



Foresta della Dimenticanza





INDICE

MAPPA DEL TERRITORIO	2
UN PO' DI STORIA	3
Gli Gnomi e il Piccolo Popolo	3
Gli Elfi e la Caduta di Sovelis	4
Fondazione di Berethani e Ordalien	5
Cornacorvo, Dum Amethyst e il Destino dei Nani	6
RAZZE, POPOLI, ORGANIZZAZIONE SOCIALE	8
Gli Elfi	9
Gli Umani	10
Gli Gnomi	11
I Nani	12
Le altre Razze	14
SPIRITUALITA' E LUOGHI DI CULTO	16
TERRITORIO, RISORSE E MERCATI	18
Luoghi caratteristici e insediamenti abitativi	19
Fiumi e Laghi	20
I Mari	20
Confini Geografici	21
Flora e Fauna	21
CREDITS	22






MAPPA DEL TERRITORIO





UN PO' DI STORIA

Gli Gnomi e il Piccolo Popolo

 I primi abitanti della Foresta della Dimenticanza, così come del resto accadeva in tutto il Continente di Ashura, furono senz'altro gli esseri di razza Fey, a cui gli Umani attribuiscono il nome di Piccolo Popolo. Tra questi i più misteriosi e a tutt'oggi meno conosciuti sono senz'altro gli **Gnomi**, la cui presenza è spesso così discreta da non essere neppure percepita dalle altre razze, a meno che non ve ne sia una numerosa rappresentanza così come accade nella Foresta della Dimenticanza.




Gli Gnomi possiedono virtù magiche, come tutti gli altri rappresentanti del Piccolo Popolo, ma nel corso dei secoli questa razza ha subito importanti mutazioni genetiche, tanto che si ipotizza una stretta parentela con la razza Nanica, che pare derivi in parte dagli Gnomi, il che spiegherebbe la vaga somiglianza fisica, la bassa statura e l'eguale propensione per le attività artigianali delle due razze, oltre che alla loro maestria nella forgia dei metalli. Però, a differenza dei Nani, gli Gnomi sono un popolo schivo, pacifico e rispettoso della natura; inoltre eccellono in molte arti, comprese quelle della musica e della medicina. Di carattere, gli gnomi sono per lo più individui dotati di buon senso e lungimiranza, ma

piuttosto riservati e taciturni, tanto che stranamente non si conoscono le vicende storiche legate al passato di questa razza, anche se si ipotizza che, nelle ere remote, una grave sciagura si sia abbattuta su di loro, forse a causa di discordie interne e guerre fratricide – o più probabilmente a causa di una grande battaglia combattuta contro i Nani, di cui riscontriamo traccia proprio nei documenti di quest'ultima razza. Questo spiegherebbe, almeno in parte, la presenza di esuli gnomici nel Karen's Wood, così come il volontario isolamento che le comunità gnomiche solitamente mantengono rispetto alle altre razze. Ciononostante, si sa per certo che alcuni individui si sono integrati all'interno di comunità elfiche o umane, ma di fatto nessuno di essi si è mai fatto notare troppo.





Gli Elfi e la Caduta di Sovelis

 Molte delle Oasi di Ashura pre-tendono di aver dato i natali alla razza Elfica e tuttavia è ragionevolmente accreditata l'ipotesi che attribuisce alla Foresta della Dimenticanza questo primato, anche se pare che i primi isolati elfi fecero la loro comparsa nella Valle dei Sogni, per poi muoversi verso la folta foresta del sud ovest del Continente, ben prima che il primo umano vi mettesse piede. E' comunque un fatto assodato che le prime città elfiche siano state edificate proprio nella Foresta della Dimenticanza e tra esse la primissima fu **Sovelis, la Bella**, all'incirca quando correva l'anno 6000 PA (vedasi a tal proposito la [CRONOLOGIA DELLE ERE DI ASHURA](#)).

Da allora in poi, la storia della Foresta della Dimenticanza è caratterizzata da numerose battaglie per il predominio sul territorio.

Lo splendore del grande regno elfico dominò il cuore della foresta per più di settecento anni. **Sovelis** era l'orgoglio degli elfi: gli alberi si intrecciavano in un groviglio di case e rifugi allacciati tra loro. Ispirava nobiltà e bellezza, emanava magia e vitalità ed era la più vivace tra le comunità elfiche.

Eppure venne un giorno in cui l'alba spuntò grigia e cupa sugli elfi, drappeggiando la Foresta della Dimenticanza di ombre e morte. Un nutrito gruppo di Elfi si distaccò dagli altri, preferendo ritirarsi a vivere nel sottosuolo, dove entrò in contatto con energie caotiche che indussero quegli individui a prendere definitivamente le distanze dai consanguinei di superficie. Nacque così la prima comunità **Drow**, gli Elfi Scuri, che la prolungata permanenza nel sottosuolo modificò geneticamente fino a farne una razza a parte.

I Drow non erano però pacifici e non si contentarono di dominare il sottosuolo, covando in segreto mire di conquista e supremazia nei confronti degli Elfi di superficie.


Nel frattempo, un gruppo di Druidi umani aveva eletto a dimora la parte centrale della Foresta della Dimenticanza, con il beneplacito degli Elfi, con cui mantennero relazioni più che amichevoli. I Druidi percepirono il male annidato nelle profondità della terra, ma nonostante i loro auspici annunciassero una catastrofe imminente, Enurien, il re saggio degli Elfi, non li volle ascoltare: egli era prostrato dal dolore e aveva perso la ragione a causa della morte dei figli, uccisi proprio dagli elfi

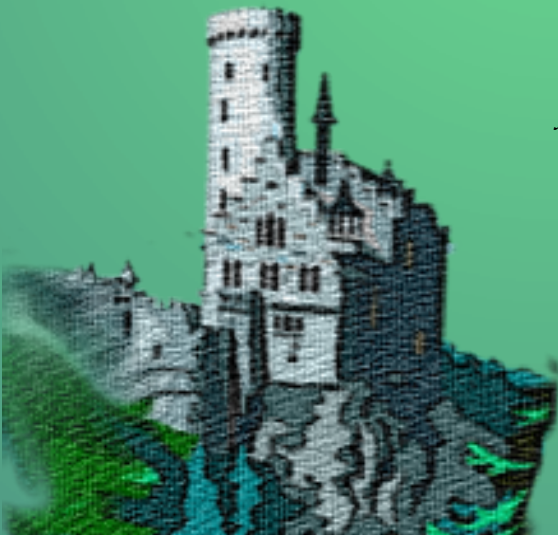




scuri. Per lui nulla era più importante e se ne stava solo nella sua casa col suo dolore, ignorando le minacce incombenti per il suo popolo. I Drow erano ormai i più potenti dominatori del sottosuolo ed erano riusciti a corrompere alcuni servitori reali, grazie ai quali erano penetrati a Sovelis, superando le difese magiche che la proteggevano. Ora si apprestavano a sferrare l'attacco finale destinato ad annientare ogni resistenza. Sovelis era ormai prossima alla resa, ma prima di consegnare la loro sacra terra ai nemici, gli Elfi tennero consiglio per l'ultima volta insieme ai Druidi, valutando la situazione e le possibilità alternative. Di certo non potevano resistere all'attacco imminente e avevano bisogno di aiuto, ma chi si sarebbe sacrificato?

