

Blacklinx EE

# Storia del Nord



# **Storia del Nord**

## Indíce

<u>Storía del Nord .....</u>	<u>2</u>
<u>Scaricato da <a href="http://blacklinx.weebly.com">blacklinx.weebly.com</a> .....</u>	<u>4</u>
<u>Storía del Nord I - La Prima Fioritura .....</u>	<u>5</u>
<u>Storía del Nord II - Le Guerre della Corona .....</u>	<u>6</u>
<u>Storía del Nord III - Storia recente del Nord .....</u>	<u>7</u>
<u>Storía del Nord IV - L'Esodo degli Elfi .....</u>	<u>9</u>
<u>Storía del Nord V - La diffusione del genere umano .....</u>	<u>11</u>
<u>Storía del Nord VI - La Potenza degli Umani .....</u>	<u>12</u>
<u>Storía del Nord VII - 1368, Anno dello Stendardo .....</u>	<u>14</u>
<u>Storía del Nord VIII - 1369, Anno del Guanto .....</u>	<u>15</u>
<u>Storía del Nord IX - Il Ritorno della Bestia (1367 - ?) .....</u>	<u>19</u>
<u>Storía del Nord X - 1370, Anno del Boccale .....</u>	<u>20</u>

Scaricato da <http://blacklinx.weebly.com/>

## Storia del Nord I - La Prima Fioritura

**P**er millenni, gli elfi dorati hanno abitato a Illefarn (dove ora si trova Waterdeep) e Eaerlann (lungo il Fiume Splendente). Dalle loro città-foreste riccamente adorne commerciavano con le emergenti nazioni umane, come Netheril e Illusk, e respingevano gli attacchi dei goblin. Nel frattempo, i clan dei nani si riunirono nella nazione di Delzoun, così chiamata dal nome del nano che forgiò l'unione. La nazione, sita principalmente sottoterra, si estendeva dalle Montagne di Ghiaccio fino alle Montagne Inferiori. Il Passo della Luna d'Argento era il suo confine occidentale, mentre il Mare Ristretto il suo confine orientale. Gli orchi giunsero dal nord del Dorso del Mondo, ma furono respinti indietro dagli elfi con una sanguinosa battaglia. Ad oggi, quella fredda regione continua ad essere la patria e la roccaforte degli orchi e di razze simili.



## Storia del Nord II - Le Guerre della Corona

**G**li umani emigrarono in gruppi dal Mare Scintillante e oltre fino alla Costa della Spada. Divennero navigatori e si diressero verso le Moonshae, Mintarn e Ruathym e verso le isole del nord. Gli elfi ingaggiarono una guerra intestina senza fine, mentre gli umani e gli orchi si impadronivano delle rovine rimaste. Forse la maggiore calamità che colpì il Popolo Fiero fu il Disastro Oscuro, una magia omicida che prese forma da una misteriosa nube fiammeggiante. Essa avvolse il regno di Míyerítar e, quando alcuni mesi dopo si dissolse, non era rimasto vivo né un elfo né un albero. C'era solo una vasta e secca brughiera: l'Alta Brughiera.

Ma non tutto andava male per gli elfi. Benché in ritirata a causa della crescente forza dei barbari umani e delle orde di orchi, i loro poteri aumentarono nella Corte Elfica e a Evereska (che tuttora è una roccaforte). Idearono una coalizione tra nani, umani amichevoli e altri elfi per un aiuto reciproco contro gli orchi, gli umani predatori e le ondate di bestie (ogre, bugbear, troll, goblin, gnoll e altre creature non umane) guidate dal crescente potere dei giganti. Sorprendentemente, in almeno tre posti - i Regni Caduti e le città di Silverymoon e di Myth Drannor - vinsero con fulgida grazia.

Ad est, sulle spiagge sabbiose del tranquillo e scintillante Mare Stretto, i villaggi umani di pescatori divennero piccole cittadine e in seguito si riunirono nella nazione di Netheril. I saggi ritengono che i villaggi di pescatori fossero stati unificati da un potente mago umano che aveva scoperto un libro dal grande potere magico rimasto intatto dai Giorni del Tuono, un libro che la leggenda chiama Pergamene di Nether. Retta da questo mago senza nome e da coloro che gli succedettero, Netheril fiorì per potere e per gloria, diventando sia la prima regione umana del Nord sia la più potente. Alcuni dicono che questa scoperta segnò la nascita della magia umana dal momento che, prima di allora, il genere umano aveva avuto soltanto sciamani e streghe. Netheril dominò il Nord per oltre tremila anni, ma neppure i suoi leggendari maghi furono in grado di impedire il compiersi del suo destino.

