

# ATLANTE

SUPPLEMENTO NON UFFICIALE

## Terre dell'Eterno Inverno



# ATLANTE

## Indice

Introduzione .....	1
Regione delle Terre dell'Eterno Inverno .....	2
Kaarjala .....	4
Littonia .....	29
Alto Nordenheim .....	46
Itamaa .....	48
Goblin del Sarkans .....	49
Pohjola - Barbari Shonak .....	50
Koleamaa .....	52
Tuonela .....	54

Supplemento non ufficiale.

Descrive la parte Nord del Continente di Brun e la regione delle Terre dell'Eterno inverno in particolare.

Questo Atlante prende spunto dal "Gazetter - The kingdom of Littonia" e dal "Gazetter - The kingdom of Kaarjala" di Geaoff Gander.

Rivisto, tradotto e riorganizzato 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. 16/03/2011

## Introduzione

### Mystara - Brun del Nord - Terre dell'Eterno Inverno

Questa grande area del Nord del Brun è ricca di spunti per avventure. racchiude culture diverse fra loro ma che hanno in comune una storia di migrazioni e lotte per la sopravvivenza che ha forgiato delle popolazioni dal carattere ferreo. Ho preso e tradotto le Gazzette di Geoff Gander riassembleandole in un Atlante della regione cercando di sviluppare anche le altre culture minori localizzandole sul territorio in base alle poche notizie riportate. L'obbiettivo è quello di permettere anche ai giocatori italiani di sfruttare questo territorio per le loro avventure.



## Regione delle Terre dell'Eterno Inverno

Superficie: 1.250.947 Km<sup>2</sup>

Popolazione totale: 312.892

La densità della popolazione varia fortemente in base alle zone concentrando quasi il 50% della popolazione nel Kaarjala e in Littonia. Il Littonia in particolare ha un'alta densità di popolazione rispetto a tutto il resto del territorio, considerando anche che con una popolazione simile a quella del Kaarjala, la distribuisce su un territorio grande 1/8.

Gli umani (43% del totale) sono la razza preponderante, le etnie principali sono i Saamari (45%), Littonesi (25%), Liettuviani (15%), Vaarani ( %), Shonak ( %), e Vatski (15%). Giganti (5%), Goblin (17%), Orchi (5%), Beastman (10%), nani (3%), altre razze (17%).  
Il Clima, Flora e Fauna

Il clima tipico delle Terre dell'Eterno Inverno è il classico della Taiga con alcune zone di Tundra. Sulla costa settentrionale i forti venti ghiacciati del nord contribuiscono creando zone ghiacciate alla presenza di zone che si adattano alla tundra. Riportiamo a seguire la descrizione della Taiga riportata per Hiborea.

La Taiga è limitata a settentrione dalla Tundra artica e a meridione dalla foresta temperata di latifoglie caducifoglie e dalla steppa alberata. Il confine tra Tundra e Taiga è definito dalle caratteristiche locali del disgelo estivo responsabile della ripresa vegetativa delle specie arboree. Di norma tale confine si espande verso Nord all'interno delle vallate alluvionali, che, per questa ragione, sono invase dalle foreste della Taiga. Questa, al contrario, retrocede verso Sud in corrispondenza di quei territori, quasi sempre morenici e spesso argillosi, che occupano gli spazi interfluviali, lasciando così avanzare la Tundra. La Taiga si sviluppa su terreni prevalentemente umidi ed ospita, nelle frequenti radure, vaste zone umide, paludi e torbiere a sfagni, sicché per molti tratti essa si presenta come un mosaico di foreste e torbiere (ecosistemi forestali e acquatici). La composizione floristica è pressoché omogenea e comprende anche una percentuale di latifoglie. Il sottobosco è discontinuo, a volte occupato da specie arbustive, a volte da muschi, licheni o ericacee, ma comunque sempre scarso o addirittura assente. Il clima è continentale secco e rigido, piuttosto variabile con inverni molto lunghi, da 8 a 10 mesi, ed estati corte ma con lungo soleggiamento. A causa della latitudine sono peraltro distinguibili solo due stagioni: quella invernale fredda, prevalente, da Settembre a Maggio inclusi, con una temperatura media di -9° e punte minime sino a -45° e oltre, e la stagione estiva "calda", che in alcuni anni particolarmente rigidi può ridursi a soli due mesi e far registrare 6 - 8°C di temperatura media, con punte massime di 14° - 16°. Le precipitazioni sono mediamente assai scarse (da 200 - 600 mm per le zone più secche a 400 - 800 mm per quelle più piovose), ma il suolo è frequentemente assai umido per la presenza di numerose falde acquifere superficiali. Nelle zone più settentrionali o più esposte al gelo si forma il permafrost dove la materia organica



proveniente dalle piante si decompone lentamente. Le specie vegetali rappresentative della Taiga: Abete rosso, Abete, Picea sibirica, Pinus silvestris, Pino silvestre, Larice siberiano, Larix dahurica (Pinaceae) e Larice bianco, Betulla, Pioppo, Salice artico. Le principali specie animali presenti nella Taiga sono: Alce, Renna, Caribù, Cervo, Capriolo, Orso bruno, Orso grigio, Volpe artica, Volpe rossa, Lupo, Lince, Ermellino, Puzzola, Zibellino, Martora, Lontra, Castoro, Lemming, Procione, Lepre delle nevi, Porcospino, Ghiro, Mammoth e Rinoceronti pelosi. E fra gli uccelli: Gallo cedrone, Gufo, Gufo reale. La Taiga, in estate, è sempre assai ricca di insetti.

## Kaarjala

Superficie: 315.000 Km<sup>2</sup>

Posizione: a Nord del Norwold.

Abitanti : Pop. 70.000

Linguaggio : comune, Saamari, Vaarani

Tipo di governo : regno indipendente all'interno della regione hiboreana.

Industrie : estrazione minerarie, allevamento, agricoltura.

Flora e fauna : orsi, tigri, alci, cervi, cinghiali, bisonti, bue muschiato, lupi, maamoth.

### Geografia

La terra di kaarjala si trova a nord del Circolo Polare Artico, gran parte del suo territorio è immerso nella Autuasmaa, una vasta piana paludosa tra i fiumi Maanselkä (Landsplit) e Tukkiyoki. E' una terra di pendii che declinano leggermente dallo sperone nord del Range Icereach ad ovest fino a raggiungere la costa ad est. Questa terra è più bassa rispetto al resto delle terre dell'Eterno Inverno ad est e nord e del Viaskaland a sud. Originalmente il fondo di un grande lago glaciale, in seguito passaggio dei ghiacciai dopo la grande pioggia di fuoco, ora sta subendo un sorta di rimbalzo post-glaciale elevandosi di circa 2 cm al secolo nella zona della capitale Kaarja. L'altezza media del territorio va dai 70 metri ai 250 metri al disopra del livello del mare. Questo rialzamento porterà nei prossimi secoli un'estensione della costa di almeno una decina di chilometri. risorse naturali più abbondanti sono il ferro, la torba e il legno; altre esigenze di risorse sono generalmente soddisfatte attraverso scambi con Littonia. Anche se non è molto elevata sul livello del mare, ci sono una serie di colline e montagne in tutta la regione. I Monti Raatovaarat sono in realtà una linea di colline ripide che variano tra 500 e 800 metri. Corrono a sud-ovest dal lago di Hämäräjärvi oltre i confini occidentali del Kaarjala. Le montagne sono composte principalmente di pietra arenaria. Il periodo di glaciazione recente ha prodotto diverse valli scoscese, che sono state poi ampliate da terremoti ed inondazioni in seguito alla distruzione del Regno Alphatiano di Alinor. Le inondazioni esplosive hanno prodotto anche la formazione di numerose caverne nel sottosuolo. Molte di queste grotte sono asciutte, ma non sono state ampiamente esplorate. Sono persistenti le voci di grandi depositi minerali in particolar modo di argento e titanio oltre al pericoloso mercurio che viene descritto come metallo che rifugge il contatto con l'uomo. Significativi sono anche i Colli Pallastunturi, che costituiscono le pendici settentrionali della catena Icereach. Essi variano in altezza da 150 metri a più di 1.000 metri. Questa regione è estremamente desolante, essendo completamente esposta al clima prevalentemente artico. Le montagne degne di questo nome, sono i Monti Raanivaara, o Invernali Peaks, un segmento isolato della Icereach che è stato tagliato fuori da scosse di assestamento causate dal terremoto che ha distrutto Alinor. L'altezza media dei monti Peaks è di circa 3.600 metri di altezza, e sono ignee (granito), come gran parte della Icereach. Nel corso degli anni una manciata di Kaarjaliani hanno visitato le montagne alla ricerca di metalli preziosi e altri depositi, ma quelli che sono tornati sono sempre tornati a mani vuote. I meno fortunati hanno incontrato gli umanoidi locali che dimorano in una serie di grotte all'interno della pedemontana orientale. Immediatamente a sud della Peaks troviamo i Karelides, un altro gruppo semi-isolato di

montagne all'interno del sistema Icereach. Il picco dominante di questo gruppo è il picco ricoperto di ghiaccio Halti (6.000 metri circa). Il granito locale contiene vene non ancora sfruttate di argento e di ferro. Circa la metà del territorio di Kaarjala è coperto da boschi di conifere - principalmente pino bianco e abete rosso - e un paio di tipi di betulla. Un sottile strato di humus acido permette solo agli arbusti più forti e tenaci di attecchire nel sottobosco. Gli arbusti più comuni sono cespugli di ginepro, il mirtillo, e salici nani. Nella regione è chiaramente visibile la presenza di roccia di granito. Al di là degli effetti del riscaldamento dell'artefatto chiamato "il Grande Sampo", il clima prevalente è artico e la sola vegetazione che riesce a sopravvivere sono le varietà di licheni, muschi, erbe carice, e basse piante fiorite adattate alle zone artiche come sassifraga viola, e l'erba giradito. Questa bassa vegetazione è diffusa sia ad est che a sud dei confini del Kaajala, mentre al nord e ad ovest la vegetazione è tipica della tundra. Questo è particolarmente vero per le colline Pallastunturi spazzate dal vento artico, che sono completamente prive di vegetazione, e la tundra desolata delle altre Terre dell'Eterno Inverno. La parte centrale della Pianura Kaarjala è dominata dalla Pianura Autuasmaa (Terra della Beatitudine), una regione che una volta giaceva in fondo a un grande lago glaciale. Secoli di sedimentazione hanno reso la pianura una delle terre più ricche del nord, erbe alte con macchie frequenti di fiori di campo naturale sono la principale vegetazione dove il terreno non viene coltivato. A Sud-ovest del Kaarjala si trova la pianura dei Teschi, così chiamata perché gran parte dei combattimenti durante la Battaglia dei Teschi si sono svolti qui, lasciando i corpi di un numero incalcolabile di esseri umani e umanoidi mescolati con i resti scheletrici risalenti alla grande pioggia di fuoco. Questa regione era già desolante di suo, l'aggiunta dei resti scheletrici di più di 10.000 esseri umani, giganti, umanoidi hanno fatto il resto. Poche creature vengono qui volentieri, anche le tribù umanoide girano alla larga. Verso la fine dell'era glaciale - quando la distruzione del Regno di Alinor ha infranto lo scudo di ghiaccio del nord - i ghiacciai in ritirata hanno prodotto un grande lago che dominava quella che è oggi la parte centrale del Kaarjala, questo lago ha dato vita in seguito ai due laghi Isojärvi e Pohjanjärvi. Il lago Hämäräjärvi era quasi il doppio delle sue dimensioni attuali, con una penisola paludosa che tagliava a metà il lago, dove la sponda del lago moderno settentrionale riposa. Nel corso dei secoli successivi le acque diminuirono mentre i ghiacciai lasciarono la regione, producendo un paesaggio pieno di laghi e fiumi, con margini dominati da paludi. Tra il continuo rimbalzo post-glaciale della regione e il riscaldamento magico del Grande Sampo, questi laghi si sono ulteriormente ridotti. Il Kaarjala è definito da due fiumi principali - il Maanselkä (meglio conosciuto nel sud come il fiume Landsplit) e il Tukkijoki. Le sorgenti del Maanselkä si trovano nel lago Hämäräjärvi, da cui si scende rapidamente per alcuni chilometri prima di iniziare a seguire i margini della pianura paludosa Autuasmaa. Il fiume scorre ad un ritmo moderato fino a quando non entra in una depressione naturale attualmente occupata dal lago Isojärvi, dove si unisce a centinaia di piccoli affluenti. L'acqua è rallentata da un livellamento naturale del terreno - senza il quale il lago poco profondo non esisterebbe. Il Maanselkä prosegue ad est del lago Isojärvi fino a fondersi con il fiume Tukkijoki, dopo di che il grande e profondo fiume prosegue per il suo ultimo tratto verso l'oceano. Oltre ai due grandi fiumi, ci sono tre affluenti considerevoli (I fiumi Kesäjoki, Kalajoki e Sinijoki) e innumerevoli torrenti e ruscelli. La fonte primaria del fiume Tukkijoki è il lago Pohjanjärvi. Le acque che scorrono da prima lentamente, vengono in seguito rafforzate, dalla confluenza prima del fiume Kalajoki e poi dal Kesäjoki. Il Kalajoki è relativamente forte e scorre veloce, ha la sorgente nelle paludi a nord del Lago di Pohjanjärvi. Il più freddo dei corsi d'acqua del Kaarjala, è il

fiume Kesäjoki alimentato dallo scioglimento stagionale del permafrost nelle Terre dell'Eterno inverno. Il Tukkiyoki subisce un notevole rallentamento in una depressione orientale, diventa così lento e poco profondo che è difficile distinguerlo dalle paludi circostanti. Ai margini di questa regione, il Tukkiyoki incontra il più veloce e fluente fiume Maanselkä. Il Sinijoki ("Fiume Azzurro") non è un affluente diretto del Maanselkä ma scaturisce dalla Piana dei Teschi per sfociare nel lago Hämärjärvi. A causa della natura sgradevole nel suo luogo di origine, la maggior parte dei Kaarjaliani preferisce non bere le sue acque, né mangiare pesce pescato dal fiume. Kaarjala è benedetta con oltre 1.000 laghi d'acqua dolce che sono stati scavati nella roccia sottostante dall'azione glaciale. La maggior parte sono di dimensioni ridotte, ma tre laghi - Hämärjärvi, Isojärvi e Pohjanjärvi - sono annoverati tra i più grandi laghi del continente. Situato nella zona montuosa delle montagne Raatovaarat, l'Hämärjärvi è il lago più alto del Kaarjala. E' anche il più profondo, con una profondità media di oltre 60 metri. Alcune zone vicino alle coste occidentali raggiungono anche il doppio di tale misura. Sebbene il lago Isojärvi è la più meridionale dei grandi laghi, le sue acque sono le più fredde. Molti attribuiscono questo alla sua vicinanza alla terra di Tuonela. Per ragioni analoghe, un minor numero di pesci vivono in questo lago. Il luccio comune e due speci di pesci giganti sono i predatori più diffusi, ma la maggior parte della vita è costituito da vermi, piccole anguille, crostacei e gamberi. La profondità media dell' Isojärvi è di 8 metri. Il Pohjanjärvi, è il lago più grande del nord, è molto più profondo del' Isojärvi con una profondità media di 12 metri. Di tutti i laghi, questo è il più ricco in termini di numero e varietà di pesci. Le terre circostanti situate a nord sono scarsamente popolate, Kaarjala non confina con altri stati organizzati, con l'eccezione del Tuonela, dominio personale della strega Rimal. Lo stato organizzato più vicino è Littonia, si trova circa 430 chilometri a sud-est, e le terre civilizzate della Grande Baia sono a più di 560 chilometri a sud. Il mix di steppa e taiga tra l'Autuasmaa e la Grande Baia - conosciuta come Viaskaland (sede del Viaskoda) dai barbari indigeni della regione, Teritorija Ziemelnieks ("territorio del nord") da parte del Littoniani, e Koleamaa ("terra deprimente") da parte del Kaarjaliani. E' sede di una grande varietà di animali migratori, umanoidi ed esseri umani, barbari Viaskoda vivono vicino le coste settentrionali della Grande Baia e si spingono a nord solo per il commercio o per la guerra con i clan del sud Vaarana (quest'ultima di solito avviene durante anni di magra). A nord di Kaarjala sono le fredde Terre dell'Eterno Inverno (chiamate anche Pohjola, o la Terra del Nord). Si tratta di un complesso di tundra desolata, ghiacciai e affioramenti di roccia che si estende a Norzee (noto anche come il Mare di Frosthaven). Questa estesa regione è soggetta alle lunghe notti polari con l'oscurità totale durante i mesi invernali. Le aree a sud sono in genere sottoposti a condizioni di penombra durante la maggior parte di questo periodo con solo qualche giorno o al massimo una settimana di notte completa. Il salice artico e alcune specie di licheni sono le uniche piante che possono sopravvivere qui - tutta la vegetazione torna prosperare durante la breve estate, rendendo la pianura desolata intensamente colorata per alcune settimane. E' durante l'estate che i clan del nord Vaarana vivono qui, allevando le loro renne. Il Kaarjala non ha alcuna pretesa sulle terre dell'Eterno Inverno circostanti ma sono continuamente in allarme per fronteggiare i raid delle popolazioni barbare Shonaks, dei nomadi e dei giganti del gelo di Frosthaven. Questa regione è stata di gran lunga più ospitale durante il periodo precedente la grande pioggia di fuoco, quando possedeva una latitudine più a sud. Allora era una zona paludosa freddo-temperata abitata dai nani antichi. Era abitata da maghi solitari o che avevano resistito all'influenza tecnomantica e culturale di Blackmoor. La regione ha acquisito un aspetto decisamente

malsano dopo la grande pioggia di fuoco. Lo spostamento dell'asse planetario e il congelamento che seguì hanno reso il terreno meno ospitale. I nomadi Shonak tramandano leggende sulle popolazioni di quel tempo che chiamano "la prima gente", i cui spiriti pervadono il territorio con la loro collera. Il territorio percorso dal fiume Maanselkä nel suo tratto finale si chiama Itämaa ("terra dell'est"). Qui, la zona di transizione climatica creata dal Grande Sampo è squassata dalle masse d'aria umida in movimento dalla costa. Il risultato è una regione fresca con frequenti rovesci in estate e pesanti bufere di neve in inverno. Alcuni nobili intraprendenti hanno cercato di colonizzare questo territorio in diversi momenti dopo la fondazione di Kaarjala, ma il clima e le incursioni periodiche dei predoni del mare, del Qeodhan, hanno impedito ogni insediamento stabile. Una popolazione di meno di duemila persone - principalmente Saamari, Littoniani, e alcuni del Qeodhan - attualmente si è stabilita lungo la costa del Itämaa. Raid Shonak sono frequenti, e pongono una minaccia sufficiente per costringere gli abitanti a formare coalizioni difensive nel momento del bisogno.

### **Il clima**

Se non fosse per gli effetti moderatori del Grande Sampo, il clima del Kaarjala sarebbe veramente artico - inverni freddi, brevi estati fresche e poche precipitazioni. Grazie al manufatto, tuttavia, il regno settentrionale gode di un clima temperato, simile a quello della Littonia. Questa bolla di aria calda ha portato alla creazione di una zona di transizione che la circonda, dove si scontra con masse d'aria fredda spinte dalla corrente a getto polare. Le condizioni all'interno di questa zona - che varia da 16 a 40 chilometri di larghezza - sono davvero terribili, con nevischio e frequenti grandinate, forti venti, e in generale molta umidità. La presenza di questa zona ha mascherato molti degli effetti dell'influenza della Strega Rimal sopra la regione di Tuonela. Kaarjala si trova molte miglia a nord del Circolo polare artico, ha giorni lunghi durante l'estate, e brevi in inverno. Anche se non si verifica il giorno totale delle notti polari nelle regioni più a nord, il periodo intorno al solstizio d'estate è segnato da diversi giorni durante i quali non è mai veramente buio, anche se il sole non rimane completamente sopra l'orizzonte. Allo stesso modo, l'inverno è segnato da un periodo in cui il sole non sorge e le condizioni di crepuscolo prevalgono. Anche se benedetta da numerosi fiumi e laghi, Kaarjala è troppo lontana dalla costa perché il suo clima venga influenzato dalle correnti oceaniche del Mare Alphatiano. Le precipitazioni sono moderate, con una media di 80 giorni di pioggia all'anno. I temporali sono un evento raro. L'inverno dura quattro mesi e mezzo. Perdite di pressione artica a volte attraversano lo scudo protettivo del Grande Sampo, l'inverno è caratterizzato da neviccate moderate (6-8 cm al mese) e il freddo (da  $-25^{\circ}$  a  $-15^{\circ}$  C). La primavera è segnata dall'aumento delle temperature e da precipitazioni scarse. La stagione dura circa 11 settimane. Le temperature variano tra  $0-6^{\circ}$  C, ma si sente molto più freddo nella zona di transizione a causa dell'umidità causata dalla collisione delle masse d'aria. L'estate in genere dura da sette a otto settimane, con precipitazioni che scandiscono un periodo altrimenti asciutto. Le temperature vanno da  $14^{\circ}$  a  $20^{\circ}$  C. L'autunno è un momento particolarmente duro e cupo dell'anno, le temperature medie da  $10^{\circ}$  a  $15^{\circ}$  C. I Kaarjaliani in maggior parte vivono in piccole comunità rurali che fanno uso del legno per le costruzioni. Questi villaggi sono in gran parte auto-sufficienti. Vaarana che mantengono uno stile di vita seminomade hanno spesso più di una dimora stabile, in genere sotto forma di capanne di zolle nelle dimore del Nord e di tende a sud e ad est. Quando seguono loro mandrie di renne, però, i Vaarana vivono in una grande tenda circolare, conosciuta come laavo, costruita con pali di legno

pendenti verso l'interno con un pavimento di rami di betulla coperti di tappeti di pellicce di renna. Tutte le abitazioni, permanenti o temporanei, sono disposte intorno ad un fuoco centrale.

### **Città e Villaggi**

**Ahmoavaara:** questo vivace villaggio agricolo (410) si trova ad un crocevia di strade che collegano Kaarja, Rovaniemi, e Polvijarvi. Sebbene la maggior parte delle persone trascorrono le loro giornate a curare i raccolti, un numero crescente si dedica a fornire servizi per rispondere alle esigenze del crescente numero di viaggiatori che utilizzano le strade.

**Ekola:** Molte persone in questo villaggio (130) si occupano di caccia, la concia, l'agricoltura, o la raccolta di erbe locali. L'inquietudine è recentemente scesa oltre Ekola, a causa di una serie di sparizioni nelle foreste circostanti. Non sono stati recuperati corpi, ma i cacciatori affermano di aver visto gli spiriti e strane creature nelle vicinanze.

**Iisalmi:** Molti dei 270 abitanti di Iisalmi sono cacciatori e boscaioli, ma è consistente il gruppo di pescatori che contribuisce ad integrare la dieta con la cattura della trota e luccio nel lago Hämäräjärvi. Conciatori locali hanno cominciato a sperimentare diversi trattamenti per pelli, e hanno prodotto una pelle che è incredibilmente resistente all'acqua. La notizia di questa scoperta sta facendo il giro di Kaarja.