Fondazione di Berethani e Ordailen

 unica speranza degli era riposta nella lungimiranza dei druidi, che non venne meno neanche questa volta. Il saggio **Nymhail** riuscì a convincere gli uomini che abitavano la foresta ad unirsi una volta per tutte sotto un'unica bandiera per fermare la minaccia dei Drow. Allora l'eroe **Bran dal Forte Braccio**, che era stato addestrato all'uso delle armi proprio dagli elfi di Sovelis, assunse il comando della cavalleria e guidò le truppe umane all'attacco. Quel giorno uomini ed elfi lottarono insieme, scacciando i Drow per sempre dalla Foresta della Dimenticanza e da allora vige un trattato di alleanza che entrambe le razze rispettano ormai da secoli. Gran parte degli elfi però non si sentiva più al sicuro nella bella Sovelis che, seppur per brevissimo tempo, era caduta nelle mani degli Elfi Scuri; così molti partirono in cerca di un luogo più sicuro a cui affidare il futuro della razza.



Correva l'anno 6774 PA, quando i profughi di Sovelis raggiunsero le montagne su cui fondarono la città fortezza di **Berethani**, che in lingua elfica significa "casa d'ombra". La nuova città, questa volta costruita con solida pietra, abbarbicata alla roccia e protetta da innumerevoli passaggi segreti, trabocchetti e magiche creature, divenne ancor più potente di quanto non fosse mai stata la bella Sovelis e da allora gli elfi furono gli indiscussi dominatori del territorio della Foresta.

In cambio del sacrificio degli uomini, che avevano combattuto al loro fianco, gli Elfi li aiutarono a edificare un'altra città, adatta ad ospitare un popolo nobile e fiero come quello che aveva sostenuto la causa comune. Ai

piedi della montagna, che vide risorgere l'impero degli elfi, nacque così **Ordailen**, che in lingua elfica vuol dire 'fratello'; da allora, le relazioni tra i due popoli sono davvero fraterne.





I Drow superstiti intrapresero invece un lungo viaggio e non furono mai più visti nella Foresta della Dimenticanza. Pare si siano rifugiati nelle antiche [miniere abbandonate di Ronevar](#), nella Valle dei Sogni, sulle impervie colline rocciose al confine con la Valle dei Nidi.

Cornacorvo, Dum Amethyst e il destino dei Nani

***B**enchè la razza nanica abbia fatto la sua comparsa ad Ashura intorno all'anno 6500 PA sulle impervie montagne che circondano il Karen's Wood, non vi è mai stato alcun insediamento stanziato di Nani in quell'oasi, a causa dell'atavica antipatia che i Fey nutrono per questa razza, solitamente più attenta alla terra per sfruttarne le risorse che non per preservarne intatto l'ambiente, come sono soliti fare i rappresentanti del Piccolo Popolo. I primi Clan naneschi si insediarono dunque sulle montagne di confine del Territorio dei Paladini, i [Monti Impervii](#), che i Nani chiamano invece "**Monti Ferrosi**". Poi, in seguito alle dispute che opposero un Clan all'altro, un ingente gruppo di nani mosse verso Nord, raggiungendo i Ghiacciai dell'Arcobaleno, dove ancor oggi la razza nanica prospera indisturbata.*

Altri gruppi si stabilirono invece nella Foresta della Dimenticanza, contrassegnando la storia di questo territorio con le vicende del loro popolo. A quei tempi, le comunità naniche del Sud di Ashura erano prolifiche e numerose, ma il destino di questa stirpe fu segnato da grandi e sanguinose battaglie, che ne sancirono l'inesorabile declino.

*La prima fu quella che passò alla storia come la **Grande Disputa**, che oppose i nani dei Monti Ferrosi, pressati da vicino dall'avvento degli Uomini, ai lontani parenti della Foresta della Dimenticanza. L'intento era quello di deprenderli delle ricchezze che avevano estratto dal cuore della terra. La Grande Disputa perdurò per molti secoli, con ingenti perdite da ambo le parti, ma ebbe termine con un patto di alleanza tra i Clan naneschi, quando nuovi e crudeli nemici minacciarono seriamente la sopravvivenza di tutti: gli **Orchi**. Questi ultimi, che infestavano tanto le vallate che i livelli più infimi del Sottosuolo, bramavano da tempo di impadronirsi delle ricchezze dei Nani e, avendo avuto sentore della loro debolezza, scatenarono le loro orde all'assalto. La Grande Disputa aveva decimato la razza nanica, che sarebbe certamente stata votata all'estinzione se non avesse fatto fronte comune. Gli orchi, tra l'altro, erano da sempre in competizione coi nani per il predominio del sottosuolo e, se fossero riusciti a conquistare le loro miniere, non si sarebbero di certo fermati, ma avrebbero ben presto preso d'assalto anche gli altri insediamenti del sud di Ashura, ivi incluso quello dei Monti Ferrosi. Fu proprio questo che indusse infine le armate nanesche a combattere insieme per proteggere entrambi i regni.*

*L'alleanza tra i Nani portò alla sconfitta degli orchi, che si ritirarono nelle profondità della terra, dove incontrarono i ben più scaltri ed evoluti **Drow**, che li catturarono e li fecero schiavi. I Clan Naneschi superstiti si separarono col reciproco giuramento di non incrociare mai più la spada gli*





uni contro gli altri; uno sparuto gruppo di super-stiti fece ritorno ai Monti Impervi, dove si ritirò nelle caverne delle più aspre vette e da allora ben pochi li hanno ancora avvistati nel Territorio dei Paladini.



L'ancor potente Clan **Cornacorvo** si stabilì invece nel cuore della Foresta, sui **Colli di Rame** dove fondò una grande città sotterranea che porta il loro nome. Per serbare memoria delle passate vicissitudini del popolo nanico, in quelle medesime colline fu fondato **l'Antro del Sapere**. I Cornacorvo mantennero da allora in avanti assoluto riserbo e neutralità nei confronti delle altre razze.

Ma l'insediamento nanico più bello e ricco di risorse fu senz'altro quello di **Dum Amethyst**, fondata da un gruppo di dissidenti che, in contrasto con quanto stabilito dal Capoclan di **Cornacorvo**, decisero di aiutare Elfi e Uomini ad arrestare l'avanzata dei Drow, che nel frattempo avevano assalito Sovelis. Dum Amethyst era una splendida

fortezza, scavata nel ventre dei **Monti dell'Oblio**, dove i Drow erano stati avvistati per la prima volta. Così facendo, i Nani di fatto li sfidavano e infatti ne derivò un aspro conflitto, che vide l'Alleanza di Nani, Elfi e Uomini contrapporsi agli eserciti dei Drow e degli Orchi al loro servizio.

