

ATLANTE

Grande Hule
&
Kavkaz



ATLANTE

Indice

Introduzione	1
Grande Hule e Kavkaz	2
Grande Hule	2
I Nove Regni (Hule)	13
Altri territori	16
Regni convertiti	19
Banato di Monzag	19
Sandjak di Antasyn	26
Voivodina di bulzan	36
Levtja di Olgar	45
Città Stato assoggettate	50
Kavkaz	53
Cronologia Huleana e delle terre limitrofe	58
Appendici	73

Supplemento non ufficiale.

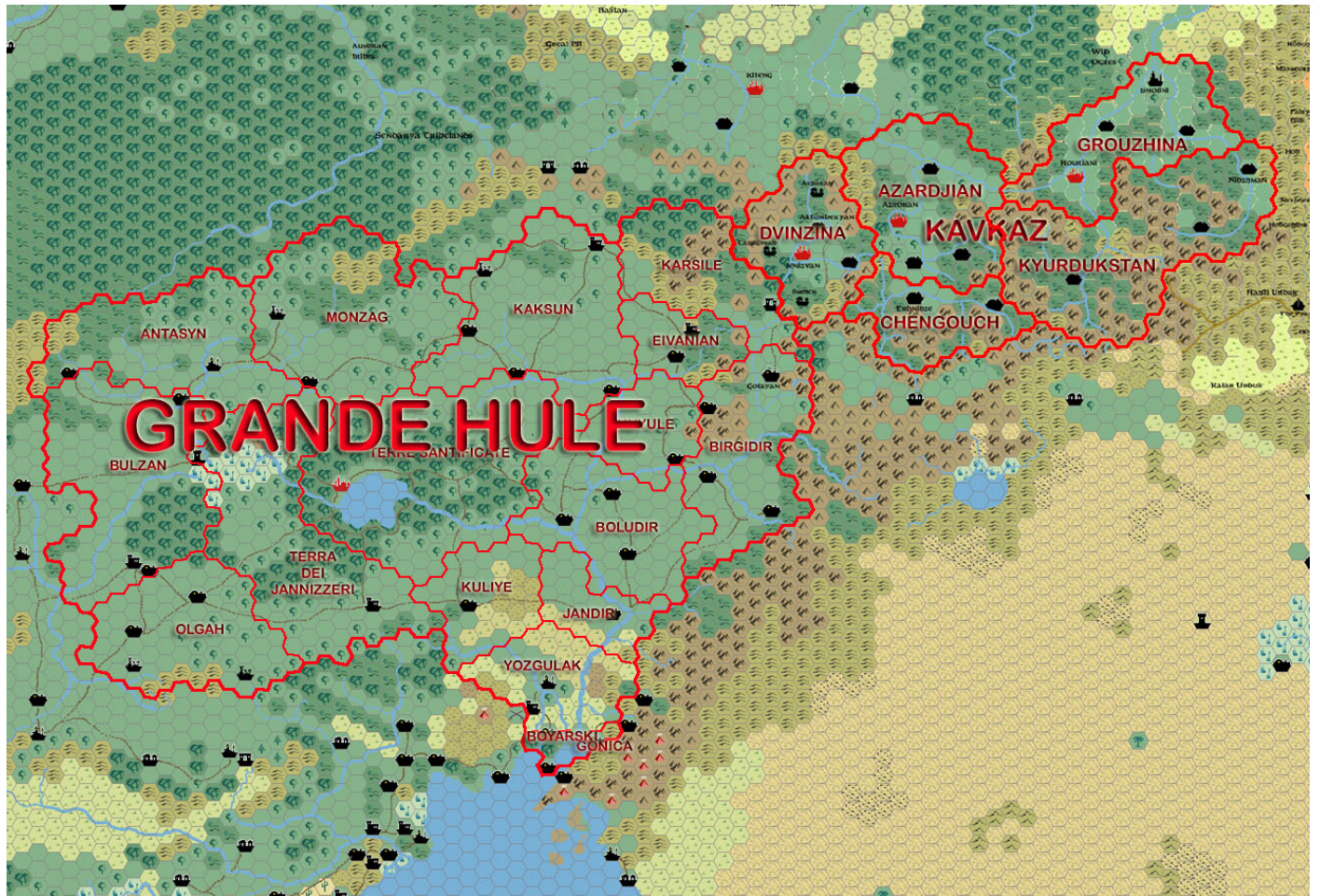
Descrive le terre dell'Impero di Grande Hule e del vicino Kavkaz.

Tradotto e 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. 25/04/2015



Introduzione

Questo manuale è tratto dai moduli ufficiali relativi alla Costa Selvaggia in cui veniva anche introdotto l'Impero di Hule, il tutto ampliato grazie al lavoro dei fan di Mystara ed in particolare di Christian Constantin per i contenuti e Thorfinn Tait per le mappe. Il nostro Omnibus ha raccolto il materiale, lo ha tradotto, ha dato coerenza lì dove il materiale veniva da fonti diverse ed ha ampliato alcuni aspetti in modo da poter realizzare questo stupendo manuale Geografico.

Questo modulo descrive le popolazioni che vivono nella regione a sud delle Terre di Mezzo, ad ovest della Grande Desolazione, a nord della Costa Selvaggia e ad est delle Steppe Yazak. Questo immenso territorio da sempre conteso fra le varie popolazioni che lo hanno attraversato e che qui hanno deciso di stabilirsi, vede oggi due grandi realtà. La maggior parte della regione è denominata Grande Hule, l'impero in espansione che controlla la grande valle dei nove Regni ed i Regni occidentali caduti sotto il suo gioco. Ad est sulle Montagne Nere troviamo il Kavkaz (appunto Montagne Nere) dove cinque orgogliosi Regni resistono al grande Impero in espansione di Hule. Le guerre di religione e le invasioni barbariche hanno segnato questo territorio per millenni e mentre la pace sembra ancora lontana, la guerra sembra solo in attesa di scatenarsi e questa volta l'obiettivo sembra essere ad oriente.

Geografia

Grande Hule e Kavkaz

Entrambi le regioni, Grande Hule e Kavkaz, sono un insieme di varie popolazioni e culture. Hule nasce dall'unione dei nove Regni. Nel corso del tempo i suoi confini si sono espansi e ritirati così come la stessa unione di Hule ha visto momenti di divisione in cui i nove Regni tentavano di prendere il sopravvento gli uni su gli altri. A seguire viene riportato lo schema dei regni che compongono Grande Hule e quelli che compongono Kavkaz. Mentre i primi si possono considerare attualmente come una singola entità politica i secondi mantengono una distinta politica locale. Altra differenza fra le due regioni è di natura fisica, infatti mentre grande Hule si estende dalle pendici delle Montagne Nere fin alle steppe dello Yazak su un terreno prevalentemente pianeggiante intervallato da foreste e colline ed attraversato da fiumi che ne rendono il terreno fertile e produttivo, Kavkaz si estende su terreni impervi e scoscesi, fra valli strette e con un clima più rigido rispetto alla grande valle.

Grande Hule

I Nove regni

Yozgulak
Jandir
Boludir
Kuliye
Birgidir
Huyule
Karsile

Altri territori

Le Terre Santificate
Le Terre dei Giannizzeri

Regni assogettati

Banato di Monzag
Sandjak di Antasyn
Voivodina di Bulzan
Levtja di Olgar

Città Stato assoggettate

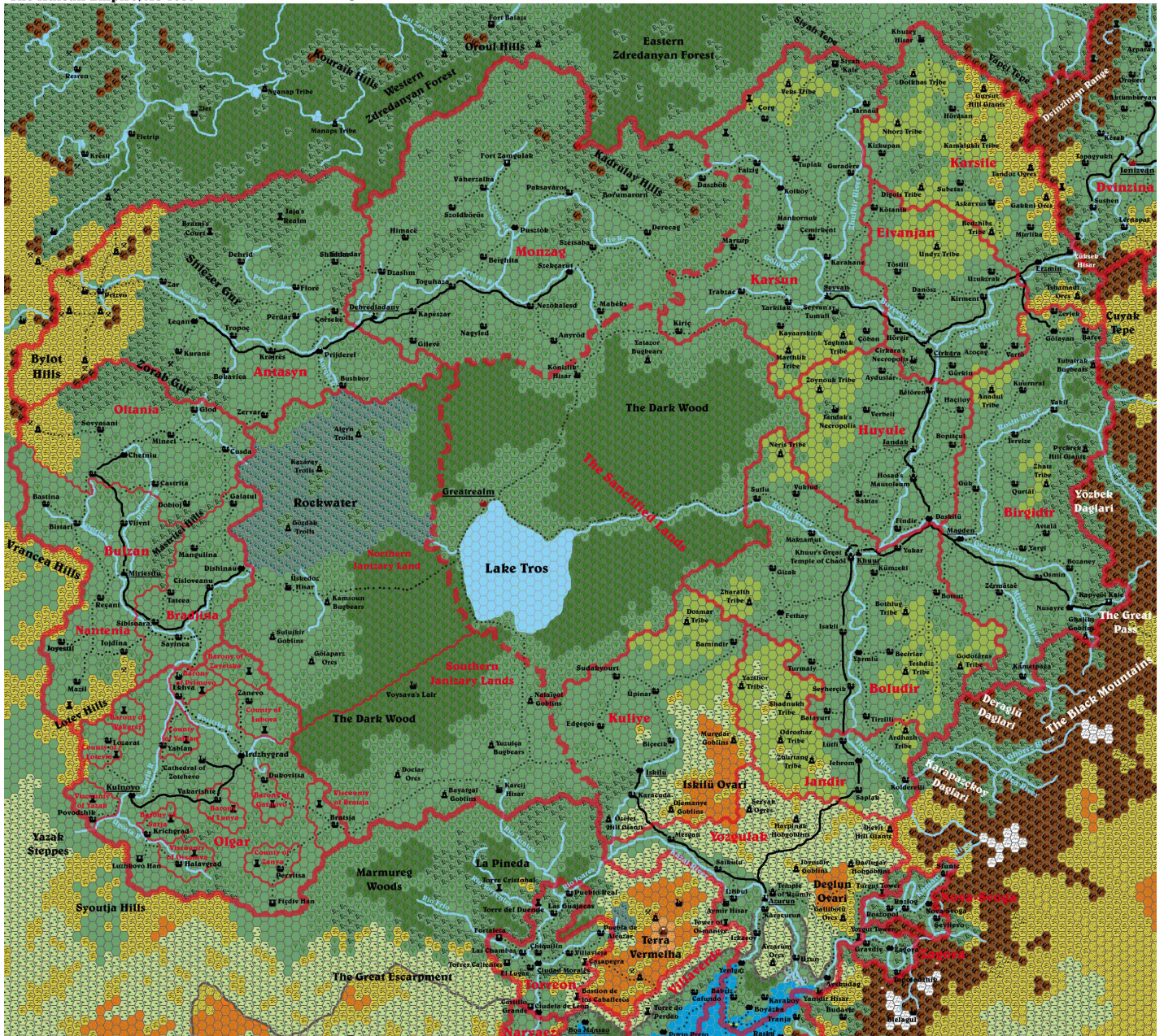
Gonica
Boyarski

Grande Hule

Superficie: 1.478.883 kmq
Posizione: Brun centrale, a Nord Est della Costa Selvaggia, ad Est delle Steppe Yazak, ad Ovest del Kavkaz
Abitanti : Pop. 1.501.000 – di cui 65% umani, 35% umanoidi, 5% semi-umani.
Tipo di governo : Teocrazia
Flora e fauna : tipica del Brun centrale

Hule è un paese vasto e diversificato. Si estende dalle acque calde e salate del Golfo di Hule alla fredda e ventosa Foresta Zdredanyan. I Nove Regni, il nucleo dell'Impero Huleano, si trovano sul lato orientale del bacino Huleano. Questo bacino è

una conca asimmetrica, si estende dalle pendici delle Montagne Nere ad est, alle colline Bylot a ovest, e dalla Grande Scarpata a sud sino alle colline della foresta Zdredanyan nel nord. Il centro, è il punto più basso del bacino Huleano, si trova da qualche parte tra le paludi Rockwater ed il lago Tros. Pertanto, la parte orientale del bacino Huleano è un po' più grande e più piatta rispetto al lato occidentale. Su questo lato occidentale, più ripido si trovano le colonie principali di Hule, le Terre Convertite. Molti fiumi prendono forma nelle regioni più elevate e il flusso scorre nel bacino, attirando molti popoli diversi e fauna oltre a dare origine a una vasta gamma di flora.



Hule stessa, i Nove Regni, si trovano nel lato orientale del bacino costituito principalmente da piatte dolci colline e ampie vallate. Le terre coltivabili sono molte ma la maggior parte sono steppe dedicate alla pastorizia semi-nomade e piccole colture. Le valli tendono ad essere molto regolari, mentre le terre più alte sono lasciate alle tribù umane semi-nomadi ed alle tribù umanoidi.

Il clima è più secco nella parte meridionale del paese, dove la Grande Scarpata raggiunge il suo punto più alto, rispetto alla parte

settentrionale, che riceve i venti freddi e umidi dell'entroterra del Brun durante gli inverni. A causa della mancanza di pioggia durante i mesi invernali ed alla base porosa del suolo, la parte meridionale del Hule si distingue dal resto del territorio per le sue steppe rocciose e per i suoi semi-desertici calanchi.

I Monti

Le Montagne Nere dominano la frontiera orientale di Hule. Sono alcune delle montagne più alte e più pericolose di Mystara. Molti dei picchi della catena montuosa sono sempre coperti di neve, e grandi ghiacciai riempiono le valli superiori. Il lato Huleano delle pendici è ricco di foreste in contrasto con il lato rivolto verso il deserto del Sind. Tuttavia, ad altitudini di oltre 3.700 metri, solo le erbe ed i licheni della tundra sopravvivono. I picchi più alti possono arrivare a più di 4.600 metri (rappresentano la maggior parte dei monti delle Montagne nere), in quota è presente solo roccia nuda al vento ed il cielo.

I monti Karapazçkoy e Deraglū Daglari sono piccole estensioni verso ovest delle Montagne Nere. Questi gruppi montuosi sono più piccoli e più erosi rispetto la catena principale dal momento che sono più esposti ai venti provenienti dalle steppe Huleane a sud ed alle piogge provenienti dal Golfo di Hule durante le estati. Le vette più alte di questi gruppi montuosi possono raggiungere i 4.500 metri, ma la media è di circa 2.300 metri. Come per il resto delle Montagne Nere, il Karapazçkoy e il Deraglū Daglari, sono fatti per lo più di gneiss, anche se l'erosione ha portato il granito sottostante verso la superficie. Le due catene sono separate da colline boschive, che danno modo agli impetuosi fiumi Ghörez e Filca di scorrere tra le valli.

Il Daglari Yözbek è come una fila di spade piantata ai piedi delle Montagne Nere. Forma la parete occidentale del canyon del fiume Saryaz e le sue cime sono alte come nel resto della catena delle Montagne Nere. Il Daglari Yözbek è una vista comune per chiunque lascia Hule poiché chiude il lato nord del Grande Passo.

Clima: Il lato Huleano delle Montagne Nere è molto più umido rispetto al lato orientale verso il deserto del Sind. Se le pendici hanno un clima temperato, le valli più alte sono fredde gelide durante la maggior parte dell'anno in quanto le temperature scendono di circa 4 ° C per ogni 500 metri di aumento dell'altitudine. Si potrebbe dire che ci sono solo due stagioni in queste regioni difficili: primavera e inverno. In effetti, sulle Montagne il passaggio dall'inverno alla primavera è molto freddo e nevoso, mentre l'estate, può durare anche solo due o tre settimane tra le vette più alte, e nella migliore delle ipotesi si può definire mite.

Terreno: Le alte montagne, le scogliere scoscese, ed i pendii rocciosi delle Montagne Nere le rendono inabitabili per la maggior parte delle creature viventi. Viaggiare attraverso le Montagne Nere è quasi impossibile, se non attraverso alcuni passaggi e sentieri. I viaggiatori devono affrontare la scarsità di cibo, i crepacci nascosti dalla neve, valanghe, mostri, gelo, e l'aria così rarefatta da rendere difficile la respirazione.

Poche risorse minerali sono state trovate da questo lato delle Montagne Nere, ed il loro sfruttamento è più che rischioso, tale da far tentennare anche il nano più resistente.

Popolazione: orchi, ogre, coboldi, goblin, hobgoblin, bugbear e gnoll vivono nelle terre selvagge delle montagne e trovano rifugio nelle grotte nascoste fra le colline. Popolazioni meno comuni includono giganti della montagna, alcune colonie sparse di nani ed alcuni draghi. Mostri e creature che non disdegnano il freddo ed i territori aridi si possono trovare in tutte le Montagne Nere. Solo nella parte meridionale della catena si trovano alcuni insediamenti di umani, e questi insediamenti sono limitati alle valli che si insinuano nelle Montagne Nere.

Collinare e pedecollinare

La maggior parte delle frontiere di Hule sono approntate in zone collinari, alcune in foreste, o zone semi-aride o coltivate. Le pendici delle Montagne Nere sono in gran parte coperte da una vegetazione primordiale anche se in molti casi espongono cime nude. Numerosi piccoli corsi d'acqua attraversano il paesaggio di colline alla base delle Montagne Nere, dove si fondono in grandi fiumi che scorrono verso il centro del bacino del Huleano. Quei piccoli corsi d'acqua e fiumi scorrono in canyon con alte scogliere a picco e solo vicino al bordo del bacino, arrivando alle valli si allargano.

La Karcij Tepe, nella parte a sud-ovest di Hule, è completamente diversa, è prevalentemente formata da piccoli dolci colline ricoperte di alberi frondosi, con una spessa fascia di pini in prossimità delle vette. Piccoli fiumi e torrenti che scorrono dalle sorgenti naturali della regione sono comuni e scorrono pacificamente verso i fiumi più grandi delle Baronie Selvagge.

Il Çuyak Tepe, al confine tra Dvinzina e Hule sono formate dalla congiunzione delle pendici delle Montagne Nere e dalle pendici della Catena Dvinziniana. Queste alte colline sono rocciose, solo erba rada e cespugli sono in grado di sopravvivere nel freddo vento costante che scorre lungo i pendii delle Montagne Nere del nord.

Vapçi e Siyah Tepe sono due boschi collinari simili di aspetto. Queste colline sono il braccio più occidentale delle Montagne Nere. Essi lentamente lasciano il posto alle colline più alte della Foresta Zdredanyan. Questi sono composti generalmente da dolci colline con una vetta più alta qua e là e sono coperte da foreste vergini e frondose.

Clima: Le colline del nord per lo più hanno un clima temperato freddo con inverni freddi e umidi, una breve e più calda primavera, ed un estate calda umida. Le colline meridionali

tendono ad avere un clima più secco e ricevono gran parte della loro pioggia solo durante i forti acquazzoni in primavera. Le estati nelle colline meridionali sono secche e calde, l'autunno è un po' più freddo, mentre l'inverno è relativamente caldo e punteggiato da piogge localizzate. Le colline Çuyak sono più aride rispetto alle altre colline del nord soggette ai venti costanti che soffiano dalle valli superiori delle Montagne Nere.

Terreno: I piedi delle Montagne Nere sono caratterizzati da ripidi pendii scalati rapidamente da strette valli boschive dai vertici nudi. I torrenti e piccoli fiumi regolarmente saltano da un livello ad un altro in modo da formare incantevoli cascate e cataratte, ma anche mortali doline e falesie. I viaggi avvengono principalmente attraverso queste valli strette, che sono l'ideale per gli agguati delle comunità umanoidi circostanti. Il Master ha proibito qualsiasi insediamento umano ai piedi delle montagne e riservando le terre per i suoi alleati ospiti e le truppe umanoidi. Essi vivono di commercio di pellicce e legname, pesca e un po' di pastorizia.

Le colline Karcij sono fitte foreste e rappresentano un terreno leggermente più duro rispetto le valli e le pianure vicine. Gli insediamenti sono resi difficili dalla fitta foresta e per il fatto che queste colline sono in prima linea tra Hule e le Baronie Selvagge.

Il Tepe Cuyak è una zona rocciosa e inospitale, con pendii ripidi che lasciano il posto a semi-desertiche vallate. Le cime di queste colline sono tormentate ed erose dal vento pungente che soffia dalle montagne. Rocce sono regolarmente staccate dai punti più alti e rotolano giù nelle valli più basse. Tuttavia, queste colline sono ricche di giacimenti minerali (argento, rame e stagno) che vengono sfruttati da piccole comunità Huleane. I viaggi attraverso le parti più remote delle colline Çuyak sono rischiosi in quanto fonti d'acqua e cibo sono scarsi.

Le colline boschive del nord sono irregolari e ondulate. Esse non rappresentano un ostacolo particolare per chiunque abbia voglia di attraversarle. In inverno, però, le abbondanti nevicate comuni nella regione tendono a renderle quasi invalicabili.

Popolazione: Tutte le colline circostanti Hule sono considerate terre di frontiera e sono poste sotto la responsabilità dell'amministrazione militare solo per essere date alle tribù umanoidi numerose in Hule. Pochi esseri umani cercano di sfruttare queste terre dal momento che sono ben lungi dall'essere i migliori terreni per l'agricoltura e gli umanoidi che ne detengono la maggior parte sono tutt'altro che amichevoli. Solo le colline Çuyak ospitano un insediamento umano più grande ed una popolazione di nani a causa delle attività estrattive svolte nella regione. Le colline Siyah si dice che ospitano una piccola comunità elfica che combatte l'autorità del Maestro nella regione. Tutti i tipi di umanoidi si possono incontrare nelle colline Huleane, dove tendono a essere visti in gruppi più numerosi che altrove dato che le colline sono chiaramente il loro territorio. Mostri di quasi tutti i tipi si trovano sulle colline a seconda del particolare tipo di terreno (rocce o boschi) che preferiscono.

La Grande Scarpata e le coste

La parte meridionale del bacino di Hule si innalza progressivamente fino a formare un altopiano che termina bruscamente alla latitudine del Golfo di Hule. Lì, a seguito di una linea di faglia creata dall'attività tellurica nella regione causata dall'esplosione di un dispositivo Blackmooriano nei tempi moderni nelle Terre Brulle, la quota scende di quasi 650 metri nelle pianure del Golfo di Hule nella sua parte più orientale e ad una media di 370 metri nelle steppe dello Yazaks nella sua parte occidentale. Attività tellurica e vulcanica sono abbastanza comuni lungo la

Grande Scarpata così come nella parte meridionale delle Montagne Nere. La Grande Scarpata si interrompe solo in quattro punti: il Kaman River Canyon, le strette valli dei fiumi Tilkit e Kazal, e la valle più ampia del Rio Guadiana.

Il punto più alto dell'altopiano meridionale Huleano che termina alla Grande Scarpata, non è il bordo stesso. Si può trovare chilometri verso l'interno nelle regioni aride del sud Hule. Lì, a circa 1.000 metri, le terre sono soggette a venti terribili provenienti dalla vasta distesa di terra conosciuta come le steppe Yazak. Le terre spazzate dal vento si trovano nella parte superiore della scarpata e non sono adatte per l'agricoltura dati i forti sbalzi di temperatura, il suolo poroso in grado di trattenere l'acqua, la pioggia e la terra costantemente erosa cedono il passo alla nuda roccia in certi luoghi. L'unica attività in queste regioni è l'allevamento e il pascolo, il versante settentrionale del pianoro è rinomato per l'eccezionale qualità della sua lana.

Le parti più alte della regione dell'altopiano (Terra Vermelha, e il Deglun e Iskilü Ovari) sono particolarmente aride. Lì, l'azione congiunta delle forti piogge, e del basamento di roccia porosa sedimentaria, e dei venti violenti hanno scavato l'altopiano in torri rocciose, profondi canyon, colline ventose e reti immense di grotte. Alcune tribù umanoidi abitano in questa terra aspra vivono come trogloditi nelle grotte naturali e sculpiscono le loro case direttamente nella roccia tenera. Alcuni di loro attribuiscono poteri soprannaturali alle colline più strane e le venerano come un terreno sacro.

La costa di Hule è costituita da una piccola penisola piana che si estende sotto il bordo della Grande Scarpata. La penisola Boyâzka varia la sua altitudine tra il livello del mare ed i 30 metri, ai piedi della Grande Scarpata. Piccole spiagge e paludi salate punteggiano la costa Huleana. Le acque poco profonde del

Golfo settentrionale di Hule ostacolano la costruzione dei porti dalle acque profonde e solo in alcuni punti, spesso lungo i fiumi, il livello dell'acqua è abbastanza profondo per permettere il passaggio di grandi navi dirette nei porti. In caso contrario, in Boyâzka per esempio, le navi devono fermarsi a una certa distanza e navette devono sbarcare il carico e portarlo in città.

Clima: Il clima dell'altopiano sud di Hule e del bordo della Grande Scarpata è caldo e temperato, ma estremamente ventoso. Gli inverni sono freddi e secchi, ma relativamente brevi. La primavera porta pesanti piogge dall'Izonda e l'atmosfera è umida, anche se la pioggia viene rapidamente assorbita nella falda freatica. Le giornate estive tendono ad essere secche e calde, mentre le notti rimangono fredde. L'autunno è un po' più freddo dell'estate, ma porta più pioggia.

La costa di Hule è molto più umida rispetto l'interno. E' temperata, con un'estate calda ma un po' asciutta, un autunno caldo e umido, un inverno mite e una primavera molto piovosa. La primavera può portare temporali e uragani dall'Izonda.

Terreno: L'altopiano è in gran parte coperto da praterie. Le zone boschive si possono trovare presso i pochi fiumi che scorrono in questa regione di Hule. L'ottanta per cento della popolazione dell'altopiano (in Hule) si trovano lungo le sponde dei due fiumi principali, vale a dire i fiumi Kadan e kazal, dove i terreni sono in grado di trattenere una parte della loro acqua e del ricco limo delle regioni superiori. Azurun è l'unica città principale situata sull'altopiano, Iskilü è situata al margine settentrionale dello stesso.

Le pianure che si affacciano sul Golfo di Hule sono ricoperte da fitte foreste e, solo di recente, gli Huleani hanno cominciano a stabilirsi e sfruttare la regione. Piccoli

villaggi di pescatori si trovano ovunque lungo la costa, mentre le città più grandi si trovano alla foce dei fiumi della regione. Situato sulla riva di una grande baia, Boyâzka è un'eccezione. Il Castello di Yanidir (Yanidir Hisar) è il principale porto militare di Hule, il fondale del golfo è stato dragato per consentire l'accesso al porto alle grandi galere da guerra Huleane.

Popolazione: si passa da 1-5 persone (per lo più umanoidi) per miglio quadrato degli altopiani aridi a 20-30 persone per miglio quadrato nelle valli e nei pressi delle città più grandi. Nella città di Azurun si possono trovare molti nani che sommati ad eventuali altri insediamenti della regione raggiungono un impressionante numero di 32.600 anime. Tribù di umanoidi possono trovarsi in tutto l'altopiano, anche nei luoghi più desolati, il Maestro ha dato loro molta autonomia su queste terre. La pendenza inferiore settentrionale del pianoro è abitata da clan semi-nomadi di esseri umani che sono arrivati a Hule in una delle numerose invasioni della lunga storia di questo paese. Molte tribù geonidi possono essere trovate nelle grotte dei calanchi.

La Costa Hulean è tra le regione più densamente popolata del paese con oltre 20 persone per miglio quadrato ovunque lungo la costa. Nel profondo della foresta e nei delta dei fiumi, tuttavia, tale percentuale può rapidamente cadere a meno di 5 persone per miglio quadrato. Umanoidi sono pochi oltre ad alcuni predoni provenienti dalle alture della scarpata. Gli stranieri sono molti nei porti Hulean al contrario del resto del paese.

La Foresta Scura

La gente del posto teme questa grande foresta perché si dice sia infestata dagli spiriti maligni. Gli esseri umani non vivono in essa e la maggior parte degli esseri non-umani (anche i cattivi) la evitano. Gli alberi più

comuni della foresta sono il rovere e il pioppo. Il sottobosco di questa foresta è molto denso. Cespugli spinosi abbondano. Gli animali presenti nel bosco sono orsi, cinghiali, cervi, piccola selvaggina, gufi, corvi, rospi e pipistrelli. Le persone che vanno nel bosco hanno sempre la sensazione che queste creature li guardino mentre viaggiano. Corsi d'acqua nella foresta sono incantati. C'è una probabilità cumulativa di essere trasformati in un cinghiale o un cervo (la trasformazione avviene dopo quattro tiri salvezza falliti contro incantesimi consecutivi o non consecutivi), se si beve quest'acqua. Gruppi di scheletri pattugliano i cieli della foresta a bordo di barconi volanti.

Al centro del bosco oscuro si trova il lago Tros, un lago d'acqua dolce di grandi dimensioni (4.500 km quadrati.) E apparentemente senza fondo. Greatrealm, la capitale del Maestro, si trova sulla riva di questo lago. Greatrealm è costituita principalmente da un enorme complesso di templi costruito all'interno di un recinto murato. I campi curati dai novizi dei templi circondano la terra intorno al tempio. Un percorso fiancheggiato da grandi statue delle diverse divinità venerati dagli Huleani unisce il Tempio alla riva del Lago Tros. Tutti gli edifici sono riccamente decorati con statue, fregi, cornicioni elaborati, torri, bandiere, e dipinti.

Il bacino

La quota maggiore del territorio di Hule si trova sul lato occidentale del bacino Huleano. In realtà, è costituito dal grande bacino idrografico del fiume Rosin e dei suoi numerosi affluenti. Questi fiumi hanno scavato grandi valli convergenti verso il centro dove confluiscono nel fiume Rosin verso Tros Lake. Le terre di Hule sono tra i migliori terreni agricoli su Brun, le valli sono arricchite da tonnellate di sedimenti strappate dalle Montagne Nere e dalle colline

Zdredanyan. Questo bacino è costituito da cinque valli principali: la valle a nord formata dai Fiumi Boycegiz e Gree, la valle ad est formata dai fiumi Rosin e Gezrâde, e la valle a sud formata dal fiume Thanat.

Clima: Il clima della regione del bacino di Hule è temperato e composto da quattro stagioni distinte e altrettanto lunghe. La primavera è mite e umida a causa delle piogge portate dall'Izonda, dai forti venti meridionali e dallo scongelamento della neve sulle pendici delle Montagne Nere. L'estate è secca, ma rovesci temporaleschi regolari possono formarsi quando la temperatura rimane elevata per lunghi periodi. L'autunno è più umido dell'estate, in quanto il flusso d'aria del nord porta i venti più freddi umidi dell'entroterra del Brun. L'inverno è freddo e umido, mentre i venti settentrionali colpiscono la zona, le neviccate sono rare nel sud, ma comuni a nord.

Terreno: Il bacino è una regione di grandi fiumi e valli, con alcune colline piatte e molti boschetti. 70 per cento di tutti gli esseri umani Huleani vivono lungo i fiumi. Gli altopiani che circondano le valli (rappresentato in verde giallastro sulla mappa) sono dedicati alle tribù umane seminomadi di Hule. Una moltitudine di villaggi e piccole città punteggiano il paesaggio del bacino e un paio di città molto più grandi sono fiorite in posizioni strategiche. La maggior parte del commercio Huleano ed i viaggi sono fatti lungo i corsi d'acqua su piccole chiatte o sulle strade che collegano le principali città Huleane. Quasi tutti i tipi di cereali e ortaggi vengono coltivati in campi irrigati ed i fiumi forniscono anche un sacco di pesci d'acqua dolce.

Popolazione: varia popolazione umana da 20-30 persone per miglio quadrato nelle valli al 10-15 negli altopiani. Molte grandi città si trovano lungo i grandi fiumi Huleani. Jandák, vivace metropoli Hule, con 52.600 abitanti e

Khuur a 22.600 sono i più grandi centri del bacino. Molti Umanoidi vivono nel bacino, ma a differenza dei loro fratelli nelle regioni più remote di Hule, non gestiscono delle terre loro e sono raramente organizzati in tribù.



Teocrazia di Grande Hule

Situata a nord delle Baronie della costa selvaggia e del golfo di Hule, a sud delle Terre di mezzo e ad ovest della Grande desolazione e del Sind. Con una popolazione di circa 1.000.000 di abitanti, 65% umani, 35% umanoidi e 5% nani, elfi ed halfling, un mosaico di popolazioni assimilate nel corso degli anni. Basa la sua economia sull'agricoltura, sul tessile, sulla lavorazione del vetro, sul commercio e sulla conquista. Importa metalli comuni, pesce, sale, spezie, seta e quando possibile, acciaio rosso, esporta grano, vegetali, legname, tessile, vetro e gemme. Hule è conosciuta come "La Grande Hule" o come "La Terra Santificata", è una grande nazione che si estende dalle Montagne Nere ad est, alle steppe Dravish ad ovest e dalle città stato della costa selvaggia a sud alle Terre di mezzo a nord. Questa grande nazione controlla una piccola parte di costa a nord di Slagovich, tramite cui svolge un importante commercio, la maggior parte del territorio è composto da basse colline, ci sono molte fattorie sparse e pastori nomadi, agglomerati di fattorie che diventano villaggi e vere e proprie comunità. Ci sono parecchie grandi città che fungono da punti di smistamento dei prodotti agricoli e da grandi centri per il commercio in generale. Mercanti del Sind e di Yavdlom occasionalmente giungono fin qui ma la cosa è sempre a forte rischio. La parte ovest di Hule comprende l'antica grande e tenebrosa foresta di querce conosciuta come Niwhelm, al suo interno si estende per circa 75 chilometri di diametro, un lago, Tros, apparentemente di acqua fresca e limpida, conosciuto anche come il Lago delle Profondità. Hule è un insieme di razze e specie, ma solo gli umani hanno un ruolo attivo nel governo, nonostante gli umani possano delegare i non umani ad agire ufficialmente per loro. Hule è una teocrazia, ed è governata da un uomo sacro e da una chiesa. Ogni persona che risulti essere un illuminato da Bozdogan può avere un

importante ruolo nel governo e non solo i suoi chierici. Il popolo di Hule è diviso in classi, uomini sacri, eremiti, profeti, clero e comuni.

Le classi

Gli uomini sacri sono i regnanti che se non del clero sono stati in qualche modo toccati dagli immortali, gli uomini sacri compongono l'amministrazione e la burocrazia del paese, fra di loro ci sono anche molti ladri, uomini sacri specialmente favoriti da Bozdogan hanno i posti migliori, segni inconfondibili aiutano a capire chi è favorito, come l'assoluta incapacità di dire le parole sì o no, bianco e nero, essere o avere e l'incapacità di usare la lettera e , e numeri di ogni tipo.

Divinatori sono simili alla polizia attraversano liberamente il paese e spesso travestiti, quando non sono travestiti indossano uniformi rosse, maschere nere, una mazza e dei cristalli. Hanno due doveri ufficiali, primo cercare criminali, i criminali non includono soltanto ladri e assassini ma anche coloro che hanno pensieri sbagliati, sono considerati pensieri sbagliati i pensieri contro la religione o che dubitano sui miracoli degli uomini sacri, tutti i chierici che non appartengono alla religione di stato sono cattivi pensatori, tutte le persone che seguono altri immortali o nessun immortale sono cattivi pensatori, tutti i maghi sono cattivi pensatori eccetto quelli che lavorano per i divinatori o il clero. Il secondo dovere è cercare candidati per i servizi di governo, se trovano una persona particolarmente sacra la portano di fronte i capi per sottoporla alle prove. Il popolo li guarda con paura e rispetto.

Gli eremiti sono coloro che dicono di avere avuto una visione da Bozdogan che dice loro di vivere da soli nella natura, possono vivere in tutti i tipi di condizione, dormendo su letti

di spine, vivendo con le bestie o mangiando carne cruda, come abitudine non si radono e non si tagliano i capelli. I contadini qualche volta li cercano come guide.

Profeti viaggiano per il paese e sebbene non siano ufficiali di governo sono rispettati per la loro grande saggezza e giudizio; agiscono come giudici in cause importanti che non possono essere giudicate dalle autorità locali, tuttavia come le persone normali possono essere arrestate dai divinatori o ricompensate, come è costume tutti i profeti viaggiano con un cane e un giovane ragazzo che regge una lampada.

I chierici operano nei templi locali e nei santuari, è loro compito guidare ed istruire il popolo, essi cercano di tirare fuori il sacro di ogni persona, sono i normali chierici del D&D e possono essere arrestati o ricompensati dai divinatori.