**Kaarja:** Kaarja, la capitale, è anche il più grande insediamento Kaarjalan con una popolazione di 7.600. È stato uno dei primi insediamenti permanenti stabilite dei Saamari dopo il passaggio dello Iceeach, ed è conosciuta in tutto il nord come la casa del Grande Sampo. Come per molti degli insediamenti più grandi Kaarjaliani, Kaarja è protetto da una palizzata di legno e terra, e la maggior parte dei suoi edifici sono di legno. La principale eccezione a questa tipologia di costruzione è il Palazzo Reale, un imponente struttura che funge anche da rifugio in tempo di guerra.

**Lovajärvi:** Lovajärvi era un tranquillo villaggio di boscaioli, fino alla scoperta del ferro nella palude decenni fa, la scoperta di queste ricchezze inaspettate ha portato sempre più persone al villaggio, la gente del posto si è spinta ancora più all'interno della palude in cerca di altri depositi, arrivando così in prossimità del dominio della Strega Rimal. Irritata per l'intromissione, la strega mandò una forza di non morti nel 973 PI per eliminare la minaccia. Non ci furono superstiti. Ora Lovajärvi è evitato, e il deserto sta lentamente recuperando i suoi edifici. Avventurieri che si spingessero fin qui, troverebbero delle temperature notevolmente più fredde e gli incontri con i non morti una cosa normale - tutti segni che la regione che circonda le rovine sta lentamente cadendo sotto il dominio della Strega Rimal.

**Polvijarvi:** I pescatori di Polvijarvi (105) pescano il luccio e il salmone dal Lago Isojärvi. Alcuni chilometri ad est del villaggio sono state trovate delle torbiere e depositi di ferro in una palude ghiacciata. Quella zona è rinomata per essere la casa degli spiriti maligni, così, mentre alcuni locali sono desiderosi di trarre vantaggio dalla ricerca di minerali, gli anziani residenti sollecitano cautela.

**Rovaniemi:** Questo villaggio di pescatori moderatamente prospero (530) si trova alla confluenza dei fiumi Tukkiyoki e del Maanselkä, un terreno di riproduzione per molte specie di acqua salata, tra cui il salmone Landsplit. Anche se molti pescatori esercitano il loro mestiere qui, qualche vela si spinge a valle fino al Mar Alphatiano in cerca di grandi catture. Alcuni abitanti del villaggio hanno iniziato a vendere il pesce affumicato e uova di salmone marinate agli esercenti Kaarjan. Rovaniemi è anche frequentemente usato dal

flotta Kaarjaliana sul fiume Fleet come area di sosta.

Tainuu: Tainuu è un tranquillo villaggio di pescatori che si trova sulla riva nord del Lago Pohjanjärvi. La maggior parte dei 140 abitanti si dedica alla cattura e all'affumicazione di pesce persico e luccio, durante la stagione primaverile si dedicano alla pesca delle anguille. Incursioni Shonak non sono rare.

Vaasa: Questo villaggio di 100 abitanti è scherzosamente denominato da molti come "la fine della linea", in quanto la strada da Kaarja finisce qui. Vaasa si trova all'interno della zona di transizione tra la bolla temperata creata dal Grande Sampo e il clima vero continentale del nord. Come tale, gli abitanti del villaggio sbarcano il lunario sulla taiga allevando pecore e capre, si dedicano alla caccia e alla raccolta delle erbe durante la breve estate. Le tribù Shonak creano regolarmente guai, e di conseguenza vi è una presenza militare permanente, così come una piccola fortezza.

Uusimaa: questa regione occidentale fu la prima ad essere abitata dai Saamari. Il suo nome si traduce approssimativamente come "terra nuova", in riconoscimento di questo fatto. Gran parte del territorio è ora sotto il controllo della potente famiglia Saarela.

### **Altri siti di interesse**

Tuonela: Questa regione si trova a sud-est di Kaarjala, ed è in gran parte costituita da torbiere mezzo congelate e paludi, con la presenza occasionale di alcuni pini che riescono a spuntare fuori dal pantano. Pochi animali sono mai stati visti qui, e la flora locale ha un aspetto decisamente malsano. Ciò che dà alla regione un aspetto ostile è la cappa di nebbia che incombe su di essa. La luce del sole soffusa, come se fosse vista attraverso una finestra sporca, e le temperature sono da cinque a dieci gradi più fredde delle regioni circostanti, anche durante la piena estate. L'apparente assenza di vita ha portato i Kaarjaliani a chiamare questa regione Tuonela ("terra dei morti viventi"), ed è generalmente evitata da tutti. Tuonela è il dominio della Strega Rimal, ed è stato sotto il suo controllo per secoli. La sua stessa presenza ha corrotto la terra, in modo tale che nessun animale volentieri entrare nella regione, e quelli che passano rischiano quasi sempre di ammalarsi e morire poco dopo.

Il Siedi Bianco: Questo è un luogo sacro costruito con massi giganti di quarzo bianco e decorato con corna di renna e molti altri feticci. È usato dai clan Vaarana del nord per le loro cerimonie estive. Una grande battaglia fu combattuta qui contro un'orda di guerrieri del popolo Shonak in 663 DI.

Västeränga: Questo villaggio ben fortificato di 440 abitanti è la più grande comunità in Itämaa. La maggior parte dei suoi abitanti vive di pesce, per il resto raccolgono le erbe e praticano la caccia. Il capovillaggio, Tönis Ruus, è il leader de facto in caso di guerra per l'intera regione, e coordina la sua difesa, in caso di invasione dell'Itämaa.

Turkupunki: Turkupunki (238) è il secondo villaggio più grande della costa di Itämaa. La sua popolazione è per un quarto Qeodhan. Con un patto secolare, gli Shonak si sono impegnati a non attaccare questo villaggio, qui si possono trovare vari mercanti. Turkupunki è afflitto dai predoni Qeodhan e da banditi fuorilegge dell'entroterra.

Maahlapils: Situato 74 chilometri a nord di Littonia, Maahlapils (216) era originariamente una comunità Lietuvana in Itämaa. Oggi, Lietuvani in maggioranza condividono il villaggio con i Saamari.

Saltborg: Saltborg è un villaggio fortificato di 350 abitanti, seduto sulla cima di una collina solitaria - in realtà un tumulo di grandi dimensioni - in Viaskaland. La maggior parte degli abitanti vivono dei prodotti dell'allevamento ovino o dall'estrazione di metallo scambiati

con altri clan che vivono più a sud. Le ambizioni imperiali di Keisari Arttu sono state fermate qui nel 690 DI.

Aberdon, Benthem e Utherton: Questi siti di moderate dimensioni sono insediamenti degli ultimi anni dell'era di Blackmoor. Oggi, resta poco fuori dalla terra per testimoniare la loro presenza, ma resti di quell'epoca si nascondono sotto le rovine e nel sottosuolo.

### **La popolazione**

La popolazione del Kaarjala è di circa 70.000 abitanti; questa cifra comprende le persone che vivono entro i confini del regno (50.000), così come circa 20.000 Vaarana semi-nomadi che si sono impegnati giurando fedeltà al trono. Date le loro peregrinazioni stagionali, molti Vaarana vivono fuori dei confini di Kaarjala: i clan del nord trascorrono i mesi estivi nelle circostanti Terre dell'Eterno Inverno, e alcuni clan del sud si spingono fino al margine settentrionale di Littonia durante l'inverno. Inoltre, circa 5.000 Vaarana vivono nelle ospitali valli situate a sud-ovest delle Cime d'inverno e le terre più a ovest. Essi raramente interagiscono con i Kaarjaliani, ma commerciano con i clan Vaarana fedeli al regno. Itämaa e Koleamaa sono abitate rispettivamente da 1.500 e 7.500 persone. Il contatto con Kaarjala è sporadico. A completare la popolazione umana della regione sono i 17.000 Shonaks che abitano le terre nord orientali e orientali delle terre dell'Eterno Inverno. La popolazione umanoide nelle Terre dell'Eterno inverno si aggira intorno ai 15.000 individui, e circa 10.000 in Koleamaa. Pochi di questi vivono nelle regioni presidiate intorno Kaarjala. Le cime e le colline del Range Icereach sono la patria di altri 8.000 umanoidi, ma questi entrano raramente nel territorio Kaarjaliano.

### **Razze di Kaarjala**

La popolazione è quasi esclusivamente umana. La maggior parte della sua gente passerà la vita senza mai incontrare un nano, un elfo, uno gnomo, o un halfling, ma umanoidi e giganti sono ben conosciuti, la credenza negli spiriti della foresta è comune. Se gli interessi stranieri continuano a espandersi, queste altre razze potrebbero rendere nota la loro presenza nei prossimi anni.

### **Gli esseri umani**

I Kaarjaliani hanno vissuto nel nord del Brun per millenni e nel Autuasmaa per oltre 1100 anni. Essi sono per la gran parte Saamari e in parte minore semi-nomadi Vaarana. Gli individui di entrambe le etnie tendono ad essere leggermente più alti della media con carnagione chiara e moderatamente robusta costituzione. Il colore dei capelli è in genere chiaro o marrone scuro, ma il biondo non è sconosciuto tra coloro che hanno qualche antenato Antaliano. Alcuni Kaarjaliani hanno una leggera forma a mandorla degli occhi derivante dalla contaminazione Olteca - questo è più frequente tra i Vaarana. Per molti aspetti, però, sarebbe difficile per uno straniero distinguere un Kaarjaliano da un Norwoldese o un Heldannese. Gli uomini e le donne nubili portano i capelli lunghi e non raccolti, mentre le donne sposate usano la treccia o un'acconciatura raccolta. In aggiunta ai Saamari ed ai Vaarana, ci sono circa 600 persone provenienti da altre nazioni, la maggior parte di loro vive dentro e intorno Kaarja. Oltre la metà di questi sono Littoniani, venuti qui nel nord in cerca di opportunità. Gli altri stranieri provengono da varie nazioni del Norwold - Viaskodiani, Norwoldesi, Alfani ed alcuni anche da regni ancora più distanti. La maggioranza degli stranieri presenti in Kaarjala sono arrivati qui solo negli ultimi dieci anni alla ricerca di opportunità di avventura, e hanno raggiunto Kaarjala via Littonia.

## **Semiumani**

Ci sono meno di un centinaio di elfi, nani, gnomi e halfling che vivono in Kaarjala. I nani sono il gruppo più comune con 43 individui, tutti provenienti da Stormhaven o dai piccoli clan che risiedono sulle Icereach e Wyrksteeth Ranges. Un piccolo contingente di 22 halfling di Leehan si è trasferito a Kaarja quattro anni fa per creare scambi ed un servizio di locanda. Gli altri semiumani sono avventurieri individuali. La maggior parte di loro vive dentro e intorno Kaarja, dove le opportunità per l'avventura (per esempio, i clienti con soldi da spendere) sono più abbondanti, tuttavia, anche la tormentata regione intorno Polvijarvi e Lovajärvi è un centro di attività importante per avventurieri, umani e semi umani.

## **Altre razze**

Le terre aride a nord, ovest e sud del regno sono abitate da diverse tribù di Goblin (conosciuti come Hiisi in entrambe le lingue Kaarjalan), di cui la più potente e organizzata sono gli Yrgun, che ricevono un tributo da diverse tribù minori. Gli Yrgun abitano le pendici settentrionali delle Cime d'Inverno, e hanno scavato tunnel complessi che si estendono a grande profondità nel sottosuolo. La maggior parte dei Goblin del nord vestono di pelli di lupo, di renna, o orso polare, a parte ciò non sono distinguibili dai loro cugini del sud. Altre razze presenti oltre ai i goblin, sono i troll del ghiaccio - una razza tarchiata, ma altrettanto pericolosa - si possono trovare sulle pendici occidentali dei Picchi d'Inverno. Essi normalmente cacciano lupi, orsi e renne. I Coboldi sono numerosi sulle montagne del sud-ovest. Il Kaarjaliani li conoscono come i koirankuonolainen, e sono solo una sottospecie di coboldi - di pelle nera con macchie marrone ruggine sul petto e sul viso. Ci sono inoltre circa due dozzine di "gruppi famigliari" di lupini (noti come lupinkoiranlainen) in Viaskalandese, si possono incontrare presso le pendici orientali e settentrionali della catena dell'Icereach. Sono generalmente solitari e portano avanti un'esistenza di cacciatori raccoglitori, almeno tre gruppi si dedicano anche all'allevamento delle renne. I lupini sono un arrivo molto recente nel Norwold, sono arrivati fin qui dalle coste Hyboreane e Boreane. Incontri con le confezioni sono staterare fino ad ora, ma ci sono stati eventi di scambi con l'Viaskoda ed i clan Vaarana. I conflitti con le tribù locali goblin non sono frequenti, ma estremamente sanguinosi. Ilupini hanno buoni rapporti con il Shonaks in Occidente, un lascito di essere tribù alleatedella legge in vecchi conflitti delle Midlands.

## **La Società**

In confronto a molte altre nazioni, la società Kaarjalan non è altamente stratificata. La servitù della gleba non è mai esistita; popolani, vivono in villaggi o in campagna, coltivano la propria terra e sono responsabili della sua produttività. La gente comune storicamente ha contribuito alla comunità sotto forma di beni o di lavoro, ma in questi ultimi secoli si è evoluta in questo con l'adozione del sistema basato sul pagamento delle imposte fondiarie. Come in altri regni, la classe media è la maggior parte del popolo di Kaarjala. Si compone di un ampio spettro di attività, dagli agricoltori, boscaioli, cacciatori e pastori ai fabbri, falegnami, artigiani ecc. Gli abitanti sono prevalentemente Saamari, e le città Kaarjaliane sono simili alle loro controparti del sud con un livello di confusione che è in gran parte assente nelle regioni rurali. Tuttavia, esistono differenze cruciali. I maggiori insediamenti Kaarjaliani sono piccoli per gli standard del mondo conosciuto, e la classe dei

"professionisti" (ad esempio, scribi, contabili, e dei mestieri altamente specializzati) sono largamente assenti al di fuori della corte reale, anche se questo sta lentamente cambiando. Sopra la gente comune ci sono vari gradi di nobiltà. Il livello più basso di nobiltà è il senza titolo, o Aatelinen (letteralmente, "nobile"). Di questo rango sono di solito i membri di ordini cavallereschi, o singoli eroi a cui è stato concesso questo rango. Nel caso della prima, il titolo onorifico in genere non è ereditario, e i titolari non sono considerati "veri" signori della nobiltà. Nel secondo caso, il rango è ereditario, ma non viene concesso con un feudo. Il grado di nobiltà superiore include tre le proprie fila: Vapaaherra (barone) o Vapaaherratar (Baronessa), Kreivi (conte) o Kreivitär (Contessa), e Ruhtinas (principe) o Ruhtinatar (principessa). I principi e le principesse della casa reale sono indicati come Prinssi e Prinsessa, rispettivamente. Il re è denominato Kuningas, la regina del Kuningatar. In passato le regine e re ambiziosi, hanno fatto riferimento a se stessi come Keisari (imperatore) e Keisarinna (imperatrice). Tra l'alta aristocrazia, un titolo dato è utilizzato per indicare tutti i membri maschi della famiglia del titolare del titolo. La nobiltà Kaarjaliana ha avuto origine da una decisione di Re Annone che riconosceva a coloro che potevano permettersi di mantenere almeno un soldato, il privilegio d'esser esentato dalle imposte ordinarie su un acro di terra. Prima di allora il re del regno governava direttamente, trascorrendo molto del suo tempo viaggiando tra le sue proprietà e controllando il suo esercito. Le imposte fondiari sono state istituite allo scopo di finanziare la costruzione e la manutenzione delle fortificazioni e la piccola flotta del fiume. Come risultato di questa decisione, ricchi proprietari terrieri si incaricarono di mantenere dei soldati, al fine di garantirsi le esenzioni fiscali sui loro possedimenti. Così, la nobiltà è nata dalla classe contadina che aveva abbastanza ricchezza, o da commercianti capaci di gestire risorse per mantenere i soldati. Col passare dei secoli, la nobiltà venne a esercitare un notevole potere economico, ed ora possiede grandi appezzamenti di terreno acquistato dalla gente comune. Per tradizione, è loro vietato di tassare la terra dei popolani che vivono sotto la loro giurisdizione, ma possono richiedere beni o il servizio militare in tempo di crisi.

### **La religione**

La religione Saamari si è strutturata nel corso dei secoli, in parte come risultato della nascita della Chiesa di Kaarjala. Il Sommo Sacerdote della Chiesa, universalmente conosciuto come Il Grande artigiano Ilmarinen, sovrintende un consiglio clericale comprendente la parte più anziana del clero (chiamata Artigiani) di ogni comunità. Il Consiglio discute su questioni amministrative e dottrinali, ma si concede ai singoli sacerdoti e itineranti ampio margine di manovra per gestire i propri affari. Gli Artigiani individuali possono agire come le voci spirituali delle loro comunità, e hanno un livello di autorità superiore a un membro del consiglio del villaggio. Oltre a guidare regolari servizi religiosi e altre cerimonie, molti chierici offrono una formazione limitata per i Kaarjaliani in cambio di decime. Nella maggior parte dei luoghi, questo tipo di istruzione comprende una rudimentale conoscenza della storia e delle leggende di Kaarjala, l'aritmetica di base e l'apprendimento di valori sociali. Se il chierico è alfabetizzato, gli studenti possono anche imparare a leggere - questo è più comune negli insediamenti più grandi. La gente di Kaarjala - sia Saamari che Vaarana - riverisce le figure leggendarie e le personificazioni del mondo fisico, come si addice a un popolo che nasce nel lontano nord ed è sopravvissuto al suo clima estremo. Le liste degli Immortali legati al loro credo rivelano la storia di questo popolo, e gli elementi presi in prestito dagli Oltechi, Neathar, Thoniani, Littonian, Viaskodiani, e anche dagli umanoidi. Non tutte le figure della tradizione corrispondono ad

un effettivo Immortale, e Ilmarinen, Thor, e Terra (o Djaea) svolgono più ruoli per diversi aspetti che vengono venerati separatamente. La figura di Ukko nata dal contatto con i Thoniani (Blackmooriani) in origine era legato a Odino, ma divenne sempre più collegato con Thor nel corso dei secoli di contatto con Viaskodiani. Inoltre, Hel ha assunto la personalità di Tuoni dopo la fine apparente di Thanatos durante la distruzione di Nithia, ma Jabbmeaaakka è legata agli uomini bestia ed agli umanoidi. Il fedele Vaarana è più fortemente legato alle radici del folklore e alle loro interazioni storiche con umanoidi e le altre tribù, e seguono una tradizione sciamanica. Tutto - persone, animali, piante - si ritiene essere sacro, creato dalle potenze dell'al di là di come parte del loro grande lavoro. I Noaide (sciamani) agiscono come mediatori tra i mortali e gli immortali, facendo domande in nome del loro popolo e catalogano tutte le risposte. La maggior parte di tali comunicazioni riguarda, il sacrificio necessario per curare una malattia, concepire un figlio, o assicurare il successo su un caccia. Il Noaide si pone anche come mediatore per le controversie, per effettuare la guarigione, e per elargire benedizioni - in tal modo, svolgono un ruolo primario in qualsiasi comunità Vaarana. La maggior parte dei Vaarana credono nella nozione filosofica di un'anima dualistica, le persone generalmente pensano di avere due anime - quella associata con il corpo e le sue funzioni, e una per la mente che si separa



dopo la morte. Questa convinzione è sostenuta anche da molte tribù Shonak.

## **Storia**

Anche se alcuni dettagli della loro storia antica sopravvivono nel folklore, la maggior parte dei Kaarjaliani ricorda solo gli eventi che si sono succeduti a partire dalla fondazione del regno (DI 105). Con il passare del tempo la storia antica è passata alla leggenda ed al mito, la loro in realtà è iniziata a grande distanza dal moderno Norwold. Gli antenati dei Kaarjaliani erano pastori Neathar che in tribù abitavano quella che oggi è Hyborea e le Midlands nord-occidentale, quindi un luogo fresco, una regione a clima temperato. Essi hanno vissuto in isolamento per secoli evitando i conflitti che coinvolsero il mondo esterno fino all'era di Blackmoor quando la seconda crociata contro gli uomini bestia spinse questi umanoidi verso le loro terre. Le tribù furono messe duramente alla prova ma riuscirono a tenere i loro territori anche con l'aiuto dei nuovi arrivati, i coloni Blackmooriani. Ignari del ruolo indiretto che i Blackmooriani avevano avuto nel creare la dura situazione in cui si trovavano, i membri delle tribù accolsero apertamente i nuovi arrivati e con il tempo finirono sotto il loro dominio con la promessa di meravigliosi dispositivi tecnologici per migliorare la loro vita. L'influenza fu di breve durata, la grande pioggia di fuoco distrusse tutti gli insediamenti Blackmooriani dell'attuale alto Norwold arrivando a colpire anche gli insediamenti in Hyborea. Solo le tribù che erano rimaste aggrappate alle antiche tradizioni ancestrali nelle Midlands occidentali sopravvissero, ma anche loro si portarono dietro un irresistibile fascino per gli artefatti magici nel corso dei millenni. La Grande Pioggia di Fuoco aveva spostato l'asse planetario, e le tribù furono costrette a cercare una nuova casa, il cui clima fosse più compatibile con il loro stile di vita. Seguirono la fauna selvatica in fuga dal freddo clima e migrarono verso est per la taiga che si era insediata nella regione, lungo le colline della valle Boreana. Nel corso del loro viaggio, combatterono contro molte tribù di uomini bestia e interagirono con gli altri popoli - Neathar, Blackmooriani, e Oltechi della regione - che si spostavano seguendo anche loro il processo di migrazione del paesaggio in continua evoluzione. Tra questi gruppi c'erano anche gli antenati degli Shonaks, una tribù che avrebbe avuto un posto di primo piano nel loro futuro. Il clima rimase instabile per secoli nel lontano nord, ed i ghiacciai avanzarono e si ritirarono periodicamente. Ciò impedì alle tribù di creare qualsiasi insediamento stabile prima del 2400 PI, quando si insediarono stabilmente su una distesa di colline e paludi lungo la valle Boreana orientale. Questa terra si estendeva fra la Valle Boreana propriamente detta, fino a raggiungere le terre occidentali oggi conosciute come Monti e Valli. Gli uomini delle tribù chiamarono questa terra Kainuu, o "terra paludosa", e presero il nome di Saamari per loro stessi. Nel corso dei successivi quattro secoli, alcuni dei Saamari divennero sempre più stabili, si dedicarono all'allevamento dei grandi erbivori della regione, e svilupparono anche una buona agricoltura, tecnologicamente progredirono dal Neolitico all'Età del Bronzo. Altri, invece, conservarono il loro stile di vita seminomade, questi ultimi sono stati gli antenati degli attuali Vaarana. Intorno al 1800 PI, un artigiano inventore di nome Ilmarinen scoprì un delle antiche rovine dove venne in contatto con la tecnologia di Blackmoor. Dopo aver sperimentato e studiato per molto tempo, scoprì un mezzo per attingere le forze della natura per aiutarlo nel suo lavoro. Le sue creazioni furono considerate solo opere d'arte inizialmente, ma presto acquisirono anche delle grandi proprietà magiche. Nel corso dei suoi studi, Ilmarinen sviluppò un sistema di magia runica che viene ancora oggi praticata dai Noaide. L'abilità di Ilmarinen crebbe, e le sue creazioni si facevano sempre più meravigliose. Ilmarinen presentò le sue opere migliori ai capi