Uomini ed Elfi aiutarono i Nani ad ampliare il dedalo di corridoi sotterranei, collegando di fatto Dum Amethyst a tutta la zona nord della Foresta della Dimenticanza. Così le truppe elfiche ed umane raggiunsero quelle dei Nani senza essere avvistate dalle vedette orchesche degli avamposti di superficie. Ma i Drow non rimasero certo inoperosi e anch'essi scavarono, fino a raggiungere il livello di Dum Amethyst. I Nani furono così presi tra due fuochi e proprio mentre la battaglia volgeva al peggio per loro, Uomini ed Elfi si ritirarono attraverso i cunicoli, con l'intento di riorganizzare le forze in vista di un attacco più incisivo. I Nani rimasero soli ad arrestare l'avanzata dei Drow e molti di essi morirono. Fu solo in virtù della tempra guerriera di quel popolo fiero se Dum Amethyst non cadde quel giorno nelle mani dei nemici. Il peggio fu scongiurato solo grazie alla mobilitazione di tutto il popolo nanico, comprese le donne ed i bambini che, impugnando qualsiasi cosa potesse fungere da arma, lottarono con grande determinazione fino a ricacciare indietro il nemico. Da allora – ed a ragion veduta – i Nani di Dum Amethyst nutrono grande rancore nei confronti di Elfi ed Umani, ai quali non concedono solitamente accesso.

Purtroppo, i Nani del Sud pagano ancor oggi un altissimo prezzo per quelle remote e sanguinose vicende, poichè pur essendo di razza longevi e resistenti, si riproducono molto lentamente e il loro numero è assai inferiore a quello che rese potente questo popolo.





RAZZE, POPOLI, ORGANIZZAZIONE SOCIALE



Non vi è un vero e proprio organismo di governo a cui rispondano tutti gli abitanti della Foresta della Dimenticanza, poiché ciascuna delle razze presenti ha un proprio ordinamento sociale e gerarchico. Tuttavia, Elfi ed Umani riconoscono all'unanimità un certo ruolo predominante ai **Druidi del Consiglio dei Sei**, la cerchia ristretta dei Druidi più saggi del [Circolo](#), di cui fanno parte: [Aber](#), [Galen](#), [Tabra](#),

[Maidel](#), [Nymhail](#) e [Caedrus](#). Ciascuno di essi ha una sua ben precisa funzione all'interno della comunità e tutti rispondono al venerabile [Arcidruida Ierofante](#). Essi appartengono tanto alla razza elfica che a quella umana e, a memoria d'uomo, sono sempre esistiti nella Foresta della Dimenticanza. Di essi si fa menzione anche nelle antiche leggende di quest'Oasi, poiché calpestano la terra ormai da svariate migliaia di anni, pur mantenendo un aspetto giovanile e il vigore nelle membra; pare che riescano a farlo in virtù del **Sonno Magico**, una pratica meditativa che consente di rigenerare il corpo trascorrendo alcuni anni in stato di letargo vigile.

I Druidi del Circolo vegliano con discrezione sull'Oasi, solitamente senza intervenire direttamente, limitandosi ad osservare i cicli astronomici e quelli della terra ed a celebrare i loro misteriosi rituali. Di rado dispensano consigli e lo fanno soltanto se vengono sollecitati a farlo e a patto che le domande che vengono loro rivolte siano formulate nel modo giusto; tuttavia le risposte che danno sono sempre sibilline e celano diverse chiavi di lettura, che possono talvolta avere più interpretazioni, anche in netto contrasto l'una dall'altra. Interagiscono comunque con le autorità degli insediamenti umani ed elfici dell'Oasi, allo scopo di preservare il territorio e le specie in esso presenti. Talvolta accettano di esercitare le loro virtù di guarigione nelle piccole comunità della foresta, che sempre li accolgono come riveriti ospiti.

Solo in talune rarissime occasioni – qualora vi siano in gioco questioni fondamentali per il mantenimento dell'Equilibrio cosmico e la sopravvivenza comune – si adoperano per consigliare e aiutare i popoli della Foresta a combattere le cause che hanno generato squilibrio o che minacciano il territorio.

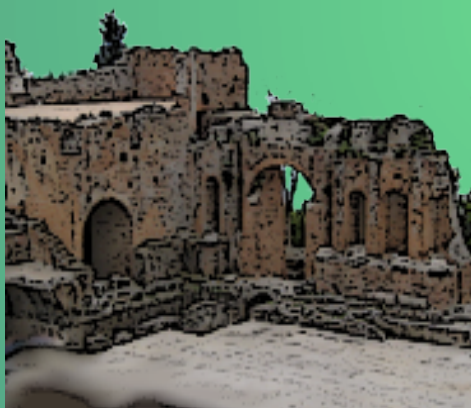




Gli Elfi

Gli elfi sono molto simili agli umani, ma hanno un'esistenza molto più longeva; l'invecchiamento di un elfo è quasi impercettibile e lascia inalterata la proverbiale bellezza tipica della razza, con lineamenti nobili e raffinati, sguardo acuto e penetrante e un'aria d'incanto e di mistero. Sono dotati di straordinaria agilità e destrezza. Nonostante il loro aspetto aggraziato, possiedono grande forza, sono in grado di resistere alle temperature più estreme e sono immuni a tutte le malattie di contagio. Non hanno alcun bisogno di dormire e riposano meditando sulle memorie e sugli eventi del passato, il cui ricordo li abbandona. Anche il loro udito è sensibilissimo e questo può forse spiegare la loro abilità musicale. Gli elfi amano fortemente il canto che usano per tramandare le tradizioni del loro popolo e anche in taluni casi per misurare il tempo, come avviene per quelli che dimorano nell'[Oasi della Musica Perenne](#).

Gli elfi chiamano loro stessi Aidherim, che nella loro lingua significa 'il popolo'. Le razze non appartenenti a quella elfica vengono chiamate N'Aidherim 'il non popolo. La maggior parte degli elfi tratta il 'non popolo' con cortesia e fermezza (allo stesso modo in normalmente si tratta un bambino irrequieto).



Gli elfi furono in effetti una delle prime razze a popolare Ashura e il loro primo insediamento stanziale fu [Myrd Vawair](#), nel cuore della Foresta della Dimenticanza sulle rive del **Lago dei Vapori**. La prima corte elfica aveva sede in una fortezza di pietra bianca lucente, venata d'argento e dalle guglie altissime, costruita dalle sapienti mani dei mastri nani, nel periodo degli antichi splendori, quando tra elfi e nani vigevano rapporti di reciproca stima, che con il tempo andarono via via deteriorandosi fino all'attuale reciproca diffidenza. Purtroppo di

quell'antica città oggi non rimangono altro che rovine annerite dal tempo, anche se pare che in esse siano tuttora custoditi i ricchi tesori appartenuti agli antichi abitanti.

Gli Elfi sono anche stati i primi ad usare la parola ed hanno insegnato l'uso del linguaggio a tutte le altre razze di Ashura. Pur essendosi diffusa in quasi tutte le Oasi di Ashura, la razza elfica è ancor oggi quella predominante nella Foresta della Dimenticanza, dove risiede forse il maggior numero di comunità elfiche.

