

# ATLANTE

Terre di Mezzo



# ATLANTE

## Indice

|  |    |
|--|----|
| Introduzione .....                       | 1  |
| Terre di Mezzo .....                     | 2  |
| Foresta di Ozungan .....                 | 3  |
| Pianura Kantary .....                    | 5  |
| Sardjikjian .....                        | 6  |
| Douzbakjian .....                        | 8  |
| Tribù Kazmen .....                       | 10 |
| Tribù Balit .....                        | 12 |
| Tribù Sendaryan .....                    | 13 |
| Elfi Tanelim .....                       | 15 |
| Elfi Tarlyon .....                       | 16 |
| L'Ordine della Legge .....               | 17 |
| Il Regno di Galannor .....               | 21 |
| I Sette Ducati .....                     | 25 |
| La Baronie .....                         | 31 |
| Le 5 Tribù della Legge .....             | 36 |
| Mare di Yalu .....                       | 38 |
| Cronologia .....                         | 39 |
| App.1 - Pantheon della Fratellanza ..... | 51 |

Supplemento non ufficiale.

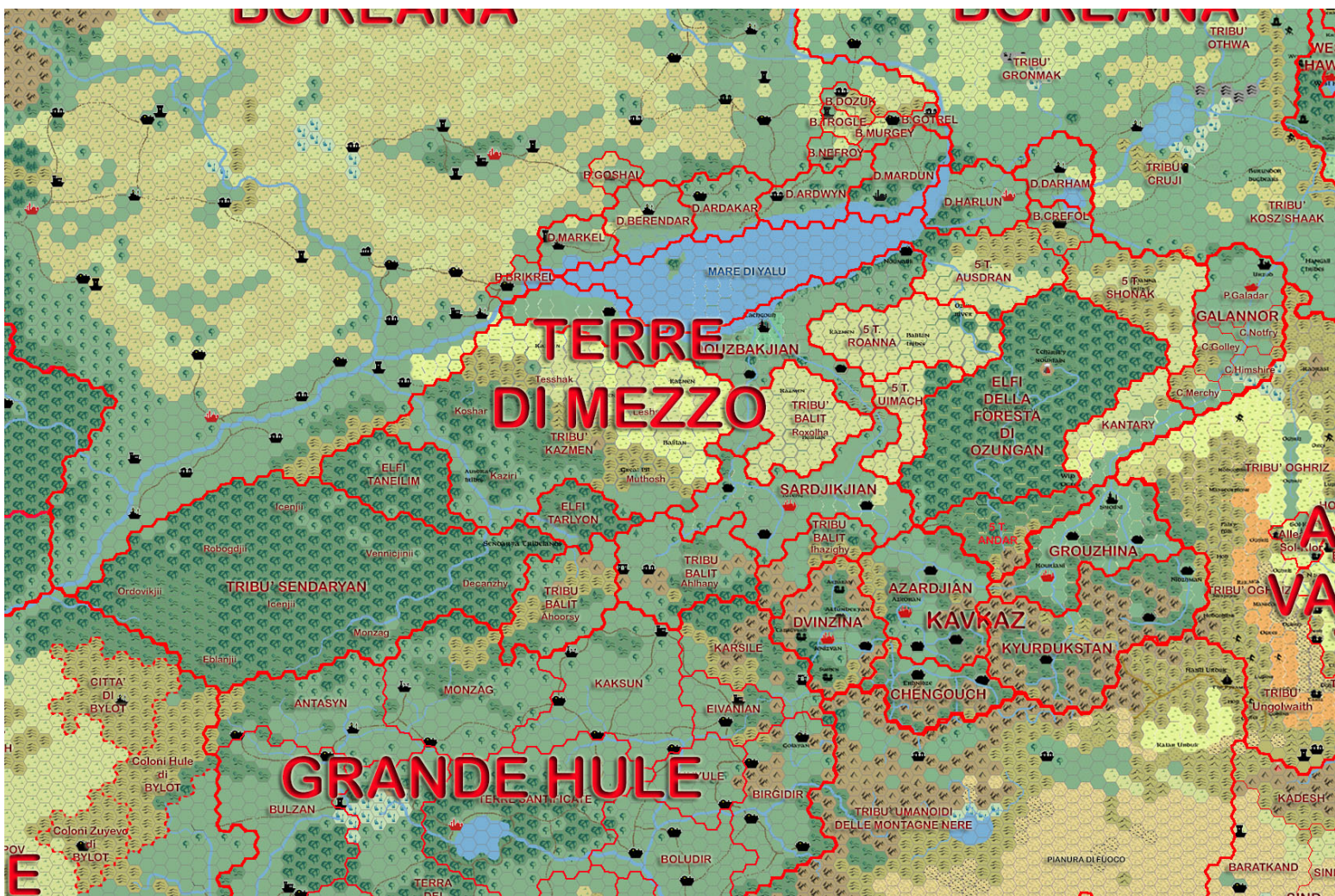
Descrive le terre della regione delle Terre di Mezzo.

