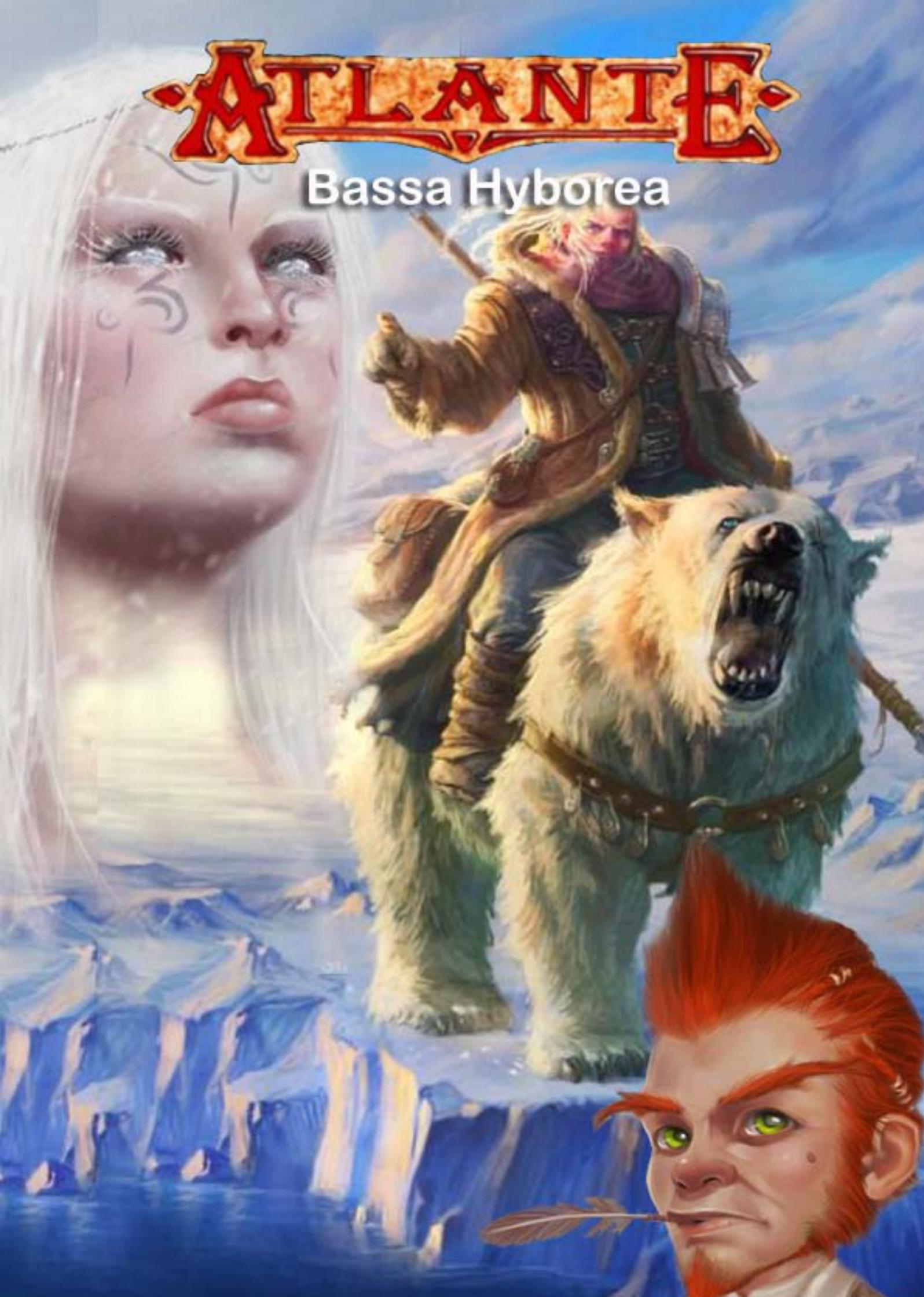


ATLANTE

Bassa Hyborea



ATLANTE

Indice

Introduzione	1
Bassa Hyborea	2
Religione	2
Accenni storici	3
Regni e Popoli	8
Vaarha	8
Isanmaa	9
Kainuu	11
Roagher	13
Pojaara	14
Skritci	15
Ice Reach	17
Skullbone	18
Cronologia	20
App.1 - Luoghi particolari	38
App.2 - Oggetti particolari	39

Supplemento non ufficiale.

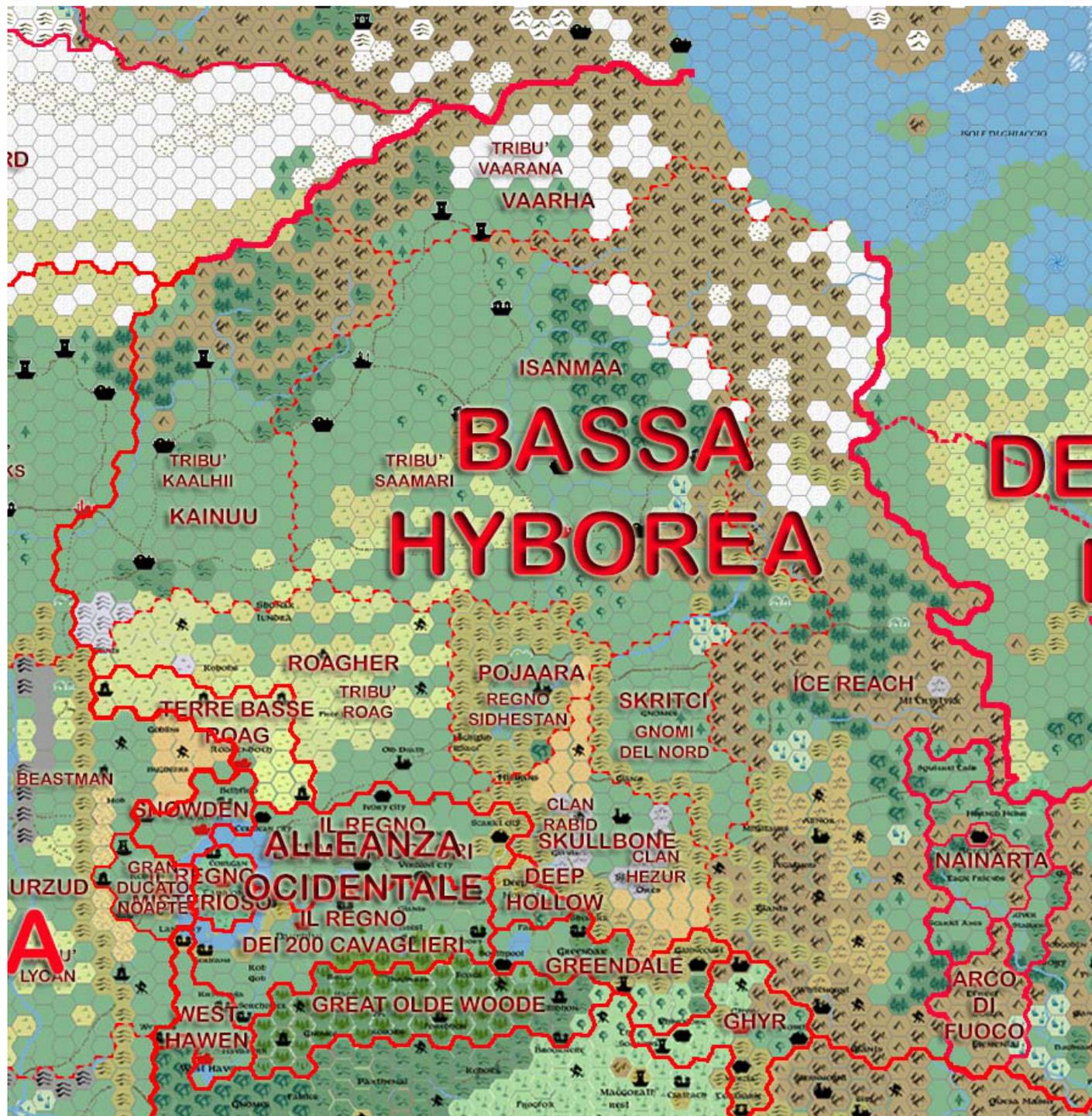
Descrive le terre della regione della Bassa Hyborea.

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. 06/01/2017



Introduzione

Questo manuale è ispirato al materiale di Pandius, rivisto e sviluppato da Omnibus. Vorrei ringraziare Geoff Gander, J.T.R. e Chimpman. 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 est di Hyborea, culla di popolazioni e regni che hanno influenzato anche le regioni vicine. Si consiglia di leggere anche l'Atlante "Terre dell'eterno inverno".