Comuni sono contadini, soldati, mercanti, artigiani; la maggior parte seguono la religione di stato e vivono una vita pacifica finché non richiamati in guerra o verso una maggiore santità. Sono tutti di allineamento caotico e c'è un piccolo numero di neutrali, i legali sono veramente molto pochi e in continua diminuzione. I legali e i neutrali sono generalmente servi e commercianti stranieri e sono guardati dal basso in alto.

Chierici di altre religioni, maghi e banditi vengono considerati come traditori della comunità, i non umani non figurano nel sistema di classi, gli umanoidi, sebbene trovino conveniente e lucroso allearsi con il gran sacerdote di Hule, vivono in tribù nominalmente indipendenti all'interno dei confini. Sembra che tutti gli umanoidi vivano insieme tranquillamente sebbene ogni tanto si saccheggino l'un con l'altro. Il signore di Hule è un individuo misterioso conosciuto soltanto come il padrone, dittatore assoluto della terra. Il padrone guida gli uomini sacri

di Hule nel predicare una inusuale filosofia di bugie ed inganni, Loki ha manipolato il popolo di Hule per creare una burocrazia di ladri e bugiardi, l'intrigo politico a Hule è comune e per unire la nazione il padrone ogni tanto trova necessario trovare un conflitto esterno, questo ha portato Hule a guerre con tutti i suoi vicini. Il vero obiettivo per gli uomini sacri è acquisire più fedeli possibili per Bozdogan (Loki), questo è fatto attraverso abili inganni che sono un atto sacro in se stessi. Si crede che Bozdogan abbia trovato una via per nutrirsi degli inganni e truffe dei suoi seguaci, ogni volta che qualcuno inganna qualcun altro Loki guadagna qualche sorta di potere arcano, più persone sono coinvolte e più è subdolo l'inganno e maggiore è il guadagno di Bozdogan. Piccole bugie e piccole frodi sono di scarso interesse. Gli uomini sacri mantengono l'ordine civile e l'ortodossia di pensiero regnando sulla terra attraverso l'inganno. Per essere considerata sacra una bugia deve svolgere una delle seguenti funzioni: portare nuovi fedeli a Bozdogan, migliorare l'espansione di Hule, avvicinare gli obiettivi degli uomini sacri, portare alla caduta di stranieri, infedeli o cattivi pensatori o acquisire ricchezza nel nome del tempio di Hule, attraverso il furto, la truffa e l'estorsione. Secondo i dettami delle leggi di Hule se una persona può provare che una bugia rientra nei casi su detti, questa è perfettamente legale anzi premiata. Comunque il saggio non mente sconsideratamente perché la bugia è un arma a doppio taglio, è sconsigliato mentire ad un uomo sacro ed è eretico fra gli uomini sacri mentire ad un superiore. Un grande inganno che coinvolga un gran numero di persone inconsapevoli può far entrare una persona nella storia di Hule e farne una leggenda.

Costumi

Il popolo di Hule non è molto diverso dagli altri della regione, i servizi religiosi si

tengono ogni notte e i comuni generalmente li frequentano due volte a settimana, una volta a settimana i chierici fanno delle processioni locali in cerca di miracoli che vanno oltre la normale magia, queste processioni includono il bere, il ballare e la musica. Gli animali sono trattati con rispetto perché potrebbero essere uomini sacri in un travestimento miracoloso, i cattivi pensatori vengono condannati all'istruzione che consiste generalmente nell'essere sfruttati per dei lavori pesanti. Ogni persona giudicata per un crimine diverso dal cattivo pensiero può essere dichiarata innocente se dimostra che le sue azioni erano guidate da Bozdogan o se il giudice ha una visione da Bozdogan. Gli umanoidi sono trattati con rispetto e paura perché i contadini non vogliono provocare saccheggi.

Storia

Le origini di Hule sono circondate per la maggior parte dal mistero. Secondo quanto dicono gli uomini sacri Hule fu fondata da seguaci di Bozdogan intorno al 1500 P.I. ,il dio disse loro tutto ciò che dovevano sapere per compiere il loro destino: diffondere la filosofia e la prosperità di Hule attraverso il mondo. I confini di Hule si sono lentamente espansi e gli uomini sacri aiutati dai guerrieri di Hule hanno aiutato le culture vicine ad unirsi e venire assimilate dal modo di vivere Huleano formando un mosaico di micro culture, soltanto i barbari del nord gli resistono. Per secoli il popolo di Hule ha prosperato espandendo i propri confini, nel 1271 P.I. però la grande orda di Wogar arrivò fino a Hule, infuriarono nella Hule centrale massacrando e schiavizzando, tra gli altri schiavi vi era un giovane uomo sacro di nome Hosadus che avendo accidentalmente saputo della ricerca da parte degli umanoidi di un misterioso pugnale blu, incanta magicamente con una luce magica una spada e spacciandosi per un messaggero degli dei guida gli umanoidi fuori dai confini di Hule

alla ricerca del fantomatico pugnale. Due terzi dell'orda proseguirono la ricerca del pugnale oltre i confini mentre un terzo rimase a Hule come seguaci di Hosadus e sono gli antenati della guardia d'onore di hosadus, l'orda è composta da goblin cavalca lupi. Con il tempo altre tribù di umanoidi si stabilirono all'interno dei confini di Hule, ci furono delle scaramucce con gli umani ma in generale si vive pacificamente. Nel 600 D.I. i barbari del nord si unirono in un tremendo esercito che per poco non distrusse Hule, ma Bozdogan rivelò d'aver reincarnato Hosadus il leggendario eroe che combinava questa volta l'arte della guerra con l'astuzia e l'inganno e che riuscì a scacciare i barbari, costruì il grande tempio della morte nel bosco oscuro e riconquistò tutte le terre perse ed oltre, ricominciando l'espansione. Attualmente Hule è in pace con le nazioni della costa selvaggia. A Hule l'esercito è composto in maggior parte da umanoidi in special modo goblin ma la città-tempio, Greatrealm, in cui risiede è difesa da un grosso gruppo di Dervisci. I Dervisci sono un gruppo d'élite, fanteria leggera armata di scimitarre d'acciaio rosso, spesso sono impiegati per respingere le invasioni barbariche dal nord. Altro gruppo d'élite è la cavalleria Huleana, i Giannizzeri. Il gran Maestro risiede nel "Tempio della Morte" un grosso complesso di templi in riva al lago Tros, lontano dalle città da cui a volte partono pellegrinaggi, da qui controlla il progresso della nazione e lo sviluppo delle sue armate, i suoi desideri sono fatti conoscere al popolo tramite i divini o altri messaggeri, per gli avventurieri la città-tempio è un posto da evitare a tutti i costi. Bozdogan non è altro che Loki, il principe delle menzogne, il suo simbolo è un puzzle cubico meccanico, ha manipolato il popolo di Hule creando una burocrazia di ladri e bugiardi, sotterfugi ed intrighi politici sono tessuti per tenere insieme questa grande nazione. L'obiettivo del Gran Maestro è quello di procurare il maggior numero possibile di seguaci per il suo dio e guadagnarsi così l'immortalità.

I Nove regni (Hule)

Quando Hosadus salvò Hule dall'invasione delle popolazioni barbare, trovò un regno diviso in una moltitudine di piccole realtà, per cui decise di ricostruire prima di tutto la struttura interna. Creò quindi nove dipartimenti militari, con i confini che si sovrapponevano ai confini degli antichi nove regni. L'idea era di ricreare quello spirito di unione che contraddistingueva la popolazione dei regni Huleani. A distanza di secoli l'originalità di ogni singolo regno è ancora agli albori ma la competizione interna ha dato nuovi stimoli all'iniziativa.

Yozgulak

Superficie: 54.390 kmq
Posizione: estremo sud dei nove Regni
Abitanti : Pop. 82.031 – di cui 70% umani, 10% umanoidi, 20% semi-umani.
Tipo di governo : Governatore locale
Capitale: Azurun
Industrie : commercio, agricoltura
Flora e fauna : Tipica Brun centrale

Il Regno di Yozgulak risente molto della vicinanza delle Baronie della Costa Selvaggia e della loro cultura. In competizione con quest'ultime non esita a misurarsi anche nell'arte e nella cultura come nel commercio. Sede della flotta navale di Hule, sia commerciale che militare è uno dei regni con una maggiore crescita sia demografica che economica. Il suo peso politico all'interno dei nove regni è in continua crescita e già si pensa a nuove guerre verso le Baronie o ad un nuovo tentativo di colonizzare Davania.

Jandir

Superficie: 45.325 kmq
Posizione: Sud est, ad ovest delle Montagne Nere
Abitanti : Pop. 68.359 – di cui 80% umani, 10% umanoidi, 10% semi-umani.
Tipo di governo : Governatore locale
Capitale: Jehrom
Industrie : commercio, agricoltura, tessile
Flora e fauna : Tipica Brun centrale

Il Regno di Jandir è all'interno del bacino Huleano e confina con l'esterno solo verso le Montagne Nere. Come la sua posizione anche il carattere della sua popolazione è chiuso e schivo. Non sono aperti a ciò che viene da fuori, non sono interessati all'esterno e non tengono a far sapere le loro cose all'esterno. I loro commerci sono solo con gli altri regni di Hule.

Bojudir

Superficie: 108.780 kmq
Posizione: al centro dei nove Regni
Abitanti : Pop. 164.063 – di cui 90% umani, 7% umanoidi, 3% semi-umani.
Tipo di governo : Governatore locale
Capitale: Khuur
Industrie : agricoltura, tessile
Flora e fauna : Tipica Brun centrale

Il Regno di Bojudir (Boludir nel dialetto locale) si trova in una posizione centrale in Hule, a differenza del vicino Jandir però la sua popolazione ha un carattere totalmente opposto. Essendo via di passaggio fra i regni di Hule del sud e quelli del nord, assimila idee e cultura provenienti da tutto l'impero. A khuur è stato ricostruito il Grande Tempio del Caos con l'intento di acquisire potere in ambito religioso. Il clero del Bojudir è molto attivo sia politicamente che religiosamente e non nasconde l'ambizione di conquistare più potere nelle linee gerarchiche del Maestro.

Kuliye

Superficie: 59.570 kmq
Posizione: Sud Ovest dei nove Regni
Abitanti : Pop. 89.844 – di cui 65% umani, 30% umanoidi, 5% semi-umani.
Tipo di governo : Governatore locale
Capitale: Iskilu
Industrie : metallurgia, mineraria, agricoltura
Flora e fauna : Tipica Brun centrale

Il Regno di kuliye ha una popolazione molto dedita al lavoro, la dura vita del minatore e dell'agricoltore non lascia molto tempo per sviluppare una cultura che vada oltre quelli che sono gli interessi principali del regno. Sospettosi e silenziosi preferiscono farsi i fatti loro. Gli uomini sacri guardano con sospetto chi viene da fuori temendo che si incrinino la tranquilla vita del paese.

Birgidir

Superficie: 98.420 kmq
Posizione: Est dei nove Regni, ad Ovest delle Montagne Nere
Abitanti : Pop. 148.438 – di cui 70% umani, 25% umanoidi, 5% semi-umani.
Tipo di governo : Governatore locale
Capitale: Magden
Industrie : mineraria, artigianato, legname
Flora e fauna : Tipica Brun centrale

Il Regno di Birgidir è un regno molto attivo sotto tutti i punti di vista, industriale, commerciale e militare. Controlla il Grande Passo ad oriente da cui passano tutte le carovane che si dirigono verso o vengono da la Grande Desolazione ed i regni ancora più ad oriente. Sede di una considerevole forza militare sia umana che umanoide.

Huyule

Superficie: 53.095 kmq
Posizione: Al centro dei nove Regni, ad Est delle Terre Santificate, e ad Ovest del Birgidir
Abitanti : Pop. 80.078 – di cui 95% umani, 3% umanoidi, 2% semi-umani.
Tipo di governo : Governatore locale
Capitale: Jandak
Industrie : agricoltura, tessile
Flora e fauna : Tipica Brun centrale

Il Regno di Huyule è stato e per molti in particolare gli Huyuliani è ancora il cuore di Hule. Sede dell'antico Grande tempio del Caos di cui dopo il grande incendio rimangono solo delle rovine può ancora vantare sul suo territorio la presenza del Mausoleo di Hosadus. Ha comunque un gran peso sulla gerarchia religiosa di Hule e vanta il più grande numero di uomini sacri. Anche le sue forze militari sono rilevanti e pronte ad accorrere in aiuto di tutti i regni dell'impero che ne necessitassero.

Karsile

Superficie: 64.750 kmq
Posizione: A Nord Est dei nove Regni, ad Ovest di Dvinzina, a sud del Sardjikjian
Abitanti : Pop. 97.656 – di cui 75% umani, 20% umanoidi, 5% semi-umani.
Tipo di governo : Governatore locale
Capitale: Erzmin
Industrie : legname, agricoltura
Flora e fauna : Tipica Brun centrale

Il Regno di Karsile ha il grande fardello di controllare il confine con la Dvinzina con cui in passato ci sono stati frequenti guerre, oltre che sorvegliare il confine a nord. Oltre ciò riesce a gestire un fiorente commercio sia interno a Hule che con le popolazioni esterne.

Eivanjan

Superficie: 44.030 kmq

Posizione: Al centro dei nove Regni, a sud del Karsile.

Abitanti : Pop. 66.406 – di cui 80% umani, 10% umanoidi, 10% semi-umani.

Tipo di governo : Governatore locale

Capitale: Cirkara

Industrie : agricoltura, tessile

Flora e fauna : Tipica Brun centrale

Il Regno di Eivanjan non ha confini esterni, la sua popolazione è dedita all'agricoltura ed all'industria tessile. Gente dall'animo semplice ma con una gran vena culturale. La musica ed altre arti teatrali e figurative sono molto sviluppate. Ha mantenuto le tradizioni culturali delle antiche popolazioni della conca di Hule, alcuni sospettano che in segreto si nascondi ancora anche qualche fedele dell'antica religione.

Karsun

Superficie: 134.679 kmq

Posizione: A Nord ovest dei nove Regni, ad est del Monzag, a sud della grande foresta.

Abitanti : Pop. 203.125 – di cui 95% umani, 3% umanoidi, 2% semi-umani.

Tipo di governo : Governatore locale

Capitale: Seyvan

Industrie : agricoltura, allevamento, conquista, metallurgia

Flora e fauna : Tipica Brun centrale

Il Regno di Karsun è forse quello più strutturato come regno indipendente, in grado di auto sostenersi, difendersi ed in più praticamente sempre in guerra. Infatti sostiene militarmente il vicino banato di Monzag, pronto ad intervenire nel caso le mire indipendentiste delle popolazioni di Monzag si facessero più intraprendenti. Sede della parte più rilevante della forza militare nei nove regni controlla anche il confine a nord con la grande foresta.



Altri territori

Per i primi coloni umani della Valle Grande e della pianura Yazak, Niwhelm ha fornito la maggior parte del cibo e del legname necessario a queste società primitive. Ma, come le popolazioni umane che circondano la grande foresta sono cresciute in numero e si sono evolute tecnologicamente i costanti colpi d'ascia hanno fatto retrocedere la foresta lentamente alle sue dimensioni reali. Continue guerre da una parte o dall'altra della foresta hanno spinto la gente sempre più in profondità nella foresta e più vicina ai suoi abitanti originari: la gente del bosco. Dopo alcuni piccoli conflitti tra i due gruppi di essere è stata trovata una convivenza più o meno pacifica fondata sulla cooperazione e lo sviluppo.

Per secoli, il fragile equilibrio è stato mantenuto fino alla nascita del Maestro di Hule. Quando il Maestro ha deciso di spostare la sua capitale nel cuore del Bosco Scuro 603DI tutto è cambiato in modo improvviso. Questa decisione è stata giustificata dalla volontà di proteggere meglio il cuore dell'impero dalle aggressioni esterne, ma anche per nascondere i segreti del Maestro stesso e degli esperimenti che porta avanti. Greatrealm, il suo tempio è la capitale, è stato costruito in un modo da irradiare il suo effetto malefico sull'intera foresta. Di conseguenza, la maggior parte delle creature del bosco sono a disagio con la nuova presenza e si sono in gran parte spostate nella foresta del freddo Zdredanyan o in minor numero nel bosco a sud o a ovest di Niwhelm. Da allora, solo poche creature risiedono ancora nella selva oscura, sono per lo più animali o creature malvagie alleate del Maestro. Anche gli animali fanno parte del controllo magico del Maestro sulla foresta in quanto egli può vedere e sentire ciò che la maggior parte di esse vede o sente.

Ai fini amministrativi, il Bosco Scuro è stato

separato in due diverse parti. La prima parte, quella più grande e ad oriente del Lago Tros, è chiamata le **Terre Consacrate** e sono il personale dominio del Maestro. Questo è un luogo ristretto in cui gli sconosciuti sono spiati e catturati alla prima occasione, serve anche come un terreno di prova per i candidati governativi. La seconda parte, quella sud-occidentale del Bosco Scuro, è a sua volta divisa in due, **Le terre dei giannizzeri settentrionali**, quasi totalmente occupate dalle paludi Rockwater, e **Le terre dei giannizzeri meridionali** in maggior parte ricoperte dalla foresta, e considerate come una grande riserva per le popolazioni umanoidi.

Le Terre Santificate

Superficie: 155.399 kmq

Posizione: A Sud di Monzag, ad Est delle Terre dei Jannizzeri, ad ovest dei nove Regni
Abitanti : Pop. 25.000 – di cui 10% umani, 65% umanoidi, 25% altri (spiriti, popolo fatato, semi-umani) .

Tipo di governo : Impero, vari Clan.

Capitale: nelle Terre Santificate si trova Greatrealm che è la capitale anche dell'Impero, è dove risiede il Gran Maestro.

Industrie : nessuna.

Flora e fauna : Tipica delle foreste del Brun centrale

Nei tempi antichi, la Foresta Scura era la parte centrale della grande foresta che copriva la maggior parte di Brun centrale dal Mar Yalu al Golfo di Hule. Niwhelm, come era conosciuto nei tempi antichi, era una fitta foresta temperata abitata da strani esseri dei boschi ed evitato dalla maggior parte degli esseri umani.

Il Bosco Scuro o Foresta Scura: La gente del posto teme questa grande foresta perché si dice essere posseduta. Gli esseri umani non vivono al suo interno ed anche la maggior parte degli esseri non-umani (anche i cattivi)

la evitano. Gli alberi più comuni della foresta sono il rovere ed il pioppo. Il sottobosco di questa foresta è molto denso e difficile da attraversare. Cespugli spinosi abbondano. Gli animali presenti nel bosco sono orsi, cinghiali, cervi, piccola selvaggina, gufi, corvi, rospi e pipistrelli. Le persone che vanno nel bosco hanno continuamente la sensazione che queste creature li spiino mentre viaggiano. I corsi d'acqua nella foresta sono incantati. C'è un rischio cumulativo (CD10 + 1 per ogni bevuta) che bevendo di quest'acqua si possa essere trasformati in un cinghiale o un cervo (la trasformazione avviene dopo quattro prove non riuscite consecutive o non consecutive). Gruppi di scheletri pattugliano i cieli della foresta a bordo di barconi volanti.

Al centro del bosco oscuro si trova il lago Tros, un lago d'acqua dolce di grandi dimensioni (4.500 km quadrati.) E apparentemente senza fondo. Greatrealm, la capitale del Maestro, si trova sulla riva di questo lago. Greatrealm è costituito principalmente da un complesso enorme di templi, costruito all'interno di un recinto murato. I campi curati dai novizi dei templi circondano la terra intorno al tempio stesso. Una imponente strada fiancheggiata dalle statue delle diverse divinità venerate dagli Huleani porta al Grande Tempio sulla riva del Lago Tros. Tutti gli edifici sono riccamente decorati con statue, fregi, cornicioni elaborati, torri, bandiere, e dipinti.

Le Terre dei Giannizzeri

Superficie: 142.449 kmq

Posizione: A Sud di Antasyn, ad Est di Bulzan e Olgah, ad ovest delle Terre Santificate

Abitanti : Pop. 65.000 – di cui 10% umani, 85% umanoidi, 5% semi-umani.

Tipo di governo : Impero, vari Clan.

Capitale: Le Terre dei Jannizzeri non hanno una vera capitale.


Industrie : Caccia, pesca, artigianato, legname.

Flora e fauna : Tipica Brun centrale

Le Terre dei giannizzeri: il Maestro ha creato la regione amministrativa delle terre dei giannizzeri nel 651 DI. La dichiarazione di Greatrealm come capitale dell'impero e la creazione della nuova regione delle Terre dei Giannizzeri è stata una mossa per consolidare il controllo della parte occidentale della Foresta Scura e quindi mettere più pressione sui regni occidentali affinché non si ribellino alla regola del Maestro. Il primo risultato concreto di questa dichiarazione fu che una moltitudine di umanoidi invitati dal Maestro si riversarono nella regione e costrinsero la popolazione locale umana (Huleani e Bulzaniani) in esilio. Ha inoltre ulteriormente incoraggiato la gente del bosco a lasciare la zona.

Due castelli principali sono stati costruiti per aumentare il controllo militare di Hule sulla regione: Il Castello Üskedoz è responsabile delle Terre dei giannizzeri del Nord ed è la chiave per la Strada Militare Centrale che collega direttamente Greatrealm alla parte occidentale dell'Impero Huleano, è una delle più grandi opere militari ad ovest di Darokin. Il Castello Karçil invece, è costruito su una costruzione militare Huleana precedente, e controlla la Strada Militare Meridionale, che costeggia il Bosco Scuro a sud. E' anche una posizione chiave alla fonte del Rio Tuntos, in breve si affaccia su tutto il fiume che porta fino alle Baronie della Costa Selvaggia.

Un altro importante abitante delle Terre dei giannizzeri è il grande Voysava, un enorme drago verde che è uno dei pochi esseri viventi nella selva oscura accanto al Maestro ed i suoi seguaci più stretti. Voysava è noto come la distruzione gratuita ed il terrore, tuttavia non si vede da anni, le voci lo vogliono morto, ucciso da un gruppo di avventurieri Torreónesi o addormentato.



La parte più settentrionale delle Terre dei giannizzeri è costituito da una grande palude chiamata Rockwater. Questa palude si è formata 25 secoli fa, quando il grande fiume Gree cambiò il suo corso verso il lago Tros ince di dirigersi nel Golfo di Hule a causa di forti attività telluriche. Rockwater è la casa di una grande comunità di Troll. I loro antenati sono stati magicamente portati lì dal Maestro circa 400 anni fa per servire nel suo esercito. Da allora sono cresciuti di numero e sono una minaccia costante per le comunità umane circostanti.

Le uniche comunità umane che vivono ancora nelle Terre dei giannizzeri sono concentrate nella pianura centrale, vicino Rockwater e al confine con Olgar. Questi Huleani e le comunità Bulzaniane hanno accettato di vivere sotto la minaccia degli umanoidi in cambio della protezione personale garantita dal Maestro stesso. Essi sono coinvolti in agricoltura e pastorizia e sono responsabili per la fornitura di rifornimenti ai presidi della regione e delle riserve.

La parte meridionale delle Terre dei Giannizeri vedono la presenza di varie tribù umanoidi, alcune con campi fissi ed altre dallo spirito nomade in perenne movimento. Nella parte occidentale della foresta Scura, al confine con l'Olgar, nel 800 DI si è stanziata una popolazione di Caracasta proveniente da Davania dove aveva appoggiato il tentativo di colonizzazione Huleano che si era concretizzato con la costruzione della città di Garganin. Quando le forze Huleane e dei Caracasta furono sconfitte il Maestro per salvare i Caracasta dalla vendetta delle popolazioni locali li invitò a spostarsi a Hule. Qui i Caracasta si stanno riorganizzando in questa parte delle Terre dei Giannizeri Meridionali. Nascosti dalla foresta stanno ricostruendo una città semi interrata. La popolazione Caracasta comunque passa solo brevi periodi in questa terra, infatti il Maestro sfrutta la loro abilità come spie ed agenti segreti in tutto l'impero e nelle terre circostanti.

Regni Convertiti

Banato di Monzag

Superficie: 154.104 kmq

Posizione: Continente di Brun, nelle Terre convertite a nord della Foresta Scura, a sud della foresta Zdrednayan

Abitanti : Pop. 96.000 – di cui 85% umani, (50% Monzagiani, 40% Antasynian, 10% Huleans) oltre ad alcuni elfi, 10% umanoidi, 5% semi-umani.

Tipo di governo : Protettorato Huleano. Monzag è strettamente gestito dall'amministrazione militare Huleana, parti del territorio sono sotto la legge marziale.

Capitale: Debredladany

Industrie: pelliccia, legname, l'allevamento degli animali.

Lingua: Monzag, Shqradër e Huleano.

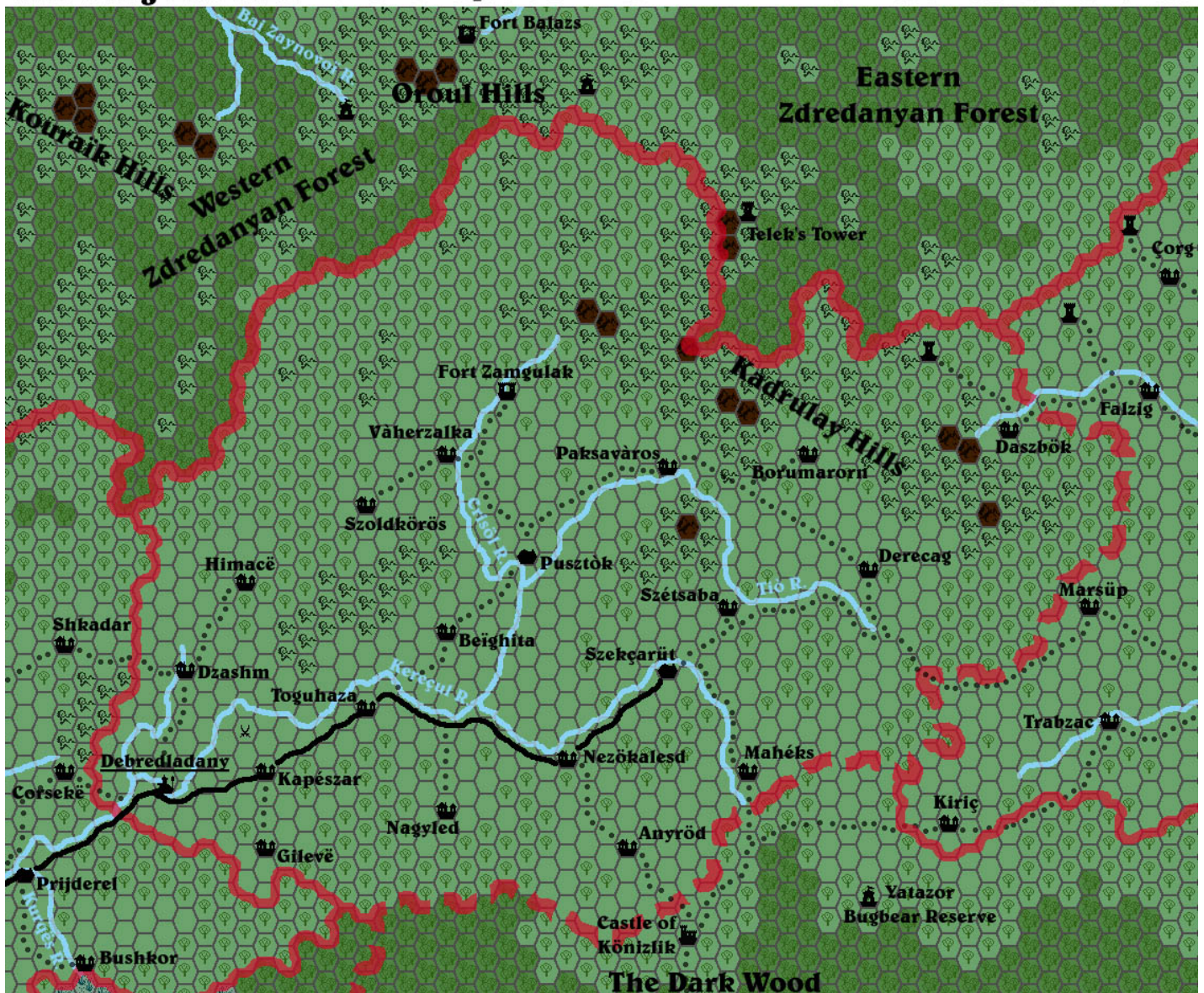
Moneta: monete Antasynian e Huleana.

Flora e fauna : Tipica Brun centrale

Figure importanti: Döskender Sengor (C23, di Orcus), governatore Huleano di Monzag; Balázs Khuen (M7), re dei Monzag esiliato, Etrit Verkunj (M17), capo del Fronte di Riunificazione Antasynian; Piri Gazdag (C21, di Freyja) , capo della Fratellanza legale in Monzag

Monzag 1000AC One hex equals 8 miles

Christian Constantin, 1999



Descrizione: E' difficile vedere Monzag come uno stato omogeneo e unitario, in effetti, può essere visto come la sovrapposizione di due culture, una urbana, Antasynian, e la seconda rurale, semi-nomade, composta dai Monzag. La prima cultura si concentra nella valle del fiume Kereçul e nelle campagne occidentali del Monzag, la seconda si trova per lo più ai margini della foresta Zdredanyan e nelle valli del Crisol e del fiume Tio.

Geograficamente, Monzag può anche essere divisa in due: a nord, le colline boschive che progressivamente lasciano strada per la grande foresta Zdredanyan, e, a sud, le grandi valli in fiore con le colture e densamente popolate. Nel nord, le colline sono i covi delle ultime tribù semi-nomadi Monzag e le piccole valli proteggono i campi Monzag. Lungo il fiume Kereçul, grandi insediamenti sono la patria di una popolazione mista di Antasynian e Monzag, man mano che si va ad ovest gli Antasynian sono rappresentati la parte più ampia della popolazione.

La maggior parte dei confini di Monzag furono tracciati dall'amministrazione Huleana nel tentativo di semplificare l'amministrazione del territorio. Tuttavia, a parte la frontiera orientale con Hule, che rappresenta approssimativamente il confine storico occidentale col Karsun, le altre frontiere sono state disegnate più che rispettare i reali confini. In primo luogo, il confine occidentale con Antasyn è costantemente contestato dalla popolazione locale Antasynian, che sta cercando di ottenere il reinserimento di tutta la loro gente all'interno di un unico territorio. In secondo luogo, il confine meridionale con il Bosco scuro non rappresenta una realtà storica, ma solo il desiderio del Maestro di creare una zona cuscinetto intorno al complesso del tempio di Greatrealm. E, in terzo luogo, nessuno Monzag, almeno tra la popolazione semi-nomade, ha accettato che Monzag potesse essere separata dal popolo della

foresta Zdredanyan, che sono i parenti stretti dei Monzag. In effetti, la frontiera settentrionale come si vede sulle mappe Huleane è più rappresentativa della portata del controllo Huleano che della terra che i Monzag considerano come loro.

In media, Monzag è un paese umido ma freddo. Condivide lo stesso clima della Foresta Zdredanyan: in inverno, venti freddi e umidi carichi di neve provengono dal Brun centrale. Primavera e autunno sono piovosi e la temperatura da lieve a fredda, la nebbia non è rara in queste stagioni. Le estati sono calde, ma il livello di umidità resta alto, anche se il sole è più presente nel Monzag durante le estati forti piogge di solito seguono un lungo periodo di temperature calde e umide. Questo andamento climatico aiuta lo sviluppo di una grande varietà di insetti (zanzare, mosche di ogni genere, ecc), che sono comuni nei boschi e nelle valli del nord.

I due popoli in Monzag provengono da società molto diverse. La parte Antasynian con i fratelli ad occidente hanno la stessa origine Yazak. I Monzag, d'altra parte, sono di Neathar/proto-Ethengar ed hanno la stessa carnagione pallida e capelli oltre che gli occhi leggermente a mandorla come i loro cugini Sendaryan. Entrambi i popoli non si vestono allo stesso modo, né mangiano lo stesso cibo, quindi anche uno sconosciuto può facilmente distinguere un Monzag da un Antasynian.

Per i Monzag le foreste sono come case: forniscono cibo, riparo e le entrate (dal commercio di pellicce). Pochi dei Monzag hanno accettato il modo vivere Antasynian di stabilirsi e di coltivare la terra. Preferiscono uno stile di vita semi-nomade in cui vivono di allevamento del bestiame (renne, pony, bufali) nelle foreste e la pesca mantenendo solo un piccolo appezzamento di terre per le colture. Anche se la vita nelle foreste mantiene la maggior parte del suo fascino per i Monzag, le cose lentamente stanno

cambiando. Le generazioni più giovani sembrano preferire un ritmo di vita più lento, lo stile di vita dei pastori e dei contadini. Molti Monzag oggi vivono nelle città, siano essi di origine Antasynian come Debredladany o Szekçarlit o di fondazione puro Monzag come Pusztök. Dato che le persone preferiscono stare lontano dalla vita della foresta, i legami con le tribù Sendaryan si sono tagliati uno dopo l'altro. Il più pessimista dei pastori Monzag ritiene che in una o due generazioni solo gli anziani del clan e poche altre persone ricorderanno che il popolo del nord sono cugini dei Monzag.

Si potrebbe dire che due culture si scontrano in Monzag: la vecchia cultura urbana e feudale Antasyn e il mondo più flessibile e anarchico dei pastori della foresta. Questo per semplificare la situazione. Infatti, molti Monzag hanno deciso di stabilirsi e di lasciare i loro piccoli pony, ma non hanno accettato del tutto la cultura Antasynian. In effetti, la popolazione urbana sta lentamente costruendo una nuova cultura composta sia dalle tradizioni Antasynian sia dalle tradizioni e superstizioni Nomadi. I Monzag hanno adottato la maggior parte delle tecniche agricole degli Antasynian ed hanno sviluppato una cultura urbana che sembra simile a quella che avevano quasi distrutto quando giunsero nella regione. Non hanno, invece, adottato i costumi rurali della Antasynian (come la divisione della terra in Bratjrak o del Codice di Lek), invece, le popolazioni rurali hanno mantenuto la maggior parte dei modi delle popolazioni nomadi della foresta Zdredanyan.

Per il Antasynian, il vero alieno è il popolo di Monzag, e Hule è solo un problema minore. Inoltre, nel corso della storia i rapporti tra la Huleani e gli Antasynian erano molto migliori di quanto non fossero mai stati i rapporti tra gli Huleani e le tribù della Foresta Zdredanyan che per la maggior parte del tempo erano basati solo sulle scorrerie contro

le fattorie del Nord di Hule. Questi due fatti aiutano a spiegare perché gli Huleani hanno concesso molti più diritti agli Antasynian di Monzag rispetto agli stessi Monzag. Infatti, per gli Antasynian, l'amministrazione è più lassista qui in Monzag che nella vicina Antasyn. Timars sono concessi agli Antasynian fedeli, i loro figli vengono inviati al Jandák attraverso il devshirme e una larga autonomia è stata riconosciuta ai consigli comunali delle principali città.

La situazione nelle terre del nord, popolata per lo più da Monzag, è il contrario: gli Huleani amministrano le terre dei loro possedimenti, hanno spodestato i tradizionali proprietari Monzag e quasi ridotti in schiavitù la popolazione locale. I pastori sono costretti a stabilirsi, in modo che gli uomini santi possano avere un controllo su di loro, i contatti con le tribù del nord sono fortemente scoraggiati, una politica che non permette ai Monzag di attraversare la frontiera più o meno liberamente. Sul piano religioso, gli uomini santi non hanno seguito una politica di conversione di massa verso il popolo Monzag perché probabilmente scatenerebbe un confronto con i seguaci della Via della Legge (che sono la maggior parte dei Monzag), ma seguono da vicino qualsiasi relazione tra i chierici Monzag e il mondo esterno.