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. 25/06/2016



## Introduzione

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

Vi invito anche a visitare il sito della Tana del Drago, sito amatoriale dove potrete trovare molto materiale in italiano riguardante l'ambientazione di Mystara e non solo. <http://www.roberto.roma.it>

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

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

## Terre di Mezzo

**Superficie:** 3.517.872 kmq

**Posizione:** Brun centrale, a Nord Est della Costa Selvaggia, ad Est delle Steppe Yazak, ad Ovest del Kavkaz

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Questo modulo descrive le popolazioni che vivono nella regione delle Terre di Mezzo, a sud della Valle Boreana, a nord dell'Impero di Hule ed a sud est delle Steppe Boreane. Questo territorio è da sempre passaggio di orde o migrazioni di popolazioni che lo hanno attraversato o che qui hanno deciso di stabilirsi. I primi a stabilirsi nell'area furono gli elfi che si stabilirono nella foresta dell'altopiano di Ozungan e le tribù Balit. In seguito altri due gruppi di elfi si stabilirono nella parte occidentale della foresta Sendaryan. A seguire furono i Clan Sardjik a convertirsi alla legge ed a stabilirsi a nord del Kavkaz assimilando molto dalla cultura Iraklita così come in seguito fecero le tribù Douzbak. Altre tribù pur nella zona non rinnegarono la loro cultura seminomade come i Balit ed in seguito i Kazmeni, pur convertendosi anch'essi alla via della Luce. Ma l'evento che sicuramente cambiò queste terre fu l'arrivo di Dorfin capo dei Dormiak e delle tribù al suo seguito come i Dars, i Viatka, i Visneskaya e varie altre tribù della valle Boreana in fuga dall'anomalo periodo di freddo che a quei tempi colpiva il nord di Brun. Alcune di queste tribù contribuirono a disegnare gli equilibri del Brun occidentale, i Dars seguirono il fiume Yalu fino alla foce e contribuirono a fondare l'Impero Yezchamenid, i Viatka ed i Visneskaya faranno parte dell'Impero di Zuyevo. I Talmav attraversarono la zona ma avendo una cultura diversa preferirono proseguire verso ovest. I discendenti dei Dormiak dominano le terre intorno al Mare di Yalu ancora oggi. Dorfin fece di Tashgoun la sua capitale e di Kiteng la capitale religiosa della Luce. Alla fine della dinastia dei Dorfin il grande Impero del Fiume Yalu si dividerà in due, la parte Nord che comprende Ducati, Baronie e Principato di Galannor e la parte sud che comprende Sardjikjian e Duozbakjian. Le tribù dei Balit e Kazmeni manterranno la loro cultura seminomade. A più ondate altre tribù arrivarono dal

nord, cinque si unirono all'Ordine della Luce composto da Galannor ed i Ducati. Gli Yevo attraversarono l'impero proseguendo verso sud lungo il fiume Yalu ed andranno a fondare l'Impero di Zuyevo.

## Geografia

Situata al centro del continente di Brun e per questo conosciuta come la regione delle Terre di Mezzo. Si estende dal grande lago conosciuto come il Mare di Yalu a Nord, fino all'Impero di Hule e Kavkaz a Sud, dall'Impero di Zuyevo e le Steppe Boreane ad Ovest fino all'Altopiano dell'Adri Varma ad est. Partendo da Ovest il territorio è ricoperto da una grande Foresta primordiale, la Foresta Sendaryan. Spostandosi verso Nord Est si passa attraverso vari tipi di terreno diversi, dalla foresta ai boschi, salendo per zone collinose per poi ridiscendere verso pianure steppose che diventano più fertili verso la costa del Mare di Yalu. Nella parte ad est della foresta Sendaryan le colline che separano la regione dalla conca di Hule sono intramezzate da pianure fertili che prendono il sopravvento quando affiancando il Kavkaz arrivano fino alla foresta di Ozungan. La foresta di Ozungan come la foresta Sendaryan sono ciò che resta della grande foresta che in epoche antiche ricopriva tutta la parte centrale del continente. Mentre la foresta Sendaryan è al livello del fiume Yalu, la foresta di Ozungan ricopre un altopiano che rende questo territorio ancora più inaccessibile. La sponda nord del Mare di Yalu è ricoperta da pianure fertili che si estendono verso est attraversando la bassa valle Boreana fino al confine con l'Altopiano dell'Adri Varma. Il clima è mite tendente al freddo in particolare in inverno quando i venti freddi del nord arrivano fin qui. Le estati sono calde umide anche se non molto lunghe, infatti la primavera e l'autunno tendono a restringere il periodo estivo. Il clima ed il territorio è molto favorevole all'agricoltura ed all'allevamento così come alla caccia. I fiumi in gran parte sono percorribili quasi tutto l'anno ed in particolare il fiume Yalu è un importantissima via di comunicazione e commercio.