Saamari in modo da poter essere di beneficio a tutti. Tra le sue creazioni vi erano anche varie armi magiche dai portentosi poteri che furono usate per gli interessi del popolo Saamari. Durante uno dei suoi numerosi viaggi attraverso la terra di Kainuu, Ilmarinen incontrò una donna di incredibile bellezza - una creatura fey conosciuta come la Fanciulla di Pojaara - con la sua bellezza ed il suo magico fascino la fanciulla rubò il cuore ad Ilmarinen che decise di seguirla nel suo dominio incantato, dove ha trascorse secoli in uno stato di beatitudine senza fine con l'oggetto del suo amore. Durante l'assenza di Ilmarinen vi fu un periodo di rinnovate migrazioni glaciali, i Saamari ed i Vaarana furono messi a dura prova dagli umanoidi di Re Loark e la sua Grande Orda. L'arrivo dell'Orda colse il popolo di Kainuu di sorpresa e invase e distrusse molti insediamenti. I capi Kainuu uniti scelsero un uomo - Mikko, un guerriero esperto e cacciatore - per guidarli. Mikko organizzò il suo popolo e chiese anche l'aiuto dei maghi delle Rune. Il popolo resistette all'assalto iniziale, ma fu chiaro che alla fine Kainuu sarebbe stata comunque persa. Mikko portò il suo popolo a est, attraverso un varco nuovamente aperto nei ghiacciai, nelle terre a nord di quello che oggi è conosciuta come la Monti e Valli. La maggior parte dell'Orda di Loark passò attraverso le terre Kainuu e proseguì a sud e ad est, ma alcuni clan rimasero nella regione e continuarono a turbare i Saamari ed i Vaarana. Mikko intraprese una campagna aggressiva per garantire una nuova patria per il suo popolo. Al momento della sua morte, nel 1696 PI, Mikko era riuscito a ricreare un dominio per il suo popolo in una terra fra due specchi d'acqua glaciale. Il nuovo sito era all'incirca a nord-est della Valle Boreana e ad ovest della Range Icereach. L'altopiano era ricco di foreste, con valli che degradavano in paludi, dalle alte montagne si poteva vedere il ghiacciaio orientale. I nuovi arrivati chiamarono questa terra Isanmaa, o "patria". Durante queste vicissitudini dei Saamari e dei Vaarana, Ilmarinen rimase con la Fanciulla di Pojaara e non era a conoscenza di ciò che stava accadendo oltre i confini del regno incantato. Questa situazione idilliaca si concluse solo quando, un giorno, un vecchio si presentò al palazzo della fanciulla lodando l'abilità del giovane e chiedendo il suo aiuto per riparare un carro. Ilmarinen accompagnò il vecchio fuori dal palazzo e lo seguì per un percorso che lo portò oltre i confini del Pojaara. La riparazione del carro riaccese la passione di Ilmarinen per costruire e inventare, e ruppe l'incanto della fanciulla. Ilmarinen ricordò il suo popolo e tornò a Kainuu, ma trovò solo una terra desolata. Il vecchio riapparve, e guidò l'artigiano inventore per Isanmaa, ora scoinvolto dai conflitti con gli umanoidi. L'artigiano si presentò al re Maunu di Isanmaa, e dopo aver dimostrato la propria identità leggendaria, verificando i dettagli di Kainuu conosciuti dal re Mikko fondatore di Isanmaa. Una volta convinto re Maunu, il giovane si mise a creare armi e altri dispositivi che cambiarono le sorti della guerra a favore di Isanmaa. Nei giorni sereni della vittoria, Ilmarinen iniziò a struggersi per la Fanciulla di Pojaara. Desideroso di riconquistare la felicità di cui aveva goduto, ancora incapace di lasciare Isanmaa, Ilmarinen utilizzò il suo talento per modellare un amante in grado di sostituire il suo amore. Dopo anni di fatica, costruì l'Automa, un golem in oro e argento dalle fattezze della fanciulla, ma non importa quanto bella era la sua creazione, non potrebbe mai potuto soddisfare i suoi bisogni emotivi. Mortificato, Ilmarinen presentò l'Automa al re Maunu e si ritirò nei suoi alloggi. Durante il suo lungo periodo di riflessione, il vecchio con cui aveva fatto amicizia anni prima tornò e si rivelò come Kagyar l'artigiano, il protettore Immortale degli artigiani. Kagyar mostrò ad Ilmarinen orizzonti inimmaginabili e invenzioni inconcepibili. Rendendosi conto che in questa vita c'era poco che potesse ancora stimolarlo, ma desideroso di ampliare le sue conoscenze e competenze, Ilmarinen con gratitudine accettò l'offerta di iniziare un percorso verso

l'immortalità. Ilmarinen tornò a Isanmaa nel 1070 PI come il principe Väinämöinen, l'unico figlio del vecchio re Saku. Il principe dimostrò una notevole attitudine al comando ed al combattimento fin dalla tenera età, ma la sua natura impulsiva suscitò preoccupazione presso il Tribunale di Kuusamo. A 20 anni, Väinämöinen era già un famoso guerriero ed aveva condotto molte campagne vittoriose contro gli umanoidi vicini. Durante uno dei suoi viaggi il principe incontrò la Fanciulla di Pojaara, e come Ilmarinen prima di lui, Väinämöinen sene innamorò e la seguì di nuovo al suo dominio. Mesi passarono senza alcun indizio del destino del principe, il re Saku era sempre più ansioso. Alle frontiere del Isanmaa era cresciuto l'allarme - gli umanoidi mostravano un'organizzazione crescente buttando nel caos tutta Isanmaa. Il re implorò l'Automa di trovare e recuperare il figlio. In mancanza di un'anima propria, il costrutto non fu ingannato dalle difese magiche del regno incantato che erano state erette per proteggere Pojaara da sgradite visite dei mortali. L'Automa trova il palazzo in cui Väinämöinen viveva, ma il principe incantato non voleva allontanarsene. Nel confronto che ne seguì, l'Automa uccise la Fanciulla. Alla morte della Fanciulla anche il suo incantesimo si ruppe, e Väinämöinen tornò a Isanmaa. A quel punto, i raid degli umanoidi erano diventati una vera e propria campagna concertata per distruggere Isanmaa. Re Saku cadde in battaglia nel 1035 PI, gli successe al trono Väinämöinen. Il giovane re condusse personalmente le sue truppe in una controffensiva talmente aggressiva da riconquistare in breve tempo tutto il territorio precedentemente perduto dal 1030 PI. Il nuovo Re portò in seguito la guerra nelle terre dei suoi nemici. L'anno che seguì, l'esercito di Isanmaa sconfisse un'orda di più di 15.000 umanoidi con una combinazione di strategia, armi e magia runica, con l'aggiunta del carisma personale del re. Anche dopo questa vittoria, Väinämöinen perseguì i resti dell'orda per i successivi 20 anni. Quando morì, nel 998 PI, non vi erano umanoidi in Isanmaa, e pochi nella regione circostante. Le sue gesta e la sua fama è sopravvissuta fino ad oggi tra molte tribù umanoidi del nord, che usano Väinämöinen come uno spauracchio con i loro piccoli. Dopo il successo delle campagne di re Väinämöinen, Isanmaa divenne una potenza regionale del Nord settentrionale. I Re successivi portarono avanti sempre più ampie campagne contro le tribù umanoidi vicine, sterminandone molti e costringendo il resto alla fuga. Nel PI 800, Isanmaa era al suo apice, ricevendo tributo da molte tribù e influenzando culturalmente gli altri popoli. Alla fine i Saamari si abituarono alla loro posizione di dominio assoluto ed iniziarono a compiacersi dei loro domini. Le ambizioni dei loro re, tuttavia, ha continuò a crescere senza controllo. Nel 591 PI, il re Ville organizzò una grande campagna per conquistare la Valle Boreana, sede delle tribù umanoidi che premevano sulle frontiere dell'Isanmaa. Dopo un primo momento di grande successo, gli eserciti del re si impantanarono in una feroce guerriglia e dovettero spendere ingenti risorse per difendere le terre conquistate. Con la campagna militare in stallo, le ambizioni del re Ville vennero sbriciolate da un contrattacco a sorpresa di una coalizione di 15 tribù (572 PI). Il costo in vite umane fu molto ingente e perse la vita anche l'erede del re Ville, il principe Aarne. L'esercito si ritirò in buon ordine, ma la sconfitta e il successivo periodo di intensi raid di confine segnò la fine dell'espansionismo dell'Isanmaa e di conseguenza della sua età dell'oro. Le circostanti tribù umanoidi presero sempre di più l'iniziativa nei decenni che seguirono, e le incursioni divennero all'ordine del giorno. Nel 500 PI, ampie fasce di confine dell'Isanmaa era sotto il gioco degli umanoidi, con intere città e villaggi devastati. Migliaia di profughi fuggirono verso la parte centrale dell'Isanmaa, mentre alcuni eroi e maghi delle rune facevano incursioni ripetute per riguadagnare il controllo delle regioni di confine. Anche all'interno del regno di Isanmaa le difficoltà politiche aumentarono – in

molti ricordando il glorioso passato dei Saamari amaramente accusarono il re per lo stato attuale della nazione. Alcuni iniziarono a non credere più nel re ed iniziarono a confidare sempre di più negli eroi avventurieri che combattevano gli umanoidi, ma questi erano troppo poco numerosi e non potevano che ritardare l'avanzata umanoide. Altri diffusero l'idea che i maghi delle rune pensassero più ad accaparrarsi i segreti di Ilmarinen per se stessi che per aiutare il popolo. I maghi in risposta a ciò si ritirarono dal pubblico e ciò servì solo ad alimentare le credenze popolari. Vedendo il regno dei loro cugini crollare, i Vaarana lasciarono l'Isanmaa e migrarono più a nord. La potenza in declino dell'Isanmaa avrebbe potuto stabilizzarsi o addirittura rinascere se non fosse stato per le ambizioni di una giovane maga di nome Lovaara. Lovaara risentita della perdita di stima che lei ed i suoi colleghi avevano subito, mise in discussione le politiche di re Tuomo ed al suo fianco vennero a porsi i maghi delle rune che la pensavano allo stesso modo. I suoi poteri sono crebbero molto rapidamente - in modo innaturale - e lei godeva di premonizioni attraverso sogni oscuri che le mostrarono la via attraverso la quale poter realizzare i suoi desideri. Come effetto delle sue visioni i suoi poteri magici aumentarono oltre il normale apprendimento. La maga ed i suoi seguaci organizzarono una rivolta nel 390 PI. Alimentò il malcontento del popolo ed assoldò una cospicua schiera di umanoidi. Nove anni dopo, il loro esercito discese su Kuusamo, la capitale. La città resistette all'assedio per un certo tempo, ma alla fine i cancelli furono violati. Quasi l'intera popolazione fu passata a fil di spada - tra cui la stessa famiglia reale. Con la linea reale estinta e la capitale in rovina, Lovaara si dedicò a conquistare molte altre città in tutta la parte centrale dell'Isanmaa e ciò non fece altro che aumentare la distruzione. Migliaia di Saamari fuggirono verso nord per unirsi ai loro cugini Vaarana al di fuori dei confini del regno; Lovaara, occupata a consolidare il suo regno, era contenta di lasciarli fuggire, al meno per il momento. La maggior parte dell'Isanmaa si trasformò in un deserto popolato da umanoidi, spiriti inquieti, e le anime corrotte che aveva giurato di servire Lovaara e le potenze oscure che lei impersonificava. Come la terra si era contorta in una parodia di quello che un tempo era stata, così Lovaara si evolvè in un mostro. Rimase una bella donna, ma i suoi occhi riflettevano il male nella sua anima come se tutti i suoi sentimenti d'amore e di compassione fossero stati estirpati. Tutto ciò che toccava si ricopriva di brina. Tra i Vaarana ed i superstiti Saamari nel nord, divenne nota come Lovaara la Strega di Ghiaccio. Lovaara non frenò a lungo la sua fame di potere, attaccò le tribù fuggite a nord, che nel frattempo però avevano potuto organizzarsi. Mentre le sue crociate lentamente avanzavano il suo dominio verso nord, la resistenza che incontravano diventava sempre maggiore. Ilmarinen era tornato ancora una volta al suo popolo, questa volta come un cacciatore Vaarana di nome Lemminkainen. Lemminkainen raggruppò gli incerti Saamari e Vaarana, e li condusse in una serie di agguati e attacchi furtivi aggressivi per assassinare i generali di Lovaara. Il caos derivante dalla perdita dei comandanti bloccò l'avanzata del nemico e deviò l'attenzione della Strega di Ghiaccio. Accompagnato da un piccolo gruppo di eroi, Lemminkainen attraversò velocemente il territorio nemico, ed entrato nella cittadella di Lovaara, l'attaccò lì nel cuore del suo dominio. La strega di ghiaccio si difese utilizzando tutti i suoi oscuri poteri contro gli eroi ed uccise molti degli assalitori, ma rimase gravemente ferita e fuggì lasciando il suo dominio in disgrazia. Lemminkainen ed i suoi compagni superstiti rasero al suolo la cittadella e presero molti dei tesori di Lovaara. In tal modo, i vincitori inconsapevolmente recisero i collegamenti mistici attraverso i quali Lovaara ha avuto accesso ai suoi poteri. La strega di ghiaccio perse molti dei suoi poteri e subì anche ripercussioni magiche sulla sua stessa persona. L'energia oscura che l'aveva

aiutata rapidamente danneggiò la sua forma fisica, la strega giurò vendetta contro il suo popolo per la sua caduta in disgrazia. Con la distruzione della cittadella di Lovaara e la sua eliminazione la forza unificante venne a mancare, le orde di umanoidi caddero nel caos. I Saamari sognavano di riconquistare l'Isanmaa, ma oltre 300 anni di brutale occupazione e la guerra avevano amareggiato troppo le loro anime ormai disgustate dal conflitto. I Vaarana aveva sofferto meno, però, ed erano ansiosi di respingere indietro gli umanoidi. I diversi modi di vedere tra i due popoli iniziarono a dividerli, nonostante gli sforzi diplomatici di Lemminkainen. Quando la rottura derivante dalla diversa visione sembrava ormai insanabile e pronta a sfociare in una guerra, l'Automa riapparve a Lemminkainen e gli portò il suo consiglio. L'Automa gli disse che la terra dell'Isanmaa aveva riportato troppe ferite per poter sostenere il suo popolo, e che gli umanoidi alla fine avrebbero raggruppato una forza, contro la quale i Saamari ed i Vaarana non avrebbero potuto resistere a lungo. Se voleva la sopravvivenza della sua gente, Lemminkainen li avrebbe dovuti condurre ad una nuova casa. Lemminkainen riferì quanto predetto dall'Automa ai capi e li convinse che ciò era necessario. I capi Saamari accettarono di intraprendere il viaggio, ma quelli dei Vaarana optarono per reclamare le loro antiche terre. Nel 275 PI, Lemminkainen guidò il suo popolo attraverso il grande nord attraverso le montagne. La via era pericolosa, con molti scontri con bande di umanoidi e barbari, ma alla fine i Saamari raggiunsero il santuario incantato nella terra favolosa di Pojaara. Lemminkainen rivelò ai capi che le terre sul lato orientale di una grande catena montuosa sarebbero state la loro nuova casa. Li avrebbero prosperato fintanto che avrebbero mantenuto forte il loro spirito e combattuto valorosamente per tutto ciò che era caro. Eppure non era il momento per il loro passaggio a est, e Lemminkainen comandò i Saamari di riposare in Pojaara fino al giorno in cui il dolore per la perdita dell'Isanmaa fosse passato; un segno sarebbe stato dato quando fosse giunto il momento giusto per intraprendere il viaggio. Lemminkainen nominò come suo successore Eino, considerato come il più coraggioso tra i capi, e poi partì con l'automa. I Saamari passarono quindici anni di pace nel reame incantato di Pojaara, durante il quale il loro morale e la salute migliorarono notevolmente. Un giorno, un grande tremore scosse la terra, la gente vide una fascia di colline - montagne, in realtà - svanire ad Oriente, rivelando un chiaro percorso che attraversava un ampio passo. Dopo altri tre anni di preparazione, il popolo lasciò Pojaara riapparvero nella parte settentrionale della Valle Boreana. Seguirono un tortuoso percorso attraverso il nord, guidati da segnali predisposti da Lemminkainen. Andando ad est passarono per gli altopiani in direzione delle montagne, iniziarono ad entrare in contatto con le popolazioni umanoidi locali. Più volte si dovettero fermare a combattere per proseguire, ma il clima estremo non lasciava molto tempo per la diplomazia il loro viaggio doveva finire prima che i venti gelidi dell'inverno avessero raggiunto quelle terre. Infine, i Saamari raggiunsero le pendici occidentali di una grande catena montuosa - l'Icereach - proseguirono attraverso diversi passaggi. Dall'altra parte delle vette, videro una grande pianura paludosa che si estendeva ad est, leggermente popolata da due popoli litigiosi - un tozzo, popolo nomade abituato a seguire le mandrie di renne chiamato Shonak, ed i Littoniani di carnagione chiara, dediti all'allevamento ed all'estrazione di minerali. Re Risto pronipote di Eino, decretò che le pianure erano destinate ai Saamari, e guidò il suo popolo in una campagna per espellere velocemente gli altri popoli. I Saamari erano nel bel mezzo di un gelido pantano, frustato dalle tempeste feroci del nord. Poche parti della regione erano veramente di terra asciutta, l'estate era semplicemente troppo breve per crescere far qualcosa, se non i raccolti più magri. Il morale era al minimo, e ben presto il popolo avrebbe iniziato a mettere in discussione le intenzioni

di quell'uomo leggendario che li aveva condotti lontano dall'Isanmaa. L'ambiente si sarebbe rivelato essere solo uno dei numerosi avversari. Questa regione desolata era il terreno di caccia invernale dei nomadi Shonak, che risentiti dell'arrivo dei Saamari cercarono di scacciarli. Il conflitto si estese anche ai Littoniani a sud, perché anche loro vantavano diritti sulla regione. I Saamari non erano impreparati, ed usarono le tattiche che per secoli avevano utilizzato a loro vantaggio contro gli umanoidi in Isanmaa, ma loro non avevano familiarità con il territorio ed erano relativamente poco numerosi. Nei venti anni dall'abbandono del Range Icereach, i Saamari si limitarono a difendere una fascia di terreno aperto inserita tra il lago Pohjanjärvi ed il lago Isojärvi. Mantengono la loro linea difensiva, ma le scorte alimentari e le risorse della terra non sarebbero state sufficienti per sostenerli a tempo indeterminato. Nel frattempo i loro avversari potevano contare sulla caccia e su una minima agricoltura. In seguito ad un assalto feroce degli Shonak, Ilmarinen ricomparve con molti dei suoi magici dispositivi. Con le sue armi, le competenze acquisite nelle sue incarnazioni precedenti, e sfruttando l'ostilità fra Littoniani e Shonak, Ilmarinen contribuì a trasformare la campagna difensiva di Re Risto dei Saamari in una campagna offensiva. Dieci anni dopo, gli Shonak erano stati cacciati a nord, ed i Littoniani si erano ritirati a sud-est dopo che il loro re perse la vita nei pressi del lago Isojärvi. Il successore al trono Littoniano, Maris, si offrì di riconoscere la presenza Saamari a nord in cambio della pace. Nel 105 PI venne firmato il trattato di Valmiera, e fu proclamata la nascita della nazione di Kaarjala con Risto come suo primo re.

Con le loro frontiere sicure, i Saamari cominciarono un lento, faticoso processo di trasformazione della loro terra. Ilmarinen costruì un nuovo laboratorio e si ritirò nel suo santuario. Cinque anni dopo, i Saamari furono colpiti da una serie di tempeste, e le temperature locali cominciarono a salire come se un'ondata di calore improvvisa avesse raggiunto tutta la regione. I capi Saamari rintracciarono la fonte di questo calore presso il laboratorio di Ilmarinen, dove un grande mulino a vento d'oro, splendente di luce propria, dominava la struttura. Ilmarinen emerse e formalmente presentò il Grande Sampo, il suo dono per il suo popolo che avrebbe reso la loro terra generosa, finché fossero rimasti fedeli al loro spirito. Il lavoro della sua vita finalmente era completo, Ilmarinen scomparve per andare a ricevere il frutto delle sue fatiche, l'Immortalità. Re Risto costruì una fortezza per proteggere il Grande Sampo, intorno alla quale è cresciuta in seguito la nuova capitale, Kaarja, molte persone si insediarono nella zona per essere più vicini al manufatto ed alle sue doti magiche. Il continuato contatto con Littonia ha fatto sì che le relazioni lentamente migliorassero e che le due nazioni instaurassero un legame di amicizia. I secoli dopo la fondazione di Kaarjala sono stati caratterizzati da frequenti scontri con i Shonak e le occasionali incursioni del gigante del gelo. All'insaputa di tutti, la maga Lovaara - ora la Strega Hag Rimal - ha seguito i Saamari ed ha stabilito un suo dominio nella regione a sud est di Kaarjala, da cui la strega di ghiaccio intende tessere le sue trame per far cadere questo nuovo regno e distruggere il suo ex popolo prendendosi la sua vendetta. Nel 630 DI, i Vaarana, attraversarono il Range Icereach in tutta fretta. Raggiunsero il Kaarjala portando con loro racconti di un grande esercito umanoide in marcia. Il loro obiettivo di recuperare le loro antiche terre in Isanmaa era durato poco, le profezie dell'Automa si erano avverate - gli umanoidi avevano unito le loro forze ancora una volta per distruggere i Vaarana definitivamente. Ricordando la devastazione operata dalla leggendaria Orda di Loark, re Markus chiamò a raccolta i suoi nobili ed i loro soldati, chiamò alle armi anche i suoi alleati di Littonia ed i barbari delle pianure meridionali. Mentre attendeva le loro risposte, il re ordinò la fortificazione dei valichi di montagna e chiese ai Vaarana di pattugliare le