## Storia del Nord III - Storia recente del Nord

**N**ei mesi della sfiorita estate del 1367, un'immensa orda di orchi discese dal Dorso del Mondo per farsi strada verso sud, nelle regioni commerciali del Nord. L'esercito degli orchi, guidato dal Re Greneire, si riversò tra il Bosco della Luna e il Bosco Freddo, fermandosi appena al di fuori della Cittadella delle Molte Frecce.

Il Re Obould, l'orco che governava la Cittadella delle Molte Frecce, era terrorizzato dalla prospettiva di un'altra orda di orchi, nonostante sapesse che avrebbero dovuto cooperare contro gli umani del Nord e contro la progenie di Hellgate Keep. Gli sciamani della sua tribù, tuttavia, avevano predetto la caduta della cittadella a causa di un tradimento e avevano riferito al re che sarebbe stato spodestato da altri orchi. Per lui fu quindi un brutto giorno quello in cui il Re Greneire e la sua orda di 150.000 orchi apparvero nelle pianure vicino alla Cittadella delle Molte Frecce. Il Re Obould annunciò ai suoi seguaci che quest'orda era stata inviata per allontanarli dalla loro patria e per farli vagare come mangia-carogne tra le pianure. Con Gruumsh come testimone, giurò che la Cittadella delle Molte Frecce avrebbe massacrato questi orchi traditori "come elfi durante una festa".

Per quattro mesi, i 40.000 orchi di Obould mantennero le loro posizioni. Contro le alte mura del presidio venne mosso un assalto dopo l'altro, ma gli orchi che attaccavano subivano perdite maggiori dei difensori. Allo stesso tempo, le condizioni di vita all'interno delle mura (mai state eccezionali) causavano anch'esse delle perdite.

La battaglia per la Cittadella delle Molte Frecce culminò durante la prima decade di Uktar. Mentre un altro sottile manto di neve cercava di seppellire gli orchi riuniti, il Re Greneire lanciò tutti i restanti soldati all'assalto della cittadella, sfondando i cancelli e mettendo orco contro orco in un turbinio di spade. Mentre i due re degli orchi si inseguivano sui bastioni, la cittadella iniziò a bruciare.

Gli orchi sopravvissuti alla battaglia parlano ancora del coraggio sovrumano dei due re che si fronteggiavano davanti alle loro truppe. Infine, il Re Obould trapassò il Re Greneire con la sua spada lunga, ma Obould era gravemente ferito nel momento in cui Greneire esalò l'ultimo respiro. Gli orchi iniziarono a scontrarsi di nuovo e nessuno sa esattamente cosa ne fu di Re Obould.

**Fu tra il fumo e la neve che emersero i vincitori del conflitto: i nani del Clan Warcrown con a fianco un contingente di truppe da Silverymoon. Facendo irruzione attraverso i cancelli sfondati, questi nuovi attaccanti sconfissero rapidamente gli esausti orchi della cittadella, facendoli scappare nella landa.**

**Oggi il Re Emerus Warcrown governa la Cittadella delle Molte Frecce, benché i nani la chiamino ormai col suo antico nome di Felbarr. Nel Nord i più la chiamano la Cittadella, in attesa di vedere se sarà in grado di resistere alla prossima ondata di orchi. Il Re Warcrown ha lanciato un appello affinché tutti i nani aiutino a difendere il presidio e la notizia della scoperta di una nuova vena d'oro e d'argento si sta rapidamente diffondendo tra le comunità dei nani.**



## Storia del Nord IV - L'Esodo degli Elfi

**Q**uesto periodo lasciò le roccaforti elfiche esposte al saccheggio da parte degli umani e degli orchi. Quando gli elfi decisero di abbandonare il Nord e di andare a Evermeet, le loro opere presto scomparvero; a ricordare l'Eaerlann rimasero soltanto luoghi come la Vecchia Strada e un porto in rovina nella Grande Foresta. Tuttavia, gli elfi non erano i soli che sarebbero scomparsi dalle terre che per lungo tempo avevano abitato: anche la nazione umana di Netheril si trovava sull'orlo della storia.

