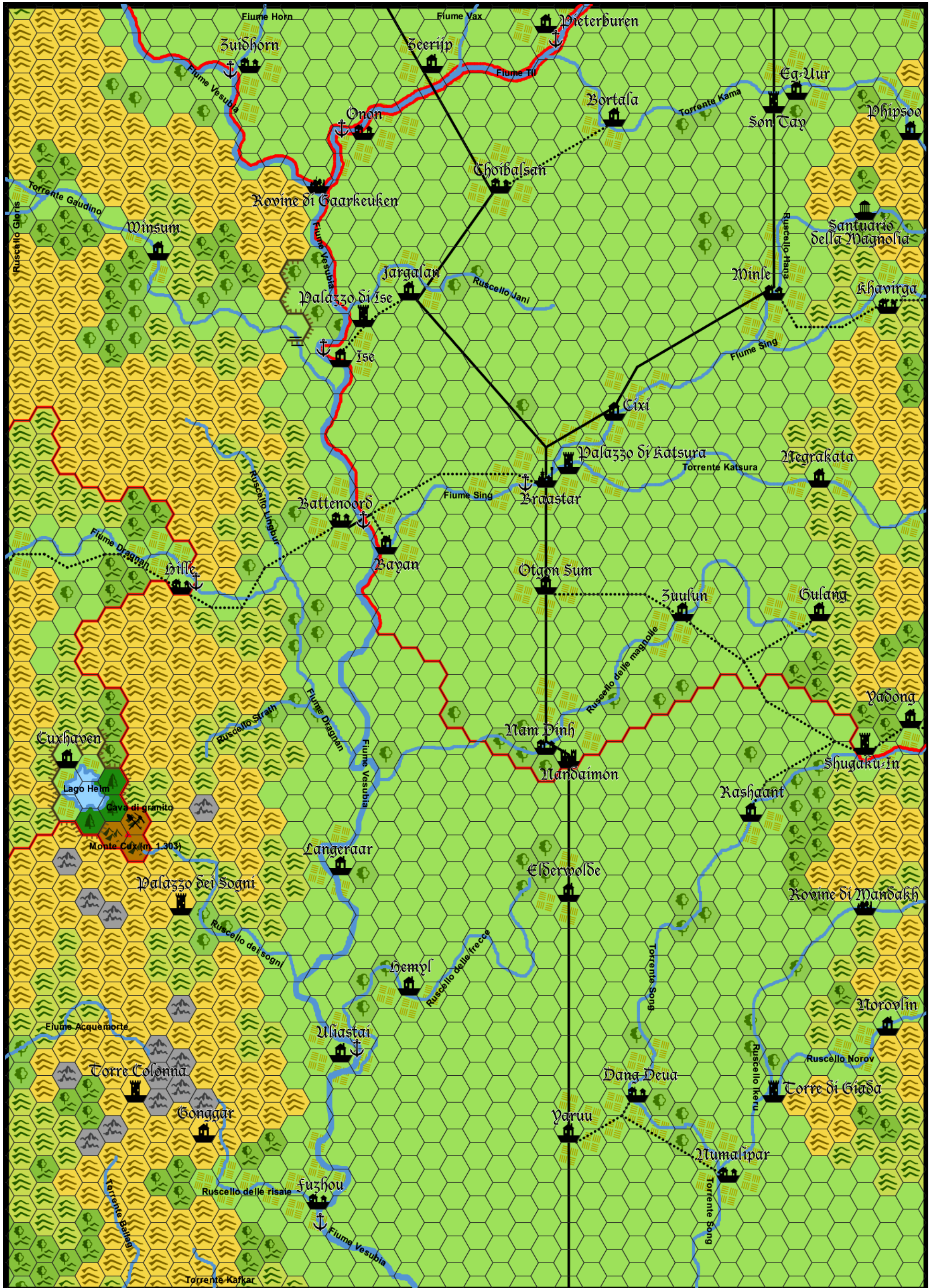




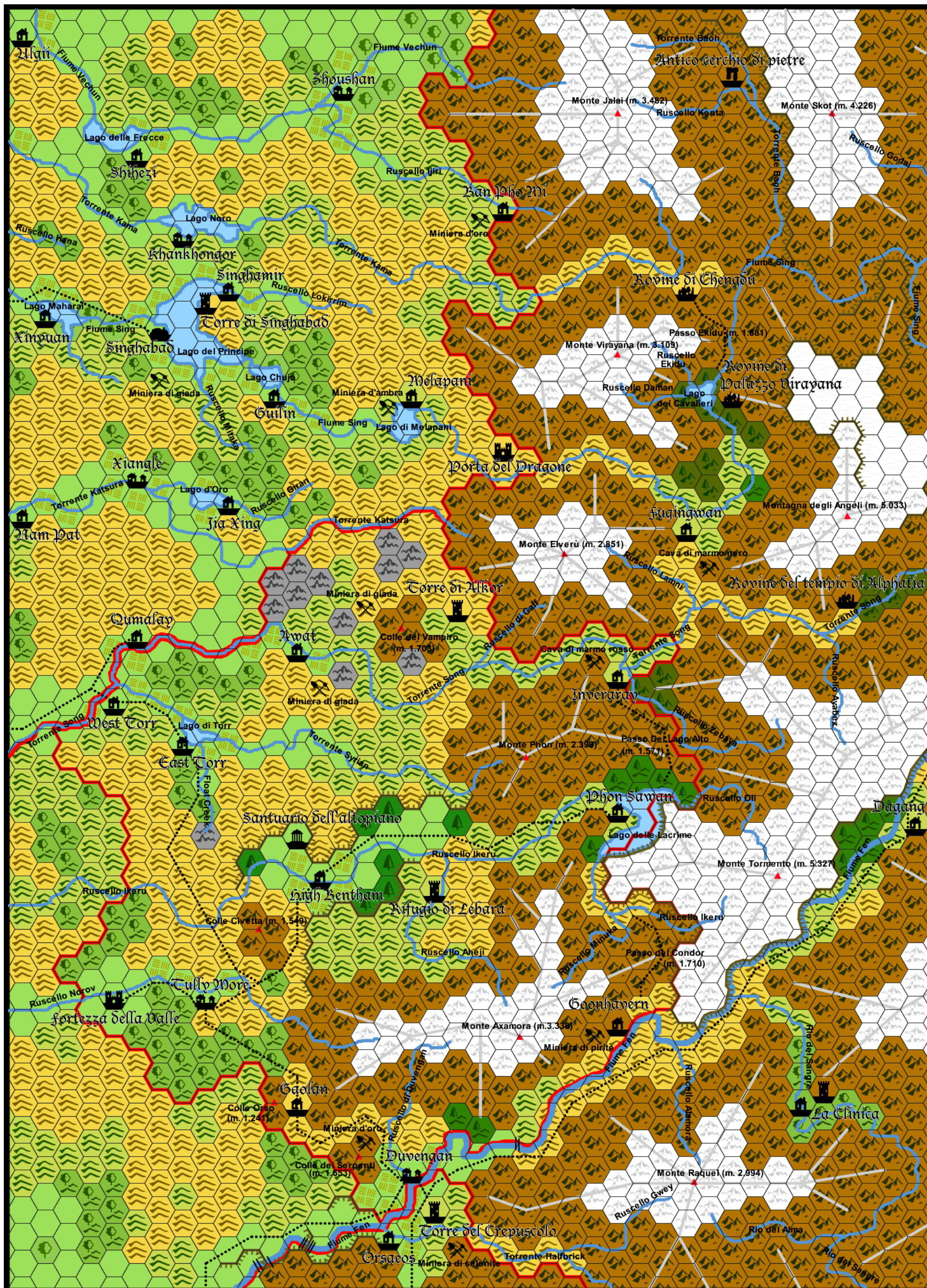




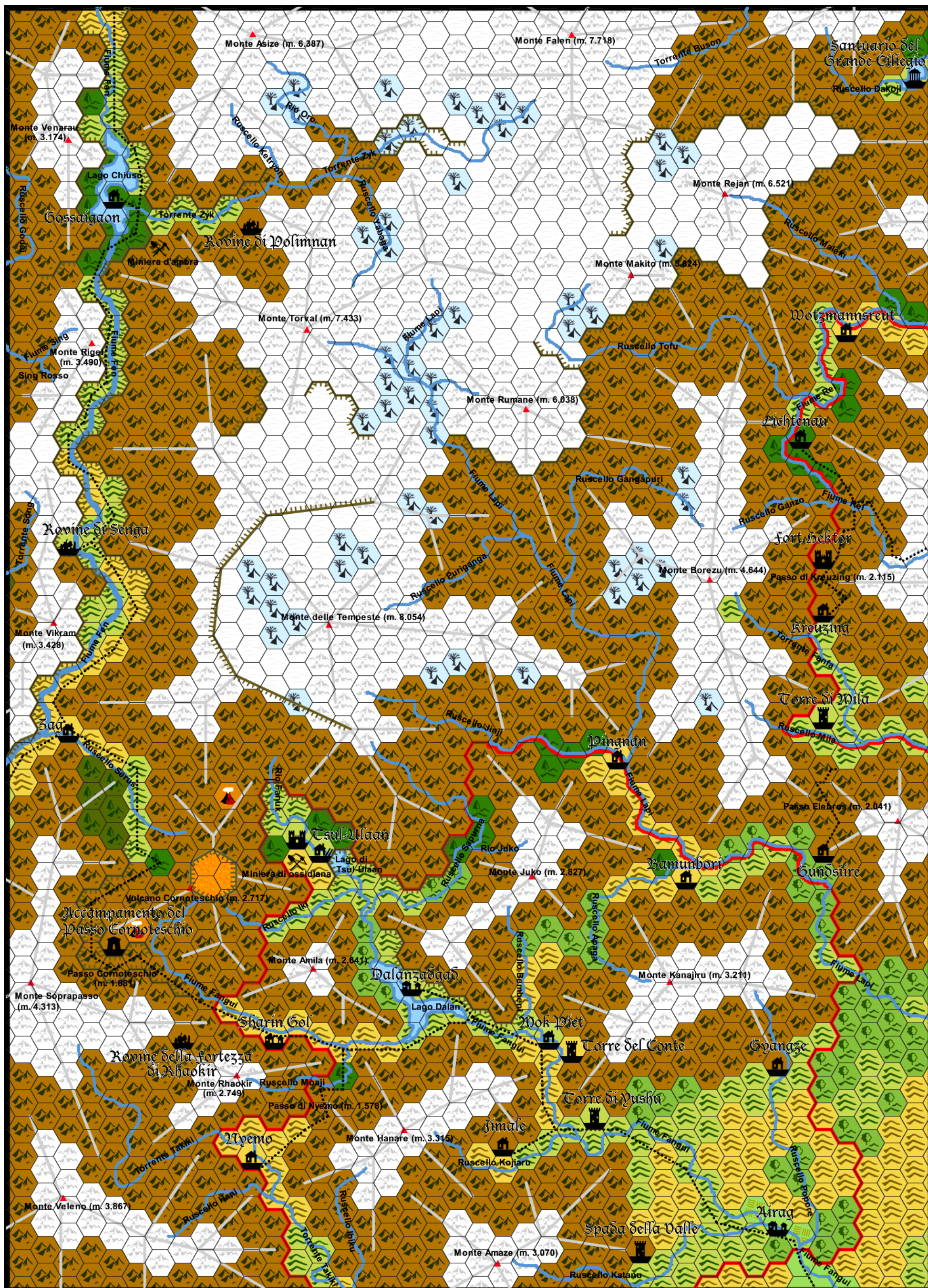








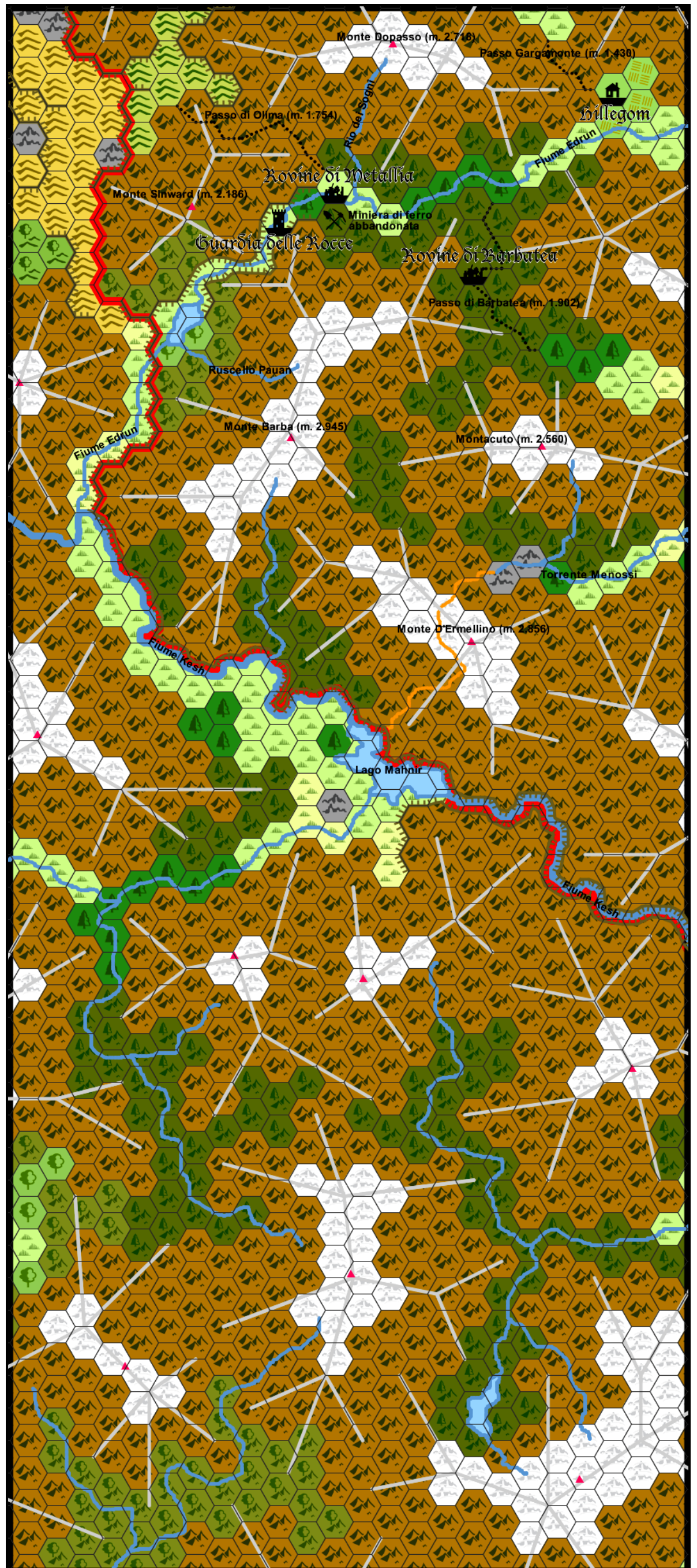