Durante il periodo monarchico di Monzag, è stata l'unica volta in cui Monzag ha avuto un aspetto di stato moderno, in cui il Re Monzag, Ibrany, prendeva le decisioni aiutato da un consiglio di nobili - capi clan che si erano distinti nelle lotte contro gli Antasynian e gli Huleani - che si riunivano regolarmente a Debredladany. Naturalmente, quando gli Huleani invasero il territorio di Monzag, questo Consiglio è stato sciolto e la maggior parte dei nobili furono o decapitati o costretti all'esilio. La maggior parte di questi

nobili ora formano il corpo principale della resistenza in Monzag. Gli Huleani sono in uno stato di guerra permanente contro di loro e la maggior parte della produzione della provincia è assegnata al mantenimento delle truppe in guerra. Attualmente, i ribelli detengono la maggior parte dei Colli Kadrulay e mantengono alcune roccaforti sul fiume Tio Valley. I ribelli hanno incoronato Balàzs Khuen, un giovane mago che, secondo gli oracoli, dovrebbe condurre una guerra vittoriosa contro Hule come Re dei Monzag. Il suo regno si estende su poco più dei Colli Oroul e la sua capitale è un campo fortificato situato più in profondità nella Foresta Zdredanyan dove qualsiasi soldato Huleano non ha mai avuto il coraggio di andare. Per due volte negli ultimi 30 anni i ribelli hanno assediato Fort Zamgulak, anche se non sono stati in grado di ridurre la presa di Hule su tutta la regione, né sono stati in grado di suscitare una significativa ribellione tra i Monzag controllati dagli Huleani. Di recente, l'arrivo di un gruppo di missionari Dvinziniani ha promosso lo zelo religioso tra i patrioti Monzag. L'intolleranza verso altre fedi che non siano la Via della legge è in crescita tra i membri della corte di re Balàzs e chiede sempre più spesso che sia organizzata una crociata.

Storia: Rispetto ai suoi vicini del sud di Antasyn e Bulzan, la storia di Monzag come stato autonomo è stata breve, afflitta da guerre e segnata dal grandioso regno di Re Ibrany il Saggio. La storia Monzag inizia nel 576 DI, quando una dozzina di tribù Sendaryan orientali si uniscono sotto il dominio dei Monzag. Per lungo tempo i Monzag, che vivevano al margine meridionale del bosco, sono stati guardando verso sud alle ricchezze delle terre di Antasyn e Hule. Ma sapevano che, se avessero voluto beneficiare di queste ricchezze avevano bisogno di allearsi con le altre tribù e raccogliere molti guerrieri. L'impulso per l'unificazione delle tribù della

foresta arrivò nel 571 DI, le tribù riunite dei nomadi del nord invasero le Terre di Mezzo. L'invasione venne vista come un'opportunità per i Monzag che hanno rapidamente costruito un'alleanza con i loro cugini delle steppe del nord. Forte della loro nuova alleanza, i Monzag hanno sconfitto le tribù che si opponevano a loro o al loro progetto. L'unione delle tribù Monzag fu resa più facile grazie all'azione della Confraternita Legale, che usò la religione per unire le tribù insieme e fomentare ancor di più l'odio verso il Tempio del Caos di Hule.

Quando, nel 578 DI, i nomadi delle Terre di Mezzo hanno lanciato il loro attacco contro Hule, i Monzag erano a capo di una confederazione di tribù che contava più di quarantamila guerrieri nei suoi ranghi. Contrariamente alla maggior parte dei nomadi del nord che è penetrato in profondità nel bacino Huleano, i Monzag hanno scelto di avanzare verso il cuore di Antasyn. Lì, hanno saccheggiato le città Antasynian e portato il caos nella maggior parte delle valli. Per circa 35 anni, l'esercito Antasyn ha condotto una guerra a tutto campo contro i Monzag solo per essere sconfitto nel 613 DI quando i Monzag dopo l'assedio di Gjitra saccheggiarono la capitale del regno Antasynian, distruggendo così il cuore del potere della monarchia. La morte del re Antasyn durante l'assedio distrusse la volontà Antasynian di difendere la loro patria in quanto il regno era alla deriva in una lotta per la successione interna.

Dal 613 al 629 DI, i nuovi governanti della parte orientale delle terre Antasynian stabilirono una relativa pace. Durante questo periodo, i Monzag governarono i loro nuovi possedimenti con pugno di ferro. La maggior parte della popolazione indigena Antasynian fu mantenuta come schiavi ed i Monzag erano spietati quando incontravano della resistenza o protesta. La confederazione delle tribù che ha reso possibile la conquista di

Antasyn non sopravvisse a lungo, però nel 618 DI, i nuovi possedimenti furono divisi in una dozzina di piccoli stati e presto ritornarono alla ribalta vecchi conflitti sviluppati lungo i secoli, e vecchie rivalità delle tribù.

Sfruttando le divisioni interne dei Monzag, Migen Xhul, il nuovo re di Antasyn cercò di liberare i territori perduti dal giogo dei Monzag. Nel 629 DI, si lanciò in una grande offensiva contro i principati Monzag. In un primo momento, questa offensiva fu ripagata con grandi successi, e Prijderel fu ripreso in meno di sei mesi. Presto i Monzag capirono che, se non fossero stati in grado di superare le loro dispute, avrebbero perso gran parte dei loro nuovi possedimenti. Un consiglio delle tribù fu organizzato in tutta fretta nel 630 DI e Ibrany Svarcz, capo dei Varganz, venne eletto a capo della nuova unità delle tribù Monzag. Questa decisione portò successi rapidi ai Monzag che sfurono in grado di cambiare le sorti della guerra durante l'assedio di Debredladany. Gli Antasynian non furono più in grado di riprendere la loro antica capitale. Questo assedio sarà prolungato per più di un anno, ma, consapevoli del fatto che in Hule si sta lentamente espandendo un nuovo impero sotto il dominio del Maestro, sia i Monzag che gli Antasynian arrivarono all'accordo che un trattato di pace sarebbe stato meglio che portare avanti una guerra che li avrebbe resi più facili prede per il loro grande vicino.

Impressionato dalle eccezionali capacità di Leader di Ibrany, i capi Monzag accettarono di sottomettersi alla sua autorità, portando così in Monzag un'era di pace e prosperità che durò i successivi 30 anni. Una trama Huleana pose fine a quello che potrebbe essere stato uno dei più illuminati Regni delle moderne Terre convertite. Nel 662 DI, la figlia del re Antasynian viene uccisa mentre è in visita a Debredladany per motivi diplomatici. Agenti del Maestro riescono a far

sembrare agli Antasynian che dietro al suo omicidio ci fosse l'azione dei Monzag. Fuori di rabbia, il re di Antasyn dichiarò guerra ai Monzag. Entrambi i paesi rapidamente si ritrovarono bloccati in una guerra di posizione, con nessuno dei due stati in grado di prendere il sopravvento. Questa situazione di stallo si protrarrà per più di ottanta anni di conflitto più o meno intenso. Fu chiaro, tuttavia, che gli Antasynian non erano in grado di vincere e, in effetti, stavano perdendo terreno. Vedendo i suoi eserciti perdere sulla maggior parte dei fronti, re Migen II di Antasyn chiese aiuto al Maestro, aiuto che sarà più che felicemente concesso dal Maestro che stava aspettando un qualsiasi pretesto per intervenire negli affari della regione.

Nel 746 DI, per la prima volta il Monzag dovrà affrontare i disprezzati Huleani quando si introdussero nel territorio Monzag in risposta alla richiesta di Antasyn. La guerra che si svolgerà nel corso dei successivi 130 anni lascerà Monzag esangue ed esausto. In un primo momento i Monzag riuscirono a tenere a bada gli Huleani, ma fu chiaro che non potevano competere con le orde del Maestro. Furono necessari 15 anni agli Huleani per prendere il controllo delle principali città di Monzag, ma presto scoprirono che per prendere le città era solo la parte più facile. Per anni il conflitto è continuato con i Monzag che facevano una guerriglia abbastanza efficace contro l'invasore. Solo nel 873 DI l'ultimo signore della guerra Monzag si arrese. Questo per lo meno fu ciò che credettero gli Huleani in quanto molti nobili era fuggiti nella foresta e stavano riunendo le forze nella foreste Zdredanyan. Per un po' la nuova ribellione fu troppo debole e divisa per infliggere grandi preoccupazioni all'Impero, ma circa un secolo più tardi una nuova generazione di leader è stata in grado di costruire un nuovo fronte unito. Questa nuova generazione è anche attivamente alla ricerca di alleanze all'estero

per la costruzione di una nuova rete di resistenza in tutta la società Monzag.

Nel 873 DI, quasi un secolo e mezzo dopo il loro intervento nel Monzag, il paese divenne una provincia dell'impero Huleano governata dagli uomini santi inviati a Debredladany. Da allora il solo interesse degli Huleani è stato quello di garantire la loro presa sul territorio. Il Maestro è diventato l'unico Regnante e la sua amministrazione gestisce circa il 20 per cento del territorio a proprio vantaggio, ripartendo il resto tra i soldati ed i funzionari Antasynian e Huleani. I nuovi proprietari sono interessati principalmente a spremere la ricchezza dalla terra il più rapidamente possibile e la maggior parte di loro non vivono sulle loro terre lasciano ai locali le faccende amministrative. Le guerre, l'assunzione di schiavi, e l'emigrazione dei nobili che hanno perso la loro terra hanno spopolato gran parte della campagna.

Negli ultimi trent'anni, i nobili esiliati e ribelli sono stati più attivi e Monzag ancora una volta è diventato un importante spina nel fianco del Maestro. Le loro incursioni contro posizioni Huleane hanno causato molte vittime tra le truppe del Maestro e più di una volta hanno interrotte le comunicazioni tra Hule e le Terre convertite lungo la strada militare del Nord. Tuttavia, anche se hanno guadagnato in forza e organizzazione, i ribelli non rappresentano ancora una minaccia significativa per il controllo di Hule su Monzag. Tuttavia, le truppe Huleane non sono state in grado di schiacciare i ribelli e molte spedizioni punitive non sono mai tornate dalle Foreste.

Religione: I Monzag, almeno nelle campagne, sono popoli molto devoti. Dal momento che solo recentemente sono stati convertiti, seguono rigorosamente la Via della Legge. La loro fede è, tuttavia, un po' diversa dalla Via della legge nelle società radicali come Dvinzina. Molte credenze dei vecchi

sciamani sono ancora presenti nel culto di oggi in Monzag. Inoltre, le divinità di questo pantheon che sono normalmente associate con le foreste o la natura tendono ad essere più venerate nel Monzag che altrove dove si segue la Via della Legge. Inoltre, Ordana è vista dal clero locale come membro legittimo del Pantheon, qualcosa che sarebbe stata vista come un'eresia da altri membri della Fratellanza Legale al di fuori di Monzag.

Anche se, i Monzag seguono la rigida disciplina della Via della Legge, il loro culto è in qualche modo meno organizzato rispetto ad altri paesi in cui è la religione principale. Non è un onnipotente clero come in Dvinzina o Sardjikjian. La maggior parte dei sacerdoti si spostano da una comunità all'altra predicando gli insegnamenti del Giusto. Non c'è una linea rigorosa di comando tra la testa della chiesa e il clero locale. Naturalmente il legame tra gli ordini religiosi e lo stato è inesistente poiché il codice Huleano del diritto si applica in questa colonia come negli altri regni convertiti, ma, ancor prima della conquista Huleana, c'era già una netta separazione tra il potere politico/giudiziario e il potere religioso. Naturalmente, in questi tempi, i chierici vengono invitati a dare il loro consiglio in caso di un processo, ma il loro parere non è vincolante, come può essere in altri paesi.

Questa diluizione culturale del potere religioso nella società del Monzag potrebbe cambiare. In effetti, nelle terre libere e in Balázs missionari provenienti dai tribunali di Dvinzina stanno guadagnando più seguaci e potere. Essi tendono a insegnare un senso più radicale della Via della Legge rispetto a ciò che il clero ha tradizionalmente fatto a Monzag. Hanno anche cercato di espellere i chierici di Ordana e dei druidi dai tribunali, anche se si trovano ad affrontare una crescente opposizione da parte dei nativi. Con loro il culto di Odino e Thor hanno avuto più fascino che mai sulla popolazione Monzag.

Essi hanno inoltre mantenuto un controllo più stretto sui loro chierici ed i loro seguaci. A causa di questa evoluzione verso un modo più radicale di vedere la Via della legge, è possibile che i ribelli possano trovare delle difficoltà ad imporre se stessi come i governanti legittimi del proprio popolo, se la loro ribellione avrà mai successo.

Siti di rilievo: La capitale, Debredladany, conosciuta come Gjitra, il gioiello di Antasyn, secoli di guerra e numerosi assedi hanno distrutto la maggior parte della sua bellezza. L'antico palazzo reale dei re Antasynian è servito allo stesso scopo sotto il dominio di Ibrany. Tuttavia, è stato in parte distrutto quando gli eserciti del Maestro presero la città e, da allora, le ali rimanenti sono state utilizzate come caserma e stalle dagli Huleani. Ora, l'edificio più imponente di Debrldadany è la Rocca, un castello interamente costruito con pietra arenaria nera che sovrasta le baraccopoli di Debredladany. E' la sede dell'amministrazione militare Huleana a Monzag, ma ospita anche il consiglio comunale Antasynian, che è sotto la costante minaccia dei Monzag locali.

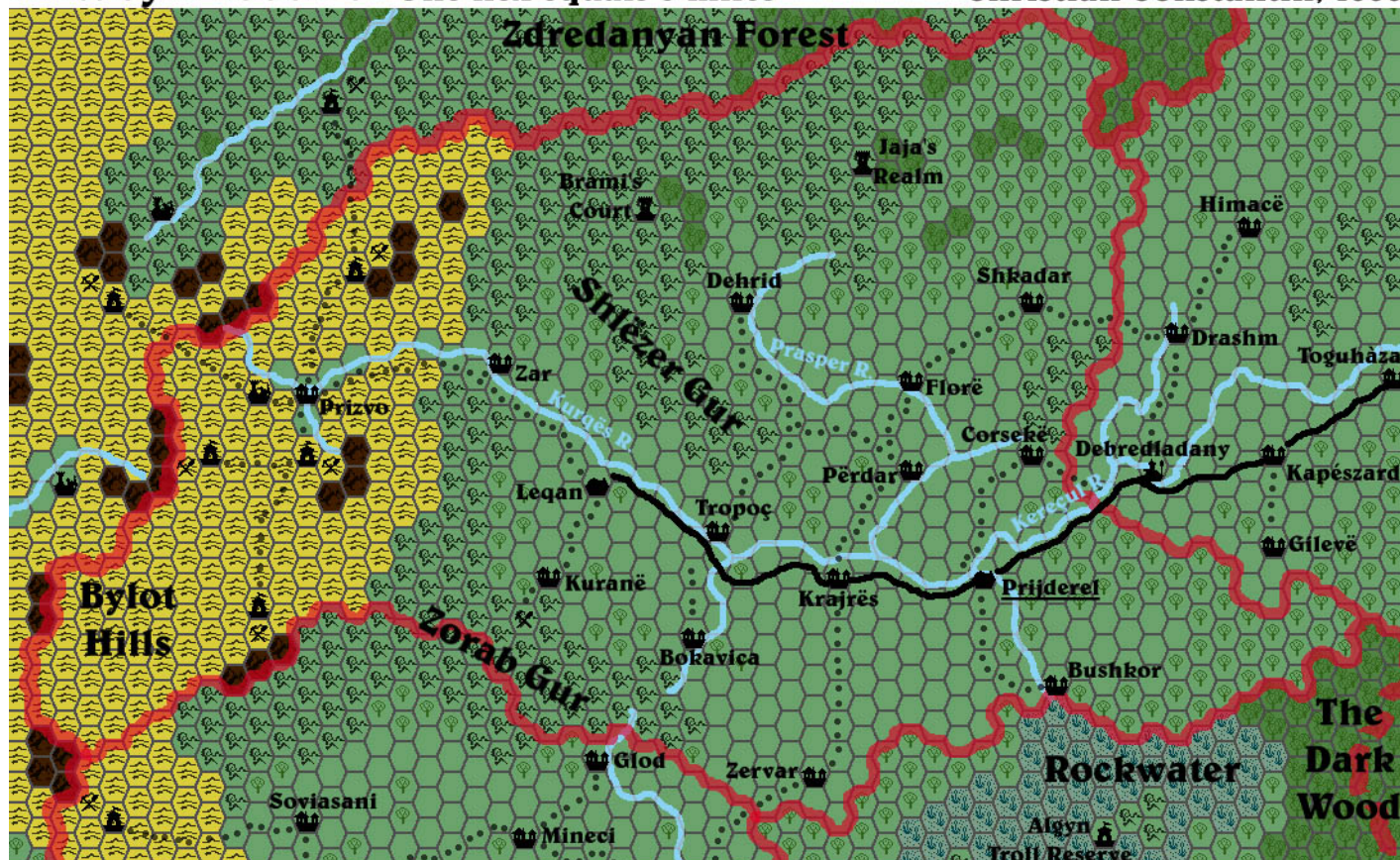
Szekçarlit è in una forma anche peggiore di Debredladany. E' una città senza molta storia, ma è diventata un importante roccaforte di Hule in Monzag. La maggior parte della sua popolazione sono andati in esilio forzato quando gli Huleani stavano pulendo le campagne di tutti i segni della ribellione. Dal 815 al 860 DI, centinaia di Monzag sono stati sfollati dalle loro case e villaggi delle valli del nord e portati in quello che era solo un castello alla fine della strada battuta. In un primo momento, la città non era più di un grande campo, ma ora, i Monzag sono stati in grado di adattarsi e di sfruttare i benefici della posizione strategica della città.

Oltre ad essere un importante centro per il commercio delle pellicce, Pusztòk è poco più di un grande villaggio. Fu la capitale di uno

dei principati durante i primi anni di regno dei Monzag, ma ora è una città situata lontano dalla maggior parte dell'attività economica o politica di Monzag. Inoltre, Pusztòk ultimo avamposto per gli eserciti Huleani in direzione nord e molti distaccamenti umanoidi l'hanno devastato nel corso degli anni di controllo Huleano. Tuttavia, questa città è il fulcro della nuova rete di patrioti che i ribelli stanno cercando di costruire.

Le colline Kadrulay sono alte colline coperte di sempreverdi. Sono i punti di ingresso principali per i ribelli e le tribù Sendaryan quando vengono per razzare la regione. E' anche la sede dell'auto nominato conte, Bela Telek, un potente nobile Monzag che non ha portato avanti la lotta contro Hule. La sua fama è dovuta soprattutto alla sua abitudine di impalare tutti i prigionieri Huleani che prende. Per un pò, la maggior parte della gente pensava che fosse morto, ma di recente ha fatto ritorno sulla scena di Monzag. Gli Huleani tendono a lasciare in pace lui e il suo esercito. Ha avuto contatti con i ribelli, ma quest'ultimi si fermarono dal passare per il suo territorio, via attraverso la quale volevano far passare le loro spedizioni verso i possedimenti Huleani, per il fatto che molti vampiri sembravano soggiornare nelle terre del conte.

Più in profondità nella foresta, si trova la capitale della ribellione: Forte Balazs. E' lì che il giovane re tiene la sua corte. E' anche la sede della resistenza. In realtà, più di 5.000 persone vivono intorno al castello e nelle valli vicine. I rapporti tra i ribelli e gli indigeni sono un po' vivaci, i precedenti tentativi di convertirli alla Via della Legge come insegnato dai Dvinziniani hanno portato a delle controversie. Tuttavia, l'odio comune verso il Maestro arresta ogni atteggiamento aggressivo da entrambi i lati.



Sandjak di Antasyn

Superficie: 129.499 kmq

Posizione: Continente di Brun, nelle Terre convertite a nord-ovest di Hule, e a sud della foresta Sdrednayan

Abitanti : Pop. 135.000 – di cui 90% umani, (80 Antasynian, 10% Bulzaniani, 5% Huleani, 5% Monzagiani) 10% semi-umani.

Lingua: Shqradër, Hulean e Bulzarian.

Tipo di governo : Protettorato Huleano. In precedenza era una monarchia costruita su una confederazione di clan, Antasyn è in uno stato di anarchia in cui l'amministrazione semi Huleana è l'unico potere politico centralizzato ufficiale.

Capitale: Prijderel

Moneta: Lek (gp), Kuru (sp), Qintar (cp), baratto.

Industrie : Industria mineraria (rame, stagno, ferro e argento), legname, l'allevamento degli animali.

Flora e fauna : Tipica del Brun centrale.

Figure importanti: Inur Baykurt (C26, di Bozdogan), governatore di Antasyn; Shkum Rogaji (T18), Bajraktar di Prizvo, Sali Luzaj (M15), Bajraktar di Zar, Kandon Ristani (F21), Bey di Leqan; Leke Bey o " Il Sloth "(14HD wurmling), capo della Lega Bleak.

Descrizione: La terra degli Antasynian, o Shqradèrs, come si chiamavano, è stato una volta molto più grande di quello che è l'attuale Sangiaccato Huleano. Gli Antasynian una volta erano l'unica società umana nella parte settentrionale delle Terre convertite, però, secoli di invasioni dall'esterno e la divisione al suo interno hanno lasciato agli Antasynian solo una piccola parte di quello che era il loro regno nel loro periodo d'oro. Gli Shqradèrs ancora vedono la loro patria, che si estende ben oltre i confini attuali della provincia Huleana dove la maggior parte di loro vive. Se al giorno d'oggi le terre riconosciute come appartenenti a loro sono a cavallo del fiume Kurqès, gli

Antasynian tradizionalmente rivendicano la Valle del Kereçul (in Monzag) fino al fiume Crisol come loro e ritengono che la maggior parte di Oltania (provincia più settentrionale del Bulzan) come parte di Antasyn . Le regioni sono popolate principalmente da Antasynian e sono considerati come territori rubati.

La terra corrente di Antasyn (Shqradèria) è costituita da una grande pianura irrigua a est e di colline leggermente alte ad occidente. Il Nord di Antasyn è caratterizzato da fitte colline boschive che lentamente si protendono verso la Grande Foresta Zdredanyan. Questa divisione geografica (colline verso le pianure) si riflette anche a livello sociale tra il popolo delle colline, i Gurs, e il popolo delle pianure e valli, i Dasks. Entrambi i popoli hanno tradizioni diverse, le attività economiche, le relazioni sociali, e le relazioni con Hule. Quando si viaggia in collina, c'è più probabilità di vedere piccoli villaggi di pastori di bestiame (capre, pecore) sulla parte superiore di una collina rocciosa (ovest) o nascosto in una piccola radura (nord), ma nella valle i luoghi più comuni sono i più grandi borghi circondati da coltivazioni di vario genere. Nel Sangiaccato i confini sono più o meno definiti dalle seguenti caratteristiche geografiche: a nord e ad ovest, lo spartiacque del bacino Huleano, ad est, le aree boschive del Kereçul media valle, e, a sud, le colline del Zorab Gur.

Il Meteo varia a seconda del tipo di terreno (gli inverni sono più freddi in collina mentre le estati sono un po' più miti rispetto alla media). In generale, tuttavia, l'anno Antasynian è chiaramente diviso in quattro stagioni: un inverno freddo e umido, con abbondanti nevicate, una primavera piovosa e corta e temperata, una lunga estate secca e calda e un autunno più freddo, ma ancora secco. L'Antasyn occidentale tende ad essere molto più secco rispetto alla parte orientale del paese, perché i venti che soffiano nella

regione vengono più spesso dall'arido sud-ovest che dall'umido entroterra di Brun.

Le Colline Bylot (Bileot in thyatiano) sono la caratteristica geografica che è la più importante per gli Antasynian. E' così perché, in primo luogo, è da quelle colline che sono venuti gli antenati degli Antasynian attuali, ma, anche, perché le colline forniscono la maggior parte delle ricchezze dell'Antasyn. Poiché Antasyn è un paese in cui la prima industria è l'estrazione di minerali, le colline e le loro ricchezze sono il polmone economico di un paese altrimenti povero. Le colline sono anche il luogo in cui gli Shqradèrs vanno in tempo di guerra o di miseria, perché forniscono un buon riparo quando le invasioni colpiscono le terre più basse. Tuttavia, se le Colline Bylot sono di vitale importanza per gli Antasynian allo stesso tempo sono anche estremamente letali in quanto una moltitudine di creature hanno eletto domicilio nelle rovine abbandonate dei primi insediamenti della regione, e perché sono ai margini della foresta Zdredanyan, sede delle terribili tribù Sendarya.

Gli Antasynian sono gli antichi cugini dei Bulzaniani con cui condividono la stessa origine: la colonia Blackmooriana di Yazak. La gente di Yazak era già un mix di culture diverse all'epoca di Blackmoor, ma si sono poi uniti con gli di Oltechi ed i Neathar. Questo spiega la varietà di caratteristiche fisiologiche che gli Antasynian possono mostrare. Tuttavia, in generale, le persone di Antasyn tendono ad avere un colorito che va dal marrone chiaro all'olivastro e capelli che vanno dal marrone scuro al nero. Il popolo delle colline sono normalmente meno robusti rispetto a quelli delle pianure e delle valli.

Come detto in precedenza, la società Antasynian è divisa in due gruppi diversi: i Gurs e Dasks. I Gurs hanno una società organizzata secondo i legami dei clan. I clan dei Gurs si riuniscono in grandi coalizioni

basate sulla prossimità geografica. Queste associazioni di clan sono chiamati bajrak, e sono governate da un bajraktar che è designato per via ereditaria. Bajraktars Gurs esercita i poteri patriarcali, organizza matrimoni, media i litigi, e infligge punizioni. I membri dei clan delle colline Antasyn riconoscono solo una legge, il codice di Lek, una raccolta di leggi tribali che regola una varietà di argomenti, tra cui la vendetta di sangue. Imposte sui membri del clan sono di difficile se non impossibile riscossione per gli Huleani a causa del terreno accidentato e la fierezza dei montanari Antasynian. Alcune tribù delle colline sono riuscite a difendere la loro indipendenza attraverso i secoli di dominio del Maestro, sono regolarmente impegnati nella guerriglia intermittente con le truppe Huleane, che non hanno ritenuto opportuno sottometterli, purché non interrompano le forniture dei metalli dalle colline occidentali.

I Dasks sono più influenzati dagli Huleani e dalla società Bulzaniana tanto che il sistema tribale Antasynian è quasi scomparso nelle valli più basse. L'amministrazione Huleana del Maestro ha imposto un sistema di feudi militari, in base ai quali l'Hagiarchy concede soldati e cavalieri, proprietà terriere temporanee o timars, in cambio del servizio militare. La pratica delle timars ha diviso le terre più basse in aziende di piccole dimensioni guidate da un bey che esegue la maggior parte delle funzioni amministrative e militari a livello locale. Con il tempo, tuttavia, molti feudi militari sono effettivamente diventati i possedimenti ereditari di famiglie economicamente e politicamente potenti che spremono ricchezza dai loro mezzadri. I bey, come i capi clan delle colline, sono diventati governanti praticamente indipendenti nelle loro province, hanno propri contingenti militari, e spesso a basso salario e fanno anche delle proprie guerre l'uno contro l'altro per aumentare i loro possedimenti terrieri ed il

loro potere.

Tra i brajraktars ed i bey l'amministrazione Huleana fondamentale amministra i grandi centri urbani e lo sfruttamento dei giacimenti minerari delle colline Bylot, le rimanenti faccende amministrative sono l'attività dei locali governanti Antasynian. Per garantire la lealtà dei governanti locali, l'amministrazione Huleana ricorre a due diversi mezzi di coercizione: il devshirme, o il tributo dei figli, e la religione. Con il devshirme, i figli più promettenti dei governanti Antasynian vengono inviati a Greatrealm od a Jandák per essere addestrati per i servizi militari, amministrativi o religiosi ed essere convertiti al Tempio del Caos. Ora, quei giovani Antasynian sono tra gli ufficiali più importanti delle truppe Huleane. L'altro modo è quello di imporre tasse più basse alle famiglie che seguono la dottrina del Tempio del Caos rispetto al resto delle famiglie Antasynian che devono pagare il Cizye. Il Maestro ritiene che, aumentando il numero dei seguaci della religione in Antasyn, questo popolo sarà più facile da controllare e saranno più fedeli a Hule. Infine, l'ultima carta che il Maestro sta usando per assicurare le forniture minerali dei Colli Bylot è la Lega Bleak, un'organizzazione che vive prevalentemente di attività criminali a capo delle quali è Leke Bey, un wurmling alleato del Maestro. Infatti, se si volesse designare il vero governatore centrale di Antasyn, questo wurmling, chiamato anche "il bradipo", probabilmente finirebbe in cima alla lista, davanti al governatore Huleano Ilnur Baykurt.

Storia: la storia degli Antasynian può essere fatta risalire fino alla cultura Blackmooriana. E' in quei tempi di tecnologia e magia molto diffusa che è stata fondata la colonia di Yazak dai coloni provenienti da Blackmoor e Thonia. Quando la Grande Pioggia di fuoco ha distrutto queste antiche civiltà, Yazak è stato miracolosamente salvato dalla sua

localizzazione a distanza, ai margini del Circolo Polare Artico. È un dato di fatto che Yazak ha anche giovato del cataclisma che ha prodotto lo spostamento dell'asse Mysterano ritrovandosi in una regione più temperata. Tuttavia, dato che Yazak era totalmente dipendente da Blackmoor per la sua tecnologia, la colonia è rapidamente ricaduta in una sorta di età del Ferro.

Per più di due millenni la città prosperò e ha ampliato la sua influenza nella maggior parte della regione che ora è conosciuto come la Costa Selvaggia: nuovi insediamenti furono fondati nelle vicinanze, le colonie furono sviluppate sulle colline Bylot dove si possono trovare minerali rari e la cooperazione con le vicine tribù Neathar post-Olteche si espanse. Gli Antasynian sono i figli di queste colonie minerarie dell'epoca Yazak. Il loro destino in seguito è stato strettamente legato a quello della grande città di Yazak, finché l'assassino di un amministratore di miniera e la ricerca di vendetta della sua famiglia non portò le diverse città delle colline in una guerra civile, che si scatenò dal 1914 PI al 1909 PI.

Dopo questa guerra civile, che distrusse completamente le colonie nelle colline, la gente Yazak della colonia Bylot si divise, una parte tornò alla città originaria, Yazak, mentre l'altra fuggì verso le pianure e foreste orientali. Lì incontrarono i nomadi del sud Niwhelm (la grande foresta che un tempo si estendeva dal Mar Yalu al Mare Occidentale del Terrore). In un primo momento la convivenza dei due popoli è stata tutt'altro che facile, le tradizioni dei coloni di Bylot e le credenze druidiche dei nomadi entrarono in conflitto per molti aspetti, ma alla fine i due popoli si unirono per formare una sola popolazione.

Se i nuovi coloni portarono una nuova forma di governo, la monarchia, quando Kajoshaj fu incoronato da un gruppo di guerrieri come il primo re Antasynian, l'influenza nomade

invece si fece sentire maggiormente, per ciò che riguardava i loro culti druidici che presto divennero la credenza religiosa principale della maggior parte dei nuovi arrivati. Questo non fermerà Kajoshaj dall'abbracciare la religione di Hule, il Tempio del Caos, quando un gruppo di missionari dalla Valle Grande venne ad incontrare il nuovo re nel 1884 PI. La nuova religione penetrò in profondità nella aristocrazia Antasynian, ma la popolazione rimase fondamentalmente legata alla sua tradizione druidica ed alle credenze sciamaniche.

Per circa due secoli, Antasyn rimarrà in pace. La monarchia governa dal piccolo centro di Gjitra (ora Debredladany), ma ha il controllo sui clan solo per le tasse che questi pagano per l'obbedienza al re, ma i clan amministrano le questioni locali in modo indipendente. Nel 1756 PI, lo Scia ddel Sardjikjian invia missionari nelle terra degli Antasynian, la Via della legge lentamente mette le radici nella popolazione Antasynian.

Questo periodo di pace e calma degli Antasynian finirà nel 1712 PI quando gli Uomini bestia di Urzud provenienti dalle steppe sovrappopolate si riversa nella regione. Re Kajoshaj VIII organizza la difesa del paese, ma la divisione fra i clan più decisioni tattiche errate indeboliranno l'esercito Antasynian al punto che gli uomini bestia in fine sconfiggono gli Antasynian nel 1709 PI. La maggior parte della popolazione dei clan della pianura fuggì dalle orde in arrivo e si nascose nelle remote valli boschive e colline desolate. La via della legge trova un terreno fertile in queste comunità di rifugiati ponendosi come una forza opposta alle abitudini caotiche degli uomini bestia. Molti membri del clan non accettano la legge degli uomini bestia e continueranno la guerra per tutto il secolo successivo. Gli uomini bestia non saranno mai in grado di raccogliere i frutti della conquista di Antasyn, in quanto

non vedranno mai la pace nella regione. Il maggior contributo in questo periodo alla società Antasynian sarà la scrittura del codice di Lek da parte dei missionari Sardjikjian della Fratellanza Legale intorno al 1685 PI.

Nel 1624 PI, i capi militari degli uomini bestia ormai esausti fuggiranno verso il sud per cercare di ridurre in schiavitù il popolo di Bulzan, ma saranno sconfitti due anni dopo. Questa vittoria sugli uomini bestia non porterà nulla di buono agli Antasynian, i diversi capi clan vincitori inizieranno una lotta militare interna per prendere la testa di tutta la nazione. Così, quando, nel 1619 PI, i Bulzaniani invadono le terre Antasynian tutto quello che si troveranno contro fu una confederazione di leader militari più occupati a combattersi fra di loro di quanto non siano uniti contro Bulzan. I Bulzaniani ufficialmente annettono Antasyn al loro Regno Bulzano-Antasynian. Tuttavia, la partecipazione degli Antasynian al regno rimarrà scarsa ed il controllo Bulzaniano del paese rimarrà limitato ai centri urbani delle valli e ad alcune delle città minerarie delle Colline Bylot.

L'intero periodo del regno Bulzano-Antasynian (1619-1297 PI) fu un periodo di pace per gli Antasynian. Fu anche il periodo in cui la divisione della società lentamente fu sanata. Questa era porterà prosperità sui centri urbani di Gjitra e Prijderel, ma lascerà gli altopiani nella loro arretratezza. Il sistema delle Corporationi sbocceranno sia nelle città Antasynian che Bulzanian, ma non potrà mai raggiungere le aree rurali di Antasyn.

Nel 1300 PI, gli umanoidi del re Wogar raggiunsero le steppe Yazak, costringendo gli uomini bestia delle steppe ad attaccare il regno Bulzano-Antasynian. Questo attacco non poteva capitare in un momento peggiore, l'amministrazione del regno è bloccata in conflitti interni e incapace di organizzare una resistenza efficace. Gli invasori rapidamente

conquistano il centro del regno, ma si fermano prima di attraversare il Gur Zorab, dando l'indipendenza de facto agli Antasynian. A quel tempo, tuttavia, Antasyn è ben lungi dall'essere un paese coerente, le città delle valli sono state profondamente integrate nella rete della società Bulzanian, ma le colline e la maggior parte delle zone rurali erano ancora divisi numerosi in brajraks. Disordini civili si svilupparono rapidamente nelle città, dove il potere delle corporazioni che aveva le sue basi in Bulzan venne a decadere. nel 1267 PI, dopo circa 30 anni di problemi e disordini, Zymer Carjeki, Brajraktar di Kuranë, riuscì ad unire i clan occidentali sotto il suo governo. In nove anni conquistò la maggior parte delle campagne Antasynian e riuscì stabilire un potere centralizzato in Antasyn. Egli si fermò prima del suo obiettivo di creare una nuova monarchia, in quanto morì prematuramente mentre assediava la città di Prijderel. Suo figlio, Luka, finì la sua impresa tre anni più tardi e fu eletto il Sacro Re di tutti i Antasynian nel palazzo reale di Gjitra (residenza estiva del re Bulzano-Antasynian) nel 1255 PI. Luka Cajerki prenderà il nome di Zymer II in rispetto per i successi di suo padre.

Il periodo di pace e di centralizzazione del potere in Antasyn non durò troppo a lungo però. Il figlio di Luka, Zymer III, dovette affrontare i Bulzaniani nostalgici che si erano appena liberati da mezzo secolo di dominazione degli uomini bestia. Nel 1212 PI, i Bulzaniani dichiararono guerra ad Antasyn per rilanciare il regno Bulzano-Antasynian. Durante i successivi quattordici anni, gli Antasynian lentamente perdettero terreno rispetto agli invasori e, con una mossa disperata per contrastare la progressione militare Bulzaniana, il re Zymer III chiederà al Sacro Impero di Hule il sostegno militare. Il risultato della sua richiesta fu lontano da ciò che egli si aspettava: le forze Huleane ci misero 8 anni a sconfiggere il nemico degli

Antasyn. L'autonomia degli Antasyn venne salvata, ma l'influenza del Tempio del Caos si diffuse rapidamente nel tessuto urbano della società Antasynian, come i santi uomini svilupparono la loro influenza a livello politico.