Gli elfi della Foresta della Dimenticanza, si dividono in tre gruppi principali:

Elathiel. Chiamati anche elfi dell'aurora, hanno la pelle del colore del bronzo e capelli color del rame, neri o biondo platino. I loro occhi sono dorati, argentei o neri. Prima del periodo del grande abbandono erano i più civilizzati tra gli elfi nonché i più rigidi nei rapporti con





le altre razze. La famiglia reale che regnava su Myrd Vawair al tempo della sua distruzione apparteneva al ceppo Elathiel.

Delagund. Detti anche elfi grigi. La loro carnagione è molto più pallida rispetto a quella degli elfi dell'aurora ed il loro colorito si avvicina al bianco latte con sfumature bluastre. Generalmente gli elfi Delagund hanno capelli di colore bianco argento, i loro occhi sono blu o verdi con riflessi dorati. Sono molto più tolleranti degli altri due ceppi etnici, proprio per questo motivo la maggior parte dei mezzelfi discende dai Delagund.

Finrain. Più comunemente chiamati elfi silvani, sono particolarmente diffidenti verso qualsiasi razza al di fuori di quella elfica, in particolar modo nei confronti degli uomini. Sono di carnagione ramata con riflessi smeraldo. I loro capelli vanno dal nero al marrone, gli occhi variano dal verde chiaro al nero. Di quest'ultima etnia si sa ben poco, ma sono una delle famiglie elfiche più antiche.

I Delagund sono i più numerosi e sono anche stati i fautori dell'Alleanza tra uomini ed elfi che ha portato alla costruzione delle città sorelle di [Berethani](#) e [Ordailen](#). Berethani è anche la sede della Casa Reale: sovrano attuale è il Principe [Myrdivar Dolartu](#), che con lungimiranza e saggezza guida il popolo elfico della Foresta della Dimenticanza.

Nella bella e silvestre città di [Sovelis](#), che Elathiel e Delagund abbandonarono in seguito alla temporanea invasione dei Drow, hanno trovato invece il loro habitat ideale gli schivi Finrain.

Gli Umani

Sono senz'altro la razza più numerosa dopo gli Elfi. Si tratta perlopiù di Clan appartenenti all'[Antica Razza](#), che seguono le medesime usanze e tradizioni vigenti nella vicina [Valle dei Sogni](#). I principali nuclei residenziali di umani sono [Ordailen](#) e [Nebin](#).

La prima è una grande città, edificata con l'aiuto degli Elfi a ridosso della gloriosa **Berethani**, con cui vige un importante trattato di fratellanza.

Ordailen non è governata da nessun

ordinamento gerarchico, anche se – come è d'uso presso le comunità umane dell'Antica Razza – esistono comunque alcune figure di riferimento a cui tutti i cittadini prestano ascolto quando si tratta di prendere decisioni volte al benessere comune; solitamente questi referenti sono identificati con i capostipiti dei vari Clan, la cui parola è tanto più importante quanto più numeroso è il nucleo parentale che gravita intorno a ciascuno di





essi. In ogni caso, prima di prendere qualsiasi decisione, gli Ordan sono soliti consultarsi con i loro fraterni alleati: gli Elfi di Berethani.

Nebin è invece poco più di un villaggio, ma gli uomini che vi risiedono, pur non avendo un vero e proprio organismo di governo, affidano la difesa comune ad un piccolo esercito di valenti guerrieri, il cui comando è ereditato di padre in figlio dai discendenti in linea di sangue dell'eroe **Bran dal Forte Braccio**. Gli abitanti di Nebin sono fortemente influenzati, più che dagli elfi, dai Druidi del Circolo, che vi si recano sovente per apprendere le notizie che gli abitanti - perlopiù mercanti - raccontano tra le scarne bancarelle del loro piccolo mercato.

Gli Gnomi

Gli gnomi sono molto diffusi nella Foresta delle Dimenticanza, anche se generalmente preferiscono vivere in piccoli nuclei familiari isolati, piuttosto che raggrupparsi in villaggi e cittadine. Si tratta di creature timide, amichevoli e gentili, di aspetto umanoide, più bassi e meno robusti dei nani (con cui si dice siano lontanamente imparentati anche se solo gli gnomi maschi hanno la barba), i cui volti, indipendentemente dalla loro età, sembrano intagliati nel legno, come se per secoli sorrisi ed espressioni dure avessero segnato i loro lineamenti. Il loro colorito naturale può assumere le tonalità del frassino chiaro, dell'acero o della quercia levigata, rafforzando la tendenza a considerare gli gnomi come un popolo delle foreste.



Il principale insediamento gnomico si trova all'estremo confine nordoccidentale con la [Valle dei Nidi](#), nel minuscolo villaggio di [Tamon](#), che alcuni Clan di gnomi hanno scelto di edificare in epoca relativamente recente, più che altro allo scopo di farne un centro di studio delle arti e della medicina.

Gli gnomi della Foresta della Dimenticanza sono indicati dalle altre razze come 'il popolo dimenticato', poichè pur essendo presenti nelle città principali e in comunità di buone proporzioni, sembrano non appartenere al mondo in cui vivono e assai di rado si lasciano coinvolgere negli eventi che lo caratterizzano. Apparentemente, non possiedono alcuna memoria storica, poichè il loro bagaglio culturale viene tramandato oralmente di padre in figlio, attraverso una pratica esoterica denominata "**reminiscenza**", che ha lo scopo di risvegliare le memorie assopite dei piccoli gnomi.





Sembra che i membri più anziani del clan siano gli unici depositari delle conoscenze del popolo, preservate e tramandate ai posteri attraverso la narrazione di miti e leggende. Gli anziani sono anche a tutti gli effetti i Capi a cui le comunità gnomiche fanno riferimento per essere guidati negli spostamenti oppure ad assumere decisioni volte al bene comune. La comunità di Tamon in particolare è attualmente guidata dall'anziano [Norbor Birzoon](#). Tutto questo è stato riferito dai pochi esploratori che hanno avuto il privilegio di osservare più da vicino le comunità gnomiche, ma non è avvalorato da alcun documento scritto, poichè gli gnomi non possiedono nessuna forma di scrittura, assimilando per l'uso quotidiano i simboli utilizzati delle razze con cui entrano di volta in volta in contatto. Diversamente dagli elfi, gli gnomi non hanno il culto del proprio retaggio millenario e a differenza dei nani non credono in un futuro predestinato. Di conseguenza, tendono a prendere la vita come viene, giorno per giorno.

Gli gnomi della Foresta della Dimenticanza sono, tra i rappresentanti del Piccolo Popolo, le creature maggiormente dotate di buon senso, in un mondo dominato da incantesimi e magie di ogni sorta. Il loro talento naturale nella creazione d'illusioni magiche ha permesso loro di ottenere la saggezza necessaria per poter apprezzare la sostanza delle cose, al di là dell'apparenza. I principali valori degli gnomi sono nell'ordine: la famiglia, i parenti, gli altri gnomi e il mondo.

La razza gnomica non è suddivisa in sottorazze e quelli di Tamon in particolare sono attratti dall'inventiva, dall'arte, dalla creazione e da tutte le forme di scienza e artigianato. Molti gnomi sono anche fabbri e falegnami e in tal modo apprendono quante più cose possibili sul mondo che li circonda. Quale uso facciano di tali conoscenze non è noto, ma considerata la leggendaria saggezza degli gnomi gli uomini hanno ben poco da temere.

