

ATLANTE

Valle Boreana



ATLANTE

Indice

Introduzione	2
Valle Boreana	2
Religione	3
Accenni storici	3
Regni e Popoli	8
Azidhaka	8
Vysoka	12
Urzud	17
Nizky	23
Nizka Banka	24
Cronologia	20
App.1 - Luoghi particolari	46

Supplemento non ufficiale.

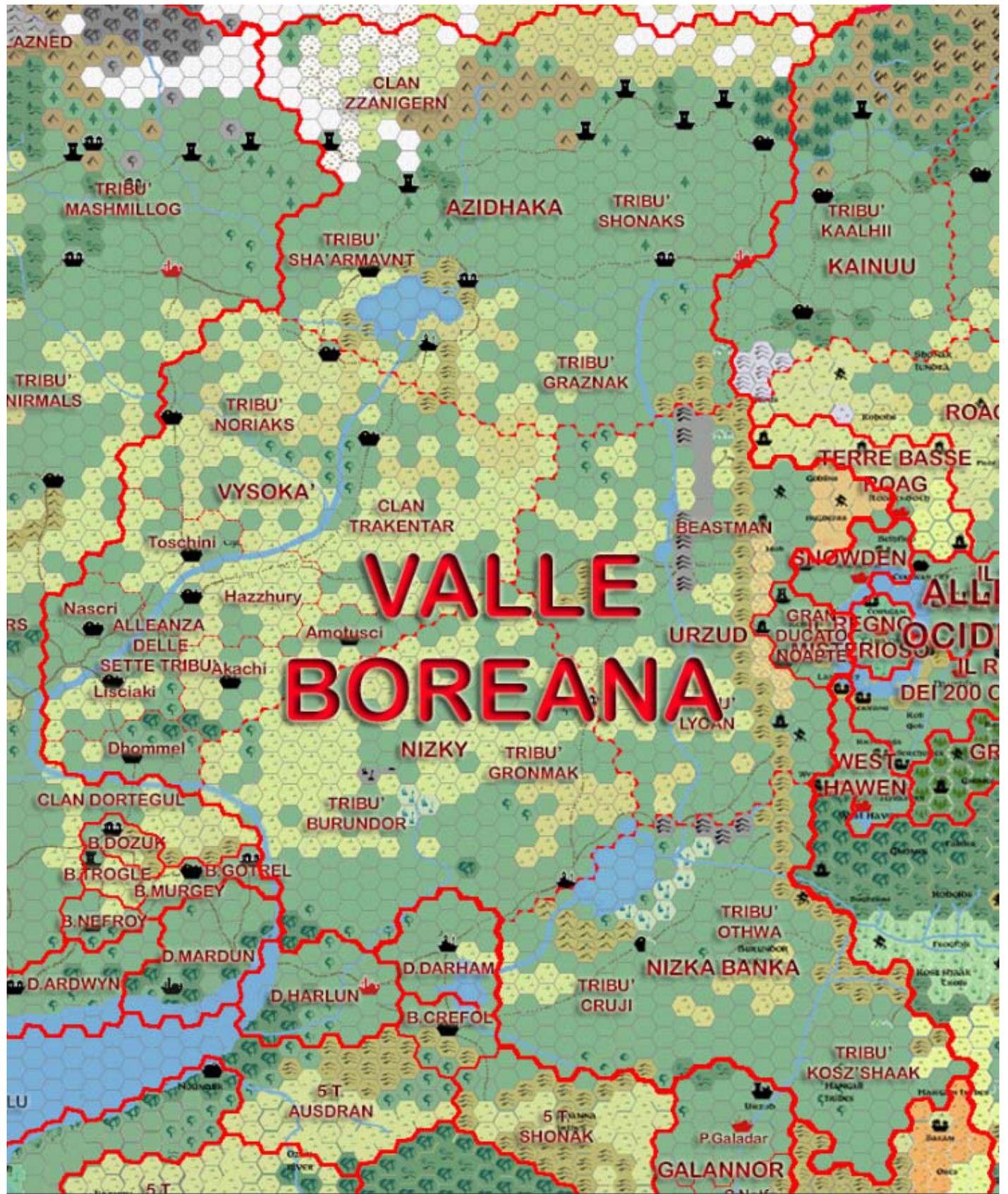
Descrive le terre della regione della Valle Boreana.

Realizzato 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. 28/01/2017



Introduzione

Questo manuale è ispirato al materiale di Pandius, rivisto e sviluppato da Omnibus. Vi invito a visitare il sito [Vaults of Pandius](http://pandius.com/) dove potrete trovare molto materiale in lingua inglese (<http://pandius.com/>) e la comunità internazionale dei Fan di Mystara The Piazza dove troverete molte discussioni interessanti sulla nostra ambientazione preferita. (<http://www.thepiazza.org.uk/bb/index.php>)

Vi invito anche a visitare il sito della Tana del Drago, sito amatoriale dove potrete trovare molto materiale in italiano riguardante l'ambientazione di Mystara e non solo.

<http://www.roberto.roma.it>

Vorrei segnalarvi anche il progetto di mappa interattiva che potete trovare sul sito della Tana del Drago dove in futuro si potrà navigare fra le mappe per accedere ai vari contenuti presenti sui vari mini Atlanti.

<http://www.roberto.roma.it/MAP/MYSTARA.html>

In questo Atlante Geografico viene descritta l'area a sud di Hyborea, culla di popolazioni ed orde. Si consiglia di leggere anche l'Atlante "Bassa Hyborea" e "La Grande Steppa Boreana".

Come da abitudine ho raccolto il poco materiale canonico e l'ho integrato con materiale sviluppato da me cercando di rendere il tutto coerente con gli eventi storici e la geografia.

Un ringraziamento a tutti coloro che hanno indirettamente contribuito con la produzione del materiale qui integrato.

Un particolare ringraziamento a Marco Dalmonte per il suo Codex Immortalis.

Valle Boreana

Superficie: 2.458.442 kmq

Posizione: parte settentrionale di Brun, a sud est di Hyborea, ad ovest delle Terre dell'Eterno Inverno, a nord di Ghyr e dell'Alleanza Occidentale e ad est dell'alta Valle di Borea.

Flora e fauna : tipica del Brun settentrionale presso il circolo polare.

Geografia

La Valle Boreana si estende da nord a sud, dai ghiacci di Hyborea ai fertili pascoli delle Terre di Mezzo. La valle nella sua lunghezza è compresa fra i due grandi fiumi, il fiume Yalu che dal lago Azidha arriva fino al Mare di Yalu, ed il fiume Borea che dai ghiacciai Hyboreani arriva fino al lago Nizka. Grandi pianure caratterizzano l'intera vallata, boschi di conifere e colline interrompono il panorama. La terra è fertile ma l'agricoltura è poco praticata, in questi immensi pascoli vivono mandrie di animali che si spostano ciclicamente. Zone di steppa intervallano le grandi pianure per il resto il panorama si discosta poco a parte le montagne al confine con Hyborea e le colline dell'Urzud.

Clima

Il clima varia molto da nord a sud, il clima rigido delle fredde pianure dell'Azidhaka si addolcisce man mano che ci si addentra nella valle sempre più protetta del Vysoka. Nel Nizky il clima è temperato per gran parte dell'anno, così come in Nizka Banka. L'Urzud è una regione più ventosa, con nevicata in inverno e clima mite in estate. Il lago Azidha d'inverno si ghiaccia così come il corso superiore del fiume Borea, il lago Nizka invece gode di un clima più mite e rimane navigabile tutto l'anno.

Religione

I Noriaks e l'Alleanza delle sette tribù – riveriscono le figure leggendarie e le personificazioni del mondo fisico, come si addice a popoli che nascono nel lontano nord e sono sopravvissuti al suo clima estremo. Le liste degli Immortali legati al loro credo rivelano la storia di questi popoli, e gli elementi presi in prestito dagli Oltechi, Neathar, 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. 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. I Cruji sono più fortemente legati 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 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 in una 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 nella comunità. 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 dalle tribù Shonak. I Goblin Othwa e gli Orchi Gronmak seguono la fede di Wogar. I Troll venerano Yemekershey, mentre gli uomini bestia venerano

Yamag e Tabak, che sono la madre della vita e il custode dell'ordine universale, simboli dell'eterno e immutabile ciclo vita/morte, giorno/notte, che scandisce il lento incessabile scorrere del tempo. Ad essi

si è aggiunto poi anche il culto di Karaash, che ha sottratto a Tabak il dominio della guerra. Karaash incarna ora l'ideale del guerriero e del

condottiero a cui si sono sempre ispirati i primi umanoidi, e ha pertanto un posto di alta rilevanza nel pantheon, pur non essendone il capo (titolo che spetta a Yamag).

Accenni storici

Nell'era di Blackmoor al tempo della seconda crociata contro gli uomini bestia, questi umanoidi furono spinti verso ovest e nord del Urzud. Le tribù umane 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 tecnomantici per migliorare la loro vita. In realtà i Blackmooriani che con la scusa della crociata contro gli uomini bestia si erano assicurati il controllo dell'Urzud, erano segretamente interessati a delle pietre particolari, le pietre prismatiche, di cui avevano iniziato l'attività di estrazione. L'influenza fu di breve durata, la grande pioggia di fuoco distrusse tutti gli insediamenti Blackmooriani dell'Urzud, dell'attuale alto Norwold arrivando a colpire anche gli insediamenti in Hyborea. L'Urzud era stato pesantemente colpito, la città omonima di Urzud, capitale della regione era in rovina così come le piccole città vicine, i sopravvissuti tentavano di riprendersi dalla distruzione quando dovettero affrontare un'altra minaccia. Gli uomini bestia che per lungo tempo erano sfuggiti alla persecuzione delle crociate sparpagliandosi in piccoli gruppi, si riunirono e passarono al contrattacco. I sopravvissuti furono travolti, senza la forza della tecnologia e già provati dalla Grande Pieggiata di Fuoco non poterono resistere. In pochi riuscirono a salvarsi ed a fuggire andando ad unirsi alle tribù umane. Gli uomini bestia si insediarono nel territorio dell'Urzud che anticamente comprendeva anche la regione attuale di Vysoka, Nizky e Nizka Banka. Solo le tribù umane 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 l'alta valle Boreana orientale. Nel 1.834 PI i primi esploratori di Grouzhina incontrano gli uomini bestia dell'Urzud nella bassa valle Boreana, tentarono di stabilire degli scambi, involontariamente saranno anche i responsabili della guerra dell'acciaio scoppiata pochi decenni dopo fra i vari clan. Nel 1.750 PI i timori delle popolazioni delle Terre di Mezzo divengono realtà un'ondata di uomini bestia provenienti dall'Urzud segue il fiume di Yalu fino alla Costa sul mare di Yalu, tentano di penetrare nella foresta di Ozungan ma sono scacciati dagli elfi, in seguito si stabiliscono nella parte ovest dello Sardjikjian. Lo Shah del Sardjikjian dichiara una guerra santa contro gli uomini bestia per mettere al sicuro il confine ma la guerra si rivela lunga e dai risultati altalenanti. Nel 1.729 PI una nuova ondata di uomini bestia proveniente da Urzud si unisce alla prima e mette fine alla guerra sacra superando numericamente le forze Sardjik. Il Tempio Blu viene distrutto. Nel frattempo nell'alta valle Boreana si è formata una grande Orda di umanoidi guidata da Loark, tribù umane fuggono verso il Norwold, l'orda imperversa per tutto il sud di Hyborea. Dal 1.717-1.715 PI nuove migrazioni da Urzud, causate dalla pressione della grande orda di Loark, vanno ad unirsi agli uomini bestia del Sardjikjian. La Grande Valle di Hule è invasa dagli uomini bestia, i reami sono conquistati uno dopo l'altro, ognuno cerca di mantenere la

propria indipendenza a prescindere dalla sorte degli altri. Pochi anni dopo, nel 1.709 PI, anche l'esercito di Antasyn è sconfitto dagli uomini bestia, la via per le steppe dello Yazak è aperta alle orde di uomini bestia che arrivano ad occupare e distruggere la città Rakasta di Plaktur. Le città Yazak sono invase una dopo l'altra. Nel 1.700 PI avviene l'esplosione di un marchingegno di Blackmoor nelle terre orientali (Terre Brulle), segue un grande terremoto che colpisce la Grande Valle di Hule e distrugge le città Yazak. Il fiume Gree non raggiunge più il Golfo di Hule ma va ad alimentare il lago Tros. Il Mare di Yalu accelera la sua riduzione. I Troll del regno di Grondheim contaminati dagli effetti nefasti causati dal marchingegno si trasformano in bestie rozze ed aggressive segnando la fine del regno. Gli uomini bestia controllano ancora la grande valle di Hule, nel 1.695 PI in fuga dalla distruzione portata dagli uomini bestia nella Grande Valle i popoli di Birgidir, Karsile e Eivanjan cercano rifugio sulle Montagne Nere. Sia i Dvinziniani che i Grouzhiniani si dimostrano estremamente ostili, i superstiti si stabiliscono fuori dalle terre Kavkaziane ed iniziano a ritagliarsi un loro territorio. La città Dvinziniana di Stepanazor viene presa dai sopravvissuti e viene da loro rinominata Azkoran. Viene fondato il Regno di Aazardjian con capitale Azkoran ed eletto Re Tevrat come primo sovrano del nuovo regno. Alla fine del 1.675 PI gli uomini bestia hanno completato l'assimilazione della Grande Valle di Hule. Nel 1.664 PI Askar Selimbayev, capo dei Kazmeni, riceve un presagio, lui deve liberare Kiteng dagli uomini bestia e per questo il suo popolo riceverà in dono rigogliose pianure dove far pascolare il loro bestiame. I nomadi si uniscono ai Kazmeni di Askar. Aiutati dall'unione di Kazmeni e nomadi, i Sardjikajani si rivoltano contro la tirannia degli uomini bestia. Kiteng è liberata e gli uomini bestia sono in fuga verso i nove regni. Inizia la ricostruzione del Tempio Blu di Kiteng. Dal 1.659 al 1.656 PI una siccità improvvisa colpisce l'intera regione, i nove regni sono colpiti dalla carestia. Gli uomini bestia sono cacciati perché associati alla carestia. Il livello e l'ampiezza del Mare di Yalu recede alle attuali dimensioni lasciando dietro il suo ritiro le paludi che poi si trasformeranno nelle attuali praterie ed i Kazmeni vengono convertiti alla Via della Legge. Gli uomini bestia scampati alle rivolte fuggono verso nord per far ritorno nell'Urzud. Nel 1.313 PI una nuova minaccia percorre la grande valle, le Tribù umanoidi di Wogar invadono le terre

del Douzbak. L'esercito del Sardjikjian è costretto a richiamare le sue forze all'interno del regno per proteggersi dalla minaccia delle tribù di umanoidi di Wogar sul confine settentrionale. Le tribù umaidi di Wogar muovono a sud seguendo il fiume Yalu e lasciandosi alle spalle la distruzione che hanno portato nelle terre Douzbak e presso il confine settentrionale del Sardjikjian. Marciano nelle steppe Yazak, forzando gli umanoidi nativi ad invadere a sud il regno di Bulzan e Antasyn. Popolazioni umanoidi migrano da Hyborea alle steppe Boreane a sud ed anche alcune popolazioni barbare umane vengono spinte da Wogar ad occidente sempre verso le steppe Boreane. Nel 1.297 PI la capitale del Bulzan, Miriestiu, cade nelle mani delle Tribù di Wogar che in seguito conquista il dominio della Grande Valle di Hule. Wogar morirà nel 1.263 PI. Nel secolo successivo si assiste alle prime conversioni nelle tribù Urduk al Tempio del Caos. Umanoidi provenienti da Hyborea nel 1.142 PI spingono alcune tribù umane a sud nella valle Boreana, s'innescando un effetto domino che vede sciamare decine di tribù verso le Terre di Mezzo. Dal 1.138 al 1.115 PI avviene un'invasione delle Terre di Mezzo da parte delle tribù provenienti dalla Valle Boreana ed Hiborea, guidate da Dorfin capo dei Dormiak. Dorfin è eletto capo di tutte le tribù. Tashgoun diventa la capitale dell'Impero del Fiume Yalu. L'impero si estende dalla valle Boreana sin al mare di Yalu, ad est arriva a sfiorare l'altopiano dell'Andrivarma. Il cuore dell'Impero si sviluppa nelle terre circostanti il Mare di Yalu. Dorfin adotta la Via della Legge. Nel 1.100 PI un gruppo di esploratori nithiani partono dal regno di Nithia per risalire la costa all'esplorazione del nord, sono guidati da Neskhet. Gli esploratori nithiani dopo una lunga marcia arrivano in Azidhaka dove vivono popolazioni Samaari a cui si uniscono prendendo il nome di Neskayt.