## Regni e Popoli delle Terre di Mezzo

### Foresta di Ozungan

**Superficie:** 322.121 kmq

**Posizione:** Continente di Brun, a nord del Kavkaz a sud della valle Boreana.

**Abitanti :** Pop. 75.000 – di cui 85% elfi, 15% elfi selvaggi.

**Tipo di governo :** Monarchia supportata dal consiglio dei Saggi.

**Capitale:** Calad Hun

**Lingua:** elfica, comune.

**Moneta:** fiorino elfico (1 M.O.).

**Industrie :** artigianato.

**Flora e fauna :** Tipica Brun centrale, foresta.

Arrivati nel Brun a seguito di Isundall, si separarono dalla migrazione principale quando raggiunsero la foresta sendaryan. E' il primo gruppo di elfi arrivato nella regione e si stabilirono all'interno di una porzione della grande foresta posta sull'altopiano di Ozungam. Non rappresentavano un unico clan, erano stanchi per la lunga migrazione e determinati a difendere questo nuovo territorio. Costruirono la città di Calad Hun, unica nel suo genere dove natura ed arte si sposano nel creare abitazioni e vie cittadine.

Numerosi villaggi sono stati costruiti in tutta la foresta e da questi partono le pattuglie che difendono i confini. Isolazionisti di natura, non vanno oltre qualche rapporto commerciale che in ogni caso si consuma sempre al confine e mai all'interno della foresta. Gli intrusi vengono da prima avvertiti con un lancio di frecce a segnar loro la via da prendere, nel caso il messaggio non venga compreso le frecce si faranno sempre più precise. I maghi elfici hanno unito le loro forze nella creazione di incantesimi potenti che salvaguardino la foresta, impedendo i grandi incendi ed anche allarmando in caso di intrusi. Non disponendo di uno degli alberi della vita



originari, hanno comunque ottenuto uno degli alberi di seconda generazione che venerano e curano. Il Re degli elfi è Elanor, coadiuvato nelle sue decisioni dalla sorella gemella Elbereth e dal consiglio dei saggi. Gli elfi da sempre cercano di vivere in sintonia con la natura, seguono l'equilibrio, cacciano solo l'indispensabile e mai prede troppo giovani, sono raccoglitori e curano gli alberi da frutta ma non attuano una vera forma di agricoltura. Sono fini artigiani ed i loro manufatti sono molto apprezzati sia che siano di uso comune sia che siano delle opere d'arte, le corti dei regni vicini sono piene delle opere elfiche. Ciò che la foresta non riesce a fornire viene

ottenuto tramite il commercio nel grande mercato di Midewiwin gestito dai centauri delle pianure Kantary.

Pur nel suo isolazionismo gli elfi osservano con attenzione ciò che succede nelle terre circostanti ed intrattengono rapporti segreti con il Re Gustaf I di Galannor, in particolare con il suo ambasciatore, il Conte Bernhard. Il Conte gode della fiducia degli elfi ed è spesso presente alla corte di Calad Hun. Alcuni saggi non approvano la sua presenza pur considerandola un male necessario, in ogni caso non approvano l'amicizia che sembra nata fra il Conte e la Principessa Elbereth.

### Elanor

Il Re degli elfi Elanor, è un ranger di 15° livello, molto saggio e prudente, non comprende il motivo che spinse suo nonno il Principe Cymorakk a scendere in campo al fianco dell'Ordine della Legge



o l'effimera durata della vita umana e quindi dei patti stipulati con i vari Re di Galannor che si sono succeduti. La regione dalle mille anime la definisce Elanor, regni, ducati, Baronie e tribù, e per non finire anche altri due clan elfici. Ha inviato spie elfiche per la regione, non teme un attacco diretto ma la

confusione che la crescente tensione potrebbe generare. Ultimamente ha rapporti un po' tesi con la sorella gemella, la Principessa Elbereth che sembra abbia preso una posizione pro umani che non è ben vista all'interno del Gran Consiglio.