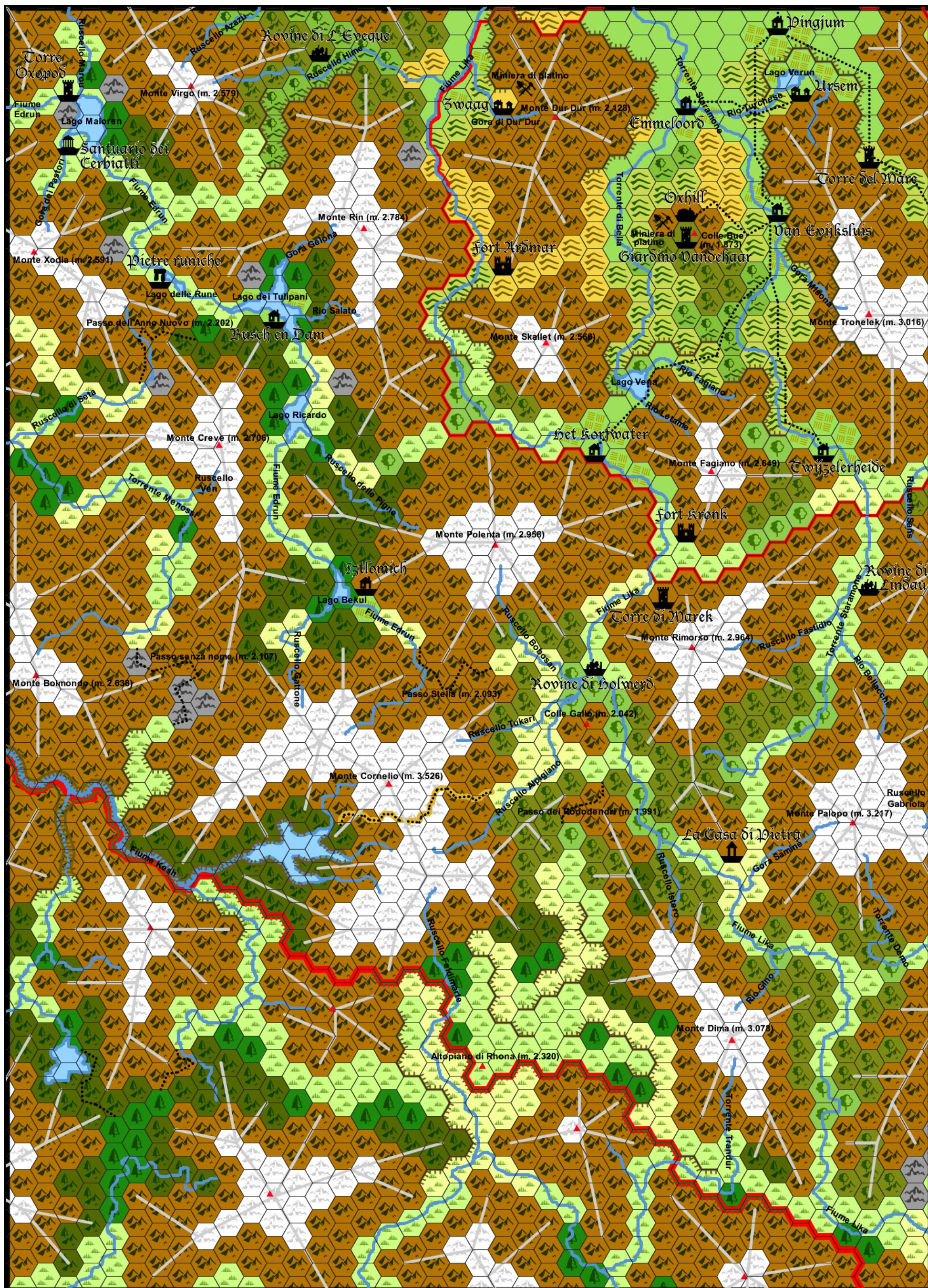




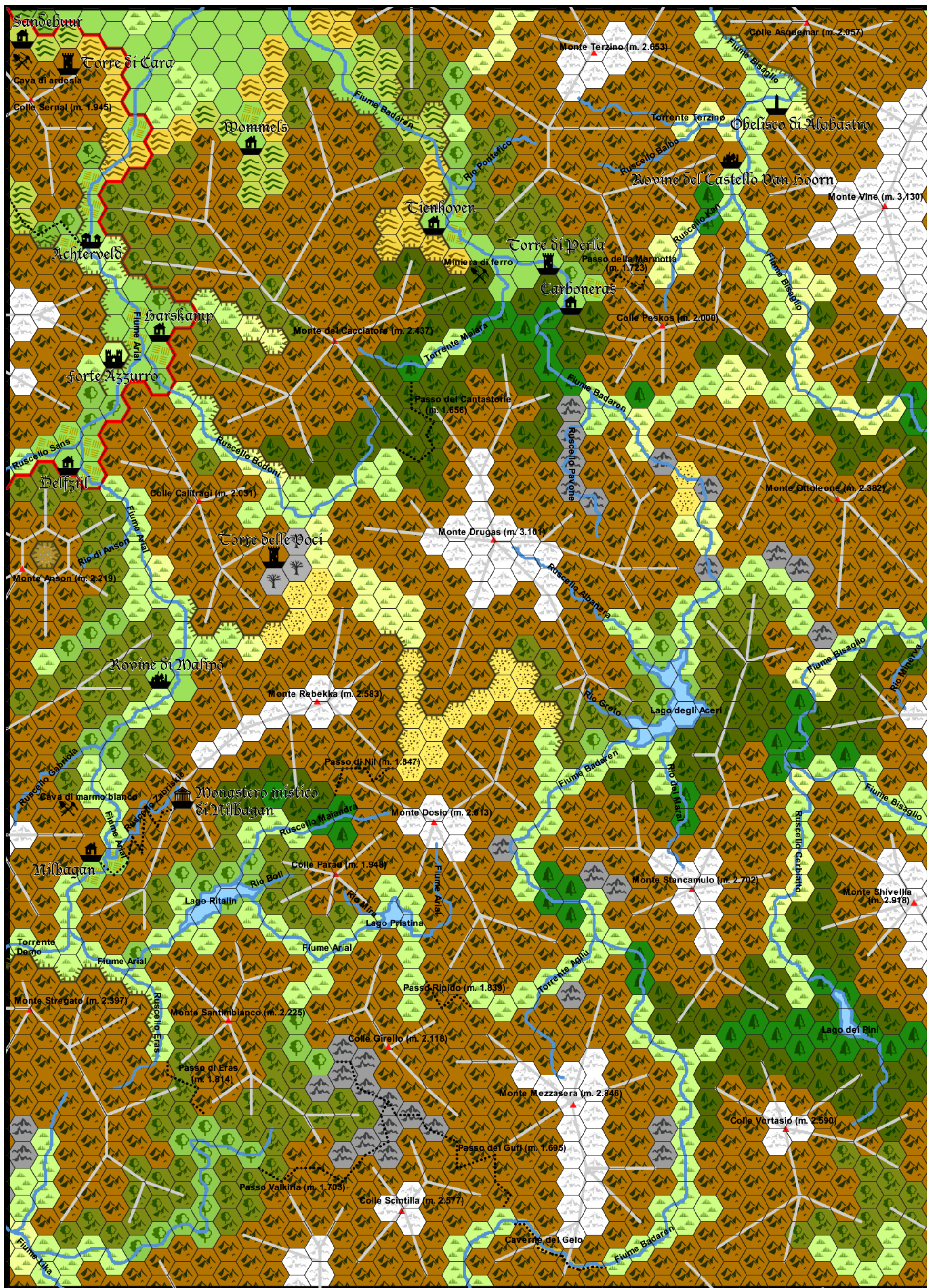




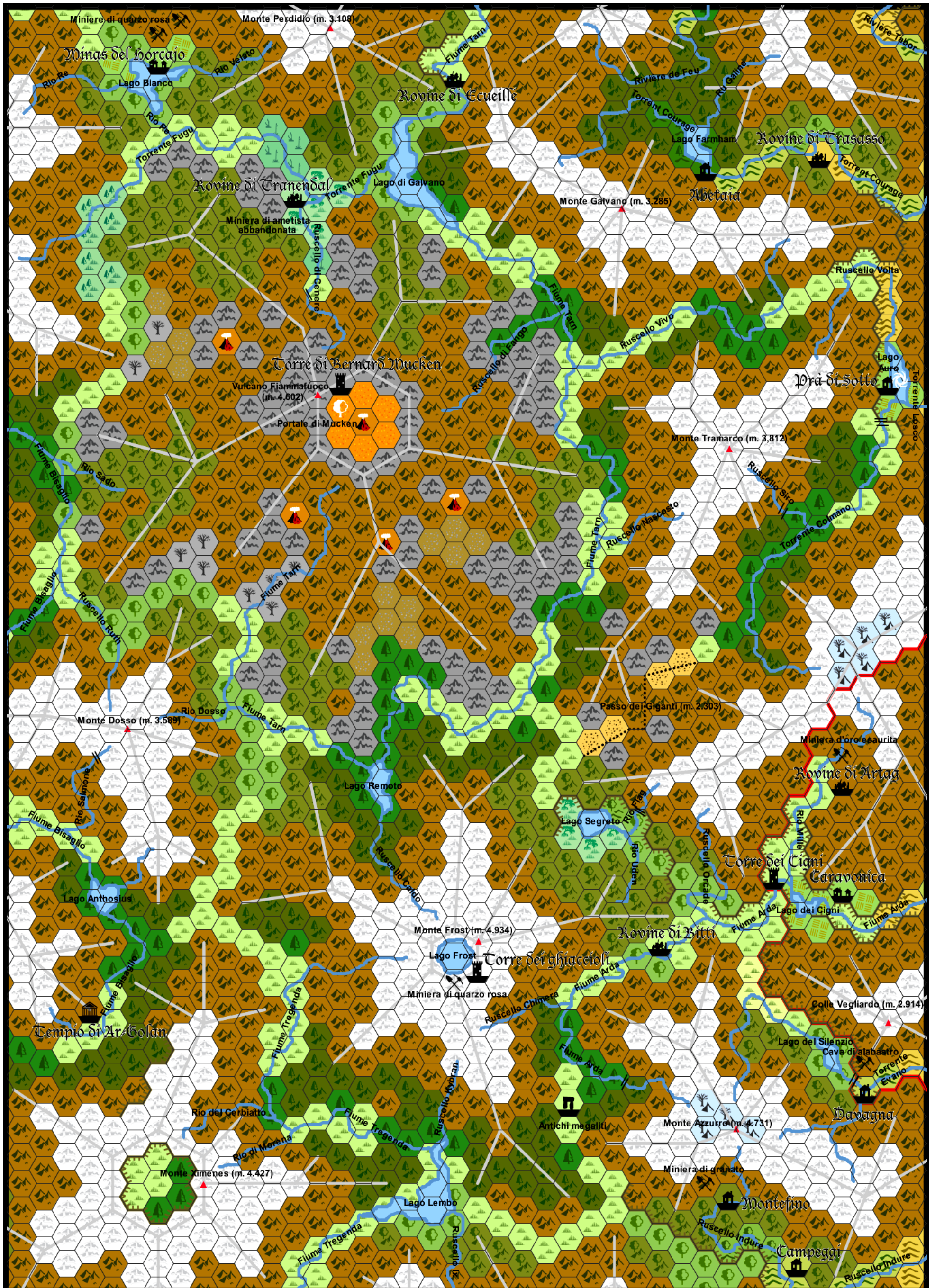