Bassa Hyborea

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

Questa regione è delimitata dalla catena montuosa dell'Ice Reach ad est, dal mare del nord ed i monti Vaahr a nord, ad ovest le fredde pianure vengono interrotte dal confine con la Valle Boreana ed a sud confina con le terre influenzate dal credo di Idris. I Saamari ed i Vaarana tendono ad essere leggermente più alti della media con carnagione chiara e moderatamente robusta costituzione. Il colore dei capelli è in genere chiaro o marrone scuro, ma il biondo non è sconosciuto tra coloro che hanno qualche antenato Antaliano. Alcuni hanno una leggera forma a mandorla degli occhi derivante dalla contaminazione Olteca - questo è più frequente tra i Vaarana. L'area è molto vasta ed è divisa in otto regioni distinte: Kainuu, Vaarha, Isanmaa, Roagher, Pojaara, Skritci, Skullbone ed Ice Reach. La Bassa Hyborea è caratterizzata dalla fredda steppa del Roagher, dall'anello di alte colline del Pojaara, dall'alta catena dell'Ice Reach e dalla catena dei monti Vaahr a nord ovest. Presso la costa nord le pianure si trasformano in distese di ghiaccio, nella parte centrale invece dominano le grandi pianure protette dalle alte montagne ad est, pur essendo fredde non sono sempre ricoperte dalla neve, foreste boschi e colline erbose permettono la sopravvivenza di molte specie e l'allevamento. Il territorio è immenso rispetto alla popolazione che per di più tende a concentrarsi in pochi centri. Si può vagare per giorni senza incontrare anima viva ed in caso di necessità si rischia seriamente la morte prima che qualcuno possa portare aiuto.

Clima

Il clima in genere è freddo, in inverno molto freddo e normalmente le terre vengono ricoperte da un morbido ed abbondante strato di neve, ma nella primavera e nella corta estate le grandi pianure rifioriscono, le grandi foreste sempre verdi riprendono vita. Tutto ciò è dovuto alla particolare forma a catino delle pianure centrali. Al centro le temperature possono anche salire oltre lo zero, ma a nord e sulle montagne sprofondano a decine di gradi sotto.

Religione

I Saamari, i Vaarana, i Kaalhii ed i Roag - riveriscono le figure leggendarie e le personificazioni del mondo fisico, come si addice a un popolo che nasce nel lontano nord ed è sopravvissuto al suo clima estremo. Le liste degli Immortali legati al loro credo rivelano la storia di questo popolo, e gli elementi presi in prestito dagli Oltechi, Neathar, 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. Il fedele Vaarana è più fortemente legato alle radici del folklore e alle loro interazioni storiche con umanoidi e le altre tribù, e seguono una tradizione sciamanica. Tutto - persone, animali, piante - si ritiene essere sacro, creato dalle potenze dell'al di là 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 in qualsiasi comunità Vaarana. La maggior

parte dei Vaarana credono nella nozione filosofica di un'anima dualistica, le persone generalmente pensano di avere due anime - quella associata con il corpo e le sue funzioni, e una per la mente che si separa dopo la morte. Questa convinzione è sostenuta anche da molte tribù Shonak.

Accenni storici

Gli antenati dei Saamari erano pastori Neathar che in tribù abitavano quella che oggi è Hyborea e le Midlands nord-occidentale, quindi un luogo fresco, una regione a clima temperato. Essi hanno vissuto in isolamento per secoli evitando i conflitti che coinvolsero il mondo esterno fino all'era di Blackmoor quando la seconda crociata contro gli uomini bestia spinse questi umanoidi verso le loro terre. Le tribù furono messe duramente alla prova ma riuscirono a tenere i loro territori anche con l'aiuto dei nuovi arrivati, i coloni Blackmooriani. Ignari del ruolo indiretto che i Blackmooriani avevano avuto nel creare la dura situazione in cui si trovavano, i membri delle tribù accolsero apertamente i nuovi arrivati e con il tempo finirono sotto il loro dominio con la promessa di meravigliosi dispositivi tecnomantici per migliorare la loro vita. L'influenza fu di breve durata, la grande pioggia di fuoco distrusse tutti gli insediamenti Blackmooriani dell'attuale alto Norwold arrivando a colpire anche gli insediamenti in Hyborea. Solo le tribù che erano rimaste aggrappate alle antiche tradizioni ancestrali nelle Midlands occidentali sopravvissero, ma anche loro si portarono dietro un irresistibile fascino per gli artefatti magici nel corso dei millenni. La Grande Pioggia di Fuoco aveva spostato l'asse planetario, e le tribù furono costrette a cercare una nuova casa, il cui clima fosse più compatibile con il loro stile di vita. Seguirono la fauna selvatica in fuga dal freddo clima e migrarono verso est per la taiga che si era insediata nella regione, lungo le colline della valle Boreana. Nel corso del loro viaggio, combatterono contro molte tribù di uomini bestia e interagirono con gli altri popoli - Neathar, Blackmooriani, e Oltechi della regione - che si spostavano seguendo anche loro il processo di migrazione del paesaggio in continua evoluzione. Tra questi gruppi c'erano anche gli

antenati degli Shonaks, una tribù che avrebbe avuto un posto di primo piano nel loro futuro. Il clima rimase instabile per secoli nel lontano nord, ed i ghiacciai avanzarono e si ritirarono periodicamente. Ciò impedì alle tribù di creare qualsiasi insediamento stabile prima del 2400 PI, quando si insediarono stabilmente su una distesa di colline e paludi lungo la valle Boreana orientale. Questa terra si estendeva fra la Valle Boreana propriamente detta, fino a raggiungere le terre occidentali oggi conosciute come Monti e Valli. Gli uomini delle tribù chiamarono questa terra Kainuu, o "terra paludosa", e presero il nome di Saamari per loro stessi. Nel corso dei successivi quattro secoli, alcuni dei Saamari divennero sempre più stabili, si dedicarono all'allevamento dei grandi erbivori della regione, e svilupparono anche una buona agricoltura, tecnologicamente progredirono dal Neolitico all'Età del Bronzo. Altri, invece, conservarono il loro stile di vita semi-nomade, questi ultimi sono stati gli antenati degli attuali Vaarana. Intorno al 1800 PI, un artigiano inventore di nome Ilmarinen scoprì un delle antiche rovine dove venne in contatto con la tecnologia di Blackmoor. Dopo aver sperimentato e studiato per molto tempo, scoprì un mezzo per attingere le forze della natura per aiutarlo nel suo lavoro. Le sue creazioni furono considerate solo opere d'arte inizialmente, ma presto acquisirono anche delle grandi proprietà magiche. Nel corso dei suoi studi, Ilmarinen sviluppò un sistema di magia runica che viene ancora oggi praticata dai Noaide. L'abilità di Ilmarinen crebbe, e le sue creazioni si facevano sempre più meravigliose. Ilmarinen presentò le sue opere migliori ai capi Saamari in modo da poter essere di beneficio a tutti. Tra le sue creazioni vi erano anche varie armi magiche dai portentosi poteri che furono usate per gli interessi del popolo Saamari. Durante uno dei suoi numerosi viaggi attraverso la terra di Kainuu, Ilmarinen incontrò una donna di incredibile bellezza - una creatura fey conosciuta come la Fanciulla di Pojaara - con la sua bellezza ed il suo magico fascino la fanciulla rubò il cuore ad Ilmarinen che decise di seguirla nel suo dominio incantato, dove trascorse secoli in uno stato di beatitudine senza fine con l'oggetto del suo amore. Durante l'assenza di Ilmarinen vi fu un periodo di

rinnovate migrazioni glaciali, i Saamari ed i Vaarana furono messi a dura prova dagli umanoidi di Re Loark e la sua Grande Orda. L'arrivo dell'Orda colse il popolo di Kainuu di sorpresa e invase e distrusse molti insediamenti. I capi Kainuu uniti scelsero un uomo - Mikko, un guerriero esperto e cacciatore - per guidarli. Mikko organizzò il suo popolo e chiese anche l'aiuto dei maghi delle Rune. Il popolo resistette all'assalto iniziale, ma fu chiaro che alla fine Kainuu sarebbe stata comunque persa. Venne deciso di abbandonare il Kainuu per cercare un luogo più sicuro ma sulla direzione da prendere nacquero dei contrasti tra Mikko ed un Noaide di nome Kaapo che diceva di aver avuto sogni infausti. La maggior parte scelse di seguire Mikko ma una minoranza timorosa delle profezie di Kaapo lo seguì verso occidente. Mikko portò il suo popolo a est, attraverso un varco nuovamente aperto nei ghiacciai, nelle terre a nord di quello che oggi è conosciuta come la Monti e Valli. La maggior parte dell'Orda di Loark passò attraverso le terre Kainuu e proseguì a sud e ad est, ma alcuni clan rimasero nella regione e continuarono a turbare i Saamari ed i Vaarana. Mikko intraprese una campagna aggressiva per garantire una nuova patria per il suo popolo. Al momento della sua morte, nel 1696 PI, Mikko era riuscito a ricreare un dominio per il suo popolo in una terra fra due specchi d'acqua glaciale. Il nuovo sito era all'incirca a nord-est della Valle Boreana e ad ovest della Range Iceeach. L'altopiano era ricco di foreste, con valli che degradavano in paludi, dalle alte montagne si poteva vedere il ghiacciaio orientale. I nuovi arrivati chiamarono questa terra Isanmaa, o "patria". Durante queste vicissitudini dei Saamari e dei Vaarana, Ilmarinen rimase con la Fanciulla di Pojaara e non era a conoscenza di ciò che stava accadendo oltre i confini del regno incantato. Questa situazione idilliaca si concluse solo quando, un giorno, un vecchio si presentò al palazzo della fanciulla lodando l'abilità del giovane e chiedendo il suo aiuto per riparare un carro. Ilmarinen accompagnò il vecchio fuori dal palazzo e lo seguì per un percorso che lo portò oltre i confini del Pojaara. La riparazione del carro riaccese la passione di Ilmarinen per costruire e inventare, e ruppe l'incanto della fanciulla. Ilmarinen ricordò il suo popolo e tornò a Kainuu, ma trovò solo una terra desolata. Il vecchio riapparve, e guidò L'artigiano inventore per Isanmaa, ora scoinvolto dai conflitti con gli umanoidi. L'artigiano si presentò al re Maunu di Isanmaa, e dovette aver dimostrato la