Nel 1.076 PI Dorfin (che ha iniziato il suo cammino per l'immortalità) dichiara la guerra santa contro Hule e nasce l'alleanza fra Dvinzina e Impero del fiume Yalu. Una decina di anni dopo l'esercito dell'Azardjian viene sconfitto dall'Alleanza. La popolazione, anche se reticente, viene avviata alla Via delle Legge. Dal 1.065 al 1.034 PI imperversa la Guerra dei due Templi. Hule e l'alleanza dell'Impero del fiume Yalu combattono una spietata guerra ai confini fra i due Imperi. Nel frattempo una tribù umana di arcieri a cavallo, i Talmav, percorre tutta la

valle Boreana, non accettando l'autorità di Dorfin i Talmav vengono spinti a sud ovest lungo la sponda nord del fiume Yalu. Arriveranno a stabilirsi nella zona che ora è Kharkav, una valle alle pendici della cordigliera della fine del mondo a nord della foce del fiume Yalu. Intanto nella Bassa Hyborea Re Saku di Isanmaa cade in battaglia contro le bande umanoidi, gli succede al trono Väinämöinen. Il giovane re conduce personalmente le sue truppe in una controffensiva talmente aggressiva da riconquistare in breve tempo il territorio perduto. Nel sud l'esercito Huleano è sconfitto dalle forze dell'alleanza dell'Impero del fiume Yalu. L'imperatore Dorfin scompare misteriosamente. Suo fratello non ha il carisma necessario per tenere unito un così vasto impero. Le tribù dell'Impero che si sono stanziato sulla sponda sud del Mare di Yalu (Balit, Kazmen, Douzbak e Sardjik) rimangono fedeli alla dinastia Dorfin. Le lontane province orientali che dalla valle boreana si estendono a sud costeggiando il lato est della foresta Ozungan si rendono autonome. Così anche le tribù della sponda nord del Mare di Yalu pur riconoscendo la dinastia di Dorfin dichiarano la loro autonomia. I Neskaya provenienti da nord per fuggire ad un periodo di freddo glaciale si dirigono a sud lungo la valle boreana e si scontrano contro un clan di orchi rossi guidato dal capo Telkan ed una tribù di origini Traladar da loro catturata, i Vis (da Viso, Nomadi). I Vis ne approfittano per ribellarsi agli orchi e con l'aiuto dei Neskaya riacquistano la libertà. Le due tribù pur mantenendo le loro diversità culturali formeranno un'unica tribù e saranno conosciute col nome di Visneskaya. In seguito alla frammentazione dell'Impero di Dorfin, i Visneskaya seguono la via che precedentemente avevano preso i Talmav verso sud ovest stabilendosi ad est delle terre Talmav e fondando il regno di Visneskaya. Intanto nel nord nel 1030 PI Re Väinämöinen di Isanmaa sconfigge le forze umanoidi e le segue a sud ovest riconquistando anche parte del Kainuu. Nel 800 PI l'Isanmaa raggiunge il suo apice allargando il suo dominio a tutto il Kainuu, sarà il più grande Regno umano in queste terre fredde. Nella bassa valle Boreana Tribù umanoidi saccheggiano i territori dell'ex Impero del fiume Yalu, non potendo resistere alla superiorità numerica delle tribù umanoidi le popolazioni si ritirano ad est nel principato di Galadar e ad ovest verso i Ducati della costa nord del Mare di Yule. Nel 745 PI coadiuvati dai sacerdoti della Via della Legge i Sette Ducati ed il Regno di

Galannor fondano il Concilio dell'ordine. Cinque delle varie tribù umane si uniscono al Concilio e si stabiliscono nelle Terre di Mezzo, sette si dichiarano neutrali e formano l'Alleanza delle Sette Tribù nel Vysoka, mentre le restanti cinque si dichiarano contrarie all'alleanza e preferiscono trattare con gli umanoidi delle Steppe Boreane. Altre piccole tribù sfruttano la loro natura nomade per allontanarsi almeno temporaneamente dalla regione. Nel 591 PI, il re Ville di Isanmaa 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 erano 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. Nel 175 DI una tempesta di neve di insolita intensità devasta le terre del nord della bassa Hiborea, la mancanza di cibo causata dalla morte del bestiame e dalla devastazione delle colture agricole, costringono la popolazione degli Yevo ad imbarcarsi sulle loro lunghe canoe e seguire il corso del fiume Yalu. Altre popolazioni come i Saamari delle steppe ed i Kaalhii invece si diressero ad est e dopo aver combattuto contro le bande di umanoidi si insediarono nel Kainuu. Nel 433 DI una grande epidemia di licanthropia colpisce il Kavkaz e forza le autorità ad organizzare la caccia nella regione. Molti licanthropi fuggono verso nord e creano degli insediamenti in Urzud fra le ultime popolazioni di uomini bestia. Nella valle boreana del nord dal 443 al 469 DI aumenta la pressione demografica che

forza le tribù boreane a migrare a sud. Devasteranno le Terre di mezzo, la grande valle e le terre occidentali lungo il loro percorso verso le terre della costa selvaggia (moderni Esudria e Robrenn). Nel 543 DI si prepara un'altra invasione, Kelsonath Primerider, capo dei Guymir riunisce le tribù boreane ed hiboreane con l'intento di invadere le ricche terre del sud. Le tribù girando intorno al mare di Yalu da ovest, saccheggiano il Duozbek e le città Sardjike. Il tempio blu di Kiteng è misteriosamente risparmiato. Le tribù Sendaryan unite con le tribù barbare del nord, invadono Hule. Dal 578 al 600 DI l'esercito delle tribù unite si riversa su Hule. Reame dopo reame, città dopo città cadono lungo il percorso degli invasori. La stessa cultura Huleana è minacciata. La tribù Monzag fonda un nuovo regno al di fuori dei territori di Hule e Antasyn. Nel frattempo al nord il ghiacciaio Hiboreano originale si è definitivamente sciolto. Nel 700 DI un nemico misterioso attacca e scaccia i Cruji dal Pojaara, quest'ultimi iniziano una migrazione verso sud che li porterà nella bassa valle boreana nella regione del Nizka Banka. Nel 858 DI a Glantri viene riservata la nobiltà ai soli maghi, i membri del Consiglio assumono il titolo ereditario di principi. Nei mesi successivi scoppia una rivolta che viene repressa ed i nobili illegittimi vengono espulsi. Durante la rivolta Sir Mikhail (L16,C) fratello minore del Principe Morphail Gorevitch-Woszlany del Casato di Igorov, Governatore di Boldavia, appoggia i rivoltosi. Non essendo un mago si unì ai rivoltosi trasformandone anche alcuni in vampiri, quando la rivolta venne repressa la sua posizione era in pericolo così come la vera natura dei membri del casato di Igorov. Suo fratello il Principe Morphail incaricò un nobile di Boldavia, Constatinus Radescu del Casato minore dei Rostovic di eliminare tutti i testimoni ed i vampiri illegittimi creati dal fratello. In seguito il Principe ripagò il servizio con una considerevole somma d'oro. Constatinus Radescu tornò al suo palazzo e comunicò al suo casato che avrebbero dovuto immediatamente lasciare Glantri in quanto temeva che presto il Principe avrebbe fatto eliminare anche gli ultimi testimoni. Il Casato lasciò Glantri appena in tempo in quanto furono accusati di essere vampiri e di aver sostenuto la rivolta. Fuggirono a Gulluvia e dopo aver assoldato una guarnigione di mercenari si diressero a nord per raggiungere le nuove terre dell'Alleanza Occidentale. Durante il viaggio

Constatinus Radescu si assicurò la fedeltà della guarnigione iniziando a trasformarla in vampiri seguendo la linea gerarchica. Nel 860 DI la carovana era ferma nella cittadina di Noapte non molto lontana dal confine con l'Alleanza Occidentale, Constatinus Radescu notò che la popolazione locale, umani di antica origine traladariana ed affetti da licantropia, utilizzavano alcune strane pietre molto sensibili alla magia. Constatinus Radescu uccise il capo e tutti gli anziani che rappresentavano le autorità della popolazione di Noapte, si autoproclamò Gran Duca di Noapte ed impose le sue leggi. Chi si ribellava veniva mandato nella miniera per estrarre le pietre prismatiche. A fine 873 Noapte aveva completamente cambiato volto, intorno alla cittadina erano state costruite le mura e sulla collina centrale sorgeva il palazzo Ducale. Nel 930 DI alcuni esploratori dell'Alleanza Occidentale si inoltrano nella valle Boreana riportando racconti di immense, mortali città in rovina. Ulteriori spedizioni successive non faranno ritorno. Nel 955 DI un gigantesco vascello spaziale dei Neh-Thalgggu (collezionisti di cervelli) viene attaccato da pirati spaziali presso la luna mystariana di Myoshima, durante la battaglia il vascello va alla deriva e precipita all'interno dell'atmosfera di Mystara. Una palla di fuoco rischiara il cielo della Valle Boreana e si schianta al suolo. Uno sciamano goblin solitario vede l'arco di fuoco che scende dal cielo notturno e pensando che sia un segno del suo patrono immortale Wogar, esorta la sua tribù a recarsi in quella regione. Così inizia la saga degli Othwa. Nel tardo inverno successivo, gli Othwa trovano il luogo dello schianto sotto uno strato di ghiaccio e neve. Trovano resti di strutture, pezzi simili a gusci e corpi carbonizzati, corpi congelati, per lo più ossa che iniziano a raccogliere ed assemblano per formare un tempio contorto. Sotto tutto questo, raggiungono il colossale scafo. La pesante struttura della nave, in parte legno ed in parte metallo, è sprofondata nel terreno paludoso, al momento dello schianto. I coraggiosi Othwa iniziano a scavare nel fango ghiacciato, trovano tesori incalcolabili. Molti contengono potenti magie. Il resto della tribù Othwa si rifugia nel tempio di ossa mentre fuori infuria l'inverno del nord. Con la primavera si sciogliono i ghiacci e la neve nelle vaste paludi che circondano il luogo dell'impatto. Gli incidenti nella zona diventano troppo frequenti, il fango comincia a inondare il relitto parzialmente rivelato. Con grande difficoltà e

molte tragedie, i goblin raggiungono il cuore della nave dove trovano delle larve fossilizzate. Riescono ad issarle fuori pochi istanti prima che il cunicolo e le travi di sostegno cedano, il fango appiccicoso inonda all'improvviso il relitto, in molti annegano all'interno. Il tempio nero di ossa, che poggia solidamente sul relitto sepolto, domina il territorio circostante, come un duro monito di chi riposerà sotto di esso per l'eternità. Nel 972 DI gli Othwa stanno lottando per la sopravvivenza nelle terre desolate, e nonostante la mancanza di buone risorse nella zona, nascono molti cuccioli, molti di più di quanto fosse previsto. Per non morire di fame i goblin a malincuore abbandonano il luogo dell'incidente ed il loro bizzarro tempio di ossa, dirigendosi a sud oltre il lago Nizka nella regione del Nizka Banka, dove prospera la selvaggina. Dieci anni dopo gli Othwa sono diventati una tribù fiorente del centro di Brun. Gli oggetti insoliti che hanno recuperato dal relitto permettono loro di sviluppare un ampio e favorevole scambio con altre tribù. Kro-ee, il vecchio sciamano della tribù, scopre anche che le larve fossili sono un potente artefatto. Sembra possano migliorare la fertilità delle femmine della tribù e ridurre i tempi di gestazione. Per questo, Kro-EE ringrazia Wogar e inizia l'organizzazione della vita della sua tribù intorno al manufatto. Nel 984 DI gli Othwa sono una delle principali tribù. La loro popolazione e territorio sono cresciuti molto velocemente, e diverse altre tribù goblin sono state inglobate. Nello stesso anno, una grande tribù di orchi, i Gronmak provenienti dalle steppe Boreane, invade la terra degli Othwa, chiedendo agli Othwa di pagare un tributo pesante. Gli Othwa rifiutano e portano un contrattacco improvviso, utilizzando alcuni degli strani oggetti magici trovati nel relitto. I nemici vanno nel panico e il capo dei Gronmak viene catturato. Ben presto, i Gronmak si sottomettono ai loro nuovi padroni ed adottano il culto di Wogar. La tribù Othwa cresce. Nel 985 DI i non morti iniziano ad apparire sul bordo occidentale dei regni dell'Alleanza. Neanche 3 anni dopo Snowden e West Haven sono assediati da orde di non morti. I membri dell'Alleanza rispondono alla minaccia. Nel 994 DI la popolazione Othwa ha superato di gran lunga le risorse locali. Si prepara una migrazione di massa. Kro-ee annuncia l'avvento del tempo di Wogar, e ordina la costruzione di un grande tempio in suo nome, ma muore di vecchiaia prima del suo completamento alcuni anni dopo. Seguaci di Wogar

dalle altre tribù goblinoidi stanno convergendo verso gli Othwa per unirsi a loro. Le spoglie mummificate dello sciamano vengono esposte. Nella regione cresce la preoccupazione il gran numero di umanoidi che si sta ammassando. Nel 990 DI, nell'Alleanza Occidentale si diffonde la voce di una terra abitata da non morti, viene istituita una vigilanza dei confine occidentali una striscia di sicurezza disboscata lungo il bordo del Tier Borean. Nel 1.000 DI il Gran Duca di Noapte stipula un trattato con l'Alleanza Occidentale per contrastare la presenza di non morti nell'Urzud in cambio del libero scambio di merci.

Regni e Popoli della Valle Boreana

La Valle Boreana si estende in lunghezza da nord a sud ed è stata da sempre una via naturale per quelle popolazioni che sferzate dalle rigide temperature del nord si dirigevano verso un clima più mite e terre più ricche del sud. La Valle è divisa in cinque regioni distinte, in raltà in passato le quattro regioni più a sud erano unite e conosciute nella loro totalità come Urzud, col passare dei secoli ed il cambiamento delle popolazioni, l'area da sempre abbinata alla presenza degli uomini bestia si è andata sempre più restringendo ed i territori hanno preso nuovi nomi dati loro dalle popolazioni che vi si sono insediate. Le attuali regioni sono le seguenti: Azidhaka, Vysoka, Urzud, Nizky e Nizka Banka.

Azidhaka

Superficie: 776.163 kmq

Posizione: Continente di Brun, a nord di Isanmaa.

Abitanti : Pop. 109.000 – di cui 50 % umani, 28 % orchi, 12 % troll, 10 % giganti.

Flora e fauna : Tipica Brun settentrionale, tundra e taiga.

E' la parte più settentrionale della Valle Boreana, a nord le terre ghiacciate di Hyborea discendono verso le fredde pianure che si estendono dalle steppe Boreane ad ovest fino alle pianure del Kainuu ad est. A sud ovest si estende il grande lago Azidha da cui nasce il fiume Yalu mentre nella parte est scorre il fiume Borea che porta la fredda acqua dei ghiacci Hyboreani verso sud. Il clima è molto freddo in inverno ed autunno mentre in primavera e nella corta estate si attenua permettendo la rinascita sia della fauna che della flora.



Tibù Shonaks (umani)

Superficie: 382.741 kmq

Posizione: parte est di Azidhaka, ad ovest del Kainuu.

Abitanti : Pop. 55.000 – di cui 90 % umani, 10 % umanoidi.

Tipo di governo : Capo dei Capi (Urk-cos-Urky).

Capitale: Gradhusk

Lingua: Shonak, comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, commercio pelli.

Gli Shonaks insieme ai Saamari sono le etnie più diffuse fra le popolazioni umane del nord, ma a differenza dei Saamari gli Shonaks non accettano di abbandonare il loro stile di vita nomade per uno stile più stanziale che considerano indecoroso adatto solo a persone malate che non sopportano i capricci del tempo. Allevano grossi animali pelosi muniti di corni, li utilizzano per ogni aspetto della vita, guerra, caccia, allevamento, calore, vestiario, cibo. Seguono le mandrie nelle loro migrazioni e quando s'incontrano gruppi diversi si crea l'occasione per grandi feste e fiumi di kholeg una bevanda alcolica

tradizionale dall'elevata gradazione. L'espansione fra di loro non deve ingannare, i loro modi sono rozzi quanto quelli degli orchi ed a volte anche le loro logiche. Non tollerano limiti al loro viaggiare anche se sono abbastanza saggi da mantenere il controllo di un area favorevole quando la trovano. In caso di minacce comuni si radunano in una grande orda per fare fronte unico. Non disdegnano i commerci con gli stranieri, sia che siano umani o umanoidi purchè rispettino le loro tradizioni. Gradhusk è più un grande accampamento perenne in cui le tribù vanno e vengono, qui risiede il Capo dei Capi (Urk-cos-Urky).

Tribù Graznak (orchi)

Superficie: 206.502 kmq

Posizione: parte sud di Azidhaka, a nord dell'Urzud.

Abitanti : Pop. 30.000 – di cui 82% orchi, 10 % uomini bestia, 8 % altri umanoidi.

Tipo di governo : Capo Tribù.

Capitale: Graz.

Lingua: orchesco, comune.

Industrie : pastorizia, caccia, saccheggio, razzie.

Le Tribù Graznak hanno da sempre viaggiato per tutto il Brun settentrionale, dalle steppe all'Ice Reach, alcune si unirono anche alle orde di umanoidi che imperversarono per il continente ma una parte rimase sempre fedele alle terre del nord. Alcune leggende delle tribù parlano di un passato fra i ghiacci da cui furono scacciati dagli orchi Bianchi di Hyborea. Hanno un rapporto di amore odio con le tribù Shonaks con cui commerciano ma con cui competono anche per il territorio. Evitano i Troll rispettando i confini in quanto in passato gli scontri fra le due razze hanno causato gravi perdite per entrambi. I guerrieri sono spesso impegnati a fronteggiare le bande di uomini bestia che imperversano a sud. Graz sorge su una protuberanza rocciosa che sorge dalle pianure, il piccolo ammasso è ricco di caverne e la città, termine forzoso, si estende sia all'interno delle caverne che fuori.