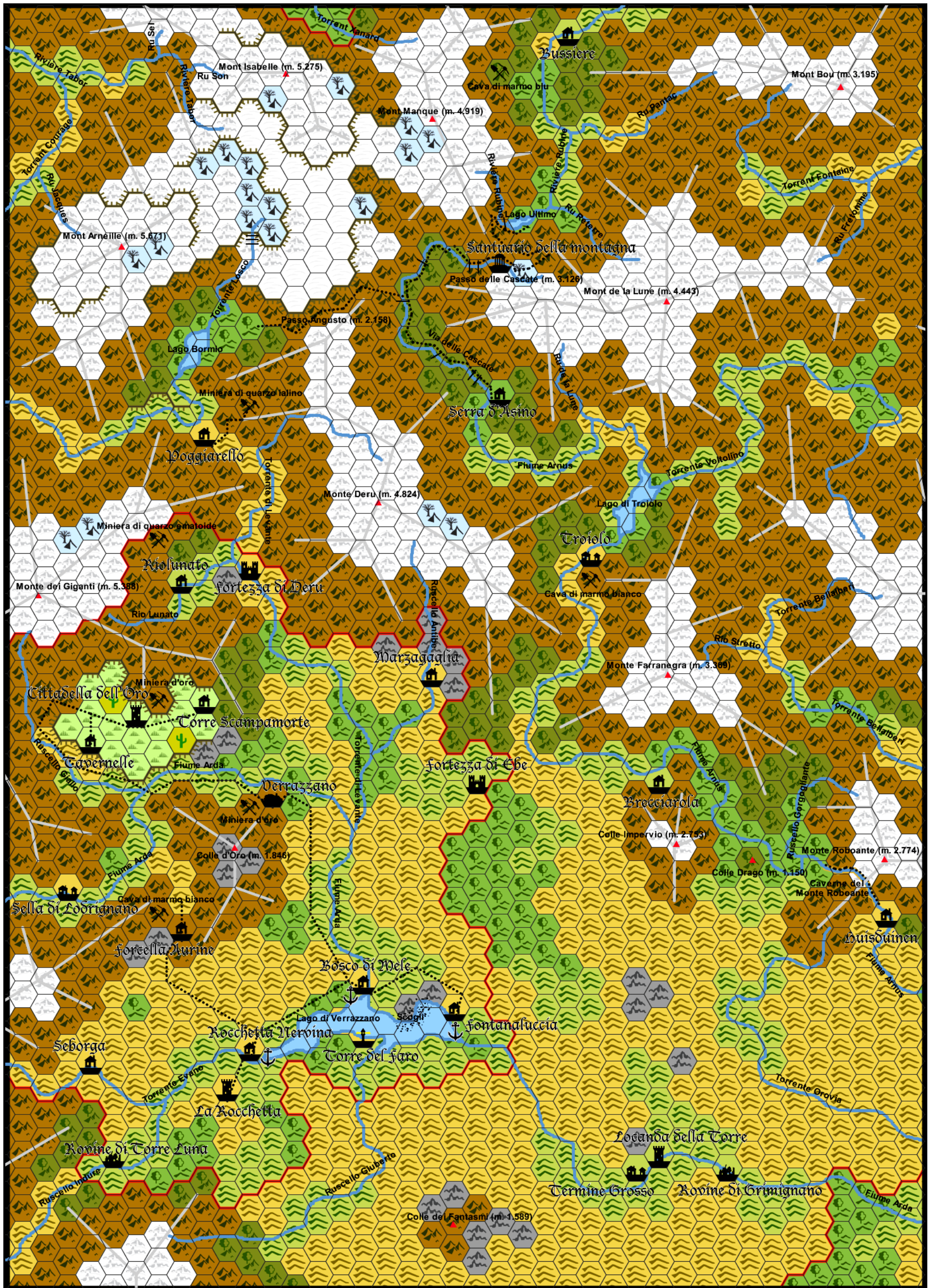




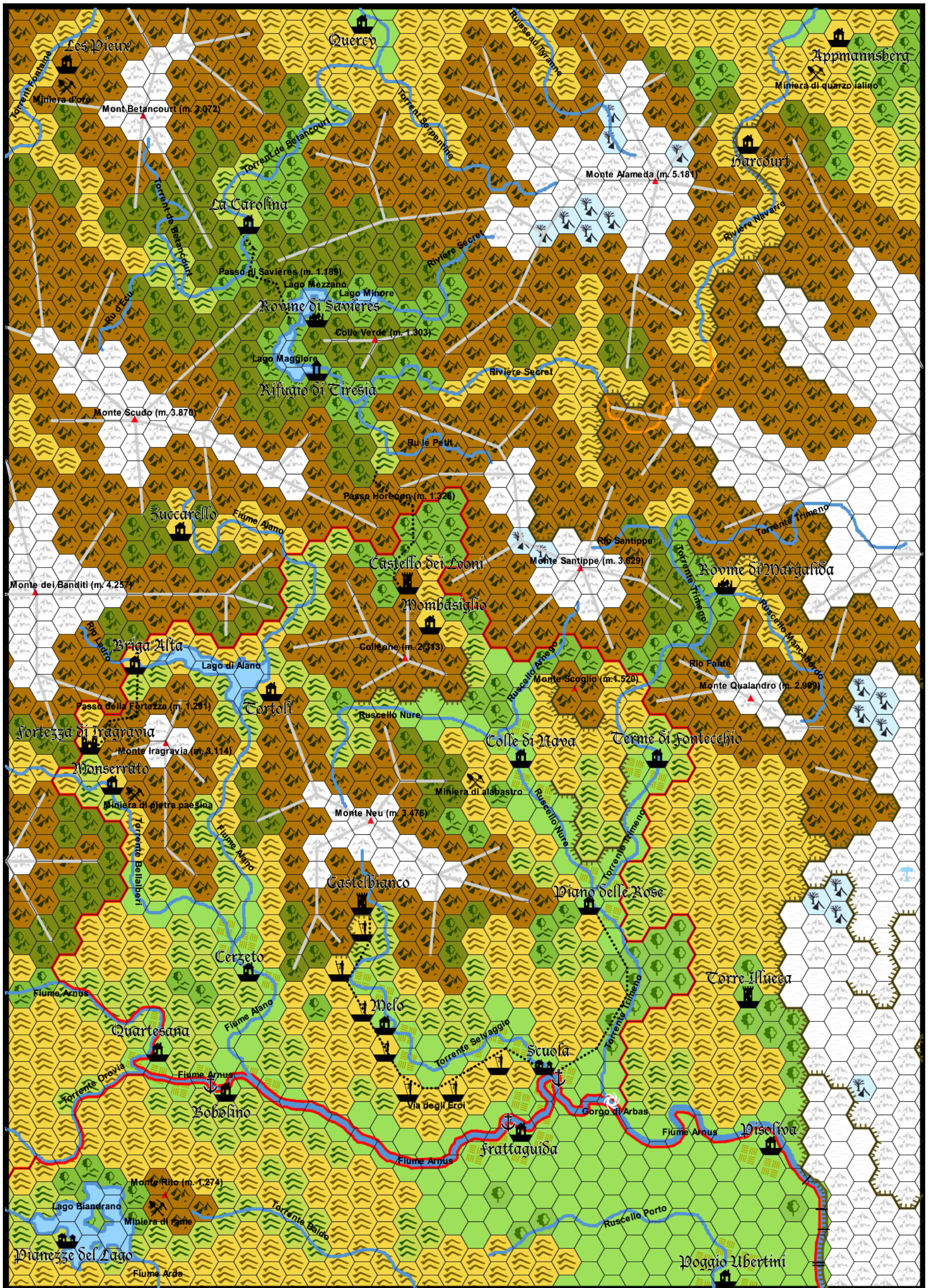




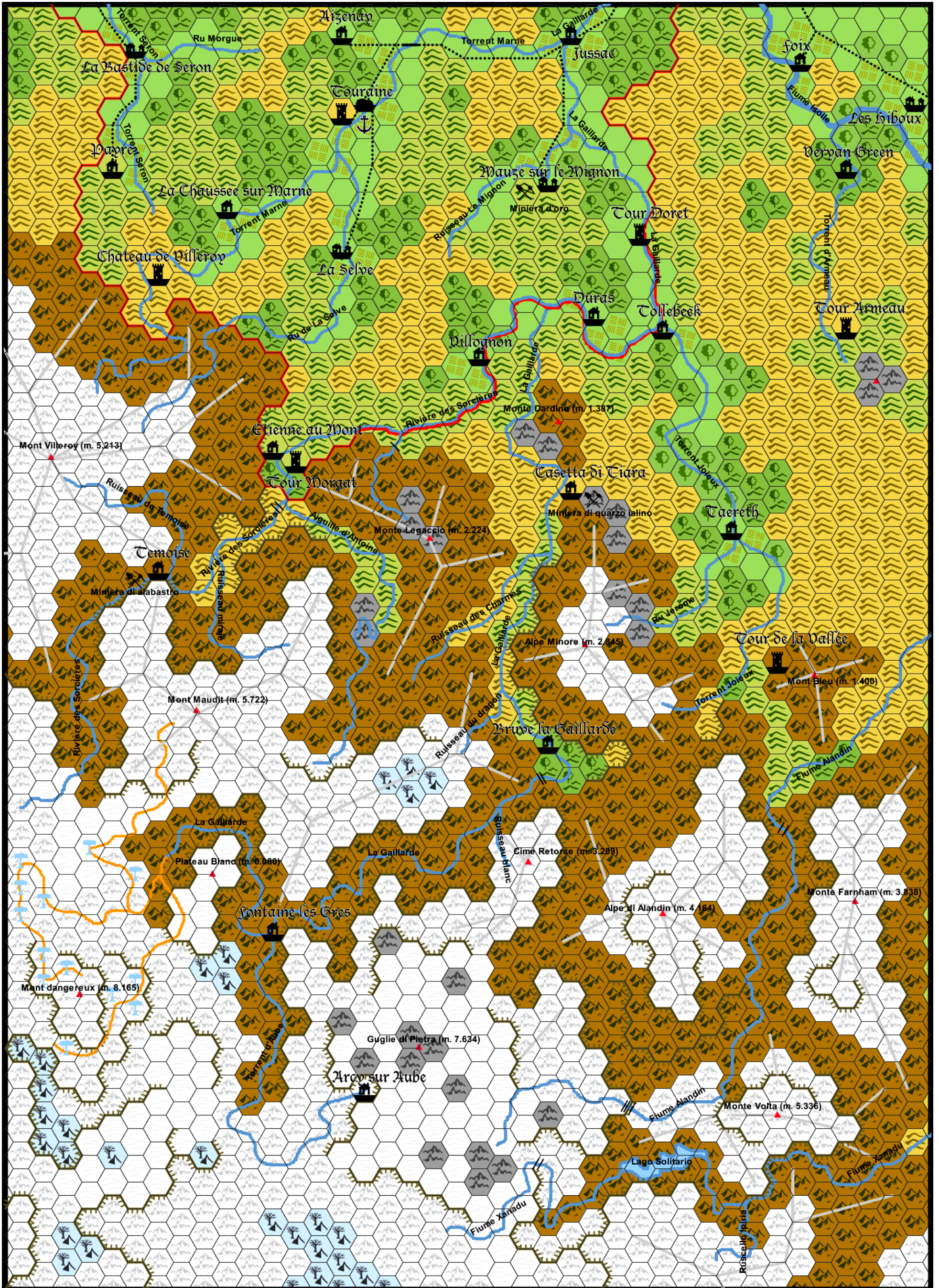




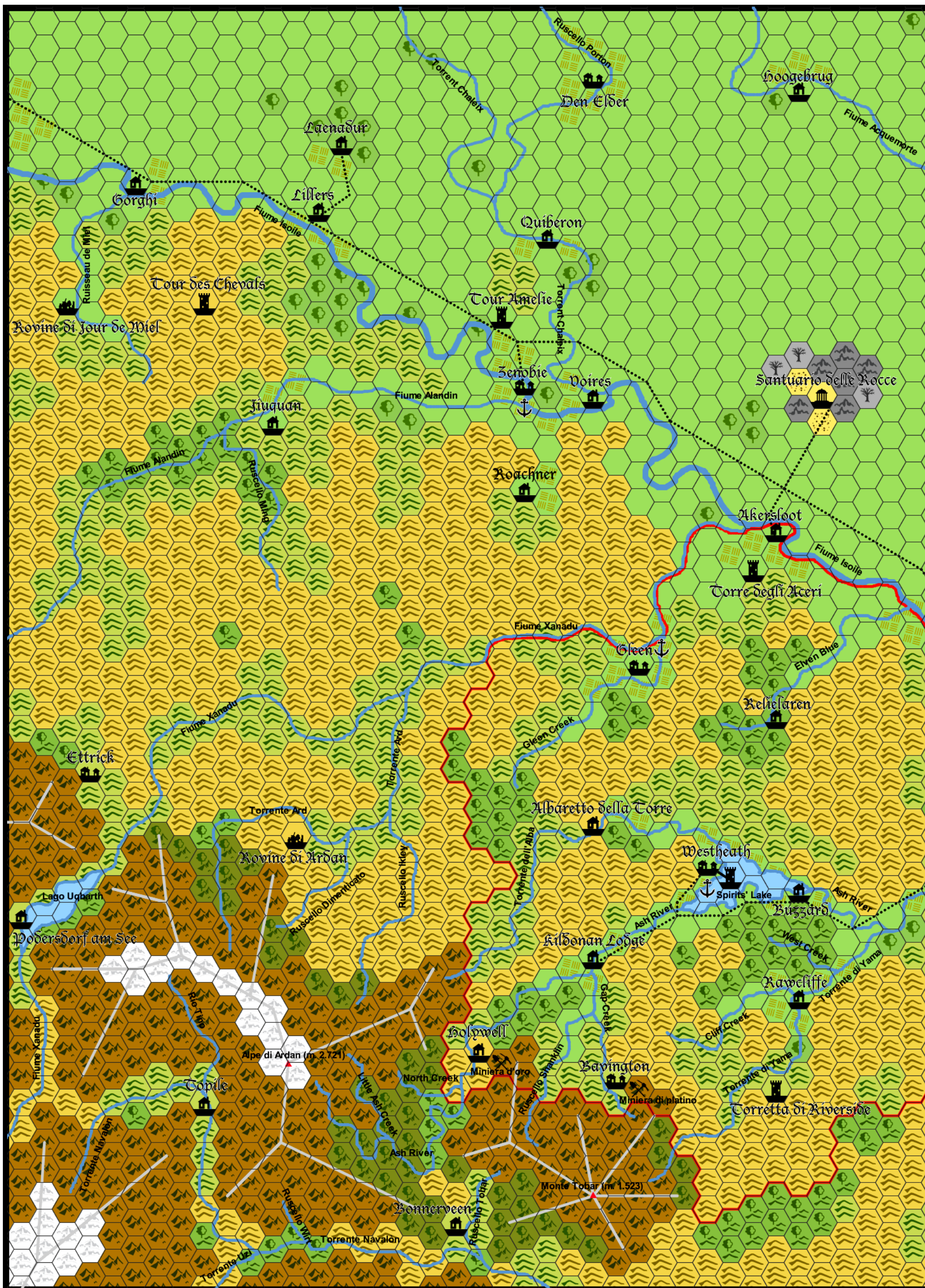