### Elbereth

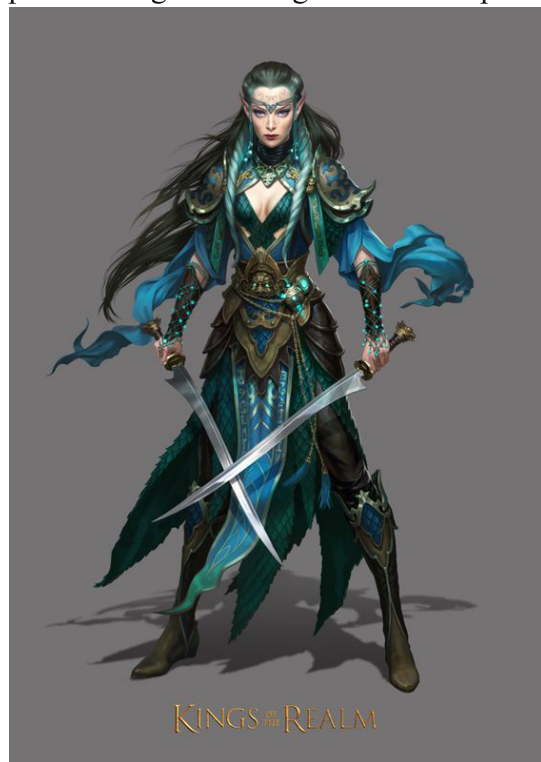
La Principessa Elbereth a differenza di suo fratello ritiene che suo nonno il Principe Cymorakk abbia fatto benissimo ad impedire che Hule prendesse il predominio delle terre centrali e che pur se deluso dagli umani dei regni del Kavkaz abbia sempre tenuto nella giusta considerazione gli umani che si sono rivelati degli ottimi alleati. E' accusata di avere degli interessi personali in conflitto e che ciò renda non obbiettive le sue convinzioni. La Principessa è una ranger di 12° livello, essendo sorella gemella del Re, cosa molto rara fra gli elfi, è cresciuta insieme al fratello rifiutando l'educazione classica delle Principesse e diventando invece un'esperta guerriera.

contro

Hule, per gli elfi di Ozungan gli umani sono tutti uguali e la storia dello stesso Cymorakk lo dimostra.

In ogni caso l'alleanza con il regno di Galannor si è dimostrata affidabile nel tempo pur considerand

Dura in superficie, si è lasciata affascinare dal Conte Bernhard di Merchy che ha risvegliato la sua parte femminile. La loro amicizia non è benvista alla corte elfica ed anche il Re Gustaf I di Galannor teme che possa danneggiare i rapporti con gli elfi. Al momento i due riescono a ritagliarsi brevi momenti in segreto ma la situazione potrebbe cambiare quando il parere della Principessa nel gran consiglio avrà un peso decisivo.



## Pianura Kantary

**Superficie:** 71.748 kmq

**Posizione:** Continente di Brun, a nord del Kavkaz a sud della valle Boreana ad est della foresta Ozungan.

**Abitanti :** Pop. 25.000 – di cui 75% centauri, 25% altre razze.

**Tipo di governo :** Capo Clan.

**Capitale:** Midewiwin

**Lingua:** elfica, comune.

**Moneta:** fiorino elfico (1 M.O.).

**Industrie :** allevamento, caccia.

**Flora e fauna :** Tipica Brun centrale, foresta, pianure.

A sud est della foresta di ozungan si estende la pianura Kantary, territorio del clan centauri Algokuian. Questo clan di centauri differisce dalla maggiorparte degli clan per la sua cultura e struttura più simile a quella di un clan elfico o dei vicini cavalieri di Galannor. Vivono in abitazioni di pietra e legno simili a quelle umane, la loro capitale è la città di Midewiwin, importante centro commerciale della regione, in particolare per il commercio di erbe curative. La città è anche stata scelta come piazza per i commerci e scambi che gli elfi di Ozungan hanno con i commercianti della regione. I rapporti con gli elfi sono molto stretti in quanto gli elfi preferiscono delegare ai centauri piuttosto che intervenire al di fuori dei loro confini, d'altra parte i centauri sono ben felici di gestire gli affari degli elfi. Godono del rispetto del Regno di Galannor guadagnato durante il periodo delle incursioni umanoidi durante il quale i centauri combatterono al fianco dei cavalieri del regno. Commercianti, agricoltori ed allevatori hanno saputo ritagliarsi uno spazio importante nelle culture della regione.