Tribù Sha'armaynt (troll)

Superficie: 106.811 kmq

Posizione: parte ovest di Azidhaka, ad est delle steppe ed a nord del Vysoka.

Abitanti : Pop. 13.000 – di cui 90% troll, 6 % umanoidi, 4 % uomini bestia.

Tipo di governo : Capo Tribù.

Capitale: nessuna

Lingua: troll, orchesco, comune.

Industrie : caccia, pesca, razzie.

Questi Troll sono una popolazione molto antica, viveva nelle steppe quando i Draghi governavano quel grande territorio, le due specie convivevano



ignorandosi a vicenda, nel caso dei Troll tenendosi ben lontani dai Draghi. Quando arrivarono i predoni dei nidi iniziarono i problemi, questi irritavano i Draghi che a loro volta scaricavano la loro rabbia su tutte le creature delle steppe indistintamente. Ma con la scomparsa dei Draghi le cose peggiorano ancora di più, popolazioni umane ed umanoidi si riversarono nelle steppe scacciando le Tribù Sha'armaynt verso il lago Azidha dove si stabilirono sulla sponda a nord ovest del lago. Aggressivi e solitari tendono ad attaccare chiunque entri nel loro territorio.

Clan Zzanigern (giganti del gelo)

Superficie: 80.109 kmq

Posizione: parte nord ovest di Azidhaka, a sud di Hyborea e ad est delle steppe.

Abitanti : Pop. 11.000 – di cui 70 % giganti, 20 % umanoidi, 10 % uomini bestia.

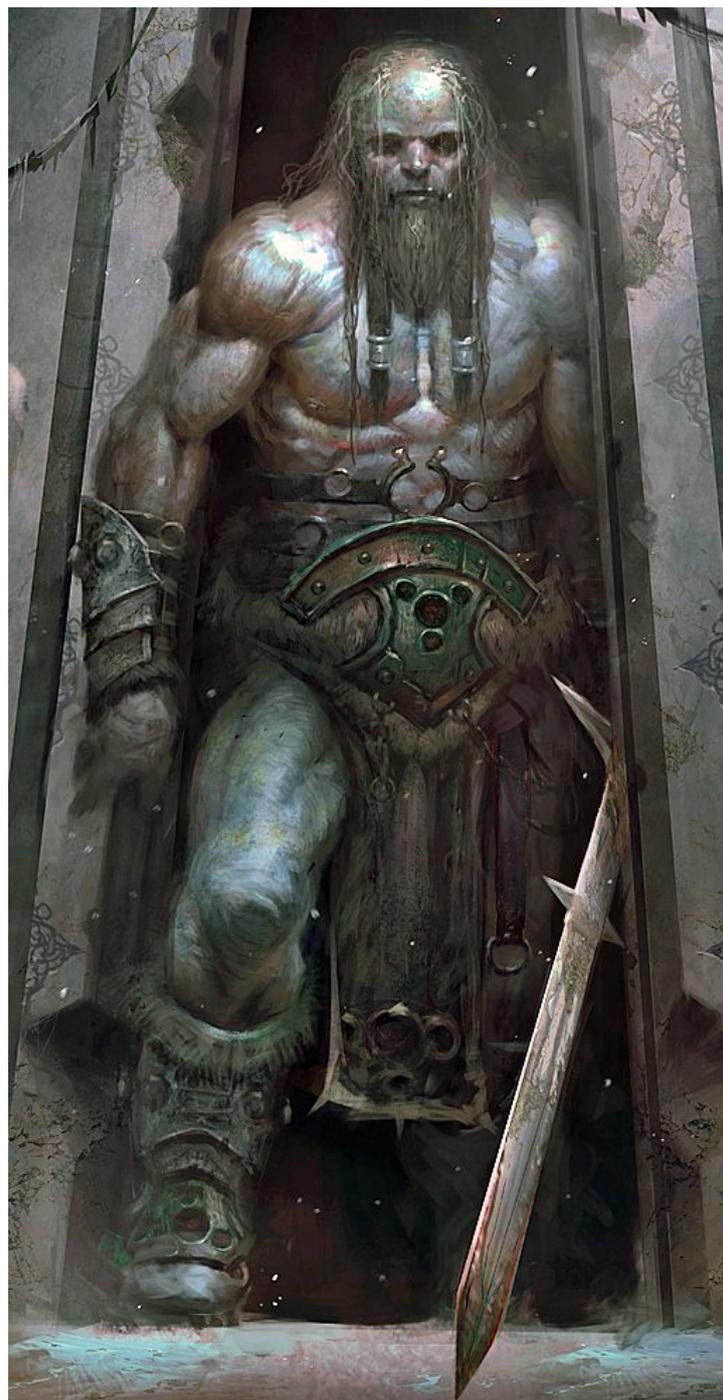
Tipo di governo : Capo Clan.

Capitale: Tograss

Lingua: gigante, comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento.

Non si sa bene da dove siano arrivati, ma si sospetta che in realtà siano sempre vissuti qua. Una terra ben diversa nel passato, non coperta dai ghiacci ed aperta all'influsso della civiltà Blackmooriana. Vivono in gigantesche caverne protette da grandi porte in metallo e pietra dove le loro città sono sopravvissute alla Grande pioggia di fuoco. Purtroppo anche per loro la cosa non fu indolore, a parte i cambiamenti climatici, furono i terremoti che crearono più danni ma col tempo ricostruirono seppur perdendo molte delle conoscenze più evolute e ritornando ad un livello arretrato. Escono dalle loro città solo per la caccia e per commerciare con i loro simili, non temono invasioni in quanto sono poche le razze a cui potrebbe interessare una terra tanto dura e con un clima sottozero ed innevato tutto l'anno. Non sopportano gli esploratori che si insinuano nelle loro caverne in cerca di reliquie del lontano passato Blackmooriano. A volte vengono avvistati mentre portano il loro bestiame fuori a pascolare lungo le pendici più coperte in cui crescono alcuni tipi di arbusti.



Vysoka

Superficie: 607.045 kmq

Posizione: Continente di Brun, parte ovest della valle boreana, a sud di Azidhaka, a nord di Nizky e ad ovest di Urzud.

Abitanti : Pop. 200.000 – di cui 92 % umani, 8 % giganti.

Flora e fauna : Tipica Brun centro settentrionale.

Anticamente parte dell'Urzud e quindi popolata da uomini bestia, dopo le migrazioni di quest'ultimi verso sud alla conquista della grande valle di Hule e dei territori sulla sponda sud del Mare di Yule è stata la terra di varie popolazioni, in maggior parte umane che provenienti da nord si stabilirono qui ed in seguito migrarono anchesse a sud, tra cui le varie tribù guidate da Dorfin capo dei Dormiak che in seguito fondò l'Impero del Fiume Yalu. Nel 745 PI sette delle ultime tribù del seguito di Dorfin si rifiutarono di entrare nell'alleanza del Consiglio dell'Ordine e fondarono l'alleanza delle sette tribù nelle terre di Vysoka. Altre migrazioni passarono per Vysoka ma essendo solo di passaggio furono tollerate a malincuore dalle popolazioni del posto.

Tribù Noriaks (umani)

Superficie: 190.480 kmq

Posizione: parte nord ovest di Vysoka, a sud dell'Azidhaka, ad est delle steppe.

Abitanti : Pop. 32.000 – di cui 90 % umani, 6 % umanoidi, 4 % uomini bestia.

Tipo di governo : Capo Tribù.

Capitale: Nursk

Lingua: comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, commercio pelli.

Arrivarono nella regione intorno al 543 DI a seguito di Kelsonath Primerider, capo dei Guymir che stava riunendo le varie tribù boreane ed hiboreane con l'intento di invadere le ricche terre del sud. Provenivano dalle steppe Boreane in particolar modo dalle alte steppe, quella parte che più si avvicina ad Hyborea, nomadi di natura, arrivarono nella fertile terra di Vysoka e rimasero così impressionati di

questo nuovo territorio da non seguire i Guymir più a sud. Con la partenza delle tribù per il sud ai Noriaks rimase tutta la parte nord ovest di Vysoka, una parte della popolazione continuò con il suo tradizionale stile di vita nomade anche se gli spostamenti rimasero all'interno del nuovo territorio, un'altra parte divenne da prima seminomade ma in seguito con la costruzione di insediamenti fissi si trasformarono in stabili e svilupparono anche agricoltura ed allevamento. Rozzi e barbari nei modi, sono ancora lontani dallo stadio successivo di sviluppo della loro società e cultura che invece già



hanno raggiunto le sette tribù dell'Alleanza. Finora non hanno avuto problemi con le razze e popoli vicini. Nursk è una città dalle costruzioni in legno e circondata da alte mura sia in legno che in pietre sovrapposte, una grande piazza centrale è il fulcro della vita dei Noriaks, sulla piazza si affacciano, il mercato, la Casa degli Avi, dove riveriscono gli spiriti dei defunti, e la casa del Capo tribù.

Clan Trakentar (giganti delle colline)

Superficie: 153.096 kmq

Posizione: a sud di Azidhaka, parte est della Vysoka, ad ovest di Urzud, a nord di Nizky.

Abitanti : Pop. 15.000 – di cui 80% giganti, 7 % umanoidi, 3 % uomini bestia.

Tipo di governo : Capo Clan.

Capitale: Obřivrch

Lingua: gigante, orchesco, draconico, comune.

Industrie : pastorizia, caccia, allevamento, commercio pelli.

Divisi in piccoli clan famigliari, vivono in queste terre da tempi immemori. Non interagiscono molto con le altre razze e popoli, la loro cultura è simile a quella delle popolazioni umane barbare. Isolazionisti, sono gelosi della loro indipendenza, evitano scontri che non possono vincere e preferiscono lasciar passare altre popolazioni per la loro terra piuttosto che impegnarsi in scontri non proficui, a volte possono pretendere un tributo. I loro villaggi sono nascosti fra le colline o all'interno del folto boscoso e gli intrusi che si avvicinano troppo possono rischiare reazioni molto aggressive. Grandi combattenti possono avere più livelli di barbaro, ogni 3 o 5 clan è presente uno sciamano. I Clan normalmente sono formati da non più di tre o quattro gruppi famigliari. Obřivrch è il nome del Clan principale, dove risiede il Capo e dove riceve i Patriarca dei gruppi famigliari.



Alleanza Sette Tribù (umani)

Superficie: 263.468 kmq

Posizione: Continente di Brun, parte sud ovest di Vysoka, ad est delle steppe e ad ovest di Nizky.

Abitanti : Pop. 153.000 – di cui 95 % umani, 5 % umanoidi.

Flora e fauna : Tipica Brun continentale.

Nel 745 PI sette delle ultime tribù del seguito di Dorfin si rifiutarono di entrare nell'alleanza del Consiglio dell'Ordine e fondarono l'alleanza delle sette tribù nelle terre di Vysoka. L'Alleanza prevede il reciproco aiuto in caso di attacco, libertà di scambi e decisioni comuni in questioni di difesa o diatribe fra le tribù. L'alleanza ha quasi 300 anni e le popolazioni hanno assorbito parte della cultura dei Ducati a sud, i villaggi sono diventati cittadine, le palizzate sono state sostituite da mura e l'agricoltura e l'allevamento si sono diffusi così come il commercio. Stanno vagliando anche un ulteriore sviluppo della struttura politica per creare un Ducato di Vysoka che riunisca le sette contee che verrebbero a crearsi, rimangono disaccordi su come eleggere o scegliere il Duca ed il passaggio del titolo. Re Gustaf I di Galandar sta spingendo molto per convincere l'Alleanza ad entrare nel Concilio dell'Ordine ed appoggia il progetto di trasformazione in Ducato.

Dhommel

Superficie: 33.824 kmq

Posizione: Continente di Brun, alleanza delle sette tribù.

Abitanti : Pop. 22.000 – di cui 97 % umani, 3 % umanoidi.

Tipo di governo : Consiglio delle Tribù.

Capitale: Dhol

Lingua: comune.

Industrie : caccia, pesca, pastorizia, commercio pelli.

La città di Dhol sta crescendo molto sottraendo gente alla vita di campagna, nuove attività si stanno sviluppando così come la cultura e le arti. Il Conte Bouwe ha viaggiato molto in particolare nelle Corti dei Ducati del sud e sta cercando di realizzare il suo sogno di far diventare Dhol una città all'altezza di

quelle dei Ducati. E' il maggior sostenitore della creazione del Ducato di Vysoka ed è stato il primo a fregiarsi del titolo di Conte. Oltre alla città vi sono numerosi villaggi che si dedicano all'agricoltura ed all'allevamento. Il Conte sta spingendo molto sulla cultura e sulle arti ed ha istituito un sistema scolastico.

Hazzhury

Superficie: 46.285 kmq

Posizione: Continente di Brun, alleanza delle sette tribù.

Abitanti : Pop. 25.000 – di cui 92 % umani, 8 % umanoidi.

Tipo di governo : Consiglio delle Tribù.

Capitale: Shury

Lingua: comune.

Industrie : caccia, pesca, pastorizia, commercio pelli.

Il Conte Daniek è legato alle antiche tradizioni e fa resistenza all'idea della creazione di un Ducato di Vysoka ma è ben conscio dell'importanza dell'alleanza per cui ha adottato il titolo di Conte e sta muovendo le sue pedine politiche per giocare le sue carte per il titolo di Duca. La Città di Shury non è appariscente, essenziale e pratica come la sua popolazione protetta da grandi mura, il palazzo del Conte è una fortezza imponente al centro della città. Le attività artigianali sono la principale risorsa della città. Torri di sorveglianza sono disseminate sul territorio a difesa dei vari villaggi. Una delle Contee con la maggior forza militare anche se le sue truppe non sono organizzate. Guaritori e sciamani sono rispettati, gli stregoni sono visti con sospetto.

Akachi

Superficie: 39.164 kmq

Posizione: Continente di Brun, alleanza delle sette tribù.

Abitanti : Pop. 23.000 – di cui 98 % umani, 2 % umanoidi.

Tipo di governo : Consiglio delle Tribù.

Capitale: Akash

Lingua: comune.

Industrie : caccia, pesca, pastorizia, commercio pelli.

La Contessa Akkeliën appoggia le idee di Dhommel, più per l'antipatia che prova nei confronti del Conte Daniek di Hazzhury che perché le condivide in pieno. Ritiene comunque che l'alleanza debba cambiare e darsi un assetto più compatto in quanto le minacce delle popolazioni umanoidi si fanno sempre più pericolose. L'agricoltura è la principale attività e Akachi è considerata come il granaio dell'alleanza. La città di Akash è particolare, ne essenziale ne appariscente, il palazzo non è la classica fortezza ed è più aperto alla vita cittadina, le mura anche se non imponenti rappresentano una sicura difesa. Ad Akash risiede anche il consiglio della magia che collabora con la Contessa, la quale si è fatto carico dell'istruzione magica presso l'accademia di Tashgoun del Duozbakjian.

Lisciaki

Superficie: 37.384 kmq

Posizione: Continente di Brun, alleanza delle sette tribù.

Abitanti : Pop. 25.000 – di cui 99 % umani, 1 % umanoidi.

Tipo di governo : Consiglio delle Tribù.

Capitale: Lika

Lingua: comune.

Industrie : caccia, pesca, pastorizia, commercio pelli.

Il Conte Egbert è il braccio, suo fratello il Sommo Adelmoed è il Capo religioso dell'alleanza, è il reggente del consiglio del Sacro Patto, il consiglio riunisce i chierici delle più importanti fedi dell'alleanza, sono rappresentati tutti e tre gli

allineamenti in perfetta parità. Non sono contrari alla creazione del Ducato ma temono un'ingerenza del Consiglio dell'Ordine di Galandar. Lika è una città dove la religione è molto importante, qui vi sono i templi dedicati agli Immortali più seguiti ed in città arrivano pellegrini da tutta l'alleanza. Le attività legate al culto ed alla guarigione sono fiorenti e fanno di Lika un punto nevralgico dell'alleanza.

Amotusci

Superficie: 28.483 kmq

Posizione: Continente di Brun, alleanza delle sette tribù.

Abitanti : Pop. 18.000 – di cui 97 % umani, 3 % umanoidi.

Tipo di governo : Consiglio delle Tribù.

Capitale: Tushka

Lingua: comune.

Industrie : caccia, pesca, pastorizia, commercio pelli.

Il Conte Gerwout è riconosciuto da tutti come una persona saggia ed equilibrata, non si è offerto per il titolo di Duca e non ha espresso preferenze per un dei Conti, ma proprio per questo in molti credono che potrebbe essere la scelta giusta per non causare scontri nell'alleanza. Rispetta il Sommo Sacerdote di Adelmoed così come il Re Gustaf I di Galandar ma allo stesso tempo non prende posizione sostenendo però l'importanza dell'Alleanza e l'autonomia religiosa così come i buoni rapporti con i Ducati ed il commercio con le steppe. Tushka è sobria, ordinata e ben gestita, la guardia cittadina mantiene l'ordine ed il fiorente commercio sta vivendo un grande sviluppo. Il Conte confida molto nel supporto e consiglio degli stregoni.

Toschini

Superficie: 40.944 kmq

Posizione: Continente di Brun, alleanza delle sette tribù.

Abitanti : Pop. 19.000 – di cui 94 % umani, 6 % umanoidi.

Tipo di governo : Consiglio delle Tribù.

Capitale: Tosh

Lingua: comune.