propria identità leggendaria, verificando i dettagli di Kainuu conosciuti dal re Mikko fondatore di Isanmaa. Una volta convinto re Maunu, il giovane si mise a creare armi e altri dispositivi che cambiarono le sorti della guerra a favore di Isanmaa. Nei giorni sereni della vittoria, Ilmarinen iniziò a struggersi per la Fanciulla di Pojaara. Desideroso di riconquistare la felicità di cui aveva goduto, ancora incapace di lasciare Isanmaa, Ilmarinen utilizzò il suo talento per modellare un amante in grado di sostituire il suo amore. Dopo anni di fatica, costruì l'Automa, un golem in oro e argento dalle fattezze della fanciulla, ma non importa quanto bella era la sua creazione, non avrebbe mai potuto soddisfare i suoi bisogni emotivi. Mortificato, Ilmarinen presentò l'Automa al re Maunu e si ritirò nei suoi alloggi. Durante il suo lungo periodo di riflessione, il vecchio con cui aveva fatto amicizia anni prima tornò e si rivelò come Kagyar l'artigiano, il protettore Immortale degli artigiani. Kagyar mostrò ad Ilmarinen orizzonti inimmaginabili e invenzioni inconcepibili. Rendendosi conto che in questa vita c'era poco che potesse ancora stimolarlo, ma desideroso di ampliare le sue conoscenze e competenze, Ilmarinen con gratitudine accettò l'offerta di iniziare un percorso verso l'immortalità. Ilmarinen tornò a Isanmaa nel 1070 PI come il principe Väinämöinen, l'unico figlio del vecchio re Saku. Il principe dimostrò una notevole attitudine al comando ed al combattimento fin dalla tenera età, ma la sua natura impulsiva suscitò preoccupazione presso il Tribunale di Kuusamo. A 20 anni, Väinämöinen era già un famoso guerriero ed aveva condotto molte campagne vittoriose contro gli umanoidi vicini. Durante uno dei suoi viaggi il principe incontrò la Fanciulla di Pojaara, e come Ilmarinen prima di lui, Väinämöinen sene innamorò e la seguì di nuovo al suo dominio. Mesi passarono senza alcun indizio del destino del principe, il re Saku era sempre più ansioso. Alle frontiere dell'Isanmaa era cresciuto l'allarme - gli umanoidi mostravano un'organizzazione crescente buttando nel caos tutta Isanmaa. Il re implorò l'Automa di trovare e recuperare il figlio. In mancanza di un'anima propria, il costrutto non fu ingannato dalle difese magiche del regno incantato che erano state erette per proteggere Pojaara da sgradite visite dei mortali. L'Automa trovò il palazzo in cui Väinämöinen viveva, ma il principe incantato non voleva allontanarsene. Nel confronto che ne seguì, l'Automa uccise la Fanciulla. Alla morte della

Fanciulla anche il suo incantesimo si ruppe, e Väinämöinen tornò a Isanmaa. A quel punto, i raid degli umanoidi erano diventati una vera e propria campagna concertata per distruggere Isanmaa. Re Saku cadde in battaglia nel 1035 PI, gli successe al trono Väinämöinen. Il giovane re condusse personalmente le sue truppe in una controffensiva talmente aggressiva da riconquistare in breve tempo tutto il territorio precedentemente perduto dal 1030 PI. Il nuovo Re portò in seguito la guerra nelle terre dei suoi nemici. L'anno che seguì, l'esercito di Isanmaa sconfisse un'orda di più di 15.000 umanoidi con una combinazione di strategia, armi e magia runica, con l'aggiunta del carisma personale del re. Anche dopo questa vittoria, Väinämöinen perseguitò i resti dell'orda per i successivi 20 anni. Quando morì, nel 998 PI, non vi erano umanoidi in Isanmaa, e pochi nella regione circostante. Le sue gesta e la sua fama è sopravvissuta fino ad oggi tra molte tribù umanoidi del nord, che usano Väinämöinen come uno spauracchio con i loro piccoli. Dopo il successo delle campagne di re Väinämöinen, Isanmaa divenne una potenza regionale del Brun settentrionale. I Re successivi portarono avanti sempre più ampie campagne contro le tribù umanoidi vicine, sterminandone molti e costringendo il resto alla fuga. Nel PI 800, Isanmaa era al suo apice, ricevendo tributo da molte tribù e influenzando culturalmente gli altri popoli. Alla fine i Saamari si abituarono alla loro posizione di dominio assoluto ed iniziarono a compiacersi dei loro domini. Le ambizioni dei loro re, tuttavia, continuarono a crescere senza controllo. Nel 591 PI, il re Ville organizzò una grande campagna per conquistare la Valle Boreana, sede delle tribù umanoidi che premevano sulle frontiere dell'Isanmaa. Dopo un primo momento di grande successo, gli eserciti del re si impantanarono in una feroce guerriglia e dovettero spendere ingenti risorse per difendere le terre conquistate. Con la campagna militare in stallo, le ambizioni del re Ville vennero sbriciolate da un contrattacco a sorpresa di una coalizione di 15 tribù (572 PI). Il costo in vite umane fu molto ingente e perse la vita anche l'erede del re Ville, il principe Aarne. L'esercito si ritirò in buon ordine, ma la sconfitta e il successivo periodo di intensi raid di confine segnò la fine dell'espansionismo dell'Isanmaa e di conseguenza della sua età dell'oro. Le circostanti tribù umanoidi presero sempre di più l'iniziativa nei decenni che seguirono, e le incursioni divennero all'ordine del

giorno. Nel 500 PI, ampie fasce di confine dell'Isanmaa 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. Anche all'interno del regno di Isanmaa le difficoltà politiche aumentarono – in molti ricordando il glorioso passato dei Saamari amaramente accusarono il re per lo stato attuale della nazione. Alcuni iniziarono a non credere più nel re ed iniziarono a confidare sempre di più negli eroi avventurieri che combattevano gli umanoidi, ma questi erano troppo poco numerosi e non potevano che ritardare l'avanzata umanoide. Altri diffusero l'idea che i maghi delle rune pensassero più ad accaparrarsi i segreti di Ilmarinen per se stessi che per aiutare il popolo. I maghi in risposta a ciò si ritirarono dal pubblico e ciò servì solo ad alimentare le credenze popolari. Vedendo il regno dei loro cugini crollare, i Vaarana lasciarono l'Isanmaa e migrarono più a nord. La potenza in declino dell'Isanmaa avrebbe potuto stabilizzarsi o addirittura rinascere se non fosse stato per le ambizioni di una giovane maga di nome Lovaara. Lovaara risentita della perdita di stima che lei ed i suoi colleghi avevano subito, mise in discussione le politiche di re Tuomo ed al suo fianco vennero a porsi i maghi delle rune che la pensavano allo stesso modo. I suoi poteri crebbero molto rapidamente - in modo innaturale - e lei godeva di premonizioni attraverso sogni oscuri che le mostrarono la via attraverso la quale poter realizzare i suoi desideri. Come effetto delle sue visioni i suoi poteri magici aumentarono oltre il normale apprendimento. La maga ed i suoi seguaci organizzarono una rivolta nel 390 PI. Alimentò il malcontento del popolo ed assoldò una cospicua schiera di umanoidi. Nove anni dopo, il loro esercito discese su Kuusamo, la capitale. La città resistette all'assedio per un certo tempo, ma alla fine i cancelli furono violati. Quasi l'intera popolazione fu passata a fil di spada - tra cui la stessa famiglia reale. Con la linea reale estinta e la capitale in rovina, Lovaara si dedicò a conquistare molte altre città in tutta la parte centrale dell'Isanmaa e ciò non fece altro che aumentare la distruzione. Migliaia di Saamari fuggirono verso nord per unirsi ai loro cugini Vaarana al di fuori dei confini del regno; Lovaara, occupata a consolidare il suo regno, era contenta di lasciarli fuggire, al meno per il

momento. La maggior parte dell'Isanmaa si trasformò in un deserto popolato da umanoidi, spiriti inquieti, e le anime corrotte che avevano giurato di servire Lovaara e le potenze oscure che lei impersonificava. Come la terra si era contorta in una parodia di quello che un tempo era stata, così Lovaara si evolse in un mostro. Rimase una bella donna, ma i suoi occhi riflettevano il male nella sua anima come se tutti i suoi sentimenti d'amore e di compassione fossero stati estirpati. Tutto ciò che toccava si ricopriva di brina. Tra i Vaarana ed i superstiti Saamari nel nord, divenne nota come Lovaara la Strega di Ghiaccio. Lovaara non frenò a lungo la sua fame di potere, attaccò le tribù fuggite a nord, che nel frattempo però avevano potuto organizzarsi. Mentre le sue crociate lentamente avanzavano il suo dominio verso nord, la resistenza che incontravano diventava sempre maggiore. Ilmarinen era tornato ancora una volta al suo popolo, questa volta come un cacciatore Vaarana di nome Lemminkainen. Lemminkainen raggruppò gli incerti Saamari e Vaarana, e li condusse in una serie di agguati e attacchi furtivi aggressivi per assassinare i generali di Lovaara. Il caos derivante dalla perdita dei comandanti bloccò l'avanzata del nemico e deviò l'attenzione della Strega di Ghiaccio. Accompagnato da un piccolo gruppo di eroi, Lemminkainen attraversò velocemente il territorio nemico, ed entrato nella cittadella di Lovaara, l'attacò lì nel cuore del suo dominio. La strega di ghiaccio si difese utilizzando tutti i suoi oscuri poteri contro gli eroi ed uccise molti degli assalitori, ma rimase gravemente ferita e fuggì lasciando il suo dominio in disgrazia. Lemminkainen ed i suoi compagni superstiti rasero al suolo la cittadella e presero molti dei tesori di Lovaara. In tal modo, i vincitori inconsapevolmente recisero i collegamenti mistici attraverso i quali Lovaara aveva avuto accesso ai suoi poteri. La strega di ghiaccio perse molti dei suoi poteri e subì anche ripercussioni magiche sulla sua stessa persona. L'energia oscura che l'aveva aiutata rapidamente danneggiò la sua forma fisica, la strega giurò vendetta contro il suo popolo per la sua caduta in disgrazia. Con la distruzione della cittadella di Lovaara e la sua eliminazione la forza unificante venne a mancare, le orde di umanoidi caddero nel caos. I Saamari sognavano di riconquistare l'Isanmaa, ma oltre 300 anni di brutale occupazione e la guerra avevano amareggiato troppo le loro anime