## Sardjikjian

**Superficie:** 154.125 kmq

**Posizione:** Continente di Brun, a nord del KavKaz a sud del Duozbakjian.

**Abitanti :** Pop. 160.000 – di cui 90% umani, 10% altro.

**Tipo di governo :** Monarchia, Shāh (Re) Rheza I

**Capitale:** Kiteng

**Lingua:** Huleano, comune, Sardjiky.

**Moneta:** il Dorfin D'oro.

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

**Flora e fauna :** Tipica Brun centrale

E' uno degli stati più antichi della regione, fondato dai Clan Sardjik delle colline del nord quando dopo essersi convertiti alla Via della Legge dovettero affrontare le tribù Khaghaz controllate dal Tempio del Caos di Hule. La grande vittoria fu festeggiata con la fondazione del regno e della sua capitale Kiteng. Tra il 1.927 PI ed il 1.921 PI viene costruito il Tempio Blu sulle rive del fiume Gulnach. La città di Kiteng si svilupperà intorno al tempio. Nel 1.918 PI tutti i clan e le città Sardjik si uniranno nello Sharizate (Regno Sacro) di Sardjikjian. La storia del Sardjikjian è strettamente legata al vicino regno di Dvinzina da cui erediterà la religiosità. Kiteng è considerato uno dei maggiori centri per l'insegnamento di matematica e fisica. Il Sardjikjian dopo un iniziale espansione dovette affrontare un periodo di invasioni umanoidi in cui andò distrutto anche il Tempio Blu, ricostruito in seguito. Ma la grande spinta culturale e di sviluppo sociale avvenne in seguito all'invasione di Dorfin primo sovrano dell'Impero del Fiume Yalu. In questo periodo cambia la storia di tutta la regione delle Terre di Mezzo che verranno a formare il grande Impero. Pur avendo scelto Tashgoun del Duozbakjian come capitale dell'Impero, Dorfin, in seguito alla sua conversione alla Via della Luce, fece di Kiteng la capitale religiosa dell'Impero del Fiume Yalu e non solo. Importante centro commerciale funge da intermediario per il commercio dei minerali estratti nel Kavkaz. La cultura così simile porta a considerare il Sardjikjian come uno degli stati che compongono il KavKaz pur estendendosi a nord



della regione delle montagne nere. Come per il Dvinzina anche il Sardjikjian ha una società e cultura basata sulla religiosità, lo Shāh è considerato anche il capo religioso del regno pur delegando i cerimoniali e la gestione dei sacerdoti al Gran Sacerdote Farzam del Tempio Blu (chierico 16° livello). La magia è poco sviluppata mentre il supporto dato da chierici e paladini è molto diffuso. I comandanti della guardia del tempio sono chierici di Torun ed utilizzano spade e scudi come i guerrieri. Anche la guardia reale è composta da un'élite di paladini adibiti più alla sicurezza del regno che a quella diretta dello Shāh anche se una è strettamente collegata all'altra, ma la differenza se pur sottile è di notevole importanza.

### Shāh Rheza I

Lo Shāh Rheza I è un Chierico di 9° livello, guerriero di 7° livello. Si sente più un guerriero che un comandante ed è visto male dalla classe sacerdotale che era abituata con il defunto padre Shazy III che invece con la sua veneranda età aveva avuto un atteggiamento più clericale. Oltre agli aspetti militari cura personalmente lo sviluppo



commerciale del regno dispensando con oculatazza le varie licenze. Kiteng sotto il suo regno sta rinascente a nuova vita, la città è stata ristrutturata ed abbellita con statue e fontane. Ama partecipare alle feste in particolari quelle che prevedono prove fisiche o scontri marziali a cui non si nega. Amato dai militari, non nasconde le preoccupazioni verso il crescente potere esercitato dal Maestro di Hule. Ritene fondamentale l'alleanza con le tribù Balit e Kazmeni e forse anche per questo motivo vuole mostrare un aspetto ed un modo di fare più vicino alle culture di queste tribù che pur presenti nella regione da molti secoli, non hanno mai rinnegato le loro tradizioni. Cresciuto all'interno della Corte, ha portato avanti i suoi studi al Tempio Blu per poi addestrarsi nell'accademia militare di Kiteng. Alla morte del padre è salito, ancor in tenera età, al trono supportato dalla madre Sharaz che ha mantenuto il potere in attesa raggiungesse l'età matura. Il Gran Sacerdote Farzam del Tempio Blu non ha mai nascosto la sua delusione per il fatto che non fosse stato scelto lui come Tutore del giovane Shāh e del regno ed ancora oggi non perde occasione per ostacolare il giovane sovrano.