Industrie : caccia, pesca, pastorizia, commercio pelli.

La Contessa Roosmarijn incarna lo spirito dei suoi antenati barbari, ribelle, impaziente e dura se potesse decidere preferirebbe che l'alleanza si aprisse verso le tribù caotiche della steppa, ma non è stupida e sa riconoscere le occasioni quando si presentano ed il titolo di Duchessa non gli dispiacerebbe. Appoggia Hazzhury per convenienza ma valuta ogni possibilità che possa favorirla. In ogni caso non mette in discussione l'alleanza e le sue decisioni sono sempre in linea con ciò che ritiene sia meglio per l'alleanza e per il suo popolo.

Tosh è una bella città, circondata da forti mura, al suo interno s'innalzano varie torri ed i palazzi più importanti sono sovrastati da guglie appuntite. Il confine con le vicine steppe fa sì che carovane delle popolazioni delle steppe vengano spesso a scambiare le loro mercanzie al grande mercato cittadino. Il mercato è il più importante dell'alleanza e principale attività di Toschini.

Nascriti

Superficie: 37.384 kmq

Posizione: Continente di Brun, alleanza delle sette tribù.

Abitanti : Pop. 21.000 – di cui 88 % umani, 12 % umanoidi.

Tipo di governo : Consiglio delle Tribù.

Capitale: Naskrit

Lingua: comune.

Industrie : caccia, pesca, pastorizia, commercio pelli.

Il Conte Ijsbrecht è un guerriero, cresciuto nell'accademia militare di Galandar ammira l'organizzazione del Consiglio dell'Ordine ma ama la sua terra e la vede indipendente, al massimo alleati ma non membri del Consiglio. Naskrit è una città protetta da quattro fortezze unite dal muro di cinta, la famiglia del Conte vive in un signorile palazzo nel quartiere nobile. L'attività principale della contea è l'allevamento ed il commercio dei prodotti lavorati, carne, pelli e latte. Altre attività sono la trasformazione dei prodotti e l'artigianato. La città è ricca ed il suo esercito è il migliore per quanto riguarda l'equipaggiamento ed addestramento.

Urzud

Superficie: 448.608 kmq

Posizione: Continente di Brun, a nord di Nizka Banka, a sud di Azidhaka, ad est di Vysoka e Nizky e ad ovest dell'Alleanza occidentale..

Abitanti : Pop. 115.000 – di cui 47.9 % umani licantropi, 52 % uomini bestia, 0.1 % vampiri.

Flora e fauna : Tipica Brun centro settentrionale.

In passato con questo nome s'intendeva la regione che comprendeva l'attuale Urzud, il Vysoka, il Nizky e la Nizka Banka, era una terra selvaggia che vide sorgere le prime città di coloni Blackmooriani arrivati nella regione per le crociate contro gli umini bestia. In seguito alla Grande pioggia di fuoco ritornarono prepotentemente le popolazioni di uomini bestia che ridussero in rovine ciò che rimaneva delle città e sterminarono i pochi superstiti. Per secoli questo territorio vide il dominio degli uomini bestia, finchè non iniziarono a spostarsi verso sud per saccheggiare le terre degli umani. Da allora il territorio degli uomini bestia è andato sempre più diminuendo man mano che altre popolazioni umane e non si insediavano nella regione. Sono cambiati i nomi di parte dell'antico territorio e sono arrivate nuove popolazioni. L'Urzud oggi vede nel nord ciò che rimane delle tribù di uomini bestia originali, nel sud le tribù hanno dovuto dividere il loro territorio con una popolazione di umani licantropi fuggiti dalle persecuzioni del sud e per la loro natura selvaggia accolti dalle tribù di uomini bestia. Pian piano nel sud hanno preso piede le tribù Lycan come si definiscono, mentre gli uomini bestia si sono spostati a nord. Una tribù Lycan di nome Noapte si stabilì fra le rovine dell'antica città di Urzud e cercò di mantenere alcune delle tradizioni traladariane, costruì case e si dette una struttura sociale più evoluta rispetto alle altre tribù che avevano adottato uno stile simile alle tribù barbare. Recentemente un gruppo di vampiri provenienti da Glantri si è insediato a Noapte ed ha instaurato il Gran Ducato di Noapte.

Gran Ducato di Noapte (umani vampiri, licantropi)

Superficie: 28.483 kmq

Posizione: Continente di Brun, parte est di Urzud ad ovest dell'Alleanza occidentale.

Abitanti : Pop. 15.000 – di cui 99 % umani licantropi, 1 % vampiri.

Tipo di governo : Gran Duca Constatinus Radescu Rostovic.

Capitale: Noapte

Lingua: glantriano, traladar, comune.

Industrie : pesca, pastorizia, commercio, miniere.



Il Casato dei Rostovic lasciata Glantri aveva pianificato di raggiungere le terre dell'Alleanza Occidentale e a tal scopo si procurò una scorta militare presso Gulluvia. Vicini alla loro meta s'imbattono nella cittadina di Noapte che sorgeva sopra ed all'interno di una zona di antiche rovine. Furono accolti con una certa diffidenza dalla popolazione umana e non ci misero molto a

riscontrare i segni della maledizione della licantropia che li affliggeva. Oltre alla maledizione però scoprirono anche la presenza di particolari pietre di grande valore con una particolare affinità magica, fra quelle rovine. Constatinus fiutando l'affare, uccise il capo e gli anziani e prese il potere con la forza delle armi instaurando il Gran Ducato di Noapte. Fece costruire un castello sulla parte più alta della cittadina ed iniziò la costruzione delle mura circondariali, il tutto finanziato dalle pietre che estrae dalla miniera dove ha messo a lavorare gli oppositori del suo regime. Inoltre ha inviato suo nipote Ladislau Rostovic nell'Alleanza Occidentale per creare apprensione verso la minaccia di non morti. Nel 1.000 DI il Gran Duca di Noapte stipula un trattato con l'Alleanza Occidentale per contrastare la presenza di non morti nell'Urzud in cambio del libero scambio di merci. In realtà i non morti non rappresentano un problema per Noapte ma gli uomini bestia al nord ed in particolare le tribù Lycan ed i ribelli interni al Gran Ducato sono una costante preoccupazione. Il Gran Ducato di Noapte è una terra desolata, con poca vegetazione che cresce sparsa fra rovine di un lontano passato. Piccoli boschetti fra le colline riparati dal vento cercano di riappropriarsi del

terreno. Presso la sponda del lago, dove le rovine si immergono nelle acque, sorge la città di Noapte, grandi mura sono ancora in completamento così come molte costruzioni all'interno della città, sulla collina centrale sorge il palazzo fortezza del Duca. Altre piccole fortezze e torri di guardia controllano i confini del Gran Ducato, al suo interno solo piccoli villaggi dedicati all'agricoltura ed un poco all'allevamento. In città ultimamente si sta sviluppando anche la pesca, ora che il Duca si è presentato all'Alleanza occidentale, non c'è più motivo di nascondere l'esistenza del Ducato. La vita di giorno è monotona e rispecchia la tipica giornata di una cittadina di provincia, la notte invece si anima, le feste del castello ed i frequentatori di osterie e locali vari animano le ore notturne. I vampiri preferiscono la notte per espletare i loro compiti mentre il giorno è lasciato al controllo degli umani licantropi. I Vampiri rimangono a guardia della fortezza del Duca mentre la guardia cittadina è formata da umani licantropi. Le fortezze di confine sono comandate da un vampiro alla testa di un manipolo di uomini licantropi.

Personaggi Importanti:

Casato Rostovic

Considerato un casato minore a Boldavia, fu sacrificato dal Principe Morphail Gorevitch-Woszlany del Casato di Igorov di Boldavia a Glantri, per salvare il fratello minore del principe e tenere nascosta la vera natura del Casato di Igorov. Grazie all'intuizione di Constatinus Radescu Rostovic, riuscirono a fuggire arrivando a Noapte dove hanno trovato ricchezza, potere ed i titoli nobiliari da sempre ambiti.

Gran Duca Constatinus Radescu Rostovic (M 15°, C , Vampiro) uomo scaltro e molto furbo gli piace stare sempre un passo avanti all'avversario, è un potente negromante.

Duchessa Brândușa Radescu Rostovic (M 10°, C , Vampiro) bellissima donna, amante del lusso e della bellezza ha sofferto molto aver dovuto lasciare la nobiltà di Boldavia, predilige l'illusione.





Conte Dragomir Radescu Rostovic (M 11°, C , Vampiro) figlio del Duca Constatinus, non è sottile come il padre, molto più diretto gli piace andare subito al punto, ha poca pazienza, segue le orme del padre anche nella negromanzia.

Conte Gheorghe Matrosk Kratovic (M 9°, C , Vampiro) amante della bellezza e delle arti, mostra di se un immagine superficiale tuttaltro che viritiera, trasformista ed alchimista.

Contessa Katinka Slasko Rostovic (M 9°, C , Vampiro) Nipote del Duca, dalla bellezza eterea e tuttaltro che pura, fu lei a rendere vampiro Fabius Paconius suo attuale compagno, strega negromante.

Visconte Ladislau Rostovic (M 10°, C , Vampiro) prediletto dal Duca, non amato dal cugino Dragomir, si distingue per calma ed intelligenza, negromante. Controlla un gruppo di non morti con i quali tiene in apprensione l'alleanza occidentale.



Visconte Lucretiu Petrusk (M 8°, C , Vampiro) non brilla per intelligenza e capacità ma è fedele e per questo il Duca volle salvarlo e portarlo con loro.

Marchese Mircea Cravic Iliesku (M 8°, C , Vampiro) contabile, ambasciatore, amante della corte, apprezzato per queste qualità più che per le sue abilità magiche.



Altri personaggi rilevanti

Capitano della Guardia Ducale Fabius Paconius (G 15° , N , Vampiro) militare thyatiano, aveva partecipato alla conquista della provincia Imperiale di Gurrana, l'attuale Alleanza Occidentale, lasciata la legione si era dedicato a prestare servizio come mercenario finché il Duca non lo ingaggiò come scorta mentre era a Gulluvia. Nella sua nuova natura di Vampiro non è cambiato molto, freddo in battaglia. Comanda la Guardia Ducale composta da circa cento vampiri.

Comandante Militare di Noapte Silvestru Vasilovic (G 7°, C , Licantropo) quando il Duca prese il potere gli diede il comando delle forze militari formate da licantropi, forse da prima l'intenzione del Duca era solo di sacrificarlo come esempio per gli altri ma in seguito riconoscendo le qualità del Comandante e grazie alle buone raccomandazioni da parte di Fabius Paconius entrò nelle grazie del Duca. Al suo comando c'è sia la guardia cittadina che le guarnigioni di confine.

Capo dei ribelli Răzvan Kostan (L 8°, C , Licantropo) unito da parentele alla lontana con il vecchio capo di Noapte, sogna un giorno di far valere i suoi legami di sangue e diventare il nuovo capo, ma per far ciò deve prima liberarsi degli odiati vampiri e per questo sta mettendo su un pericoloso gioco di intrighi ed una resistenza clandestina, anche con l'appoggio delle tribù Lycan.



Beastman (beastman)

Superficie: 279.490 kmq

Posizione: Continente di Brun, parte nord di Urzud ad ovest dell'Alleanza occidentale, a sud di Azidhaka.

Abitanti : Pop. 60.000 – di cui 98 % uomini bestia, 2 % umani licantropi.

Tipo di governo : Capi delle Tribù.

Capitale: nessuna

Lingua: orchesco, troll, comune.

Industrie : caccia.

Sono la razza umanoide più antica e si dice che tutte le razze umanoidi si siano generate da essa. La leggenda vuole che delle anime malvagie si siano reincarnate in questa primordiale razza assumendo caratteri animaleschi che gli deformarono il corpo mutato dalla loro stessa malvagità. Grossi come troll e piccoli come goblin, con o senza corna, nasi schiacciati o adunchi, riuniscono tutti i caratteri presenti nelle varie razze umanoidi ma riuniti in una sola, a volte sono così diversi da non avere nulla in comune se non l'odio e l'aggressività malevole che li contraddistinguono. Sul mondo di mystara resistono ancora in piccoli gruppi di cui quello dell'Urzud è il più numeroso. I loro assalti portano spesso a violenze che lasciano uno strascico di sangue degli uomini bestia diluito con quello di altre razze sia umanoidi che umane, l'esempio del popolo Denagothiano è emblematico. Alcuni sostengono che se non fossero accecati dalla loro malvagità sarebbero la razza umanoide più intelligente. Qui nell'Urzud è praticamente presente da tempo immemore, ha subito ed inseguito cancellato le colonie Blackmooriane. Non hanno mire particolari e stanno lentamente soccombendo a causa della loro stessa natura malvagia. Religiosi non disdegnano patti con creature planari malvagie che riescano a stimolare le loro ambizioni. Fra di loro sono presenti anche potenti stregoni.





Tribù Lycan (licantropi)

Superficie: 140.635 kmq

Posizione: Continente di Brun, parte sud di Urzud ad ovest dell'Alleanza occidentale, a nord di Nizka Banka.

Abitanti : Pop. 40.000 – di cui 90 % umani licantropi, 10 % uomini bestia.

Tipo di governo : Capi delle Tribù.

Capitale: nessuna

Lingua: traladar, comune.

Industrie : caccia, pesca, pastorizia, commercio pelli.

Era il 435 DI quando una grande epidemia di licantropia colpisce il Kavkaz e forza le autorità ad organizzare la caccia nella regione. Molti licantropi fuggono verso nord e creano degli insediamenti in Urzud fra le ultime popolazioni di uomini bestia. Alcuni gruppi di licantropi si uniscono agli uomini bestia, mischiando anche il loro sangue e nel

contempo ritornando ad uno stile di vita più barbaro. In ogni caso gli uomini bestia puri diminuiscono presto di numero o perché si spostano al nord o perché gli ibridi sono più simili ad umani licantropi che a uomini bestia. Altri gruppi di umani licantropi evitano gli uomini bestia ed anzi li combattono cercando di mantenere uno stile di vita più simile a quello del Kavkaz o delle loro antiche tradizioni traladariane. Tra questi un gruppo quello dei Noapte si stabilirà tra le antiche rovine di un antichissima città mentre altri gruppi si stabiliranno nelle terre circostanti. I Lycan di Noapte e dintorni sono caduti sotto il dominio del Gran Duca, mentre le tribù Lycan barbare difendono la loro indipendenza e combattono il Gran Duca. Normalmente hanno l'aspetto di normali umani barbari ma a volte, durante la caccia o in combattimento, trasmutano il loro aspetto in licantropi, più raramente assumono la forma di grosso lupo. Vivono in villaggi, sono cacciatori, raccoglitori, pastori e scarsi agricoltori.

Nizky

Superficie: 421.905 kmq

Posizione: Continente di Brun, a nord di Isanmaa.

Abitanti : Pop. 90.000 – di cui 58 % orchi 42 % bugbear.

Flora e fauna : Tipica Brun centro settentrionale.

La regione di Nizky fu così battezzata dalle tribù del fiume Yalu quando si unirono nell'Impero guidato da Dorfin. Terra a tratti fertile ed a tratti rocciosa ma generalmente piana, spazzata dai venti e percorsa da mandrie di grossi erbivori. Nella parte sud il clima che risente della presenza del grande lago Nizka è più mite ed umido, al nord più secco e freddo.

Tribù Gronmak (orchi)

Superficie: 263.468 kmq

Posizione: Continente di Brun, a nord di Isanmaa.

Abitanti : Pop. 52.000 – di cui 95 % orchi, 5 % goblin.

Tipo di governo : Consiglio delle Tribù.

Capitale: nessuna

Lingua: Orchesco, goblin, comune.

Industrie : caccia, pesca, pastorizia, commercio pelli.

I Gronmak sono arrivati nella regione abbastanza di recente, provenienti dalle steppe boreane una volta arrivati nel Nizky si sono appropriati delle terre lasciate dai goblin Othwa che si erano spostati nella vicina regione del Nizka Banka. In questa nuova terra hanno trovato un tempio nero costruito con resti contorti di strani gusci, a sua guardia vi era un piccolo gruppo di Othwa che non avevano seguito la loro tribù per rimanere presso il sacro tempio, da questi vennero a sapere che gli Othwa avevano trovato grandi tesori ed oggetti magici e si prepararono ad attaccare i goblin se questi non avessero pagato pesanti tributi. Sicuri della loro forza non prevedevano la risposta degli Othwa, i goblin attaccarono i Gronmak di sorpresa, uccisero il loro capo e fecero giurare fedeltà al suo successore, ripresero il controllo del tempio nero ed iniziarono a convertire i Gronmak alla fede di Wogar. I Gronmak sono principalmente guerrieri, vivono raziando e saccheggiando ma in questa ricca terra sono diventati



anche abili cacciatori sfruttando le grandi mandrie di grossi erbivori nelle loro migrazioni annuali. Vivono in villaggi, sono stanziali e quindi scelgono luoghi abbastanza protetti dove posizionare i loro villaggi.

Tribù Burundor (bugbear)

Superficie: 158.437 kmq

Posizione: Continente di Brun, a nord di Isanmaa.

Abitanti : Pop. 38.000 – di cui 98 % bugbear, 2 % umanoidi.

Tipo di governo : Consiglio delle Tribù.

Capitale: nessuna

Lingua: orchesco, goblin, comune.

Industrie : caccia, pesca, raccolta.