I Nani

Le origini di questa razza si perdono nella notte dei tempi e qualcuno ipotizza che i Nani siano in qualche maniera imparentati con gli Gnomi, anche se si differenziano sostanzialmente da essi nel carattere e nelle usanze. I Nani di Ashura sono un popolo di bassa statura e di robusta taglia, il cui colorito, variabile da quello dell'argilla rossa fino a quello della pietra grigia, fa supporre che essi appartengano alla terra stessa. A seconda della loro origine, hanno capelli, pelle ed occhi di vari colori e ad entrambi i sessi cresce la barba, ma le femmine solitamente se la radono. Sono ostinati e fortemente diffidenti nei confronti della magia (a parte quella che può essere contenuta in un'ascia da guerra), tanto che appaiono agli altri come gente chiusa e lunatica. In realtà sono profondamente legati alle loro radici ed hanno un grande senso della famiglia. Lealtà, tecnica, sicura stabilità, solida razionalità e valore in battaglia sono le virtù più considerate tra i Nani.





Le loro abilità artigianali sono molteplici, ma sono famosi soprattutto come scultori, fabbri e gemmologi, oltre che come guerrieri. Al pari dei maschi, le Nane sono resistenti e abili nell'uso delle armi, con una particolare propensione per mazze e asce. Nella gerarchia sociale, le femmine hanno pari dignità rispetto ai maschi e non vi sono carriere che siano loro precluse. Non esistono peraltro molte femmine tra i Nani e non tutte scelgono di prendere marito. I Nani raggiungono la maturità sessuale non prima del centesimo anno di età e le Nane partoriscono un unico figlioletto, al quale devono dedicare tempo e cure fino a che non abbia anch'egli raggiunto l'età adulta.

Questo spiega almeno in parte il fatto che, diversamente dalle altre razze che vivono sotto terra, i nani necessitano periodi più lunghi per recuperare le proprie perdite. L'intera popolazione dei nani è infatti molto meno numerosa di quanto non fosse un tempo e, soprattutto nel Sud di Ashura, i nobili di antico lignaggio si contano praticamente sulla punta delle dita. Per questo motivo i contemporanei evitano rigorosamente gli scontri tra un Clan e l'altro, anche se ciò non è bastato ad invertire la tendenza alla crescita zero. Tutto questo porta i Nani a pensare che nel giro di un millennio la loro razza sia destinata ad estinguersi. Nessuno sa se questa pessimistica visione sia da imputarsi al carattere scontroso e malinconico dei nani o se derivi da qualche profezia dei loro austeri Numi, ma sta di fatto che essa è profondamente radicata in tutti gli appartenenti a questa razza e in special modo tra i Nani del sud, che sono più portati alla malinconia ed al pessimismo.

Alcuni Nani – e soprattutto i rari giovani - hanno invece scelto di vagare da un'oasi all'altra, a caccia di avventure. Questi individui sono profondamente convinti che, nonostante le dure prove a cui i Numi hanno sottoposto la loro razza, il modo migliore che un Nano ha per lasciare traccia di sé, a prescindere dalla sua discendenza di sangue, sia il compimento di imprese epiche che siano ricordate in racconti straordinari. Pur non avendo abbandonato il proprio retaggio, la maggior parte di questi nani avventurieri si è convertita allo stile di vita ed ai costumi degli uomini. Da questo fatto sono nati alcuni racconti di nani, che apprezzano al punto tale la compagnia degli uomini da stabilirsi nelle loro città. Tali nani sono conosciuti tra la loro gente come i **Raminghi** (o i **Viandanti**).

Nella Foresta della Dimenticanza, i due principali insediamenti Nanici sono [Cornacorvo](#) e [Dum Amethyst](#). La prima è una enorme città che si estende sui [Colli di Rame](#), nel cuore della Foresta della Dimenticanza, mentre la seconda è una bellissima e scintillante fortezza scavata nel ventre del [Monte dell'Oblio](#).

L'Organizzazione sociale di Cornacorvo è fondamentalmente basata sul rispetto delle





antiche gerarchie familiari: i nani che hanno nella loro stirpe un antenato di chiara fama sono di rango più elevato rispetto agli altri e di conseguenza hanno maggior peso quando si tratta di prendere decisioni volte al benessere comune. Il compito di provvedere alle necessità del Clan è invece affidato ad un Capoclan, scelto tra i nani di alto rango ed eletto per acclamazione. [Dorn](#) è l'attuale Capoclan di Cornacorvo.

Dum Amethyst è invece guidata dal Gran Comando, che è al tempo stesso organo di difesa e di governo, anche se si potrebbe in qualche modo affermare che l'individuo più onorato e ascoltato sia [Messer Lothgar Linguapiumata](#), che ricopre l'importante carica di Araldo e tiene le relazioni con i rappresentanti di qualunque altra razza o Clan Nanico.

Le altre Razze

Ci sono almeno altre tre razze che hanno una certa influenza nelle vicende sociali della Foresta della Dimenticanza: i **Feys**, i **Drows** e gli **Orchetti**.

I **Feys** della Foresta appartengono all'etnia dei **folletti** e sono dediti alla cura delle specie animali e vegetali. Si tratta di poche decine di individui isolati e timidi, che vivono sparsi nella Foresta e assai di rado si mostrano agli occhi della "gente grande". Soltanto gli Gnomi (dato che anch'essi fanno parte del Piccolo Popolo) e gli Elfi (in particolar modo i **Finrain** di Sovelis) riescono a vederli ed a comunicare con loro. Raramente accade che si manifestino agli umani che fanno parte del Circolo dei Druidi anche se essi talora percepiscono la loro presenza. Hanno un carattere allegro e burlone, che spesso esprimono giocando tiri birboni ai viandanti che percorrono la foresta. Non seguono alcuna gerarchia e non hanno un organismo di governo, ciascuno essendo dotato di autodiscernimento e buon senso di gran lunga superiori a quelli delle altre razze. La magia dei folletti scaturisce direttamente dalla terra e consente loro di mimetizzarsi a tal punto da diventare invisibili agli occhi degli esseri da cui non intendono essere visti. La maggior parte di essi risiede nei pressi di Sovelis e di Tamon, vicino agli amici Gnomi con cui amano talvolta commentare notizie e pettegolezzi della Foresta.

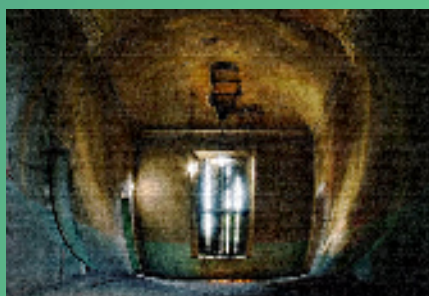
Di tutt'altra natura sono le altre due razze che hanno segnato la storia dell'Oasi.