L'alleanza militare tra gli Antasynian e Hule gradualmente trasformarono l'organizzazione dell'amministrazione militare di Antasyn. I militari adottarono molte delle strutture militari Huleane più centralizzate. L'amministrazione sempre più centralizzata, dei militari aveva sempre trovato resistenza tra i leader locali Antasynian. Il re di Antasyn si trovò tra le due opposte fazioni. Nel 1124 PI, il re Zymer V decide di ripulire l'amministrazione dall'influenza dei santi uomini, una decisione che lo porterà più vicino ai capi locali contro la sua stessa amministrazione militare. Con l'aiuto degli uomini santi, il generale Sakir Frasheri rovesciò il re in un sanguinoso colpo di stato nell'estate del 1123 PI. Aborrito dalla popolazione e dai signori locali, l'amministrazione Frasheri sarà costantemente contrastata e sopravvisse solo grazie alle truppe Huleane inviate in Antasyn. Nel corso dei seguenti cinquant'anni lo stato Antasyn passerà da semplice alleanza militare dell'Impero Huleano a stato direttamente sotto il controllo di Jandák.

I trecento anni di amministrazione Huleana che seguì il colpo di stato di Frasheri portò alla distruzione della maggior parte delle istituzioni economiche e sociali tradizionali Antasyn, l'amministrazione centralizzata Huleana e lo sfruttamento delle risorse minerarie e del legname. Gli Antasynian che lavoravano in quei settori furono trattati come poco più che schiavi. I resti delle corporazioni furono distrutte durante la prima età imperiale. La contrapposizione religiosa tra gli abitanti delle città, che adoravano il Tempio del Caos, e le comunità rurali che ancora seguivano i vecchi riti druidici o

credevano nella Via della Legge fu aggravata da campagne di conversione forzata portate avanti in tutta la popolazione Antasynian. Queste campagne porteranno frutti solo nelle regioni più sviluppate delle valli, mentre, le comunità più remote delle colline non sarà mai totalmente influenzata dalla fede degli Uomini Santi. Per quanto riguarda la religione, l'Impero Huleano non sarà in grado di convertire la leadership rurale dei brajraktars che continueranno a governare i loro feudi lungo le vie ancestrali.

I numerosi tentativi di distruggere il potere dei brajraktars da parte dell'amministrazione degli Uomini Santi saranno accolti da una forte resistenza che culminerà nel 868 PI nella grande ribellione delle brajraks occidentali. I militari Huleani saranno inviati per sedare la ribellione, ma il loro unico risultato positivo fu quello di fermare le milizie brajraktars dalle incursioni nelle valli. Una disputa sulle decisioni tattiche approfondirà il crescente divario tra l'amministrazione religiosa e militare.

Il controllo Huleano dei possedimenti occidentali dell'impero sarà sempre più a rischio in tutto l'VIII secolo PI, mentre le tribù Sendaryan moltiplicarono le loro scorrerie sulla Strada Militare Nord tra Hule e Antasyn. Infine, come i contatti tra l'amministrazione centrale Huleana e le truppe Antasynian diventeranno scarse, il generale Hersek Camak, capo della gerarchia militare Huleana in Antasyn, dichiara egli stesso capo degli Antasynian nel 702 PI, ratificando così la secessione dall'Impero. Camak ed i seguenti reggenti Huleani di Antasyn si allontanarono dalla politica Huleana durante il periodo di difficoltà che seguì alla frammentazione dell'Impero. Mantengono la maggior parte delle strutture amministrative dell'Impero, riuscendo ad arricchirsi. In meno di quattro generazioni, tuttavia, saranno assimilati nella società Antasynian e, di fatto, accettarono un aspetto

più tradizionale dei re di Antasynne cioè che a lungo andare il potere del re dipende dalla potenza dei loro vassalli.

Il periodo che seguì il crollo del primo Impero Huleano è un periodo di relativa prosperità per gli Antasynian. Nonostante le incursioni regolari delle tribù Sendaryan nomadi, il commercio di minerali con i signori della guerra Huleani continuò ad espandersi per soddisfare le loro esigenze di armi. L'esaurimento delle vecchie miniere del Gur Shlèzer costrinse gli Antasynian a tornare progressivamente verso gli altopiani più lontani dei Colli Bylot lungo il fiume Kurqès. Tuttavia, questo periodo di sviluppo e di espansione verrà interrotto dalla peste del VI secolo PI, la quale pretese un pedaggio elevato dalle popolazioni delle città e delle valli. L'equilibrio tra le Gurs e le Dasks è fortemente sbilanciato verso i Gurs, ciò accelererà il decentramento del paese e ridusse il potere del re.

Il IV secolo e il terzo PI in Antasyn sono caratterizzati dalla frammentazione del paese e dalla superficialità dell'amministrazione centrale. Il regno cadde in uno stato di semi-anarchia, scoppiarono guerre locali tra brajraktars diversi, ed i nobili di Prijderel e Gjitra furono sempre più in competizione per essere il centro economico e politico del paese. Quando, nel 186 PI Bulzan viene conquistata da Hule, gli Antasynian sono completamente colti di sorpresa e presto si vedono come la prossima vittima più probabile del nuovo impero. Al fine di mantenere una relativa autonomia per il suo paese, il re Kulaj II accetta di diventare vassallo di Hule nel 183 PI, una decisione che molti Antasynian contestarono. Kulaj II sarà la vittima principale di questa decisione, alcuni giovani radicali lo assassinarono nel 150 PI. Antasyn, tuttavia, rimarrà sotto la sovranità di Hule, come suo successore, il barone Kulaj III, si asterrà dal dare legittimità alla ribellione contro la dilagante Hule.

La ribellione in Antasyn rimarrà sotterranea fino al regno di Kulaj VII, che, approfittando di una ondata di disordini in Bulzan, apertamente dalla parte degli insorti revocò la sovranità Huleana nel 25 PI. La nuova monarchia Antasynian rimarrà indipendente per circa 14 anni, fino a quando le forze Huleane non furono in grado di riprendere le terre perdute prima del 38 PI. Tuttavia, la repressione della ribellione fu una delle pagine più sanguinose della storia Antasyn i ribelli Dasks saranno uccisi dalle truppe Huleane e dai loro alleati delle steppe Yazak. La nobiltà Dask sarà quasi annientata, molti Antasynian vennero inviati come schiavi a Hule e nelle steppe Yazak, e la popolazione degli altopiani si moltiplicò a causa dei profughi provenienti dalle terre più popolate delle valli. Questo inaugurò un'epoca di terrore e violenza in Antasyn sotto il rigoroso dominio degli Huleani che consideravano gli Antasynian come esseri inferiori a un goblin. Questo periodo di terrore finirà solo con la distruzione del secondo Impero Huleano dopo la sconfitta Huleana per mano degli eserciti del Patto di Crystallo nel 291 PI.

Dal 291 al 295 DI, gli Antasynian lottarono per liberarsi dal dominio di Hule. Impossibilitati, però, a designare una nuova famiglia dominante, i brajraktars ripresero diverse lotte fra di loro fino al 353 DI, anno in cui Vidian Muju, Brajraktar di Bushkor, sconfisse il suo ultimo avversario sulla via al controllo totale del paese. Questi 50 anni di guerra tra i brajraktars a seguito del controllo Huleano, lasciarono Antasyn decapitato della maggior parte della gerarchia politica, ciò consentirà a Vidian Muju di stabilire la prima monarchia centralizzata che Antasyn abbia mai conosciuto.

Per duecento anni di forte autorità monarchica, Antasyn ha vissuto una sorta di rinascita. Un consiglio dei brajraktars sia delle colline che della valle è stato istituito

per dare consigli al re, il commercio è stato sviluppato per collegare Bulzan con i paesi del nord e Hule, vendette secolari tra clan o famiglie sono state ridimensionate, nuove valli furono colonizzate, i centri minerari sui Colli Bylot furono ampliati con nuovi depositi lontani dalle valli e la tolleranza religiosa raggiunse il suo picco anche se i riti druidici cominciarono a perdere terreno nelle comunità rurali. E' durante questo periodo che il Regno di Antasyn raggiunse la sua più grande espansione, si estendeva dalla valle del fiume Zaynovoi, nel profondo della foresta Zdredanyan, alle colline di Kadrulay. Inoltre, la strada militare del nord, come gli Huleani la chiamano, è stata pavimentata da Leqan To Topi (ora Toguhaza) sotto la monarchia.

Questa "Età dell'Oro" degli Antasynian finì bruscamente nel 578 DI quando le tribù barbare del nord invasero la maggior parte della parte orientale dell'Antasyn per poter raggiungere Hule. Se la maggior parte delle tribù nomadi delle steppe settentrionali di Borea e Hyborea usarono il territorio Antasyn solo come un ponte per attaccare Hule, una confederazione di piccole tribù, i Monzag, provenienti dalla foresta Zdredanyan, si fermarono nelle valli dell'Antasyn orientale. Lì, hanno saccheggiato le città Antasynian e portato il caos nella maggior parte delle valli. Per circa 35 anni, l'esercito Antasyn ha condotto una guerra a tutto campo contro l'invasore solo per essere sconfitto nel 613 DI quando i barbari vinsero l'assedio di Gjitra e saccheggiarono la capitale del regno, distruggendo così il cuore del potere della monarchia. Dal momento che, il re Gezar IV, fu ucciso mentre difendeva il suo palazzo, il resto di Antasyn si è trovato bloccato in una guerra di successione tra i nobili locali, non appena i nomadi fermarono la loro progressione.

Nel 629 DI, Migen Xhul, Brajrak di Dehrid, unificò gli Antasynian sotto la sua bandiera.

Forte del sostegno della maggior parte dei brajraktars e della élite urbana, lancia un'offensiva per riprendere i territori perduti alle tribù Monzag divise. In un primo momento, questa offensiva portò grandi successi, e Prijderel fu ripresa in meno di sei mesi. Tuttavia, gli eserciti Antasynian in marcia risvegliarono i Monzag e la resistenza ben presto cominciò ad intensificarsi. L'assedio di Gjitra, ribattezzata Debredladany dai Monzag, fu il punto di svolta in questa guerra di riconquista. Gli Antasynian non furono mai in grado di riprendere la loro antica capitale. Questo assedio si prolungherà per più di un anno, ma, consapevoli del fatto che lentamente in Hule sta nascendo un nuovo impero sotto il dominio del Maestro, sia i Monzag che gli Antasynian reputarono che un trattato di pace sarebbe stato meglio di una guerra che li avrebbe resi prede più facili per il grande vicino.

La saggezza di Migen non doveva durare però. Nel 662 DI, gli agenti del Maestro mascherarono con successo l'omicidio della figlia di re Migen facendolo passare come atto dei Monzag. Fuori di rabbia, il re dichiarò guerra al suo vicino, una guerra che non poteva essere vinta in base ai suoi generali. Entrambi i paesi rapidamente si ritrovano bloccati in una guerra di posizione, con nessuno di loro in grado di prendere il sopravvento. Questa situazione di stallo si protrarrà per più di ottanta anni di conflitto più o meno intenso. Diventò chiaro, tuttavia, per il figlio di Migen che d'gli Antasynian non erano in grado di vincere e, in effetti, stavano perdendo terreno. Per questo motivo, nel 662 DI, nonostante la maggior parte dei consigli dei brajraktars, il re Migen II chiese al Maestro un aiuto, aiuto che il Maestro fu più che felice di concedere dato che stava aspettando solo un qualsiasi pretesto per intervenire negli affari della regione.

Questo aiuto prima apparì come un rapido sollievo per gli Antasynian che furono in

grado di riconquistare i territori perduti tempo prima ai Monzag. Inoltre, in quanto Hule stava dolorosamente conquistando tutti i vicini di Antasyn (Monzag, Bulzan e Olgar), il paese godette di un periodo di relativa pace e buone relazioni con il Maestro. Tuttavia, non appena il Maestro ebbe finito con Monzag, nel 873 DI, le sue truppe entrarono ad Antasyn e cancellarono la monarchia Antasynian, sostituendola con una amministrazione militare.

Dal 876 al 889 DI, i militari Huleani si trovarono di fronte a costanti agitazioni nelle terre Antasynian. In un primo momento, cercarono di reprimerle con la forza, con scarsi risultati. Ma, nel 893 DI, il Maestro decise di adottare un approccio diverso: il sistema di timar, feudo militare, è stato istituito per premiare gli ufficiali Antasynian fedeli e gli Huleani che ricevono il titolo di Bey. Lo stesso anno, la pratica del devshirme è stata messa in atto e missionari dal Tempio del Caos sono stati inviati per convertire gli Antasynian alla fede Huleana.

Da allora, è stato un Antasyn pacifico sotto il controllo degli Huleani. Anche se gran parte del territorio Antasynian è un po' fuori dal controllo del Maestro, gli uomini santi amministrano bene le parti più produttive del paese. In ultima istanza, per aumentare le entrate provenienti dalla provincia, il Maestro ha raggiunto un accordo con Leke Bey, il wurmling a capo della lega Bleak nel 963 DI. Dopo acquisizione di Antasyn da parte del Maestro, molti Antasynian hanno preferito rischiare e sono andati a vivere nelle zone ancora incontaminate dei Colli Bylot occidentali e nella foresta Zdredanyan meridionale invece di rispettare la legge del Maestro.

Religione: Come il loro vicino del sud, gli Antasyniani tendono ad essere molto tolleranti quando si tratta di religione. In realtà, la frattura geografica tra i montanari e

la popolazione è probabilmente responsabile della divisione religiosa del paese. Quindi, se non vi è opposizione tra Antasynian sul terreno religioso, questa opposizione trova le sue sorgenti di più nel processo storico-sociale che in considerazione teologica. Fondamentalmente, ci sono due religioni principali in Antasyn: la Via della legge, che è seguita dalla maggior parte dei Gurs, e il Tempio del Caos, che è stato imposto ai Dask da successive ere imperiali Huleane. Non c'è mai stato un conflitto armato generato dalla religione in Antasyn, ma gli Huleani comunque cercano di imporre, a volte attraverso l'uso della forza, la loro fede al popolo delle colline e delle foreste.

Oltre a questi due pantheon principali, si possono anche trovare i resti delle credenze druidiche o in comunità remote nelle profondità delle foreste dell'Antasyn la fede sciamanica delle tribù Sendaryan. Inoltre, alcune sette Bulzarian più piccole possono essere trovate in Antasyn, la più importante è il Patriarcato del Tempio del Popolo.

Siti di rilievo: Prijderel è la sede del governo Huleano in Antasyn, ma non è riconosciuta come la capitale dell'Antasyn dalla maggior parte della popolazione che ancora sostengono Gjitra (Debredladany) come loro capitale storica. Prijderel è poco più di un centro commerciale, ma è anche un importante roccaforte militare degli Huleani. La sua posizione, su una piccola isola alla confluenza dei fiumi Kereçul e Kurqès, è sempre stata di importanza strategica. Questa città è piena di centinaia di piccole case fatte di mattoni e dominate dalla sagoma imponente di Antasün hasari, una cittadella costruita dagli Huleani per rafforzare il loro controllo della regione.

Leqan è la seconda città più importante dell'Antasyn e anche l'ultimo centro prima delle alture dei Colli Bylot. Principali industrie di questa città sono il commercio e

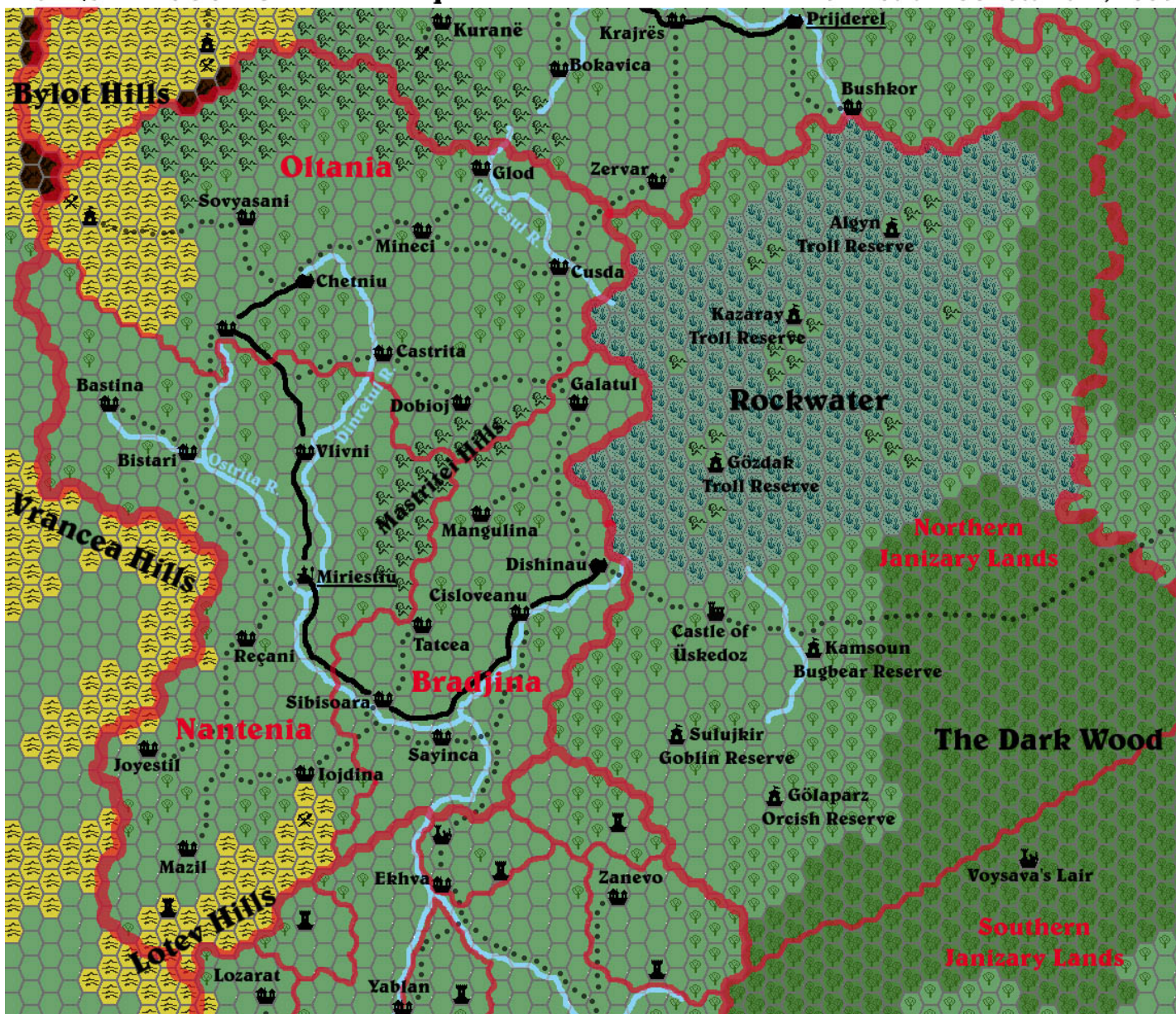
la lavorazione dei minerali grezzi provenienti dalle colline. Dal momento che è l'ultima fermata prima della Outback Antasynian, Leqan è anche noto per essere un covo importante per ogni tipo di bandito e buono a nulla nel loro cammino verso lo sfruttamento semi-legale delle colline. Se Prijderel è la sede dell'amministrazione Huleana in Antasyn, Leqan è chiaramente una città governata dalla Lega Bleak. L'edificio più imponente della piccola città è il palazzo di Leke Bey lungo la riva del fiume Kurqès. La parte sotterranea di questa dimora si dice che

sia almeno grande quanto il complesso esterno. Dal suo palazzo, il wurmling affacciandosi può controllare la maggior parte delle operazioni della sua organizzazione criminale.

Se Leqan è una topaia importante, il villaggio di Prizvo è davvero la città ideale per i ladri Antasynian ed i criminali. Il brajraktar locale, Shkum Rogaji, è uno dei più stretti collaboratori di Leke Bey, e un bandito di primo piano.

Bulzan 1000AC One hex equals 8 miles

Christian Constantin, 1999



Voivodina di Bulzan

Superficie: 124.319 kmq

Posizione: Continente di Brun, nelle Terre convertite ad ovest di Hule, e a sud dei Colli Bylot.

Abitanti : Pop. 125.000 – di cui 85% umani, (75% Bulzaniani, 15% Olgariani, 10% Huleani), 5% semiumani, 10% umanoidi.

Lingua: Bulzanian, Olgarian e Hulean.

Coniazione: Lei (gp), Kuru (sp), Bani (cp).

Tipo di governo : Oligarchica consiglio presieduto da un rappresentante Huleano.

Capitale: Miriestiu

Industrie : artigianato, agricoltura, allevamento degli animali, lavorazione dei metalli, e del legno.

Flora e fauna : Tipica Brun centrale.

Figure importanti: Dogut Zaganos (C23, di Masauwu), delegato del Maestro al Consiglio Bulzanian; Sorin Cardei (M31), mago segreto dei Colli Lotev, capo di una rete di resistenza Bulzanian contro il Maestro (altre figure importanti sono descritti nel documento allegato sulle sette).

Descrizione: Bulzan è una terra costituita principalmente da grandi valli separate da colline boschive. Numerosi piccoli villaggi e borghi costellano queste valli di grandi dimensioni. La gente di queste comunità rurali vivono principalmente da agricoltura e allevamento, quasi ogni tipo di colture o allevamenti si trovano nelle ricche e fertili terre Bulzanian. Il paese è diviso in tre province storiche, Oltania (a nord), Nantenia (sud-ovest) e Bradjina, ciascuna di esse è caratterizzata da particolari tratti religiosi, culturali ed economici. Le più grandi comunità umane sono anche i tre capoluoghi di provincia: Miriestiu (che è anche la capitale storica), Dishinau e Chetniu.

Le terre Bulzanian si estendono a nord fino al margine meridionale delle Bylot Hills ricche

di minerali dove si pratica l'estrazione mineraria. A est, il principale confine naturale del Bulzan è con le grandi paludi di Rockwater e il bordo occidentale del Bosco scuro. I confini meridionali e occidentali del Bulzan sono un po' meno chiaramente definiti in quanto il confine meridionale con Olgar è ancora in discussione e in quanto vi sono alcune comunità isolate Bulzanian ai margini delle steppe Yazak al di fuori della portata dell'Impero Huleano.

Il Clima in Bulzan è temperato e umido quanto nelle regioni meridionali dell'Impero Huleano. In inverno i venti freddi dell'entroterra di Brun portano abbondanti nevicate e pioggia fredda. La primavera è caratterizzata dalla collisione dei venti freddi del nord e dei sistemi atmosferici provenienti dal Mar occidentale del Terrore, che si traducono in violenti temporali e pioggia battente. L'estate è un po' più secca, anche se il paese mantiene la maggior parte dell'umidità della primavera al riparo fornito dalle colline Lotev e Bylot che isolano le valli dai forti venti secchi provenienti dalle steppe Yazak. L'autunno è simile alla primavera, ma meno piovoso in quanto i venti meridionali caldi raggiungono la regione più raramente.

Un punto di riferimento importante in Bulzan sono le paludi Rockwater. Anche se in quanto alla Dichiarazione di Greatrealm del Maestro, questa palude fa parte delle Terre dei Giannizzeri e sono infestate da Troll, rimangono una caratteristica importante geograficamente oltre che economicamente e culturalmente. Infatti, decine di piccole comunità vivono delle risorse prelevate da queste terre inondate, la torba è presa dalle sue acque poco profonde come alcuni strani pesci possono essere catturati nelle regioni più profonde, le pelli delle diverse specie rettili che vivono nel microclima delle Rockwater sono apprezzate in tutto l'impero Huleano come lo sono i vari tipi di

medicinali, stupefacenti o fiori velenosi e funghi che si trovano in Rockwater. Legno pietrificato e ambra sono anche ricchezze più rare che questa terra fornisce ai popoli circostanti. Inoltre, i Bulzanians sono soliti dare i loro morti al possente fiume Dinretul, che sfocia nella palude, si ritiene che gli spiriti dei morti Bulzanians perseguitano questa terra. Così, per la gente di Bulzan, questa terra è sia il simbolo della ricchezza del paese, sia dei luoghi in cui un sacco di storie spaventose o leggende epiche si svolgono.

L'origine del popolo Bulzanians è responsabile dei diversi tipi di persone che si possono trovare in Bulzan. I Bulzanians discendono dai coloni che si insediarono nella regione Yazak prima del cataclisma che ha portato alla fine di Blackmoor. Dal momento che questi coloni provenivano principalmente dai regni lontani di Blackmoor e Thotia, le persone di Bulzan sono di corporatura meno robusta e dei capelli più scuri rispetto ai loro vicini del sud di discendenza Traladaran. Tuttavia, come il popolo originario Yazak interagì con le tribù circostanti Neathar e post-Olteche, la maggior parte di queste caratteristiche da "Blackmoorians puri" sono state modificate nel corso dei secoli. Questo è tanto più vero in quanto ondate di coloni Huleani sono stati assimilati dalla società Bulzanians durante le diverse epoche imperiali Huleane e dato che i Traladaran sono arrivati nella regione da circa quattro secoli. Così, Bulzan è una terra di popoli e facce diverse, diversi costumi, credenze religiose, e culture.

Uno degli aspetti unici che hanno mantenuto i Bulzanians dai loro antenati Yazak è una divisione sociale del lavoro molto rigida. Infatti, la società Bulzanians si caratterizza per l'importanza delle varie "corporazioni" (società) che strutturano la società. Tali società sono attive nella maggior parte dei settori della società, ogni attività commerciale riconosciuta (edilizia, stampa,

mineraria, militare, proprietari terrieri, ecc) ha la sua propria corporazione che li rappresenta e protegge i loro interessi. Ogni setta religiosa può anche diventare una corporazione se rappresenta un buon numero di seguaci, ma i soli membri che formano una società religiosa sono i sacerdoti di questa fede. Solo i membri di tali imprese sono autorizzate a possedere una terra o un business. Le persone che non sono membri di quelle società (circa il 75% della popolazione) può lavorare solo per qualcuno che è membro di una corporazione, in cambio di un (normalmente) salario ridicolo. L'unico vantaggio di essere un "Proscris" (emarginato) è che non sono tassati in quanto solo i membri delle società sono tenuti a pagare la (decima) per la loro società, la quale, in cambio, provvede al bilancio dello Stato. Questa situazione è responsabile di un numero elevato di "Proscris" coinvolto in attività semi legali come l'avventura.

Vi è un gran numero di imprese di piccole dimensioni in Bulzan responsabili di uno specifico settore di attività. Queste società sono tutte coinvolte a diversi gradi nella politica del paese. Tuttavia, poiché alcune di esse raggruppano solo poche decine di persone ed altre possono rappresentare migliaia di utenti, le aziende di solito si raggruppano in fronti chiamati "Frunte". Questi "Frunte" normalmente raggruppano imprese con interessi o obiettivi politici simili, non sono così strettamente unite come le corporazioni, per cui non è raro che siano costituite alleanze tattiche tra imprese di diversi fronti antagonisti. Ci sono sei "Frunte" tradizionali nella società Bulzanians:

L'"Armata" (militari): "Questa Frunte" raggruppa le società militari e amministrative di Bulzan. Storicamente, essa ha rappresentato gli interessi di entrambi i servitori civili e militari dello stato centrale. Tuttavia, in tempi di forte potere politico, quando l'esercito era meno necessario, o

quando le corporazioni militari sono state staccate dallo stato (come i mercenari), questo "Frunte" hanno dimostrato di essere diviso da interessi contrastanti. In realtà, gli Huleani hanno potuto controllare la maggior parte delle aziende rappresentate da questo fronte.

Il "Sectar" (sette religiose): Questo "Frunte" è più un raggruppamento che i Bulzarian utilizzano che un fronte di per sé in quanto, per la maggior parte della storia Bulzarian, i gruppi religiosi si sono opposti ed hanno cercato alleati in altre società per aumentare il loro potere sulla società Bulzarian. Al giorno d'oggi, alcune sette Bulzarian sono alleate con la forza occupante come altri sono fuori legge, tuttavia, nessuno (tranne, ovviamente, il Tempio Bulzarian del Caos), ha un potere reale sulla società dominata dagli Huleani.

Il "Voivod" (proprietari terrieri): questo fronte rappresenta numerose aziende di proprietari terrieri regionali, si tratta di un vero potere nella società Bulzarian in quanto forniscono gran parte dei posti di lavoro e delle imposte in Bulzan. Questo fronte è responsabile per l'annessione di Bulzan da parte dell'impero del Maestro in quanto hanno deciso, nel 732 DI, di pagare le tasse a Greatrealm invece che a Miriestiu, lasciando così i militari, senza alcuna risorsa.

Il "Mestesugar" (Artigiani): questa è una delle più grandi corporazioni in Bulzan per numero di soci. Essa raggruppa tutti i tipi di artigiani e, quindi, è il vero potere nelle città Bulzarian. Le imprese che rappresenta potrebbero essere disperate come la Corporazione dei Carpentieri e la Corporazione dei pescatori delle paludi Rockwater. In un primo momento contraria all'invasione Huleana in seguito hanno accettato la cosa almeno finché il Maestro non decida di intervenire troppo nel processo di decisione del Consiglio. La corporazione dei mercanti (Negustor) di solito è alleata con

questa "Frunte", tuttavia, dal momento che Hule ha chiuso le frontiere delle Terre convertite con il mondo esterno, i mercanti sono un po' in contrasto con la politica del Fronte di accettare il controllo Huleano.

Le Corporazioni Ombra (Umbrar): Anche se, questo "Frunte" non ha il riconoscimento degli altri, è un noto segreto che le imprese criminali attive in tutto il paese hanno un peso importante nel processo politico nel consiglio Bulzarian. Essi di solito lo utilizzano corrompendo i delegati delle altre società al consiglio.

Il "Generos" (liberi professionisti): questo è probabilmente il più debole "Frunte" in Bulzan dal momento che raggruppa pochi membri, poche decine di società come, i giudici, gli accademici o i Maghi. Tuttavia, dal momento che forniscono la maggior parte degli intellettuali, la loro influenza sul consiglio tende ad essere maggiore di quello che il loro numero di membri avrebbe lasciato pensare.

Le diverse corporazioni Bulzarian ed i fronti interagiscono in seno al Consiglio, una secolare istituzione politica. Anche se il consiglio è stato a volte abolito quando una società unica (di solito di origine militare o religiosa) è stata abbastanza forte per prendere il potere ed esercitarlo senza l'aiuto di altre società, il Consiglio è stato una struttura politica regolare della società Bulzarian. Nel consiglio ogni società dovrebbe essere uguale, ma ad un certo punto della storia Bulzarian alcune società hanno avuto molto più potere che altri. Questo equilibrio di potere in continua evoluzione ha portato a vari tipi di governo in Bulzan: ci sono stati i tempi in cui una unica società era al potere, tanto che è stata in grado di imporre la sua volontà al Consiglio (con conseguente Monarchia, quando i funzionari o militari dello stato avevano il controllo, in teocrazia, quando una setta è stata in grado di imporre

la propria visione al consiglio, e anche in plutocrazia, in quei momenti in cui i commercianti o i proprietari terrieri erano al potere), in altri momenti la storia Bulzarian è stata caratterizzata da un sistema oligarchico (quando le società di pochi si allearono per gestire il paese, infine, il consiglio a volte lasciò il posto a una sorta di democrazia limitata, quando tutte le forze sono state bilanciate. L'attuale sistema politico è di tipo oligarchico gli artigiani ed i proprietari terrieri detengono gran parte del peso politico nel consiglio con il sostegno dei dipendenti pubblici, il tradizionale contrappeso religioso o dei militari è inibito dalla dominazione Huleana del paese. Tuttavia, i proprietari terrieri e gli artigiani non sono in una posizione di oligarchia completa in quanto il delegato del Maestro nel Consiglio Bulzarian può porre il veto a qualunque legge o norme adottate dal Consiglio.

Il consiglio è composto da un numero variabile di delegati (il numero massimo è stato raggiunto nel V secolo DI, quando il Consiglio si dice abbia contato più di 500 delegati, il consiglio attualmente conta 125 membri). Ogni società è rappresentata in proporzione al numero dei suoi membri e le elezioni dei delegati si svolgono all'interno del diverso "Frunte".

Storia: la storia dei Bulzarian può essere fatta risalire fino alla fine della cultura Blackmooriana. E' in quei tempi in cui la tecnologia e la magia erano molto diffuse che è stata fondata la colonia di Yazak da coloni provenienti da Blackmoor e Thonia. Quando la Grande Pioggia di fuoco ha distrutto queste antiche civiltà, Yazak è stata miracolosamente salvata dalla sua localizzazione a distanza, ai margini del Circolo Polare Artico. È un dato di fatto, che Yazak abbia approfittato di questo cataclisma e dello spostamento dell'asse Mystariano che trasformò la zona in una regione a clima più temperato. Tuttavia, dato che Yazak era totalmente dipendente

dalla tecnologia di Blackmoor, la colonia rapidamente ebbe un involuzione a una sorta di età del Ferro.

Per più di due millenni la città prosperò ed ampliò la sua influenza nella maggior parte della regione che ora è conosciuta come la Costa Selvaggia, nuovi insediamenti furono fondati nelle vicinanze, vennero sviluppate le colonie sulle colline Bylot ricche di rari minerali e si espande la cooperazione con le vicine tribù Neathar e post-Olteche. Questo periodo d'oro della civiltà Yazak sarà bruscamente interrotto dalle ripetute invasioni umanoidi del tardo 1.800 PI che precedettero i catastrofici terremoti che hanno scosso la regione in risposta all'attivazione di un potente dispositivo Blackmoorian nel lontano Glantri.

Nel corso dei decenni successivi, i superstiti della civiltà Yazak migrarono nella fitta foresta delle Terre di Mezzo dove hanno trovato riparo dagli umanoidi tra la gente del bosco (elfi, centauri, e fate). Qui hanno imparato a venerare le creature del bosco ed a sfruttare le ricchezze delle paludi Rockwater. Nuove ondate di profughi arrivarono nelle valli che si affacciano sul bordo della grande foresta però, i custodi della cultura Yazak preferirono rifiutare i culti della foresta per un pantheon agrario e decisero di avviare nuove comunità basate sull'agricoltura.

La prima civiltà umana incontrata dai Bulzarian in quel momento fu il popolo di Antasyn, che erano di fatto i cugini a lungo perduti delle colonie Bylot. Questo primo incontro non fu tranquillo in quanto, in quel momento, gli Antasynian erano dominati da governanti Uomini Bestia e perché entrambe i popoli erano in competizione per le stesse valli fertili ed i territori di caccia. Quando gli Antasynian respinsero i loro tiranni Uomini Bestia, questi erano militari e furono espulsi nelle terre dei Bulzarian che presto hanno organizzato una forza militare in grado di

resistere e sconfiggere gli uomini bestia e, alla fine, conquistare le terre degli Antasynian nel 1619 PI. Vasile Serbanescu, un capo villaggio, è stato l'istigatore della resistenza unita Bulzarian e il capo delle milizie che annetterono Antasynian, egli viene nominato re dei Bulzan dagli altri leader dei villaggi come ricompensa per questi grandi risultati. E' sotto il suo governo e quello dei suoi eredi che le attuali strutture socio-politiche di Bulzan saranno forgiate. La prima azienda ad essere fondata sarà proprio la corporazione dei servi dello stato, che sarà rapidamente seguita dall'organizzazione militare e da alcune corporazioni di artigiani di città. Tuttavia, in questa epoca, i consiglieri sono lì solo per fornire al re una consulenza militare o economica e non hanno alcun potere. Questa organizzazione sociale sarà in grado di superare la scissione tra gli Antasynian ed i Bulzarian ed ha dimostrato di essere superiore ai regni Huleani quando, nel 1502 PI, i Bulzano-Antasynian Uniti invasero il regno di Kuliye nella parte sud-occidentale della Grande Valle.

L'ascesa del Regno Bulzano-Antasynian Unito raggiungerà il suo apice dopo la decisiva vittoria sugli umanoidi delle steppe Yazak nel 1391 PI. Tuttavia, la crescente complessità della gestione Bulzarian e la moltiplicazione dei conflitti tra il re e le corporazioni, indebolirà il regno alla vigilia di un nuovo afflusso di umanoidi. Così, nel 1300 PI, quando le orde di Wogar arrivarono nella regione, trovarono un paese diviso e riuscirono facilmente a conquistare il cuore Bulzarian, lasciando le foreste settentrionali Antasynian gratuitamente ai loro antichi padroni. La dominazione umanoide di Bulzan non durerà molto a lungo, nel 1245 PI, una ribellione guidata da Anton Lupescu, spingerà gli umanoidi fuori Bulzan e la monarchia sarà ristabilita, anche se le corporazioni pretenderanno più voce in capitolo e potere da dare al consiglio.