terre interne. Tali furono le opere di fortificazione che presero quasi un decennio passato preparandosi all'assalto, nel frattempo scout ed esploratori andavano in avia scoperta per spiare gli invasori. Quando arrivò l'attacco nel 637 DI, il Kaarjaliani ed i Littoniani erano preparati, ma comunque la difesa fù dura e dispendiosa in vite umane. Gli assalti si fermarono temporaneamente in inverno, mentre le perdite degli umanoidi erano facilmente sostituite, gli umani dopo tre anni avevano dovuto retrocedere alle loro linee di difesa secondarie. Anche la frontiera settentrionale era inquieta, le tribù Shonak, a conoscenza della situazione a sud e pungolati dalla Hag Rimal, iniziarono una campagna militare nel tentativo di recuperare i loro territori perduti. Il nord sarebbe stato sicuramente perso, se non fosse stato per l'arrivo improvviso di una schiera di Goblin, i cavalatori di mammut da sud e dei due eroi leggendari Namejs di Littonia e Lemminkainen. Rincuorati nello spirito i difensori reagirono e sconfissero le orde degli invasori nella Piana dei Teschi. I gruppi rimanenti furono ricacciati verso le montagne dell'Icereach. I loro discendenti, gli Hillbans, avrebbero continuato a vivere sui monti e nelle valli occidentali. Gli eserciti di Kaarjala e Littonia rivolsero la loro attenzione verso nord per aiutare i Vaarana nel respingere gli Shonak. Re Markus, che aveva combattuto in prima linea durante l'intera campagna fu ricordato da allora in poi come "Il Tenace". Estenuato da anni di guerra il Kaarjala si dedicò a ricostruire il regno anche se i nemici più implacabili del regno - gli Shonak - non avevano ancora desistito dai loro obiettivi. Spronati dai loro capi e dagli sciamani, gli Shonak riunirono un grande esercito per reclamare le loro terre. Numerosi villaggi Kaarjaliani caddero nel 654 DI, e centinaia di profughi fuggirono a sud e ad ovest in cerca di riparo. Re Markus, ormai vecchio, quell'estate cadde in battaglia vicino Kaarja per difendere la capitale dagli Shonak. Il suo erede, Pirkka, portò un contrattacco che riuscì a fermare l'invasione, ma le regioni del nord rimasero in mani Shonak. Per sette anni, il Kaarjala ha cercato di recuperare mentre al nord gli Shonak continuavano a pressare i Vaarana. Alla fine la guerra contro gli Shonak riprese. La guerra fù molto lunga e durò fino al 663 DI dove si concluse con la battaglia finale al White Siedi. Re Pirkka morì per le ferite riportate, e molti dei suoi soldati caddero in battaglia. Comunque la ferocia dei Kaarjaliani riuscì a disperdere gli Shonak. Oggi, White Siedi è considerato un luogo sacro dai Vaarana del nord. La figlia di Pirkka, Kaisa, prese la guida della nazione e organizzò la resistenza alle pressioni degli Shonak reagendo prontamente ad ogni provocazione. La sua leadership le è valsa il titolo di Leonessa, o KEISA (lett. "il gatto"). Nel frattempo, i Kaarjaliani si stabilirono a sud e ad est. La corona in seguito è passata ad Arttu figlio di Kaisa, un uomo ambizioso, determinato ad assicurare al suo regno la sicurezza dagli invasori. Assegnò le terre ai nobili ed inviò i suoi soldati a rivendicare formalmente il Koleamaa e l'Itämaa, si autoproclamò imperatore del nord (Keisari, o illuminato, il "Eagle-Cat" o grifone). Ma le sue forze incontrarono la resistenza degli umanoidi, dei Barbari, dei Littoniani, e dei Qeodhans - anche i coloni Kaarjaliani già presenti nelle regioni non appoggiarono il progetto. Le intenzioni di Arttu portarono guadagni minimi per il Kaarjala. Interruppe la campagna meridionale dopo la battaglia di Saltborg, un villaggio pesantemente fortificato Viaskodan. La campagna nell'Itämaa terminò due anni dopo. Prima che il suo regno finì, Arttu aveva costruito fortificazioni nei punti più strategici, in modo da assicurare il Kaarjala contro le invasioni. Il completamento delle fortezze per la difesa del regno fu opera di suo figlio, Toivo. Quando il nipote di Toivo, Paavo, salì al potere nel 765 DI, le tensioni maggiori erano interne tra Saamari e Vaarana. Spronati dai noaide, i nomadi sono state convinti a riprendere la guerra contro gli Shonak. Per calmare le tensioni interne, Paavo ordinò la creazione di una chiesa nazionale e rafforzò il controllo

reale, ma concesse anche una maggiore autorità ai nobili di Kaarjala. Paavo rinunciato al titolo di Keisari a favore del tradizionale Kuningas. Grazie alla creazione della Chiesa di Kaarjala, il regno rimase relativamente tranquillo. Non è stato direttamente coinvolto nelle vicende del sud durante il regno di Akra Ice-Witch. Occasionalmente il potere del Grande Sampo fu superato dalla forza dei venti gelidi. Nello stesso periodo vi furono anche incursioni da parte dei giganti del gelo. Oggi, persistono le tensioni con gli Shonak ed i giganti del gelo di Frosthaven a nord. I Vaarana sono riusciti a creare delle zone tampone alle frontiere, e così le minacce esterne si sono ridotte. Con la maggiore sicurezza conquistata alcuni Kaarjaliani hanno rivolto la loro attenzione al mondo esterno - e in particolare verso le terre popolate a sud. Alcuni Kaarjaliani si era già avventurato a sud per secoli, prima a Littonia, e quindi fino alle terre della Grande Baia, in cerca di avventura e di opportunità. Questi pochi sono diventati molti dopo il 974 DI, quando gli interessi Thyatiani e di Minrothad hanno raggiunto Littonia, dando il via ad un processo di apertura del regno verso il mondo conosciuto. Volendo emulare il successo di Littonia, il re Kaarlo Taavinen nel 990 DI ha aperto ufficialmente il Kaarjala al mondo esterno, ma con pochi risultati finora. I detrattori del re hanno usato gli scarsi risultati ottenuti come prova che il Kaarjala può stare da solo, ma alcuni inquietanti sviluppi politici nel Norwold, così come una strana attività nella sgradevole regione di Tuonela, sono segni che Kaarjala potrebbe presto aver bisogno dell'assistenza del mondo esterno per sopravvivere.

## **Religione**

Chiesa di Kaarjala: La Chiesa di Kaarjala è stata ufficialmente costituita dal re Paavo nel 770 DI a seguito di una controversia religiosa tra Saamari e Vaarana. I Saamari, durante la loro separazione dai loro cugini di circa 700 anni, hanno incorporato vari aspetti della filosofia di Ilmarinen nella loro fede, oltre a ciò avevano adottato anche elementi dei loro vicini Littoniani e Viaskodiani. Inoltre, il loro stile di vita stanziale ha portato all'aumento ed alla formalizzazione dei riti. I Vaarana invece avevano mantenuto i vecchi riti insieme ad alcune tradizioni derivanti dalle credenze degli umanoidi occidentali con cui sono stati in contatto, e per secoli si sono rifiutati di adottare nuovi Immortali. I fedeli pagano una decima di un penni al mese (o il controvalore in servizi o beni) alla loro chiesa locale. L'appartenenza alla Chiesa è molto considerata nella società Saamari. La struttura della chiesa è così suddivisa: "Fratelli" (C1-6) ricevono un camera in prossimità della chiesa più vicina, l'istruzione di base, e godono del rispetto da parte dei cittadini. "Artigiani" (C7 +) ricevono in più uno stipendio di 10 penni al mese oltre al rimborso di tutti i costi operativi, ed hanno il diritto di essere assistiti da due "Fratelli", più un ulteriore "Fratello" per ogni cinque livelli raggiunti oltre il 10. Il "Grande Artigiano" risiede nella chiesa di Kaarja, dove viene assistito da dieci "Fratelli" e due "Artigiani". Il "Grande Artigiano" riceve uno stipendio di 10 markkaa al mese. I fedeli devono rivolgersi al clero per tutto ciò che rientra nella materia religiosa, osservare tutti i riti, e pagare le decime. Unica nota dolente è la scarsa reazione da parte dei noaide e di alcuni segmenti della società Vaarana.

I seguaci della Forgia: i seguaci della Forgia sono una setta all'interno della Chiesa di Kaarjala che vede i cambiamenti politici e sociali nel nord con preoccupazione e paura. Le storie riportate dagli avventurieri hanno lasciato impressioni particolarmente contrastanti circa gli imperi di alfatia e Thyatis. Littonia è considerato un regno fantoccio perché prigioniero dei traffici con i popoli meridionali, e Kaarjala potrebbe presto essere messo sotto assedio. I Seguaci immaginano una nazione forte e libera da queste influenze corrotte,

con una società costruita sulla tradizione Saamari. I loro membri di più alto rango ponderano in merito alla possibilità di rovesciare il re, nel caso non riuscissero dissuaderlo dal cercare ulteriori contatti e legami con il mondo esterno.

I Vaarana, con la loro fede nei Noaide, sono considerati barbari. La Chiesa di Kaarjala guarda ai seguaci dei noaide con crescente imbarazzo, e sta cominciando a prendere le distanze dal movimento. Dopo il passaggio attraverso il rito, a volte pericoloso, di iniziazione, i membri sono raggruppati in piccoli consigli, che si riuniscono mensilmente. Consapevoli del fatto che potrebbero essere in pericolo perché malvisti sia dalla propria Chiesa che dal governo, i seguaci hanno adottato una rozza struttura a cellula come organizzazione del gruppo e per il coordinamento. I membri di una cellula in genere conoscono solo le persone del proprio consiglio, ma possono identificarsi reciprocamente con membri di altri consigli attraverso i loro tatuaggi a forma di incudine. Alcuni consigli hanno scelto di seguire vie più eccessive, come atti di vandalismo e assalti contro gli stranieri o quelli ritenuti "traditori culturale", ma questa non è la norma. Parallelamente alla Chiesa ufficiale, gli adepti della Fratellanza Noaide sono noti come "Artigiani", tuttavia, per ogni cinque "Artigiani" c'è un "Maestro della Forgia", i quali riportano direttamente al "Gran Maestro della Forgia di Kaarjala". La Confraternita di Amber in Littonia ha iniziato a infiltrarsi fra i seguaci, vedendo l'organizzazione come uno strumento per promuovere le sue trame. Ad oggi, due consigli a Kaarja sono stati assoggettati, ma la Fratellanza non è a conoscenza degli obiettivi ultimi dei seguaci della confraternita. Solo gli uomini di stirpe Saamari/Vaarana possono (in teoria, vedi la presenza di spie littoniane) far parte. I Membri recano un tatuaggio o un marchio di un incudine sulla spalla sinistra. I membri hanno il tacito sostegno dei nobili di Kaarja. Ulteriore supporto viene dal consiglio dei druidi che disapprovano l'influenza degli Imperi del Norwold. I membri devono inoltre fornire sostegno ai seguaci in difficoltà e non devono divulgare le identità di altri seguaci.

### **Altre organizzazioni**

L'Unione del Nord: L'Unione del Nord è un circolo di nobili i cui membri appoggiano l'idea che il nord (cioè le terre a nord della Grande Baia) potrà prosperare se i suoi popoli saranno uniti sotto una bandiera comune, e rifiutano qualsiasi apertura da ogni potere che pretenda la sovranità sulla regione. La maggior parte dei Kaarjaliani, interessati normalmente solo a sbarcare il lunario, si fanno beffe educatamente della grande visione dell'Unione del nord. Tuttavia, i suoi membri sono convinti che riusciranno a convincere le masse a seguire la loro linea di pensiero se troveranno i giusti argomenti.

Cerchio dei Druidi: Il Cerchio dei Druidi è un raggruppamento informale di druidi di Kaarjala, costituito nel 100 DI, quando divenne chiaro che il Grande Sampo avrebbe definitivamente cambiato l'ambiente locale e allontanato i Saamari dalle loro tradizioni. Da quel momento, il Circolo ha cercato di limitare lo sviluppo della civiltà a discapito dell'habitat selvaggio. Anche se il Circolo è unanime nel suo desiderio di proteggere la natura selvaggia di Kaarjala, gli altri druidi del Norwold credono che l'influenza del Grande Sampo debba essere ridotta - o addirittura eliminata - per ripristinare la regione al suo stato originale. Come risultato, molti membri sono lacerati tra il loro desiderio di proteggere la terra che li sostiene, e l'imperativo di rispettare la natura nella sua forma vergine, come sostenuto da alcuni dei loro colleghi.

## **Artefatti e posti particolari**

Il Grande Sampo (artefatto minore: sfera della materia, neutrale) la più grande opera di Ilmarinen è un mulino di 30 metri di altezza costruito in cima a una costruzione di due piani in solido granito. Le pale del mulino e la torre ruotano automaticamente per affrontare i venti prevalenti e sono supportati da un incandescente asta di ferro di dieci metri di spessore, inserita in profondità nel terreno. La costruzione protegge il pilastro di sostegno e funziona come un deposito per i prodotti del grande Sampo. L'ingresso alla costruzione è fiancheggiato da statue - in realtà 20 golem di bronzo - di Lemminkainen e Väinämöinen. Le statue si attivano quando chi intende danneggiare il Sampo si avvicina. Il livello principale della costruzione contiene una serie di magazzini e laboratori utilizzati dagli esponenti religiosi della Chiesa di Kaarjala. Il secondo livello è aperto all'interno della torre e contiene tre contenitori in pietra di grandi dimensioni, sopra ognuno dei quali è sospeso un tubo di bronzo che si perde nel meccanismo interno del Grande Sampo. Poteri: Il Grande Sampo possiede i seguenti poteri: Creare cibo e acqua, fino a cinque volte al giorno. Rileva magia: fino a 54 metri, a volontà. ESP: come per l'incantesimo, fino a quattro volte al giorno. Dissolvi il male: come per l'incantesimo, fino a tre volte al giorno. Caratteristiche aggiuntive: chiunque all'interno del Grande Sampo rigenera 1 px all'ora, e ogni oggetto deperibile posto all'interno dei magazzini non si guasterà. Riparazioni banali o creazione di oggetti fatti in uno qualsiasi dei laboratori avranno automaticamente successo, i tentativi di creare oggetti incantati ricevono inoltre un bonus del 10%. Il Grande Sampo produce 100 chili di grano al giorno, 100 chili di sale a settimana, e 45 chili (o 1.000 markkaa) d'oro al mese. Chi risiede all'interno o utilizza il Grande Sampo viene sempre più spinto a costruire e inventare. I poteri magici traggono la loro forza da colui che utilizza l'artefatto. Creare cibo e acqua riduce la Costituzione di due punti per un'ora, tutti gli altri poteri magici scaricano un punto. Se il punteggio di Costituzione arrivare a zero, lui o lei muore sul colpo, e l'artefatto consuma il suo spirito (senza la possibilità di resurrezione). Coloro che utilizzano uno dei laboratori del Sampo devono superare con successo un tiro salvezza contro la volontà CD 10 più 1 per ogni giorno di lavoro trascorso o sarà costretti a lavorare incessantemente per 1D10 giorni. Alla fine del periodo sarà necessario un ulteriore tiro salvezza. Nel caso non si superasse neanche questo tiro salvezza il personaggio dovrà continuare a lavorare a ritmo febbrile perdendo un punto costituzione al giorno, se i punti scendono a zero il personaggio muore. Entro 120 metri dal Sampo, lanciare incantesimi dei folletti, druidi e noaide ha una probabilità del 20% di fallimento. Inoltre, gli animali selvatici non si avvicineranno volentieri entro 50 metri dalla struttura, diventando molto agitati e violenti, se costretti a farlo. Attivazione e utilizzo: i poteri del Grande Sampo sono disponibili per l'uso in qualsiasi momento. Un personaggio impara a gestire un potere ogni volta che completa un progetto di costruzione all'interno di uno dei laboratori.

## **Automa di Ilmarinen**

Il Grande Artigiano Ilmarinen costruì l'Automa come un duplicato della Fanciulla del Pojaara, la maga Fey della quale si era innamorato. L'oggetto è un golem d'oro e argento dalle fattezze di una bellissima giovane donna con la pelle dorata, occhi di smeraldo, e capelli d'argento. L'automa è fisicamente perfetto in ogni aspetto, ma non aveva un cuore né un'anima, e quindi non potrà mai veramente sostituire il Maiden. Fu mandato a salvare il principe Väinämöinen di Isanmaa, l'Automa ha ucciso la fanciulla. L'automa è attualmente situato in una delle officine segrete di Ilmarinen da qualche parte nel Kaarjala, dove attende il momento in cui ci sarà bisogno di proteggere il popolo di Ilmarinen.

## Pojaara

Pojaara è un regno delle fate che originariamente era governato dal Maiden, un Sidhe potente del Nord. È stato un rifugio per molti esseri fatati durante i primi anni dopo la grande pioggia di fuoco. Pojaara assume la forma di una lussureggiante vallata boscosa sempre in tarda primavera. Di forma ovale, la sua dimensione precisa è determinata dal numero di persone che lo occupano in un dato momento - è sempre abbastanza grande da ospitare confortevolmente i suoi abitanti, con abbastanza cibo, bacche e radici per mantenerli in vita. Solo gli incantesimi di 3° livello o inferiore possono essere lanciati all'interno del regno. A Pojaara si accede da portali che assomigliano a passi di montagna, grotte, o zone di nebbia in collina. Questi portali appaiono in tutto il nord del Brun, di solito quando è necessario - il regno possiede una conoscenza rudimentale e appare dove può essere più utile alla causa del bene. Una volta entrati, il portale si chiude, anche se c'è sempre almeno un portale aperto tra Pojaara e Mystara in qualsiasi momento. Così, una persona potrebbe passare attraverso Pojaara e inconsapevolmente riapparire su Mystara a migliaia di chilometri di distanza, vi è solo una struttura a Pojaara. Il palazzo dei Maiden, è un grande costruzione di pini vivi. Come Pojaara stessa, il palazzo non è legato a una posizione fissa. È ben arredate e sempre pulito, e può ospitare fino a 100 persone. Inoltre, il palazzo è protetto con un campo di stasi che blocca il progresso di veleni e malattie fino a quando la persona colpita rimane all'interno delle sue mura. Qualsiasi danno arrecato al palazzo, o alle foreste, viene istantaneamente rigenerato. In aggiunta agli attributi di cui sopra, la fanciulla era in grado di sigillare Pojaara fuori dal Primo Piano Materiale e di controllare i portali aperti. I mezzi per farlo sono segreti e nascosti da qualche parte nel regno, come sono nascosti gli indizi per ritrovare lo Scettro di Ghiaccio.

Saivo (il reame degli spiriti) Saivo è il nome Vaarana per gli Inferi, che sono governati da Jabbmeaaakka (Hel). Si tratta di una replica esatta del mondo vivente, ma i laghi e gli oceani sono immobili come uno stagno, e il cielo è nero come la pece. L'illuminazione proviene da una luminescenza debole che permea ogni cosa. Le anime dei defunti abitano qui per un tempo imprecisato prima di reincarnarsi o di passare ad altri regni. Alcune anime, tuttavia, scelgono di rimanere, e gli spiriti con tendenze malvagie ne approfittano per depredare i visitatori mortale. Le percezioni dei visitatori sono arricchite dalle proprie esperienze di vita e dalla propria personalità, che inconsciamente modificano il terreno - e, occasionalmente, creano incubi terrificanti. Gli spiriti residenti possono anche manipolare come le persone percepiscono il loro ambiente. Grazie alla loro affinità verso gli spiriti, i noaide sono in grado di visualizzare il Saivo come appare davvero: così, sono immuni a qualsiasi illusione creata da spiriti maligni. I Noaide mentre sono qui possono anche visualizzare gli eventi passati o futuri (a discrezione del Master).

## Cronologia di Kaarjala

- PI 3000:** La Grande pioggia di fuoco ha distrutto gli insediamenti del Vecchio Mondo in quelle che oggi sono le terre al nord del Norwold.
- PI 2400:** I Saamari, un popolo nomade della tundra e taiga, si stabiliscono nel Kainuu la parte orientale della Borea.
- PI 2000:** I Saamari progrediscono fino alla tecnologia dell'Età del Bronzo. Quelli che mantengono il loro tradizionale stile di vita nomade prendono il nome di Vaarana.
- PI 1800:** Ilmarinen scopre un sistema magico basato sulla magia runica, con la quale crea molti oggetti magici utili. Ilmarinen dona questi oggetti ai capi del suo popolo.
- PI 1787:** La bella fanciulla di Pojaara un membro del popolo fatato incanta Ilmarinen, l'artigiano lascia il suo popolo per seguire la fanciulla nel suo regno segreto.
- PI 1725:** La Grande Orda proveniente dalla Valle Boreana invade il Kainuu. I Saamari ed i Vaarana vengono sopraffatti e fuggono verso est.
- PI 1696:** I Saamari ed i Vaarana si stabiliscono in Isanmaa alle pendici nord dei monti.
- PI 1390:** Riparando un carro Ilmarinen ritrova la passione per costruire e inventare. Egli ritrova il suo popolo ad Isanmaa, afflitto dai continui attacchi degli umanoidi, e decide di utilizzare le sue capacità per aiutare il suo popolo.
- PI 1385:** Malato d'amore Ilmarinen crea l'Automa, un golem d'oro a somiglianza della fanciulla di Pojaara, decide di donarla al Re di Isanmaa.
- PI 1380:** L'artigiano lascia la sua forma mortale ed intraprende il percorso che lo conduce all'immortalità sotto la guida di Kagyar.
- PI 1050:** Durante un'esplorazione il giovane principe Väinämöinen incontra la Fanciulla di Pojaara che lo incanta seducendolo.
- PI 1048:** L'automa viene inviato dal re di Isanmaa per salvare il principe, l'automa uccide la fanciulla e torna con il principe Väinämöinen.
- PI 1035:** Gli Umanoidi attaccano Isanmaa, e il re Saku cade in battaglia. Il neo-incoronato Väinämöinen guida la difesa.
- PI 1000:** Il popolo degli Shonak raggiunge le coste settentrionali al nord del Norwold.
- PI 1029:** Väinämöinen sconfigge gli umanoidi attraverso una combinazione di abilità di combattimento, incantesimi runici, e con l'aiuto dei dispositivi magici di Ilmarinen. Il principe trascorre il resto della vita a risanare il regno di Isanmaa.
- PI 800:** il Regno di Isanmaa è al suo picco, mentre le tribù umanoidi si alleano contro il re dei Saamari.
- PI 572:** La Campagna Boreana si conclude con la disfatta dell'esercito di Isanmaa e la morte del Principe Aarne.
- PI 550:** le tribù umanoidi insorgono contro i Saamari e seminano dissenso all'interno del regno.
- PI 500:** Il potere del regno di Isanmaa svanisce di fronte alla rinnovata aggressione degli umanoidi.
- PI 400:** Lovaara, una affascinante stregona, presa dai suoi sogni oscuri inizia ad attirare seguaci.
- PI 390:** Lovaara ed i suoi seguaci organizzano una rivolta nel sud dell'Isanmaa e si alleano con gli umanoidi.
- PI 381:** Gli eserciti di Isanmaa già coinvolti in numerose guerre di confine contro le

incursioni umanoidi, vengono presi alla sprovvista quando i seguaci di Lovaara inscenano una rivolta con l'aiuto degli umanoidi. Re Tuomo cade in battaglia poco dopo.

**PI 375:** Lovaara consolida il suo potere su gran parte di Isanmaa. Migliaia di profughi fuggono a nord con l'aiuto dei Vaarana.

**PI 350:** Lovaara attacca i Saamari ed i Vaarana rimasti nel nord.

**PI 315:** Ilmarinen rinasce in uno dei clan Vaarana come il grande cacciatore, Lemminkainen. Lovaara avanza costantemente verso nord.

**PI 285:** Lemminkainen guida le rimanenti forze militari di Isanmaa in una campagna di guerriglia tesa ad ostacolare Lovaara. Il contro attacco uccide molti umanoidi e testa le reazioni di Lovaara.

**PI 277:** Lemminkainen viola la cittadella di Lovaara con un raid che costa molto in vite umane ma che raggiunge lo scopo di ferire e mettere in fuga la stregona. Gli umanoidi senza guida iniziano a scontrarsi fra loro in una fratricida guerra di potere.

**PI 275:** L'automa riappare e consiglia Lemminkainen di guidare i Saamari in una nuova casa ad est. Durante il viaggio scoprono il regno nascosto di Pojaara, i Vaarana invece rimangono nelle loro terre. Dopo l'emanazione di ordini profetici l'eroe e l'Automa scompaiono.