Arrivati dalle steppe del nord di borea sono stati bloccati nella loro migrazione dalla resistenza opposta dai Ducati con cui è iniziata e mai finita una continua guerriglia di confine. I Ducati discutono di una spedizione militare per risolvere definitivamente il problema ma per il momento non hanno ancora

trovato l'accordo, nel frattempo i bugbear sognano di conquistare e saccheggiare i ducati e le baronie uno alla volta. Vivono in villaggi di medie dimensioni, capanne ricoperte di pelli animali, cacciano, raccolgono, e portano avanti una pastorizia elementare. Alcuni uomini bestia si sono uniti a loro mischiando il loro sangue nella prole.



Nizka Banka

Superficie: 423.685 kmq

Posizione: Continente di Brun, a nord di Isanmaa.

Abitanti : Pop. 96.000 – di cui 20 % troll, 52 % goblin, 28 % hobgoblin.

Flora e fauna : Tipica Brun centro settentrionale.

Anticamente era la parte bassa dell'Urzud che in seguito fu ribattezzata Nizka Banka dalle tribù dell'Impero del Fiume Yalu. Territorio fertile con basse colline erbose e boschi, il clima è temperato con gelate invernali ma calde estate e miti primavere. Il clima risente molto della presenza del grande lago Nizka, il territorio diventa poco più arido spostandosi verso sud est e l'altopiano dell'Adri Varma. A parte i Troll Kosz'Shaak che sembrano aver sempre fatto parte del territorio, il resto delle popolazioni sono

abbastanza recenti ed hanno seguito svariate altre popolazioni che sono passate dirette verso le terre a sud.

Tribù Cruji (hobgoblin, goblin, umani)

Superficie: 92.570 kmq

Posizione: Continente di Brun, a nord di Isanmaa.

Abitanti : Pop. 27.000 – di cui 15% umani, 65% hobgoblin, 20% goblin.

Tipo di governo : Consiglio di Noaidi.

Capitale: nessuna

Lingua: Saamari, orchesco, goblin, comune.

Industrie : caccia, razzie, raccolta, scambi.

Nel 700 DI i Cruji lasciano il territorio di Pojaara scacciati da un nemico misterioso, si diressero verso sud ovest fino ad arrivare ai confini con le Terre di Mezzo nella regione di Nizka Banka. Rappresentano una spina nel fianco dei Ducati e del Consiglio dell'Ordine e subiscono la pressione degli Othwa e dei Gronmak. I Noaidi dei Cruji stanno valutando un'alleanza con gli Othwa mentre continuano con le loro incursioni nei territori del Consiglio dell'Ordine. Vivono in villaggi protetti da palizzate ed organizzati come accampamenti militari. Cacciatori, raccoglitori ma anche allevatori e discreti agricoltori. La loro società è basata sui Noaidi che a loro volta cercano una guida nel loro sacro artefatto, un frammento di cristallo con cui attraverso complicate cerimonie contattano le loro divinità.



Tribù Kosz'Shaak (troll)

Superficie: 115.712 kmq

Posizione: Continente di Brun, a nord di Isanmaa.

Abitanti : Pop. 19.000 – di cui 80 % troll, 10 % umanoidi, 10 % uomini bestia.

Tipo di governo : Capo Tribù.

Capitale: nessuna

Lingua: troll, comune.

Industrie : caccia, pesca, pastorizia, commercio pelli.

La loro origine è un mistero, alcuni dicono che in passato vivessero della regione dell'Adri Varma, altri che provenissero dalle terre selvaggie ad est, le leggende più antiche raccontano che siano gli ultimi troll rimasti di un antico impero scomparso nel tempo. A dispetto di tutte queste chiacchere, i Troll Kosz'Shaak ritengono questo territorio la loro terra ancestrale, non sono disposti a cederla a nessuno per quanto forte possa essere, dovrà passare sui loro corpi per appropriarsi delle rovine che custodiscono. Le rovine non sono una vera e propria città e neanche un villaggio, sono un territorio sacro in si innalzano dal terreno antichi resti di mura o statue in pezzi di troll dall'aspetto più evoluto, più simile alle pose di statue umane che alla rappresentazione di creature rozze ed aggressive come i troll. Alcuni avventurieri si sono spinti fin qui alla ricerca di alcune pietre particolari ma sono più quelli che non hanno fatto ritorno che quelli che hanno potuto raccontare ciò che hanno visto.

Tribù Othwa (goblin)

Superficie: 215.403 kmq

Posizione: Continente di Brun, a nord di Isanmaa.

Abitanti : Pop. 50.000 – di cui 80 % goblin, 15 % orchi, 5 % umanoidi.

Tipo di governo : Consiglio delle Tribù.

Capitale: Vaarsha

Lingua: Saamari, comune.

Industrie : caccia, pesca, pastorizia, commercio pelli.

Sono seguaci di Wogar sin dalla formazione dell'orda ma a differenza delle altre tribù alla morte di Wogar fecero ritorno nella vallata boreana. Gli Othwa non più che una piccola tribù di goblin fino al 955 DI



quando una palla di fuoco rischiara il cielo della Valle Boreana e si schianta al suolo. Uno sciamano goblin solitario vede l'arco di fuoco che scende dal cielo notturno e pensando che sia un segno del suo patrono immortale Wogar, esorta la sua tribù a recarsi in quella regione. Gli Othwa trovano il luogo dello schianto, trovano i resti di strutture, pezzi simili a gusci e corpi carbonizzati, per lo più ossa che iniziano a raccogliere ed assemblano per formare un



tempio contorto. I coraggiosi Othwa iniziano a scavare nel fango ghiacciato, trovano tesori incalcolabili. Molti contengono potenti magie. La tribù si stabilisce presso il tempio nero, la vita è molto dura per la tribù ma stranamente subisce un esplosione demografica, le nascite si moltiplicano. Per non morire di fame i goblin a malincuore abbandonano il luogo dell'incidente ed il loro bizzarro tempio di ossa, nel Nizky, dirigendosi a sud oltre il lago Nizka nella regione del Nizka Banka, dove prospera la selvaggina. Dieci anni dopo gli Othwa sono diventati una tribù fiorente del centro di Brun. Gli oggetti insoliti che hanno recuperato dal relitto permettono loro di sviluppare un ampio e favorevole scambio con altre tribù. Kro-ee, il vecchio sciamano della tribù, scopre anche che le larve fossili sono un potente artefatto. Sembra possano migliorare la fertilità delle femmine della tribù e ridurre i tempi di gestazione. Per questo, Kro-EE ringrazia Wogar e inizia l'organizzazione della vita della sua tribù intorno al manufatto. Nel 984 DI gli Othwa sono una delle principali tribù della valle boreana. La loro

popolazione e territorio sono cresciuti molto velocemente, e diverse altre tribù goblin sono state inglobate. Nello stesso anno, una grande tribù di orchi, i Gronmak provenienti dalle steppe Boreane, invade l'antica terra degli Othwa nel Nizky e chiede agli Othwa di pagare un tributo pesante per evitare di venire attaccati. Gli Othwa rifiutano e portano un contrattacco improvviso, utilizzando alcuni degli strani oggetti magici trovati nel relitto. I nemici vanno nel panico e il capo dei Gronmak viene catturato. Ben presto, i Gronmak si sottomettono ai loro nuovi padroni ed adottano il culto di Wogar. La tribù Othwa cresce e controlla anche la tribù dei Gronmak. Vivono in villaggi, spesso temporanei, tranne quelli presso i templi. Sono cacciatori, raccoglitori con un'agricoltura basilare. Vaarsha è il centro della loro vita, più che una città sembra un villaggio cresciuto a dismisura intorno al Tempio di Wogar. Il loro attuale capo e sciamano è Ugrah-Vohlso-Kro-ee (Ugrah-Voce-di-Kro-ee) che tramite un trucco magico ha preso il potere dopo la morte di Kro-ee e la confusione che ne scaturì.

Cronologia

3000 PI: La grande pioggia di fuoco. L'esplosione a Blackmoor inclina l'asse del pianeta, in tal modo Hiborea non è più al polo nord.

2925 PI: I ghiacciai defluiscono lentamente verso il nuovo Polo Nord.

2400 PI: Tribù nomadi 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.

2.350 PI: Gli elfi di Ilsundal attraversano la Grande Valle e le Montagne Nere. Alcuni si stabiliscono nella foresta di Ozungan.

2.300 PI: Il Regno di Grondheim guidato dalla Regina dei Troll inizia la sua espansione.

2.063 PI: Conversione del Clan Sardjik delle colline del nord alla Via della Legge.

1993 PI: Un'orda di Giganti del gelo, guidati da Ulf Un-Occhio, parte dall'isola di Frosthaven a nord per conquistare le terre dei Littoniani e Lietuviani. Entro pochi anni entrambi i popoli sono schiavi. Ulf fonda il regno di Nordenheim sulla costa settentrionale dell'attuale Norwold.

1.983 PI: Il Tempio del Caos converte le tribù Khaghaz.

1.982-1.963 PI: Guerra fra i clan Sardjik e le tribù Khaghaz. I Khaghaz sono decimati ed i sopravvissuti fuggono dalla Grande Valle. I clan Sardjik abbandonano il loro stile di vita nomade.

1944 PI: I Giganti del gelo costruiscono Hogborg, la capitale del regno, sacrificando molti degli schiavi che partecipano alla costruzione.

1.918 PI: Unione dei clan e delle città Sardjik. Fondazione dello Sharizate (Regno Sacro) di Sardjikjian.

1.883-1.872 PI: Prima Guerra dei nove Regni nella Grande Valle.

1.853 PI: Houriani è la prima colonia di Grouzhina sulle rive del fiume Borea.

1.847 PI: I nomadi Balit sono convertiti alla Via della Legge.

1.836-1.823 PI: Seconda Guerra dei nove Regni.

1.834 PI: Esploratori di Grouzhina incontrano gli Urzud nella bassa valle Boreana.

1.825 PI: Dvinzina, Sardjikjian e le tribù Balit si uniscono nell'Alleanza Luminosa.

1.823 PI: L'Alleanza Luminosa invade Karsile e dichiara guerra contro Eivanjan e Karsun.



1.812 PI: L'Alleanza Luminosa è sconfitta da un'alleanza di Huyule, Karsun e Boludir.

1.810 PI: Grouzhina attacca Dvinzina. Viene chiesto aiuto all'Alleanza Luminosa che non interviene, L'Alleanza si dissolve.

1.807-1.790 PI: Terza Guerra dei nove Regni.

1.800 PI: Guerra dell'acciaio in Urzud.

1800 PI: Nel Kainuu un artigiano inventore di nome Ilmarinen scoprì un delle antiche rovine dove venne in contatto con la tecnologia di Blackmoor.

1.796 PI: Le tribù Douzbak delle colline Bazdayan si convertono alla Via della Legge.

1.787 PI: Kiteng diventa uno dei maggiori centri per l'insegnamento di matematica e fisica.

1.784 PI: La capitale della Grouzhina, Mingrel, viene incendiata dalle armate di Dvinzina. Viene stipulato un trattato di pace fra i due Regni.

1.774 PI: Grouzhina e Dvinzina sono saccheggiate durante il passaggio degli uomini bestia Urzud in migrazione attraverso le montagne nere. Riescono a mantenere la loro libertà attraverso feroci combattimenti.

1.750 PI: Una nuova ondata di uomini bestia provenienti dalla Costa a sud sul mare di Yalu, sono scacciati dalla foresta di Ozungan dagli elfi e si stabiliscono nella parte ovest dello Sardjikjian.

1.749 PI: Lo Shah di Sardjikjian dichiara una guerra santa contro gli uomini bestia.

1.729 PI: Una nuova ondata di uomini bestia proveniente da Urzud mette fine alla guerra sacra superando numericamente le forze Sardjik. Il Tempio Blu è distrutto.

1723 PI: In questo periodo, la cultura umana si ritirò in Norwold ed in parte del nord per sfuggire di sfuggire alla Grande Orda di Loark. Molti coboldi si stabiliscono nel Parthenal.

1722 PI: Orde di umanoidi di Loark passano attraverso il sud di hiborea.

1.717-1.715 PI: Nuove migrazioni da Urzud mettono pressione agli uomini bestia del Sardjikjian. La Grande Valle è invasa dagli uomini bestia, i reami sono conquistati uno dopo l'altro, ognuno cerca di mantenere la propria indipendenza a prescindere dalla sorte degli altri.

1.709 PI: L'esercito di Antasyn è sconfitto dagli uomini bestia, la via per le steppe dello Yazak è aperta alle orde di uomini bestia.

1.707 PI: La città Rakasta di Plaktur è distrutta ed occupata dagli uomini bestia.

1.703 PI: Le città Yazak sono invase.



1.700 PI: L'esplosione di un marchingegno di Blackmoor nelle terre orientali (Terre Brulle). Un grande terremoto colpisce la Grande Valle distruggendo le città Yazak. Il fiume Gree non raggiunge più il Golfo di Hule ma va ad alimentare il lago Tros. Il Mare di Yalu accelera la sua riduzione. I Troll del regno di Grondheim contaminati dagli effetti nefasti causati dal marchingegno si trasformano in bestie rozze ed aggressive segnando la fine del regno.

1696 PI: Saamari e Vaarana fuggiti a nord est a causa dell'Orda di Loark si stabiliscono in Isanmaa.

1.695 PI: In fuga dalla distruzione portata dagli uomini bestia nella Grande Valle i popoli di Birgidir, Karsile e Eivanjan cercano rifugio sulle Montagne Nere. Sia i Dvinziniani che i Grouzhiniani si dimostrano estremamente ostili, i superstiti si stabiliscono fuori dalle terre Kavkaziane ed iniziano a ritagliarsi un loro territorio.

1.693 PI: La città Dvinziniana di Stepanazor viene presa dai sopravvissuti e viene da loro rinominata Azkoran.

1.689 PI: Viene fondato il Regno di Azardjian con capitale Azkoran ed eletto Re Tevrat come primo sovrano del nuovo regno.

1.675 PI: Fine del processo di assimilazione della Grande Valle da parte degli uomini bestia.

1.673 PI: Il Drago Nero Synn organizza un piccolo gruppo di draghi ed inizia ad attaccare villaggi in tutto il Brun occidentale.

1.664 PI: Askar Selimbayev, capo dei Kazmeni, riceve un presagio, lui deve liberare Kiteng dagli uomini bestia e per questo il suo popolo riceverà in dono rigogliose pianure di far pascolare il loro bestiame.

1.663-1.662 PI: I nomadi si uniscono ai Kazmeni di Askar. Aiutati dall'unione di Kazmeni e nomadi, i Sardjikajani si rivoltano contro la tirannia degli uomini bestia. Kiteng è liberata e gli uomini bestia in fuga verso i nove regni.

1.660-1.647 PI: Ricostruzione del Tempio Blu di Kiteng.

1.659-1.656 PI: Gli anni secchi. Una siccità improvvisa colpisce l'intera regione. I nove regni sono colpiti dalla carestia. Gli uomini bestia sono cacciati perché associati alla carestia. Il livello e l'ampiezza del Mare di Yalu recede alle attuali dimensioni lasciando dietro il suo ritiro le paludi che poi si trasformeranno nelle attuali praterie. I Kazmeni vengono convertiti alla Via della Legge.

1.643 PI: Nuovi Immortali crescono in popolarità fra i seguaci del tempio del Caos.

1.640-1.587 PI: Problemi religiosi all'interno del Tempio del Caos scatenano la prima ondata di conflitti politici all'interno dei nove regni.

1600 PI: I primi Roag ed umanoidi si stabiliscono sulle colline, nelle terre ad est di Dale.

1.593-1.587 PI: Rivoluzione religiosa in Huyule. Bozdogan "Loki" rimpiazza Kraliche "Hel" alla testa del Pantheon locale. Gli eretici di Huyule sono schiacciati da una coalizione di poli vicini.



1593 PI: Con la battaglia di Gaudavpils inizia la rivolta contro i Giganti del gelo di Frosthaven in Littonia.

1.592 PI: Hogborg viene distrutta Ulf muore nell'attacco ed i giganti del gelo si ritirano per tornare a Frosthaven.

1.550 PI: Bande di cacciatori umanoidi ed umane iniziano la caccia alle uova di drago nelle steppe Boreane.

1.570 PI: Il Drago Synn inizia la sua guerra di purificazione nelle steppe Boreane.

1.542 PI: Il Drago Kaban-la-ri fa tentennare l'alleanza di draghi capeggiata da Synn. Synn diventa un drago della notte.

1.537 PI: Alleanza segreta fra Dvinzina e Grouzhina contro Azardjian.

1.521 PI: Un complotto Azardjian per assassinare Re Kitavili III di Grouzhina fornisce il Casus Belli tanto atteso.

1500 PI: Altrove nel mondo, la cultura Nithiana è all'apice del suo splendore. Nessun contatto con Hiborea.

1.489 PI: Battaglia dei due Efriti. Ad un passo dalla sconfitta contro Dvinzina e Grouzhina, i maghi Azardjiani uniscono le loro forze per evocare creature da altri piani. I nemici sono respinti. Dopo più di 30 anni di guerra, viene ristabilito lo status quo precedente la guerra.

1.442-1.414 PI: Scoppia la guerra fra Sardjikjian e Azardjian. L'Azardjian conquista gli attuali confini settentrionali.