I **Drows** sono strettamente imparentati con gli Elfi, dai quali si separarono già nelle ere remote, ritirandosi nel sottosuolo, dove a causa della lunga permanenza al buio, subirono le modificazioni genetiche che oggi li caratterizzano come razza a parte: pelle scura, capelli bianchi e occhi rossi. Degli elfi mantengono i lineamenti aggraziati, l'agilità fisica e un'innata capacità di far uso della magia. Diverso è invece il loro carattere, fortemente contrassegnato da brama di potere e ricchezza; nessun Drow esiterebbe un solo istante a compiere qualsivoglia nefandezza pur di assicurarsi una posizione dominante in seno alla società, anche a costo di tradire i membri della sua stessa famiglia.





Il tradimento è infatti non solo incoraggiato, ma financo esaltato come la massima prova di forza che un individuo può esercitare per dimostrare la propria idoneità al comando. Le dimore dei Drow sono scavate nei livelli più infimi del Sottosuolo, vicino al magma infuocato della crosta terrestre. Si tratta di città tecnologicamente evolute rispetto a quelle dei Nani ma assai meno belle. L'organizzazione sociale Drow è fondata sul semplice principio della prevaricazione e del sopruso: il più forte e scaltro domina gli altri, che ne subiscono il dominio fintanto che uno ancor più forte e scaltro non lo scalzi dal suo trono. E le femmine non sono da meno rispetto ai maschi!



Tuttavia, dopo la pesante sconfitta subita al tempo dell'Alleanza tra Uomini, Elfi e Nani, i Drows non sono mai più stati avvistati entro i confini dell'Oasi, tanto che qualcuno ipotizzava addirittura che si fossero estinti. Altri sostengono invece di averli avvistati nella **Valle dei Sogni**, nei pressi delle Miniere abbandonate di Ronevar, di cui avrebbero preso possesso. Il fatto non è confermato ne

smentito, ma se così davvero fosse, prima o poi torneranno e quel giorno non sarà affatto piacevole per gli abitanti della Foresta della Dimenticanza! Di certo non ne saranno felici gli **Orchi** che, dopo la scomparsa di coloro che erano costretti a servire, hanno occupato le antiche città dei drow, insozzandole e deturpandole alla loro maniera.

Gli orchi sono esseri crudeli e molto forti, con lunghe braccia, gambe arcuate e tozze, torso robusto, mascella prominente, testa piatta e naso schiacciato; tutto il loro corpo è ricoperto di ispide peli neri o marrone scuro. Sono rissosi e prepotenti di carattere, ma – fortunatamente per le altre razze che si trovano a convivere nel medesimo territorio – sono anche piuttosto vigliacchi e pigri, cosa che li porta a cercare sempre la preda più facile e ad accontentarsi di rubacchiare quello che riescono con il minor sforzo possibile. Non sono molto inclini a collaborare tra loro e solitamente si riuniscono sotto al comando del più forte in gruppi di non più di dieci-quindici individui (se fossero più numerosi probabilmente si scannerebbero a vicenda per una qualunque sciocchezza). Si dice anche che non siano molto intelligenti, ma sono dotati di ottima memoria e riescono a fotografare perfettamente ogni particolare di quello che i loro grandi occhi gialli visualizzano.

Gli orchi non amano la vita stanziale e preferiscono spostarsi da un luogo all'altro, accampandosi di volta in volta nelle zone più promettenti, che sfruttano fino al totale esaurimento delle risorse, prima di ripartire in cerca di un altro posto, lasciandosi dietro cumuli di spazzatura putrescente. Le zone di superficie della Foresta della Dimenticanza in cui i viandanti hanno più probabilità di imbattersi in una delle loro pericolose bande sono la [Palude dei Senza Volto](#) e la [Vallata delle Voci Erranti](#).





SPIRITUALITA' E LUOGHI DI CULTO

La Foresta della Dimenticanza, con la sua rigogliosa vegetazione, è un territorio che ben si presta alle pratiche di culto dei suoi abitanti, che – pur divergendo nella pratica formale e nelle entità che sono fatte oggetto di reverenza e/o venerazione – fa comunque riferimento ad un unico modello cosmogonico: quello dell'Equilibrio Universale.

Per gli **Elfi**, la personificazione di un tale concetto è attribuita alla [Dea Nemesis](#) - che per molti versi è assimilabile all'[Essenza Cosmica della Dea](#) di cui parlano i sacerdoti della Valle dei Sogni. Nemesis è infatti la divinità più onorata nell'intero territorio e gli stessi **Uomini del Vecchio Popolo**, pur conservando il loro atavico attaccamento al culto del [Pantheon Onirico](#), si riferiscono a Nemesis come all'entità cosmogonica per eccellenza.

Anche gli **Gnomi** – pur non praticando alcuna forma di culto collettivo, se non quella di onorare gli Antenati Trapassati – accettano il concetto cosmico e dualistico rappresentato da Nemesis, affermando che da essa provengono e ad essa ritornano tutti gli spiriti incarnati sulla terra.

Vi sono due importanti templi a lei dedicati, rispettivamente nell'elfica [Berethani](#) e nella città-sorella degli umani [Ordailen](#). Si tratta in entrambi i casi di templi all'aperto, delimitati da un cerchio interno di alte colonne tortili, al centro del quale è posta un'ara votiva in cui è custodito il Fuoco Sacro da cui attingono tutti i cittadini per alimentare i loro focolari domestici.

Il più importante centro di culto dedicato a Nemesis è però l'intero [lago](#) che porta il suo nome, attorno al cui perimetro sono stati eretti, in onore della Dea, quattro imponenti monoliti, in corrispondenza delle Principali Direzioni Geografiche, e quattro piccoli dolmen nei quattro punti intermedi. Su ogni monolite è incisa una frase che invita pellegrini e viandanti a soffermarsi a riflettere sul mistero della vita e della morte.

Questo sistema di culto ha permesso ai seguaci di Nemesis di non incorrere nelle ire dei **Druidi**, i quali sono fieri oppositori delle pratiche di culto svolte nei luoghi chiusi e della rappresentazione iconografica del concetto di divinità. Secondo la loro concezione, lo spirito divino anima tutti gli esseri e ogni alito di vento, ogni singolo stelo o foglia è permeato della sua essenza: sarebbe pertanto riduttivo – oltre che assolutamente inutile – tentare di rappresentarlo con immagini sacre oppure invocarlo là dove le pareti formano uno spazio troppo ristretto per contenere tutta la sua immensità.

I Druidi onorano invece gli Spiriti presenti nella Natura e in special modo quelli degli alberi: uno dei loro principali luoghi di culto è infatti il vetusto castagno a cui attribuiscono il nome di [Padre Albero](#). Essi tributano onore anche ai Numi del Pantheon Onirico, che





riconoscono come spiriti archetipi, ma celebrano i loro riti all'aperto, in ampie radure delimitate da monoliti ed alberi come l'area sacra nota come "[Il Circolo del Boschetto](#)".