La condanna di Netheril giunse sotto forma di un deserto che prese a divorare il Mare Stretto e ad espandersi per riempire i suoi argini con polvere e sabbia portata dal vento. La leggenda narra che quando i grandi maghi di Netheril si resero conto che la loro terra era perduta, abbandonarono la regione e i compatrioti, rifugiandosi in tutti gli angoli del mondo e portando con sé i segreti della loro magia. Più probabilmente, vi fu una lenta migrazione che iniziò tremila anni fa e raggiunse la sua conclusione mille e cinquecento anni dopo.

Qualunque sia la verità, i maghi non risedettero più a Netheril. A nord, la roccaforte dei nani di Delzoun, un tempo maestosa, viveva giorni difficili. Fu allora che gli orchi attaccarono. Gli orchi erano sempre stati nemici nel Nord: uscivano dalle loro caverne all'incirca ogni dieci generazioni, quando i covi abituali non riuscivano più a contenere la loro sempre più numerosa popolazione. Quella volta uscirono dalle caverne del Dorso del Mondo, uscirono a frotte dalle miniere abbandonate delle Montagne Picchirigi, si precipitarono fuori dalle roccaforti perdute dei nani delle Montagne di Ghiaccio, sbucarono dai complessi di cripte nelle Montagne Inferiori e risalirono dalle viscere delle Montagne di Altaluna. Mai, prima e dopo di allora, vi è stata una simile profusione di orchi. Delzoun si sgretolò davanti a questo assalto e si accartocciò su sé stessa. Netheril, senza i suoi maghi, fu spazzata via dalla faccia della terra. Soltanto gli elfi di Eaerlann resistettero all'attacco e, con l'aiuto dei treant di Turlang e di altri alleati sconosciuti, riuscirono a posticipare gli ultimi giorni della loro terra di ancora un paio di secoli.

Nell'est, Eaerlann costruì la fortezza di Ascalhorn e la lasciò ai profughi di Netheril, mentre altri abitanti di Netheril costruirono la città di Karse nella Grande Foresta. La gente in fuga da Netheril fondò Llorkh e Loudwater. Altri vagarono per le montagne, le colline e la lande a nord e a ovest della Grande

**Foresta, diventando gli antenati degli Uthgardt e i fondatori di Silvermoon, Everlund e Sundabar.**

## Storia del Nord V - La diffusione del genere umano

**G**li umani in grado di adattarsi utilizzarono le magie che riuscirono a ottenere o a imparare dai Popoli Fieri per sconfiggere tutti i nemici, interrompendo (momentaneamente) il potere dei giganti e degli orchi. Venne fondata Waterdeep. Scomparvero gli ultimi elfi purosangue a causa dei continui matrimoni con gli umani.

Anche nell'estremo occidente vivevano degli umani, primitivi saggi e furbi chiamati i Cacciatori dei Ghiacci. Da tempo immemore conducevano una vita semplice lungo la costa; qui, prima che i fondatori di Netheril mettessero piede sulla costa occidentale del Mare Stretto, si susseguirono innumerevoli generazioni. Tuttavia, questa gente tranquilla cadde preda di un'altra invasione dal sud: da lunghe navi rudimentali sbarcò una razza di individui alti, dai capelli chiari e dall'indole guerriera che allontanò i Cacciatori dei Ghiacci dalle terre dei loro avi.

Questa gente, conosciuta come gli Uomini del Nord, costruì fattorie e villaggi lungo la costa dagli argini delle Acque Tortuose alle gole del Mirar. I guerrieri degli Uomini del Nord spinsero i primitivi Cacciatori dei Ghiacci sempre più a nord, costrinsero i goblin a ritornare alle loro tane di montagna e istigarono l'ultimo Consiglio di Illefarn. In cinquecento anni dal loro arrivo, Illefarn non esisteva più: i suoi abitanti si erano trasferiti a Evermeet.

Dalla costa, gli Uomini del Nord salparono verso occidente, rivendicando e fondando colonie su Ruathym e Gundarlun, le principali isole occidentali, e infine diffondendosi in tutte le isole del mare del nord. Altri migrarono verso nord, oltre il Dorso del Mondo, e divennero i veri selvaggi barbari della Valle del Vento Gelido.