ormai disgustate dal conflitto. I Vaarana aveva sofferto meno, però, ed erano ansiosi di respingere indietro gli umanoidi. I diversi modi di vedere tra i due popoli iniziarono a dividerli, nonostante gli sforzi diplomatici di Lemminkainen. Quando la rottura derivante dalla diversa visione sembrava ormai insanabile e pronta a sfociare in una guerra, l'Automa riapparve a Lemminkainen e gli portò il suo consiglio. L'Automa gli disse che la terra dell'Isanmaa aveva riportato troppe ferite per poter sostenere il suo popolo, e che gli umanoidi alla fine avrebbero raggruppato una forza, contro la quale i Saamari ed i Vaarana non avrebbero potuto resistere a lungo. Se voleva la sopravvivenza della sua gente, Lemminkainen li avrebbe dovuti condurre ad una nuova casa. Lemminkainen riferì quanto predetto dall'Automa ai capi e li convinse che ciò era necessario. I capi Saamari accettarono di intraprendere il viaggio, ma quelli dei Vaarana optarono per reclamare le loro antiche terre. Nel 275 PI, Lemminkainen guidò il suo popolo attraverso il grande nord attraverso le montagne. La via era pericolosa, con molti scontri con bande di umanoidi e barbari, ma alla fine i Saamari raggiunsero il santuario incantato nella terra favolosa di Pojaara. Lemminkainen rivelato ai capi che le terre sul lato orientale di una grande catena montuosa sarebbero state la loro nuova casa. Li avrebbero prosperato fintanto che avrebbero mantenuto forte il loro spirito e combattuto valorosamente per tutto ciò che era caro. Eppure non era il momento per il loro passaggio a est, e Lemminkainen comandò i Saamari di riposare in Pojaara fino al giorno in cui il dolore per la perdita dell'Isanmaa fosse passato; un segno sarebbe stato dato quando fosse giunto il momento giusto per intraprendere il viaggio. Lemminkainen nominò come suo successore Eino, considerato come il più coraggioso tra i capi, e poi partì con l'automa. I Saamari passarono quindici anni di pace nel reame incantato di Pojaara, durante il quale il loro morale e la salute migliorarono notevolmente. Un giorno, un grande tremore scosse la terra, la gente vide una fascia di colline - montagne, in realtà - svanire ad Oriente, rivelando un chiaro percorso che attraversava un ampio passo. Dopo altri tre anni di preparazione, il popolo lasciò Pojaara riapparvero nella parte settentrionale della Valle Boreana. Seguirono un tortuoso percorso attraverso il nord, guidati da segnali predisposti da Lemminkainen.

Andando ad est passarono per gli altopiani in direzione delle montagne, iniziarono ad entrare in contatto con le popolazioni umanoidi locali. Più volte si dovettero fermare a combattere per proseguire, ma il clima estremo non lasciava molto tempo per la diplomazia il loro viaggio doveva finire prima che i venti gelidi dell'inverno avessero raggiunto quelle terre. Infine nel 260 PI, i Saamari raggiunsero le pendici occidentali di una grande catena montuosa – l'Icereach - proseguirono attraverso diversi passaggi e raggiunsero le terre che gli erano state profetizzate dove fondarono il Kaarjala. Nel frattempo i Saamari e le bande umanoidi che avevano appoggiato Lovaara, riorganizzatesi ed in cerca di vendetta arrivarono nel Pojaara dopo un lungo e difficoltoso percorso, trovarono solo le tracce del passaggio dei Saamari ed ormai stanchi decisero di fermarsi, presero il nome di Cruji. 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. Iniziò un lungo periodo di scaramucce con gli umanoidi dell'Isanmaa che a loro volta intensificarono i loro attacchi verso il nord contro i Vaarha. Nel 400 DI nella regione del Roagher le tribù Roag del sud iniziano ad assorbire la cultura delle popolazioni seguaci di Idris. Verso il 627 DI la pressione sul Vaarha era quasi diventata insostenibile, un orda umanoide si stava accumulando nell'Isanmaa e due terzi della popolazione decise di lasciare la loro terra per dirigersi ad est oltre le catene montuose. Nel 630 DI, i Vaarana, attraversarono il Range Icereach in tutta fretta. Raggiunsero il Kaarjala portando con loro racconti di un grande esercito umanoide in marcia. Il loro obiettivo di recuperare le loro antiche terre in Isanmaa era durato poco, le profezie dell'Automa si erano avverate - gli umanoidi avevano unito le loro forze ancora una volta per distruggere i Vaarana definitivamente. Nel 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. Nel 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. Nel 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. Nel 800 DI vari clan di gnomi si riuniscono e fondano il loro regno qui nel nord nella regione del Skritci.

Regni e Popoli della Bassa Hyborea

Vaarha

Superficie: 208.282 kmq

Posizione: Continente di Brun, a nord di Isanmaa.

Abitanti : Pop. 22000 – di cui 85% umani, 10% umanoidi, 5% semi-umani.

Tipo di governo : Consiglio delle Tribù.

Capitale: Vaarsha

Lingua: Saamari, comune.

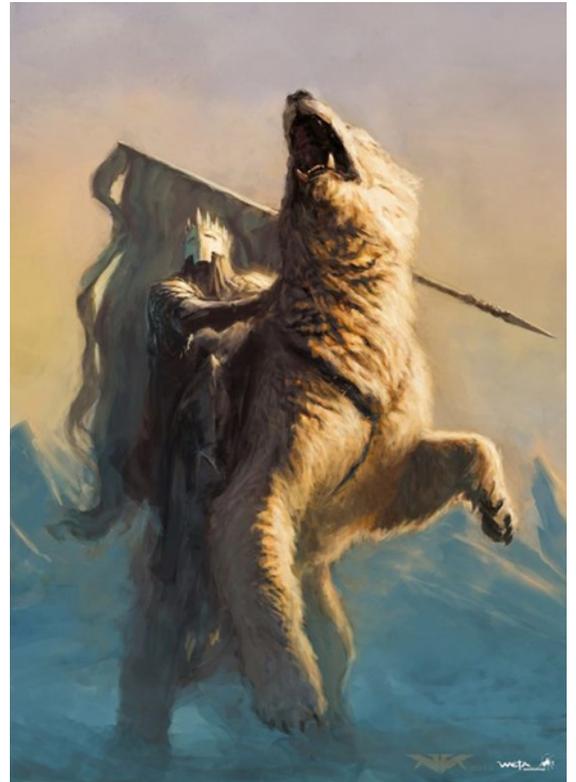
Industrie : caccia, pesca, pastorizia, commercio pelli.

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

Il Vaarha si estende dalla catena montuosa dell'Ice Reach ad est sino ai monti Vaahr ad ovest, tra le due catene montuose si incunea un altopiano pianeggiante protetto dai venti freddi del nord, oltre le montagne a nord si arriva alla costa dove il mare ghiacciato si protende sempre verso nord. L'altopiano pur essendo freddo garantisce la crescita di arbusti e piccoli boschi di coniferi, le tipologie di clima sono solo due, un inverno rigido ed una primavera/estate/autunno freddo, la neve è sempre presente anche se in quantità diverse, di norma nevica principalmente in inverno per diminuire nel corso dell'anno. I corsi d'acqua sono dovuti allo scioglimento dei ghiacci e non a veri e propri fiumi.