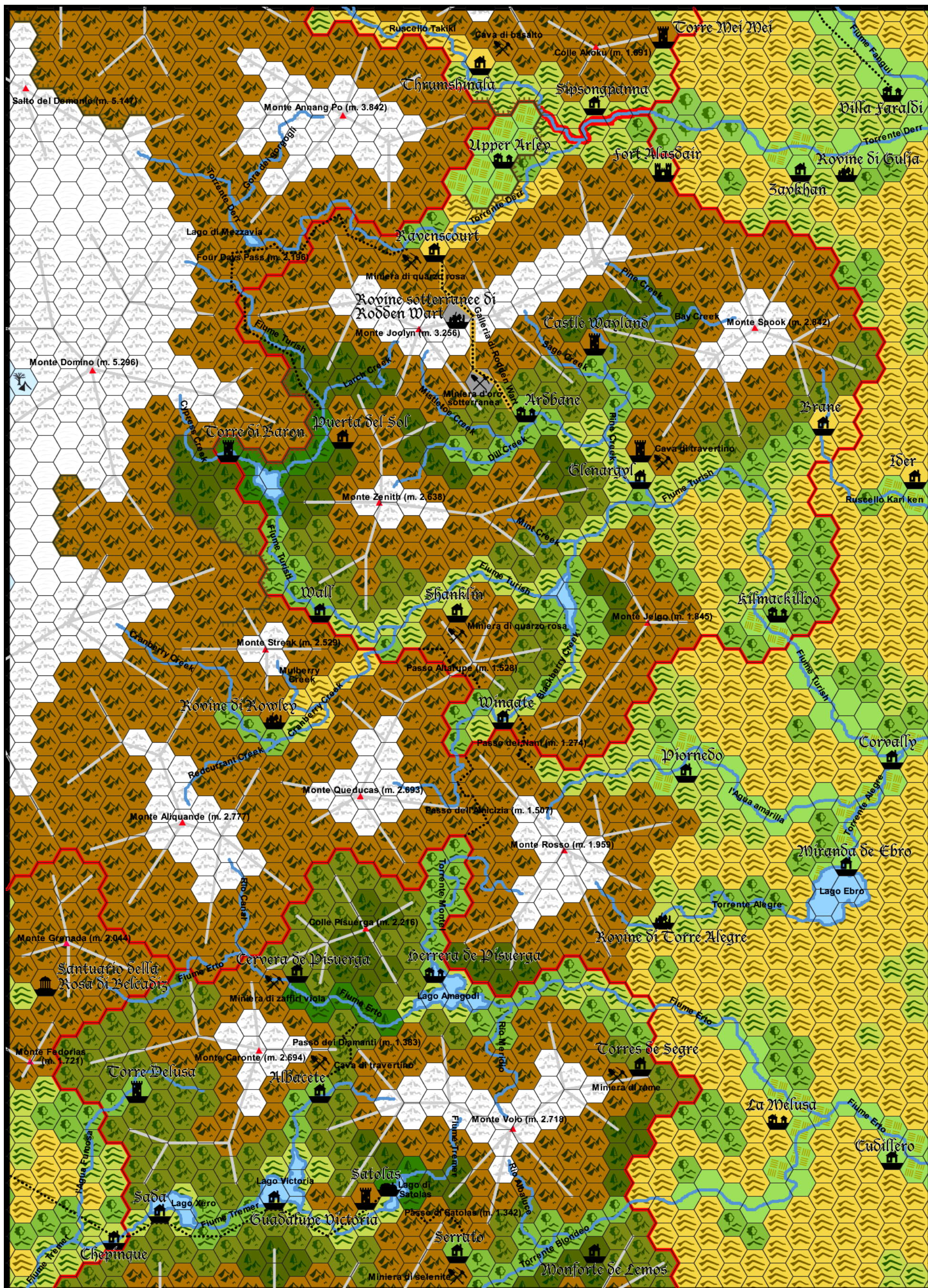




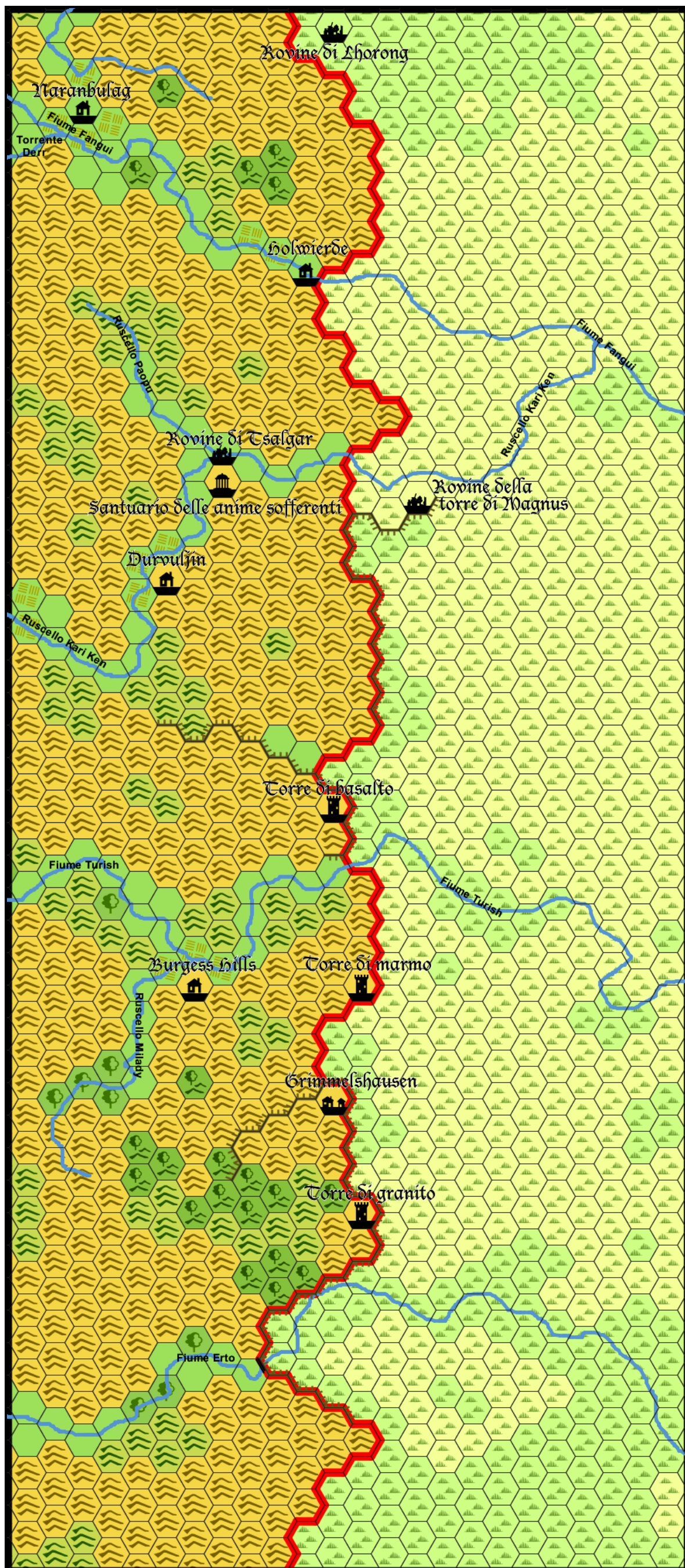




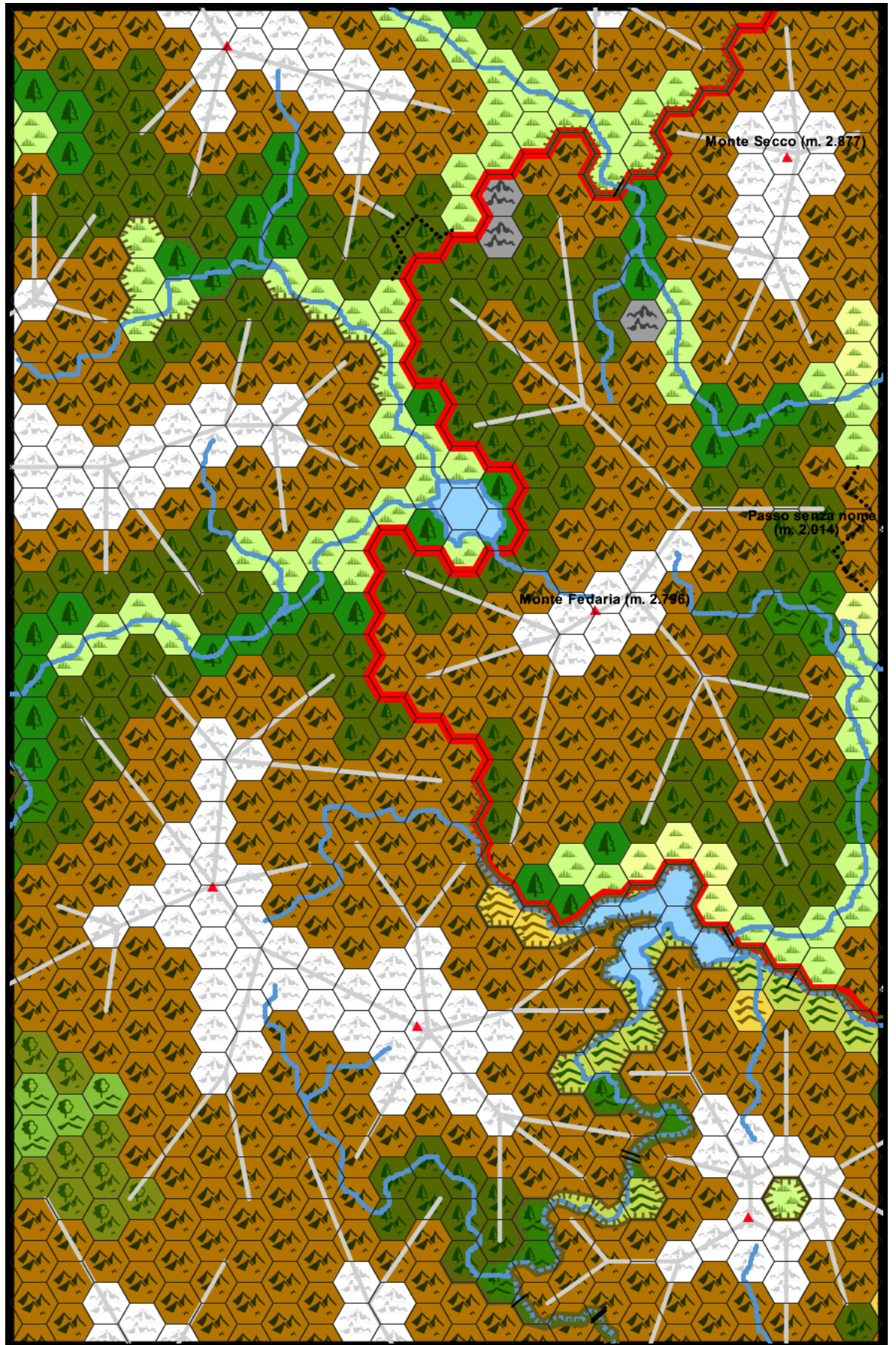








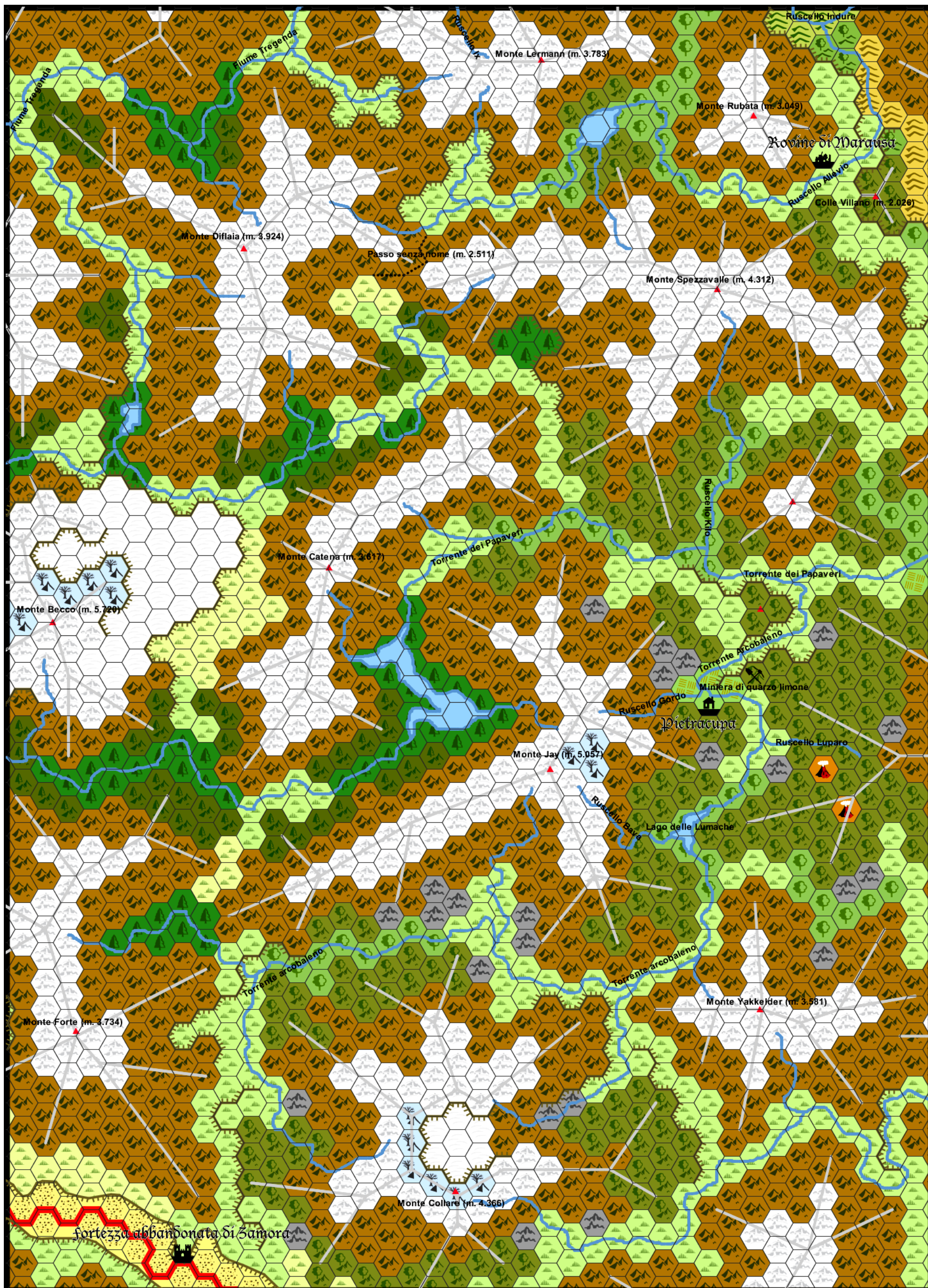




