Se il dominio umanoide su Bulzan fu di breve durata, questo nuovo periodo di indipendenza sarà impegnato in un nuovo conflitto teso a recuperare il controllo sugli Antasynian, nel 1212 PI, i Bulzarian dovranno affrontare una nuova minaccia, sotto forma di uno Hule unificato a cui il re di Antasyn ha chiesto aiuto. Nel 1142 PI, Bulzan sarà integrato nel primo Impero Huleano dopo decenni di resistenza. La mano di ferro di Hule sarà sfidata solo nel 890 PI quando una restrizione religiosa spingerà la maggior parte dei Bulzarian in un'aperta rivolta contro l'Impero. E' durante questo primo periodo di dominazione Huleana che il Tempio del Caos fu introdotto la prima volta nel Bulzan.

Nel 702 PI, l'amministrazione militare degli Huleani a Bulzan, sotto la direzione di Mehmet Kasparoglü, decide di separarsi dall'impero in rovina. La terra Bulzarian ritornò ai suoi più stretti collaboratori, a cui venne concesso di raggrupparsi in un'unione politica, ma fu fatto divieto di creare degli eserciti autonomi. Per evitare disordini nella popolazione Bulzarian, la nuova amministrazione accetta di concedere alle altre congregazioni religiose, gli stessi diritti che ha il Tempio del Caos, il diritto avere seguaci e di inviare delegati al nuovo concilio. Venti anni più tardi, la vecchia Chiesa di Bulzan (il pantheon agrario, e la più grande setta Bulzarian) fu accettato come un nuovo pantheon, da questo momento questa setta si chiamerà "Patriarchi", in quanto i delegati che invierà al Consiglio potranno essere solo i più vecchi chierici di questa fede. Il potere eroso dell'amministrazione militare che ha presieduto il Consiglio sarà forzato all'abdicazione della dinastia Huleana nel 578BC. Il nuovo capo del consiglio sarà proclamato reggente ed eletto tra i membri del Consiglio per la durata di 3 anni.

Nel 515 PI, dopo 45 anni di crescente influenza e corruzione tra i membri del

consiglio, il Reggente è per la prima volta, scelto tra i delegati Patriarchi nonostante una forte opposizione delle altre corporazioni religiose. Nel 509 PI, la Chiesa di Bulzan è dichiarata la fede nazionale, le altre sette sono private del loro titolo di corporazione. In risposta alla svolta religiosa del consiglio, una nuova setta denominata tempio del popolo inizia a diffondersi ed a proclamare la fine del potere dei Patriarchi, la fine del sistema delle corporazioni e la designazione democratica del Consiglio. Dal 497 PI al 474 PI gli aderenti a questo nuovo gruppo politico-religioso cresceranno rapidamente in numero reclutando principalmente gli insoddisfatti "Proscris" delle campagne e delle città, ma anche nelle file della società degli artigiani tra i giovani desiderosi di scegliere la propria vita. Nel 473 PI, dopo settimane di proteste di massa e il sostegno pubblico dato al Tempio del Popolo dagli artigiani e fronti degli studiosi, i Patriarchi, sostenuti dall'Associazione dei proprietari, chiederà alle imprese militari di porre fine al disordine civile. Un Bulzanian diviso sarà così inghiottito in un periodo di 75 lunghi anni di guerra civile, al termine dei quali le forze conservatrici riusciranno a mantenere i loro privilegi.

Dopo l'assedio di Chetniu, dove si erano arroccate le forze progressiste, durato 10 lunghi mesi, i Patriarchi furono in grado di consolidare il loro potere in una oligarchia di tre raggruppamenti insieme ai militari ed ai proprietari terrieri. L'aumentare del terreno di proprietà dei Patriarchi e la formazione di una milizia religiosa minarono la coesione di questa alleanza. Di fronte a un crescente malcontento tra i proprietari terrieri su questioni del territorio e avendo perso importanti operazioni militari contro gli umanoidi delle steppe Yazak fu proclamato lo scioglimento del Consiglio (nel 342 PI) e l'abolizione dell'esercito nazionale. I soldati e gli ufficiali furono costretti a entrare nelle fila della milizia dei Patriarchi o scegliere la vita

del mercenario. Purtroppo per Bulzan, i Patriarchi non furono in grado di mantenere il paese in pace, in quanto sprofondarono in dispute intestine, bande mercenarie si trasformarono in aperto banditismo, lasciando il paese nel caos.

Approfittando del caos Bulzanian, gli eserciti Huleani, aiutati dai loro alleati Yazak, invadono il Bulzan nel 199 PI, incontrarono poca resistenza e furono anche accolti con entusiasmo in qualche parte del paese, in quanto misero anche un freno al diffuso banditismo. Ai Patriarchi furono lasciati la maggior parte dei loro privilegi, in quanto le loro divisioni interne impedirono loro di essere una vera minaccia per il controllo Huleano del paese, ma i paramilitari religiosi furono sciolti. Mentre i Patriarchi continuarono ad affondare nelle loro dispute, il Tempio del Caos crebbe la sua influenza nella società Bulzanian, i Patriarchi lentamente superarono le divisioni e si unirono con le altre sette per contrastare questa nuova minaccia. Dal 38 PI al 20 PI, la sfida posta dalla crescita di importanza del Tempio del Caos e la risposta delle altre sette Bulzanian esploderanno in una vera e propria rivolta religiosa contro Hule e gli uomini santi. Cercando di porre fine al conflitto religioso, le autorità Huleane daranno vita a un'alleanza con gli altri segmenti della società Bulzanian togliendo il potere politico esercitato dalle sette religiose e con la creazione di un nuovo consiglio fatto di rappresentanti delle società civili. Questa mossa si rivelerà vantaggiosa per l'amministrazione Huleana in quanto le rivolte lentamente si placarono perché le società civili Bulzanian ripresero il controllo sulle loro tradizionali strutture di potere. I due secoli successivi sono stati caratterizzati da prosperità sotto un dominio Hulean rappresentato dalla legge delle corporazioni.

Questo periodo di pace e prosperità darà luogo a malcontento dal 231 DI al 291DI. I

problemi derivarono principalmente dalla guerra che si svolse tra l'Impero Huleano ed il Patto di cristallo. Anche se questa guerra non influenzò direttamente la regione Bulzarian, la crescente necessità di fondi per finanziare la guerra portarono ad un aumentare della pressione sull'economia Bulzarian al punto che la gente del posto iniziarono rivolte contro le tasse in aumento. Anche peggiore per l'Impero Huleano, missionari della Fratellanza Legale inviati dal Patto di cristallo fondano nel 256 DI una nuova setta in Bulzan ed attirano decine di Bulzarian. Mentre Hule sta lentamente perdendo la sua guerra contro il Patto di cristallo, le fila della nuova setta si gonfiano con nuovi aderenti fino al 292 DI quando Cirillo Zayetscu, seguace della Via della Legge, innescherà una rivolta che facilmente provocherà il crollo dell'esercito Huleano.

Come il nuovo esercito Bulzarian sconfisse gli ex alleati di Hule, gli umanoidi Yazak, nel 297 DI, Cirillo Zayetscu viene incoronato re del Bulzan e un nuovo Consiglio aperto a tutti i tipi di corporazioni viene formato. Negli anni successivi, i Patriarchi cercheranno di riconquistare la loro influenza in seno al Consiglio in una lotta contro la Fratellanza legale. Riusciranno finalmente a vincere nel 334 DI quando il nipote di Zayetscu adotterà la fede dei Patriarchi. Sia perché il potere dei Patriarchi in seno al Consiglio si è rinforzato sia perché la corporazione dei dipendenti pubblici è spinta ai margini del panorama politico, la corruzione si è diffusa in tutti gli apparati dello Stato e porterà alla paralisi del Consiglio.

Dal 454 DI al 512 DI, ondate di migranti Traladaran arriverà nel sud Bulzarian provincia di Valkhia. Con loro arriverà la Chiesa di Traladara, che in un primo momento sarà accettata come una nuova setta tra le altre. Il suo numero di seguaci cresce nella popolazione Bulzarian, ed il re di

Bulzan, Adriano II, ed alcune corporazioni accoglieranno questa nuova fede, come un mezzo per controbilanciare il controllo del Consiglio dei Patriarchi. Adriano II muore misteriosamente nel 514 DI senza un erede, iniziano lotte politico-religiose tra il Consiglio diviso. L'esercito del re è sciolto, e le corporazioni militari si trasformano in unità mercenarie. I seguaci della Chiesa di Traladara si installano nella provincia meridionale ed useranno questo periodo di disorganizzazione per rivoltarsi e stabilire un nuovo regno, Olgar, fuori dalle terre Bulzarian. Nel 527 PI, un esercito di paramilitari e mercenari forgiato dai Patriarchi e finanziato dai proprietari terrieri sarà sconfitto dalla milizia di Milko Levtsky durante l'assedio del castello di Venestiu, occaforte dei Patriarchi nel sud Bulzan.

Questa sconfitta apre un'era di caos in Bulzan. La perdita della ricca e religiosa provincia meridionale forzerà un riallineamento delle forze del Consiglio tra chi vuole grandi rappresaglie contro gli insorti Olgarian e coloro che vogliono la pace e lo sviluppo delle relazioni economiche con il paese nuovo. Durante questo periodo il consiglio servirà solo come un tribuno nelle controversie tra le diverse fazioni diventando così un corpo giuridico inefficace. Il suo potere viene ulteriormente eroso quando le controversie si estenderanno oltre l'arena politica rigorosa in battaglie di strada e anche in azioni militari aperte tra le unità paramilitari delle fazioni. La divisione delle forze Bulzarian è così profonda che nessuno è in grado di reagire alla dichiarazione di Greatrealm del Maestro nel 651 DI. E, quando una disputa sui diritti di sfruttamento del legno ai margini del bosco scuro sorge tra Hule e la Corporazione dei taglialegna, un non unificato esercito Bulzarian non sarà in grado di affrontare le truppe del Maestro. Tuttavia, le truppe Huleane non avranno vita facile contro la popolazione e le corporazioni Bulzarian non disposte ad abdicare la loro

indipendenza. Quindi, è solo quando i proprietari terrieri e gli Artigiani accettano di inviare le loro tasse a Greatrealm nel 732 DI che la resistenza sarà definitivamente schiacciata. Un nuovo consiglio verrà stabilito durante l'anno successivo, un consiglio in cui i proprietari terrieri e gli artigiani avranno il sopravvento.

Dal momento della designazione del nuovo consiglio, Bulzan è stato per lo più pacifico. Alcune corporazioni ostili al Maestro stanno ancora cercando di suscitare il malcontento fra i Bulzariani, ma la maggior parte di essi riconosce che l'amministrazione Huleana è stata discreta e che il consiglio attuale è in grado di portare stabilità e prosperità nelle terre Bulzariane.

Religione: Il panorama religioso Bulzan è uno dei più diversificati ad ovest del Sind. Nessuna religione è stata in grado di stabilire il suo culto sull'intera popolazione. Invece numerose sette convivono fra la popolazione. Normalmente, un Bulzariano segue gli insegnamenti di una soltanto delle sette, ma non è raro vedere qualcuno cambiare la sua fede più di una volta nella vita. Questo comportamento religioso in qualche modo originario si ritiene ereditato dal passato quando ai tempi della colonia Blackmoorian Yazak numerose religioni e filosofie erano seguiti senza che una fosse ritenuta superiore alle altre. La società Bulzariana è stata tradizionalmente aperta all'influenza religiosa straniera, ogni nuovo culto è accettato come una nuova setta tra le altre. Ogni setta ha il suo pantheon e, a volte, l'immortale stesso può essere venerato da persone di confessione diversa con nomi diversi. Il culto agrario dei Patriarchi è il culto predominante tra la popolazione Bulzariana, tuttavia, non è mai stato in grado di imporsi sulle altre fedi per più di qualche anno di fila. Ogni fede con più di 500 seguaci può fregiarsi del titolo di corporazione, che dà il diritto di inviare delegati al Consiglio. Ecco un breve elenco

delle corporazioni religiose Bulzariane in ordine di importanza:

I Patriarchi: anche chiamata la Chiesa di Bulzan o Fede Agraria dei Patriarchi è la corporazione religiosa più grande in Bulzan e una delle più antiche. Si caratterizza per l'accento posto sul rispetto dovuto agli anziani e l'accettazione delle pene che la vita porta con sé su tutti.

Il culto dei Costruttori: questo è un vero e proprio culto urbano Bulzariano dedicato agli immortali che favoriscono attività creative, l'artigianato o le arti. La maggior parte dei seguaci di questa setta si trovano nelle corporazioni artigiane.

Il Culto della Terra dei Boschi: questa è una delle più antiche sette di Bulzan. I suoi seguaci si trovano soprattutto nelle aree boschive e nei dintorni di Rockwater. Si venerano le creature del bosco e si cerca una perfetta integrazione della società umana con la natura.

Il Tempio del Caos: Portato in Bulzan dai coloni ed eserciti Huleani, questa fede è importante tra la popolazione Huleana di Bulzan e nelle organizzazioni criminali in tutto il paese.

La via della legge: Portata da missionari che vagano nelle pianure del nord e da mercanti Sardjik, questo culto ha il favore di alcuni abitanti delle città soprattutto nei circoli amministrativi e delle comunità semi-nomadi Bulzariane che vivono vicino al confine con le steppe Yazak. I seguaci della Via della Legge e del Tempio del Caos sono sempre antagonisti ed i conflitti a volte diventano molto violenti.

Il Tempio del Popolo: questa setta è dedicata a raggiungere l'obiettivo di stabilire una maggiore uguaglianza nella società Bulzariana. Incoraggia l'apprendimento come

strumento di emancipazione politica e la fine del sistema rigoroso delle corporative. E' particolarmente attivo quando si tratta di aiutare i Bulzarian più poveri. A volte i suoi sacerdoti si trovano nei rifugi del Dasarian per educare le persone. Molti studiosi Bulzarian fanno parte di questa setta.

La Chiesa di Traladara: si trova principalmente nel sud Bulzan, questa fede è stata portata dai coloni Traladaran nel corso del V secolo DI. La sua tolleranza e la convinzione dell'avvento di una prossima Età dell'Oro per i Traladaran ed i loro alleati la caratterizzano. Dal 983 DI, quando i tumulti contro la Chiesa di Traladara in Olgar furono soffocati, la Chiesa di Traladara è fuori legge in Bulzan.

Il Dasarian: Questa filosofia viene da una civiltà occidentale ormai semi-estinta. Si cerca la vittoria finale del bene contro le forze del male. Si tratta di un culto minore in Bulzan ma fornisce riparo e la cura per i più poveri Bulzarian. E' particolarmente attiva nell'opporsi al culto diabolico.

Il Culto Diabolico: Questa setta sarebbe probabilmente perseguitata in molte altre società come i suoi seguaci che basano la loro fede sull'aiuto da parte delle peggiori creature immortali, ma nella società Bulzarian sono visti come una parte dell'equilibrio naturale del mondo. Questa setta ha le sue radici nelle credenze delle tribù che i demoni fossero in passato in conflitto con le città Yazak.

Siti di rilievo: La città di Miriestiu è la capitale storica della Bulzan, è anche la più grande e la più ricca città delle terre convertite. Miriestiu è costruita in cima a una ripida scogliera dove il fiume Ostrito scende nelle Dinretul, 75 metri più in basso. Le parti più impressionanti della città sono il quartiere del Consiglio, il Mercato e il quartiere universitario. Il quartiere che circonda il

massiccio e granitico edificio del Consiglio è costellato dalle rappresentanze ufficiali delle corporazioni Bulzarian. Tutti questi edifici ufficiali sono fatti in modo di rappresentare nel migliore dei modi la loro società. E' lì che si possono trovare i più grandi templi di tutti Bulzan, è anche possibile vedere le migliori realizzazioni di tutte le società, la Sala Carpenter è una sorta di cattedrale costruita interamente in legno, la Gilda degli Scultori ha una torre in cui ogni pietra è scolpita in modo da rappresentare l'intera storia del Bulzan, L'accademia degli Ingegneri è una costruzione rotonda massiccia e rotante attorno ad un asse centrale con la sua porta principale che indica sempre le ore come un orologio sulla strada. Il mercato è la zona più popolosa di Miriestiu, è possibile trovare le produzioni Bulzarian migliori, che si tratti di automi, orologi, Tappeti, gioielli, opere d'arte, ecc Il mercato è anche il luogo in cui le sette cercano di reclutare nuovi membri, c'è sempre qualcuno in piedi su una scatola o una sedia cercando di attirare l'attenzione della popolazione sul culto del suo credo. L'Università è anche una delle principali attrazioni della città. Si tratta di una successione di grandi torri che ospitano i diversi campi di studio in cui sono riportati i corsi ai piani inferiori e gli studiosi e le librerie si trovano nella parte superiore. La città in sé è nota per i suoi edifici in granito sormontati da tetti in rame.

Chetniu, seconda città Bulzan più popolata, è costruita in un paesaggio collinare. E' nota per le sue numerose fonti termali dalle proprietà apparentemente miracolose. Oltre a questo, Chetniu è una città piacevole dove vivere anche se il suo consiglio comunale è sempre in conflitto con i proprietari terrieri confinanti. Non è così raro vedere centauri e altri esseri dei boschi in questa città.

Dishinau, la capitale della provincia di Bradjina, è probabilmente il posto peggiore di Bulzan in cui vivere, si trova ai margini di

Rockwater, è una città umida infestata da zanzare e sempre sotto la minaccia di essere attaccata dai troll. Lì, le persone sono tra le più povere di tutto Bulzan e cercano di sopravvivere in questo ambiente aspro e faticoso aspettando di poter sfruttare le

ricchezze della Rockwater. Molte persone di Dishinau sono i discendenti degli Huleani Bulzanian espulsi dalle terre dei giannizzeri a seguito della dichiarazione di Greatrealm.

Olgar 1000AC One hex equals 8 miles

Christian Constantin, 1999



Levtja di Olgar

Superficie: 110.074 kmq

Posizione: Continente di Brun, nelle Terre convertite a sud-ovest di Hule.

Abitanti : Pop. 55.000 – di cui 85% umani, (45% Traladaran, 40% Bulzanian, 15%), .10% umanoidi, 5% semi-umani.

Tipo di governo : Protettorato Huleano. In precedenza una monarchia feudale, il levtja è ora guidato dal governatore di Hule a cui i feudatari devono fedeltà. Tradizionalmente la Chiesa di Traladara ha una forte influenza sul corso della politica in Olgar.

Capitale: Kulnovo

Lingua: Olgarian, Hulean e Bulzanian.

Moneta: monete Hulean.

Industrie : Agricoltura (grano, orzo, ortaggi), l'allevamento degli animali, opere d'arte religiosa

Flora e fauna : Tipica Brun centrale

Figure importanti: Durul Özergan (C18, di Bozdogan), governatore di Hule in Olgar; Dimitur Yotov (C22, di Halav), capo della Chiesa di Traladara in Olgar (ostaggio attualmente detenuto dall'amministrazione Huleana); Rahil Venevanova (F15), Viscontessa di Ossamva; Toder Ginchev "Il Traditore" (T16), visconte di Bartsja.

Descrizione: Il Levtja Olgarian o Olgar si trova in una regione di pianure e dolci colline punteggiate da piccoli appezzamenti di foresta temperata e fiumi. La maggior parte della popolazione si trova lungo i tre principali fiumi e nella pianura tra i fiumi Sarja e Rositska. La parte orientale del paese è più boscosa che la parte occidentale, che tende ad essere più arida e collinosa. I confini di questo paese ricalcano le caratteristiche naturali della regione, a ovest di Olgar si

estendono i Colli Lotev e le steppe Yazak, il Bosco scuro costituisce la frontiera orientale e quella sud è fatta per lo più dalle colline Syoutja. Il clima è temperato, ma Olgarian è secca e segnata da quattro stagioni ben distinguibili. In inverno i freddi venti del nord-ovest soffiano dal cuore di Brun portando con loro pioggia, neve e freddo. In primavera e in autunno il clima è un pò secco come i venti occidentali che attraversano le vaste steppe Yazak, tuttavia, non è raro che i due periodi siano intervallati da acquazzoni provenienti dal Mar del Terrore occidentale. L'estate è calda e secca, con piogge sparse.

La popolazione di questo paese è costituita da tre principali gruppi etnici che sono arrivati nella regione in epoche diverse. I primi coloni furono i Bulzarian, erano i discendenti dei superstiti delle città Yazak distrutte dall'invasione degli uomini bestia e dalla pesante attività tellurica che ha avuto luogo nel 1700 PI. Si stabilirono principalmente lungo i fiumi orientali e nella parte settentrionale della corrente Olgar, ma il gruppo più numeroso di loro hanno deciso di continuare la loro migrazione verso il nord, dove la fitta foresta li nascose dagli uomini bestia. Il secondo gruppo è costituito da una prima ondata di coloni Huleani. Sono venuti nella parte sud-orientale del paese durante l'epoca del secondo Impero Huleano (300 PI – 300 DI) in quanto l'allora Grande Re di Hule era ansioso di rafforzare il suo controllo sul sud-ovest della frontiera dell'Impero e per mantenere i suoi alleati umanoidi delle steppe Yazak fuori dalla regione. Il terzo gruppo è venuto dal lontano oriente, erano guidati da un gruppo di radicali religiosi Traladara alla ricerca di un luogo per costruire una nuova età dell'oro (vedi storia). Il loro zelo religioso e gli ideali erano molto rispettati dalla gente del posto che lentamente adottarono sia usanze religiose che culturali. Ora, anche se la maggior parte sono di sangue misto, questo gruppo comprende la maggior parte della popolazione. Infine, un quarto gruppo più

piccolo era sotto forma di una nuova ondata di popolazione Huleana che arrivò in seguito alla decisione del Maestro di dare la regione conosciuta come le Terre dei giannizzeri agli umanoidi al suo servizio. Ma, poiché la maggior parte di questi immigrati sono parte delle strutture militari e amministrative dell'impero del Maestro non sono così ben integrati nella società Olgarian e sono considerati come invasori, anche da parte della popolazione Huleana anziana.

Se il lev'tja Olgarian è attualmente un protettorato Huleano ha comunque ancora mantenuto la maggior parte delle istituzioni tradizionali e dei costumi della società Olgarian. Politicamente, Olgar è organizzato con un sistema feudale in cui il feudatario deve giurare fedeltà al re (attualmente al Maestro rappresentato dal suo governatore). Storicamente, la gerarchia ecclesiastica ha scelto il re o la famiglia del re tra i feudatari, ora il governatore è semplicemente un inviato dal Maestro. Durul Özergan, l'attuale governatore, è un puro prodotto della gestione del Governo Huleano ed è stato nominato nel 983 DI per porre fine ai problemi religiosi che minano il controllo Huleano sulla regione. Da allora ha fatto tutto ciò che è in suo potere per contrastare la Chiesa di Traladara, in questo modo è stato responsabile della distruzione della Cattedrale di Zotchevo (il luogo più santo del paese), una mossa che ha costretto la Chiesa a diventare clandestina. Anche se, i titoli del governo Huleano sono ereditari (per garantire la lealtà dei governanti Olgarian), i titoli dei vassalli sono normalmente fornite dalla Chiesa o dal re in modo da riflettere la devozione e la lealtà dei governanti dei feudi. Feudi nuovi possono essere creati dalle terre reali ma solo per sudditi particolarmente coraggiosi e leali, l'amministrazione Huleana comunque si astiene dall'usare questo potere in quanto il loro primo tentativo di concedere un feudo ad un nuovo fedele Huleano (Visconte di Bratsja) ha innescato un periodo

di disordini sociale nel 832.

I costumi Traladaran sono ormai ben integrati nella maggior parte della popolazione indipendentemente dalle loro origini. La cerimonia Shearing (in cui un giovane adulto è costretto a dimostrare la sua attitudine a sopravvivere in maniera indipendente dalla famiglia per un anno) è comune sia fra i Traladaran che fra i Bulzarian, ma meno nelle famiglie Huleane della prima ondata. Le classi sociali tradizionali Traladaran (uomini liberi, Signore/Signora della corte, cavaliere, nobile (con un feudo), re) hanno in gran parte sostituite le vecchie caste Bulzariane e Huleane basate sulla gerarchia religiosa. Tuttavia l'amministrazione Huleana ed i militari sono considerati come una classe distinta, superiore nella gerarchia sociale rispetto al resto della popolazione. Divinazione e lettura della mano sono diffusi e specialisti in queste discipline sono molto apprezzati.

La maggior parte degli Olgarian vivono in numerose piccole comunità rurali case di mattoni cotti e protette da una parete di legno. L'usanza è che la produzione agricola del paese viene messa in comune e condivisa per soddisfare le esigenze delle diverse famiglie. Le tasse sono prese sulla produzione globale del villaggio e date al signore locale (se in un feudo) o direttamente alla tesoreria dello Stato (se nelle terre reali). Le eccedenze sono di solito vendute a viaggiatori commercianti che li portano ai principali mercati del paese di solito a Kulnovo e Irdzhygrad.

Storia: La storia moderna di Olgar inizia con l'arrivo di Zhan Olgar in Slagovich nel 442 DI. Ha dovuto lasciare la lontana regione di Traladara a causa della sua fede religiosa. Si dice che abbia ricevuto un presagio da Halav stesso che gli diceva di andare in Occidente, dove avrebbe trovato l'età d'oro dei Traladaran. Fu costretto in esilio, perché la sua predicazione della speranza nella nuova

Età dell'Oro che stava per giungere, stava portando i giovani Traladaran lontani dalla fede originaria. Quando arrivò a Slagovich, vide che la prima ondata di coloni Traladaran soffrivano condizioni difficili e che questa regione era troppo desolata perché arrivasse una nuova età dell'oro. Così lui e un paio di centinaia di seguaci ha iniziato il Grande Viaggio verso le terre occidentali, dove riteneva che si potessero concretizzare le sue visioni.

Nel 454 DI, dopo sei anni lungo viaggio attraverso la costa occidentale del Golfo di Hule e lungo il bordo della Grande scarpata, i pellegrini arrivarono in un villaggio nei pressi dell'attuale Kulnovo Bulzarian. Esausti dal lungo viaggio chiesero agli abitanti locali un po' di cibo ed il permesso di costruire un campo vicino al loro villaggio. Gli abitanti accettarono, ma chiesero, in cambio, che i guerrieri che proteggevano il pellegrino li aiutassero nella lotta contro un gruppo di umanoidi delle steppe Yazak. Olgar accettò questo invito come un segno degli immortali che il suo viaggio era vicino alla fine e che gli uomini bestia della regione dovevano essere eliminati perché la nuova Età dell'Oro arrivasse. Quando gli umanoidi furono sconfitti, Olgar raccontò la profezia della nuova Età dell'Oro al capo Bulzarian e invitò i Bulzarian a partecipare alla fondazione della società perfetta che avrebbe portato all'Età dell'Oro. Affascinato dai principi professati dalla Chiesa di Traladara e nella speranza di un futuro sorridente per i locali Bulzarian accettò che il gruppo di Olgar rimanesse con loro.

Dal 454 DI al 512 DI, più Traladaran arrivarono nella regione e più Bulzarian della provincia meridionale si convertì alla Chiesa di Traladara. Tuttavia, come l'influenza della Chiesa e dei suoi precetti e l'ideale dell'avvento di una Età dell'Oro si diffondevano, sempre più si scontrarono con i principi del pantheon Bulzarian e gli interessi

dei Patriarchi e del re di Bulzan. Nel 482 DI, Olgar è imprigionato con l'accusa di eresia e di sovversione. Lui viene processato e condannato al rogo. Questa decisione creò una profonda divisione nella società Bulzanian a causa delle accuse che il ricco clero Bulzanian aveva corrotto il rappresentante del re nel tribunale religioso. In realtà, la maggior parte del potere secolare era felice di vedere una crescente rivalità tra le due fedi, poiché limitava il potere dei Patriarchi nella società Bulzanian. Il re era anche a favore dell'arrivo di nuovi soggetti ben preparati pronti a difendere il confine meridionale.

Le divisioni ed i conflitti tra il potere secolare e religioso nella società Bulzanian offrirono la possibilità a Milko Levtsky di suscitare una rivolta dei seguaci della Chiesa Traladara contro il Regno di Bulzan. Nel 512 DI, è proclamato re di Olgar, un piccolo regno ai confini delle steppe Yazak, ma con il controllo delle rotte commerciali tra Bulzan e la Costa Selvaggia.

Dal 512 DI al 527 DI, il potere militare del Bulzan è bloccato dalla lotta tra i Patriarchi e il re, spedizioni punitive saranno comunque organizzate dalle famiglie ricche Bulzanian in cerca di un modo per ripristinare il commercio. I loro mercenari (per lo più composti dalle truppe regie Bulzanian) non riuscirà a riprendere il controllo sui territori perduti e, peggio ancora, perderà il controllo della maggior parte della provincia meridionale lasciandola nelle mani dei difensori della Chiesa di Traladara. La guerra si conclude con il fallimento dei mercenari nel difendere il Castello Bulzanian Venestiu, roccaforte dei Patriarchi nella provincia meridionale.

Per il re Levtsky I, questa vittoria è il segno che l'età dell'oro per il suo nuovo paese è in corso. Per facilitare il successo di questo progetto politico-religioso egli creò la

maggior parte delle attuali strutture politiche di Olgar, i primi feudi furono concessi agli eroi della recente guerra contro Bulzan e fu ordinata la costruzione della Cattedrale di Zotchevo. I seguenti 50 anni sono contrassegnati da un periodo di pace e prosperità, con solo qualche problema proveniente dagli umanoidi Yazak o dai profughi in fuga dai conflitti in Bulzan.

Nel 580 DI, re Levtsky II ha invitato i nomadi del nord, che stavano invadendo Hule a firmare un trattato di pace e di amicizia. Alcuni di loro adottarono la fede della Chiesa di Traladara e sono stati assimilati dalla società Olgarian. Più tardi, quando la reincarnazione di Hosad li stava guidando fuori dalla Valle Huleana, i nomadi più a nord si stabilirono a Olgar e nelle pianure ad ovest.

Nel 651 DI, arrivò la dichiarazione di Greatrealm del Maestro che trasformava le terre scarsamente popolate a est di Olgar in una provincia militare di Hule. Le Terre dei giannizzeri, come si diceva, si trasformarono in una enorme riserva di umanoidi. Molti Huleani della regione vennero a far parte della comunità degli Huleani Bulzan.

Tra il 662 DI ed il 685 DI, agenti di Hule agitarono malcontento e l'invidia tra la nobiltà Olgarian. Nel frattempo, un conflitto sui diritti per l'abbattimento degli alberi nel vicino Bosco scuro porta ad un conflitto aperto tra Hule ed il vicino settentrionale di Olgar. Nel 685 DI, un gruppo di nobili Olgarian, influenzato dalle promesse Huleane di ricchezza e potere giurano la loro fedeltà al Maestro. Manojan I, re di Olgar, sopprime il loro titolo, una guerra civile tra gli alleati del Maestro ed i fedeli vassalli del re nasce da questa decisione. Il 688 DI segna l'inizio della partecipazione Huleana nel conflitto mentre le forze del Maestro vengono in soccorso dei nobili ribelli, diciannove anni dopo, Manojan I è costretto ad abdicare, la Chiesa di Traladara è dichiarata fuori legge e

il culto del Tempio del Caos è imposto con la forza.

Per quattordici anni gli eserciti Huleani dovranno lottare per mantenere il loro controllo sul paese contro gli Olgarian inferociti che stanno ancora combattendo contro la dominazione Huleana. Infine, nel 722 DI, con una mossa tesa a placare la popolazione, il Maestro ordina che la Chiesa di Traladara riconquisti i suoi privilegi e ordina di punire i suoi ex alleati, i nobili sediziosi, vengono tutti pubblicamente messi alla scure ... La calma è stabilita nel nuovo protettorato. Volendo dividere la società Olgarian lungo le divisioni etniche, l'amministrazione Huleana del lev'tja Olgarian decide di creare un nuovo feudo, la viscontea di Bratsja e di raggruppare gli Olgarian delle origini Huleane. Questa decisione provoca malcontento maggiore tra la popolazione. La situazione si raffredda, le autorità decidono di dare il feudo ad un nuovo Olgarian di origine Traladaran per la sua lealtà verso il Maestro. Grazie alla Chiesa di Traladara viene messa fine ai problemi.

Il cambiamento di generazione nell'alto clero della Chiesa di Traladara porta al comando chierici più giovani desiderosi di liberare Olgar dal dominio Huleano. Tra il 953 DI ed il 983 DI, lentamente sale la tensione alimentata sia dalla ricomparsa della vecchia speranza dell'Età dell'Oro per il loro popolo sia dalla decisione dell'Impero Huleano di sviluppare un esercito principalmente a base di umanoidi. Tuttavia, poiché la Chiesa è sempre più coinvolta nella lotta contro Hule, la maggior parte della nobiltà preferisce mantenere un basso profilo di fronte agli eserciti del Maestro. Nel 983 DI, Durul Özergan viene inviato a porre fine ai problemi, sceglie il modo violento, le chiese sono chiuse, la gerarchia ecclesiastica è dichiarata fuorilegge, santuari e templi dedicati al Tempio Huleano del Caos sono eretti ovunque, i libri che si riferiscono

all'Età dell'Oro sono banditi e, il colpo finale, la Cattedrale di Zotchevo (luogo più santo dell'Olgar e coronamento dei re di Olgar) viene distrutta. Nel 984 DI, a seguito del tradimento di Toder Ginchev, visconte di Bratsja, il nascondiglio dell'alto clero è scoperto ed i suoi membri sono trucidati. Dal momento di questi eventi, la Chiesa di Traladara è ancora un movimento clandestino supportato dalla maggior parte della popolazione e la repressione Huleana di ogni segno di ribellione è sistematica, la popolazione vive nella costante paura di ritorsioni Huleane mentre i nobili godono di un po' di autonomia.

Religione: In generale, la popolazione di Olgar condivide i principi di tolleranza e armonia predicati dalla Chiesa di Traladara anche se è attualmente vietata in tutto il paese. L'amministrazione Huleana sta cercando di diffondere la filosofia del Tempio del Caos ed il suo pantheon come contrappeso all'influenza della vecchia Chiesa, ma hanno avuto poco successo al di fuori della comunità Huleana. Alcune comunità Bulzarian vicino al confine Bulzan ancora venerano il pantheon Bulzarian, ma l'attesa dell'avvento di un periodo d'oro attraverso la Chiesa di Traladara ha reso la Chiesa più attraente rispetto al vecchio pantheon Bulzarian.

La Chiesa di Traladara in Olgar è un po' più radicale rispetto alla sua omologa Karameikan. Anche se concordano sugli stessi sei principi, alcuni dei quali sono più importanti degli altri. Il sesto principio è in realtà più importante che in Karameikos perché i coloni Traladaran di Olgar stavano cercando un luogo per costruire un nuovo regno in cui l'età d'oro dei Traladaran possa rifiorire. Qual è l'età dell'oro? La maggior parte delle persone non sarebbe in grado di dirlo, ma, secondo la Chiesa locale di Traladara, diversi requisiti devono essere soddisfatti, in primo luogo, un saggio e giusto

re porterà ricchezza e armonia nel paese, in secondo luogo, tutti gli umanoidi devono essere cacciati dalle terre dei Traladaran, in terzo luogo, l'età d'oro porterà molti popoli e culture ad adottare la Chiesa della fede Traladara. Quando la Chiesa di Traladara sarà la più grande fede fra tutti, Halav, Petra e Zirchev torneranno su Mystara e aiuteranno l'umanità a progredire in armonia e tolleranza.

Siti degni di nota: Anche se la situazione politica attuale è disastrosa Olgar è ancora un bel posto. Ci sono un sacco di bei villaggi dove la popolazione è particolarmente ospitale. La regione è famosa per i suoi bei fiori che possono essere visti quasi ovunque alle finestre delle case e per la moltitudine di gatti, che sono particolarmente rispettati per la loro libertà e indipendenza e si suppone proteggano le anime di coloro che sono ingiustamente uccisi. In realtà in Olgar, è meglio stare nelle campagne, in quanto le due grandi città sono sotto il duro controllo Huleano.