Tribù Vaarana

Quando i Saamari raggiunsero la Bassa Hyborea si divisero in due gruppi, uno si insediò nelle pianure centrali e cambiò lo stile di vita seminomade per uno stile stanziale iniziando a costruire città ed una struttura sociale terriera, il secondo gruppo invece si rifiutò di cambiare stile di vita. I due gruppi per un periodo convissero nello stesso territorio ma le diverse visioni in fatto di diritti sui pascoli e sui territori portò presto a contrasti e scontri che convinsero i capi tribù Vaarana ad abbandonare le pianure centrali per spostarsi a nord in territori più freddi ma comunque adatti al loro stile di vita seminomade. I Vaarana sono pastori che si spostano prevalentemente al seguito dei loro animali sempre



alla ricerca di pascoli migliori. Dai loro animali traggono tutto ciò di cui hanno bisogno, carne, pellicce, calore, persino utensili dalle ossa. Hanno imparato anche ad addestrare alcuni di quegli animali predatori che inizialmente erano loro concorrenti per la sopravvivenza. Sono un popolo attaccato alle tradizioni ed alle leggi, condividono tutto fra loro e sono sempre pronti a dare ospitalità agli stranieri da cui comunque si aspettano il rispetto delle loro usanze. Le tribù quando s'incontrano fanno grandi feste in particolar modo per favorire matrimoni, i maschi non lasciano la tribù, ma le giovani donne frequentemente trovano marito in altre tribù. A causa del parto la mortalità delle donne è molto alta così come quella dei bambini nei primi tre anni ma allo stesso tempo le donne tendono ad avere più figli e le famiglie ad essere numerose. Le singole tribù non hanno nomi distintivi, si considerano tutti Vaarana per cui quando ci si riferisce ad una tribù in particolare si fa riferimento al nome del capo o del territorio od altre definizioni che possano essere utili ad identificarle. Alcuni Vaarana si sono dedicati alla pesca nel mare del nord ed hanno creato dei villaggi da cui partono per le battute di pesca o di caccia a

foche e balene. Sono un popolo pacifico ma anche duro e freddo con chi li sfida, la durezza delle loro vite li tempera anche come guerrieri. La selezione naturale ha prodotto una razza forte e robusta e dai Saamari del sud vengono anche definiti i “piccoli giganti”. Hanno contatti con i giganti del gelo con cui non disdegnano commerci. I Vaarani sono governati dal consiglio delle tribù, il consiglio si riunisce una volta l'anno nel periodo estivo, ma può essere convocato da un singolo capo tribù in qualsiasi periodo a patto d'averne un certo numero di capi che appoggiano la sua richiesta, il numero varia a seconda della motivazione. In genere sono tolleranti anche con la presenza di umanoidi, almeno finché questi ultimi non minaccino loro o i loro branchi. Ogni tribù ha uno o più Noaide (sciamano), ma sono frequenti anche i guaritori. Le classi più comuni sono barbari e ranger.



Isanmaa

Superficie: 617.726 kmq

Posizione: Continente di Brun, a nord di Pojaara, a sud di Vaarha, ad est di Kainuu e ad ovest dell'Ice Reach.

Abitanti : Pop. 71000 – di cui 75% umani, 20% umanoidi, 5% semi-umani.

Tipo di governo : Monarchia, Aleksii III

Capitale: Kuusamo

Lingua: saamari e comune.

Moneta: Sark D'oro.

Industrie : l'allevamento degli animali, caccia, pastorizia, artigianato e commercio, agricoltura basilare.

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

L'Isanmaa rispecchia in grande la situazione degli altopiani del Vaarha, immense pianure protette da un grande arco di catene montuose che va dalle montagne Vaahr a nord ovest e prosegue con l'Ice Reach a nord est ed est, fino alle alte colline del Pojaara a sud. Grandi foreste di sempre verdi, pianure e zone di tundra e taiga, temperature più alte rispetto al Vaarha.

Nuovo Regno Saamari

Quando i Saamari decisero di lasciare il Kainuu per sfuggire all'orda di umanoidi, la maggior parte seguì il capo guerriero Mikko ad est andando a fondare quello che diventerà il regno di Isanmaa, una minoranza invece decise di seguire il Noaide Kaapo verso le steppe ad ovest. Questo gruppo vagò a lungo per le steppe Boreane finché in seguito ad una grande siccità, insieme ad altre etnie si diressero ad est. Da prima si stabilirono nel Kainuu insieme ai Kaalhii ma a differenza di quest'ultimi non riuscendo a sopportare la convivenza con gli umanoidi decisero di proseguire verso est e si stabilirono nelle grandi pianure dell'Isanmaa dove trovarono le rovine dell'antico regno. Ricostruirono la capitale Kuusamo ed iniziarono a ricercare manufatti, opere d'arte od



informazioni relative al regno di Isanmaa cercando di ricalcare la struttura sociale. I capi delle sette tribù nel 655 D.I. elessero Nyyrikki primo Re del nuovo regno di Isanmaa. Il loro stile di vita è ancora in mutamento, una gran parte della popolazione è ancora seminomade e segue le mandrie o i branchi selvatici per la caccia.

Oltre a Kuusamo sono nate altre due città:

Lhaaty, a nord verso le terre dei Vaarani, nata intorno ad una fortezza di confine, si è sviluppata grazie al commercio con i Vaarani, non è raro che una tribù Vaarana si accampi presso la città;

Savojinna, è sorta ad ovest presso il confine con il Kainuu, come per Lhaaty anche Savojinna inizialmente era solo una fortezza di confine intorno alla quale si sono agglomerate abitazioni, locande, ostelli ed altre attività.

Mentre queste due hanno già assunto delle dimensioni e caratteristiche di città, in altre parti di Isanmaa altre fortezze a guardia del territorio stanno vedendo sorgere villaggi ed insediamenti nelle loro vicinanze. Con la nascita delle città e lo sviluppo del commercio anche la società sta evolvendo, quelli che erano solo comandanti militari a capo di un distaccamento per la difesa di un territorio stanno pian piano trasformandosi in vassalli del Re e stanno acquisendo una sorta di forma nobiliare. Altre figure che dividono in parte le responsabilità sul territorio si stanno delineando così come cresce anche il potere

dei commercianti. Anche nella capitale, intorno al Re si stanno delineando personaggi che non devono il loro potere a grandi estensioni terriere ma bensì all'influenza che riescono ad avere a corte e con il Re. Al momento il Nuovo Regno è bel lontano dalla gloria del vecchio Regno ma la via è tracciata. Pur provenendo da uno stile di vita più simile a quello dei Vaarani, i Saamari delle steppe sono caratterialmente molto diversi, pratici e diffidenti, sanno essere affabili quanto subdoli. Nella loro società sono molto importanti i Noaidi, sia come sciamani/sacerdoti, sia come consiglieri. Pur rivendicando la parentela con la gloria dell'antico regno, ritengono che quest'ultimo fu vittima dell'allontanamento dei nobili dalla guida dei Noaidi che portò alla guerra civile. L'esercito del nuovo regno è composto prevalentemente da cavalleria media e leggera con una piccola unità di élite di cavalleria pesante, la fanteria viene usata prevalentemente a difesa dei centri abitati e delle rocche di confine. La riscoperta delle usanze dell'antico regno sta riportando in auge anche l'utilizzo della magia e maghi e stregoni si stanno ritagliando nicchie importanti nella società Saamari. Vengono finanziate molte ricerche di



manufatti, oggetti o testi dell'antico regno, una vera manna per avventurieri.

Aleksì III è il Re dei Saamari di Isanmaa, giovane, saggio e valente guerriero (13° livello), governa con giustizia il suo popolo.

Artturi è il governatore di Lhaaty, barbaro (10° livello), si è contornato di consiglieri provenienti dalla capitale, conscio dei suoi limiti si sta impegnando a smussare i suoi lati più rozzi per sentirsi meno a disagio quando si reca nella capitale. Sul campo di battaglia ritrova se stesso ed il soprannome che i suoi uomini gli hanno dato "Il Grande Orso".

Kyösti è il governatore di Savojinna, la sua carriera militare è dovuta più alla sua linea di sangue che alle sue gesta. Sopperisce alla mancanza di esperienza con una grande furbizia, è temuto a corte perché preferisce tessere intrighi e non si espone mai in prima persona. (Ranger di 10° livello).

Nikodemus è la personalità in ascesa a corte, mago tra i più potenti di Isanmaa (mago 15° livello), è diventato consigliere personale del Re causando il malcontento e l'invidia dei Noaidi che rivendicavano l'importante posizione.



Kainuu

Superficie: 316.874 kmq

Posizione: Continente di Brun, a nord del Roagher, ad ovest di Isanmaa, a sud di Hyborea e ad est della Valle Boreana.

Abitanti : Pop. 40.000 – di cui 55% umani, 23% goblin, 20% orchi, 2% semi-umani.

Tipo di governo : Capo Tribale, Kahal-Hi-Shy Kristbjörg

Capitale: Haapajärvi

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

Tribù Kaalhii

I Kaalhi arrivarono nel Kainuu insieme ad altre popolazioni sia umane, come i Saamari delle steppe, sia umanoidi, orchi e goblin, in seguito ad una tempesta di neve di insolita intensità seguita da una carestia. Di origine shonak, i Kaalhii hanno assimilato nel tempo varie altre popolazioni, comprese quelle umanoidi. Essendo sangue misto ma comunque in preponderanza umano, raggruppano caratteristiche molto diverse, nella maggioranza dei casi sono umani robusti con vaghe somiglianze umanoidi, in caso vengono considerati umani se pur robusti, alcuni di loro possono essere di taglia grande. Sono barbari e rozzi, con un elementare codice d'onore basato sul più forte. Allevano grandi animali ricoperti di pelo tipici della zona che utilizzano sia in battaglia che per i lavori pesanti o gli spostamenti. Cacciatori, e pastori, vivono di ciò che i loro animali forniscono loro, scambiano i loro prodotti nei due importanti centri del commercio dove le carovane s'incontrano ogni sei mesi, prima e dopo l'inverno.