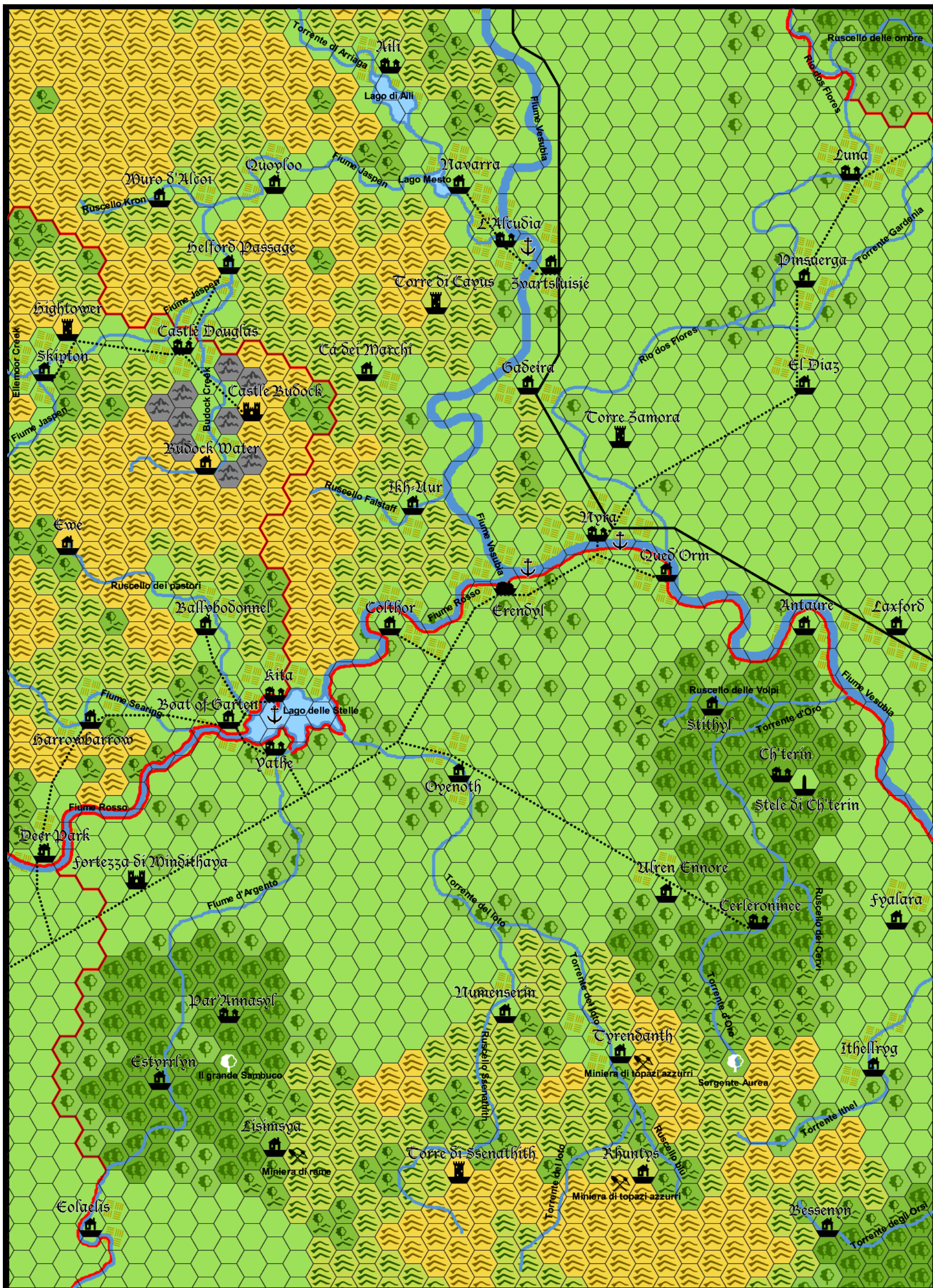












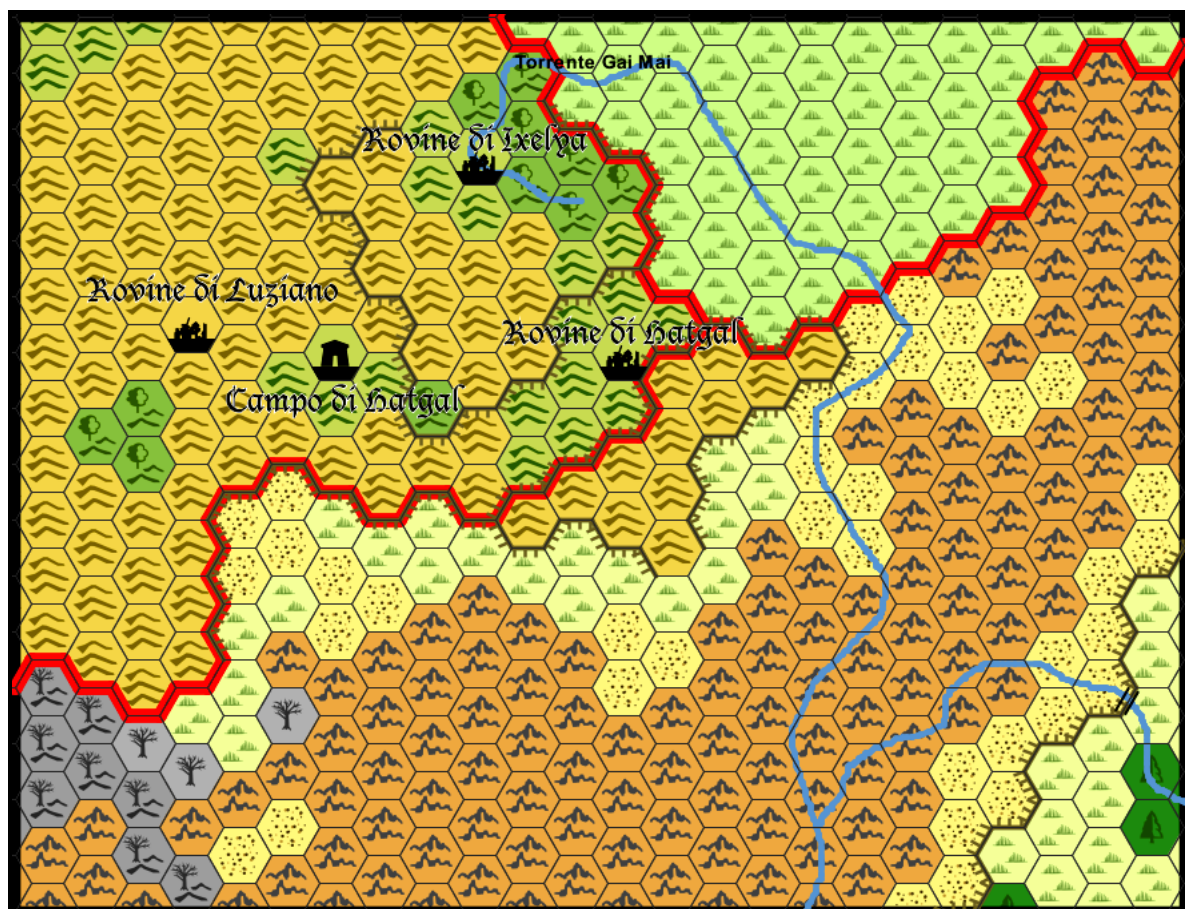
















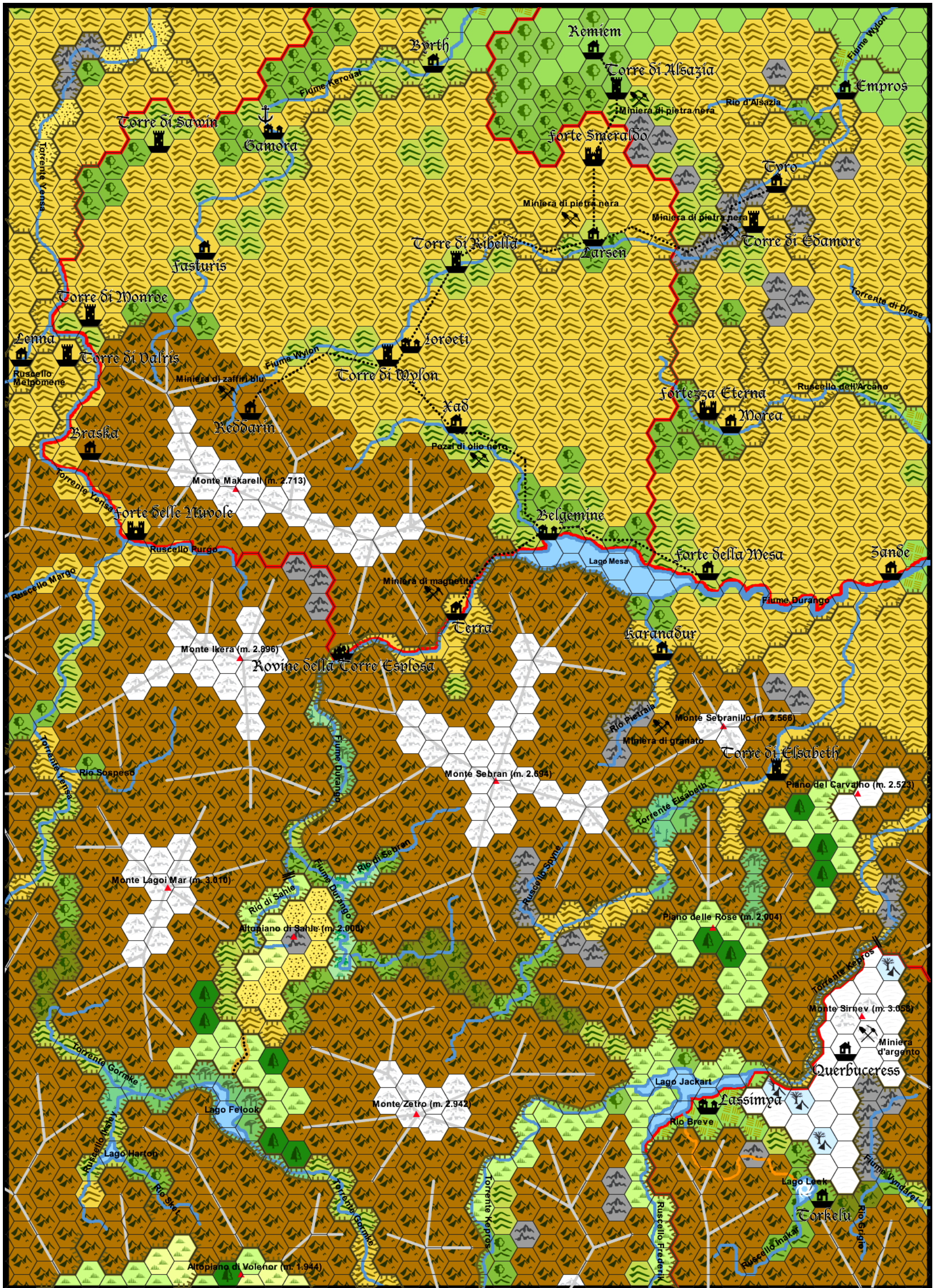