1.378 PI: La Via della Legge è introdotta nel Karsile da missionari della Fratellanza Legale che sfruttano il fatto che gli Uomini Sacri sono distratti dai vari scontri religiosi che scoppiano ovunque nella Grande Valle.

1.342 PI: I Draghi Boreani decidono di trovare una terra da rivendicare.

1.339 PI: Gli eserciti del Sardjikjian e di Dvinzina invadono il Karsile.

1.313 PI: Le Tribù umanoidi di Wogar invadono le terre del Douzbak.

1.310 PI: L'esercito del Sardjikjian è costretto a richiamare le sue forze all'interno del regno per proteggersi dalla minaccia delle tribù di umanoidi di Wogar sul confine settentrionale.

1.305 PI: La profezia del Re shamano Wogar. Le tribù umaidi di Wogar muovono a sud seguono il fiume Yalu e lasciandosi alle spalle la distruzione che hanno portato nelle terre Douzbak e presso il confine settentrionale del Sardjikjian.

1.300 PI: Le tribù di Wogar marciano nelle steppe Yazak, forzando gli umanoidi nativi ad invadere a sud il



regno di Bulzan e Antasyn. I Draghi conquistano Oceania.

1.299 PI: Alcuni clan centauri lasciano la costa e si spostano oltre la cordigliera nelle grandi steppe boreane.

1.298 PI: Popolazioni umanoidi migrano da Hyborea alle steppe Boreane a sud ed anche alcune popolazioni barbare umane vengono spinte da Wogar ad occidente sempre verso le steppe Boreane.

1.297 PI: La capitale del Bulzan, Miriestiu, cade nelle mani delle Tribù di Wogar. Antasyn e Kuliye recuperano l'indipendenza.

1.296-1.263 PI: Conquista e dominio della Grande Valle da parte di Wogar.

1.263 PI: Morte di Wogar.

1.261 PI: Sogno del Pugnale Blu. Le tribù umanoidi iniziano a migrare ad est. Hosad "Hasadus in Thyatiano" repentinamente prende il potere a Huyule.

1.250-1.243 PI: Concilio di Jandak. Celebrazione dell'unità del Tempio del Caos sotto il padronato di Bozdogan. I nove regni sono uniti nel Grande Hule. Hosad proclama il Re di Huyule come Re dei Re di Hule. Si consolida il potere del Governo dei Santi.

1.241 PI: Battaglia del fiume Gree. Forze della Fratellanza Legale sono costrette a ritirarsi dalla Grande Valle.

1.239-1.170 PI: L'età oscura di Kavkaz. Conflitti interni alla regione vedono l'espansione dell'Arzadjian.

1.235 PI: Gli uomini sacri uccidono Hosad. La loro burocrazia prende il reale potere a Hule.

1210 PI: L'anno del Diluvio Universale. Una insolitamente calda estate causa lo scioglimento dei ghiacci e l'innalzamento delle acque del mar Nakalpgotak e del mar Lugalpgotak, i villaggi del Sidsteland vicino sulla costa vengono sommersi. Centinaia di Sidstelandiani annegano quando i loro villaggi sono spazzati via dalla furia delle acque.

1200 PI: Una grande forza di Giganti del gelo da Frosthaven tenta di invadere ancora una volta la costa settentrionale del Norwold per ristabilire il regno di Nordenheim. Vengono respinti, ironia della sorte presso le rovine di Horgborg, ma molte città e villaggi a nord del fiume Gaudava sono distrutti.

1.153 PI: Prime conversioni nelle tribù Urduk al Tempio del Caos. A Korgut aumentano vertiginosamente i commerci con l'Impero Nithiano.

1.142 PI: Gli umanoidi a nord spingono alcune tribù umane a sud nella valle Boreana, s'innesca un effetto domino che vede sciamare decine di tribù verso le Terre di Mezzo.

1.138-1.115 PI: Invasione delle Terre di Mezzo da parte delle tribù provenienti dalla Valle Boreana ed Hiborea, guidate da Dorfin capo dei Dormiak

1.123 PI: Un colpo di stato militare sponsorizzato dagli uomini sacri rovescia il trono del giovane Re Zymer



V di Antasyn. Il generale Sakir Frasheri è incoronato re. Il suo potere rimarrà vincolato al supporto militare Huleano.

1.107 PI: Dorfin è eletto capo di tutte le tribù. Tashgoun diventa la capitale dell'Impero del Fiume Yalu. L'impero si estende dalla valle Boreana sin al mare di Yalu, ad est arriva a sfiorare l'altopiano dell'Andrivarma. Il cuore dell'Impero si sviluppa nelle terre circostanti il Mare di Yalu.

1.105 PI: Patto di non aggressione fra l'Impero del fiume Yalu e gli elfi della foresta di Ozungan.

1.100 PI: un gruppo di esploratori nithiani partono dal regno di Nithia per risalire la costa all'esplorazione del nord, sono guidati da Neskhet.

1.098 PI: Dorfin adotta la Via della Legge.

1.097 PI: gli esploratori nithiani dopo una lunga marcia arrivano in Azidhaka dove vivevano popolazioni Samaari a cui si uniscono prendendo il nome di Neskayt.

1.088 PI: Alcune tribù nomadi che rappresentano l'avanguardia dell'impero di Dorfin arrivano fino alla foce del fiume Yalu e saccheggiano la città di Dravya tra queste tribù la più importante è quella dei Dars.

1.076 PI: Dorfin (che ha iniziato il suo cammino per l'immortalità) dichiara la guerra santa contro Hule.

1.073 PI: Nasce l'alleanza fra Dvinzina e Impero del fiume Yalu.

1.066 PI: L'esercito dell'Azardjian viene sconfitto dall'Alleanza. La popolazione, anche se reticente, viene avviata alla Via delle Legge.

1.065-1.034 PI: La Guerra dei due Templi. Hule e l'alleanza dell'Impero del fiume Yalu combattono una spietata guerra ai confini fra i due Imperi.

1.050 PI: Una tribù umana di arcieri a cavallo, i Talmav, ripercorre la strada delle tribù dell'Impero del Fiume Yalu, non accettando l'autorità di Dorfin i Talmav vengono spinti a sud ovest lungo la sponda nord del fiume Yalu. Arriveranno a stabilirsi nella zona che ora è Kharkav, una valle alle pendici della cordigliera della fine del mondo a nord della foce del fiume Yalu.

1.035 PI: Re Saku di Isanmaa cade in battaglia contro le bande umanoidi, gli succede al trono Väinämöinen. Il giovane re conduce personalmente le sue truppe in una controffensiva talmente aggressiva da riconquistare in breve tempo il territorio perduto.

1.034 PI: L'esercito Huleano è sconfitto dalle forze dell'alleanza dell'Impero del fiume Yalu. L'imperatore Dorfin scompare misteriosamente. Suo fratello non ha il carisma necessario per tenere unito un così vasto impero. Le tribù dell'Impero che si sono stanziato sulla sponda sud del Mare di Yalu (Balit, Kazmen, Douzbak e Sardjik) rimangono fedeli alla dinastia Dorfin. Le lontane province orientali che dalla valle boreana si estendono a sud costeggiando il lato est della foresta Ozungan si rendono autonome. Così anche le tribù della sponda nord del Mare di Yalu pur riconoscendo la dinastia di Dorfin dichiarano la loro autonomia.



1.033 PI: I Neskaya provenienti da nord per fuggire ad un periodo di freddo glaciale si dirigono a sud lungo la valle boreana e si scontrano contro un clan di orchi rossi guidato dal capo Telkan ed una tribù di origini Traladar da loro catturata, i Vis (da Viso, Nomadi). I Vis ne approfittano per ribellarsi agli orchi e con l'aiuto dei Neskaya riacquistano la libertà. Le due tribù pur mantenendo le loro diversità culturali formeranno un'unica tribù e saranno conosciute col nome di Visneskaya.

1.032 PI: In seguito alla frammentazione dell'Impero di Dorfin, i Visneskaya seguono la via che precedentemente avevano preso i Talmav verso sud ovest stabilendosi ad est delle terre Talmav e fondando il regno di Visneskaya.

1.031 PI: I Talmav vista l'intraprendenza dei nuovi vicini tentano di scacciarli con la loro cavalleria leggera ma vengono sconfitti dal re dei Visneskaya, Ferenc III, il re dei Talmav fu ucciso negli scontri. Ai Talmav fu concesso di rimanere nelle loro terre ma come vassalli.

1.030 PI: Sotto la costante minaccia degli umanoidi delle steppe Yazak, la principale tribù tra i nomadi, i Dars, si ritira oltre la protezione della foce del fiume Yalu nella pianura Jyar a nord-ovest della Baia di Yalu.

1.030 PI: Re Väinämöinen sconfigge le forze umanoidi e le segue a sud ovest riconquistando anche parte del Kainuu.

1.021 PI: Missionari del Tempio del Caos costruiscono un avamposto religioso alla foce del Kizil Emetrya "Hope River" per convertire i nativi della regione.

1.000 PI: I Dars infine, si stabiliscono nelle valli della Pianura Jyar, viene fondata Darsagades. (futura capitale della satrapia di Darsi del futuro Impero Yezchiano).

978-951 PI: Le forze della Dvinzina conquistano Grouzhina, l'antico regno Iraklita rivive.

945 PI: Preoccupato dalla crescente potenza Dvinziniana. Hule inizia a seminare i semi della ribellione in Azardjian.

942 PI: Si perdono i contatti con la spedizione diplomatica inviata dal Re Dorfin IV all'Impero di Nithia. (in realtà distrutta dall'assalto di un drago verde all'altezza dell'odierna Selenica. Alcuni avventurieri scopriranno solo 2000 anni dopo i resti della spedizione ed il tesoro trasportato che in seguito rivenderanno ad uno gnomo di Threshold che riporterà a conoscenza il mitico Impero (Dragon 153)).

933 PI: Prime vittorie dei ribelli Azardiani nella loro guerra contro Dvinzina. E' l'inizio di un periodo di 200 anni in cui i Dvinziniani faticeranno a tenere il nuovo regno Iraklita unito.

912 PI: Alla morte di Dorfin IV nascono contrasti interni alla famiglia reale per la successione, la dinastia si divide il controllo del regno in una parte sud ed una nord. A sud viene proclamato il nuovo regno di Sardjikjian mentre a nord tutte le città Douzbak recuperano la loro indipendenza. Le tribù Balit e Kazmen allentano i loro legami con le nuove dinastie.



900 PI: Umani ed elfi fuggono nel Parthenal per scappare alle guerre fratricide nel sud del Reame di Forenath.

800 PI: Isanmaa raggiunge il suo apice allargando il suo dominio a tutto il Kainuu, sarà il più grande Regno umano in queste terre fredde.

800 PI: Tribù umanoidi saccheggiano i territori dell'ex Impero del fiume Yalu nella bassa valle Boreana, non potendo resistere alla superiorità numerica delle tribù umanoidi le popolazioni si ritirano ad est nel principato di Galadar e ad ovest verso i Ducati della costa nord del Mare di Yule.

800 PI: Il reame silvano è minacciato da popolazioni barbare umane ed umanoidi provenienti dalle steppe Boreane.

795 PI: Per fronteggiare la minaccia delle tribù umanoidi Il principato di Galadar e le ultime tre contee orientali, sopravvissute agli attacchi degli umanoidi si uniscono nel nuovo Regno di Galannor che prende sotto la sua protezione anche quella che è considerata la quarta contea, lo Himshire, abitata da halfling.

779 PI: Muore in tarda età l'ultimo membro della parte sud della dinastia di Dorfin, inizia un periodo di lotta per il potere nel Sardjikjian.

777 PI: Attacchi umanoidi nelle steppe boreane spingono le ultime tribù dell'ex impero della legge verso sud est dove si stabiliranno nelle terre a nord della foresta di Ozungan che separano il Regno di Galannor dai sette Ducati.

753 PI: Razzie e saccheggi degli umanoidi della steppa Boreana colpiscono i sette Ducati e le Baronie del Nord, nasce l'alleanza dei Ducati.

751 PI: L'esercito dell'alleanza dei Ducati dopo alcune vittorie presso i confini, viene pesantemente sconfitto appena tenta di inoltrarsi nella steppa boreana.

749 PI: Notizie di un capo clan umanoidi di nome Vaprak che sta riunendo intorno a se altri clan preoccupano i Sette Ducati.

745 PI: Coadiuvati dai sacerdoti della Via della Legge i Sette Ducati ed il Regno di Galannor fondano il Concilio dell'ordine. Cinque delle varie tribù umane si uniscono al Concilio, sette si dichiarano neutrali, cinque si dichiarano contrarie all'alleanza e preferiscono trattare con gli umanoidi. Altre piccole tribù sfruttano la loro natura nomade per allontanarsi almeno temporaneamente dalla regione.

736 PI: Nella bassa steppa boreana viene terminata la cittadella fortificata della legge dove viene disposto l'esercito unito del Concilio dell'Ordine, con lo scopo di intercettare la minaccia umanoidi prima che questa si riversi sui territorio dei Ducati e di Galannor.

725 PI: La Cittadella della Legge viene assediata dall'orda di Vaprak e le cinque tribù umane loro alleate. L'assedio durerà un anno durante il quale falliranno sia i tentativi di assalto degli umanoidi che i tentativi di far arrivare rinforzi e rifornimenti alla cittadella. La Cittadella cadrà nel 724 PI, il mistero cela gli ultimi avvenimenti della battaglia, le uniche informazioni parlano di una grande voragine al posto della cittadella. Agli umanoidi di Vaprak la vittoria è costata cara, la maggior parte dell'orda è andata perduta, alcuni clan



hanno lasciato l'orda così come le cinque tribù umane.

704 PI: Costretto ad abdicare il Re dei Re di Hule, Haluk VI , cerca rifugio fra i i ribelli dell'Azard.

686 PI: Guidati dall'ex Re Huleano i ribelli di Azard riescono a rompere la morsa dell'Ordine del Sublime Ottagono di Dvinzina. Frammentazione del regno Iraklita nelle sue tre componenti storiche.

664 PI: Rakhman Nabiley di Nabila riunisce i clan del Sardjikian. Favorisce gli interessi commerciali a discapito delle preoccupazioni religiose, il suo regno sarà caratterizzato da prosperità e pace. Una vivace politica commerciale porterà i Sardjik a diventare gli intermediari tra le miniere di ferro Dvinziniane ed i signori della guerra Huleani.

655-633 PI: Fuggendo dalla siccità che soffoca le steppe, alcune tribù Urduk si stabiliscono nelle valli meridionali del Grouzhina. Sporadicamente scoppiano tensioni fra le popolazioni nomadi e gli agricoltori della regione.

597 PI: Scoppia un epidemia nella città sovrappopolata di Korgut. In cinquantanni la regione perde i due quinti della popolazione originaria.

591 PI: Re Ville di Isanmaa organizza una grande campagna per conquistare i territori del nord ovest della Valle Boreana.

585 PI: L'epidemia arriva sino a Grouzhina. La popolazione nativa è decimata mentre i Ky-Urduk risultano più resistenti alla malattia. La terra dei Ky-Urduk (Kyurdukstan) di fatto è indipendente.

579 PI: Nella colonia nithiana la società del pugnale oscuro esce dalla clandestinità, provano a sfruttare l'interruzione dei contatti con l'impero madre, interruzione dovuta al tentativo di circoscrivere l'epidemia.

578-564 PI: Guerra di liberazione. La società del pugnale oscuro diventa un movimento di resistenza ed inizia una vera e propria ribellione armata. L'impero sconfigge i rivoltosi.

572 PI: La campagna militare del re Ville di Isanmaa è in stallo, le ambizioni di conquista vengono sbriciolate da un contrattacco a sorpresa di una coalizione di 15 tribù umanoidi.

564-551 PI: Il lungo viaggio per la libertà. I sopravvissuti del movimento del pugnale oscuro che lotta per l'indipendenza fuggono verso le montagne nere. Combattono per quindici anni per trovare la via attraverso le terre controllate dagli umanoidi nel sudovest delle montagne nere. Durante questi anni la società del pugnale oscuro si trasformerà nel centro politico e militare dei sopravvissuti.

550-537 PI: I sopravvissuti arrivano in Se-Goush (alte valli del sud Azardjian). Un nuovo regno è violentemente forgiato ed estratto dalle terre Azardjian. L'ondata di rifugiati Aradjian in fuga dalle alte valli, modificano gli equilibri di potere e danno inizio ad un nuovo periodo di conflitti fra Dvinzina, Azardjian e Grouzhina.

526 PI: Membri del Circolo interno della Società del pugnale oscuro diventano membri della Fratellanza Legale. La Via della Legge viene diffusa in tutti i livelli della società Sen-Goush. La nuova fede ha un effetto collante per la società Sen-Goush. La società del pugnale oscuro lentamente ritorna nella clandestinità.



500 PI: La cultura Nithiana e l'area dell'Impero, sono annientati e cancellati dagli immortali. Le colonie nithiane del golfo di Hule condividono lo stesso fato così come le popolazioni Huleane e Urduk che condividono la stessa regione. Il regno Karsanita viene totalmente cancellato. I pochi sopravvissuti perdono tutte le loro memorie e tornano all'età della pietra. Alcuni Karsaniti che ancora vivono nelle caverne della grande scarpata sono risparmiati. Una magia degli immortali instilla una forte paura dell'esterno in queste popolazioni. Il popolo del Sen-Goush è risparmiato in quanto si è evoluto in una cultura diversa nettamente separata da quella nithiana, ma i loro ricordi vengono manipolati in modo da credere d'esser originari di un regno ormai distrutto da un orda di umanoidi. Da ora saranno conosciuti come Chengoush.