Nei secoli che seguirono, Ascalhorn divenne Hellgate Keep quando cadde nelle mani dei demoni, ed Eaerlann crollò sotto l'assalto di una nuova orda di orchi. Gli elfi fuggirono a sud-est, unendosi agli Uomini del Nord, ai discendenti degli abitanti di Netheril e ai nani per formare quello che sarebbe diventato noto come il Regno Caduto. Questo reame ebbe vita breve e cadde con la successiva invasione di orchi. Pur scomparendo, inflisse ai goblin un colpo dal quale si devono ancora riprendere.

## Storia del Nord VI - La Potenza degli Umani

**L**ungo la costa, in quella che una volta era la comunità elfica di Illefar, l'umanità stava nuovamente diventando potente. I mercanti del sud, gli uomini delle tribù del Nord e i naviganti delle isole occidentali avevano fondato un villaggio attorno ad una stazione mercantile situata su un porto dall'acqua profonda, inizialmente noto come Rifugio di Nimoar, dal nome del condottiero Uthgardt la cui tribù aveva conquistato e fortificato il villaggio ormai in rovina. Nimoar e i suoi successori, conosciuti come i Signori della Guerra, guidarono gli uomini di Waterdeep (come poi raccontarono i capitani delle navi) in una lenta battaglia contro i troll. Nel culmine della battaglia finale, i troll aprirono una breccia nella vecchia palizzata e tutto sembrò perduto, finché la magia di Ahghairon di Silvermoon mutò le sorti contro i troll, distruggendoli e disperdendoli.

Ahghairon, erede delle tradizioni e delle conoscenze di Netheril, rimase a Waterdeep e, all'età di centododici anni, salvò nuovamente la città, questa volta da se stessa. Nel farlo, istituì i Lord di Waterdeep. La città divenne una delle più grandi del Nord, probabilmente di tutto Faerûn. Con Waterdeep come punto di riferimento, la civiltà si espanse cautamente nelle terre selvagge. Agli orchi fu sottratto il controllo di Illuskan (ora Luskan). I pionieri di Waterdeep, con l'appoggio delle casate mercantili della città, si insediarono a Loudwater, Llorkh, Triboar, Longsaddle, Secomber e in altri villaggi.

Sebbene siano trascorsi secoli dall'ultima invasione degli orchi, vi sono ancora costanti conflitti. I barbari assaltano i mercanti, i viaggiatori e le città; i mari brulicano di pirati degli Uomini del Nord; le guerre degli ultimi anni hanno deturpato la regione. Luskan, orgogliosa città commerciale nota per dare rifugio e appoggio ai pirati, mosse guerra al regno dell'isola di Ruathym a causa di un atto di pirateria compiuto contro una delle poche legittime navi mercantili di Luskan. La guerra è continuata per quasi un anno con Ruathym che perdeva lentamente terreno. Quando fu chiaro che Luskan avrebbe alla fine vinto la battaglia navale e conquistato l'isola, l'Alleanza dei Lord si gettò nella mischia. Essi minacciarono di muovere guerra a Luskan se le schermaglie non fossero cessate immediatamente. Incapace di affrontare in modo efficace una guerra su due fronti, Luskan abbandonò i suoi piani di invasione.

Le tensioni tra Luskan e Ruathym sono ancora alte e le loro navi sono spesso viste sparare a casaccio l'una contro l'altra

**mentre si passano accanto, talvolta lontane appena un'onda o due. Il governo di Ruathym ha recentemente inviato alcuni avventurieri sulle colline del reame dell'isola alla ricerca dei mercenari che stanno uccidendo i mercanti, i contadini e i boscaioli. Ruathym crede che Luskan mantenga ancora delle presenze sull'isola, cercando di vincere attraverso la sovversione e la paura diffusa ciò che non è riuscita a ottenere con la guerra.**

**Nell'estremo nord, le Dieci Cittadine hanno completato la ricostruzione dopo essere state quasi distrutte dalle mostruose forze di Akar Kessel. Con l'aiuto dei barbari della tundra che vivono lì vicino, hanno ricostruito e sistemato le loro città, hanno piantato nuovamente gli scarsi alberi e, cosa più importante, hanno sollevato il morale dei loro cittadini. Un mercante recentemente passato nella regione con diciassette vagoni di prezioso legno di quercia ha detto che è quasi impossibile determinare chi sia un barbaro e chi no. "Vivono insieme!", ha esclamato meravigliato.**

## Storia del Nord VII - 1368, Anno dello Stendardo

**A**ppena i nani si sistemarono per l'inverno nella città di Felbar da loro rivendicata, un gruppo di avventurieri spalleggiati dagli Zhentarim irruppe nella Caverna del Grande Verme, assassinando Elrem il Saggio, capo sciamano della tribù del Grande Verme. Quando i guerrieri della tribù discendevano tra le schiere dei perfidi avventurieri, la magia del teletrasporto mise al sicuro almeno tre dei responsabili, oltre a un notevole quantitativo di tesori rubati ad Elrem.