**PI 260:** Il Saamari interpretano la distruzione di Alinor come un segno e lasciano Pojaara.

**PI 257-210:** I Saamari abitano le pianure della tundra occidentale.

**PI 207-182:** I Saamari si stabiliscono nel Pyhäkköpunki a nord del Roaguncal.

**PI 175-140:** I Saamari trovano rifugio nel Pohjoskätkestymetsä tra le montagne del nord.

**PI 140:** I Saamari attraversano la Icereach e proseguono attraverso i passi nei picchi invernali.

**PI 135:** I Saamari entrano nelle terre al di sopra della Grande Baia, ma ne conseguono conflitti con i locali tra le paludi congelate.

**PI 115:** Ilmarinen torna e dona una grande arma ai Saamari. Prosegue l'offensiva contro i Littoniani e gli Shonak nomadi. Re Uldis di Littonia prepara un esercito per reclamare il loro territorio rubato.

**PI 105:** Re Uldis muore a Isojärvi. Il suo successore, Maris, stipula il trattato di Valmiera. Nasce il Kaarjala, la nazione dei Saamari.

**PI 100:** Ilmarinen compare davanti ai Saamari a Kaarja e presenta il Grande Sampo. Una volta attivato, il dispositivo inizia a trasformare il territorio circostante in una regione più temperata.

**PI 50:** I Vaarana riprendono parte del Isanmaa scacciando gli umanoidi.

**PI 15:** I giganti del Gelo portano il caos nel Kaarjala.

**DI 90:** Alcuni campioni oscuri compaiono tra gli umanoidi di Isanmaa.

**DI 120:** Gli umanoidi spingono in dietro i difensori Vaarana in Isanmaa.

**DI 132:** I Kaarjaliani intercettano un'invasione del nord del Norwold da parte dei giganti del gelo presso il fiume Maanselkä.

**DI 200:** Eroi Vaarana uccidono il più potente dei campioni oscuri degli umanoidi, si crea una situazione di stallo tra le due fazioni.

**DI 320:** Costanti scaramucce con gli Shonaks e una vicina tribù di umanoidi porta Re Annone ad avviare la riforma che esenta coloro che finanziano e sostengono l'esercito dalle tasse sulla terra. Quelli con i mezzi per farlo, diventano i progenitori della nobiltà moderna.

**DI 625:** I Vaarana di Isanmaa sono di nuovo assediati dagli umanoidi. Lemminkainen appare davanti a loro e li invita a seguirlo in un lungo viaggio verso i loro cugini dell'est.

**DI 630:** I Vaarana arrivano in Kaarjala, raccontando storie di orde di umanoidi provenienti da ovest.

**DI 637:** Le orde di umanoidi invadono l'est.

**DI 640:** Una coalizione massiccia di Littoniani, Kaarjalani, Vaarana, barbari, e Goblin cavalca Mammoth pigmei respingono gli umanoidi nella battaglia dei Teschi. Si crea l'attuale sistema nobiliare.

**DI 654:** Diverse tribù Shonak si uniscono per scacciare i Kaarjalani, che si stanno ancora riprendendo dalla guerra. Molti villaggi vengono distrutti.

**DI 661-663:** I Kaarjalani iniziano una 'guerra di rappresaglia contro gli Shonak che culmina nella battaglia di White Siedi.

**DI 663-684:** Sotto il regno della Leonessa, Kuningatar Kaisa, la nazione lentamente recupera. I Vaarana nomadi si avventurano a sud in Koleamaa, e alcuni Saamari si uniscono agli uomini liberi di Itämaa.

**DI 684:** Kuningas Arttu si proclama il Keisari di Kaarjala e avvia un ambizioso piano d'espansione.

**DI 690:** Umanoidi e Viaskodani sconfiggono i Kaarjalani a Saltborg.

**DI 692:** I soldati Kaarjalani si ritirarono dall'Itämaa.

**DI 694-712:** Arttu fa costruire una serie di fortezze prima di morire. Il suo erede, Keisari Toivo supervisiona il loro completamento.

**DI 750:** In questo periodo, i Vaarana espandono il loro territorio, spingendo indietro ulteriormente gli Shonak.

**DI 770:** Paavo crea la Chiesa di Kaarjala come un mezzo per fermare l'aumento delle tensioni religiose tra i Saamari e i Vaarana. Questo sviluppo rafforza la prerogativa reale ma al costo del titolo di Keisari, l'influenza dei noaide viene ridotta.

**DI 860-874:** Nell'era di Akra. Un freddo gelido investe tutto il Norwold, superando anche il riscaldamento del Grande Sampo. Pastori Shonak si dirigono verso la tundra occidentale, mentre i giganti del gelo fanno incursioni sin nel Autuasmaa e oltre.

**DI 893:** Nomadi Shonak ritornano nel Norwold settentrionale.

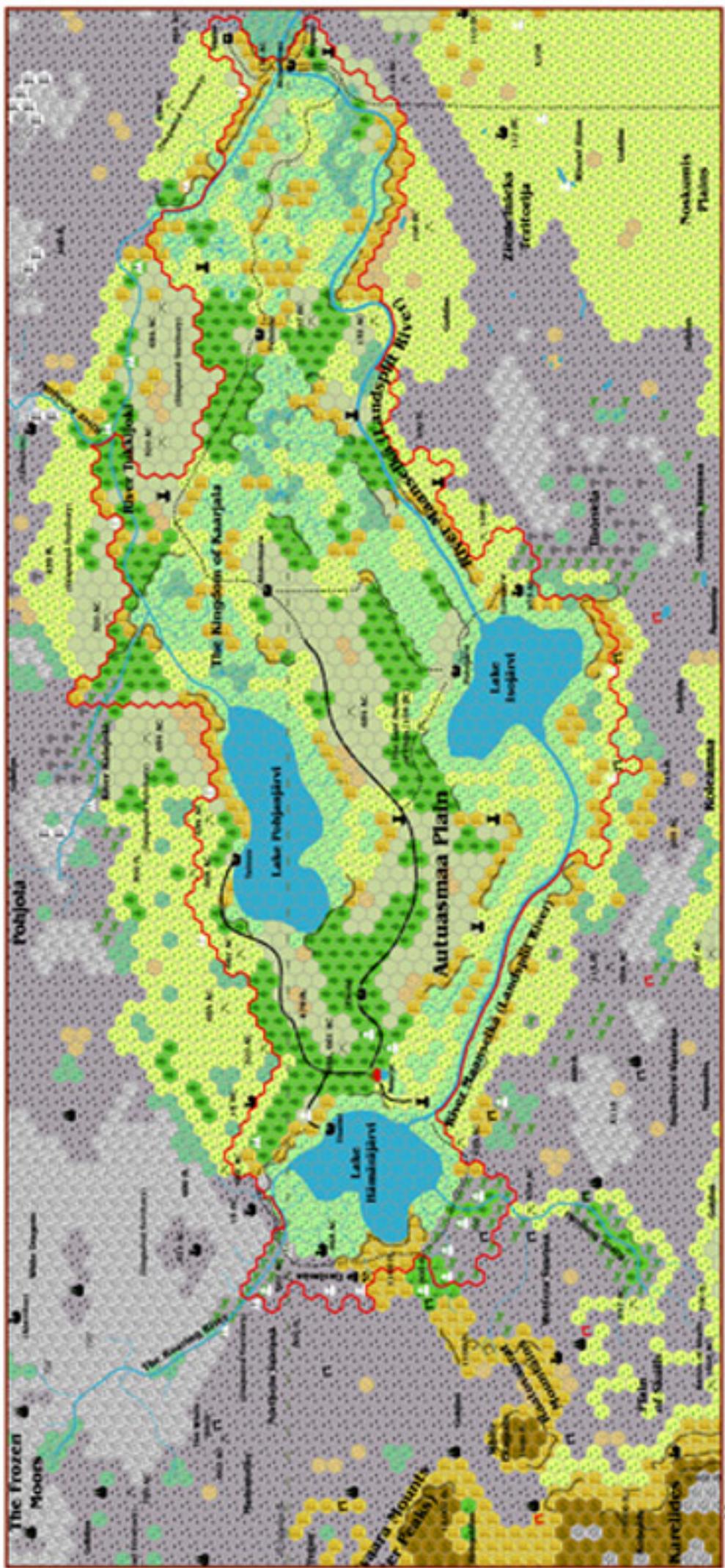
**DI 961:** Depositi di ferro sono stati scoperti nel mezzo delle paludi congelate vicino al villaggio di Lovajärvi. Molte persone si trasferiscono nella regione.

**DI 973:** Lovajärvi viene distrutto da un'orda di non morti provenienti dal profondo delle paludi. La regione è stata abbandonata in seguito.

**DI 990:** Re Kaarlo Taavinen, nel tentativo di replicare il successo apparente della società Littoniana, ha aperto ufficialmente il suo regno agli stranieri. Al momento ci sono stati pochi cambiamenti nel tradizionale stile di vita del Kaarjala.

**DI 1000:** Oggi

# THE KINGDOM OF KAARJALA and the AUTUASMAA PLAIN






The Kingdom of Kaarjala and the Autuasmaa Plain is based upon the 2d map from GM's *Sea of Swords* (2014), by Thomas M. Kane. The map is a 2d map of the Kingdom of Kaarjala and the Autuasmaa Plain, based upon the 2d map from GM's *Sea of Swords* (2014), by Thomas M. Kane. The map is a 2d map of the Kingdom of Kaarjala and the Autuasmaa Plain, based upon the 2d map from GM's *Sea of Swords* (2014), by Thomas M. Kane.

Copyright © 2014, based on illustrations originally created by Thomas M. Kane. Additional images created by JPB. Copyright 2014, JPB.

	Lowest elevation		Lowest elevation
	Low elevation		Low elevation
	Medium elevation		Medium elevation
	High elevation		High elevation
	Very high elevation		Very high elevation
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain
	High mountain		High mountain
	Sea level		Sea level
	Water		Water
	Shallow water		Shallow water
	Deep water		Deep water
	Forest		Forest
	Grassland		Grassland
	Desert		Desert
	Mountain		Mountain

## Littonia

Superficie: 51.329 Km<sup>2</sup>

Posizione: a Nord del Norwold seguendo la costa.

Abitanti : Pop. 93.300

Linguaggio : comune, littoniano

Tipo di governo : monarchia con consiglio dei nobili (Saiema)

Industrie : allevamento, estrazione dei minerali, agricoltura, commercio (in particolar modo dell'ambra), pesca.

Flora e fauna : bue muschiato, cervi, lupi, volpi, linci, alci.

### La Geografia

Per la maggior parte dei locali, "Littonia" si riferisce al regno moderno, mentre "Grande Littonia" comprende una vasta regione a nord-est della Grande Baia, nonché porzioni del litorale della Grande Baia che si affaccia sul Norwold. Questa regione più grande è ritenuta la patria dei Littoniani, su cui ancora vantano dei diritti. Littonia è situato a nord del Circolo Polare Artico e sarebbe un terreno del tutto freddo se non fosse per la protezione offerta sia da una serie di colline che segna una barriera naturale, sia degli effetti magici del Grande Saampo della vicina Kaarjala. Littonia è composta da due valli ripide scavate dai ghiacciai durante le migrazioni dei ghiacciai dopo la Grande Pioggia di fuoco. Le valli si uniscono in un'ampia "V" protette da una linea curva di ripide colline verso l'interno. Anche all'interno delle valli, il terreno è abbastanza collinare, e in gran parte è coperto di foreste di conifere. L'intero regno degrada verso il mare ad est, mentre Valmiera situato a 400 metri sul livello del mare è l'insediamento più occidentale. Le risorse naturali sono costituite da argilla, legno, torba, minerali di ferro, calcare, argento, e ambra.

- Montagne e colline:

L'unica vera montagna di Littonia, Il Trono di Pērkons, tecnicamente si trova al di fuori dei suoi confini. Questi picchi, incorniciato dalle Colline di Vetra ("tempesta"), sono testimoni di un gran numero di temporali durante i mesi estivi. Le vette più alte arrivano quasi a 1.100 metri sopra il livello del mare, e le montagne sono ricche di risorse minerarie che vengono sfruttate. Littonia è tagliata fuori dal resto del Norwold dalla Linea Namejs, una serie di alte colline che va dalla Pianura Sarkans ("rosso") nel sud-ovest fino a raggiungere Le Colline Lietuviane al nord. Il versante sud della linea è molto ripido, sale fino a raggiungere la loro altezza massima di 1.100 metri al di sopra del livello del mare. Numerose valli e laghi si trovano all'interno della linea. Il versante settentrionale non è così ripido, e si scende dagli 800 metri di altezza massima fino alla Pianura Noskumis ("triste"). Argento e depositi di minerale di ferro sono comuni a ovest. Le colline Lietuviane sono molto simili alla Line Namejs, ma arrivano solo a 700 metri di altezza. Le colline Lietuviane proseguono verso la palude Teici a nord ovest. Questa estensione raggiunge solo 650 metri sul livello del mare. Il sollevamento post glaciale continua leggermente più veloce nei Colli Lietuviani che nei posti più a sud, e questo ha aperto un gran numero di canali in cui l'acqua entra in contatto con il calore vulcanico, producendo una serie di sorgenti calde. Le tempestose colline Vetra ai confini della Pianura Sarkans a sud, superano di poco i 500 metri di altezza. Le loro frange orientali sono ricoperte dalla foresta

conosciuta come Wood Draudīgs. Tracce di argento sono stati trovati in questa regione, ma i folletti residenti non hanno permesso lo sfruttamento.

- Foreste:

Un mix di terreno pre cataclisma e spessi depositi glaciali, hanno reso il territorio ad est della Linea Namejs molto ricchi e ciò ha reso possibile lo sviluppo di una fitta foresta. La maggior parte degli alberi sono conifere, con prevalenza di abete rosso e pino, betulle e querce non sono rare lungo il corso inferiore dei fiumi Gaudava e Aiviekste nelle regioni costiere meridionali. Il brusco passaggio di tanto in tanto da latifoglie a vegetazione di conifere, e viceversa, in uno spazio di poche centinaia di metri è una caratteristica unica di Littonia. In molte aree, il terreno è abbastanza acido a causa della caduta degli aghi e questo permette poco o nessun sottobosco. Funghi, cespugli di mirtilli, mirtilli rossi, e le erbe shadeloving riescono a prosperare, comunque. La più grande foresta è la Foresta Veci ("vecchio"), che è inserita tra i fiumi Gaudava e Aiviekste. Al di là del fiume Gaudava la foresta continua con la Foresta di conifere Zalš ("verde"). La Zalš è molto spessa e sale la Linea Namejs a nord-ovest. A sud del fiume Aiviekste c'è la Foresta Draudīgs ("sinistra") di robusto legno. E' formata prevalentemente da betulle, lungo la costa, ma diventa prevalentemente di conifere man mano che ci inoltra nell'entroterra. Questa parte della Grande Littonia, è una regione in gran parte selvaggia ed instabile. Racconti popolari sostengono che la foresta Draudīgs è situata nella posizione in cui anticamente era il Regno di Saldus, uno dei piccoli regni che rifiutò di sottomettersi a Karlis l'unificatore e per questo fù distrutto. La Foresta Mindaugas copre le basse colline a nord dell'ultimo segmento del fiume Gaudava. Prende il nome di un coraggioso signore Lietuviano, la foresta è composta esclusivamente di pini e abeti rossi, salvo per un paio di boschi di quercia e tiglio attorno al villaggio di Dundaga. È anche la più densa tra le foreste Littonia ed è nota per essere abitata da spiriti che giocano spietati scherzi agli intrusi. I druidi sono gli unici esseri umani che possono essere trovati nel profondo della foresta.

- Pianure:

Più all'interno, dove il clima continentale freddo è prevalente, le foreste cedono il passo a macchie di ginepro ed erbe alte. Quest'ultime alla fine prevalgono sulle prime. La transizione è particolarmente brusca sulla Pianura di Noskumis. Ci sono fiori ed erbe alte che coprono i campi durante la breve estate. La Pianura Noskumis è così chiamata a causa del suo clima rigido e delle molte rovine che costellano la sua distesa, la regione è in gran parte pianeggiante e si estende per molti chilometri a ovest e a nord. Con un'altezza media di 400-500 metri sul livello del mare, sale gradualmente dalle colline ad est verso le montagne ad ovest. La Piana di Sarkans - prende il nome dal sangue versato nel conflitto con i Goblin locali, è relativamente lussureggiante attorno alle sponde dei suoi fiumi, piccoli cespugli e occasionali pini. Un'altezza media di 400 metri sul livello del mare, che cresce nelle colline che si estendono verso sud e ovest. Il clima locale è più rigido che in Littonia, ma non troppo estremo.

- Corsi d'acqua:

Littonia è benedetta con un gran numero di fiumi relativamente alle sue dimensioni. Il fiume più lungo è il Gaudava, che è originario della regione montuosa a sud di Littonia. Lentamente il Gaudava acquista forza grazie ai suoi affluenti, il Lielupe ed il Virvyčia, che confluiscono nel Gaudava mentre attraversa la Pianura Sarkans. Da lì, il fiume scende nella

pianura e foreste costiere, scorre dolcemente attraverso la Foresta Zalš prima di arrivare nel cuore coltivato del regno. Si allarga ed aumenta la sua profondità man mano che passa Paraskas e Gaudavpils. La foce del fiume è larga quasi 400 metri. Il Gaudava ha un significato speciale per il Littoniani, i loro primi insediamenti sorsero lungo le sue rive. All'altezza di Fort Namejs il fiume Gaudava si divide prendendo il nome di Aiviekste che segue un corso a sud est della Foresta Veci. Storicamente, l'Aiviekste ha segnato il confine meridionale di Littonia. A differenza del Gaudava, l'Aiviekste è abbastanza basso per tutta la sua lunghezza. A nord lo stretto e profondo fiume Neris, sgorga dalle colline vicino alla città Lietuviana di Talanga, si snoda attraverso la fitta foresta di Mindaugas prima di sfociare in mare presso la città di Šilutė. Esso segna il confine settentrionale di Littonia, oltre il quale si trova la perfida Teici Bog. Il Neris ha la stessa importanza simbolica per i Lietuviani come il Gaudava per i loro cugini Litoniani. Littonia ha anche centinaia di piccoli corsi d'acqua, laghi e stagni, molti meno di 2 chilometri quadrati di superficie. La maggior parte di questi si trovano a sud della Linea Namejs.

### **Teici Bog:**

Direttamente a Nord della costa Littonia si trova il Bog Teici, un grande pantano freddo composto da innumerevoli stagni e laghetti, ruscelli, paludi e torbiere. La grande quantità di acqua stagnante, e il clima prevalente umido, producono nebbie dense che coprono la regione per gran parte dell'anno. Durante i mesi invernali, frequenti neviccate spazzano l'intera regione. Gran parte delle acque della palude è salmastra, anche se alcuni corsi d'acqua e stagni all'interno contengono acqua potabile. La maggior parte dell'acqua non è profonda - non più di dieci metri, ma spesso solo la metà - e le correnti d'acqua scorrono molto lentamente. Il terreno è impregnato d'acqua ad una profondità molto maggiore. C'è ben poco terreno solido, e le sabbie mobili sono comuni. Secondo la leggenda popolare, la palude Teici sono ritenute essere il luogo di un antico regno Littoniano governato da una regina che frequentava spiriti maligni. Come punizione, gli Immortali trasformarono il suo regno in una palude, seppellendola nelle sue profondità per sempre. Coloro che entrano nel pantano, o navigano vicino ad esso, si pensa possano incorrere in una sorte simile.

### **Le terre circostanti:**

Littonia è delimitata da terre non reclamate, ma certamente non disabitate. La pianura Noskumis segna la frontiera occidentale, mentre a sud del regno si trovano la Colline Vetra e le montagne del Trono Pērkons per la gran parte inesplorate. Più a sud la Grande Baia del Norwold, che è facilmente raggiungibile attraverso La Piana di Sarkans. A Nord Littonia è delimitata da un mix di paludi e colline. Infine, molto più a nord-ovest si trova la nazione di Kaarjala.

### **Clima e note Ambientale**

Littonia si trova a nord del Circolo Polare Artico, ma l'influenza moderatrice di una corrente d'acqua più calda che scorre a nord dal Mar Alphatian, lo scudo protettivo creato dalla Linea Namejs e il benefico influsso del Grande Saampo Kaarjaliano creano una massa semi-permanente di aria calda che fronteggia i venti freddi ad ovest ed a nord. Al contrario, la Pianura Noskumis è molto più fredda e secca. La vicinanza al Circolo Polare Artico della Littonia produce lunghe giornate d'estate, e brevi in inverno. Questo ciclo si riflette sui Littoniani nell'essere generalmente gioioso durante i mesi primaverili ed estivi, ma tipicamente cupi - anche malinconici - il resto del tempo. Le correnti oceaniche portano

frequenti precipitazioni - una media di 160 giorni di pioggia all'anno, e 30-40 di nebbia. L'umidità fornisce acqua abbondante per i torrenti ed i fiumi del regno, inoltre favorisce l'agricoltura e l'allevamento da latte – importante settore agricolo è la produzione di mangimi per animali. L'Inverno è bagnato (nevischio, ghiaccio) e piuttosto nevoso nella maggior parte del paese. Temperature medie da  $-15^{\circ}$  a  $-5^{\circ}$  C ( $5^{\circ}$  a  $23^{\circ}$  F), lungo la costa, e diminuiscono di un grado per ogni spostamento di otto chilometri verso all'interno, da  $-29^{\circ}$  a  $-19^{\circ}$  C ( $-20^{\circ}$  a  $-2^{\circ}$  F) intorno a Valmiera. Mediamente il regno è ricoperto di neve per circa 100 giorni l'anno. La neve è raramente più alta di pochi centimetri nelle pianure, ma aumenta notevolmente, e dura più a lungo, più nell'interno e sulle colline. La primavera è caratterizzata da precipitazioni costanti. Le temperature sono comprese tra  $0^{\circ}$  e  $6^{\circ}$  C ( $32^{\circ}$  a  $42^{\circ}$  F), ma si sente molto più freddo a causa dell'umidità. E' questo il periodo in si piantano le coltivazioni. L'estate dura mediamente otto settimane, con frequenti temporali lungo la costa, clima moderatamente umido. Le temperature vanno da  $14^{\circ}$  a  $16^{\circ}$  C ( $57^{\circ}$  a  $61^{\circ}$  F), lungo la costa, in aumento di un grado ogni 38 chilometri verso l'entroterra, da circa  $17^{\circ}$  a  $20^{\circ}$  C ( $63^{\circ}$  a  $68^{\circ}$  F) a Valmiera. In autunno la campagna non ha il tripudio di colori visto in climi più meridionali, la pioggia lascia il posto alla nebbia per gran parte della stagione, producendo paesaggi eterei nelle prime ore del mattino e in tarda serata. La temperatura media va da  $12^{\circ}$  a  $15^{\circ}$  C ( $53^{\circ}$  a  $59^{\circ}$  F). Il territorio occupato dalla Littonia è ancora in fase di sollevamento post-glaciale. Le regioni costiere si innalzano al ritmo di un centimetro ogni 75 anni, mentre le terre ad ovest della Linea Namejs si innalzano di un millimetro ogni cinque anni. Questo processo continuerà per i prossimi due secoli, producendo terremoti minori lungo la frattura, e l'estensione del litorale in alcune regioni.