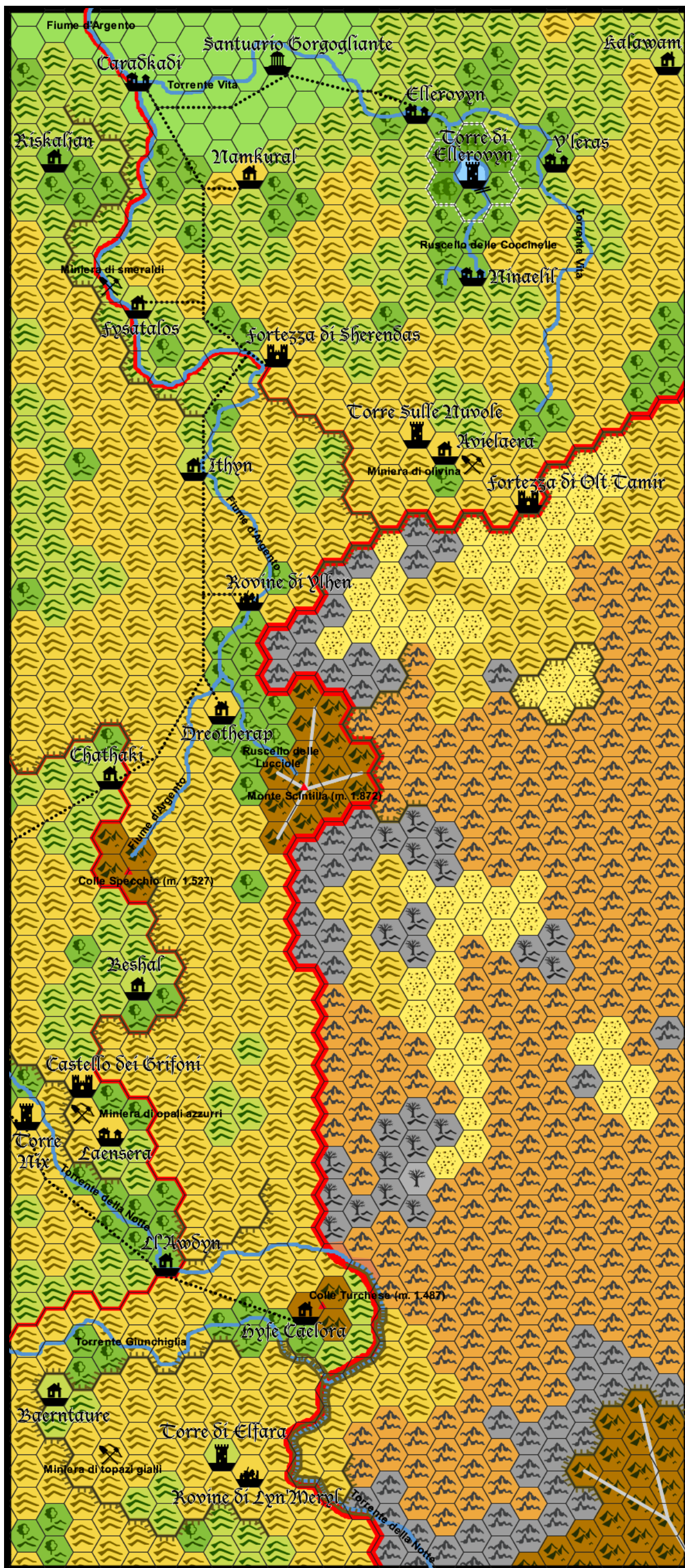




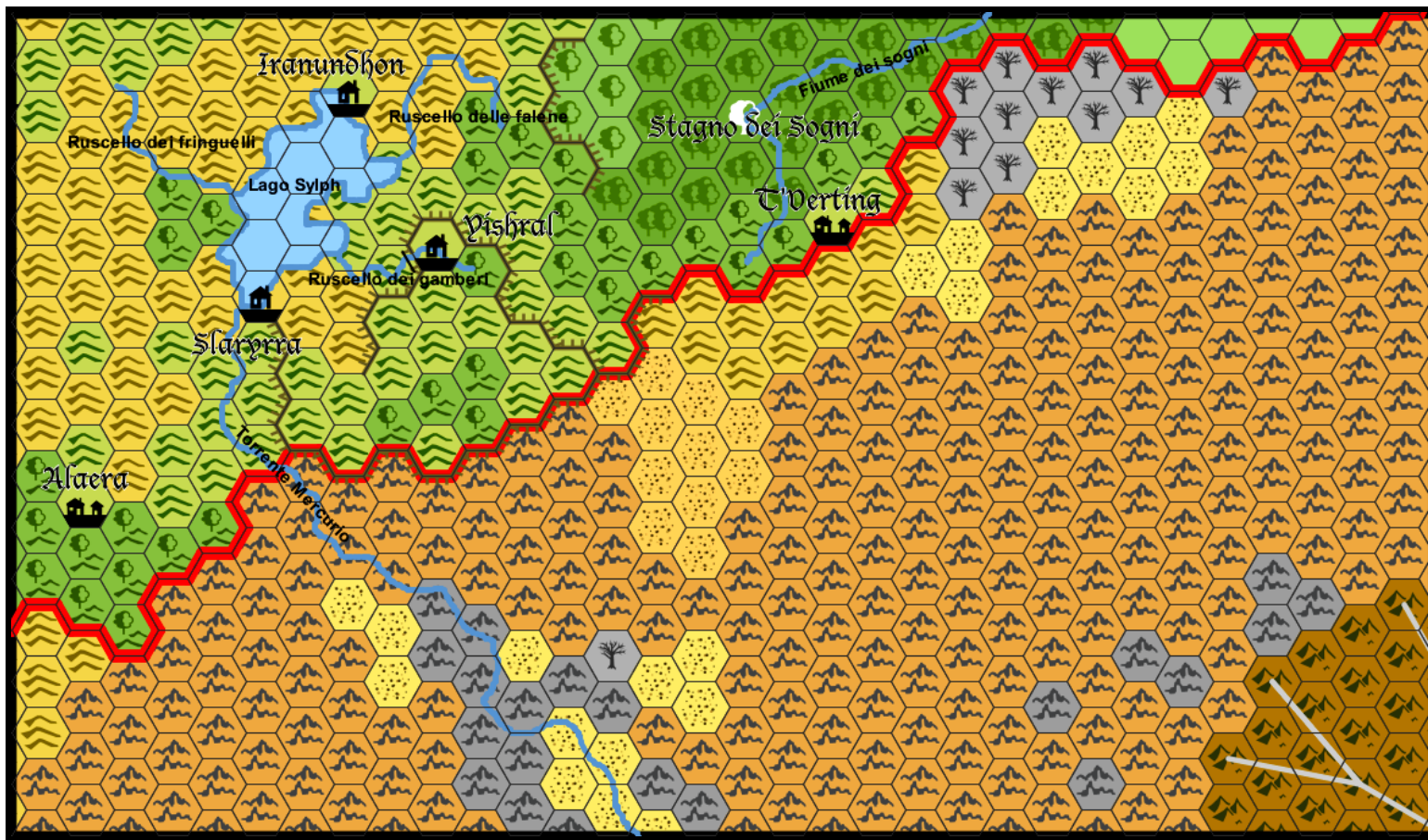




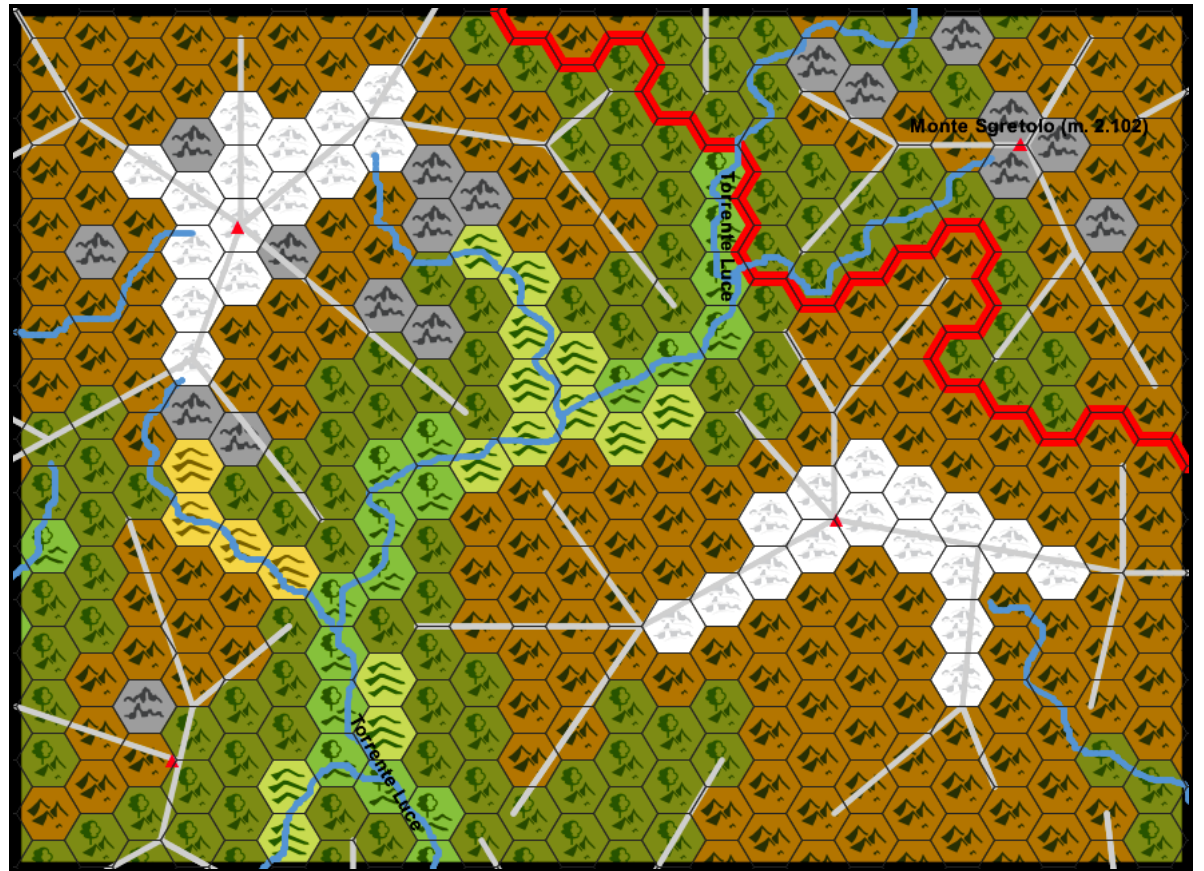