Kulnovo è una città carina, ma la chiusura della frontiera agli scambi attuata dalle autorità Huleane e la legge marziale che è severamente imposta sulla capitale storica ha portato difficili condizioni economiche ed una impressione generale di disperazione su tutta la città. Una volta una prospera città costellata di locande e taverne, ora è un po' deserta, molti dei suoi abitanti fuggì in campagna dove vivere è più facile. Una volta un centro commerciale fiorente, Irdzhygrad è quasi una città fantasma al giorno d'oggi. La città è completamente sotto il controllo di una truppa di orchi che ha fatto molti danni e saccheggi. Sicuramente un posto da evitare in realtà. Il Lotev e le colline Syoutja ed i vicini feudi nascondono i principali gruppi di ribelli Olgarian. Nonostante regolari interventi militari Huleani nella regione, i ribelli (da Olgar e Bulzan) non sono stati domati. E' in villaggi come Lozarat o Halavgrad che la

società tradizionale Olgarian può essere vissuta al suo meglio. La torre di Ossamva nell'omonimo viscontea è la sede della resistenza Olgarian e il rifugio attuale del resto della Chiesa del alto clero Traladara.

Una volta che il gioiello architettonico della Cattedrale di Olgar Zotchevo, fu reso un mucchio di rovine si dice essere perseguitato dalle anime dei chierici della Chiesa di Traladara macellati, ma anche pieno di tesori religiosi. Situato nella parte sud occidentale del Bosco oscuro è la tana del grande Voysava, un enorme drago verde che è l'unico essere vivente in questa foresta maledetta accanto al padrone ed i suoi servi più stretti. Voysava è noto come la distruzione gratuita ed il terrore, tuttavia, non è stato visto da anni, le voci lo voglio morto, ucciso da un gruppo di avventurieri Torreónese o addormentato.

Città Stato assoggettate

Seguendo le fasi del conflitto fra le città Stato e le Baronie della Costa Selvaggia da una parte e l'Impero di Hule dall'altra, si potrebbe pensare che l'Impero non sia mai riuscito ad imporre il suo controllo sulle popolazioni del Golfo. In realtà nell'ultimo periodo l'Impero è riuscito a prendere il controllo sia su una Baronia, La Baronia di Babosas (attuale Boyarski), sia su una delle Città Stato, Gonica (Attuale Ayskudag e Yanidir). Queste sono importanti conquiste dal punto di vista stregico in quanto permettono un accesso al Golfo più sicuro ed uno sviluppo della flotta imperiale.

Gonica

Superficie: 4.000 kmq

Posizione: estremo sud dell'impero Huleano fra le città stato di Zagora e Zvornik.

Abitanti: Popolazione 6.700 abitanti per lo più esseri umani e lupin.

Tipo di governo: sotto governatore militare Huleano

Capitale: Ayskudag.

Industrie: agricoltura, pesca e commercio.

Flora e fauna: standar per il clima

Nel 453 DI la vecchia famiglia governante di Svoga (la famiglia Zvornik), con l'aiuto di Hojah fondano la città-stato vicino a un avamposto minerario dei nani. L'avamposto Fortezza (l'avamposto più antico della LB nel Golfo di Hule) e il vicino villaggio lupin (della razza Gonic) ricevono una grande quantità di immigrati Traladaran. Il leader lupin locale imita i suoi vicini, rivendicando il titolo di marchese. Sia il villaggio (Gonica) che l'avamposto (Ostrozac) ricevono nomi Traladaran in quanto diventano una nuova città-stato. Diversamente dalle altre città-stato, tuttavia, Gonica diventa famosa per la sua libertà religiosa, la libertà religiosa che segnerà anche la sua fine. Nel 950 il Maestro di Hule decide di invadere le Città-stato. Mentre è occupato altrove, lentamente infiltra il Culto di Bogdan (un altro nome per Bozdogan) all'interno di Gonica. Il cultisti ribelli, aiutati da forze Huleane, spingono l'esercito gonic (e la maggior parte della popolazione gonic) fuori dalla zona. I lupin rifugiati migrano a Zvornik (e ora sono conosciuti come "Zvornikian Gonic"). Gonica e Ostrozac sono conquistati e sono nuovamente rinominate, come Ayskudag e Yanidir.

Boyarski

Superficie: 9.500 kmq

Posizione: estremo sud dell'impero Huleano, ad ovest di Villaverde.

Abitanti: Popolazione 5.300 abitanti per lo più esseri umani, alcuni halfling.

Tipo di governo: sotto governatore militare Huleano.

Capitale: Boyarski.

Industrie: agricoltura, pesca e commercio.

Flora e fauna: standar per il clima

Nel 456 DI Andrej Dalibor e un piccolo esercito Traladaran conquista un villaggio Huleano all'estremo sud dell'impero, fondando lì la città-stato di Boyarski. Nel 951 DI Boyarski cade nell'anarchia con la paura che un'invasione Huleana colpisca la popolazione Traladaran. Un potente mercante Verdan diventa il nuovo sovrano, e modella la città-stato come i suoi vicini Verdan. Boyarski diventa il "Baronato de Babosas" (Baronia di Babosas), e il nome della sua capitale è tradotto in Verdan come Porto Cavalcante (significa "porto del cavaliere"). Nell'ultima guerra per la conquista delle città stato (971 DI) Hule conquista Babosas.



Kavkaz

Superficie: 528.000 kmq

Posizione: Brun centrale, a Nord Est di Hule, a Nord della Grande Desolazione, ad Ovest dell'Adri Varma.

Abitanti : Pop. 814.000 – di cui 85% umani, 10% semi-umani, 5% umanoidi.

Tipo di governo : Federazione di Monarchie

Flora e fauna : tipica del Brun centrale

Le persecuzioni religiose perpetrate all'interno dei nove regni hanno portato parte della popolazione a fuggire, in tempi diversi, verso le montagne nere "Kavkaz". Originariamente furono coloro che non erano seguaci delle divinità caotiche a fuggire dalle forze del tempio del Caos che riunivano i seguaci delle divinità caotiche. Questi si stabilirono in Kavkaz dove si organizzarono nel regno Iraclita. In seguito venne fondata la Fratellanza legale che riuniva i seguaci delle divinità legali, in contrapposizione al Tempio del Caos. Ciò però portò alla divisione nella

popolazione Iraclita tra i seguaci della Fratellanza ed i seguaci delle antiche religioni. Questa frattura portò alla divisione del regno Iraclita in due regni distinti il Dvinzina ed il Grouzhina, anche se la divisione non impedisce l'alleanza contro le forze di Hule. L'alleanza contro il nemico comune comunque non evita che ci siano scontri armati fra i due nuovi regni. Nel 1695 PI profughi provenienti dai nove regni in fuga dall'invasione degli uomini bestia cercano rifugio sulle Montagne Nere. Sia i Dvinziniani che i Grouzhiniani si dimostrano estremamente ostili, i superstiti si stabiliscono al limite delle terre Kavkaziane ed iniziano a ritagliarsi un loro territorio. La città Dvinziniana di Stepanazor viene presa dai profughi e viene da loro rinominata Azkoran. In seguito viene fondato il Regno di Azardjian con capitale Azkoran ed eletto re Tevrat come primo sovrano del nuovo regno. Vari scontri ci saranno fra i due stati storici ed il nuovo, con alterne fortune finché l'esercito dell'Azardjian non viene definitivamente



sconfitto e la sua popolazione avviata alla Via della Legge. Segue un periodo di circa due secoli in cui Dvinzina e Grouzhina sono riunite nel tentativo di far rivivere l'antico Regno iraklita. Gli Urduk delle montagne nere (ky-Urduk) lentamente hanno perso i contatti con i loro cugini del deserto man mano che questo si espandeva. Un'epidemia arriva sino a Grouzhina. La popolazione nativa è decimata mentre i Ky-Urduk risultano più resistenti alla malattia e sfruttano l'occasione per dichiarare la terra dei Ky-Urduk (Kyurdukstan) di fatto indipendente. I sopravvissuti della setta del Pugnale Oscuro arrivano in Se-Goush (alte valli del sud Azardjian). Un nuovo regno è violentemente forgiato ed estratto dalle terre Azardjian. L'ondata di rifugiati Aradjian in fuga dalle alte valli, modificano gli equilibri di potere e danno inizio ad un nuovo periodo di conflitti fra Dvinzina, Azardjian e Grouzhina. 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. Il popolo del Sen-Goush è risparmiato dalla maledizione lanciata contro i nithiani 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. Questa in poche righe è la storia delle cinque nazioni che compongono il Kavkaz, altre informazioni e dettagli sono nel paragrafo della cronologia Huleana.

I Monti

Il Kavkaz è incastonato nella parte nord della catena montuosa delle Montagne Nere, qui nascono e scorrono numerosi fiumi che nel tempo hanno scavato fertili valli. I monti

raggiungono picchi di 4.500 metri anche se la media è di circa 3.000. L'aria è rarefatta anche nelle alte valli dove scorrono i fiumi. Le pendici dei monti sono ricoperte da fitti boschi che degradano in fertili pianure degli altopiani e giù verso le pianure interrotte da ondulate colline.

Il Clima

Il clima è molto rigido d'inverno, la neve ricopre i picchi ed a volte imbianca anche il fondo valle, i fiumi tendono a ghiacciare in superficie. L'inverno se pur rigido dura poco in quanto comunque le valli sono riparate dai venti freddi, la primavera arriva improvvisa a spazzar via l'inverno e si prolunga riducendo anche l'estate. Periodi estremamente caldi sono rari anche in estate ed il passaggio fra estate ed autunno è graduale e più marcato dai colori che dalle temperature. L'inverno è caratterizzato da una forte escursione termica. Il clima è moderato dalla grande presenza di fiumi che creano nelle valli zone caldo umide che ritardano l'arrivo del freddo e favoriscono gli effetti benefici della primavera.

Dvinzina

Superficie: 98.000 kmq

Posizione: Ad Est del Karsile e ad Ovest dell'Azardjian e Chengoush.

Abitanti : Pop. 180.000 – di cui 90% umani, 10% semi-umani.

Tipo di governo : Monarchia (Consiglio della Legge).

Capitale: Ienizvan

Industrie : mineraria, artigianato.

Flora e fauna : Tipica zona montagnosa Brun Centrale.

Dvinzina è una conca naturale fra le Montagne Nere, al suo centro l'unione di due fiumi vanno a formare il Fiume Gree che poi continua la sua corsa verso sud. La capitale sorge proprio all'incrocio dei due corsi

d'acqua, altre due città (Aktumheryan e Zorgatok) sono lungo i corsi dei due fiumi così da essere usati come vie d'acqua per i commerci ed i trasporti. Numerose fortezze sorgono sulle montagne che contornano la conca naturale, costruite inizialmente dai primi profughi per difendersi dalle persecuzioni di Hule, rappresentano ora l'apparato di difesa del Regno. Un nemico che cercasse di entrare nella valle verrebbe a sua volta a trovarsi circondato dalle forze di Dvinzina. Nella capitale risiede il Consiglio della Legge, composto da alti chierici, nobili e grandi commercianti, funge da Senato ed affianca il Re nelle decisioni, in caso di morte del Re sceglie il nuovo sovrano. Ogni famiglia nobile del regno cerca di aumentare il suo peso nel consiglio della Legge, per questo motivo i membri delle famiglie scelgono prevalentemente la via clericale o del paladino che possono portare prestigio e potere alla loro famiglia. Il governo pur non essendo una teocrazia come Hule è profondamente influenzato dai vertici religiosi. L'accademia militare del Sacro Ordine situata nella capitale forma i guerrieri che in seguito si presenteranno ai Templi per prendere i voti e diventare paladini. Qui le arti della guerra sono insegnate sin da piccoli insieme ai principi della Legge e dell'Onore. Altra città importante della Dvinzina

È Aktumheryan dove a sede il Monastero del Missionario, qui vengono addestrati dei monaci volontari per essere inviati in tutta la regione per convertire le popolazioni alla Via della Legge. Mentre per l'accademia del Sacro Ordine è necessario un certo status, qui sono accettati tutti, in verità di norma sono i membri delle classi più basse, per essere istruiti come Missionari. Il ruolo dei Missionari è molto importante per la sicurezza del regno, di Kavkaz e degli altri regni vicini che seguono la Via della Legge. I Missionari con la loro opera concentrano l'odio delle altre popolazioni che convertono sul Maestro di Hule ed operano intorno ai confini dell'Impero così come all'interno

dell'Impero stesso.

Grouzhina

Superficie: 100.000 kmq

Posizione: A Nord del Kyurdukstan, ad ovest dell'Adri Varma e ad Est dell'Azardjian.

Abitanti : Pop. 161.000 – di cui 90% umani, 2% umanoidi, 8% semi-umani.

Tipo di governo : Monarchia .

Capitale: Houriani

Industrie : agricoltura, allevamento .

Flora e fauna : Tipica zona montagnosa Brun Centrale.

Territorio rigoglioso e dedito all'agricoltura ed all'allevamento, si può definire insieme all'Azardjian il granaio del Kavkaz. Risente dell'influenza degli Elfi di Ozungan che pur se diffidenti intrattengono proficui scambi commerciali. La mentalità più liberale in fatto di religione ha permesso di assimilare anche gruppi di popolazioni diverse, qui si segue ancora l'antica religione di Hule che venerava tutti gli Immortali indipendentemente dall'allineamento. Le casate nobili detengono il potere locale ma devono rendere conto al Re durante le periodiche riunioni del gran consiglio che riunisce tutti i rappresentanti delle nobili casate al cospetto del re. I nobili devono anche occuparsi di raccogliere le tasse e provvedere all'esercito, facendo entrare nelle casse dello stato il denaro e mettendo a disposizione le forze militari in caso di necessità. In caso di morte il re viene scelto fra i rappresentanti delle casate per elezione ed ogni casata ha un numero di voti da esprimere pari alla sua importanza politico, economica, militare. In ogni caso durante le elezioni si scatenano frenetici incontri diplomatici per stabilire alleanze fra le varie casate. Altre città importanti del regno sono: Smojini, grande centro commerciale sul delta del fiume, al confine del regno è il centro di smistamento di tutte le merci che arrivano dal di fuori del Kavkaz. Dojti e Akhmetia sono

città agricole che sfruttano il terreno reso fertile dalle stagionali inondazioni dei fiumi per le coltivazioni.

Azardjian

Superficie: 111.000 kmq

Posizione: A Sud del Sardjikjian, ad est del Dvinzina e ad Ovest di Grouzhina e Kyurdukstan, a Nord del Chengouch.

Abitanti : Pop. 173.000 – di cui 85% umani, 5% umanoidi, 10% semi-umani.

Tipo di governo : Monarchia .

Capitale: Azkoran

Industrie : agricoltura, allevamento, legname, commercio.

Flora e fauna : Tipica zona montagnosa Brun Centrale.

Terra fertile e ricca di acqua, anche qui le vie d'acqua rappresentano importanti vie di comunicazione. Molto sviluppata l'agricoltura e l'allevamento. Essendo in una posizione centrale funge da nodo strategico per i commerci. Le città sono basse ed estese e sfruttano la disposizione delle case, similmente a delle cinte murarie, come forma di difesa per fermare o incanalare eventuali nemici. La monarchia è assoluta ed a carattere ereditario. La capitale è molto estesa ed accentra la maggior parte delle attività economiche, politiche, religiose del regno. Altri tre centri urbani (Sahirdehi, Yerdimjan e Nyusiyu) sono in via di sviluppo e cercano di sottrarre importanza alla ingombrante capitale. Società basate su floride attività agricole ed allevamento, i loro grandi commercianti stanno man mano ampliando le loro attività trasformando queste città importando dalla capitale eventi culturali e spettacoli di varia natura.

Kyurdukstan

Superficie: 187.000 kmq

Posizione: A Sud del Grouzhina, a ovest dell'Adri Varma, a Nord della Grande Desolazione e ad Est di Azardjian e Chengouch.

Abitanti : Pop. 185.000 – di cui 75% umani, 15% umanoidi, 10% semi-umani.

Tipo di governo : Monarchia .

Capitale: Djukhra

Industrie : mineraria, legname.

Flora e fauna : Tipica zona montagnosa Brun Centrale.

E' il Regno più esteso del Kavkaz, molto montuoso, si estende fra valli e passi montani. La popolazione è molto varia, evoluta in città, nelle campagne mantiene ancora delle tradizioni più rurali. Non sono molto dediti all'agricoltura preferendo commerciare in legname e dedicandosi alla caccia. Fra le montagne le miniere forniscono al Regno la ricchezza necessaria a comprare risorse dagli stati vicini. La monarchia è retta dalla classe nobile e mercantile. La società di questo regno è la meno evoluta di tutto il Kavkaz, nelle città la parte di società più facoltosa sta acquisendo modi e tradizioni più evolute importate dai regni vicini ma la maggior parte del regno segue ancora tradizioni e credenze delle popolazioni Urduk e dei nomadi del deserto. Le famiglie più importanti del regno si contendono il controllo delle varie miniere e le loro attività smuovono l'intera economia del regno. Le popolazioni non cittadine si dedicano alla caccia e grazie ai Missionari della Via della Legge, si sta cercando di sviluppare la primitiva agricoltura. Nel regno ci sono tre città principali, Djukhra, la capitale, Nidzhman e Hayehil, in realtà la differenza fra la capitale e le altre due risiede nella presenza del Re e non è detto che se in futuro il Re dovesse cambiare non cambi anche la capitale.

Chengouch

Superficie: 32.000 kmq

Posizione: A Nord della Grande Desolazione, ad est della Dvinezina, a Sud dell'Azardjian, ad ovest del Kyurdukstan.

Abitanti : Pop. 115.000 – di cui 90% umani, 5% umanoidi, 5% semi-umani.

Tipo di governo : Monarchia .

Capitale: Erdnidze

Industrie : mineraria, allevamento.

Flora e fauna : Tipica zona montagnosa Brun Centrale.

Numerose valli scavate dal passaggio dei tanti fiumi della regione, sono costellate da piccoli villaggi dediti all'allevamento. Fra le montagne le miniere producono preziosi minerali. Pur non avendo più alcun ricordo delle loro origini Nithiane, le loro città, in particolar modo nella parte più antica, mostrano tratti architettonici molto diversi dalle popolazioni circostanti. Obelischi con le decorazioni cancellate dal tempo sono presenti in varie parti del regno fungendo da punti di riferimento. Le costruzioni basse e squadrate, più adatte a climi più caldi e terreni pianeggianti sono state col tempo affiancate da costruzioni più adatte a climi rigidi creando un mix architettonico unico. Anche il colore della pelle risulta più scuro confrontato con le altre popolazioni della regione. La Monarchia ereditaria segue ancora l'antica linea di sangue. A dispetto della loro storia (conosciuta) sono un popolo molto organizzato, amanti dell'arte e con un gran rispetto per la religione. Ciò ha portato alla creazione di sculture, templi ed obelischi che uniscono le loro due tendenze. Fore la popolazione più originale del Kavkaz che lentamente sta importando le tradizioni dei vicini ed allo stesso tempo li sta influenzando per quanto riguarda l'arte ed in particolare la scultura. Oltre che per i loro minerali sono i suoi ricercati artigiani ed artisti che provvedono alle entrate del regno. Le città importanti sono solo due, la capitale Erdnidze

e la città gemella Ferkesk, anche qui è difficile notare una differenza di importanza ma per il fatto che entrambi hanno un aspetto architettonico molto curato pur risultando più piccole rispetto ad altre capitali dei regni vicini.



Cronologia Huleana e delle terre limitrofe

2.400 PI: Fondazione del Tempio del Caos.

2.372-2.338 PI: Periodo di persecuzioni religiose contro i fedeli degli Immortali Legali. Alcuni di questi cercarono rifugio sulle Montagne Nere, Kavkaz, in dialetto Huleano.

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

2.335 PI: I rifugiati sulle Montagne nere scelgono Iraklit I come primo Sovrano del Regno dei Giusti, in seguito conosciuto come Iraklita.

2.334-2.312 PI: Scoppia una guerra di religione tra il nuovo Regno ed il Regno della Grande Valle. L'esercito iraklitano viene sconfitto nella battaglia del Giorno Senza Sole e viene respinto sulle Montagne nere.

I NOVE REGNI – PERIODO 2.312-1.700 PI

2.197 PI: Missionari del tempio del Caos sono inviati per convertire le popolazioni barbare a nord della costa di Yalu, nessuno di loro farà ritorno.

2.100 PI: Fondazione della Fratellanza Legale. E' la risposta dell'Immortale Ixion al dominio del Tempio del caos nella Grande Valle.

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

2.057 PI: Primi missionari della Fratellanza Legale dall'Impero Iraklita.

2.035-2.012 PI: Guerra della purificazione. I seguaci della Via della Legge e della Antica fede ritengono di dover combattere chiunque

non segua il loro credo nell'Impero Iraklita.

2.011 PI: Trattato delle due fedi. L'Impero Iraklita si divide. nasce la Dvinzina ad ovest, governata dai seguaci della Via della Legge, e la Grouzhina ad est, governata dai seguaci dell'Antica fede Huleana pre - Tempio del Caos.

2.012 PI: Karsile attacca la Dvinzina.

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.

1.951 PI: Fondazione del Sublime Ordine dell'Ottagono a Dvinzina.

1.927-1.921 PI: Costruzione del Tempio Blu sulle rive del Mare di Yalu. La città di Kiteng si svilupperà intorno al tempio.

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

1.914-1.909 PI: Guerra civile nelle colonie Yazak delle colline di Bylot (Bileot in Thyatiano). La colonia è distrutta, una fazione si stabilisce nelle foreste delle valli a nord di Darkwood, gli altri si uniscono alle città Yazak delle steppe.

1.909 PI: Kajoshaj I è incoronato re del nuovo Regno di Antasyn a nord ovest del Darkwood.

1.884 PI: Kajoshaj II si converte al tempio del Caos.

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 uomibestia di 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.

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

provenienti dalle 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 mette fine alla guerra sacra superando numericamente le forze Sardjik. Il Tempio Blu è distrutto.

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 TEMPI DELLA CRISI 1.700-1.300 PI

1.698 PI: La maggior parte dei sopravvissuti delle città Yazak si stabiliscono presso la

palude Rockwater. Chiameranno questo territorio Bulzan. Un piccolo gruppo trova rifugio nelle grotte della Grande Scarpata.

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.

1.664 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.

1.624 PI: Gli Antasynian si rivoltano contro gli uomini bestia e li spingono in Bulzan.

1.622 PI: I Bulzaniani sconfiggono gli uomini bestia e dichiarano guerra al nuovo Regno di Antasyn.

1.619 PI: L'esercito Antasynian è sconfitto dalle forze di Bulzan. L'Antasyn è annesso. Vasile Serbanescu è incoronato Re di Bulzan e Antasyn..

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.

1.558 PI: La notte delle nubi rosse. Perseguzioni dei seguaci di Sevigunesh "Valerias" in più città della Grande Valle.

1.545-1.498 PI: La Crociata di Bozdogan. I Regni della Grande Valle ancora una volta si trovano uno contro l'altro coinvolti dalla frenesia religiosa.

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

1.526 PI: Seguaci di Yangunesh "Rathanos" in preda alla rabbia incendiano la Grande Libreria del Tempio del Caos a Khuur.

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

1.502 PI: Avvantaggiandosi delle lotte interne ai nove regni, l'esercito di Bulzan invade il Kuliye.

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.

1.395-1.391 PI: Gli umanoidi delle steppe Yazak attaccano i regni di Bulzan e Antasyn. Gli umanoidi sono sconfitti ed i due regni estendono i loro confini sino al bordo con la Grande Scarpata. Il secolo successivo è ricordato come l'Età dell'oro di Bulzan.

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.

1.360-1.250 PI: La rivoluzione religiosa scoppiata a Huyule innesca una nuova ondata di guerre di religione in tutta la Grande Valle al termine delle quali Bozdogan conquista la leadership del Tempio del Caos.

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

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

1.310 PI: L'esercito del Sardjikjian è costretto a richiamare le sue forze all'interno del regno

per proteggersi dalla minaccia delle tribù di umanoidi di Wogar sul confine settentrionale.

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

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

PRIMA ERA IMPERIALE 1.300-700 PI

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.

1.245 PI: Rivolta nel Bulzan. Gli umanoidi vengono scacciati dalla regione, Anton Lupescu, capo dei ribelli, viene incoronato Sacro Re.

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.

1.227 PI: Gli umanoidi delle steppe di Yazak lasciano la regione per unirsi alle tribù di Wogar. Il popolo delle caverne della Grande Scarpata gradualmente ritorna all'esterno e si stabilisce nella valle superiore di Kizil Arzat "Rio Copos".

1.212 PI: Viene dichiarata la guerra tra Bulzan e Antasyn.

1.205 PI: Viene fondata la città di Korgut alla foce del fiume Thoat da coloni Huleani. Diventerà rapidamente il maggior centro commerciale fra Hule e le tribù Urduk delle steppe della Grande Desolazione ed i popoli della penisola del Serpente.

1.198 PI: Antasyn sta lentamente perdendo la guerra, il re Zymer III di Antasyn chiede aiuto a Hule.

1.192 PI: L'esercito di Bulzan viene sconfitto nella battaglia della palude. Gli Uomini Sacri progressivamente prendono potere nella società e nella politica Antasynian.

1.173 PI: Primi contatti diplomatici fra Hule e l'impero Nithiano.

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

1.141 PI: Miriestiu cade, Hule stabilisce il protettorato su Bulzan.

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

Dormiak.

1.123 PI: Un colpo di stato militare sponsorizzato dagli uomini sacri rovescia il trono del giovane re Zymer V di Antasyn. Il generale Sakir Frasheri è incoronato re. Il suo potere rimarrà vincolato al supporto militare Huleano.

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

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

1.098 PI: Dorfin adotta la Via della Legge.

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.

1.084 PI: Viene fondato l'avamposto militare Huleano di Edecul alla congiunzione del Kizil Arzat "Rio Copos" con il Kizil Alacan "Rio Guadiana", qui si svilupperà il commercio con le popolazioni Ksars dell'alta valle del Kizil Arzat.

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.

1.052 PI: Karsan, capo degli Amarzazat Ksars inizia ad unire i popoli della Grande Scarpata.

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.

1.047 PI: Fondazione del Regno Karsanita.

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

1.032 PI: In seguito alla frammentazione dell'Impero di Dorfin, i Visneskaya seguono i Talmav a sud ovest stabilendosi ad est delle terre Talmav e fondando il regno di Visneskaya.

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.

1.021 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.

984 PI: Conflitti interni tra gli Urduk della valle del Fiume Throat. Truppe Huleane vengono mandate a sedare i disordini. La legge Huleana viene imposta nella regione.

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 faticarono a tenere il nuovo regno Iraklita unito.

921 PI: Prima estensione dell'Impero Huleano verso la costa occidentale del Golfo di Yule. La valle del Kizil Alacan "Rio

Guadiana” è incorporata nell’impero. I militari prendono sempre più potere nella società Huleana del governo dei santi ormai soffocato dalla burocrazia.

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 Bouzbak recuperano la loro indipendenza. Le tribù Balit e Kazmen allentano i loro legami con le nuove dinastie.

890 PI: Un’insurrezione nel Bulzan è sedata dall’esercito Huleano.

873 PI: Nell’espansione verso sud, lungo la costa occidentale del Golfo di Hule, l’esercito Huleano si scontra con bande armate del Regno Karsanita.

868 PI: Ribellione dei Baroni Antasyanian. Il governo dei santi manda l’esercito Huleano. La tensione fra militari e governo dei santi cresce.

861-734 PI: Schermaglie regolari fra gli eserciti Huleano e Karsanita.

806 PI: La colonia Nithiana di Senta-ni-Tep viene fondata sulla costa a sud della Grande Desolazione. La valle del fiume Nuvia “moderno fiume Silt” è rapidamente inglobata nei territori della colonia. Alcune tribù Urduk adottano i costumi nithiani. La maggior parte dei coloni sono nithiani scontenti dell’evoluzione religiosa che sta avvenendo nella loro patria e che sperano di ricostruirsi una vita nelle colonie.

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.

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.

793 PI: Rivolta degli amministratori militari Huleani, gli uomini santi del governo centrale raggiungono un compromesso riconoscendo la giurisdizione militare nelle terre circostanti le roccaforti. Il Re dei Re è l’ultimo bastione del potere centrale a Hule. Il governo dei santi tende alla decadenza ed alle divisioni interne.

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.

775 PI: L’aumentare dell’influenza Nithiana a Korgut crea tensione fra l’Impero Nithiano e l’Impero di Hule.

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.

746 PI: Le tribù Urduk si alleano con Hule, ritenendo i Nithiani responsabili dei cambiamenti meteorologici sulla regione, attaccano gli insediamenti nithiani lungo la costa.

746-728 PI: Prima Guerra Huleo-Nithiana. In risposta all'aggrasione delle tribù Urduk l'esercito Nithiano invade la valle di Throat e pone l'assedio a Korgut. In una delle loro ultime azioni unite, i Signori della guerra Huleani superano le loro rivalità e rispondono alla chiamata del Re dei Re. Tuttavia le forze Huleane saranno sconfitte nel 728 PI. Il confine di Hule retrocede sino alle pendici delle montagne Nere.

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 unane 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.

734 PI: La disputa sulla demarcazione del confine Huleo-Karsanita si sviluppa in una vera e propria guerra.

732 PI: Le crescenti rivalità tra i signori della guerra Huleani indebolisce il potere centrale. Si moltiplicano le incursioni delle tribù dei

Sendarian che richiedono un pesante tributo alle forze militari Huleane e interrompono la linea di comando tra la Grande valle ed i territori occidentali. (Bulzan e Antasyn)

726 PI: Fondazione dell'organizzazione chiamata "Società del pugnale oscuro" che combatte per l'indipendenza dei territori nithiani occidentali.

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 Varpak 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.

725-706 PI: In risposta alla richiesta d'aiuto del regno Karsanita contro l'esercito di Hule, i nithiani invadono i territori della costa occidentale del Golfo di Hule. Le forze nithiane trovano una forte resistenza, ma non dalle forze militari Huleane ma dai coloni Huleani e dalle popolazioni locali. L'esercito Huleano in rotta si ritira nella Grande Scarpata.

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

702 PI: Dichiarazione di indipendenza delle amministrazioni militari di Bulzan e Antasyn. Saranno presto copiate dagli altri Signori della guerra della Grande Valle.. Il primo Impero Huleano si frammenta.

L'ETA' DEL CAOS (PRIMO INTERREGNO) 700-300 PI

700-300 PI: L'età oscura di Hule. Scontri politici e non caratterizzano quest'epoca di intrighi, tradimenti ed assassini, i vari signori della guerra Huleani cercano di aumentare il loro personale potere. Lo stesso Tempio del Caos è diviso da conflitti interni.

Bulzan e Antasyn rimangono neutrali, i loro governanti Huleani vengono assimilati dalle locali società.

Continuano a cambiare le condizioni climatiche nella Grande Desolazione, le steppe si trasformano nel deserto del Sind.

686 PI: Guidati dall'ex Re dei 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 Sardjikjan. Favorisce gli interessi commerciali a discapito delle preoccupazioni religiose, il suo regno sarà caratterizzato da prosperità e pace. Una vivace politica commerciale porterà i Sardjik a diventare gli intermediari tra le miniere di ferro Dvinziniane ed i signori della guerra Huleani.

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

653 PI: Forze militari nithiane prendono il controllo dell'altro Kizil Alacan "Rio Guadiana". In questi tempi il Regno Karsanita è totalmente integrato, sia culturalmente che economicamente, nell'Impero Nithiano, anche se mantiene la

sua indipendenza.

621 PI: Prima ondata di disordini nelle colonie nithiane della costa orientale del Golfo di Hule. La rivolta viene violentemente repressa dalle forze nithiane. La Società del pugnale oscuro è costretta alla clandestinità.

619-605 PI: Gli Urduk delle montagne (ky-Urduk) lentamente perdono i contatti con i loro cugini del deserto man mano che questo si espande. Coloni nithiani e tribù Urduk delle valli fluviali del Silt, sono costretti ad emigrare lungo la costa del golfo di Hule e nella città di korgut. Senta-ni-Tep oramai è un deserto.

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

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: 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.

564-551 PI: Il lungo viaggio per la libertà. I sopravvissuti del movimento 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 oscura 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.

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.

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

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.

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.

SECONDA ERA IMPERIALE 300 PI – 300 DI

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

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.

213 PI: Alleanza tra l'impero di Hule e gli umanoidi delle steppe Yazak.

199-186 PI: Un'operazione unita delle forze militari di Hule e degli umanoidi Yazak porta alla conquista del Bulzan.

183 PI: Sotto la minaccia di vedere il suo regno annesso a Hule, Kulaj II di Antasyn accetta di diventare vassallo di Hule.

160 PI – 300 DI: Numerosi tentativi di imporre la legge Huleana sulla costa del golfo di Hule incontrano l'accanita resistenza delle popolazioni locali, elfi, umani e nani. L'influenza dei missionari della Fratellanza legale cresce nella regione ed è una componente chiave della resistenza.

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.

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.

25 DI: Insurrezione nel Bulzan minaccia il controllo di Hule sui territori occidentali. Il Barone Kulaj VI di Antasyn sfrutta la situazione e dichiara l'indipendenza da Hule.

33-38 DI: Ribellioni in Bulzan e Antasyn sono violentemente sedate da Hule ed i suoi alleati Yazak. Molte dei ribelli sono deportati nella grande valle e nelle steppe Yazak per servire come schiavi.

44-62 DI: I vari tentativi di Hule di soggiogare i popoli delle caverne della grande scarpata falliscono uno dopo l'altro.

83-114 DI: Conquista della costa est del golfo di Hule. La fortezza dei nani di Slago cade nell'85 DI. La fratellanza legale organizza una resistenza clandestina.

120-135 DI: L'espansione Huleana nel sud

est è fermata dalle tribù nomadi Urduk.

150-158 DI: Insurrezioni nel sud est e l'incremento dei raid Urduk forzano Hule a ritirarsi dal nord delle montagne nere.

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 fino a raggiungere le praterie a nord della foce del fiume dove conquisteranno velocemente il piccolo ma prospero dominio di Vyatka.

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.

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 cavaglieri 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)

217-231 DI: Periodo di ricostruzione militare da entrambi gli schieramenti.

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

291-295 DI: Rivolta in Bulzan e Antasyn riportano al potere le dinastie locali

297 DI: Gli umanoidi delle steppe Yazak sono sconfitti dall'esercito di Bulzan. Le tribù umanoidi si separano.

GLI ANNI DELLA DIVISIONE (SECONDO INTERREGNO) 300-600 DI

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

308 DI: In una accesa discussione, l'emissario di Dvinzina dichiara guerra alla Grouzhina. Cymorakk infuriato rompe il patto del pugnale di cristallo e lascia la riunione. Il Patto è sciolto. Gli Elfi di Ozungan tornano al loro tradizionale isolazionismo delusi più che mai dagli esseri umani. Anche l'Ordine della Legge richiama le sue forze militari nei propri confini che a nord iniziano a risentire della pressione degli umanoidi delle steppe boreane. La maggior parte dei barbari del

Nord rimanere in Hule per mantenere alcuni territori. Tuttavia, il colpo ricevuto dal Governo dei santi è tale che gli uomini santi non saranno in grado di riaffermarsi come forza politica di rilievo prima dell'inizio del VI secolo DI".

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

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

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

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.

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

438-454 DI: Arrivi di immigrati traladariani nella grande valle. I traladariani stabiliscono un insediamento nella costa occidentale del golfo di Hule, il loro numero gli permette di assimilare le popolazioni locali. Il clan Olgar muove a nord lungo il Kizil Alacan (Rio Guadiana) e ad ovest lungo la grande scarpata. Si fermerà nel sud del Bulzan. I

nativi Huleani e Bulzani, adotteranno presto gli usi e costumi, oltre a fede e linguaggio, del clan di Olgar. Nasce una nuova nazione.

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.

369-600 DI: Aumento della tensione nel tempio del Caos. I seguaci di Orumjek "Korotiku" provano a prendere il controllo dopo secoli di dominio di Bozdogan. Queste tensioni degenereranno in un aperto conflitto religioso che metterà i piccoli clan Huleani uno contro l'altro.

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

512 DI: Milko Levski guida una rivolta di Olgariani contro il regno di Bulzan tormentato da divisioni politiche interne e dalla corruzione. E' proclamato re Levski I di Olgar.

517 DI: Impero di Zuyevo. Dopo 15 anni di guerra con risultati alterni Zuyevo con l'aiuto dei Talmav ex alleati di Visneskaya riesce a sconfiggere gli oppositori. Miska Gureyivich incorona se stessa Tsar, Imperatore dei regni uniti di Zuyevo e Visneskaya nonchè delle terre Talmav.

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.

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

LA TERZA ERA IMPERIALE (IL REGNO DEL MAESTRO) 600 DI – TEMPI ATTUALI

603-629 DI: Costruzione del Tempio del Caos a Greatrealm nel profondo della foresta Darkwood. Consolidazione del potere di Hosad. Ristorazione del governo dei santi nella grande valle, 9 nuove amministrazioni vengono create riprendendo i 9 nomi degli antichi regni.