Secondo Themrin, l'attuale sciamano della tribù, Elrem promise di "vegliare sulla tribù con lo spirito ora che la mia forma mortale è stata distrutta". Nonostante le parole rassicuranti di Elrem, la tribù subì un inverno rigidissimo che vide pesanti nevicate, scarsa selvaggina e morale a terra.

Alcuni attendibili visitatori recatisi nell'accampamento dei barbari riferiscono che Themrin e Gweshen "Mano di Ferro" Talistars indossano una specie di corazza fatta con le scaglie di Elrem. Quest'uso del corpo del vecchio sciamano come "protezione" sarebbe stato ordinato loro in sogno. La corazza sembra essere di morbido cuoio, ma pare che devii i colpi e protegga come un'armatura di piastre completa.

Nesmé ha riferito un drastico aumento degli attacchi da parte dei troll nella Brughiera Sterminata e varie fonti confermano che qualcosa sta spingendo i troll fuori dalle lande. Qualunque cosa vi sia dietro l'esodo dei troll è destinata a restare un mistero per il resto dell'anno, poiché gruppi di avventurieri consumano le proprie energie contro il sopraggiungere senza fine di troll in fuga dalla palude.

Con la mossa più sorprendente dell'anno, la Tribù degli Orsi Blu, guidata dalla sciamana capo Tanta Hagara, ha marciato verso Hellgate Keep, oramai preda dei demoni. Benché varie fonti abbiano riferito una breve lotta per il controllo politico della città, Tanta Hagara è divenuta la nuova dominatrice della città.



## Storia del Nord VIII - 1369, Anno del Guanto

**Il clima turbolento di Hellgate Keep continuava a offrire opportunità per gli avventurieri. Un gruppo di Arpisti si infiltrò nella città utilizzando un mantello magico e rivelò che Tanta Hagara era in realtà una strega annis. Questa rivelazione non svilò la stima degli Orsi Blu nei confronti della loro potente capo tribù e la città rispose a questa rivelazione attaccando le carovane in viaggio verso Sundabar. In aggiunta a ciò, alcune forze di spedizione di tanar'ri vennero inviate a creare scompiglio nella Cittadella delle Nebbie, a Sundabar e a Silverymoon. Tanta Hagara informò le sue "truppe leali" dell'esistenza di portali in queste città che potevano permettere ad altri tanar'ri di "unirsi a noi nelle gloriose battaglie a venire che ci consentiranno di assumere il controllo di tutto il Nord!".**

**Alustriel lanciò potenti incantesimi per difendere Silverymoon dalle incursioni dei tanar'ri e la città non subì alcun danno dal loro attacco. Il Signore delle Nebbie contribuì in maniera analoga alla difesa della sua cittadella, sebbene circolino ancora notizie circa l'assistenza prestata dai treant della Grande Foresta.**

**Sundabar risentì pesantemente dell'attacco di Hellgate Keep, poiché i demoni irrupero dalle mura e seminarono il caos nelle strade. Mentre gli avventurieri combattevano i demoni, Helm Dwarfriend guidò un nutrito gruppo di guardie cittadine per portare in salvo chi era rimasto a Sundabar. Ciononostante, i demoni di Hellgate Keep lasciarono la città con la soddisfazione di sapere che stava bruciando. In due giorni, tuttavia, gli incendi furono domati e da allora Sundabar è stata ricostruita.**

**A metà Eleasias, voci secondo cui Turlang, il potente treant che risiede nella Grande Foresta a nord, stava attivamente difendendo le foreste nei pressi della Cittadella delle Nebbie, giunsero all'orecchio di Tanta Hagara, la strega dominatrice di Hellgate Keep. Non le sfuggì la notizia che Turlang stava aiutando il Signore delle Nebbie, e la convinzione che la Cittadella possedesse un artefatto extra-planare non fece che aumentare il suo interesse.**