### **Comunità e Rovine**

La stragrande maggioranza della popolazione della Littonia vive in fattorie isolate e borghi sparsi per le foreste e le colline del regno. I Littoniani per tradizione costruiscono con il legno: così, mentre una data comunità può avere più di mille anni, la maggior parte dei suoi edifici hanno solo un paio di secoli. Le fortificazioni militari sono in pietra, come lo sono le parti più recenti degli insediamenti più grandi.

**Arekne:** metà delle 460 persone in questo villaggio sono taglialegna e vivino raccogliendo i pini secolari della Foresta veci. Il legno è segato in tavole e spedito a mezzo carro a Rezevpils. Al contrario, la quercia viene trasportata lungo il fiume Gaudava a Paraskas, dove le segherie provvederanno a finire il lavoro. Gli altri abitanti del villaggio lavorano in campagna, o costruiscono mobili artigianali in vendita a Rezevpils.

**Dundaga:** Questo villaggio di pescatori di grandi dimensioni (750) è benedetto con ampi depositi di ambra sulle sue spiagge. Qui i mercanti d'ambra vengono ad acquistare la loro merce. Come Gaudavpils e Rezevpils è in rapida crescita per gli interessi mercantili stranieri che si stabiliscono nella capitale, i commercianti anche se ancora pochi ora sono disposti a rischiare pur di non perdere l'opportunità di venire qui. Hanno assunto alcuni locali per agire come intermediari ed aiutarli a procurarsi la preziosa ambra. I nobili della regione vorrebbero controllare il commercio. Una parte del traffico da e per Šiaiulai passa di qui.

### **Città e Villaggi**

**Fort Namejs:** Costruito nel punto in cui i fiumi Aiviekste e Gaudava si dividono, Fort Namejs è la più grande e più imponente fortificazione in Littonia, è de facto il quartier generale militare della nazione. E' protetto dall'acqua su due lati. Controlla e protegge il

ponte sul fiume Gaudava - è il posto più comodo per attraversare per molti chilometri. Per questo motivo, Fort Namejs è spesso indicato come "Tilt par Upi" ("ponte sul fiume"), ma è più comunemente chiamato il Bridgefort. E' stato costruito dal re Guntis II come una semplice fortezza nel 193 DI per rafforzare il suo prestigio nel sud, ed è stato ampliato diverse volte da allora. La guarnigione del forte è composta da 340 soldati, e 350 civili che lavorano nelle zone agricole circostanti.

Gaudavpils: E' un porto vivace di 8.600 abitanti è stata a lungo la capitale, prima di Livonja e ora di Littonia, eppure sarebbe stato considerato solo una grande città in altre nazioni. Insieme a Rezevpils, ha un notevole numero di edifici in pietra, molti dei quali sono stati costruiti negli ultimi anni dalla comunità Nanesca locale. Il mercato centrale è pavimentato ed è circondato da molti negozi e osterie in relazione alla dimensione della città. Alla foce del fiume Gaudava, Gaudavpils è benedetto da un porto profondo che può accogliere navi più grandi. Luoghi di nota sono il Palazzo Reale (attualmente in fase di ristrutturazione da parte di artigiani nani) e il tempio del Monte Santo. Guntis Tower: Questa robusta torre fu eretta nel 831 DI in seguito ad un raid insolitamente ben programmato dal goblin Bloody Waters. Anche se il clan è stato finalmente debellato, centinaia di persone dentro e intorno a Valmiera sono stati uccisi. In risposta, Grāfs Guntis Ezergailis aveva fatto costruire questa torre per scoraggiare simili attacchi. E' la sede di 80 soldati e 150 civili.

Kuldiga: la maggior parte degli abitanti di Kuldiga (470 persone) si occupano dell'allevamento di pecore e della lavorazione della lana - l'aumento e la tosatura degli animali, produzione di carne, o di tessitura e tintura della lana. Durante i mesi estivi, molte persone guidano i loro greggi in profondità tra le colline della Linea Namejs stando via per molte settimane alla volta.

Mariaipeda: La capitale del Lietuvos sorgeva in questa posizione, ma è stata rasa al suolo quasi 1.700 anni fa, quando gli eserciti saccheggiatori andavano avanti e indietro attraverso la regione. I resti della vecchia capitale sono sepolti sotto le colline immediatamente a sud.

La moderna Mariaipeda è stata fondata intorno al 300 DI. È la patria di 640 persone. Nevkala: Nevkala è un fiorente villaggio minerario (990), i cui abitanti lavorano nelle miniere d'argento nelle vicinanze. Insieme a Valmiera, fu distrutta dai giganti del gelo nel 12 PI. E' stata solo restaurata nel 200 DI durante le fasi iniziali della lunga campagna per recuperare il sud-ovest dai goblin che si erano trasferiti nella regione nel periodo intermedio. Il paese ha dato i natali a Karlis l'unificatore - un fatto che è ricordato da una grande statua al centro del villaggio. E' la sede ancestrale della famiglia reale.

Paraskas: Tecnicamente un villaggio, Paraskas (1.100) è sufficientemente ampio e dinamico come una piccola città. Per molti versi, è un'estensione di Gaudavpils, che fornisce di pesce, legno rifinito, prodotti alimentari. Alcune persone riconoscono che ci sono vantaggi ad aver saldi legami con la capitale, ma molti ritengono che ciò comporti anche vari svantaggi fra cui il fatto che molti dei giovani del villaggio sono stati attratti dalle luci della grande città per non tornare mai più al villaggio. E' solo una questione di tempo prima che i mercanti di Gaudavpils si stabiliscano formalmente qui.

Raimonds Tower: questa massiccia torre fu costruita nel 450 DI per sostituire il fortino originale in legno che risaliva al tempo della Maris Karalis. E' stato destinato dal Egils Karalis per essere il primo di una serie di fortezze lungo la frontiera settentrionale. I costi di costruzione superarono di gran lunga tutte le stime, ciò portò all'istituzione di nuove tasse che portò ai disordini in cui una folla arrabbiata uccise Grāfs Raimonds Didgalvis. La torre è stata chiamata in suo onore, e ospita 269 persone - 164 soldati e 105 civili.

**Rezevpils:** In tempi antichi Rezevpils era conosciuta come Piltene, una potente città-stato le cui navi dominavano i mari della sponda meridionale del Littonia. Piltene è stata preda del caos seguito al declino del primo regno, e molti altri villaggi sorsero al suo posto nel corso dei secoli seguenti. La moderna Rezevpils ha leggermente preceduto l'ascesa di Karlis l'unificatore, ma solo recentemente è diventato un luogo di nota. Oggi la città vanta una popolazione di 3.450, seconda solo a Gaudavpils, e sta vivendo una nuova vitalità, ed inizia ad attirare una cospicua quota di traffico mercantile.

**Šiaiulai:** Šiaiulai (popolazione 2.700) che una volta era una città potente nel regno del Lietuvos, ed era uno dei pochi insediamenti che resistette ai secoli bui che segnarono il declino del primo regno, in parte grazie alle sue imponenti fortificazioni. Šiaiulai è stato abbandonato per un certo tempo dopo la distruzione operata dai giganti del gelo nel 12 PI, prima di essere re insediata dodici anni dopo. Si tratta di una città-mercato, come Rezevpils e Gaudavpils, ed è la porta d'ingresso del nord di Littonia.

**Šilutė:** Le spiagge intorno a Šilutė (popolazione 320) sono la fonte di alcuni tra i migliori manufatti in ambra di Littonia. Questa è la ragione per cui ha subito varie incursioni dei pirati dell'Ostland nel corso degli anni. Oltre alla pesca, la gente del posto fa una vita decente vendendo i pezzi migliori di ambra.

**Talanga:** Talanga (popolazione 440) è situato nei pressi di un insieme di sorgenti termali, le cui acque sono rinomate a livello locale per le loro proprietà curative. Alcuni dei più intraprendenti abitanti del villaggio, tra cui Valdniekiani, Vytautasi e Kalvaitisi, hanno costruito un sanatorio, nella speranza di attirare visitatori paganti alla regione. La gente estrae e raffina lo zolfo nelle vicinanze, ed esporta acqua minerale dalle proprietà curative.

**Valka:** La regione occupata da Valka si trova ai margini della Pianura Noskumis, qui, gli inverni sono più duri e più lunghi, e il villaggio di 240 abitanti fa del proprio meglio al confine del regno. La maggior parte delle persone sono pastori, ma c'è anche una notevole attività nel raccogliere le erbe di primavera e dell'estate che crescono fitte alle falde della pianura. Valka è spesso l'ultima tappa per avventurieri in cerca di fortuna tra le rovine di Jūrkene.

**Valmiera:** Questo è un prospero villaggio minerario - più una città - di 1.170 abitanti. Adagiato sulle pendici boschive poco sotto linea Namejs. Il prezioso argento è il bene principale, e Valmiera ha affrontato più incursioni di ogni altro insediamento di dimensioni simili nel regno. Questa regione, soprannominata Sudrabzeme ("Silverland"), è stata contesa durante il periodo di instabilità dopo il crollo del primo regno. Ha tenuto fuori tutti i nemici fino al 12 DI, quando fu rasa al suolo dai giganti del gelo. La regione non è stata recuperata fino al 300 DI, dopo diverse campagne contro le tribù goblin che si erano trasferite nella zona.

### **Altri siti di interesse**

**Høgborg:** Questa una volta era la capitale di Ulf One-Eye, il re dei giganti del gelo del Nordenheim. Namejs e i suoi seguaci distrussero la cittadella, lasciando quel poco che ne rimane oggi. Un monumento, su cui Karlis l'unificatore ha ordinato di incidere i nomi di coloro che hanno partecipato a quelle battaglie quasi dimenticate. Molti secoli sono passati da quando i giganti sono stati sconfitti, eppure questo sito resta sacro e pochi vi si avvicinano se non in segno di riverenza.

**Jūrkene:** Jūrkene era la capitale di un regno che è sorto dopo il crollo del regno di Namejs. I suoi abitanti erano per lo più pastori, ma il loro re ambiva le ricche terre intorno alla moderna Valmiera e Nev mala. Dopo anni di combattimenti inconcludenti, il re di Jūrkene

fu ucciso in un agguato. Senza un successore di diritto, il regno si dissolse nella guerra civile che ne seguì. Nel 500 DI, un raid dei giganti del gelo spazzò via ciò che restava del Jūrkene. Pochi tentativi sono stati fatti per il recupero delle rovine in quanto scoraggiati dalla presenza di non morti. Oggi, la gente si tiene alla larga da Jūrkene.

**Karlis Isle:** Isola Karlis è una roccia sporgente dal mare battuta dal vento, sulla quale è stato costruito un piccolo faro. Una sola famiglia ha curato il faro da quando è stato costruito oltre 100 anni fa, e la maggior parte dei suoi membri vivono qui tutto l'anno, riforniti dai pescatori grati del lavoro compito.

**Namejs Isle:** Isola Namejs è la più ospitale delle due isole di Littonia. L'isola è stata colonizzata poco dopo la creazione del primo regno Littoniano. L'unico momento di eccitazione dell'isola è avvenuto quando ospitato il re Egils dopo che fu deposto nel 454 DI. La maggior parte delle persone sono pescatori, con un pugno di pastori.

**Rūjiena:** Rūjiena era la capitale del regno di Saldus, un regno potente benedetto con un certo numero di miniere d'oro nascoste dopo il crollo del primo regno Littoniano. Saldus era alleata con il fugace Regno Alphatiano di Alinor. Grazie ad un piccolo gruppo di maghi Alphatiani, Saldus rimase una potenza regionale, anche dopo la distruzione di Alinor. Il regno rifiutò di sottomettersi a Karlis l'unificatore e fu sconfitto in una battaglia dispendiosa in termini di vite, non lontano da dove ora sorge Fort Namejs. Nel seguito del conflitto, Karlis distrusse Saldus, bruciando ogni villaggio e fece radere Rūjiena per dare un esempio al regno. Nessuno oggi ricorda la posizione precisa di Rūjiena, ma la storia della vendetta dell'Unificatore e le miniere d'oro leggendarie di Saldus vivono nei miti.

### **La popolazione**

Littonia - il regno più moderno insediamenti periferici lungo la costa, nel sud, o in pianura - ha una popolazione totale di 93.300. Circa 78.600 di questi abitanti dovrebbero essere considerati rurali, e un quarto di quel numero risiede nelle regioni non-incorporate. 61.000 sono Litoniesi, 30.000 sono Lietuviani, con circa 1.600 Kaarjaliani, 400 stranieri, e 300. Non sono compresi nelle cifre sopra indicate i 5.000 goblin della Pianura Sarkans orientale, o i circa 250 membri del popolo fatato che abitano le foreste più profonde del regno.

### **Razze**

Gli esseri umani costituiscono la stragrande maggioranza degli abitanti di Littonia, i locali sono ancora la maggior parte ma gli stranieri sono in aumento grazie alle frontiere aperte che stanno attraendo diverse popolazioni del mondo conosciuto.

### **Gli esseri umani**

I Littoniani nativi originano da due diverse etnie, i Litoniesi o Lietuviani, dove i primi risultano più numerosi. Entrambi i gruppi etnici tendono a essere di media statura, con carnagione chiara, generalmente hanno capelli biondo scuro o marrone chiaro. Quasi i tre quarti hanno gli occhi grigio-blu o blu, gli occhi grigi sono più comuni tra Litoniesi. La più chiara divisione sociale in Littonia non è etnica, ma tra cittadini e campagnoli. Il terzo gruppo o etnia più comune in Littonia è il popolo Saamari della vicina Kaarjala. Essi si sono diffusi per il regno a causa del commercio, e si trovano in Gaudavpils e Rezevpils. I Saamari sono leggermente più alti di Littoniani, con gli occhi principalmente blu o marrone e capelli biondi o castani. Alcuni Kaarjaliani hanno una leggera piega sui loro occhi, dando loro una forma di mandorla. Ci sono solo un centinaio di stranieri che attualmente vivono in Littonia - quasi tutti a Gaudavpils, con il resto in Rezevpils e Šiaiulai. Le maggiori

comunità sono quelli di Ostland, Minrothad, e Thyatis, ma espatriati provenienti da altre nazioni non sono rari. E' solo una questione di tempo prima che Alphatiani e Leehani appaiono in questo regno costiero.

### **Goblins**

A Sud-ovest della Littonia riposa la Pianura Sarkans, sede delle tribù Goblin Sarkans. Storicamente, i goblin depredavano le comunità periferiche Littoniane, ma dopo una serie di campagne militari tra il 200-300 DI per riguadagnare il controllo delle miniere d'argento, i goblin sono stati portati al limite. La sconfitta era così assoluta che un certo numero di clan goblin ha reso omaggio al sovrano dei Littoniani, e cadde sotto la loro influenza. Questi Goblin Sarkans hanno adottato alcuni tratti della cultura dei loro conquistatori. Anche se non sono più governati da Littonia, l'influenza culturale rimane. Le relazioni tra Littonia e i suoi ex sudditi sono neutre per la maggior parte, ed i goblin hanno acquisito un certo grado di accettazione da parte delle città meridionali e dei villaggi dove si occupano dei lavori più umili. I Goblin Sarkans (litoniensis Goblinus) sono leggermente più alti rispetto ai loro cugini del mondo conosciuto, con una media di 1,4 metri di altezza. Hanno carnagione bianca, con capelli rossi o gialli e gli occhi scuri sono comuni. Tendono ad essere di corporatura snella, con una linea della mascella sporgente che conferisce loro un aspetto leggermente canino. I loro denti sono piccoli e taglienti. I Goblin che vivono in Littonia tendono ad indossare gli stessi vestiti dei loro vicini umani, mentre coloro che vivono nelle pianure preferiscono abiti di pelle. Ci sono molti clan goblin a sud-ovest o al Nord che predano coloro che entrano nel loro terre. Essi non si sono avventurati in Littonia per molti anni, ma alcune persone pensano che sia solo una questione di tempo prima che accada.

### **Elfi**

Circa 100 elfi vivono in Littonia in una comunità all'interno di Gaudavpils e Šiaiulai. I Littoniani inizialmente erano molto cauti verso gli elfi, a causa della loro somiglianza con i Sidhe del popolo fatato. Anche dopo un quarto di secolo, un elfo attirerà sempre molta attenzione in un insediamento più piccolo di una città o che si trovi in aperta campagna. La metà della popolazione elfica è del Clan Meditor e stanno esplorando attivamente il paese per gli interessi della gilda. Il resto è composto da individui di Alfheim e del clan Vyalia in cerca di opportunità e di avventure - o di un luogo dove stabilire una nuova fortezza. Gli elfi di Foresthorne nel Norwold hanno finora evitato la costa settentrionale dove si trova Littonia.

### **Nani**

Una piccola, ma vivace, comunità di nani Minrothaddiani vive nella capitale, ma altri piccoli gruppi possono essere trovati nelle vicinanze della linea Namejs e Valmiera. Come gli elfi, anche i nani attirano l'attenzione ovunque vadano, ma per la loro natura laboriosa e per la capacità di trovare vene di minerali. Comunque per il loro carattere la gente ci mette un po' prima di accettarli del tutto.

### **Altre razze**

Le porzioni più profonde delle foreste Littoniane sono la casa per piccole comunità di folletti e spiriti, che migrarono in questa regione alcuni secoli dopo la grande pioggia di fuoco per rivendicare le sue foreste vergini per loro stessi. Hanno avuto poche interazioni

con i Littoniani, e sono considerati dalla maggior parte delle persone, creature mitiche. Quei pochi che hanno visto le fate - dette Laumes - credono che siano di natura buona, ma irascibile, spiriti femminili che rapiscono neonati e bambini al fine di soddisfare le loro proprie aspirazioni di genitorialità. La maggior parte delle persone nelle regioni rurali credono nelle Laumes, e lasceranno un piccolo dono per loro ogni volta che entreranno nelle parti più profonde della foresta in modo di ingraziarsi gli spiriti. Il popolo fatato è contento del rispetto dimostrato e non disturba coloro che portano doni.

### **La Società**

I Littoniani agli occhi degli stranieri possono sembrare abbastanza comuni. Al di fuori degli insediamenti più grandi, il resto della nazione è ad un livello di sviluppo poco superiore alla sussistenza sia nell'agricoltura, che nell'estrazione mineraria, o la pesca o l'allevamento di animali. L'alfabetizzazione è essenzialmente limitata al clero locale, e anche fra questi, molti conoscono le loro preghiere a memoria. In campagna, le persone vengono valutate per l'altruismo e per il duro lavoro che fanno, non c'è posto per i fannulloni. Considerato come sono legati alla loro comunità, sono pochi i popolani che pensano di lasciare il loro luogo di nascita. I Lietuvani sono concentrati per la maggior parte nel nord del paese mentre i Litoniesi. Nei villaggi più grandi e nelle città si nota un dinamismo che contrasta con il resto del paese, i traffici ed il commercio hanno portato anche un positivo effetto sull'attivismo politico dei governi locali. Eppure, le città Littoniane sono un pò più "rurali", in gran parte perché spesso sono più piccole delle loro controparti del mondo conosciuto, e perché la cosmopolita influenza fornita da parte degli stranieri sono in gran parte assenti. Nonostante questo, le classi sociali che ci si aspetterebbe di trovare in città - nobili, mercanti, soldati, artisti, saggi, artigiani, animatori, e ladri - sono tutti presenti. Al vertice delle classi urbane in ascesa sono i signori, in primo luogo i commercianti di successo. I signori si diffusero circa 200 anni fa, e, infine, hanno chiesto di poter avere una voce negli affari pubblici. Re Uldis V nel 958 DI concesse, con qualche pressione, un numero di seggi ai signori - ma solo dopo che il re ottenne di impostare delle soglie di selezione in alto, per limitare il numero di coloro che potevano essere ammessi. I signori stanno diventando una potenza economica in Littonia, grazie a loro i contatti con le altre nazioni crebbero. Sopra la gente comune - rurale e urbana - è la nobiltà Littoniana. Questa classe è divisa in due sottogruppi: Possidenti e Non Possidenti. La maggior parte dei nobili rivendicano una discendenza dai compagni di Karlis l'unificatore, che sono stati premiati per la loro fedeltà, dopo aver stabilito il regno. Anche se non sempre gli studiosi della tumultuosa storia Littoniana sono riusciti a dimostrare tali lignaggi, convenzione e per tradizione viene di fatto riconosciuto lo status di queste famiglie, attualmente le famiglie nobili sono diciotto. I non Possidenti sono quelli di sangue nobile che non sono membri di una delle grandi famiglie, o sono i discendenti di nobili Possidenti che furono spogliati delle loro terre. Prima della nascita della Saiema, il re Littoniano spesso nobilitava coloro che si erano evidenziati per delle grandi gesta, o per aver arricchito le casse reali. Allo stesso modo, potevano revocare la carica, in questo caso un nobile spogliato delle sue terre ma con una ricchezza di classe superiore, veniva comunque trattato con un certo grado di cortesia. I nobili Possidenti, tuttavia, sono stati restii ad accettare i nuovi arrivati nel loro gregge, poiché essi si consideravano superiori grazie alle loro linee di sangue. Anche adesso, essi guardano le famiglie che sono state nobilitate secoli fa con disprezzo. I ranghi della nobiltà sono Bruninieks o Bruniekiene (cavaliere), Valdnieks o Dama (signore / signora o governatore), e Grāfs o Grāfiene (conte /

contessa). Un Bruninieks spesso possiede una tenuta e alcune fattorie, e comanda una piccola compagnia di soldati. Un valdnieks governa un paese, e comanda fino a dieci cavalieri, mentre un Grāfs governa una città in nome del re, e comanda tutti i signori vicini. Nobili con incarichi ufficiali supplementari possono avere uno status superiore al loro rango. Sopra la nobiltà è la famiglia reale di Littonia, la Casa di Karlis, attualmente guidata da Karalis (King) Uldis VI.

## **Religione**

Vivere in una terra selvaggia, circondata da popoli che hanno, in tempi diversi, cercato di cacciarli via o di asservirli ha portato i Littoniani ad attribuire una gran importanza alla religione per pregare per la loro sopravvivenza. Gli immortali sono descritti solo vagamente e vengono immaginati a vagare per la terra come fanno i mortali, come parte del mondo stesso e quindi anche l'ambiente in cui vivono i Littoniani è trattato con particolare riverenza. Nel corso dei secoli, questo ha prodotto una serie di filosofie druidiche dalle varie sfumature, con l'immortale Zemés nel ruolo di "Madre Terra" che fornisce la vita a tutti. Ai Sacerdoti degli Immortali è riconosciuto un grande rispetto e vengono consultati per ogni genere di decisioni da parte di persone di tutte le classi - anche se ai governanti politici viene riconosciuto il diritto di avere l'ultima parola. I riti cerimoniali sono pochi, tra cui il matrimonio, di solito le cerimonie vengono svolte a cielo aperto. Sale della Congregazione si possono trovare solo nelle grandi comunità. A piante e animali è concesso un gran rispetto come compagni i figli di Mate Zemés. Alla nascita, ogni bambino viene assegnato ad un albero - una quercia per i ragazzi, un tiglio per le ragazze - che cresce intriso della forza vitale della persona. E' opinione diffusa che, se un albero viene tagliato, la persona ad esso associato morirà. Tra i Littoniani è raro trovare qualcuno che taglierebbe un albero associato a una persona deceduta per timore che il suo spirito ritorni adirato. Anche Lietuviani offrono doni - pane, cereali, ed erbe - a alla nascita di un bambino, seppelliscono le offerte in tumuli sacri o le gettano in mare. Anche il fuoco è importante come portatore, purificatore e distruttore della vita, occupa un ruolo centrale in molte celebrazioni. I morti vengono cremati in grandi pire sulle colline sacre, insieme con i loro abiti più costosi e beni più preziosi. Molti insediamenti rurali hanno santuari sulle colline o le rive dei fiumi dove i sacerdoti tengono fuochi sacri, ed è tradizione per le famiglie mantenere sempre un fuoco acceso nei loro focolari.