651 DI: Dichiarazione di Greatrealm. Hosad proclama che tutta la Darkwood e Rockwater

(terre per lo più disabitate) sono parte di Hule. La nuova regione è chiamata Janizary, è sotto controllo militare e sarà la nuova casa per gli umanoidi che verranno assimilati nell'impero di Hule.

662 DI: Agenti Huleani assassinano la sorella di Re Migen di Antasyn e fanno sembrare che il mandante sia il regno di Monzag. Il Re Migen dichiara guerra a Monzag.

669-732 DI: Le armate Huleane conquistano Bulzan e Olgar.

700 DI: L'espansionismo Huleano in Davania porta alla fondazione di alcune colonie (tra le quali c'è Garganin) sulle coste Davaniane di fronte alla penisola del Serpente. Molti clan Caracasta che dimorano in questa zona si sono immediatamente alleati con gli Huleani, cercando di conquistare nuove terre alle tribù Simbasta e Pardasta.

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.

753 DI: L'impero di Zuyevo conquista le tribù della foresta Tunguska.

800 DI: Le colonie Huleane su Davania sono in gran parte distrutte o abbandonate in seguito alle guerre contro i Simbasta e le vicina città-stato umane. I sopravvissuti tornano a Hule portando con loro la maggior parte dei Caracasta di Davania che erano loro alleati nelle guerre del passato. Questi Caracasta sono autorizzati a stabilirsi nelle

terre Huleane e ben presto cominciano a rappresentare una valida aggiunta agli eserciti Huleani.

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.

913 DI: prime tensioni fra l'Impero di Zuyevo e l'Impero Yezchiano che sfoceranno in guerra con la sconfitta delle forze Yezchiane.

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.

935-967 DI: Prima campagna di Zuyevo contro gli umanoidi delle steppe Yazak. La Tsar spera di arrivare anche a contendere a Hule la regione delle colline di Bylot per le sue ricche miniere.

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

967-976 DI: Seconda campagna di Zuyevo contro gli umanoidi delle steppe Yazak.

968-992 DI: L'invasione della costa selvaggia si scontra contro la resistenza dei popoli delle baronie. L'esercito del Maestro è regolarmente sconfitto dai soldati armati con armi dall'acciaio rosso.

975 DI: La flotta Huleana è decimata dalla flotta delle Baronie selvagge e delle Città Stato del golfo di Hule.

979-981 DI: Terza disastrosa campagna di Zuyevo contro gli umanoidi delle steppe Yazak, si conclude con la ritirata dell'esercito di Zuyevo a causa di ribellioni interne all'impero.

998 DI: Il Maestro inizia a guardare ad est oltre la grande desolazione per le sue conquiste.

Appendici

App. 1 - La Lega Bleak

La Lega Bleak è la più grande e migliore organizzazione criminale dell'Impero Huleano. Questa organizzazione è l'erede di una vecchia gilda di ladri Antasynian con sede a Leqan. E probabilmente sarebbe rimasta una piccola associazione sotterranea di feccia Antasynian, se non fosse stato per Leke "il Pigno", un wurmling che ha assunto la guida della gilda nel 893 DI. Questo wurmling da prima ha organizzato la gilda come uno dei principali protagonisti nelle Terre convertite sconfiggendo la maggior parte dei suoi avversari e facendo sue le altre organizzazioni. Ha costruito un'organizzazione militare con ufficiali e truppe, dando obiettivi e strategia. Il suo Impero sotterraneo ha allungato i suoi tentacoli ad ogni attività lucrativa, da quando il Maestro ha preso contatto con Leke nel 963 DI.

Al loro primo incontro, i due leader sapevano che sarebbero stati in costante conflitto, se non avessero trovato un accordo che fissasse il confine delle loro rispettive attività. Dopo giorni di intensi negoziati, i due hanno raggiunto un accordo che delimita la loro sfera di attività, il Maestro ha promesso a Leke l'esclusività di tutte le attività criminali organizzate nell'Impero ed ha concesso al wurmling il titolo di Bey di Leqan, in cambio, Leke ha accettato di dare una parte delle sue entrate all'Impero ed ha fornito al Maestro l'uso della sua rete criminale a scopo di intelligence. Secondo l'accordo, un emissario del Maestro è stato inviato a Leqan ed un rappresentante di Leke Bey è stato assegnato a Greatrealm, questi avrebbero dovuto garantire un contatto permanente tra i due leader, ma anche raccogliere informazioni sulle rispettive attività. Dal giorno dell'accordo, Leke è stata in grado di espandere il suo impero sotterraneo per tutto

l'impero Huleano e anche oltre, nella Costa Selvaggia, Kavkaz e le Città stato.

Gerarchia della Lega

La struttura della Lega Bleak è di tipo piramidale. Il vertice dell'organizzazione, è costituito da un piccolo consiglio guidato, ovviamente, da Leke Bey. Ogni membro del Consiglio stesso è al vertice di una piramide regionale. Ogni sotto-organizzazione regionale è chiamata ala, sono semi-autonome, ma devono seguire le linee guida generali stabilite dal Capo. Ogni leader di un'ala è anche membro del consiglio. Le ali sono composte da piccole organizzazioni criminali locali o semi-legali chiamate pedine nella nomenclatura della Lega. Questi sono responsabili delle attività quotidiane. Ognuno di loro è autonomo nel suo territorio, ma deve obbedire agli ordini del consiglio e rispettare le regole interne quando si cerca di sviluppare nuove attività o territori.

I conflitti tra le ali o tra pedine sono comuni e riguardano l'attribuzione del territorio nella maggior parte dei casi. Quando una soluzione di una controversia non può essere negoziata a livello locale o regionale, spetta al Consiglio di imporre una soluzione. Una pedina o leader dell'ala che non si attenga ad una decisione del Consiglio ha la probabilità di ricevere la più alta punizione, la morte.

Nel caso in cui una pedina o un leader dell'ala scompare, il consiglio decide chi andrà a sostituire il leader. Di solito, si tratta di un ufficiale vicino o comunque qualcuno della regione. Nei casi estremi, quando Leke Bey non è soddisfatto da nessuno dell'organizzazione locale, qualcuno da fuori viene nominato per sostituire l'ex capo. Leke Bey ha anche il potere di formare nuove ali. Normalmente, concede lo status di Ala ad una consolidata famiglia o ad una persona che ha dimostrato la sua lealtà. Questo accade in rare occasioni e il Consiglio ha il potere di

opporsi a questo tipo di decisioni, o di qualsiasi altra, fatta dal wurmling.

Il capo ed i suoi fidatari in Leqan:

Leke Bey "The Sloth" (14HD wurmling), capo della Lega

Gülcin Kasapoglu (C17, di Bozdogan), emissario del Master

Abas "Swiftfingers" Strakosha (L28), la mano destra di Leke Bey

Pjerin "Il Mulo" Nuhiji (G27), capitano della guardia privata di Leke

Bozsidàn Hrutka (M23), consigliere speciale di Leke

Il Consiglio

Artan "Digger" Kiuprili (L24), capo dell'ala Bylot

Ugron "Twolives" Czobor (L28), capo dell'ala Kereçul

Corina "The Mistress" Iagar (L26), capo dell'ala Bradjina

Durukan "Il Marmureg Tiger" Soylu (L30), capo dell'ala Marmureg

Nazöm "Il pestilenziale" (Orc16), capo dell'ala Golfo

Mahzun "Ratbone" Zafer (L24), capo dell'ala Khuur

Bashkim "Cinghiale" Velo (L22), capo dell'ala Rosin

Piyan "The Sheep" Waqar (L28), capo dell'ala Halli

Eznik "Blackblade" Deghtsunian (L32), capo dell'ala Kavkaz

Sayed Kharsay "Goldfeathers" (ufficialmente L25, ma 19HD drago d'oro), capo dell'ala Nord

Le Ali

Ala Bylot

Sede: "La Taverna Vein Lucky" in Zar

Maestro della Gilda: Artan "Digger" Kiuprili (T24)

Pedine principali: Krexjà "The Happy Maiden" Tzeka (L15), responsabile di The Guild Shadow in Chetniu; Sokol "Goldeater" (Goblin 11), capo della Raiders del Sokol, sulle colline di Bylot meridionale; Kogor Markare (Dwarf 10), Responsabile delle colonie minerarie illegali Zainovoi; Fisnik Thaxhi (G13), capo della polizia di confine di Zervar;

descrizione: L'ala Bylot è tra le ali più fedeli, è strettamente monitorata da Abas "Swiftfingers" Strakosha, il più vicino luogotenente di Leke Bey, che era l'ex capo dell'ala. Ora, Artan "Digger" Kiuprili sta cercando di ottenere un po' più spazio per respirare dall'ex è patrono, ma si astengono da qualsiasi attacco frontale contro la mano destra di Leke. Questa ala una volta era in aperto conflitto con l'ala Bradjina per il controllo di Chetniu, ma Leke Bey ha affidato all'ala Bylot il controllo delle attività illecite in città nel 993, una decisione che è ancora mal sentita da Corina "The Mistress" Iagar.

Attività: i profitti di questa ala derivano principalmente dallo sfruttamento delle miniere illegali e dalla protezione di quelle legali. Un'altra importante fonte di reddito deriva dal controllo di numerosi piccoli casinò e bordelli attorno alle città minerarie e in Chetniu.

Caratteristica distintiva: Una runa tatuata sul retro del collo

Ala Kereçul

Sede: Il complesso sotterraneo sotto le rovine del palazzo reale Antasynian Debredladany

Maestro della Gilda: Ugron "Twolives" Czobor (L28)

Pedine principali: - Banos "dal libro" Szokefaguy (L18), capo della gilda dei ladri di Pusztòk; Istok "Rawbeard" Pandy (L15),

capo della Ratpack in Szkçarlit; Nexhmije "The Black Rose" Hisari (L17), capo dei teppisti Prijderel; Csepel Snowlion (M16), capo della tribù Oroul; Zeki "Ironmouth" Gencebay (L18), a capo della connessione Kolköy; Byrta "The Bastard" Ohran (G17), capo dei Raiders del Tiò.

Descrizione: L'ala Kereçul, nota anche come "Banditi di Monzag", a cui solo recentemente è stata concesso piena autonomia. Prima, le pedine di Leke Bey in Monzag sono state divise tra l'ala Bylot e l'ala Rosen. Ma dal momento che molte organizzazioni locali erano fuori dalla portata della Lega Bleak, Leke Bey ha deciso di trovare un accordo con il Maestro della Gilda di Debredladany, Ugron Czobor "Twolives", dandogli una zona molto più ampia da governare per il profitto della Lega. Da allora, Ugron è uno stretto alleato di Leke Bey. Nonostante la sua animosità verso il Maestro che lo ha quasi ucciso quando era giovane, Ugron accetta di fornire informazioni sui ribelli del nord del Monzag. Egli spera, tuttavia, che qualcuno distruggerà il Maestro un giorno anche se non rischierebbe di farsi coinvolgere in una tale impresa.

L'alleanza di Ugron con un capo Sendaryan è di grande valore per il Maestro, in quanto egli potrebbe utilizzare questa tribù per attaccare le altre, con la conseguenza di distogliere le altre tribù dall'attaccare i possedimenti settentrionali del suo Impero. In cambio, Ugron è autorizzato a chiedere una tassa speciale su qualsiasi carovana passi attraverso il suo territorio.

Attività: Le risorse principali di questa ala provengono dalle tasse dovute sulle attività commerciali che si svolgono in giro per la Strada Militare del Nord. Un'altra importante fonte di ricavi è l'industria del racket nelle cinque città principali che l'Ala controlla (Prijderel, Debredladany, Pusztòk, Szkçarlit e Kolkoy). Infine, una piccola parte proviene

dal commercio illegale di pelli con le tribù Sendaryan e dalle incursioni nei villaggi remoti in tutto il fiume Tiò.

Caratteristica distintiva: il mignolo della mano sinistra viene amputato.

Ala Bradjina

Sede: Corporazione dei Pescatori Sede di Dishinau

Maestro della Gilda: Corina "The Mistress" Iagar (L26)

Pedine principali: - Cincinel "One Arrow" Trelles (L20), capo della Corporazione Umbrar in Miriestiu; Aarag Stoneclaws (9HD Gigante delle colline), leader della Banda della Collina Lotev; Gorroz Tornfeet (Orco 14), capitano della guarnigione Huleana in Irdzhygrad; Conte Vulko Batchev (Nosferatu, M21), a capo del feudo di non morti di Vrancea sulle colline, Oktav Marga (G6, commerciante di 14), capo della Corporazione Negustor.

Descrizione: L'ala Bradjina una volta era un'autonoma organizzazione criminale sul sistema delle imprese Bulzan, solo recentemente è stata integrata nell'impero sotterraneo di Leke (in 987). Per soggiogare l'organizzazione indipendente, i teppisti di Leke hanno dovuto uccidere il capo della società ombra, Adrian Kobori, che era anche l'amante segreto di Corina. Non ha dimenticato il suo amante per Leke, ma ha evitato che la verità arrivasse alle orecchie del wurmling. Solo, due "esseri viventi" conoscono la verità: il Conte Batchev e Cincinel Trelles. Il primo preferisce mantenere il segreto in quanto condivide lo stesso odio contro il capo della Lega, il secondo sta progettando di utilizzare il segreto al momento giusto per prendere il posto di Corina nella gerarchia della Lega.

Attualmente i rapporti di questa ala con il resto della Lega Bleak sono freddi al meglio. La perdita di Chetniu data all'ala Bylot è stata sentita come un cambiamento importante e molti credono che il potere di Leke sia stato costruito sulle rovine della Corporazione Ombra una volta potente in Bulzan. Qualsiasi tipo di mezzo è buono per minare il potere della Lega. Tra questi c'è l'alleanza segreta tra Corina ed i ribelli Olgarian, che lei aiuta con informazioni e contromisure di intelligence contro il Maestro. Lei spera che una volta che il Maestro sarà sconfitto, Leke lo seguirà a breve. Incoraggia inoltre Gorroz Tornfeet a far pressione il più possibile sulla città di Irdzhygrad in modo che l'odio della popolazione locale verso gli Huleani aumenti.

L'ala è sempre in uno stato di semi conflitto con i vicini. In primo luogo, anche se la questione dello status di Chetniu è stato definito, l'Ala Bradjina ancora ritiene la città di sua pertinenza. Inoltre, c'è anche il conflitto dilagante tra l'ala e il suo vicino orientale, l'ala Marmureg, che vorrebbe avere il controllo esclusivo del criminale milieu di Olgar.

Attività: L'ala Bradjina ottiene i propri ricavi da molte fonti. Controllare le potenti Corporazioni Umbrar e Negustor garantisce un regolare flusso di denaro all'interno casse dell'ala. L'ala anche molti proprie attività, pensioni, taverne, bordelli, e le banche in Olgar e Antasyn. L'ala controlla anche la maggior parte degli umanoidi dei confini con le steppe Yazak attraverso l'alleanza con alcuni dei loro capi. Inoltre, tutti i pescatori della palude Rockwater pagano una tassa speciale per la "protezione". Un'altra fonte di reddito è un po' sconosciuto al resto della Lega, dal momento che il conte Batchev ha la sua rete di alleanze con altri non-morti di spicco della Costa Selvaggia, un po' di commercio di componenti magiche e parti umane viene ignorato dal capo della Lega. Tuttavia, alcuni agenti di "The Tiger

Marmureg" hanno iniziato ad indagare su questo commercio, se scoprono che alcune attività criminali del Ala non sono segnalate, potrebbero innescarsi nuovi conflitti all'interno della Lega.

Caratteristica distintiva: tatuaggi estesi di draghi o tigri sul loro di dietro.

Ala Marmureg

Sede: "Il Castello di Karçij" nelle Terre dei giannizzeri

Maestro della Gilda: Durukan "Il Marmureg Tiger" Soylu (L30)

Pedine principali: - Tzanko Paskalev (L22), a capo dei pugnali del Kulnovo ; Ponce "Torero" Linares (L23), Leader di Los Banditos de La Pineda; Toder "Il traditore" Ginchev (L16), visconte di Bartsja; Durrak "Big Belly "(Goblin 13), capo dei Raiders Bayatgal; Saverio "Il Rapier" Marreras (L24), capo della gilda dei ladri di Morales Ciudad; Fadol "Sneak" Candarli (L22), maestro dei Demoni Iskilü.

Descrizione: leader dell'ala un tipo di lupo solitario, che da sempre è stato in grado di ottenere ciò che voleva senza l'aiuto di nessuno. Aveva già sotto il suo controllo la maggior parte delle attività attuali dell'ala anni prima che Leke prendesse contatto con la sua organizzazione. Tuttavia, Durukan sapeva che, da solo, non avrebbe potuto competere con la Lega, così ha deciso di accettare il controllo di Leke Bey sulle sue attività, cercando silenziosamente di trovare alleati una volta all'interno della Lega. Quello che ha trovato, però, sono stati più nemici che alleati. La sua ala si è trovata rapidamente di fronte alle pretese Bulzaniane della Corporazione Ombra, che già aveva corrotto gli orchi dell'Olgarian, contendendo così il controllo sul territorio di Olgar. La tigre Marmureg è stanco di sostenere il suo punto

di fronte a Leke Bey, che preferisce vedere sciamare il potere di questa ala. Un altro conflitto è sorto quando Nazöm "Il pestilenziale" ha fondato la sua ala indipendente dall'ala Khuur. Problemi sulla ripartizione del controllo sui pirati del Golfo di Hule ci sono e sono ancora da risolvere, anche se, l'Ala Marmureg ha perso gran parte della sua flotta alla marina Texeiran.

Attualmente, questa ala sta segretamente cercando di espandere la sua influenza più a sud lungo la Costa Selvaggia. La gilda dei ladri locale di Ciudad de Leon e Boa Mansão sono già sotto l'influenza dell'ala. Leke Bey tiene a chiudere gli occhi su questa evoluzione, anche se Durukan Soyly, capo dell'ala, sta cercando di espandersi senza la sua approvazione.

Attività: La maggior parte del reddito dell'ala proviene dal controllo della Strada Militare Meridionale che collega Hule e Olgar: un pedaggio elevato è necessario per passare attraverso la Viscontea di Bratsja. Inoltre, l'ala è coinvolta in alcune attività di contrabbando attraverso i tunnel dei ksar. Oltre al tradizionale racket, la prostituzione e il gioco d'azzardo nelle città di Iskilü, Morales e Ciudad Kulnovo, l'ala fa regolarmente incursioni nei villaggi vicini della Costa Selvaggia.

Caratteristica distintiva: un mantello nero con interno rosso.

Ala del Golfo

Sede: Riserva degli Orchi Galibolü

Maestro della Gilda: Nazöm "The pestilenziale" (Orc16)

Pedine principali: - Gökay "Ironheart" Basgil (L22), capo della famiglia Basgil in Azurun; Zeren "Barbanera" Tural (G18), a capo dei pirati Boyazki; Mucip "The Humble Signore"

Basgil (L16), Yenigaz di Maestro della Gilda; Mehe'rizar Shinerrettin (patriarca goatmen), capo del clan Yehemehertarr vicino Budavik; Radan Vlidanovic (L16), a capo della banca di Zagora e Nova-Svoga

Descrizione: L'ala del Golfo è stata creata da Leke Bey in una mossa per contrastare la crescente influenza delle ali Khuur e Marmureg. E' stata dato a Nazöm "La pestilenziale" per dare l'impressione che il Maestro ed i suoi "uomini" ha una parola all'interno della Lega. Tuttavia, il vero potere in questa ala è nelle mani della famiglia Basgil. Un clan affiatato Huleano che gestiscono la maggior parte delle attività criminali nello Hule meridionale. Questa famiglia ha una lunga storia di vendette di sangue con la famiglia di Zafer Khuur e non sono mai stati in grado di lavorare insieme anche sotto il dominio del wurmling. Ora che sono in ali diverse i loro conflitti sono meno frequenti, ma l'animosità può ancora essere sentita.

L'ala del Golfo sta cercando di espandere la sua attività su entrambe le sponde del Golfo di Hule ma deve evitare il confronto aperto con l'ala Marmureg, anche se, sono sempre più in competizione per le ricche Gilde della Costa Selvaggia.

La situazione attuale di questa ala, bloccata tra due ali ostili e più grandi, li rende del tutto fedeli a Leke Bey di cui hanno bisogno per sopravvivere. In realtà, la famiglia Basgil è probabilmente il gruppo più affidabile tra i ladri che "Il Bradipo" ha trovato in Hule meridionale.

Attività: I Basgils sono i signori delle banchine in tutti i porti Huleani, hanno il controllo della maggior parte delle attività commerciali dei porti. Inoltre, con il loro alleato, Zeren "Barbanera" Tural, sono in grado di controllare la maggior parte del trasporto merci che passa attraverso la parte

setentrionale del Golfo di Hule. Infine, l'ala protegge e copre molti predoni umanoidi delle Montagne Nere del sud; in cambio, questi gruppi pagano una parte del bottino saccheggiato nelle città-stato dell'entroterra.

Caratteristica distintiva: piercing al naso ed all'orecchio.

Ala Khuur

Sede: Catacombe di Khuur

Maestro della Gilda: Mahzun "Ratbone" Zafer (L24)

Pedine principali: - Ayfer "La Fata" Uzunoglu (L18), a capo della Gilda di Duskilü; Vedat "Stick" Zafer (M17), capo della famiglia Zafer in Jandák; Tosun "Lighthouse" Zafer (L15), capo della famiglia Zafer in Jehrom; Gazrad "Scimitar" Koorzar (Orco 12), capo della banda delle scimitarre nere vicino Nuzayre nelle Montagne Nere; Ejder "The Minion" Çölasan (C16, di Talitha), capo della gilda di Assassini in Jandák

Descrizione: L'ala Khuur, conosciuta anche come la famiglia Zafer, ha una lunga tradizione nelle imprese sotterranee in Hule. E' stato a capo della maggior parte delle operazioni criminali almeno dall'arrivo del Maestro a capo dell'Impero. Da allora è stato fedele a lui e solo lui. Tuttavia, faceva parte della transazione avvenuta tra il Maestro e Leke Bey che questa grande famiglia passasse ad obbedire agli ordini del wurmling invece di essere autonomi. Da allora la famiglia ha accettato la volontà del Maestro, ma comunque cercano di rimanere il più possibile autonomi. Tuttavia, il bradipo sta cercando di fare tutto il possibile per frenare l'indipendenza di questa famiglia. Il suo ultimo complotto è stato quello di avere il più giovane membro della famiglia, Tosun Zafer, magicamente soggiogato. Il Giovane Tosun è ora salito rapidamente nella gerarchia

dell'Ala, e, stranamente, i suoi più stretti parenti stanno tutti morendo per motivi inspiegabili.

Il Maestro vede i suoi legami speciali con questa famiglia, come il modo migliore per monitorare le attività di Leke Bey, questo perché ha messo il suo uomo più pericoloso, Ejder Çölasan, al servizio della famiglia Zafer. Questo per mantenere il controllo del transito commerciale attraverso il Passo Grande e ed il controllo degli orchi delle scimitarre Neri attraverso le attività della famiglia.

L'ala Khuur è fortemente contraria all'Ala del Golfo perché ospita la famiglia rivale Basgil, ma ha anche avuto alcune dispute territoriali con l'ala Rosin anche se sono in pace adesso. La famiglia ha forti legami con l'Ala Halli con cui condividono i profitti provenienti dal controllo della strada dal Sind a Hule.

Attività: I ricavi provengono alla famiglia in termini giuridici, da attività semi-legali e clandestine. Essi sono coinvolti nel commercio, il contrabbando, gioco d'azzardo, la prostituzione, banche, racket, la produzione di stoffa e vetro, l'omicidio, la protezione, in breve, tutto ciò che può portare profitti rapidi potrebbe essere di loro interesse. Una delle attività più profitte è ancora il racket ed il saccheggio delle carovane all'uscita del Grande Passo.

Caratteristica distintiva: Una runa tatuata all'interno dell'orecchio destro.

Ala Rosin

Sede: Necropoli di Cirkara

Maestro della Gilda: Bashkim "Cinghiale" Velo (L22)

Pedine principali: - Meryem "Laura" Coskun (L15), capo di Seyvan Minstrel della notte;

Ulugh "Crow" Saglam (L18), Magden è il Maestro della Corporazione; Yurtsev "Loneshadow" Arikan (G18), capo dei banditi del fiume Gree; Feriha "Velvet Spada" Birand (L14), a capo della società segreta di Gölayam; Yonca "La suora nera" Killiç (C26, di Korotiku), capo del tempio sotterraneo di Korotiku in Karsun, Eivanjan e Karsile

Descrizione: Questa ala è abbastanza recente, se confrontata con la maggior parte delle antiche famiglie di Hule. E' stata creato da Leke Bey per limitare il potere della famiglia Zafer. Questo tuttavia non è stato fatto facilmente, molte guerre di successione e territoriali hanno avuto luogo prima che un Maestro della Corporazione attuale riuscisse a portare la famiglia in alto. La maggior parte dei ranghi gerarchici superiori di questa ala sono giovani ladri che devono la maggior parte di ciò che hanno e sono alla volontà di Leke. Di conseguenza essi sono, a prima vista, fedeli al wurmling e al suo rappresentante, Artan Kiuprili "Digger". Questo è, tuttavia, la prima impressione che questi giovani lupi danno al resto della Lega e molti di loro hanno una ambizione maggiore che essere solo pedine sotto l'ordine di un leader Antasyinian.

Di conseguenza, molti di loro sono alla ricerca, al di fuori della loro zona, di stringere alleanze segrete con le altre ali, principalmente con la famiglia Zafer. Inoltre, Eznik "Blackblade" Deghtsunian, dell'ala Kavkaz è conosciuto per fare un po di reclutamento tra i ranghi più bassi degli accoliti dell'Ala, una situazione, che più di una volta, è quasi degenerata in un conflitto aperto tra le due ali.

L'ala Rosin è attualmente in pace con la maggior parte dei suoi vicini, anche se i suoi vicini più forti stanno complottando per dividerla in diverse sfere di influenza, se non per avere il controllo diretto.

L'ala Rosin ha pochi contatti diretti con il Maestro e preferiscono evitare i santi uomini in quanto sono chiaramente più vicini alla famiglia Zafer che alla giovane Ala Rosin e dal momento che alcuni di loro hanno forti legami con il culto di Korotiku.

Attività: attività di questa ala sono in un lungo processo di ricostruzione. Anni di distruttivi conflitti interni hanno lasciato le corporazioni senza molte infrastrutture sotterranee. Nuovi reti criminali devono essere stabilite, nuovi affiliati devono essere formati e nuovi canali di comunicazione devono essere impostati. Solo il Tempio di Korotiku porta attualmente alcuni profitti in cambio della protezione della Lega di Bleak. Leke Bey sta lavorando duramente per dare all'ala maggiore autonomia finanziaria e per costruire attività più redditizie.

Caratteristica distintiva: Un ragno tatuato sulla mano sinistra

Ala Halli

Sede: Le rovine del palazzo di Chudrapandra a sud delle Oasi Kesret nel deserto del Sind

Maestro della Gilda: Piyan "The Sheep" Waqar (L28), capo del Cammelli Kesret

Pedine principali: Aamir "Red Dune" Rana (G15), capo dei pirati del deserto; Mudasar "gerbillo" Sajjad (L19), capo del clan Sajjad; Rizwan "Threearms" Younis (G23), capo del clan Younis

Descrizione: L'ala Halli è una delle più piccole ali della Lega Bleak. E' più un gruppo di briganti del deserto del Sind che una gilda del crimine organizzato. Ma, dal momento che i loro capi hanno trovato un terreno di accordi reciprocamente vantaggiosi con Leke Bey, hanno accettato di dare una piccola porzione del loro reddito alla Lega. Anche se, il controllo di Leke Bey rimane

essenzialmente onorifico nella regione, i suoi alleati del deserto, rispettosi dei costumi del deserto, non tradiranno mai la parola data a condizione che il wurmling rispetti i suoi impegni personali.

Questa ala è tra le più utili per un'operazione di intelligence del Maestro in quanto in grado di fornire copertura per gli agenti del Maestro un po' ovunque nel Sind.

Attività: La maggior parte delle attività di questa ala sono legali sotto il dominio del deserto, ma sarebbero fuori legge in un paese più "civile". I loro profitti provengono principalmente dai saccheggi durante i raid contro le carovane che viaggiano da Sind a Hule o Slogovich.

Caratteristica distintiva: Urduk nomadi del deserto

Ala Kavkaz

Sede: La Torre Sole Azkoran

Maestro della Gilde: Eznik "Blackblade" Deghtsunian (L32), capo dell'ala Kavkaz

Pedine principali: Varuzhan "Il monaco nero" Trozian (Mystic 13), capo della Gilde degli avvelenatori in Ienizvan; Zviad "Hellhound" Chikradze (L18), capo del clan Chikradze in Houriani; Kamarnik "Kamo" Sezer (G15), leader dei Teschi delle montagne nel sud della Aazardjian; Haykush "The Lone Mago" Bozinian (M23), capo della Scuola di Arti taumaturgiche in Sabirdebi; Ghamil Saviniev (L16), membro degli Otto in Erdnidze; Irfan "Red Turban" Fadarkan (G18), capo della famiglia Fadarkan in Bjukhra; Yurdagül "La vedova" Cömert (L22), capo della gilda dei ladri in Erzmin

Descrizione: Una volta uno dei nemici più agguerriti di Leke Bey, Eznik Deghtsunian è oggi uno dei suoi più stretti alleati. I due

hanno firmato una tregua nel 996 DI, e, da allora, le loro relazioni sono serene in apparenza. In realtà, il wurmling non potrà mai fidarsi del suo ex avversario, ma, per il momento, accetta questa benefica cooperazione in quanto non possiede il potere in Kavkaz necessario per spodestare il Dvinzinaian dalla sua posizione di leader. Dal punto di vista di Eznik, il suo accordo con il bradipo era solo una mossa tattica, l'alleanza ha un interesse strategico per Remindan, un leader Kyurduk che giura di distruggere il Maestro e il potere di Hule. Eznik vede in questo uomo la possibilità di aumentare il proprio potere su una Hule dopo il crollo. Lui non vede l'ora di prendere in consegna l'organizzazione di Leke dopo la sconfitta del Maestro.

La collaborazione tra Eznik e Remindan non è nota a nessuno, infatti, nel 1000 DI, pochi hanno mai sentito parlare di Remindan o della sua ricerca. Il Maestro ha visto l'inserimento dell'ala Kavkazian nella Lega Bleak come un modo efficace per monitorare l'evoluzione politica dei paesi delle Montagne Nere. Il Maestro non è stato in grado di trovare una qualsiasi accusa contro Eznik ed i santi uomini lo vedono come uno strumento affidabile di potere nella regione.

La maggior parte delle relazioni tra l'ala Kavkaz e il resto della Lega Bleak sono pacifici. Solo con l'ala Rosin hanno avuto qualche controversia sullo status di Erzmin. Si dice anche che ci siano dei problemi tra loro e l'ala Nord, ma se queste voci erano vere, poi, la controversia è stata risolta a livello locale e non ha comportato l'intervento Leke Bey.

Attività: L'ala Kavkazian è coinvolta in una moltitudine di attività in tutta la regione, ma la sua attività più produttiva è il contrabbando di oggetti magici ed il commercio di rari componenti magiche. Dal momento che questa ala è molto più decentrata rispetto al

resto della Lega, molte attività criminali locali sono lasciate nelle mani delle pedine e raramente sono riferite al capo (a volte a causa di interferenze nella leadership dell'Ala, ma a volte semplicemente perché nessuno, a parte i criminali locali sanno di queste attività).

Caratteristica distintiva: tutti i membri dell'ala indossano un pugnale d'oro ricurvo alla loro cintura

Ala Nord

Sede: Il Bazar di Kiteng

Maestro della Gilda: Sayed Kharsay "Goldfeathers" (ufficialmente L25, ma 19HD drago d'oro)

Pedine principali: Immedin Gosbodan (G9, Merchant12), capo della famiglia Gosbodan in Durfan; Khardan Abimelik (L12, Merchant 9), capo del Bazar in Zhorog; Alishaer "Camel Breath" Niyazi (L19), a capo della guardia speciale in Tachgoun; Oraz "Sharp Sabre" Shtoik (G20), leader del Midlands 'Rovers; Kamil "Darokin" Djaev (L9, Mercante 15), capo della famiglia Djaev in Nyabur

Descrizione: L'ala nord è più una gilda mercantile che una gilda criminale. Tuttavia, dato che le attività dei commercianti Sardjik sono sempre al limite della legalità, erano quello che Leke Bey cercava quando decise di estendere l'influenza della sua Lega a nord. I mercanti Sardjik hanno visto questa alleanza come un'opportunità per migliorare la propria sicurezza aziendale in tutta la regione Huleana, e così è stato. Non solo questa alleanza li ha aiutati ad estendere le loro attività nella regione, ma li ha anche protetti del divieto di commercio con l'estero deciso dal Maestro. È per questo che i commercianti Sardjik recentemente hanno acquisito una posizione di quasi monopolio nel settore del commercio nelle Terre di

Mezzo.

Un cambio alla guida del Bazaar in Kiteng, hanno portato un cambiamento nella natura dei rapporti tra l'ala Nord e la Lega Bleak. L'elezione di Sayed Kharsay mercante prominente a capo del bazar, ha portato un forte oppositore del Maestro, anche se non apertamente, a capo sia del Bazaar che dell'ala nord. Kharsay Sayed è, infatti, un potente sovrano Kharsay drago che ha il suo territorio vicino al Sardjikian. Kharsay è stato contattato da Hartok Stormrider, un capo tribù che cerca di riunire i nomadi del Nord in una nuova forza d'invasione, hanno discusso la possibilità di un'alleanza che avrebbe protetto Sardjikian contro i nomadi quando questi avrebbero attaccato Hule, che è l'obiettivo ultimo del leader nomade.

I due non sono stati in grado di mantenere il segreto sull'alleanza, Leke Bey ha saputo ciò che si ripromettevano ed ha informato il Maestro. Per il momento il Maestro e Leke sono in attesa di vedere se Kharsay intende partecipare attivamente all'alleanza, stanno anche preparandosi per cercare di sottometterlo, un compito che al Maestro è già riuscito con successo con pochi altri draghi, ma Kharsay è una sfida di un altro tipo.

Attività: La maggior parte delle attività dell'Ala Nord ruotano intorno al commercio ed all'attività bancaria. Alcuni briganti vengono utilizzati per scoraggiare la concorrenza dei mercanti stranieri nel territorio dell'Ala, ma tali attività criminali sono rare. Ogni tipo di attività che comporta l'uso della violenza sono il compito della gilda degli assassini di Kiteng e Tachgoun legati all'Ala.

Caratteristica distintiva: ogni membro dell'ala indossa lo stesso anello inciso sul dito medio della mano sinistra. Sull'anello è inciso il rango della persona nella gerarchia dell'Ala, nonché il nome della famiglia o le persone dell'organizzazione.

App. 2 - Le Sette Religiose Bulzaniene

I Patriarchi (Chiesa di Bulzan, Fede Agraria)

I Patriarchi è il più grande ordine fra le fedi in Bulzan e uno dei più antichi. Il suo scopo principale è il rispetto dei vecchi modi Bulzani e lo sviluppo della nazione Bulzani con la procreazione, la colonizzazione e la guerra. Il suo obiettivo finale sarebbe quello di far rivivere il potere che rappresentava Bulzan nel corso del 4° secolo PI. I Patriarchi diffondono una filosofia di rispetto per l'anziano e incoraggiano il culto degli antenati. Essi ritengono che tutte le persone dovrebbero essere in grado di aumentare la loro felicità attraverso il duro lavoro e il rispetto delle istituzioni stabilite. Per loro, l'unico modo per qualcuno di crescere è quello di affrontare gli ostacoli che sono sempre seminati sul cammino verso la felicità. La gente deve accettare questi ostacoli e cercare di avere successo con i propri mezzi senza cercare aiuto esterno. I Patriarchi credono che la religione è così importante nella vita di tutti che dovrebbe avere un posto più importante nella politica Bulzani. Ignorano le altre sette e le considerano una distrazione che allontana i Bulzani dal legittimo percorso e ciò fa in modo che siano in contrasto con la maggior parte delle altre sette.