**Tanta allestì un grande esercito costituito da più di cento tanar'ri e altri demoni, oltre a cinquecento membri della Tribù degli Orsi Blu per radere al suolo la Cittadella delle Nebbie. Non appena le forze malefiche si avvicinarono verso la Grande Foresta, il Signore delle Nebbie mise in atto il suo piano. Due**

**agenti Arpístí, un bardo di nome Cryshana Fireglen e un sacerdote di Mystra noto come Spelluíper, si infiltrarono a Hellgate Keep travestiti da membri della Tribù degli Orsi Blu. Ciascuno portava con sé parte di un artefatto extra-planare chiamato il Cristallo del Guardiano.**

**Il Cristallo del Guardiano è un artefatto a forma di stella a tre punte composto di onice e di un metallo sconosciuto che si attorciglia sulla gemma. Ciascuna punta della stella forma un pezzo a sé stante che può essere unito agli altri per creare l'artefatto oppure separato per formare tre potenti oggetti magici. Sebbene il cristallo possa essere usato in vari modi, originariamente era stato creato per abbattere i sigilli, inclusi i mythal e altre potenti protezioni. Secondo la leggenda, fu realizzato da un potente lich che se ne serviva per rendere inermi i chierici, privandoli della loro abilità di scacciare i non morti e annullando la magia necromantica entro un raggio di 80 chilometri.**

**Il Signore delle Nebbie avrebbe utilizzato il Cristallo del Guardiano in un modo diverso, ma necessitava di volontari che lo aiutassero a sistemare due pezzi del cristallo in punti precisi all'interno della magicamente protetta città di Hellgate Keep. In particolare, aveva bisogno di due persone disposte a mettere in gioco la propria vita per sterminare i demoni di Hellgate Keep per sempre. Spelluíper e Cryshana accettarono la missione suicida. Con i pezzi del cristallo in mano, i due Arpístí attesero che il Signore delle Nebbie attivasse la magia con il suo terzo pezzo, magia che avrebbe dato inizio alla distruzione di Hellgate Keep. Quando un vivido raggio di energia viola illuminò i cieli sopra la fortezza, nessuno all'interno della roccaforte dei demoni ebbe il tempo di rendersi conto di che cosa stesse accadendo.**

**La potenza del Cristallo del Guardiano portò i sigilli a rivolgere la loro magia sulla città stessa, causando un'implosione che fece tremare la terra per oltre 160 chilometri. Non appena i sigilli intorno a Hellgate Keep collassarono, il cristallo sprigionò l'energia magica in un'esplosione che rase al suolo ogni costruzione nella città, lasciando laddove si ergeva nient'altro che pezzi di roccia grandi quanto un sasso. Tra le macerie non sopravvisse nessuna creatura: regnava un silenzio senza vita.**

**L'esercito di tanar'ri di Hellgate Keep non era sicuro di cosa fosse accaduto, ma aveva sentito il tremore quando il Cristallo del Guardiano era stato attivato. Stavano tuttavia combattendo per la propria vita, quando i treant, i korred, i**

centauri, i satiri, le driadi e altre creature della Grande Foresta (compresi i difensori della Cittadella delle Nebbie) li uinsero, schiacciandoli nella terra umida. Uno dei più importanti governatori del Nord cadde in battaglia, ma portò con sé nella tomba almeno sei tanar'ri. Faurael Blackhammer, il signore protettore di Triboar, cadde al fianco delle sue truppe verso la fine del conflitto.

Alcune decadi dopo la battaglia finale contro Hellgate Keep, i treant bloccarono il passaggio più a nord, alla confluenza dei fiumi Cuorsangue e Delimbíyr. Oggi, benché i treant non badino ai cacciatori e agli avventurieri che attraversano la zona, tutte le carovane in cerca di un varco a nord di Sundabar vengono respinte. Questa è una faccenda che i treant non ritengono negoziabile.

Nel corso di un altro inconveniente lamentato su Turlang, il Passo della Luna fu bloccato da un'enorme frana che isolò Valle Alta e rese impossibile il passaggio di qualunque ingente forza di uomini. L'accesso all'area in cui una volta si trovava Hellgate Keep è adesso limitato agli avventurieri e ad altri intrepidi viaggiatori.