500 PI: Ampie fasce di confine dell'Isanmaa è sotto il gioco degli umanoidi, con intere città e villaggi devastati.

482 PI: Missionari della fratellanza legale provenienti dal Sardjikjian e Dvinzina arrivano nella regione del golfo di Hule.

444 PI: La pace dei cinque popoli. Dopo anni di conflitti armati in Kavkaz, i cinque regni accettano di mandare emissari a Kiteng con la volontà di negoziare un trattato di pace accettabile. I confini concordati rispecchiano quelli moderni. Hule è ancora sconvolto da convulsi e ricorrenti conflitti interni, in molti si rifugiano a nord nel Sardjikjian e nel Douzbakjian dove vengono introdotti alla via delle legge. Alcuni rifugiati si spingeranno sin nei Ducati sulla sponda nord del mare di Hule. Tashgoun diventa il maggior centro commerciale del fiume Yalu e del Mare Yalu. Le tribù barbare boreane e hyboreane che ai tempi dell'impero del fiume Yalu si sono insediate nella regione, rimangono pacifiche ma divise.

420 PI: I Vaarana lasciarono l'Isanmaa e migrarono più a nord.

418 PI: Nel nord Dvinzina, la Grande Abazia sul monte Nedarat è completata, diventerà il centro religioso del Sublime Ordine dell'Ottagono.

390 PI: La maga Lovaara ed i suoi seguaci organizzarono una rivolta nell'Isanmaa.

381 PI: L'esercito dei rivoltosi discende su Kuusamo, la capitale cade nelle mani della maga Lovaara ed i suoi seguaci.

380 PI: Lovaara è conosciuta come la Strega di Ghiaccio, le sue forze portano morte e distruzione nel regno, in molti fuggano a nord

373 PI: Un cacciatore Vaarana di nome Lemminkainen organizza una resistenza contro la Strega di Ghiaccio.

371 PI: Ispirato dalla pace raggiunta dai cinque regni, Cem Ipekci signore di Azurun, convoca un concilio Huleano. Tutti i maggiori signori della guerra sono invitati a discutere un trattato di pace. Tuttavia invece di negoziare, Cem blocca tutti i signori della guerra in una stanza dove li uccide tramite un potente incantesimo che genera una nube di veleno. Ciò non è sufficiente a renderlo automaticamente il Re di tutti i territori, ma senza i loro signori le forze militari sono troppo disorganizzate per poter resistere alle forze militari del nuovo signore, in molti si inginocchiano senza combattere.

370 PI: Una coraggiosa azione porta Lemminkainen e le sue forze ad attaccare di sorpresa direttamente la



cittadella della Strega, le perdite sono molte ma la Strega è ferita e fugge via.

369-324 PI: La campagna della grande riunificazione. Cem gradualmente conquista tutta la grande valle. La maggiore resistenza la trova dagli uomini sacri che non lo considerano abbastanza religioso. Infatti, Cem favorisce fortemente lo sviluppo della magia in Hule e lui è molto critico sul modo in cui il governo dei santi ha governato il paese nel corso dei secoli. La sua campagna militare si evolve apertamente in una rivoluzione contro la burocrazia religiosa. Il culmine si raggiunge con la distruzione della principale città del Tempio del Caos, Jandir e l'eliminazione dei ranghi più elevati della gerarchia degli uomini santi.

323 PI: Cem è incoronato Re dei Re di Hule.

302 PI: Cem scompare misteriosamente. Si dice che lo stesso Bozdogan sia venuto a realizzare la sua vendetta. Il suo luogotenente, Galip Ertoglu, è scelto dagli uomini santi per essere il nuovo Re dei re.

300-280 PI: Agitazioni nel nordest di Hule sono sedate dal Re dei re.

300 PI: Nel lontano oriente, il Regno Alphatiano di Alinor incorpora le locali nazioni barbare.

280-250 PI: Gli anni della ricostruzione. Lentamente viene ricostruita l'unità di Hule sulle passate controversie. Una nuova generazione di uomini santi è attivamente occupata nella realizzazione del processo. Il culto di Bozdogan inizia ad eclissare gli altri culti del tempio del Caos. Il grande tempio del Caos a Jandak è ricostruito.

275 PI: Lemminkainen guida il popolo dei Saamari di Isanmaa a Pojaara in attesa del momento giusto per intraprendere il lungo viaggio verso est attraverso l'alta catena delle montagne, i Vaarana invece decisero di rimanere nei loro territori e difenderli dagli umanoidi.

260 PI: Innalzamento della catena di Alinor e distruzione di Alinor. L'Altopiano in frantumi ha raggiunto la sua condizione attuale. Le popolazioni locali si sono ribellate rivendicando la loro autonomia, mentre i sopravvissuti Alphatiani si uniscono alle popolazioni barbare, tornano ad Alphatia, o migrano ad ovest.

257 PI: Re Eino guida il popolo dei Saamari verso est, attraversano la catena montuosa dell'Icereach.

143 PI: L'Alleanza Oscura. L'Azardjian e Hule stipulano un'alleanza tesa a combattere le religioni nemiche nel Kavkaz.

138-126 PI: Prima guerra Kavkaziana. Hule ed il suo alleato Azardjian invadono la Dvinzina. L'intervento del Grouzhina e del Chengoush impedisce alle forze del Caos di occupare l'intero territorio. La maggior parte della regione sud del Dvinzina è nelle mani dell'Alleanza Oscura.

105 PI: Con il trattato di Valmiera, fu proclamata la nascita della nazione di Kaarjala con Risto come suo primo re.

99-53 PI: Colonizzazione delle colline di Bylot, forze Huleane intervengono contro i raid delle tribù Sendaryan.

34-7 PI: Seconda guerra Kavkaziana. Aiutato dal Grouzhina e dal Chengoush, Dvinzina prova a riprendersi i



territori del sud. Le forze della legge sono sconfitte nella battaglia del Passo Martello. Il Sardjikjian rompe la sua neutralità per evitare la totale conquista del Kavkaz da parte di Hule. Solo Dvinzina e le terre prossime al confine sono incorporate nei territori di Hule.

0 DI: Altrove nel mondo, il primo imperatore di Thyatis è incoronato.

10 DI: Cercatori di tesori Thyatiani sbarcano nel Sidsteland, portando con sé una malattia rara che non colpisce i Cercatori, ma si rivela mortale per le popolazioni locali e per i caribù. A centinaia soccombono alla malattia, prima che i portatori vengano isolati ed esiliati nella Valle Ibelgrak nel sud-est del Sidsteland. Si ritiene che alcuni caribù nella Valle Ibelgrak siano ancora portatori sani della malattia.

175 DI: Una tempesta di neve di insolita intensità devasta le terre del nord della bassa Hiborea, la mancanza di cibo causata dalla morte del bestiame e dalla devastazione delle colture agricole, costringono la popolazione degli Yevo ad imbarcarsi sulle loro lunghe canoe e seguire il corso del fiume Yalu. Altre popolazioni come i Saamari delle steppe ed i Kaalhii invece si diressero ad est e dopo aver combattuto contro le bande di umanoidi si insediarono nel Kainuu..

184-207 DI: Terza guerra Kavkaziana. Gli eserciti dei regni della Via della legge sono sconfitti nell'assedio a Duzhar (sud est del Sardjikjian), il Sardjikjian e la parte ovest del Grouzhina sono occupati dalle forze di Hule e Azardjian. La situazione diventa disperata per la Via delle legge e Hule guarda sempre più a nord per ulteriori conquiste.

200 DI: Il Denagothiano Maggorath si insedia nelle paludi a sud est.

211-216 DI: L'offensiva verso nord. Gli eserciti delle tribù Balit e Kazmen sono sconfitti dall'esercito Huleano in marcia. La città di Tashgoun è assediata. La Regina Tursanay II della dinastia Dorfin è pronta ad arrendersi. L'aiuto verrà dal lato più inatteso. Cymorakk, un Principe elfico della foresta di Ozungan riesce a rompere il tradizionale isolazionismo degli elfi e stipula un'alleanza con l'Ordine della Legge (I sette Ducati, le cinque tribù della legge ed il regno di Galannor). Giusto quando la Regina sta per firmare il trattato di resa di Tashgoun con gli emissari di Hule, migliaia di cavalieri ed arcieri elfici si riversano sul campo di battaglia. Le forze Huleane vengono sconfitte in quella che sarà ricordata come la leggendaria battaglia delle "Speranze perdute". (Cymorakk è la reincarnazione di Dorfin I nel suo cammino del Dinasta)

220 DI: Maggorath conclude i trattati con i coboldi del Parthenal.

226 DI: Il Pugnale di Cristallo è fuso nella lava del venerato monte Tcharsky. E' il simbolo dell'unità tra Le Terre di Mezzo ed i Regni del Kavkaz.

231-295 DI: I 60 anni di guerra. Seguendo la leadership di Cymorakk, gli eserciti del Patto di Cristallo gradualmente eroderanno il potere militare di Hule e dei suoi alleati. Kavkaz e Sardjikjian sono liberate l'Azrdjian viene occupato tra il 231-263 DI. Le tribù Sendarian si uniscono al patto nel 274 DI. Il territorio di Hule viene invaso.

250 DI: Il Dominion di Maggorath si estende fino alle Valle e Colline. Ciò porta a dei conflitti con gli elfi e gli umani del Parthenal.

291 DI: Il Grande Tempio del Caos a Jandak viene incendiato. Il secondo Impero di Hule è caduto.



291-307 DI: Aumentano le divisioni fra i vari membri del patto di cristallo. Il maggior contendere è il futuro dell'Azardjian, Il Dvinzina, il Grouzhina e il Chengoush non riescono a trovare un accordo.

308 DI: In una accesa discussione, l'emissario di Dvinzina dichiara guerra alla Grouzhina. Cymorakk infuriato rompe il patto del pugnale di cristallo e lascia la riunione. Il Patto è sciolto. Gli Elfi di Ozungan tornano al loro tradizionale isolazionismo delusi più che mai dagli esseri umani. Anche l'Ordine della Legge richiama le sue forze militari nei propri confini che a nord iniziano a risentire della pressione degli umanoidi delle steppe boreane. La maggior parte dei barbari del Nord rimanere in Hule per mantenere alcuni territori. Tuttavia, il colpo ricevuto dal Governo dei santi è tale che gli uomini santi non saranno in grado di riaffermarsi come forza politica di rilievo prima dell'inizio del VI secolo DI".

308-327 DI: Quarta guerra Kavkaziana. Dvinzina e Grouzhina si combattono sul territorio dell'Aradjian. La minaccia portata alla popolazione locale da questo scontro è tale da causare un insurrezione che libera il territorio dell'Aradjian.

328 DI: Il trattato di Erdnidze. Riconoscimento dei confini pre guerra come confini dei territori del Kavkaz.

330-433 DI: Il secolo di pace. Hule è diviso in una moltitudine di piccoli domini. Solo piccoli conflitti fra i domini. Una pace tesa fra gli stati del Kavkaz. Carovane Sardjiki commerciano tra il Sardjikjian, la Grande Valle, Sind, Glantri ed i distanti regni del basso fiume Yalu e dell'hiborea.

400 DI: nella regione del Roagher le tribù Roag del sud iniziano ad assorbire la cultura delle popolazioni seguaci di Idris.

429-445 DI: Mercanti di Minrothad, commercianti Sardjiki e Traladariani immigrati, introducono la licantropia nella regione.

433 DI: Una grande epidemia di licantropia colpisce il Kavkaz e forza le autorità ad organizzare la caccia nella regione. Molti licantropi fuggono verso nord e creano degli insediamenti in Urzud fra le ultime popolazioni di uomini bestia.

434-482 DI: Erroneamente i Kyurduki sono ritenuti responsabili dell'epidemia. Scoppia un nuovo atto delle guerre Kavkaziane.

443-469 DI: La pressione demografica forza le tribù boreane a migrare a sud. Devasteranno le Terre di mezzo, la grande valle e le terre occidentali lungo il loro percorso verso le terre della costa selvaggia (moderni Esudria e Robrenn).

458 DI: Missionari della fratellanza legale delle tribù Sendaryan, convertono il Monzang alla via della legge.

460 DI: Prime voci su Colui che Veglia arrivano dal Nord.

485-530 DI: Il Dominio di Maggorath viene contrastato dai seguaci di Colui che Veglia fino al collasso. Le comunità della vallata si uniscono.

502 DI: Il dominio di Vyatka dopo aver assimilato le popolazioni vicine viene ora conosciuto come regno di Zuyevo. Dichiarò guerra al regno dei Visneskaya a nord.

543 DI: Kelsonath Primerider, capo dei Guymir riunisce le tribù boreane ed hiboreane con l'intento di invadere le ricche terre del sud.

571 DI: Invasione delle Terre di Mezzo da parte delle tribù barbare del nord. Le tribù girando intorno al mare di Yalu da ovest, saccheggiano il Duozbak e le città Sardjike. Il tempio blu di Kiteng è misteriosamente risparmiato.

575 DI: Le tribù Sendaryan unite con le tribù barbare del nord, invadono Hule.

578-600 DI: L'esercito delle tribù unite si riversa su Hule. Reame dopo reame, città dopo città cadono lungo il percorso degli invasori. La stessa cultura Huleana è minacciata. La tribù Monzag fonda un nuovo regno al di fuori dei territori di Hule e Antasyn.

588 DI: Il ghiacciaio Hiboreano originale si è definitivamente sciolto.

600 DI: La maggior parte del Clan Feadil lascia il reame alla volta di Alfheim. Un esercito di umani ed umanoidi guidati da un potente mago di nome Moorkroft I invade il reame.

600-603 DI: Reincarnazione di Hosad. Il ritorno di Hosad stimola l'orgoglio ed il senso di unità Huleana. Le orde barbare sono sconfitte dall'esercito di Hosad nella battaglia del Signore Nero. I sopravvissuti delle tribù barbare del nord saranno inseguiti ed uccisi solo in parte riusciranno a fuggire nel Monzag, solo in pochi saranno assimilati dalla società Huleana. Dal momento che i seguaci di Orumjek hanno tentato di usare i barbari nel loro conflitto religioso contro Bozdogan, Hosad dichiara la loro fede illegale. Loro cercheranno rifugio in Azardjian.

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.

637 DI: l'orda di umanoidi dell'Isanmaa si mosse ma non verso nord ma bensì verso est, varcò le montagne ed attaccò il Kaarjala.

650 DI: i Saamari delle steppe lasciarono il Kainuu e si stabilirono nell'Isanmaa, raggiunsero le rovine dell'antica Kuusamo, capitale del grande regno che in passato aveva dominato su queste terre ed iniziarono a costruire la loro nuova capitale rivendicando l'antica gloria.

700 DI: un nemico misterioso attacca e scaccia i Cruji dal Pojaara, i Sidhe che erano rimasti nell'ombra per secoli non potevano più rimanere impassibili ad osservare lo scempio della loro terra, ricostruirono le antiche difese magiche per quello che dai pochi a conoscenza è il regno di Sidhestan.

735 DI: Coloni di Essuria iniziano a diffondersi nelle Valli e Colline.

745 DI: Re Migen II chiede aiuto a Hule per la guerra contro Monzag.



746-873 DI: La lunga conquista. I Monzagiani combattono con tutte le loro energie per difendere la loro libertà. La richiesta di aiuto agli altri regni della fratellanza legale non viene ascoltata in quanto gli altri regni sono occupati a rafforzare le loro difese in quanto temono di diventare loro stessi i prossimi obiettivi delle forze Huleane riunite.

785 DI: Giovanni Augustus e l'Anello di Once. Attraverso i suoi compatrioti, Giovanni impara molto riguardo alle terre circostanti.

800 DI: Vari clan di gnomi si riuniscono e fondano il loro regno qui nel nord nella regione del Skritci.

852 DI: I coloni Essuriani dichiarano l'autonomia della regione delle Valli e Colline. La corruzione del Culto di Idris è stata limitata ad est.

858 DI: A Glantri viene riservata la nobiltà ai soli maghi, i membri del Consiglio assumono il titolo ereditario di principi. Scoppia una rivolta che viene repressa ed i nobili illegittimi vengono espulsi.

859 DI: Constatinus Radescu del Casato minore dei Rostovic lascia Glantri e fugge a Gulluvia.

860 DI: Constatinus Radescu arriva a Noapte non molto lontana dal confine con l'Alleanza Occidentale, dopo la scoperta delle pietre prismatiche, prende il potere e si autoproclama Gran Duca.

868 DI: Azlum Swith, uno dei più grandi esploratori di Mystara inizia il suo viaggio di venti anni attraverso la regione Hiboreana, che si conclude con la redazione di Sangue e ghiaccio: Sopravvivere in Hiborea, guida di sopravvivenza definitiva nell'Artico.

870 DI: I Giganti del gelo tentano un'altra invasione - Siaiulai, Valka, Dundaga e Silute sono saccheggiate ma l'invasione viene respinta.

889 DI: Dichiarazione dei confini. Il Maestro reclama la regione boschiva fra Hule ed il Sardjikjian come parte di Hule. Ciò significherebbe la fine dei regni occidentali del Kavkaz, Dvinzina e Sardjikjian si alleano per impedire che Hule ottenga il controllo della regione.