In realtà, anch'essi erigono talvolta strani edifici a cupola, delimitati da monoliti o da una circonferenza tracciata con pietre e/o alberi. Tali edifici, che essi chiamano [Cromlech](#), spesso si estendono nelle profondità del terreno, con lunghi cunicoli oscuri che collegano l'ampia volta circolare ad altre più anguste stanze sotterranee. In questi ambienti, talvolta contrassegnati da scritte ogham e simboli

riconducibili agli spiriti archetipi, vengono celebrate misteriose cerimonie astronomiche e di divinazione. Il più imponente edificio di questo genere si trova più o meno al centro della [Vallata delle Voci Erranti](#).

I **Nani** hanno invece una differente e ben più semplicistica visione della dimensione spirituale: la razza nanica proviene dal Metallo e dalla Pietra, plasmata ai primordi del tempo dalle abili dita dei **Costruttori**: il dio [Govann](#) e la dea [Kairn](#), i quali, dopo quest'atto creativo, si sono totalmente disinteressati delle faccende legate alla sopravvivenza degli individui. E' infatti credenza ben radicata nei Nani che tutto ciò che accade sia il semplice risultato di una concatenazione di cause ed effetti assolutamente casuale e non prevedibile: i Costruttori si sono limitati a dare il via al processo creativo, ma tutto il resto si è poi evoluto in maniera autonoma senza più interferenze da parte degli spiriti creatori.

Pertanto i Nani, pur onorando il ricordo dei Costruttori, non costruiscono templi, non fanno sacrifici agli Dei, non celebrano cerimonie sacre in loro onore e si guardano bene dal pregarli. Talvolta si divertono ad intagliare le fattezze di Govann e Kairn in statue antropomorfe, che utilizzano a scopo puramente ornamentale.

Quanto alle razze del sottosuolo, è risaputo come i **Drow** – già nelle ere remote – abbiano aderito al culto di [Ortisha](#), un'entità malvagia di probabile provenienza aliena che, in seguito alla sua adesione al culto del Male Primordiale di [A'akk-Zul](#), è divenuta sempre più potente, fino ad assurgere ella stessa all'immortalità divina.

Nelle ere remote, gli **Orchi** erano invece puramente atei e materialisti, ma in seguito alla loro lunga sudditanza nei confronti dei Drow, hanno superstiziosamente e vigliaccamente accettato di servire [Thorok](#), [Amoriak](#) e [Lathanya](#), tre malvage entità ridestate da Ortisha allo scopo di servirla incondizionatamente nella sua brama di potere e di sangue.





TERRITORIO, RISORSE E MERCATI

La Foresta della Dimenticanza è una barriera quasi impenetrabile di vegetazione, che sembra quasi un unico organismo, fitto, intricato, nel quale anche l'uomo più attento e arduo trova difficoltà. Il regno vegetale domina, incontrastato e libero, su tutto il territorio. Non esiste l'alternanza delle stagioni. Le foglie muoiono e cadono, mentre altre spuntano, in un ciclo continuo. Il verde prevale dovunque. Non ci sono vie o strade da percorrere, a meno di non essere grandi osservatori capaci di avvistarle. Strati su strati sovrapposti sorgono l'uno su l'altro, mutando di continuo l'aspetto incontrollato della vegetazione, senza limiti né regole.

Arbusti intricati di felci giganti e piante carnivore formano il sottobosco. Le piante si appoggiano ad altre piante per vivere, formando un intricato e inestricabile groviglio. La temperatura non conosce mai troppi sbalzi. Cappe di nubi dense ristagnano nell'atmosfera mitigando almeno in parte i raggi del sole. Numerose sono le specie animali che vi dimorano, come guardiani e padroni dell'Oasi: chiunque altro non può che considerarsi ospite e deve loro rispetto. Quello che più colpisce del bosco è il costante rumore, che tace solo prima della pioggia, quando gli animali si dibattono per cercare riparo.

Le principali risorse del territorio sono i prodotti dei boschi, tanto per gli umani che per gli elfi, anche se forse sarebbe meglio dire che la principale risorsa di tutti – ad eccezione dei Nani che la aborriscono - è invero la pratica della magia. La selvaggina è abbondante, così come le erbe e i frutti di bosco; il bosco stesso fornisce legname da costruzione e legna da ardere, anche se prima di abbattere un albero o un capo di selvaggina, è consuetudine domandare il permesso agli spiriti dei boschi, se non si vuole incorrere nelle ire dei Druidi. Il sottosuolo inoltre è ricco di minerali, metalli e gemme.

A **Berethani** è famosa la **bottega** di [Elathol](#) e [Delguand](#), due maestri orafi, capaci di lavorare gemme e gioielli in oro ed argento intessuti di arcana magia. Tali artefatti non hanno eguali in tutta Ashura, salvo forse le opere degli elfi dei [Giardini d'Argento](#).

Anche i Nani sono abili nella lavorazione di gemme e metalli preziosi e la loro maestria nella fattura di gioielli e vasellame d'oro e d'argento è persino uguale se non superiore a quella degli Elfi. I loro preziosi monili non sono però facilmente reperibili, a meno di non incontrare qualche raro nano ramingo oppure recarsi direttamente a **Cornacorvo** o a **Dum Amethyst**, cosa nient'affatto facile per coloro che non appartengono alla razza Nanica.

Ancor più difficile è riuscire a procurarsi un'arma forgiata nelle loro fucine: si tratta di opere uniche, solitamente fabbricate su commissione e calibrate appositamente per il braccio a cui sono destinate ed è per questa ragione che non è possibile ottenerle, se non si gode della stima del fabbro che le produce. **Dum Amethyst** ospita anche un piccolo





emporio gestito dalla Nana [Chiomadirame](#), in cui si trova di tutto un po', ma venduto a caro prezzo soprattutto ai forestieri.

Anche gli **Gnomi** sono fabbri e falegnami assai valenti, appena di poco meno bravi dei Nani; per contro è assai più facile ottenere uno dei loro manufatti, che gli Gnomi volentieri vendono o scambiano nei mercati di Ashura, ma è noto che talvolta gli artefatti gnomici nascondono sorprese non sempre piacevoli per coloro che non si dimostrano degni degli oggetti acquisiti.

L'unico **mercato** degno di tale nome è comunque quello che si tiene **al sabato**, nella piazza principale di **Ordailen**, dove è possibile trovare una certa varietà di merci.

Un altro **piccolo mercato**, che però annovera scarsa varietà di prodotti di dubbia qualità, è quello che si tiene ogni giorno a **Nebin**, un minuscolo villaggio situato all'estremità orientale della foresta. Assai di rado vi si trovano in vendita artefatti prodotti dai Nani o dagli Elfi, ma talvolta vi si trova qualche manufatto gnomico e tra essi anche qualche raro artefatto magico. I manufatti di legno sono comunque i più diffusi a Nebin, così come la solida tradizione dei mastri d'ascia locali ben giustifica. Gli uomini di Nebin lavorano anche il cuoio e conciano le pelli, producendo comode calzature, abiti di buona fattura ed altri oggetti ornamentali reperibili sulle bancarelle del loro mercatino.

Luoghi caratteristici e insediamenti abitativi

La Foresta della Dimenticanza è ricca di luoghi di particolare suggestione, spesso intrisi di magia, sempre e comunque percorsi da correnti di energia talvolta anche diametralmente opposte.