Haapajärvi è il centro più importante, considerato la capitale del Kainuu è la sede del Kahal-Hi-Shy o capo delle tribù. Kristbjörg è un barbaro di 11° livello di taglia grande, dotato di una forza eccezionale e dell'acume di un predatore ha sbaragliato i rivali e si è imposto come Kahal-Hi-Shy. Costruzioni massicce in pietra danno l'idea di una città seppur la sua struttura sembri più dovuta al

caso che ad una pianificazione. Nella grande piazza del mercato sono perennemente presenti venditori di ogni merce o prodotto della regione.

Karjalohja è un grande assemblamento di capanne di pelli, costruzioni in legno e rare costruzioni in pietra. Punto d'incontro delle carovane, sta crescendo anno dopo anno man mano che sempre più persone decidono di abbandonare la vita nomade. Qui si raccolgono cacciatori ed avventurieri per organizzarsi e partire, qui ritornano con pelli, carne ed oggetti o prigionieri.

Umanoidi del Varka

Gli umanoidi del Varka abitano la zona nord del Kainuu, tra le foreste e le pendici dei monti Vaahr. Nella lingua Kaalhii la parola Varka indica appunto la regione dei monti Vaahr.

Gli Orchi Varka (Ogrush Vark), vivono divisi in piccole tribù o clan, essendo stati molto a contatto con gli umani Kaalhii, hanno assorbito o condiviso parte della loro cultura e tradizioni. Vivono in villaggi, ognuno con un suo territorio di caccia ben delimitato. Fra gli orchi del Varka non è raro trovare mezzorchi. Vivono di caccia e pochi scambi di pelli o legname. Non disdegnano qualche razzia di tanto in tanto ma stanno attenti a non tirar troppo la corda per non provocare una reazione violenta da parte dei Kaalhii. Al contrario non si fanno problemi quando si tratta di razziare villaggi dell'Isanmaa o del Vaarha. A loro volta devono difendersi dalle numerose bande di Goblin della regione. Riconoscono l'autorità del Kahal-Hi-Shy ed hanno di diritto un posto al consiglio dei capi delle tribù. Kristbjörg ha sconfitto in battaglia il capo degli orchi Varka guadagnandosi il rispetto ed ora gli orchi rappresentano un valido alleato per il Kahal-Hi-Shy contro eventuali pretendenti al comando.

I Goblin Varka (Gosh Vark), sono una piaga per gli umani quanto per gli orchi, divisi in piccole bande di 30 o 50 goblin, attaccano villaggi isolati o anche gruppi di cacciatori per sottrargli le prede catturate. Aggressivi e pericolosi si muovono velocemente per tutta la regione per poi far ritorno nelle loro caverne

sui monti del Varka. Abitano in grandi complessi di caverne con uscite anche a chilometri di distanza dalla loro tana e questo gli permette di apparire e sparire misteriosamente, per portare attacchi a sorpresa o sottrarsi da inseguimenti punitivi. Il capo della grande caverna dei Goblin è Gosh-ku-sak, estremamente intelligente guida le sue bande in imboscate ed attacchi a tradimento. Non riconosce l'autorità del Kahal-Hi-Shy ma sa che non è il caso di tirare troppo la corda e si rende sempre disponibile ad una "collaborazione" se la cosa è vantaggiosa per i goblin.



Roagher

Superficie: 195.821 kmq

Posizione: a nord della Sfera di Idrisian, a sud di Kainuu ed Isanmaa, ad ovest di Pojaara e ad est della Valle Boreana.

Abitanti : Pop. 35000 – di cui 95% umani, 5% umanoidi.

Questo territorio in passato comprendeva anche gran parte dei territori che ora sono abitati dagli umani dell'alleanza occidentale. Queste terre sono da sempre le terre delle tribù Roag, brutali barbari dediti alla pastorizia ed allevamento di caribù. Di origine Shonak, hanno nel tempo maturato una loro cultura legata al territorio diversificandosi dalla cultura Shonak originale. Hanno un loro codice d'onore semplice e pratico. Fortemente influenzata dalle popolazioni dell'Alleanza Occidentale la società Roag si è frammentizzata arrivando anche a separare nettamente il territorio. Nel Roagher sono rimaste le tribù del nord che vedendo in pericolo la loro cultura hanno voluto separarla da influenze straniere. Oltre il confine con l'Alleanza Occidentale si trovano le Terre basse Roag dove vivono tribù Roag che hanno già assimilato parte della cultura e tradizioni dell'Alleanza. Non esiste una capitale, villaggi anche di grandi dimensioni sono stagionali e spesso si formano per brevi periodi in posti diversi anno dopo anno.

Tribù Roag

I Roag sono divisi in tribù, sono nomadi e si spostano con le loro mandrie, non riconoscono confini ma difendono quelli che considerano i loro territori. Le tribù del sud ovest hanno assimilato una parte della cultura delle popolazioni umane del sud seguaci di Idris. Il confine fra Roagher e le terre del basso Roag è più di tipo culturale che territoriale e di fatto le tribù non si fanno problemi a spostarsi fra le due parti. Conoscono il regno di Isanmaa in quanto in passato il vecchio regno li aveva conquistati ma non sottomessi, ora il nuovo regno desta preoccupazioni e le tribù sono pronte ad unirsi in caso il vicino del nord mostrasse cattive intenzioni. Alcuni mal digeriscono i regni dell'alleanza occidentale e più di

un capo tribù desidererebbe riprendersi le fertili terre del sud. Le tribù del Roagher rappresentano un bacino di guerrieri a cui di tanto in tanto le tribù del basso Roag fanno ricorso per fronteggiare le mire espansionistiche dell'Alleanza. Mentre nel Basso Roag c'è un Re Cador III, nel Roagher le tribù sono formalmente indipendenti, pronte a darsi aiuto a vicenda e ad affrontare una minaccia comune ma anche libere di scegliere da che parte del confine stare e se appoggiare il Basso Roag.



Pojaara

Superficie: 87.229 kmq

Posizione: a sud di Isanmaa, ad est di Roagher e ad ovest di Skritci.

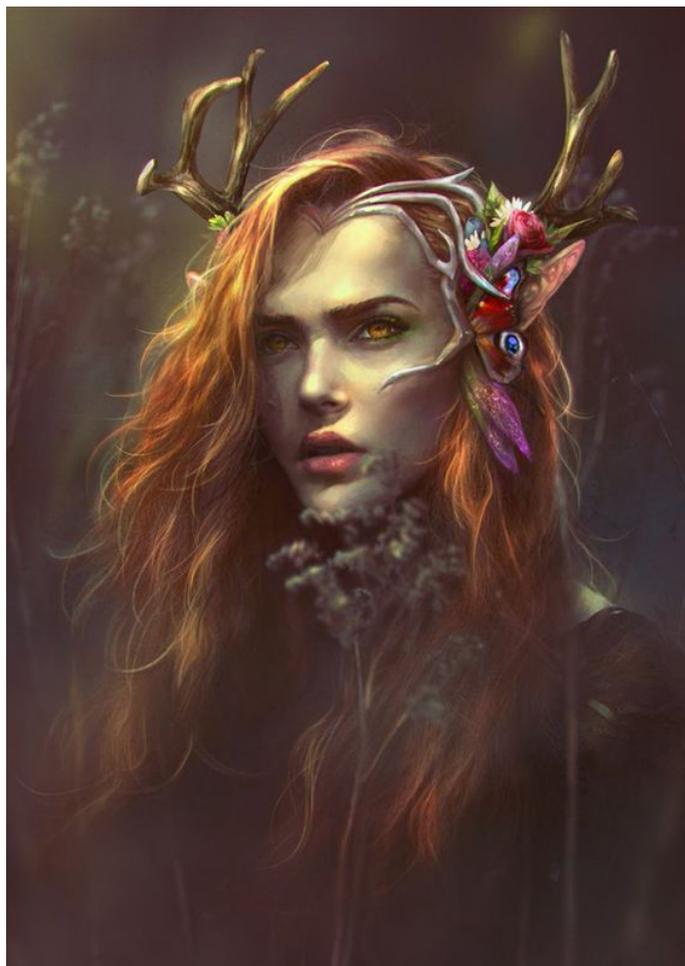
Tipo di governo : La Lady di Pojaara

Capitale: Il palazzo fatato della Lady

Abitanti : Pop. 20000 – di cui 100% popolo fatato.

Regno Sidhestan

Questo regno misterioso è precluso ad umani ed umanoidi, il regno è presente su questo piano e su il piano extra dimensionale dei Fairy, uno influenza l'altro ed i suoi abitanti possono passare dall'uno all'altro. In presenza di estranei il popolo fatato fa uso della sua invisibilità per mantenere il resto del mondo all'oscuro della loro presenza. Il Regno è governato dalla Lady di Pojaara, una potente Sidhe. La Lady come tutto il popolo fatato è immortale e nel caso dovesse essere uccisa tornerebbe a rinascere, come già è successo in passato. Questa terra da sempre protetta da difese magiche e dalla sua Lady, è rimasta in balia di umani ed umanoidi per molto tempo ma al ritorno della Lady i Sidhe hanno scacciato gli invasori e ripristinato le difese. All'interno del regno vi è un'unica costruzione, il Palazzo della Lady, in realtà vi sono piccoli villaggi ma non sul primo piano. La Lady in passato volle costruire un palazzo da condividere con Ilmarinen di cui si era innamorata ma dopo il tragico epilogo della loro relazione nella sua successiva reincarnazione si disinteressò di Pojaara almeno finché nel territorio non vennero ad insediarsi i Cruji, popolazione mista di umani ed umanoidi che dopo la sparizione della strega Lovaara avevano seguito i Saamari per vendicarsi. Non tollerando la loro presenza la Lady inviò un contingente di Sidhe ed altre creature fatate che costrinsero i Cruji a lasciare Pojaara dirigendosi verso la valle Boreana. La lady ricostruì il suo palazzo, riorganizzò le difese magiche e dichiarò la nascita del regno di Sidhestan. Numerose creature fatate si sono riunite in questo territorio riportandolo al paradiso che era in passato.