### **Il Gran Sacerdote Farzam del Tempio Blu**

Il Gran Sacerdote Farzam del Tempio Blu (chierico 16° livello) è stato il fedele consigliere del defunto Shāh e si è sentito defraudato di un diritto acquisito quando è stato dato il compito di tutore del giovane principe alla Regina Sharaz. Pur fedele alla via della Legge considera il giovane Shāh uno scapestrato e quindi ha organizzato una sorta di governo ombra che si contrappone a quello dello Shāh Rheza I. La sua influenza ha effetto anche nel Kavkaz dove è considerato alla stregua del Gran Sacerdote di Aktumheryan della Dvinzina. Guarda con curiosità ed estrema attenzione le mosse della Regina Lucrezia valutando la possibilità se se ne presentasse l'occasione di un accordo a scapito dello Shāh.



## Duozbakjian

**Superficie:** 236.526 kmq

**Posizione:** Continente di Brun, a sud del Mare di Yalu ed a Nord del Sardjikjian.

**Abitanti :** Pop. 210.000 – di cui 85% umani, 5% semi-umani.

**Tipo di governo :** Monarchia.

**Capitale:** Tashgoun

**Lingua:** Comune, Duozbaky.

**Moneta:** il Dorfin D'oro.

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

**Flora e fauna :** Tipica Brun centrale

Nel 1.796 PI le tribù Douzbak delle colline Bazdayan, tra la foresta Sendaryan e la costa del Mare di Yalu, si convertono alla Via della Legge. Iniziano ad assimilare le tradizioni e la cultura dei regni del sud ma non hanno ancora un'unità politica, anche se hanno raggiunto l'unità territoriale, il Duozbakjian è solo sulle mappe per il momento. Alcuni villaggi, in particolar modo quelli affacciati sul Mare di Yalu, si stanno ingrandendo sviluppando commerci ed artigianato, le tribù seminomadi dell'interno diventano più stanziali e sviluppano l'allevamento. Le varie tribù si uniscono per contrastare gli attacchi di tribù nemiche o umanoidi. La storia di questo regno cambierà drasticamente quando nel 1.130 PI l'Imperatore Dorfin ne farà il cuore del suo Impero ed elegerà Tashgoun come capitale. Il grande Impero si estenderà dalle terre sulla costa nord del Mare di Yalu, a tutto il Duozbakjian, il Sardjikjian, i territori delle tribù Balit e Kazmeni fino ad arrivare alle terre ad est che confinano con l'Adri Varma. Durante l'Impero la società del Duozbakjian si trasformerà, ricchezze e merci di tutto l'impero si concentreranno qui e lo sviluppo sarà impressionante. Tashgoun diventerà una grande città alla pari di Kiteng e delle capitali dei regni Kavkaz. I villaggi sul Mare di Yalu diventano cittadine commerciali e gli scambi con le terre dell'altra sponda sempre più redditizi. Purtroppo con la morte di Dorfin inizia il declino dell'impero che si concluderà con la frantumazione dello stesso alla morte di Dorfin IV. Nel Duozbakjian il potere rimane nelle mani della linea di sangue di Dorfin. Nel 400 PI



il Duozbakjian vive un nuovo periodo di sviluppo e ricchezza che si rispecchia in particolare nella capitale Tashgoun. 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 di Yalu. Le tribù barbare boreane e hyboreane che ai tempi dell'impero del fiume Yalu si sono insediate nella regione, rimangono pacifiche ma divise. Nel 216 DI il Grande Impero di Hule inizia un'offensiva verso nord. Gli eserciti delle tribù Balit e Kazmen sono sconfitti dall'esercito Huleano in marcia. La città di Tashgoun è assediata. La Regina Tursanay II della dinastia Dorfin è pronta ad arrendersi. L'aiuto verrà dal lato più inatteso. Cymorakk, un Principe elfico della foresta di Ozungan riesce a rompere il

tradizionale isolazionismo degli elfi e stipula un'alleanza con l'Ordine della Legge (I sette Ducati, le cinque tribù della legge ed il regno di Galannor). Giusto quando la Regina sta per firmare il trattato di resa di Tashgoun con gli emissari di Hule, migliaia di cavalieri ed arcieri elfici si riversano sul campo di battaglia. Le forze Huleane vengono sconfitte in quella che sarà ricordata come la leggendaria battaglia delle "Speranze perdute". (Cymorakk è la reincarnazione di Dorfin I nel suo cammino del Dinasta). Nel 571 DI arriva un'altra 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 al sud. Il tempio blu di Kiteng è misteriosamente risparmiato. Le tribù barbare si uniscono con le tribù Sendaryan ed invaderanno Hule. Il Duozbakjian si riprende ed inizia la ricostruzione investendo molto in fortificazioni per la difesa. La Regina Lucrezia vuole riportare il regno agli antichi splendori.