I luoghi più noti e caratteristici sono (da nord-ovest a sud-est):

- la splendida città Elfica di [Berethani](#), abbarbicata alle rocce che segnano il confine con la [Valle dei Sogni](#) e poco distante da essa [Ordailen](#), la città sorella che gli Elfi edificarono per gli Uomini
- i [Colli di Rame](#): bassi rilievi nel cui sottosuolo, assai ricco di metalli, i Nani hanno fondato la scintillante città di [Cornacorvo](#) e l'[Antro del Sapere](#))
- l'inquietante [Palude dei Senza Volto](#), luogo di fama sinistra che si dice sia infestata dagli spettri
- il grande [Lago di Nemesis](#), consacrato alla Dea Nemesis, che è la più onorata in tutto il territorio
- il [Monte dell'Oblio](#), il cui ventre ospita al suo interno ricchi giacimenti di gemme e minerali e l'insediamento nanico di [Dum Amethyst](#)
- la misteriosa [Rocca Nera](#), intagliata nella rocciosa parete che segna il confine con la [Valle dei Nidi](#), nelle cui immediate vicinanze sorge l'arborea [Sovelis](#), antichissimo





regno degli Elfi Finrain

- il vecchissimo [Padre Albero](#), onorato custode della Foresta e del Boschetto del [Circolo](#)
- a sud la lussureggiante [Vallata delle Voci Erranti](#), che ospita nell'isolotto al centro di un laghetto vulcanico l'ancestrale costruzione nota come [Cromlech](#)
- a nord del Lago dei Vapori, troviamo il magico [Specchio di Ossidiana](#), levigato monolite dagli arcani poteri, eretto a nord delle rovine di [Myrd Vawair](#);
- al limitare della foresta abitata dai Druidi, gli uomini del Vecchio Popolo hanno edificato [Nebin](#), un villaggio che è anche sede di un piccolo mercato
- la Foresta della Dimenticanza termina bruscamente, dopo l'insediamento gnomico di [Tamon](#), in una vasta distesa di dune circondate dal mare: la [Costa del Vento](#)

Fiumi e Laghi

L'unico fiume presente nella Foresta della Dimenticanza è il [Fiume delle Memorie Perdute](#) che nasce nel ventre del Monte dell'Oblio e, dopo un breve tratto di rapide ed una perigliosa cascata si immette nel grande e profondo [Lago di Nemesis](#) consacrato alla Dea più onorata dell'Oasi, per poi convogliare le sue acque nel placido corso che divide la Vallata delle Voci Erranti dal folto della foresta, dando vita allo stagnante laghetto detto il [Lago dei Vapori](#), per poi sfociare nell'**Abisso dei Naufragi**. Al centro della Vallata delle Voci Erranti c'è anche un altro laghetto, di probabile origine vulcanica, noto più che altro per il misterioso [Cromlech](#) eretto dai Druidi nelle ere antiche sull'isolotto che emerge al centro dello specchio d'acqua.

I Mari

La Foresta della Dimenticanza è bagnata a Sud-ovest dal **Mare delle Sirene** dell'omonima baia che condivide con il confinante Tempio di Yar: in quel tratto di mare, la costa è impervia e scoscesa e a strapiombo sul mare e non è possibile accedervi per via di terra; le acque perennemente agitate sconsigliano anche la navigazione sottocosta.

La costa prosegue egualmente perigliosa e frastagliata lungo tutto il perimetro meridionale dell'Oasi, affacciandosi sul mare tristemente noto come l'**Abisso dei Naufragi**, proprio per l'elevato numero di relitti che giacciono nelle sue profondità.

Soltanto dopo la foce del **Fiume delle Memorie**, la costa assume un profilo più dolce, per poi aprirsi nella vasta distesa di dune sabbiose che contrassegna il promontorio dell'estremo sud-occidentale del Continente di Ashura, là dove il vento è padrone incontrastato della costa e del **Mare dei Dispersi** che la lambisce.

A nord infine, al confine con la [Baia di Espejo](#) della Valle dei Nidi, l'orizzonte spazia nella





distesa sconfinata della cosiddetta “Via per gli Oceani” da cui si dipartono le rotte di pirati, corsari e avventurieri.

Confini Geografici

NO: Valle dei Sogni
N : Valle dei Nidi
NE: Via per gli Oceani
E-SE: Mare dei Dispersi
S: Abisso dei Naufragi
SO: Baia delle Sirene
O: Tempio di Yar

Flora e Fauna

Flora: [Ago Azzurro](#), [Felce Nera](#), [Firfoglio](#), [Green](#), [Limelium Flexus](#), [Ribes di Cristallo](#), [Regina d'Argento](#), [Ephyrasia Aurea](#), [Sorbo Selvatico](#), [Reparia](#), [Medicamenta](#), [Salutaria](#), [Velenia](#), [Ipocrisia](#), [Giglio Porpora](#), [Iris Multicolore](#), [Linaria](#), [Orchidea Dulcis](#), [Drosera Capensis](#), [Nephentes](#), [Fungo Passolungo](#), [Fungo Terraferma](#)

Fauna: [Insetto Stecco Gigante](#), [Grymul](#), [Igrodonte](#), [Skok](#), [Allocco Bianco](#), [Oblicat](#), [Entojamato](#), [Mudir](#)





CREDITS

"Foresta della Dimenticanza"

Ambientazione Open Source per Racconti Interattivi, Ruolazione Narrativa e GdR ideata dai **Nym** e integrata da **Lunastella**

Hanno collaborato alla stesura di questo manuale e relative schede:

Gloria ed **Elyse** rispettivamente per il Bestiario e l'Erbario

Janina per la creazione dell'Insetto Stecco Gigante

Kronall per la definizione di alcuni png e per l'ampliamento descrittivo dei villaggi di Nebin, Cornacorvo e Dum Amethyst

Hashepsowe per l'organizzazione delle informazioni, l'impaginazione e la grafica.

Aliciotta di Dragonisland per lo stemma in copertina

Finn di Ashura per l'immagine di sfondo in copertina

L'ambientazione della Foresta della Dimenticanza è resa disponibile dal sito di Ashura, Regina delle Oasi (www.oasiashura.net), tenendo conto delle seguenti norme di copyright©

Nessun materiale di proprietà esclusiva dei Siti, www.oasiashura.net e www.dragonisland.it comprese fotografie, immagini e testi, può essere copiato, riprodotto, scaricato, ripubblicato, trasmesso o diffuso in qualunque forma, salvo che ai fini del relativo utilizzo non commerciale a titolo privato e personale, con la menzione obbligatoria della fonte, citata a caratteri ben visibili, con la dicitura: ashura.net e dragonisland.it. Per ogni altro utilizzo è richiesta la previa autorizzazione scritta del fornitore. Si richiama allo scopo la tutela del diritto d'autore e dei diritti connessi alla ideazione e progettazione per la comunicazione visiva, così come previsto dalla L. 22 aprile 1941 n.633 nonché dai D.L. 29 dicembre 1992 n.518 e D.L. 16 novembre 1994 n.685.