Skritci

Superficie: 99.691 kmq

Posizione: a nord di Skullbone a sud di Isanmaa, ad est di Pojaara e ad ovest dell'Ice Reach.

Tipo di governo : Consiglio Reggente

Capitale: Stratoviz

Abitanti : Pop. 25.000 – di cui 95% gnomi, 5% umani e semi-umani.

Gnomi del Nord

Gli Gnomi del Nord hanno una bizzarra forma di governo, il Consiglio Reggente, nel consiglio siedono i rappresentanti dei cinque Clan, carica ereditaria che si tramanda all'interno delle famiglie dei Capi Clan, ed i rappresentanti delle Gilde riconosciute. Il consiglio in caso di necessità eleggerà uno gnomo dalle varie gilde, a seconda della necessità, che assumerà il titolo e prefisso di Mastro, il consiglio può sempre revocare il titolo che in ogni caso cadrà al termine della necessità. La capitale è la città di Stratoviz, la città si estende su più livelli, sia sotterranei, dove si trovano le forge, sia in superficie arrivando a sostenersi ai tronchi degli alberi e ammassi rocciosi. Le vie sono anguste e ricche di vita, il vociare a volte assordante fa da colonna sonora ad una società laboriosa. Volute di fumo di varie fragranze testimoniano del passatempo preferito dagli gnomi, il fumo, essenze profumate in combustione all'interno di pipe dalle mille foggie e colori. Anche le gnome non disdegnano fumare. Altri villaggi sono presenti a Skritci, sono principalmente dovuti a particolari lavorazioni e non alla volontà di creare altre comunità. Gli gnomi sono curiosi ed intraprendenti ma anche gelosi della loro cultura e della loro comunità.

Clan

Gli Gnomi del nord sono divisi in cinque clan, i Guzyver, i Rotther, i Bullyfin, i Sagash ed i Vizersch. In realtà la divisione non è più reale in quanto al loro arrivo ed alla fondazione del Regno degli Gnomi del nord, dei vecchi clan rimase solo il nome che ormai viene utilizzato più come un secondo nome del singolo gnomo ed i rappresentanti nel Consiglio Reggente. Quando venne a mancare la sicurezza e protezione del singolo clan gli gnomi



cercarono una nuova struttura che li aiutasse ad identificare la loro posizione all'interno della società degli gnomi e nacquero così le Gilde che suddividono o raggruppano le varie tipologie di occupazioni.

Gilde:

Studiosi, sono coloro che custodiscono la cultura, la scienza e la magia, passano la vita a studiare e ad incrementare le conoscenze nelle loro arti.

Cantori, la parola potrebbe trarre in inganno, in realtà riunisce al suo interno tutti gli artisti della società degli gnomi.

Boscaioli, anche questa parola per coloro che non sono gnomi potrebbe essere sibillina, anche qui la categoria è molto più vasta e va dagli esploratori ai ranger ed a tutti coloro che hanno a che fare con i boschi.

Minatori, questa categoria invece pur variando per la tipologia dei minerali è ben descritta dal nome.

Sacerdoti, sono il collante della società degli gnomi del nord.

Guerrieri, si occupano della difesa del regno.

Magistrati, applicano la legge e comminano le punizioni.

Commercianti, sviluppano l'economia, vendono e comprano.

Artigiani, producono oggetti unici che sono ricercati da tutte le razze.

Pur non essendo strutturate come vere e proprie gilde, e quindi non ancora considerate gilde riconosciute, sono comunque importanti sia i *Costruttori* che gli *Agricoltori*, i primi riuniscono tutti coloro che si occupano della costruzione edilizia, i secondi invece riuniscono sia contadini che allevatori.





Ice Reach

Superficie: 808.206 kmq

Posizione: prende tutto il lato est della Bassa Hyborea a nord delle terre di Idrisian, ad ovest delle Terre dell'Eterno Inverno.

Abitanti : Pop. 65000 – di cui 15% orchi, 25% goblin, 12% rakasta, 10% lupin, 13% giganti, 18% troll, 7% altro.

Questa terra selvaggia si estende dal nord a sud lungo tutta la Bassa Hyborea è la parte più vasta della regione, ricoperta da alte montagne, alcune delle quali anche abbastanza recenti, infatti si racconta che la misteriosa distruzione di un regno abbia prodotto un innalzamento delle montagne e la scomparsa del regno stesso. In alcune vallate possono essere ancora trovate antiche rovine di quello che alcuni ipotizzano potesse essere il Regno di Alinor. Tra queste montagne vivono giganti, troll, rakasta delle nevi e delle montagne, lupin, roc ed aquile, draghi ed umanoidi, piccoli clan, gruppi famigliari e tribù. Non si è a conoscenza di come le diverse popolazioni siano dislocate o di eventuali confini territoriali, è una terra selvaggia dove si combatte quotidianamente per la sopravvivenza. I territori e gli equilibri fra le varie creature sono in continuo mutamento a seconda della forza che riescono ad esprimere. Di norma comunque sono tutti divisi in piccoli gruppi che

garantiscono la sopravvivenza in un territorio duro, povero di sostentamento e ricco di pericoli.



Trool

Nel 902 DI un gruppo di avventurieri provenienti dal Norwold ed alla ricerca di antiche rovine del regno di Alinor, si imbattono nella tomba di ghiaccio che custodisce il corpo di una strana Troll. Riescono a liberare il corpo ed involontariamente a riportarlo in vita, degli esploratori non si è più saputo nulla. La troll in questione si chiama Zeni'vun ed è l'unica sopravvissuta della sua stirpe, una razza di Troll molto intelligente che aveva costruito un grande regno in passato, in seguito crollato a causa della

trasformazione subita dai troll in quelle creature rozze ed aggressive che si conoscono oggi giorno. Zeni'vun rimasta immune alla trasformazione perché già prigioniera del ghiaccio vuole ora riportare in vita una parte dell'antico regno di Grondheim e per questo sta radunando giganti del gelo, del fuoco ed altri, oltre a troll e fey.

La Regina Zeni'vun è un troll mago di ventesimo livello, di solito si mostra nelle sembianze di una bella donna umana o gigante a seconda delle circostanze. Il suo territorio si sta espandendo nelle profondità della catena montuosa e nelle valli nascoste della parte sud, oltre a cercare nuove forze per incrementare la sua schiera, ha iniziato anche ricerche di antiche rovine di cui è venuta a conoscenza dalle carte degli esploratori che la risvegliarono.

La schiera di Zeni'vun è composta da 50 giganti del gelo, 30 giganti del fuoco, 85 giganti di altro tipo, 130 troll, 200 barbari umani, 50 centauri, 25 satiri. Inoltre controlla svariate bande umanoidi nella zona che terrorizzate dalla sua forza fanno di tutto per compiacerla. E' la forza più organizzata e pericolosa dell'Ice Reach ed una minaccia per tutte le popolazioni delle regioni vicine.

Skullbone

Superficie: 124.613 kmq

Posizione: a nord ed est delle terre di Idrisian, ad ovest dell'Ice Reach, a sud di Skritci.

Abitanti : Pop. 12.000 – di cui 45% orchi, 55% goblin.

Clan Rabid

Sono I superstiti dell'orda di umanoidi che nel 637 DI partirono dall'Isanmaa e varcarono le montagne per attaccare il Kaarjala. Sconfitti si ritirarono oltre l'Ice Reach e giunsero a Skullbone, entrarono in contatto con gli orchi Hezur e li accusarono di essere dei vigliacchi per non essersi uniti all'orda e quindi anche in parte responsabili della sconfitta. Gli orchi da parte loro non accolsero bene la loro idea di stabilirsi a Skullbone ed iniziarono presto gli scontri



fra i due clan. I Goblin numericamente superiori non riuscirono a prevalere e subirono molte perdite prima di adeguarsi alle tattiche degli orchi, da quel momento resiste una sorta di equilibrio. Non è una convivenza pacifica e gli scontri sono all'ordine del giorno. Rozzi ed aggressivi, molti hanno livelli di barbaro, attaccano chiunque ma stranamente da quando sono arrivati nel Skullbone, non hanno più lasciato questo territorio.

Clan Hezur

Clan originario di questa zona, si sono sempre rifiutati di unirsi alle varie orde, alcune leggende dicono che custodiscano un antico segreto, I Goblin Rabid sostengono che sono solo dei vigliacchi. Gli Orchi hezur sono guerrieri spietati e misteriosi, attaccano con agguati di sorpresa e come compaiono svaniscono nel nulla. Utilizzano armi rozze e si decorano con le ossa dei loro avversari. Molto temuti sono i loro schamani che si sostiene possano evocare gli spiriti dei loro antenati per portarli in battaglia con loro ed infoltire le loro schiere. Il loro numero è di circa 5.000 unità ma in battaglia sembrano moltiplicarsi. Vivono in caverne nascoste di cui nessuno conosce l'entrata. Sono in perenne Guerra con I Goblin Rabid. Nel sottosuolo vi è una caverna



completamente rivestita di ossa dei loro nemici, sul pavimento in posizione seduti a gambe incrociate o sui talloni, decine e decine di scheletri di orchi rivestiti di monili o decorati in altri modi, sembrano attendere guardando il centro della sala dove su un altare circolare brucia una lieve fiamma rossa. Qui gli shamani fanno i loro riti funebri e richiamano gli spiriti degli orchi defunti in caso di necessità. Il Capo degli Orchi Hezur è uno sciamano Gurz-o-ras ed è in grado di evocare gli spiriti che aleggiano sui guerrieri portandoli ad uno stato di Furia Berseker che va a sommarsi all'Ira del barbaro. Da qui la leggenda che gli orchi Hezur si moltiplichino in battaglia.