Alcuni dei più potenti maghi del Regno, Elminster di Shadowdale e Khelben Arunsun inclusi, hanno chiesto più volte quale sia l'attuale ubicazione del Cristallo del Guardiano. La maggior parte delle fonti sostiene che i pezzi del cristallo siano stati sparsi ancora una volta tra i Pianí, ma nessuno ne ha la certezza.

Nei pressi di Nesmé venne scoperta la causa dell'esodo dei troll. I giganti delle nuvole e delle nebbie si erano stabiliti nella brughiera, scacciando i troll dalla loro nuova "dìmora". Sebbene non si sappia quanti giganti si fossero insediati nell'Alta Brughiera, le stime parlano addirittura di diverse centinaia. Adesso una fitta foschia è continuamente sospesa nell'aria della Brughiera, addirittura più persistente e più densa di quanto non lo fosse prima dell'arrivo dei giganti. Molti credono che queste nuove nebbie siano opera dei giganti delle nuvole, ma nessuno può esserne certo.

Alustriel di Silvermoon inviò un distaccamento delle guardie perché indagassero sulle frontiere orientali della Brughiera. Le guardie tornarono riferendo che un gruppo di circa venti giganti delle nebbie "di buona indole e piuttosto amichevoli" si era stabilito in una zona un tempo infestata dai troll.

**Al contrario, le guardie della vicina Nesmé non furono altrettanto fortunate, dal momento che si imbattono in un clan di violenti e potenti giganti delle nuvole e delle nebbie che quasi decimò la sua unità. In aggiunta a ciò, un gruppo di avventurieri riuscì a trascinarsi fino a Nesmé nonostante le terribili bruciature, raccontando di essersi imbattuto in un drago nero in un accampamento di giganti delle nebbie. Nel complesso, sembra che tanto i giganti di indole buona quanto quelli malvagi considerino ormai la brughiera la loro casa.**

## Storia del Nord IX - Il Ritorno della Bestia (1367 - ?)

**S**aggi, filosofi, storici e sacerdoti avvertono un cattivo presagio nell'aria pungente. Preannunciano un lento cambiamento nei prossimi dieci anni, ma si realizzerà prima che siano morti tutti gli uomini nati il primo giorno di questa era. Credono che le bestie che un tempo dominavano questa terra progettino di tornare per rivendicare quello che è loro di diritto, imprigionando e ponendo interi regni in schiavitù. Dove un tempo regnavano gli elfi, oggi vi governano gli uomini, ma la loro resistenza, come quella di tutte le civiltà precedenti, è precaria ad essere generosi.

## Storia del Nord X - 1370, Anno del Boccale

**A**ncor prima che la primavera raggiungesse il Selvaggio Nord, voci di una concentrazione di treamt nella Grande Foresta erano giunte in tutte le città settentrionali. Sembra che tutte le creature della foresta si siano mobilitate per rinvigorire la Grande Foresta dopo la caduta di Hellgate Keep. Tuttavia, qualcosa deve ancora dimorare sotto le rovine, in quanto la Compagnia del Cuore di Giada non è mai emersa dalle profondità della città. I treamt da allora hanno bloccato l'entrata alle rovine, sigillando qualsiasi male si celasse ancora allo sguardo umano.

Anche nel Nord c'è un certo fermento. Luskan gioca ancora alla guerra, provocando le città limitrofe senza tuttavia esasperare Waterdeep. I barbari si stanno ancora organizzando al nord, pronti ad attaccare chiunque cerchi di penetrare nelle loro sacre proprietà. Voci secondo cui agenti degli Zhentarim stanno perlustrando le Terre Cadute alla ricerca di potenti magie dell'ormai caduta Netheril continuano a circolare. E gli avventurieri ancora abbondano nella Frontiera Selvaggia.

Ma c'è anche un'altra attività nel Nord. Luskan gioca ancora alla guerra, provocando le città vicine senza tuttavia esasperare Waterdeep. I barbari si stanno ancora organizzando al nord, pronti ad attaccare chiunque cerchi di penetrare nelle loro sacre proprietà. Circolano voci secondo le quali agenti Zhentarim stanno perlustrando la zona delle Terre Cadute in quanto la potente magia di Netheril da tempo perduta continua a circolare. E ci sono ancora avventurieri in abbondanza nella Frontiera Selvaggia.