### La Regina Lucrezia

La Regina Lucrezia, pronipote di Dorfin è salita al trono da soli 4 anni ma per abilità politica e saggezza dimostra una naturale predisposizione al governo. Il Duozbakjian è il regno politicamente più importante delle Terre di Mezzo, gli Eflì di Ozungam sono sempre voluti rimanere fuori dalle questioni politiche, l'Ordine della Legge ed il Regno di Galannor nutrono al loro interno divisioni mascherate dalla necessità, il Sardjikjian è troppo legato ai regni del Kavkaz per offrirsi come guida della regione. La Regina conscia della situazione offre appoggio militare ai Ducati che vorrebbero una politica più militare verso le tribù della steppa boreana, incrementa i commerci verso i Ducati e Baronie che invece vogliono incrementare le loro entrate, offre la possibilità di mostrarsi a Corte a quei nobili in cerca di visibilità e tratta con le tribù Balit e Kazmeni per stipulare dei trattati di alleanza. A differenza degli altri regni che basano la loro società sulla religione, Lucrezia ha deciso di dare la giusta importanza alla Via della Legge, ma allo stesso tempo ha fondato un'accademia di magia ed un collegio militare, il suo intento è di costruire una

superiorità magica da mettere sul campo di battaglia. A tal fine sono stati invitati dei maghi Alphatiani che hanno iniziato una selezione fra i figli dei nobili Duozbak per trovare gli allievi da introdurre alle arti magiche. La Regina Lucrezia è una giovane donna molto risoluta, capelli biondo platino, occhi chiari e fisico asciutto, alta 1,70 metri è una ranger di 10° livello, come compagno animale ha un falcone.



## Tribù Kazmen

**Superficie:** 448.341 kmq

**Posizione:** Continente di Brun, a Nord di Hule.

**Abitanti :** Pop. 80.500 – di cui 85% umani, 10% umanoidi, 5% semi-umani.

**Tipo di governo :** Capi Tribù.

**Capitale:** nessuna

**Lingua:** Comune, Kazmeno.

**Moneta:** il Dorfin D'oro.

**Industrie :** Agricoltura (grano, orzo, ortaggi), l'allevamento degli animali, pellicce

**Flora e fauna :** Tipica Brun centrale


Nel 1.664 PI Askar Selimbayev, capo dei Kazmeni, riceve un presagio, lui deve liberare Kiteng dagli uomini bestia e per questo il suo popolo riceverà in dono rigogliose pianure dove far pascolare il loro bestiame. I nomadi si uniscono ai Kazmeni di Askar. Aiutati dall'unione di Kazmeni e nomadi, i Sardjikajani si rivoltano contro la tirannia degli uomini bestia. Kiteng è liberata e gli uomini bestia in fuga verso i nove regni. I Kazmeni parteciperanno alla ricostruzione del Tempio Blu di Kiteng. Gli uomini bestia sono cacciati perché associati alla carestia e cacciati da tutta la regione. 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 di cui prenderanno possesso i Kazmeni. I Kazmeni vengono convertiti alla Via della Legge. Nel corso del tempo i territori dei Kazmeni così come quelli dei Balit sono variati molto nella regione, in funzione delle invasioni che si sono susseguite ed anche dovute alla loro tradizione seminomade che li ha portati a spostarsi a seconda delle condizioni politiche o climatiche. I rapporti con le tribù Sendaryan non sono mai stati buoni ed il crescente numero dei guerrieri Sendaryan preoccupano i capi Kazmeni che hanno iniziato a riconsiderare le offerte di alleanza che sia il Sardjikian che il Duozbakjian continuano a proporre. Il consiglio dei Capi Tribù sta meditando l'elezione di un capo dei capi da presentare come interlocutore unico per le trattative. Il candidato più appoggiato è il capo Koz-thu-ak dei Kaziri, una delle tribù Kazmene più numerose.

## Tribù Kazmen:

**Kaziri** – il capo tribù è Koz-thu-ak, con una popolazione di 19.000. È la tribù più numerosa ed anche quella più interessata ad una alleanza a causa del confine con le tribù Sendaryan. Il vasto è fertile territorio vaia dalle pianure bagnate da un affluente del fiume Yalu ai boschi, fino alle colline del centro. La tribù vive in villaggi di capanne circondati da palizzate, poche costruzioni in pietra. Allevamento, raccolta e caccia sia per carne che per pelliccia sono le principali attività oltre ad una primitiva agricoltura.