## **Patroni Immortali**

Gli immortali della cosmologia Littoniana sono un prodotto di diverse tradizioni pre pioggia di fuoco che sono state mantenute durante la migrazione del popolo Valoin lungo l'Isola dell'Alba e sulla costa del Norwold. Considerando il conflitto tra il Antaliani e i Litoniesi e Lietuviani, l'inserimento di Pērkons, meglio conosciuto come Thor, in un primo momento lascia perplessi. La risposta a questo mistero si trova nelle leggende delle sue battaglie contro i giganti - un punto di ispirazione per coloro schiavizzati dai giganti all'epoca del regno di Nordenheim.

## **Altre fedi e tradizioni**

Gli individui le cui radici affondano nel mondo conosciuto tendono a mantenere la loro fede ancestrale. La maggior parte dei Littoniani nativi, ed i loro sacerdoti, hanno pochi contatti con gli stranieri e prestano poca attenzione a nuove fedi. Alcuni membri dei ceti urbani, tuttavia, hanno abbracciato i "nuovi" Immortali, ma il loro numero è ancora

piuttosto piccolo. Metà dei clan Goblin del Sarkans seguono il culto degli immortali Littoniani. Il resto venera la divinità più tradizionale goblinoide, tra cui Vīrs Meza e Dievas, anche se i riti praticati sono comunque influenzati da quelli dei loro vicini umani.

### **Governo**

Littonia è una monarchia, governata da Re Karalis Uldis VI. Storicamente, il re governava come un monarca assoluto, ma il regno di Karalis Egils (442-454 AC), che fu caratterizzato da pesanti aumenti delle tasse e campagne militari contro gli umanoidi mal pianificate, portarono molti nobili a sollevarsi in rivolta. Dopo che il re fu depresso, i nobili istituirono un parlamento informale, o Saiema, con il compito di consigliare il figlio del re, Maris IV. I nobili si assicuraronο che la Saiema (composta esclusivamente da nobili) si stabilisse definitivamente a corte, e da quel momento ogni monarca regnante è stato consigliato da questo organismo. La Saiema composta prevalentemente dalla nobiltà, recentemente si è aperta su pressione del re ai nuovi nobili proprietari terrieri ricchi. Il compito del Saiema è di consigliare il sovrano in materia di stato e commercio, e di assicurare che tutte le leggi pronunciate dal governatore siano seguiti in tutto il regno. La nomina è a vita, tutti i nobili con proprietà (cioè, domini), o signori la cui proprietà privata ha un valore di almeno 20.000 Mo. Diciotto membri rappresentano la nobiltà, e passano la nomina ai loro successori, i restanti nove membri sono nominati dal sovrano. La fazione nobile ha spesso affermato che le nomine del re al Saiema sono state concesse a ricchi mercanti che hanno ottenuto tale privilegio attraverso la corruzione, ma questo non è mai stato provato. La Saiema si incontra ogni volta che i suoi membri decidono che è il caso di riunirsi, le decisioni vengono prese sulla base di una maggioranza di tre quarti. Inoltre, ogni città e villaggio è governata da un consiglio locale, che gestisce gli affari quotidiani. Questi consigli locali sono sotto la diretta autorità del nobile Possidente che controlla la regione circostante, ma nella maggior parte dei casi, le città e i villaggi sono lasciati a se stessi, purché garantiscano sufficienti entrate fiscali. Le tasse sono prelevate su base annua dai nobili Possidenti, attraverso i rispettivi siniscalchi, che poi le mandano al re. Sebbene la data di riscossione varia tra le regioni, cade di solito entro una settimana dopo il giorno più corto dell'anno. In genere, ai popolani è imposta una tassa del 20% sul valore stimato delle loro attività. Chi può pagare in moneta, in caso contrario, le persone pagano le tasse sotto forma di bestiame e altri beni. Inoltre, le città con i mercati pagano una tassa sul commercio di cinque Mo per mercante, al mese, riscosse dal Comune per conto del re. Questa fonte di entrate passa direttamente nelle casse del re, e la sua istituzione è stato un motivo di preoccupazione tra i nobili, che temono una riduzione della loro influenza. I Nobili sono tassati al 20% sul valore dei loro beni, ma questo è ridotto se il nobile in questione può dimostrare che tutte le fortificazioni all'interno del suo dominio sono pienamente presidiate. Inoltre, i nobili di ogni rango sono tenuti a servire con le loro guarnigioni per almeno un mese dell'anno.

### **Cenni storici**

Per gran parte dei Littoniani la loro storia si perde nella notte dei tempi; pochi tra loro conoscono la storia completa, facendo partire la loro storia all'epoca di Re Karlis l'unificatore.

### **Storia antica**

Nei secoli appena prima della grande pioggia di fuoco, numerosi gruppi etnici dominavano le coste intorno al moderno Mar di Esterhold. Tra di loro c'erano i Valoin, antenati dei

Littoniani di oggi. I Valoin (pron. Val-wan) erano un popolo discendente Olteco o Olteco-Neathar che avevano sviluppato i capelli biondi e occhi azzurri. I Valoin si diffusero successivamente per l'Isola dell'Alba, dove risiedeva al momento della distruzione di Blackmoor. Le migrazioni provocate dai cambiamenti climatici che ne derivarono resero insostenibile la vita sull'isola dell'Alba. I Valoin e altri popoli sono stati costretti a spostarsi verso ovest attraverso un ponte di terra che all'epoca univa l'attuale isola dell'Alba con quella che oggi è la costa meridionale del Norwold.

### **Un Nuovo Mondo**

All'epoca, il Norwold meridionale era ancora una terra fredda, ma sottili strisce di costa erano abitabili. I Valoin riuscirono a sopravvivere, lungo queste aspre coste dimenticando quanto erano caduti in basso nella precedente epoca buia. I concorrenti più insidiosi per i Valoin erano un popolo Neathar noto come i Valhariani. La loro lotta per le risorse è stata cruenta, ma alla fine i Valoin hanno prevalso e assorbito molti degli sconfitti nelle loro comunità, acquisendo gran parte del loro linguaggio Nord Neathar. L'arrivo degli Antaliani nel 2500 PI pose una nuova minaccia alla quale i Valoin erano impreparati. In pochi decenni, i Valoin furono spinti a nord-est lungo la costa. Con il clima caldo, molti migrarono a nord fino alla foce della Grande Baia e oltre. Si insediarono nei boschi e nelle pianure che solo recentemente erano diventate abitabili. La regione lungo il fiume Gaudava era particolarmente accogliente. Al sud i Valoin hanno continuato a resistere contro gli Antaliani ma stavano costantemente perdendo terreno, e molti cominciarono a fuggire verso nord o tentarono di resistere sulle isole separate dalla terraferma. A nord della Grande Baia, la gran parte dei Valoin intanto hanno continuato ad espandersi incontrastati. Nel 2200 PI, vennero raggiunti dai loro cugini del sud, che non potevano più resistere agli Antaliani. L'antica identità Valoin era andata persa a questo punto, nuove credenze, tradizioni, lingua si erano sviluppate. La maggior parte dei Valoin cominciarono a chiamare se stessi la Litoniesi (Littoniani), e la loro terra Litonija. I loro fratelli del sud, che erano più combattivi e resistenti al cambiamento, parlavano in modo diverso e formarono un gruppo a parte, si chiamarono Lietuviu (Lietuviani). Nonostante questa nuova identità, i Littoniani erano un popolo frammentato, fedeli solo al loro clan. Spesero molto tempo combattendo tra loro come hanno fatto contro i clan più settentrionali Antaliani. Questo stato di cose sarebbe continuato per secoli, se non fosse stato per i giganti del gelo di Frosthaven.

### **Il Reame di Nordenheim**

Nel 1763 DC, una vasta orda di giganti del gelo, guidati da Ulf One-Eye, scesero da nord. Precedentemente i giganti avevano turbato solo le più settentrionali comunità Littoniane, ora, uniti sotto un leader forte e la brama di più terra per sostenere il loro numero crescente, si avventuravano a conquistare. I clan disuniti Littoniani furono travolti in successione, e nel giro di cinque anni l'intera regione a nord della Grande Baia era sotto il dominio di Ulf. Egli chiamò il suo regno Nordenheim. Ulf era un sovrano crudele. I Littoniani furono costretti a dare via la maggior parte dei loro raccolti ai loro nuovi signori. Durante le grandi celebrazioni dei giganti, schiavi abili furono costretti a combattere in combattimenti tra gladiatori. Dopo due generazioni, sotto il dominio dei Nordenheim, i Littoniani assistettero all'arrivo di un altro flagello. Il grande leader umanoide Loark devastò la costa del Norwold guidando la sua orda nel Mondo Conosciuto. Queste invasioni spinsero Ulf alla costruzione della cittadella di Høgborg. Ci vollero sette anni di duro lavoro degli schiavi

per costruire la colossale struttura. Molti morirono durante la costruzione, e l'aggiunta di nuove depredazioni dei giganti, portò i Littoniani a diminuire fortemente di numero. Se non fosse stato per il Leader Namejs, tutte le speranze sarebbero andate perse. Namejs era stato un proprietario terriero e un capo clan che aveva lavorato duramente sotto il dominio di Ulf. Uno dei suoi vicini di casa, nel tentativo di accattivarsi il favore dei giganti, riferì che Namejs stava incitando una ribellione. I giganti fecero a pezzi la sua casa e lo costrinsero ad assistere alla morte della moglie e dei figli. Devastato per una così grande perdita, Namejs giurò vendetta e non trascorse molto tempo prima che riuscisse ad uccidere personalmente il gigante responsabile della morte della sua famiglia. Incoraggiato da questo atto, riunì un gruppo di combattenti per la libertà e fuggì sulle colline ed i boschi circostanti. Namejs ed i suoi seguaci trascorsero gli anni successivi conducendo una campagna di guerriglia contro i giganti. I racconti delle gesta di Namejs si diffusero per il Nordenheim, riscaldando il cuore a molti e incitandoli a ribellarsi ai loro padroni. La vittoria più importante dei ribelli arrivò nella cittadina costiera di Dobele (oggi scomparsa), dove furono abbattuti numerosi giganti. La notizia di questa clamorosa vittoria si diffuse a macchia d'olio, e dopo poco, Namejs aveva radunato una grande schiera. Fecero irruzione ad Høgborg e uccisero Ulf, radendo al suolo la cittadella subito dopo. Privi di leadership, i giganti rimanenti fuggirono nel nord invernale. Namejs fu proclamato primo re di Littonia.

### **Il Primo Regno**

Sotto il regno di Namejs, i Littoniani divennero un popolo unificato. Si espansero a sud verso la Grande Baia e spinsero gli Antaliani verso la costa. Nel 1350 PI, i Littoniani controllano gran parte del territorio orientale che circonda la Grande baia. Fecero anche diverse incursioni lungo la costa del Norwold. Nonostante questa espansione, le terre intorno al fiume Gaudava rimasero la regione più densamente popolata della Grande Littonia. Anche se il suo governo ha portato stabilità al paese, Namejs non era un re nel profondo, e il suo regno mal equipaggiato non sopravvisse a lungo dopo di lui. I figli di Namejs si curarono solo del benessere del proprio clan, e col passare dei decenni, la linea dominante di Littonia si indebolì. Il regno presto si dissolse in numerosi litigi fra clan. Il regno occidentale di Jürkene non fu che uno dei regni Littoniani che si formarono in questo periodo. Il regno è stato ulteriormente indebolito dal risentimento della parte etnica Lietuviana, che ormai parlavano una lingua distinta ed avevano una loro cultura. Si ritiene che essi vennero trattati come una sottoclasse dei più numerosi Littoniesi. Quasi 200 anni dopo la morte di Namejs, i Lietuviani dichiararono le loro terre indipendenti da Littonia, scelsero uno di loro come re di Lietuvos.

### **Il Medioevo**

L'ascesa di Lietuvos portò anni di guerra tra i due popoli. Mentre sempre più persone lasciarono le loro fattorie per combattere i loro vicini, i campi sempre più crescevano incolti ed i villaggi furono abbandonati. Il salasso continuo per circa 40 anni, portò entrambe le parti ad essere così indebolite che Lietuvos crollò nell'anarchia, e ciò che rimaneva della Littonia si frammentò ulteriormente. Così iniziò un'altra lunga epoca buia, durante la quale i giganti del ghiaccio, di Frosthaven, tornarono periodicamente a devastare i territori. Negli insediamenti a sud, le tribù goblin e Antaliane risorsero saccheggiando impunemente. Ciò che peggiorò ulteriormente la situazione dei Littoniani fu la nascita del regno Alphatiano di Alinor, che occupava la costa della Grande Baia alla sua altezza. Gli Alphatiani si interessarono dei Littoniani, incuriositi dalla loro unica forma di magia, e



attirati dai ricchi depositi di ambra della regione. Coltivarono i rapporti con alcuni dei domini più potenti - come Saldus e Kernavė - e così facendo suscitarono ulteriori conflitti. Il loro coinvolgimento si concluse con la distruzione improvvisa del regno, ma la regione Littoniana rimase disunita per un altro secolo. La Regina Pajauta di Kernavė ebbe il potere necessario per controllare i regni rivali e avrebbe potuto essere la figura unificante della storia Littoniana, ma il suo folle progetto di diventare un Lich la condussero al conflitto con il regno delle fate. La fata-kin bandì la regina in un regno prigione e trasformò le sue terre nel Bog Teici. Il ricordo di lei sbiadì rapidamente.

### **Karlis l'unificatore**

Nel 161 PI, Karlis nacque nel villaggio di Nevmalas. Egli crebbe rapidamente e divenne un guerriero di notevole forza e, come il figlio maggiore del capo locale, divenne il capo della zona di Nevmalas. Il futuro re sognò Namejs mentre sconfiggeva in battaglia i giganti gelo, nel sogno Namejs chiese a Karlis di ricostruire Littonia. Karlis sollevò un esercito e marciò su i suoi vicini, ci mise 11 anni per riunire i feudi in parte con la diplomazia e in parte con la spada. La battaglia finale fu combattuta a Šiaiulai, dove si scontrò contro il più potente signore Lietuviano. Anche se Karlis visse solo sei anni dopo la riunificazione della Littonia, è venerato come Karlis l'unificatore. A differenza di Namejs, Karlis lasciò una forte linea di successione. Non molto tempo dopo il nuovo regno di Littonia dovette affrontare la sua prima grande sfida.

### **Il secondo regno**

Dopo sette anni dalla salita al trono di Uldis, figlio primogenito di Karlis, uno strano popolo arrivò dal lontano ovest. Erano i Saamari, fuggivano dalla loro antica patria in cerca di rifugio, e si stabilirono in mezzo ai prati ed ai radi boschi nel tratto nord-occidentale della grande Littonia. Gli insediamenti dei coloni Littoniani erano affollati da migliaia di Saamari trasferitisi nella zona. Re Uldis mandò il suo esercito per scacciare i nuovi arrivati e recuperare le terre. Furono bruciati villaggi ma i Saamari erano troppo numerosi ed i confini venivano spostati sempre di più, dopo alcuni anni il territorio nord-occidentale era perso, conquistato dai nuovi arrivati. I Saamari chiamarono la loro nuova terra Kaarjala. Maris, succeduto ad Uldis dopo la sua morte in battaglia, non volle continuare l'infruttuosa guerra. Le scorrerie subite nel sud ad opera Norwold, e la sempre presente minaccia a nord da parte dei giganti del gelo di Frosthaven, richiedevano una costante attenzione. Nel primo anno del suo regno, Maris si incontrò con il leader dei Saamari nella città di Valmiera per discutere i termini della pace. Con il trattato di Valmiera, il nord-ovest della grande Littonia passò ai Saamari, e tutte le terre a est ed a sud sarebbero appartenute a Littonia. Inoltre, le due nazioni sottoscrissero anche un trattato di mutuo aiuto in caso di attacchi esterni. Maris costruì linee di torri di guardia per controllare e contrastare le minacce a nord ed a sud. Tali difese furono messa a dura prova, e si rivelarono insufficienti. I giganti distrussero Valmiera e Nevmalas, ed avanzarono sin nel cuore di Littonia. Allo stesso modo, i razziatori umani fecero molte incursioni nel sud di Littonia. I nemici del regno furono ricacciati indietro con l'aiuto dei Kaarjaliani, ma il danno ormai era fatto. I territori della Littonia a sud-ovest, ricchi di argento, si erano spopolati, ed i goblin si erano trasferiti nella zona. I Re successivi trascorsero secoli a ripristinare l'ordine, e poi intraprendendo una lunga campagna militare riuscirono finalmente a spingere i clan goblin oltre i confini a sud-ovest.

## L'era moderna

Circa 400 anni fa, un'altra grande migrazione da ovest, portò migliaia di persone, il popolo dei Vaarana in relazione con i Saamari, nella regione. I nuovi arrivati raccontarono d'essere stati spinti all'est dalla minaccia di una grande orda goblinoide in marcia. I governanti di Kaarjala e Littonia conferirono, e fecero i preparativi per l'assalto che erano sicuri sarebbe arrivato, neanche dieci anni dopo, una grande moltitudine di umanoidi e giganti del gelo presero d'assalto la regione. Per molti anni le difese erano state preparate per quel momento, ma i nemici erano troppi, e sembrava la sconfitta fosse ormai alle porte, il nord era in procinto d'essere perso. E così sarebbe successo, se non fosse stato per l'intercessione di Namejs e Lemminkainen (avatar degli antichi eroi dei due popoli), presso i Goblin del Sarkans. Sotto la guida di questi eroi leggendari, il nemico invasore fu messo in fuga, fu spinto oltre le montagne occidentali, da cui non da allora non sono più ritornati. I Goblin del Sarkans che avevano combattuto accanto alle forze umane guadagnarono la gratitudine di entrambe le nazioni.

## Oggi Littonia

Da quel momento, Littonia è cresciuta. Una piccola, ma prospera, classe mercantile è sorta nelle grandi città, stimolando la mobilità sociale e forgiando legami con le terre vicine. Più recentemente, noti commercianti del mondo conosciuto hanno preso contatti con il regno, portando con sé nuove idee e merci. Le navi Littoniane solcano i mari del nord, avventurandosi a Qeodhar, Norwold, e più al nord verso Hiborea. I suoi confini sono più sicuri di quanto lo siano mai stati a memoria, e la terra sembra destinata ad entrare in un'era di prosperità, ma sul regno si allunga l'ombra di Frosthaven, e altri mali, provenienti dal nord.

## Cronologia Littoniana

Littonia è divisa in vari regni ed i conflitti locali si intensificano. Le Regina Pajauta di Kernavè ed il regno di Saldus sono alleati con Alinor.

**PI 273:** Pajauta sostituisce i suoi poteri divini che si stanno indebolendo con nuovi poteri arcani. Forte del suo potere pretende tributi dai regni vicini. I saggi del popolo fatato profetizzano che la sua fame di potere non riuscirà a portarla a dominare su tutti i regni della zona e non l'aiuterà neanche a sconfiggere la morte, inoltre profetizzano che lei avrebbe sempre servito un potere superiore.

**PI 260:** Un immane catastrofe porta alla distruzione di Alinor. Le popolazioni locali riaffermano il controllo sui loro territori, mentre i superstiti Alphatiani si disperdono. Alcuni migrano nel sud di Littonia, dove vengono assorbiti. La regina Pajauta raccoglie i superstiti ed i tesori di Alinor e decide di percorrere il cammino che la porterà a diventare un Lich per annullare la profezia delle fate.

**PI 220:** La regina Pajauta viene sconfitta dalle fate del lontano nord. Il suo regno viene maledetto, e lei viene imprigionata nella sua torre. Il suo regno divenne il Bog Teici, il territorio paludoso al nord di Littonia.

**PI 161:** Karlis, un parente indiretto di Namejs, è nato nel villaggio di Nevmala.

**PI 142:** Karlis divenne signore di Nevmala.

**PI 140:** In un sogno, Namejs esorta Karlis a ripristinare Littonia.

**PI 139:** Karlis organizza un esercito, e comincia a portare i Litoniesi ed i regni Lietuviani sotto un'unica bandiera.

**PI 137:** Il potente regno Litoniese di Livonja, centrato a Gaudavpils, è stato conquistato.

**PI 130:** Karlis rase al suolo la capitale del regno di Saldus.

**PI 128:** Nella battaglia di Šiaiulai, Karlis conquista il regno più potente Lietuviano. I regni rimanenti si sottomettono alla sua autorità. Karlis fu incoronato re di Littonia, e Gaudavpils divenne la capitale.

**PI 122:** Karlis l'unificatore è morto. Uldis, suo figlio maggiore, sale al trono.

**PI 115:** Il popolo Saamari migra ad est, il confine Littoniano occidentale viene spostato. Iniziano dieci anni di guerra inconcludente.

**PI 105:** Uldis muore in battaglia. Māris sale al trono e firma il Trattato di Valmiera con i Saamari riconoscendo il Kaarjala, come la nazione dei Saamari.

**PI 12:** I giganti del gelo fanno un'incursione distruggendo le città di Valmiera e Nevmala. Gran parte della Littonia sud-occidentale è persa, ed è stata invasa dai goblin provenienti da sud-ovest. Il cuore di Littonia è caduto nel caos.

**DI 0:** A Šiaiulai tornano i Lietuviani. La maga Pajauta, è imprigionata in una torre tra il mondo delle fate e quello reale presso la Foresta Mindaugas.

**DI 200:** Guntis II ha riordinato il regno di Littonia. Nonostante i primi successi, la sua campagna militare per recuperare i territori perduti del sud-ovest invasi dai goblin viene rallentata da una forte resistenza.

**DI 300:** Littonia finalmente ha recuperato le sue terre del sud-ovest. I goblin superstiti si sottomettono all'autorità Littoniana e divennero i Goblin del Sarkans. Mariaipeda viene ricostruita sulle rovine dai Lietuviani.

**DI 400:** Predoni di Ostland cominciano scorrerie a lungo raggio su tutta la linea costiera del Norwold.

**DI 450:** Raimonds Tower viene costruita sulla frontiera settentrionale.

**DI 454:** Nobili depongono re Egils, ponendo fine al suo regno caratterizzato da alte tasse e campagne militari mal pianificate. I nobili formano un parlamento, la Saiema, il potere del re è stato ridotto.

**DI 500:** I Goblin del Sarkans cessano di pagare il tributo a Littonia e adottano un atteggiamento di neutralità.

**DI 630:** Dall'ovest arrivano i Vaarana raggiungendo i Saamara in Kaarjala, raccontano storie di orde di umanoidi in procinto d'invadere la regione.

**DI 640:** Una coalizione di Littoniani, Kaarjaliani, Vaarana e Goblin del Sarkans respinge le orde di umanoidi.

**DI 800:** i signori, divengono una classe mercantile organizzata, ed acquisiscono sempre più potere nei centri urbani più grandi. I Goblin del Sarkans si integrano nelle città del sud.