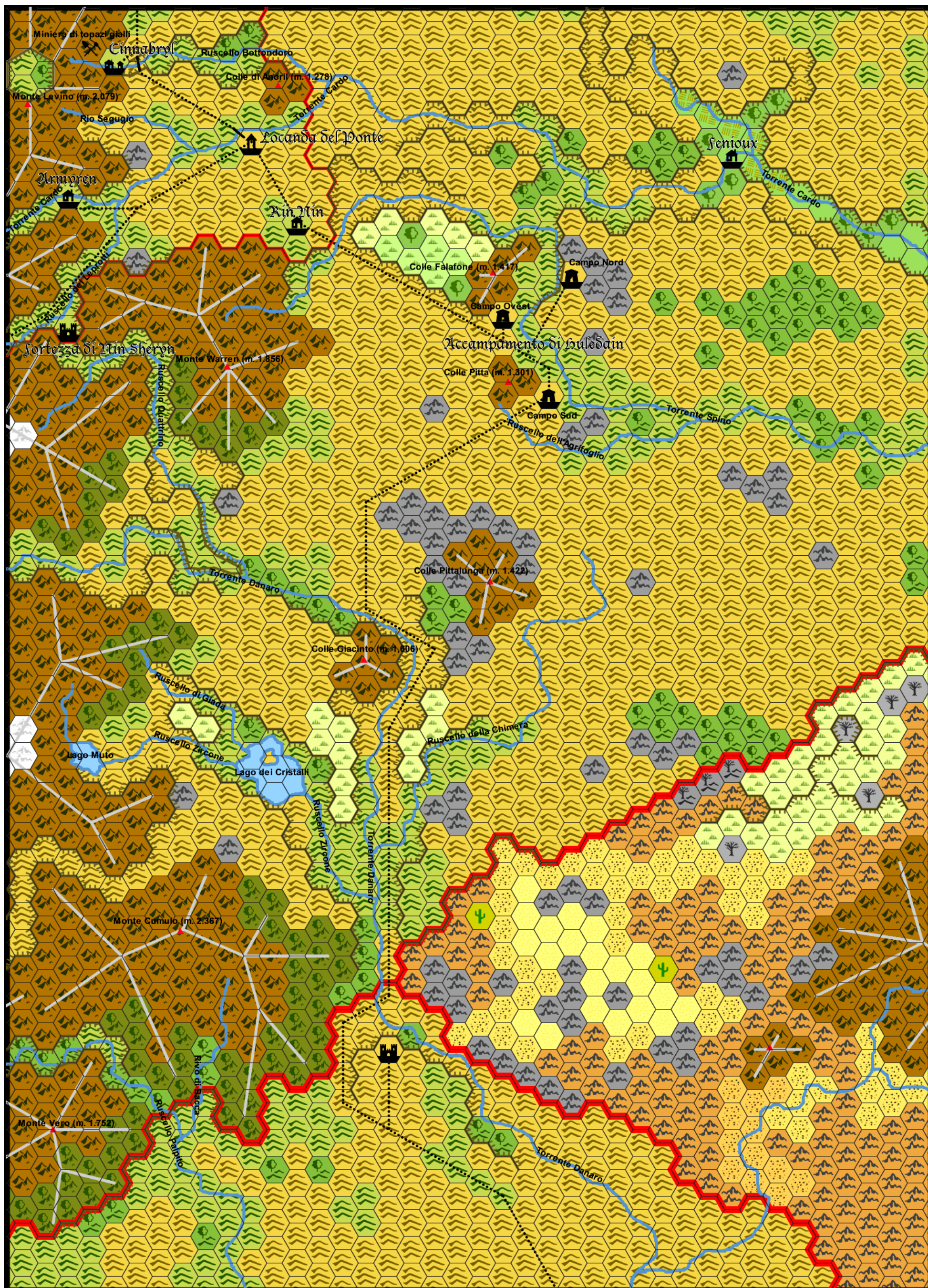




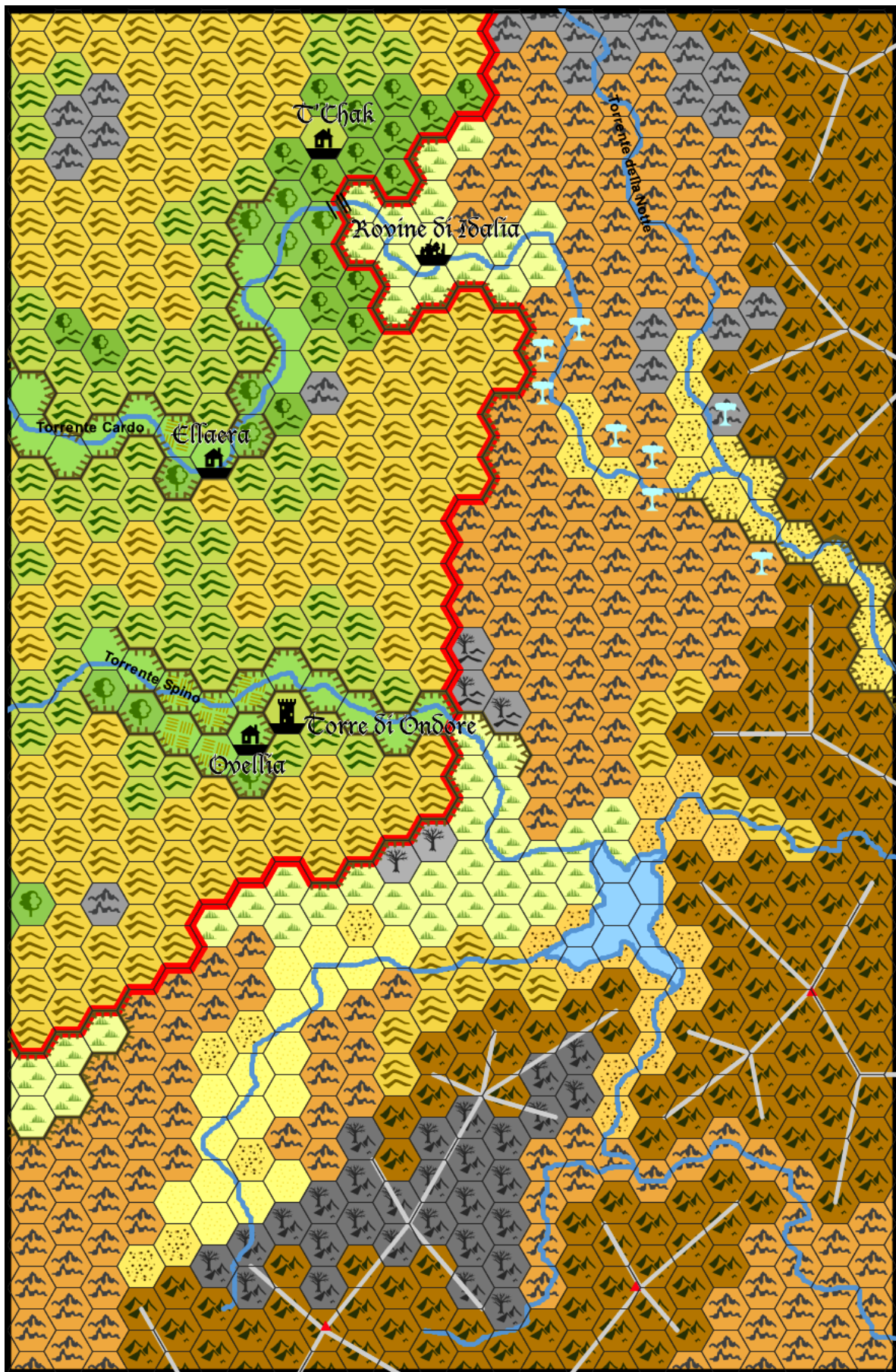


















*I Principati di Glantri*  
**Atlante geografico**

*Volume 1: mappe*

È un accessorio non ufficiale per  
**Dungeons & Dragons**

Sviluppato unicamente per uso personale e non commerciabile.

Finito di scrivere il 28 Dicembre 2016

Emanuele Betti