891 DI: Battaglia della Screaming Vale. Hule è sconfitta, i confini rimangono quelli precedenti.

896 DI: Il castello d'Amberville scompare dalla nazione di Glantri nel mondo conosciuto.

898 DI: Nuove ondate migratorie raggiungono pacificamente Glantri.

900 DI: Gabrionus IV, nuovo imperatore di Thyatis, inizia una colonizzazione aggressiva. La fede di Idrisian risorge lungo le Ghyrian Piedmont.

902 DI: Sulla catena montuosa dell'Ice Reach un gruppo di avventurieri riporta in vita la maga Zeni'vun dell'antico regno della Regina dei Troll di Grondheim.

903 DI: Legionari Thyatiani raggiungono Ghyr. Ghyr accetta di unirsi a Thyatis in cambio di assistenza militare.



904 DI: Una Legione Thyatiana marcia verso nord dal Glantri ad Havaburn.

907 DI: Coloni thyatiani attraversano le Terre Selvagge del Nord orientali. A loro si sono uniti anche molti gruppi del mondo conosciuto.

908 DI: Forze Thyatiane completano la conquista della Provincia di Gurrania.

910 DI: Dell'acqua supplementare per il lago Dulcimer è stata ottenuta deviando il Kaganus.

912 DI: Inizia la costruzione del canale di Taralon.

914 DI: Gabrionus V sale al trono, inizia il decline della forza militare Thyatiana.

915 DI: Legionari e coloni Thyatiani passano attraverso il Wendar nelle Terre Selvagge del Nord.

915 DI: Un distaccamento Huleano è inviato ad invadere Dvinzina, la forza militare sarà controllata e respinta sulle colline dalle forze di Dvinzina e Sardjikjian.

920 DI: Viene completato il canale di Taralon. Altri laghi della regione iniziano a ricevere altra acqua.

925 DI: Quasi sterminati dalle forze del Signore dell'Ombra, gli elfi Lothenar sono accettati nel santuario di Ghyr.

927 DI: Legioni Thyatiani in transito per Ghyr aiutano Wendar nella guerra dei maghi. Formazione del Councilio Wittan nella Grande Vecchia Foresta.

928 DI: Legionari Thyatiani sconfiggono i Denagothiani nella Foresta di Almarea, una parte delle Terre Selvagge.

930 DI: Esploratori della valle Boreana riportano racconti di immense, mortali città in rovina. Ulteriori spedizioni successive non faranno ritorno.

933 DI: Scoperto un nuovo tipo di gemme capaci di contenere la magia nel Ghyr.

936 DI: Le Legioni Thyatiane vengono richiamate.

937 DI: Altri filoni di gemme prismatiche sono stati scoperti nella zona orientale.

938 DI: Una singola Legione rimane a guardia della pace. Escalation di battibecchi tra i signori di Gurrania, e molti si proclamano re.

940 DI: La guerra del prisma. La Città Scarlatta si unisce a Deep Hollow. Il principe Ganto di Ghyr ha chiamato guerrieri Denagothiani a Temaraire.

941 DI: Greendale sconfigge il Regno di Mork. Il Regno di Nortopolis controlla Magnitania, e la Città Scarlatta cattura Faltings prima di unirsi a Deep Hollow.



942 DI: Dauphins sconfigge Nortopolis nella guerra per il controllo della regione di Sentaburgh. Sherrick, Thosh, and Southpool sono impregnate da Greendale.

943 DI: West Haven allarga la sua autorità sulla regione di Havaburn. Landsbury, Serleans, Balais, and Taralon formano un'alleanza contro Dauphins e Nortopolis. Il Regno di Bethfield grerreggia con la Città di Cerulean. Le forze della Città Scarlatta e di Faltings prendono Thosh e Southpool.

944 DI: Nortopolis batte la Città Scarlatta nella contesa per il controllo della Città di Verdant. Dauphins conquista Faltings. La Lega di Taralon è assediata da Dauphins, ma le città sono difese da West Haven. Forze congiunte di Nortopolis e della Città Scarlatta invadono Deep Hollow, Greendale, e Mork.

945 DI: Ghyr unisce le comunità da Galencourt a Temarairie fino alla Valle Clearwater. West Haven annette Wexham.

946 DI: L'Anno tranquillo.

947 DI: Le armate di Nortopolis e della Città Scarlatta catturano Galencourt e gran parte della foresta Western Ghyrana. West Haven conquista Landsbury e Serleans. Brest è alleato con West Haven.

948 DI: West Haven, Dauphins, Snowden, e Bethfield accettano un'alleanza con Ghyr. In risposta, la Città di Cerulean si unisce alla Lega di Taralon. Nortopolis cattura Vhimagorg e Sorrows, mentre le forze della Città Scarlatta assediano Ghyr stesso.

949 DI: Il Principe Ganto di Ghyr respinge gli attaccanti e reclama Sorrows e Vhimagorg. West Haven e Dauphins liberano Deep Hollow. Gli abitanti della Grande Vecchia Foresta liberano Thosh e Southpool.

949 DI: Una spedizione militare Huleana viene inviata in Chengoush, tutto ciò che tornerà dalle montagne è un carro pieno di teste di soldati. L'esercito del Maestro non tenterà più di ritornare da queste parti.

950 DI: Durante l'epica battaglia di Galencourt, gli alleati di Ghyr, tra cui West Haven e Dauphins, prevalgono. I re di tutti i reami del nord giurano fedeltà a Ghyr. L'ultima Legione Thyatiana si ritira da Ghyr.

955 DI: Una palla di fuoco richiama il cielo della Valle Boreana e si schianta al suolo. Uno sciamano goblin solitario vede l'arco di fuoco che scende dal cielo notturno e pensando che sia un segno del suo patrono immortale Wogar, esorta la sua tribù di recarsi in quella regione. Così inizia la saga degli Othwa.

956 DI: Nel tardo inverno, gli Othwa trovano il luogo dello schianto sotto uno strato di ghiaccio e neve. Torvano resti di strutture, pezzi simili a gusci e corpi carbonizzati, corpi congelati, per lo più ossa che iniziano a raccogliere e le assemblano per formare un tempio contorto. Sotto tutto questo, raggiungono il colossale scafo contorto. La pesante struttura della nave, in parte legno ed in parte metallo, è sprofondata nel terreno paludoso, al momento dello schianto. I coraggiosi Othwa iniziano a scavare nel fango ghiacciato, trovano tesori incalcolabili. Molti contengono potenti magie. Il resto della tribù Othwa si rifugia nel tempio di ossa mentre fuori infuria l'inverno del nord.



957 DI: Con la primavera si sciolgono i ghiacci e la neve nelle vaste paludi che circondano il luogo dell'incidente. Gli incidenti diventano troppo frequenti come il fango comincia a inondare il relitto parzialmente eliminato. Con grande difficoltà e molte tragedie, i goblin raggiungono il cuore della nave dove trovano delle larve fossilizzate. Riescono ad issarle fuori pochi istanti prima che la grotta e le travi di sostegno cedano, il fango appiccicoso inonda all'improvviso il relitto, in molti annegano all'interno. Il tempio nero di ossa, che poggia solidamente sul relitto sepolto, domina il territorio circostante, come un duro monito di chi riposerà sotto di esso per l'eternità.

964 DI: Ganto viene incoronato Re di Ghyr. Greendale, Deep Hollow e West Haven rinnovano la loro alleanza, gli altri regni no.

970 DI: L'intercettazione delle lettere di Taralon si traduce nelle prime scaramucce della guerra dell'Alleanza.

971 DI: Cavalieri di Dauphins catturano Brest. West Haven protesta.

972 DI: Briganti dalle Faltings infastidiscono Deep Hollow e Southpool. Deep Hollow Lancia una rappresaglia.

972 DI: Gli Othwa sopravvivono al loro calvario nelle terre desolate, e nonostante la mancanza di buone risorse nella zona, nascono molti cuccioli, molti di più di quanto fosse previsto. Per non morire di fame i goblin a malincuore abbandonano il luogo dell'incidente ed il loro bizzarro tempio di ossa, dirigendosi a sud, dove prospera la selvaggina.

973 DI: Greendale cattura Thosh.

974 DI: Dauphins cattura Balais. Snowden e Bethfield tormentano la Città di Cerulean.

975 DI: La città di Cerulean lascia la lega di Taralon e si unisce alla stirpe del Regno dei Molti Colori. Dauphins respinge Deep Hollow e Faltings.

976 DI: Il Regno dei Molti Colori lancia attacchi contro Bethfield e Snowden. Bethfield ricolloca la sua corte a Roagendoch.

977 DI: Dauphins finalmente espelle Greendale da Thosh. L'indipendente città di Ivory si unisce al Regno dei Molti Colori.

978 DI: Dauphins e Nortopolis accettano un'alleanza formale.

979 DI: Nortopolis riporta una vittoria di Pirro a Shotburn. Dauphins irrompe a Southpool e minaccia Greendale. Cavalieri di Mork e Galencourt contrastano gli invasori.

980 DI: Le forze di Cerulean combattono contro Snowden e Taralon sopra Bethfield. Snowden ha assicurato la sua pretesa unendosi all'Alleanza occidentale.

981 DI: Taralon e West Haven non sono riusciti a riprendere Balais. Taralon accetta di unirsi all'Alleanza occidentale.



982 DI: Dauphins cattura Serleans e Sorchester.

982 DI: Gli Othwa diventa una tribù fiorente del centro di Brun. Gli oggetti insoliti che hanno recuperato dal relitto permettono loro di sviluppare un ampio e favorevole scambio con altre tribù. Kro-ee, il vecchio sciamano della tribù, scopre anche che le larve fossili sono un potente artefatto. Sembra possano migliorare la fertilità delle femmine della tribù e ridurre i tempi di gestazione. Per questo, Kro-EE ringrazia Wogar e inizia l'organizzazione della vita della sua tribù intorno al manufatto.

983 DI: West Haven si unisce all'Alleanza occidentale come la corte di Roagendoch.

984 DI: Gli Othwa sono ora una delle principali tribù. La loro popolazione e territorio sono cresciuti molto velocemente, e diverse altre tribù goblin sono state inglobate. Nello stesso anno, una grande tribù di orchi, i Gronmak, invade la terra degli Othwa, chiedendo agli Othwa di pagare un tributo pesante. Gli Othwa rifiutano e portano un contrattacco improvviso, utilizzando alcuni degli strani oggetti magici trovati nel relitto. I nemici vanno nel panico e il capo dei Gronmak viene catturato. Ben presto, i Gronmak si sottomettono ai loro nuovi padroni ed adottano il culto di Wogar. La tribù Othwa cresce.

985 DI: Non morti iniziano ad apparire sul bordo occidentale dei regni.

988 DI: Snowden e West Haven sono assediati da orde di non morti. I membri dell'Alleanza rispondono alla minaccia.

990 DI: Circola voce di una terra abitata da non morti. Viene istituita una vigilanza dei confine occidentali.

991-993 DI: I membri dell'Alleanza hanno stabilito una striscia di sicurezza disboscata lungo il bordo del Tier Borean.

994 DI: La popolazione Othwa ha superato di gran lunga le risorse locali. Prepara una migrazione di massa. Kro-ee annuncia l'avvento del tempo di Wogar, e ordina la costruzione di un grande tempio in suo nome, ma muore di vecchiaia prima del suo completamento alcuni anni dopo.

1000 DI: Tempo degli Atlanti.

1.000 DI: Il Gran Duca di Noapte stipula un trattato con l'Alleanza Occidentale per contrastare la presenza di non morti nell'Urzud in cambio del libero scambio di merci.

1001-2 DI: Morte di Re Ganto di Ghyr e ricerca della Pietra Cuore.

1004 DI: Seguaci di Wogar dalle altre tribù goblinoidi stanno convergendo verso Urzud. Le spoglie mummificate dello sciamano vengono esposte. Nascono scontri fra le tribù per la conquista del potere, finché la mummia non si anima indicando il suo successore, la sua "Voce", Ugrah-Vohl-so-Kro-ee.



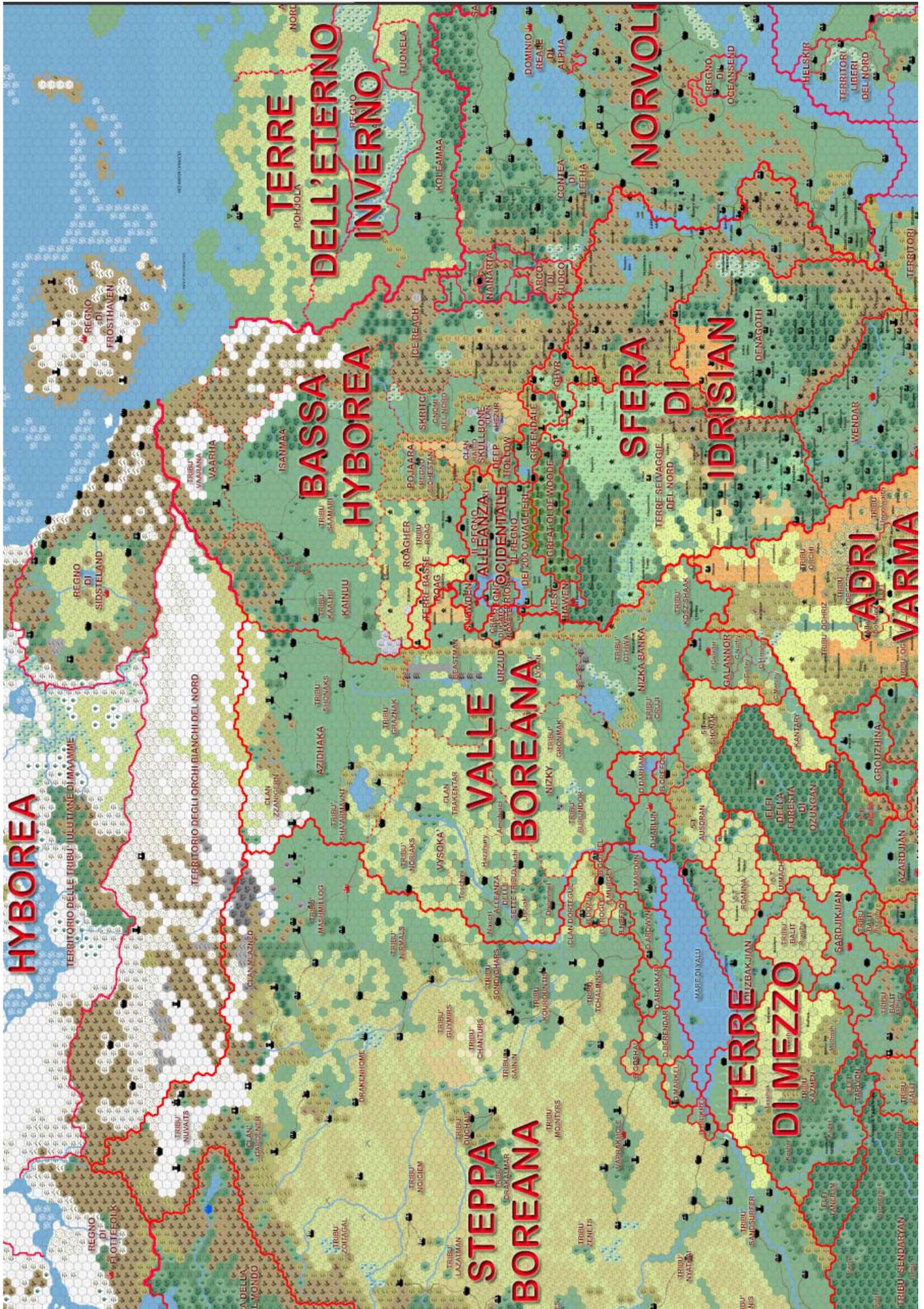
App. 1 – Luoghi particolari

Tempio di Wogar

A Vaarsha si erge il grande tempio dedicato a Wogar nel cui interno vengono celebrate le cerimonie in suo onore. Qui è esposto il corpo mummificato dello sciamano Kro-EE storica guida della tribù Othwa. Nel sottosuolo del tempio si estende il grande labirinto dove sono custodite le Larve fossili recuperate dallo schianto del vascello spaziale dei Neh-Thalggu (collezionisti di cervelli), sono considerate degli artefatti magici e stanno garantendo alla tribù un tasso demografico elevato. Il labirinto è protetto da trappole e custodi oltre a contenere anche varie camere segrete in cui vengono custoditi parte dei tesori magici recuperati insieme alle Larve.

Tempio delle Ossa Nere

In mezzo ad una pianura paludosa si erge una strana costruzione, un accozzaglia di pezzi assemblati a formare una grossa capanna che custodisce l'ingresso ad un tunnel ormai bloccato da acqua e fango. Questa zona è la zona dell'impatto del vascello spaziale dei Neh-Thalggu (collezionisti di cervelli), è rimasta da sempre un luogo sacro per gli Othwa sia perché ha segnato il cambiamento del loro destino, sia perché in questo luogo gli shamani vengono a parlare con le ombre. Infatti sembrerebbe che sia possibile entrare in contatto con antiche entità, cervelli assorbiti dai Neh-Thalggu che in qualche modo riescono a comunicare ed a trasmettere il loro pensiero. Tramite loro gli Othwa hanno potuto apprendere come utilizzare alcuni dei tesori magici che avevano ritrovato.





ATLANTE

Valle Boreana