**DI 831:** Dopo il raid a Valmiera, i Goblin dell'Acqua insanguinata sono stati eliminati.

**DI 900:** costruzione del faro sull'Isola Karlis.

**DI 958:** Uldis V fa pressioni sul Saiema per concedere alcuni seggi ai nuovi nobili.

**DI 974:** Attratti dalle storie raccontate da alcuni marinai dell'Ostland, una spedizione indipendente di Minrothaddiani e mercanti Thyatiani raggiungono Littonia.

**DI 985:** Gli Alphatiani si stabiliscono ad Alpha, futura sede del potere nel Norwold. Nonostante qualche contatto con i Littoniani, gli Alphatiani non stabiliscono relazioni ufficiali e non pensano a piani di conquista.

**DI 996:** Uldis VI divenne re di Littonia.

**DI 1000:** Oggi.



## Alto Nordenheim

Superficie: 280.000 Km<sup>2</sup>

Posizione: a Nord di Kaarjala e dell'Itamaa.

Abitanti : Pop. 27.000 – di cui 7.000 giganti del gelo, 5000 umani barbari, 9.000 Goblin, 4000 orchi, 2000 uomini bestia.

Linguaggio : lingua dei giganti, dialetto shonak, goblinoidi ed orchesco.

Tipo di governo : I clan dei giganti del gelo sulla costa riconoscono l'autorità di Frosthaven, i clan dell'entroterra si considerano indipendenti, gli umani e gli umanoidi sono guidati da capi tribù.

Industrie : nessuna.

Flora e fauna : mostri ed animali delle zone sub artiche, foche, trichechi, orsi bianchi, lupi, Mammoth, rinoceronti pelosi.

### Geografia

Il mare del nord a nord, i fiumi Kesajoki e Tukkiyoki al confine con il Kaarjala a sud, il mare alphetiano ad est e le terre libere e paludose dell'Itamaa a sud est. L'alto Nordenheim è caratterizzato da late coste in lento sollevamento da post glaciazione. Il territorio è prevalentemente pianeggiante con varie zone collinari e basse montagne. I venti freddi del mare del nord spazzano gli altopiani, la temperatura non raggiunge mai i 10° gradi centigradi, neanche nella breve estate. La vegetazione è ovunque bassa, colà a sud vicino i fiumi, forse per l'influsso del grande Sampo, sopravvivono boschi di conifere. I confini non sono ben stabiliti e non si può considerare una nazione nel vero senso della parola.

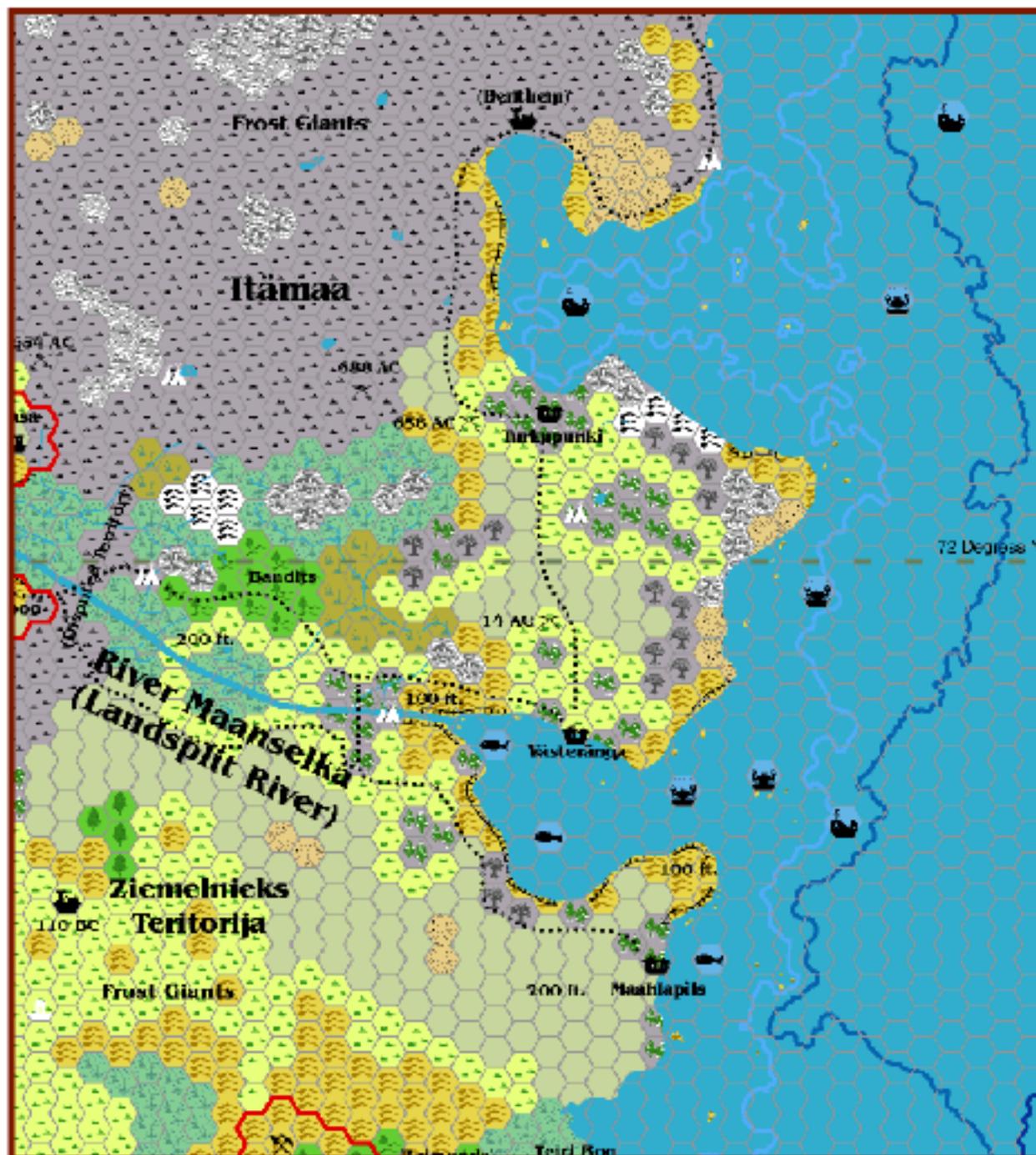
### Cenni storici

Non ha dei confini precisi e quindi neanche una superficie e popolazione definita. In realtà sono solo degli avamposti di Giganti del Gelo di Frosthaven che dopo le varie invasioni fallite in passato, sono rimasti in questo territorio a testimoniare l'antica supremazia che i giganti in passato hanno vantato su di esso. I giganti considerano tutte le terre che dal Norvold si estendono al nord fino al mare del nord come loro terre. In passato riuscirono anche a mantenerne il controllo per oltre quattro secoli, soggiogando sia le popolazioni del Kaarjala che di Littonia. Solo nel 1593 PI con la sconfitta dei giganti nella battaglia di Gaudavpils e la seguente distruzione della città fortificata di Hogborg ebbe fine l'invasione. Dopo la sconfitta di Ulf One-Eye alcuni giganti decisero di non tornare a Frosthaven e si stabilirono qui, organizzati in clan famigliari, sono stati gli artefici di numerosi raid nel Kaarjala, Itamaa e Littonia.

### Popolazione

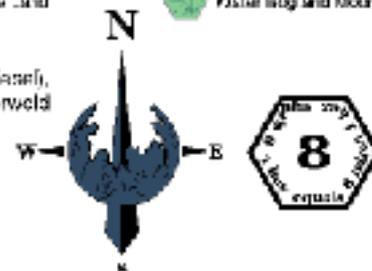
Clan di giganti del gelo sono presenti per tutta la regione delle Terre dell'Eterno Inverno, ma quelli fedeli a Frosthaven sono localizzati sulla costa, mentre nell'entroterra di quello che ora viene chiamato Alto Nordenheim i clan di giganti si ritengono indipendenti. Sono presenti alcune tribù umane di origine shonak, sono nomadi, vivono di caccia e di un primitivo allevamento. I goblin vivono presso le zone più montagnose, varie comunità che sono riuscite a ritagliarsi il loro territorio di caccia fra i territori controllati dai giganti. Piccoli gruppi di orchi che avevano raggiunto la regione a seguito della grande orda si sono stanziati presso il confine con le terre degli Shonak ad ovest. Nascosti ed in piccoli gruppi sopravvivono anche alcuni clan di uomini bestia.

# THE TERRITORY OF ITÄMAA



- |  |                            |  |                                    |  |                                |  |  |  |                        |
|--|----------------------------|--|------------------------------------|--|--------------------------------|--|--|--|------------------------|
|  | Common Whaling Area        |  | Common Veerana (Winter House) Herd |  | Tapa (Fur Soft) Light Forest   |  | Snow-covered Hills                                     |  | Grasslands and Meadows |
|  | Common Fishing Area        |  | Field                              |  | Forested Hill                  |  | Vegetation or Snow-covered Hills (Green or low forest) |  | Swamp                  |
|  | Common Gathering Area      |  | Coastal Hill                       |  | Field or Flying Forest         |  | Year-round Farmland                                    |  | Mud Flat               |
|  | Standard Feet Depth Limits |  | Common Steep Winter Grounds        |  | Common Non-soft Summer Grounds |  | Tilted Land  |  | Water Bog and Mires    |
|  | Exposed Bedrock            |  |                                    |  |                                |  |  |  |                        |

The Territory of Itämaa is based upon the 24 mph map from *GM1 Tear of the Workers* (1984, by Diesel), Thorfinn Tait's 24 mph *GM1-M2 Deepica Map of Norweld* (2006), the Italian *MMB 24 mph map of Norweld* by Zandron (2006), Geoff Gendle's 8 mph *Kingdom of Litoria*, JTR's 8 mph *Oceansend* and the *Norweld Coast* (2007), and JTR's 8 mph *The Kingdom of Kaanjala and the Autuzamaa Plain* (2009).



Cartography by JTR, based on illustrations originally created by Thorfinn Tait; additional images created by JTR.  
Copyright 2028 JTR

## Itamaa

Superficie: 60.000 Km<sup>2</sup>

Posizione: a Nord della Littonia, ad est del Karjala ed a sud dell'Alto Nordenheim.

Abitanti : Pop. 23.500 – 7000 umani, 1500 giganti, 8000 goblin, 4000 orchi e 2000 uomini bestia, 1000 vari.

Linguaggio un dialetto nanesco, lingua dei giganti

Tipo di governo : piccole città o villaggi indipendenti.

Industrie : commercio.

Flora e fauna : orsi, tigri, alci, cervi, cinghiali, bisonti, bue muschiato, lupi, maamoth.

### Geografia

Anche il territorio di Itamaa non ha confini ben definiti e neanche una popolazione stanziale. Parte della regione è in mano a bande di banditi, giganti del gelo ed umanoidi vari che contribuiscono alla cattiva fama di questo territorio che separa il Kaarjala dalla costa. La parte abitata si estende lungo la costa e lungo il corso del fiume Maanselka. Al nord del fiume si estendono le paludi ghiacciate, mentre al sud si estende la steppa artica.

### Cenni storici

Karjala nel 684 DI tentò di prendere il controllo di questa terra per assicurarsi un accesso sicuro al mare, ma dopo 8 anni di guerriglia da parte delle varie popolazioni locali, e dei predoni del Qeodhans, l'esercito di Kaarjala lasciò questo territorio malsano.

### Popolazione

Nella regione dell'eterno inverno è difficile trovare un altro gruppo di popolazioni così eterogenee. Gruppi autoctoni di barbari Vatsky, nomadi Shonak, Saamari che hanno lasciato Karjala, nomadi Vaarani che si spingono fin qui dal Koleamaa ed infine i predoni del Qeodhans che qui hanno creato porti sicuri per i loro vascelli. Mentre le etnie nomadi sono presenti solo in alcuni periodi, le altre etnie hanno realizzato villaggi e piccole città. I predoni si sono stabiliti sulla costa, i Saamari invece hanno preferito stabilirsi lungo il fiume Maanselka, i barbari di origine Vatsky sono gli unici che vivono nell'interno.

## Goblin del Sarkans (Cavalca Mammoth Pigmei)

Superficie: 9.000 Km<sup>2</sup>

Posizione: a sud ovest della Littonia, a sud est del Karjala ed a sud di Tuonela.

Abitanti : Pop. 10.100 – 1000 umani, 200 giganti, 8500 goblin, 400 vari.

Linguaggio : comune, goblinoide, littoniano, lingua dei giganti

Tipo di governo : capo tribù.

Industrie : nessuno.

Flora e fauna : orsi, tigri, alci, cervi, cinghiali, bisonti, bue muschiato, lupi, maamoth.

### Geografia

Territorio pianeggiante e ricco di selvaggina, riparato dalle montagne a nord ed a sud, attraversato dal fiume Gaudava e dai suoi affluenti Vyreycia e Lielupe.

### Cenni storici

I goblin del Sarkans sono una parte dei clan goblin che sfruttarono l'ultima invasione dei giganti del gelo del 12 PI per insediarsi nella parte sud est della littonia. Sconfitti nella campagna militare del 300 DI che littonia intraprese per riconquistare i territori persi, alcuni clan giurarono fedeltà a littonia e rimasero nella pianura del Sarkans pagando dei tributi a Littonia e acquisendo anche alcuni usi e costumi littoniani. Nel 500 DI i goblin del sarkans smisero di pagare i tributi a littonia, rivendicarono una certa indipendenza e assunsero un atteggiamento di neutralità. Nel 640 DI diedero un aiuto fondamentale all'alleanza Kaarjaliana Littoniana contro un'orda di umanoidi proveniente da ovest.

### Popolazione

I goblin del sarkans si distinguono dagli altri goblin della regione per aver assunto tratti della cultura littoniana, vestono e parlano in modo simile ai littoniani. Nell'800 DI i goblin sono pienamente accettati nelle città del sud della littonia dove svolgono i lavori più umili. Una caratteristica particolare di questi goblin è l'allevamento di Mammoth pigmei, che usano sia come cavalcature che come animali da fatica, per questo motivo sono anche conosciuti come i "cavalca Mammoth pigmei".

## Pohjola - Barbari Shonak

Superficie: 410.000 Km<sup>2</sup>

Posizione: a Nord del Kaarjala e ad ovest dell'Alto Nordenheim.

Abitanti : Pop. 42.500 – 30.000 umani, 1000 giganti, 7000 goblin, 3000 orchi e 1500 uomini bestia.

Linguaggio : comune, shonak, lingua dei giganti, goblinoide ed orchesco.

Tipo di governo : Tribù nomadi.

Industrie : allevamento, caccia.

Flora e fauna : orsi, tigri, alci, cervi, cinghiali, bisonti, bue muschiato, lupi, maamoth, rinoceronti pelosi.

### Geografia

Si estende dalle paludi ghiacciate delle Frozen Moors ad ovest, limitata dal Mare del nord a nord e dal fiume Roaring e dal confine Kaarjaliano a sud. Quest'ultime sono le zone più fertili anche perché risentono del benefico effetto del Grande Sampo. In queste zone si possono trovare boschi di conifere ed una vegetazione più variegata. Tra il mare e le zone più fertili a sud, una lunga distesa di paludi gelate e steppa sub artica, poche colline e catene montuose di poca importanza. Il territorio è spazzato dai venti gelidi del nord, tranne che nei dintorni del Kaarjala dove il clima si fa più mite e piovoso.

### Cenni storici

La storia di questo popolo nomade non fa riferimento a date certe se non nel periodo recente in cui si è incrociata con quella di altre popolazioni. Come i Saamari ed i Vaarani, gli Shonak provengono dal Brun centrale dalle terre dette della Terra di mezzo. Spinti verso est dalla prima grande orda umanoide, si spinsero a nord est e sfruttarono il mare ghiacciato all'epoca per evitare le montagne ed arrivare nella regione dell'eterno inverno. Per secoli vissero incontrastati in questo territorio, le uniche creature con cui entravano in contatto erano goblin, giganti ed orchi. Il loro territorio andava dalle montagne ad ovest fin al mare ad est e dal mare al nord fino alle terre dei Viaskoda a sud. All'epoca il clima della pianura Autuasmaa non era uguale all'odierno, anche se leggermente meno freddo rispetto al resto del territorio. I primi contrasti iniziarono quando coloni littoniani si insediarono nella pianura Autuasmaa, ma la sostanziale differenza fra le due culture ed il limitato numero dei coloni fecero sì che non si trasformassero mai in uno scontro aperto. Le cose cambiarono profondamente con l'arrivo dei Saamari nel 135 PI con cui iniziarono subito scontri per il territorio. Gli shonak furono spinti ad ovest, a sud e a nord del Kaarjala. Nel 100 PI il grande sampo cambia il clima della regione. Nel 320 DI scoppiano varie scaramucce tra kaarjaliani e shonak. Nel 630 DI l'arrivo dei Vaarana segna il definitivo tracollo degli shonak che lentamente vengono spinti al nord in Pohjola. Nel 654 DI le tribù shonak incitate anche dalla strega del ghiaccio, si uniscono e tentano il tutto per tutto per riconquistare le terre del Kaarjala ma vengono respinti definitivamente nel 663 DI nella battaglia di White Siedi.

### Popolazione

Varie tribù umane dell'etnia shonak, rappresentano la maggior parte della popolazione.

Alcuni clan sparsi di giganti, goblin ed orchi contendono agli shonak il territorio ma il numero gioca dalla parte degli umani. Le tribù si spostano in carovane su grandi animali, i rinoceronti pelosi che se pur lenti sono molto resistenti forti e possono trasformarsi in formidabili armi, oltre a fornire cibo e pelli.



## Koleamaa

Superficie: 480.000 Km<sup>2</sup>

Posizione: a ovest e nord della Littonia, a sud del Karjala e del Pohjola.

Abitanti : Pop. 37.000 – 20.000 umani, 1500 giganti, 10.000 goblin, 4000 orchi e 1000 uomini bestia, 500 vari.

Linguaggio : comune, Vaarani, Vatsky, Viakoda, lingua dei giganti, goblinoide e orchesco.

Tipo di governo : Tribù.

Industrie : caccia, allevamento.

Flora e fauna : orsi, tigri, alci, cervi, cinghiali, bisonti, bue muschiato, lupi, maamoth.

### Geografia

Territorio variegato che si estende dalle pendici delle montagne ad ovest sino alla costa ad est. È un territorio desolato, sferzato dai venti gelidi che solo in parte risente della magia del Grande Sampo. Il Koleamaa a nord ovest è limitato dal fiume Roaring che funge anche da confine naturale con Pohjola, ad ovest è limitato dalle montagne del Winter Peaks, il territorio tra il fiume Roaring ed i Winter Peaks è prettamente pianeggiante, il regno della taiga. Spostandosi verso est incontriamo il monte drago bianco e la catena montagnosa del Raatovaarat. Poco a sud della catena montagnosa si estende la pianura dei teschi, famosa sia perché qui si combatte una grande battaglia sia perché si trovano scheletri risalenti alla grande pioggia di fuoco. Spostandoci ancora più ad est troviamo le sorgenti del fiume Sinijoki con il fiume, contornato da boschi, che si snoda verso nord per andare a sfociare nel lago Hamarajarvi. Il terreno pianeggiante e paludoso si estende verso est fino alle pianure Noskumis e Littonia a sud est di Tuonela. Poco a Nord delle pianure Noskumis troviamo i territori Ziemelnieks, paludi gelate e steppe sub artiche che si spingono ad est lasciando pian piano il posto a colline e piccoli massicci che si estendono fino alla costa.

### Cenni storici

Il Koleamaa non ha eventi storici rilevanti legati alle popolazioni lo abitano. Qualche importante battaglia si è svolta sul territorio, di solito fra umani ed orde umanoidi. Forse l'evento più importante si può far risalire al 630 DI quando i Vaarani arrivarono nella regione spingendo al nord le popolazioni Shonak ed a sud i Viaskodani, oltre a scontrarsi con i goblin ed altri umanoidi che prima se pur da nomadi vivevano nella regione.

### Popolazione

La popolazione Vaarani segue le proprie tradizioni nomadi e sono pochi gli insediamenti stabili che fungono da punti d'incontro. Vaste zone sono abitate da goblin e anche se con numeri molto inferiori si trovano anche piccoli clan di orchi o giganti.



## Tuonela

Superficie: 35.000 Km<sup>2</sup>

Posizione: a sud est del Karjala.

Abitanti : Pop. 5.500 – 2000 goblin, 3000 orchi e 500 uomini bestia, nonmorti.

Linguaggio : comune, goblinoide, orcheso.

Tipo di governo : Tirannia (Lovaara la strega di ghiaccio).

Industrie : nessuno.

Flora e fauna : .....

### Geografia

In gran parte terreno paludoso e steppa, prevalentemente pianeggiante con solo poche zone collinose. Boschi paludosi in cui gli alberi fuoriescono dall'acqua. Il clima è al confine dell'influsso del Grande Sampo Kaarjaliano, piovoso ed umido, le temperature oscillano tra i -10 ed i 10 gradi centigradi.

### Cenni storici

Lovaara era una stregona Saamari che risentita della perdita di stima verso gli stregoni da parte del popolo, decise di allearsi con forze oscure per prendere il potere. Nel 390 PI lei ed i suoi seguaci organizzarono una rivolta in Isanmaa l'antica terra dei Saamari. Con un esercito di suoi seguaci ed umanidi nel 399 PI assediò la capitale Kuusamo, uccise tutta la popolazione estinguendo la linea di sangue reale e prese il potere. Conosciuta come la strega di ghiaccio per la sua spietatezza, era sempre una donna bellissima ma il male oscuro con cui si era alleata trapelava dai suoi occhi di ghiaccio. Perseguitò i popoli dei Vaarani e dei Saamari finchè un coraggioso cacciatore Vaarani di nome Lemminkainen (reincarnazione di Ilmarinen) non riunì le forze dei due popoli e li guidò in una serie di attacchi furtivi ed agguati tesi ad uccidere i generali della strega. In seguito, Lemminkainen, con un'azione di coraggio penetrò nel cuore del regno ed attaccò la cittadella della strega. La strega si difese tenacemente e molti degli assalitori perirono ma alla fine ferita dovette darsi alla fuga. La strega pensava già a come tornare per punire coloro che avevano osato colpirla nella sua cittadella, quando i ribelli inconsapevolmente distruggendo un artefatto durante il saccheggio la privarono del collegamento con le forze oscure limitandone il potere e corrompendone anche la forma umana. A distanza di secoli la strega ha ritrovato il suo antico popolo ora col nome di Kaarjaliani e medita la sua vendetta. Stabilitasi in una zona paludosa a sud est del Karjala tessè le sue trame malefiche. Appare ancora come una bella donna ma solo grazie alla magia. Da alcune popolazioni ora è conosciuta anche come la Hag Rimal. Nel 654 DI incitò le tribù Shonak ad attaccare il Kaarjala. Nel 973 DI fece distruggere la città di Lovajärvi da un'orda di nonmorti.

### Popolazione

La popolazione è alquanto ridotta, un piccolo clan di goblin ed un clan di orchi, assoggettati dalla strega. Qualche uomo bestia che si nasconde in questa zona evitata dagli umani, ed un numero imprecisato di nonmorti al servizio della strega.