Immortali venerati:

- Dazhbog (Ixion) - Perun (Odino)
- Gozhar (Razud) - Taras (Tarastia)
- Matka (Terra) - Jarila (Valeria)
- Forsetta-Dzarovit (Thor)
- Striborg (Cretia)

I delegati al Consiglio: Dragos Iorgan (C28, di Razud), Tibor Mazilu (C25, di Odino) e Felicia Torok (C18, di Terra)

Il culto dei Costruttori (la Chiesa degli Artigiani)

Si tratta di un vero e proprio culto urbano Bulzani dedicato agli immortali che favoriscono l'attività creativa, mestieri o arti. La maggior parte dei seguaci di questa setta si trovano nelle corporazioni artigiane. La sua filosofia da forte sostegno alle attività creative e vede la creazione come l'unico modo per evitare di vivere una vita assurda e priva di senso. La creazione è vista come un atto divino che porta gli esseri umani più vicini all'immortale e dona loro una parte di immortalità in quanto la loro creazione sopravviverà alla loro fine mortale. Questo culto è animato dall'idea che, se tutte le persone provenienti da tutto il mondo creassero anche solo una cosa nella loro vita la razza umana riguadagnerebbe il loro tempo perduto e lo status di semidio [un riferimento all'età tecnologica di Blackmoor]. Il culto dei Costruttori è fortemente contrario a tutta la fede caotica o malvagia che cerca di distruggere o modificare qualsiasi tipo di creazione.

Immortali venerati:

- Steriag (Asterio) - Svarog (Kagyar)
- Svarozhic (Rathanos) - Karzelek (Garl)
- Weles (Tiresia) - Doregar (12 Osservatori)
- Palarok (Palartarkan)

I delegati al Consiglio: Steliana Kobori (C25, dei 12 Osservatori), Emil Vulpes (C21, di Tiresia) e Virgilio Toda (C16, di Kagyar)

Il culto del bosco (la via della natura, la Chiesa della Foresta)

Questa è una delle più antiche sette di Bulzan. I suoi seguaci si trovano soprattutto nelle aree boschive e nei dintorni di Rockwater. I seguaci della Chiesa della Foresta mettono una particolare importanza nella conservazione delle foreste e dei loro

abitanti. La filosofia della setta impone di vivere in un modo che non rompa l'equilibrio tra uomo e natura. E' vista come una Chiesa pacifica dove la guerra è vista come una minaccia nei confronti della natura. Tuttavia, i suoi seguaci sono pronti a combattere per proteggere le foreste. Questa setta è segretamente opposta al Maestro e vede la sua dichiarazione di Greatrealm come il primo passo verso la distruzione della grande foresta di Niwhelm (il Bosco scuro). E' anche contrario ai Patriarchi ed al culto dei Costruttori in quanto queste due fedi rappresentano per loro una minaccia per l'equilibrio tra uomo e natura.

Immortali venerati:

- Bilbog (Djaea) - Yarilo (Fauno)
- Svaroz (Ka) - Simargl (Ordana)
- Mati (Terra) - Simorg (Zirchev)
- Chiron - Lado (Frey) / Lada (Freyja)

I delegati al Consiglio: Mattias Dobre (C27, di Ordana), Tibor Bojin (C24, di Zirchev) e Zaharia Osadci (C17, di Djaea)

Il Tempio del Caos

Portato in Bulzan dai coloni ed eserciti Huleani, questa fede è importante tra la popolazione Huleana di Bulzan e nelle organizzazioni criminali in tutto il paese. Questa fede è in aperto conflitto con la Via della Legge. E' anche contro il Culto infernale che cerca di prenderne il posto nella società Bulzanian. Il rapporto con i Patriarchi è anche abbastanza teso.

Immortali venerati:

- Bozdogan (Loki) - Yalamenek (Masauwu)
- Savashan (Orcus) - Veleketer (Alphaks)
- Eylenmek (Fauno) - Yazibali (Talitha)
- Buyulome (Thanatos) - Guzelik (Pearl)

I delegati al Consiglio: Dilara Kazaz (C22, di

Loki), ekber "Il collerico" Nursel (C22, di Alphaks) e Harika Lacusta (C17, di Talitha)

La via della Legge

Portato dai missionari che vagano nelle pianure del nord e da mercanti Sardjik, questo culto ha il favore di alcuni abitanti delle città soprattutto nei circoli amministrativi e delle comunità semi-nomadi Bulzanian del confine con le steppe Yazak. I seguaci della Via della Legge e del Tempio del Caos sono sempre opposti, a volte con violenti conflitti.

Immortali venerati:

- Odin - Thor
- Terra - Frey
- Ka - Diamond
- Freyja - Ostara

I delegati al Consiglio: Magda Beklea (C20, di Freyja) e Vlad Mazilu (C18, di Odino)

Il Tempio del Popolo (La Chiesa delle Scritture)

Questa setta è dedicata a raggiungere l'obiettivo di stabilire una maggiore uguaglianza nella società Bulzanian. Incoraggia l'apprendimento come strumento di emancipazione politica e la fine del rigoroso sistema corporativo. E' particolarmente attivo quando si tratta di aiutare i più poveri Bulzanian ed possibile trovare i suoi membri nei rifugi del Dasarian impegnati ad educare le persone. Per loro tutti sono uguali alla nascita e dovrebbero avere la stessa probabilità di svilupparsi attraverso l'apprendimento. Per i seguaci di questa setta, l'unica cosa che distingue le razze senzienti dagli animali è la loro capacità di apprendere. L'obiettivo finale della vita per questa religione è quello di raggiungere la conoscenza del mondo tramite l'esperienze, studi o realizzazioni. Molti studiosi Bulzanian fanno parte di questa setta.

Questa setta si oppone alle forze del conservatorismo nella società Bulzarian, sia ai Patriarchi che alle Corporazioni. Ha un buon rapporto con le forze che cercano di aiutare i poveri Bulzarian come i "Proscris" dei rifugi Dasarian.

Immortali venerati:

- Dodola (Diulanna) - Bilbog (Djaea)
- Swaroz (Ka) - Khoron (Khoronus)
- Volos (Koryis) - Taras (Tarastia)
- Dvorov (Ssu-Ma)

I delegati al Consiglio: Mihas Grul (C22, di Ssu-Ma) e Adelina Ilie (M19)

La Chiesa di Traladara

Trovata principalmente nel sud Bulzan, questa fede è stata portata dai coloni Traladaran nel corso del V secolo DI. La sua tolleranza e la convinzione di una Età d'Oro in arrivo per i Traladarani ed i loro alleati la caratterizzano. Dal 983 DI, quando i tumulti avviati dalla Chiesa di Traladara in Olgar furono soffocati, la Chiesa di Traladara è fuori legge in Bulzan.

Immortali venerati:

- Halav - Petra
- Zirchev

Il Dasarian

Questa filosofia viene da una civiltà occidentale ormai semi-estinta. Si cerca la vittoria finale del bene contro le forze del male. Si tratta di un culto minore in Bulzan ma fornisce riparo e la cura per i più poveri Bulzarian. E' particolarmente opposta al culto diabolico.

Immortali venerati:

- Chardastes - Tarastia
- Patura - Terra

Delega al Consiglio: Janos Troester (C19, di

Chardastes)

Il Culto Diabolico

Questa setta probabilmente sarebbe braccata in molte altre società, come i suoi seguaci che pongono la loro fede nelle mani delle peggiori creature immortali. Ma, nella società Bulzarian, sono visti come una parte dello stato delle cose naturali del mondo finché non portano alla distruzione dello stesso. Questa setta ha le sue radici nelle credenze delle tribù che i demoni, una volta fossero in conflitto con le città Yazak. E' dedicato a raggiungere l'obiettivo di distruggere tutte le cose viventi. Disprezza tutto ciò che può estendere il regno dei vivi nel mondo. La loro filosofia è un po' nichilista ed auspica la distruzione di tutto come un obiettivo di vita legittimo. Di solito questa setta è lacerata da rivalità intestine, ma, dal momento che un chierico di Swiatonid (Atzanteotl) è a capo della setta, il loro approccio è più metodico e intelligente.

Immortali venerati:

- Swiatonid (Atzanteotl) - Baba Jaga (Nyx)
- Triglav (Demogorgon) - Chernobog (Bartziluth)
- Rugievit (Bagni) - Leptar

Delega al Consiglio: Aurel Paraska (C23, di Atzanteotl)

App. 3 - Gli Spiriti custodi delle Terre Assogettate

Gli Spiriti guardiani sono creature eteree che si trovano ovunque nelle zone rurali delle Terre convertite. Le persone tendono a rispettare ed a dare offerte per placare loro o chiedono la loro protezione per la propria famiglia. Gli adoratori del Culto agrario Bulzarian (I Patriarchi) sono particolarmente disciplinati per tutto ciò che riguarda il rispetto dovuto ai diversi tipi di spiriti. Gli Spiriti custodi dei campi sono utili se correttamente rispettati, ma possono diventare fastidiosi o addirittura mortali se il comportamento di qualcuno li offende.

Il modo per ottenere che uno spirito guardiano vegli su un terreno o zona è un po' lo stesso per tutti i tipi di spirito, anche se la natura delle offerte e il rituale può cambiare un po'. Il più anziano della famiglia di solito dice i rituali per la prossima generazione. Le offerte giornaliere necessarie per ottenere che uno spirito guardiano protegga una zona specifica di solito sono fatti di beni che vanno da un valore di 10 M.A. al giorno, per una famiglia di contadini, a 10 M.O. al giorno, per una famiglia ricca. Ogni giorno in cui sono fatti i rituali corretti porta l'1% di possibilità che lo spirito sia disponibile, fino ad un massimo del 60%. Ogni giorno saltato ridurrebbe la probabilità di ottenere la protezione dallo spirito di un 1%. Se non si fanno i rituali corretti per una settimana o più, le possibilità sono riportate a 0%, e l'intero processo deve essere rifatto da capo.

Una volta che uno spirito guardiano decide di vivere in un edificio o area, le offerte della corretta natura devono essere effettuate quotidianamente agli spiriti, altrimenti possono materializzarsi alcuni degli aspetti cattivi degli spiriti. Per quanto riguarda le offerte necessarie per far sì che rimanga uno spirito guardiano, l'offerta giornaliera standard necessaria per mantenere uno spirito

varia in funzione della ricchezza della famiglia o della persona che fa il rituale. In caso le offerte non siano bilanciate alle possibilità della famiglia, le offerte ed i rituali avranno solo la conseguenza di una quotidiana probabilità cumulativa del 5% che lo spirito vada via o che si offenda escateni la sua rabbia (controllo su un d6 lo spirito lascerà con un risultato di 1-4, e sarà arrabbiato con un risultato di 5 o 6). Non vi è alcun modo per evitare che uno spirito guardiano lasci una volta che ha deciso di andar via, nel caso ne dovrà essere convocato uno nuovo. Uno spirito arrabbiato non lascerà il posto, cercherà invece di giocare brutti scherzi contro i suoi ex protetti o addirittura farà loro del male, la sua protezione contro il male scomparirà. Ci sono due modi per sbarazzarsi di uno spirito arrabbiato, farlo morire in combattimento o calmarlo. Per placare uno spirito guardiano, si deve dare un'offerta del valore doppio del dovuto per almeno una settimana, dopo questo lasso di tempo lo spirito può semplicemente lasciare, o può essersi placato e concedere la sua protezione, o può restare arrabbiato, l'unico modo di sbarazzarsi dello spirito a questo punto sarebbe ucciderlo.

Normalmente, uno spirito irritato non attaccherà apertamente, preferisce giocare brutti scherzi maligni a tutta la famiglia. Tuttavia, se qualcuno cerca di distruggerlo, si materializzerà e si difenderà con tutte le sue energie. In combattimento, solo le armi magiche possono raggiungere la sostanza dello spirito guardiano etereo. Inoltre, gli spiriti sono immuni da qualsiasi incantesimo per il controllo della mente.

Tutti gli spiriti guardiani hanno due tipi di poteri magici. Il loro potere comune è quello di proteggere dal male (così come l'incantesimo clericale della protezione dal Male nel raggio di 10 metri) l'intero edificio o area in cui vivono. Questo potere comune è in vigore fino a quando rimangono nell'edificio

o area che devono proteggere o fino a quando non sono arrabbiati. Il secondo, il potere più importante varia a seconda dello spirito guardiano e non viene automaticamente concesso all'evocatore o alla zona in cui lo spirito vive. Per poter essere utilizzato, l'evocatore dello spirito deve dimostrare la sua adorazione totale dando offerte aggiuntive e rituali. Lo spirito guardiano per accettare dovrà essere convinto utilizzando un'offerta di valore superiore, dovrà essere di un valore pari al normale moltiplicato per tre così come dovrebbe aumentare il tempo concesso ai rituali. Questa procedura deve proseguire per almeno un mese, dopo di che c'è una probabilità cumulativa del 5% al giorno che lo spirito accetterà di usare il suo potere maggiore. Di solito, gli spiriti guardiani non possono utilizzare più di quattro volte il loro potere più grande in un dato anno.

In quanto creature eteree, sono invisibili la maggior parte del tempo, tuttavia, ogni spirito ha una propria manifestazione materiale preferita, che lo utilizzerà per premiare o per punire le persone. La presenza di uno spirito guardiano in un determinato luogo può sempre essere scoperta da un incantesimo individuazione del magico. Attualmente ci sono quattro tipi di spiriti guardiani, ognuno dei quali abita un luogo diverso e interagisce con gli umani in modo diverso.

Bannik: lo spirito del Bagno Pubblico. Nelle Terre convertite, vi stabilimenti per il bagno, sono come saune con una stanza interna al vapore e una sala esterna per cambiare al temperatura. Sono poco illuminati e sotto molti versi spaventosi e come molti luoghi spaventosi, sono considerati perfetti per le divinazioni. Sono anche il luogo più spesso utilizzato per curare la pulizia dei bambini. Nessun neonato è rimasto lì a lungo, però, perché le fate lo avrebbe rubato. Non ci sono icone religiose nello stabilimento balneare, in quanto potrebbero offendere il suo vero

occupante - il Bannik. Si è soliti offrire ogni terzo fuoco della sauna, o, talvolta, il quarto al Bannik. Di solito non disturba durante il bagno, anche se potrebbe semplicemente gettare acqua calda su un malcapitato ospite. Altre volte potrebbe usare i suoi artigli affilati per scorticare viva la sua vittima. Oltre la tepore della sauna, a loro piace un offerta in sapone, e rami di abete. Il Bannik di solito prende l'aspetto etereo di un membro o un amico di famiglia.

Il Bannik è responsabile per la protezione della casa di balneazione e dei suoi utenti, la sua protezione dal potere del male si estende a tutto l'edificio e può essere anche goduta da uno dei suoi occupanti se vengono fatte le offerte necessarie ed i rituali. Il Bannik si manifesta in caso di pericolo e mette in guardia le persone che utilizzano il bagno. Il potere maggiore del Bannik che può



concedere a qualcuno è la capacità di porre tre domande, come con l'incantesimo clericale Comunione. La persona deve fare tre domanda, a cui il Bannik risponderà con un sì o un no.

Nel combattimento il Bannik assumerà la forma materiale di un grosso cane con il vapore che esce dalle orecchie. Un attacco riuscito fatto dal Bannik provocherà la paralisi della sua vittima (per 2-8 round) tiro sulla tempra CD13.

Dv: 6d6+6, Pf: 30, Mov: 6 metri, volando 18 metri, CA: 14 (11 nat + 3 des) tocco 14, sorpresa 11, attacchi: 2 artigli (1d6/1d6 + paralisi CD tempra 15), caotico, For 10, Des 16, Cos 12, Int 12, Sag 13, Car 13.

Domovoi e Kikimora: gli spiriti della casa maschi e femmine. Il Domovik e la Kikimora sono i più comuni spiriti che si trovano nelle Terre convertite. Di solito vivono in soffitta, dietro la stufa, sotto la soglia, nella stalla o nel fienile del bestiame. Si pensa che sia responsabile di tutte le prosperità della vita domestica e la tranquillità e si occupa delle faccende, quando i membri della famiglia si dimenticano. Urlano e si lamentano per avvertire dell'avvicinarsi di guai, e tirano i capelli per mettere in guardia, per esempio se una donna è in pericolo per gli abusi da un uomo. Può essere sentito ridere se si avvicina un periodo propizio, e se si sente lo strimpellare un pettine, c'è un matrimonio nel futuro. Il Domovoi deve essere alimentato ogni notte o può causare problemi, molto simili ad un poltergeist. Di solito, se trascurato, egli semplicemente va via. Per evocare un Domovoi, si dovrebbe indossare il miglior vestito, andare fuori e ripetere "Dedushka Dobrokhlot, vieni a vivere con noi"

Particolare cura viene posta nelle Terre convertite per avere animali domestici e animali da fattoria solo del colore preferito



dal Domovoi. Ogni nuovo cavallo viene presentato formalmente al Domovoi così che lo spirito si prenda particolarmente cura degli animali che gli piacevano, ma tormenterà quelli che non sono di suo gradimento.

Quando una nuova casa è costruita, il proprietario dovrebbe mettere un pezzo di pane davanti alla stufa, per attirare il Domovoi. Quando una persona si trasferisce, la brace della stufa deve essere portata con loro e deve essere fatto l'invito formale "Domovoi, Domovoi, non rimante qui. Venite con la nostra famiglia" recitandolo più volte per garantire che il Domovoi venga nella nuova casa. Del pane salato, avvolto in un panno bianco placherà il Domovoi come anche un telo pulito di lino bianco nella sua camera preferita oltre ad un invito a mangiare con la famiglia. È anche possibile appendere delle scarpe vecchie nel cortile per migliorare l'umore del Domovik. Il domovik e la Kikimora si assomigliano negli atteggiamenti di solito nella loro forma materiale appaiono come una testa maschile o femminile di un

membro della famiglia, vivo o morto. Se si mostra, di solito è per avvertire della morte. Egli può anche essere sentito piangere quando la morte si avvicina ad un membro della famiglia.

Oltre al loro potere per proteggere tutta la famiglia dal male, il Domovoi può anche utilizzare il suo potere Cura ferite maggiori su qualsiasi membro della famiglia quattro volte l'anno. Inoltre, qualsiasi cibo o acqua portato in un edificio abitato da una Domovoi saranno purificati come per l'incantesimo clericale Purifica acqua e cibo.

In combattimento, il Domovoi manterrà il suo aspetto umano e lancerà qualsiasi cosa a portata di mano (pentole, padelle, utensili, sedie, ecc) contro il suo avversario. Uno sguardo del Domovoi arrabbiato è sufficiente per ottenere una malattia mentale (-2 all'intelligenza, il personaggio si sente giù e disperato, vi è anche il rischio, 5% ogni giorno non cumulativo, che si possa tentare il suicidio, fino a quando la malattia non sia magicamente guarita) CD 13 sulla Tempra.

Dv: 5d6+5, Pf: 26, Mov: 6 metri, volando 18 metri, CA: 13 (10 nat + 3 des) tocco 13, sorpresa 10, attacchi: 2 lanci o sguardo (1d8/1d8 o malattia), neutrale, For 10, Des 16, Cos 12, Int 12, Sag 13, Car 13.

La Kikimora detesta le donne pigre e protegge le buone massaie, cullando i loro bimbi durante la notte. In una casa dove regna l'incuria la kikimora sottopone i suoi abitanti ad ogni tipo di molestia e si mette a filare di notte facendo fischiare il fuso. Si dice che una persona che veda una kikimora filare all'ingresso della casa sia presto destinata a morire. Per placare l'ira della kikimora bisogna lavare tutte le pentole e le stoviglie con della felce maschio. Una pietra forata o un mazzo di ramoscelli di ginepro, appeso sopra il luogo di nidificazione dei polli, sarebbero i rimedi necessari per proteggere le uova.



La kikimora è ritratta come una vecchia dal lungo naso a becco d'uccello e con zampe di gallina. La parola kikimora significa spirito maligno di mora, quest'ultimo identificabile come una sorta di incubo notturno. Quando la Kikimora abita una casa, vive dietro la stufa o in cantina, e di solito produce rumori simili a quelli fatti dai topi per ottenere il cibo. La normale Kikimora si accompagna di solito alla sua controparte maschile il Domovoi, si riccanta di particolari Kikimora delle paludi che invece sono le compagne dei Leshii.

Oltre al potere di proteggere dal male la Kikimora può curare la malattia di un membro della famiglia 3 volte all'anno. Le Kikimora non attaccano apertamente, preferiscono lanciare un incantesimo incubo e tormentare la vittima nel sonno.

Dv: 5d6+5, Pf: 26, Mov: 6 metri, volando 18 metri, CA: 13 (10 nat + 3 des) tocco 13, sorpresa 10, attacchi: 2 artigli (1d6/1d6 + paralisi CD tempra 13), caotico, For 10, Des 16, Cos 12, Int 12, Sag 13, Car 13.

Dvorovoi: spirito del cortile. Come il Domovoi, la sua forma materiale assomiglia di solito alla testa di un maschio di famiglia e ha delle preferenze per il colore degli animali domestici e bestiame. Di solito è dannoso e, a volte, ma non spesso, mortale. Per placarlo è necessario il posizionamento di un oggetto luccicante in cortile, una fetta di pane e un pezzo di lana di pecora nelle stalle, mentre dicendo "Maestro Dvorovik, vi offro questo dono in segno di gratitudine. Vi Prego di prendervi cura del bestiame e dar loro da mangiare".

Il dvorovoi protegge l'intero cortile o campo dal male. Se correttamente e rigorosamente servito può anche accettare di utilizzare i suoi poteri di crescita delle piante e crescita degli animali come gli omonimi incantesimi (ciascuno dei quali può essere chiesto e concesso per un massimo di 4 volte l'anno).

In combattimento, il dvorovoi mantiene la sua manifestazione umana, attacco a mani nude. Tuttavia, i suoi colpi sono così potenti che possono anche influenzare la persona meglio protetta. Inoltre, un colpo andato a segno paralizza la vittima, se falliscono il loro tiro salvezza (Tempra CD 13).

Dv: 7d6+7, Pf: 35, Mov: 9 metri, volando 27 metri, CA: 15 (12 nat + 3 des) tocco 15, sorpresa 12, attacchi: 2 pugni (1d10+2/1d10+2 + paralisi CD tempra 15), caotico, For 14, Des 16, Cos 12, Int 12, Sag 13, Car 13.

Ovinnik: spirito del fienile. Il fienile della trebbiatura nelle Terre convertite è un edificio di 2 piani con un forno radicato nella terra al primo piano mentre al secondo piano si fa asciugare il grano. E' governato dall'ovinnik. A volte si può sentirlo ridere o abbaiare come un cane da un angolo della stalla in cui vive. Le offerte di rito o l'ultimo covone devono essere lasciati a lui nel fienile. Se fatto arrabbiare, è noto bruciare la stalla, di solito



con il suo proprietario o figli del proprietario all'interno.

L'ovinnik protegge la stalla e le persone al suo interno dal male, ma può anche concedere all'edificio il potere di Resistenza al Fuoco come per l'omonimo incantesimo. La maggiore potenza del ovinnik è il potere di creare cibo come un chierico.

Un ovinnik arrabbiato apparirà come un enorme gatto arruffato nero con occhi ardenti. Esso attaccherà con i suoi artigli, ma può anche soffiare fuoco una volta ogni due

round. Il soffio del fuoco provoca solo 1d10 danni ma incendia ogni tipo di carta, stoffa, legno o paglia su cui è diretto, aggiungendo così 1d2 danni per round al portatore di tale elemento a meno che il fuoco non sia spento. Dv: 5d6+6, Pf: 25, Mov: 9 metri, volando 27 metri, CA: 13 (10 nat + 3 des) tocco 13, sorpresa 10, attacchi: 2 artigli o soffio (1d6+1/1d6+1 + soffio di fuoco), neutrale, For 12, Des 16, Cos 12, Int 12, Sag 13, Car 13.



App. 4 - Spiriti e popolo della Foresta e Custodi dei Campi

La Regione conosciuta come Le Terre convertite Huleane comprende i regni occidentali che circondano le Terre dei Giannizzeri, è una regione piena di creature magiche che sono state scacciate dal Bosco Scuro dalle potenze del male del Maestro. Le creature del bosco sono state costrette a cercare nascondigli in tutta la regione, con la speranza di tornare nella loro terra una volta che il Maestro fosse stato sconfitto. Poiché la maggior parte della regione meridionale originariamente ricoperta di boschi è stata disboscata per far posto alle attività agrarie degli umani, queste creature del bosco non hanno avuto altra scelta che di interagire con gli umani della regione.

Questa interazione costante tra gli esseri umani e le creature dei boschi e gli spiriti ha

forgiato la cultura rurale in una profonda superstizione basata sull'uso costante di piccoli rituali magici. Se, in un primo momento, questi riti potrebbero far ridere qualsiasi utente serio di magia, non sono da prendere troppo alla leggera e possono avere effetti importanti sulla vita quotidiana dei popoli comuni della regione. Quando si viaggia nelle Terre convertite, è importante ricordare che la magia è ovunque e che il più semplice rituale può nascondere un significato magico o evocare entità magiche.

Il Popolo della Foresta

Le creature del bosco di Niwhelm furono costrette ad abbandonare la loro foresta quando il Maestro ha preso il controllo di Hule quattro secoli fa. Da allora sono stati costretti a vagare e ad avere contatti con le società circostanti degli umani o a fuggire nella fredda foresta Zdredanyan. Tutti i tipi di

creature del bosco si possono trovare nelle Terre convertite, alcune si sono fortemente integrate nelle società umane, mentre altri, più in segreto, hanno preferito rimanere nascosti nei boschi più piccoli che costellano l'intera regione.

Centauri: L'uomo-cavallo i più popolari sono probabilmente gli abitanti di Niwhelm che più facilmente si sono fusi con le comunità umane circostanti. Anche se questa convivenza non è sempre senza problemi, i centauri si possono trovare in giro per la maggior parte dei villaggi che sono vicino ad un bosco o ad una foresta e anche, in occasioni più rare, in città. Le più grandi comunità di centauri nelle terre convertite possono essere trovate vicino Chetniu in Bulzan, sulle colline boschive del Gur Zorab in Antasyn e nel Nord Monzag, dove collaborano con i ribelli per combattere gli Huleani.

Wila (Driadi): Le driadi avventuriere sono presenti in tutta la regione si mescolano con gli esseri umani, mantenendo la propria identità segreta nascosta alle loro controparti umane. Le driadi Hamadryads, o collegate a un anima-albero, possono, tuttavia, essere

viste solo nella più profonda foresta del nord Antasyn e Monzag.

Satiri (Fauni): I Satiri di solito non interagiscono troppo con le comunità umane delle Terre convertite. Il loro comportamento caotico di solito non li aiuta ad integrarsi nelle aree più "civilizzate". Tuttavia, il controllo del Maestro sul Niwhelm li ha costretti a fuggire in zone più sicure, più vicine alle comunità umane. Molti di loro hanno trovato rifugio nella parte del Bosco scuro al confine con l'Olgar, altri sono fuggiti a La Pineda o al Bosco Marmureg a sud dell'Impero, un ultimo gruppo ha deciso di sfidare il clima della Foresta Zdredanyan nel nord Antasyn e Monzag. Un piccolo gruppo di satiri ha deciso di stabilirsi in comunità Antasyniane vicino Leqan e Gur Zorab, lì, sono stati in grado di mescolarsi con la popolazione locale e di adottare alcune delle loro abitudini, anche se è ancora palpabile l'animosità tra le due razze, in particolar modo alla sera, dopo la chiusura delle taverne locali.

Kurin (Hsiao): il leggendario Gufo-Saggio delle Terre convertite è una creatura rispettata e venerata in tutta la regione. Anche se sono



pochi nella regione (il Maestro ha ordinato al suo esercito di eliminarli a vista) sono molto importanti nei costumi e nelle credenze popolari della regione stessa. La gente di solito va a trovarli nelle loro tane per chiedere loro consigli o per la loro grande conoscenza. Alcuni di loro sono rinomati per essere tra i più potenti usufruttori di magia nelle Terre convertite.

Leshii: Un Leshy è solito apparire come un uomo alto (taglia grande), ma è in grado di cambiare la sua dimensione da quella di un filo d'erba (taglia minuscolo) a quella di un albero molto alto (taglia gigante). Ha i capelli e la barba di erba ed alla vita ha delle viti, ed è talvolta raffigurato con una coda, zoccoli e corna. Ha la pelle bianca pallida che contrasta con i suoi luminosi occhi verdi. Un Leshy ha uno stretto legame con il lupo grigio, il re delle bestie nel folklore delle Terre convertite. Si racconta anche di averli spesso visti in compagnia di orsi. Egli è il Signore della foresta e porta una clava per esprimere che lui è il Signore del bosco. Ha sangue blu, che dà alle guance una sfumatura blu. La leggenda lo descrive come avere una sciarpa rossa e la sua scarpa sinistra al piede destro quando prende le sembianze di un uomo comune. Egli è anche noto per non avere l'ombra. A volte si dice che abbiano le ali e una coda e che siano ricoperti di peli neri. Molti li descrivono con zoccoli di capra e le corna come fauni. Essi sono di solito descritti con gli occhi verdi. Il Leshii può assumere la forma di una persona familiare e

sedurvi con il suono della loro voce. Una volta nel loro dominio, potrebbero solleticare le loro vittime fino alla morte. Essi possono anche diventare una lepre, un lupo, un orso, un corvo imperiale, maiale, cavallo, gallo, un abete o un fungo. I Leshii amano gli alberi e si racconta di averli sentiti piangere dopo che si sia abbattuto un albero. Sono i protettori della foresta e di tutte le sue creature.

Il Leshii è lo spirito malvagio del bosco. Nessuno conosce esattamente il loro aspetto originale, ma si dice che assomiglino a fauni alati particolarmente brutti e grandi. I Leshii



sono in grado di utilizzare autometamorfosi a volontà in qualsiasi tipo di essere non-magico della foresta (piante e animali) o in forme umanoidi. Essi possono anche utilizzare un charme simile a quello di massa una volta al giorno. Di solito compaiono con un piccolo gruppo di lupi (1-8, normale) o, in occasioni più rare, con uno o due orsi (nero o grigio). Si oppongono ai treant e li sfideranno se dovessero trovarli sul territorio dei Leshii. Il loro cibo preferito sono giovani fate e le driadi, anche se non disdegnano un essere umano per la cena o solo per il gusto di vederlo soffrire.

I Leshii sono gli avversari tradizionali dei treant per il controllo di Niwhelm. Con l'arrivo del Maestro di Hule, hanno stretto un accordo con lui, il Bosco scuro sarà protetto da un'ulteriore espansione umana in cambio dell'alleanza dei Leshii con il Maestro. I Leshii si trovano soprattutto nel Bosco scuro e nei boschi circostanti e, meno frequentemente, nella foresta Zdredanyan o nelle valli boschive delle Montagne Nere.

Sono maestri nella trasformazione ma hanno 2 principali forme, satiro di taglia grande alato e umanoidi di taglia grande con clava. Le trasformazioni avvengono come da incantesimo alterare se stessi, il cambio di dimensioni come da incantesimi aumentare e diminuire dimensioni tranne per il secondo che il limite passa da una taglia a tre in meno. Dv: 8d10, Pf: 90, Mov: 9 metri, volando 18 metri, CA: 15 (-1 taglia + 4 nat + 2 des) tocco 15, sorpresa 13, attacchi: 2 pugni o clava (1d8+7/1d8+ 7 o clava), caotico, For 21, Des 14, Cos 15, Int 6, Sag 10, Car 7.

Musail (treant): Prima dell'arrivo del Maestro, Niwhelm (Bosco scuro) è stato un grande bosco pieno di treant che proteggevano gli esseri più piccoli della foresta. Ora, si racconta che alcuni di loro siano rimasti nella selva oscura per combattere le forze del male introdotte dal

Maestro, ma la maggior parte di essi sono stati distrutti o forzati all'esilio nella foresta settentrionale Zdredanyan dal crescente potere dei Leshii. I Treant superstiti delle Terre convertite tendono ad essere piuttosto arrabbiati per la loro situazione e proteggono gelosamente i loro territori. Possono essere visti per lo più nelle foreste che vanno dal nord Monzag fino al Gur Zorab in Antasyn.

Poludnik (Imp del Legno): Imp del legno, sono rari nelle Terre convertite in quanto, di fronte alla fuga del Popolo della foresta, hanno accettato la legge del Maestro e collaborano con lui come i Leshii. Venerano gli stessi immortali entropici degli Huleani, ed hanno accettato di servire il Maestro fino a quando il Bosco scuro sarà protetto dallo sviluppo eccessivo. Si dice che essi, con i Leshii, ora governano l'intera foresta del Bosco Oscuro come agenti del Maestro.

Il Popolo della Foresta: Pixies, sprite, Pooka, e tutto il resto del Popolo Fatato non sono di solito visti vicino agli insediamenti umani. Tuttavia, poiché il numero di nonmorti ed umanoidi è cresciuto nella selva oscura sono stati costretti a fuggire da Niwhelm. Prima dell'arrivo del Maestro nel bosco, c'erano tre grandi regni fatati in Niwhelm: Bram, Ja e Unamid. I primi due riuscirono a lasciare in fretta le loro terre per dirigersi verso la foresta Zdredanyan nel nord Antasyn, il terzo colto di sorpresa dall'arrivo improvviso di scheletri e goblin sul suo territorio è stato decimato e la sua popolazione è stata costretta a fondersi con il regno dei Fey di La Pineda.



App. 5 – Il Gran Maestro di Hule

Sono molte le voci circa la vera identità di questo personaggio misterioso, certamente la più conosciuta e diffusa ad arte dai suoi uomini sacri è che si tratta della

reincarnazione di Hosad ma in segreto le leggende sulla sua vera identità si diffondono e non sono pochi i suoi oppositori che ingaggiano avventurieri pronti a tutto per indagare su ogni singolo indizio. In realtà agendo prettamente dalla capitale

dell'Impero, Greatrealm, in pochi hanno potuto vedere l'aspetto del Maestro ma quei pochi lo descrivono come un uomo di circa 50 anni con un volto duro ed occhi brillanti di una luce interiore che esprime saggezza ma anche scherno. Porta sempre un mantello scuro rune magiche che lo decorano in controluce ed una tunica lunga da mago al di sotto. Non si sa se i suoi poteri sono clericali, come potrebbe far pensare il fatto che è a capo della fede per Bozdogan o se è un potente mago come molti altri sostengono. Ma i miti più azzardati lo descrivono come un mostro che ha preso sembianze umane o addirittura un non-morto. A Slagovic si racconta una storia, una carovana in viaggio dal Sind durante una tempesta di sabbia trovò rifugio in alcune antiche rovine, riuscirono a trovare l'ingresso a quella che sembrava un'antica piramide di cui rimaneva solo il tronco alla base, ogni scritta o simbolo era irrimediabilmente rovinato. Disperati per l'aumentare della tempesta forzarono l'entrata e si rifugiarono all'interno. All'interno trovarono un'ampia sala, statue e colonne erano distrutte solo una scritta, incisa sull'unica porta all'interno della sala sembrava essersi salvata. Passarono la notte ed al mattino trovarono quell'unica porta aperta, all'appello mancavano 5 dei loro compagni ed in particolare uno di questi era stato visto l'ultima volta in prossimità della porta chiusa. All'interno della stanza trovarono un sarcofago, dei vasi rotti, alcune tracce di tessuto simile a pezzi di bende ed un foglio su cui il loro compagno evidentemente aveva copiato le scritte incise. Appena la tempesta si calmò lasciarono le rovine che non furono più ritrovate. Fin qui si potrebbe chiedere cosa centri tutto ciò con il Maestro di Hule, ebbene una volta arrivati a Slagovich il capo carovana volle indagare su ciò che era scritto sul foglio, trovò un vecchio del popolo Ksarr che rapito in gioventù dagli umanoidi fu così fortunato d'esser liberato e portato a Slagovich. Il vecchio sapeva leggere quella strana lingua o per lo meno era molto simile

alla sua. La scritta riportava la storia di un uomo che si era ribellato alla legge del suo stato per professare la fede in un altro Dio, aveva per anni tessuto inganni e trame per aumentare i suoi seguaci e rivoltarsi contro le autorità. Il suo piano venne scoperto e lui ed i suoi seguaci condannati, lui si suicidò prima che la condanna fosse eseguita e per questo fu maledetto a subire la sua pena nella non morte e fu sottoposto al rito della mummificazione, era conosciuto e chiamato dai suoi seguaci con l'appellativo di Grande Maestro. Ora quell'antico popolo era scomparso e nessuno ricordava più nulla di loro. Forse questa storia non ha nulla a che fare o forse si riferisce proprio al Maestro di Hule nessuno lo sa.

ATLANTE