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 dei 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 marchingenio 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.

PI 1592: 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 seguendo 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.

1.210 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.

1.200 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'innescano 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 Frasher 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 no 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 stanziate 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 Dvinziane 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 cinquant'anni 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. Combatteranno 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 Azrdjian. 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: The Denagothian Maggorath formed in the swamps to the southeast.

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: The Dominion of Maggorath extended into the Hill and Vale. This led to conflicts with the Parthenal elves and humans.

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 rimane 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 licanthropia nella regione.

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.

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 Zuyev. Dichiara 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 Hulenao. 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 d'Onice. Attraverso i suoi compatrioti, Giovanni impara molte storie di sulle 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.

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 via 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 Thyatiane 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.

DI 949: 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.

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.

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.

DI 980: 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.

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

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.

1000 DI: Tempo degli Atlanti.

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



App. 1 – Luoghi particolari

Antro di Lovaara

Nel sottosuolo della nuova città di Kuusamo, capitale del nuovo regno Saamari, si trovano le rovine della vecchia capitale del regno di Isanmaa, fra queste rovine ben nascosta si trova un'antica sala da cui la strega Lovaara si collegava ai suoi patroni demoniaci per attingere potere. La sala fu saccheggiata al tempo della sconfitta della strega, ma al suo interno vi sono ancora frammenti dell'antico specchio che lei utilizzava per entrare in contatto con le forze malefiche di un altro piano, i frammenti risplendono se ricercati magicamente. Appena si entra nella sala maledetta, voci e pensieri si insinuano nelle menti degli esploratori (charme CD 16) ogni turno, per indurli a raccogliere un frammento, da quel momento ogni giorno che il frammento rimane in possesso aumenta di uno una caratteristica del personaggio (non più di uno ad ogni caratteristica) ma allo stesso modo aumenta la CD del tiro salvezza sullo scharme che dovrà fare ogni giorno da quando entra in possesso del frammento. Al fallimento del tiro salvezza il personaggio sarà convinto di dover aiutare le forze malefiche a ritornare su questo mondo e diventerà un agente al loro servizio.

Resti di Alinor

Al tempo del regno di Alinor gli Alphatiani controllavano un vasto territorio nel Norwold che arrivava fino alla catena montuosa del Ice Reach, i maghi alphatiani avevano costruito vari insediamenti nella regione. Ad ogni insediamento era stato assegnato un mago di alto livello e la sua scorta per la difesa del territorio. All'epoca il regno di Alinor era continuamente minacciato ed il pressante pericolo aveva fatto innalzare il livello di protezioni magiche utilizzate. Proprio a causa delle minacce esterne si causò l'incidente che portò alla distruzione di Alinor e cambiò per sempre il paesaggio della regione innalzando montagne e sprofondando la costa. Anche gli insediamenti dell'Ice Reach furono investiti da terremoti e frane che ne causarono la distruzione. Dal racconto di alcuni sopravvissuti che riuscirono a far ritorno ad Alphatia nasce la leggenda di una torre fra le montagne che fu in parte distrutta ed in parte sepolta. Al suo interno sopravvissero in pochi che riuscirono ad emergere dalla frana attraverso un passaggio. La leggenda dice che prima di lasciare la torre o ciò che ne rimaneva cosparsero la zona di letali trappole magiche per difendere i tesori ed i libri magici che non erano in grado di recuperare in quel momento. Purtroppo in seguito nessuno fu capace di ritrovare la via per tornare alla torre,

App. 2 – Oggetti particolari

Guardie di Ilmarinen

Costrutto

Medio, non allineato

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

HP 70 (10d8 + 20)

Mov. 7.5 metri (2.5 quadretti)

BAB +10/+5

FOR 16 (+3) DES 11 (+0) COS 14 (+2) INT 1 (-5) SAG 3 (-4) CAR 1 (-5)

Immunità ai danni da veleno, psichici

Immunità alla cecità, charme, sordità, stanchezza, paura, paralisi, pietrificazione, avvelenamento

Sensi cechi 18 metri (ceco oltre questo raggio), Percezione passiva 6

Linguaggi -

Effetti di Antimagia. L'armatura è incapacitata quando entra in un area di scudo antimagia. Se è colpito da un incantesimo dissolvi magia, l'armatura deve effettuare un tiro salvezza sulla costituzione contro la CD del lanciatore dell'incantesimo o bloccarsi per un minuto.

Quando rimane immobile è indistinguibile dalle normali armature.

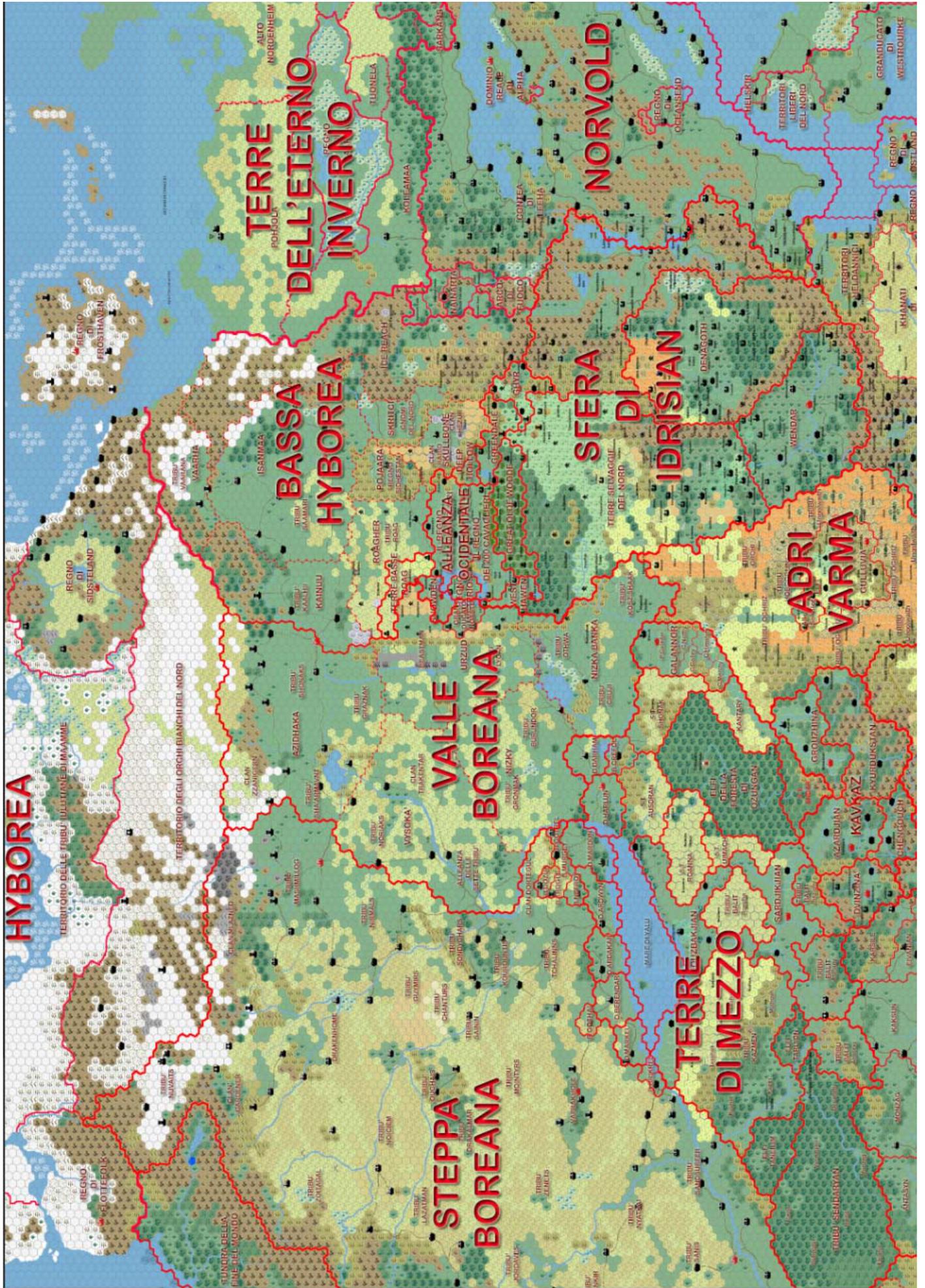
AZIONI

Multi attacco. Può fare due attacchi in mischia.

Danni a seconda dell'arma, spade, spadone, alabarda.

Ilmarinen aveva costruito varie guardie per il suo Re, si ipotizza un numero di circa 30 di cui molte andate distrutte mentre delle altre si è persa traccia anche se si pensa siano rimaste sotto il crollo del palazzo reale.





ATLANTE

Bassa Hyborea