**Koshar** – il capo tribù è Hosh-ku-Sul, con una popolazione di 15.000. Con un territorio simile per caratteristiche a quello dei Kaziri loro vicini, sono la seconda tribù per importanza ed appoggiano la candidatura di Koz-thu-ak a capo dei capi delle tribù. Vivono in villaggi fortificati, le costruzioni in pietra sono più frequenti rispetto ai Kaziri ed anche l'agricoltura è più sviluppata.





**Muthosh** – il capo tribù è Mhal-Zhul, con una popolazione di 14.500. Territorio contraddistinto da fertili pianure a sud e colline rocciose a nord. Politicamente è più vicino al Sardjikjian con cui confina ed il suo capo è uno dei candidati a capo dei capi delle tribù Kazmen. L'allevamento di cavalli e bisonti è l'attività principale.

**Leshsk** – il capo tribù è Peshar-kals, con una popolazione di 17.000. Territorio stepposo, qui la popolazione vive ancora le tradizioni nomadi spostandosi con le mandrie. Appoggiano il capo della

tribù Tesshak, Soth-Zafry come candidato a capo dei capi e politicamente sono vicini al Douzbakjian. Allevano varie tipologie di erbivori e commerciano in prodotti derivati dall'allevamento.

**Tesshak** – il capo tribù è Soth-Zafry, con una popolazione di 15.000. Il territorio è principalmente steppa ed in parte collinoso. Anche se vivono in villaggi di pietra, gran parte della popolazione è sempre in marcia con le mandrie. Il capo della tribù è uno dei tre candidati a capo dei capi, politicamente vicino al Douzbakjian.

## Tribù Balit

**Superficie:** 344.824 kmq

**Posizione:** Continente di Brun, a Nord di Hule.

**Abitanti :** Pop. 61.500 – di cui 85% umani, 10% umanoidi, 5% semi-umani.

**Tipo di governo :** Capi Tribù.

**Capitale:** nessuna

**Lingua:** Comune, Balit.

**Moneta:** il Dorfin D'oro.

**Industrie :** Agricoltura (grano, orzo, ortaggi), l'allevamento degli animali, pellicce

**Flora e fauna :** Tipica Brun centrale

Sono le tribù barbare più antiche della regione, vivono qui praticamente da sempre, c'è chi racconta che facessero parte di quelle tribù che fondarono i nove regni della valle di Hule ma che come allora hanno sempre rinunciato di tradire le loro tradizioni e la loro cultura seminomade. Unica concessione fu la conversione alla via della legge che alcuni sospettano fosse stata inizialmente solo un modo per adattarsi alla situazione che li vedeva schiacciati fra i regni della legge e quelli del caos.

Sempre indipendenti, furono assoggettati dall'Impero di Dorfin ma alla sua morte iniziarono un percorso terminato con la morte di Dorfin IV che li vide prendere le distanze dall'impero e riacquistare l'autonomia. La loro storia è spesso unita a quella delle tribù Kazmene con cui condividono tradizioni e principi oltre a considerarsi alleati. A differenza dei Kazmeni non sono propensi alla stipula di trattati che possano minare la loro indipendenza pur riconoscendo che la loro posizione di cuscinetto sarebbe la prima a subire le conseguenze di uno scontro con Hule o fra le popolazioni delle Terre di Mezzo. In ogni caso anche la loro cultura seminomade sta segnando qualche cambiamento, i villaggi sempre più stanziali stanno assumendo

caratteristiche di piccole città e l'allevamento e la caccia stanno diventando attività che girano intorno alla tribù e non più come una volta il cuore della tribù stessa. Ogni tribù ha i suoi sciamani che professano il culto degli anziani che si affianca ai missionari – chierici della legge.

### Tribù Balit:

**Roxolha** – il capo tribù è Dovydas il loro territorio ha un'estensione di 87.482 kmq ed una popolazione di 15.000 Il territorio della tribù è posizionato al confine fra Sardjikjian e Duozbakjian, ed è l'unica tribù in posizione isolata. Proprio per la sua posizione più sicura è considerata la più stabile e la più importante.

**Ihazighy** – il capo tribù è Mykolas il loro territorio ha un'estensione di 52.478 kmq ed una popolazione di 12.000 Il loro territorio è situato a sud del Sardjikjian ed a nord del Kavkaz con solo una piccola porzione confinante con Hule.

**Ahlhany** – il capo tribù è Laimonas il loro territorio ha un'estensione di 112.104 kmq ed una popolazione di 18.000 Il loro territorio è situato a nord di Hule, a sud delle Tribù Kazmen e del Sardjikjian, ad ovest di Ihazighy e ad est di Ahoorsy. Essendo molto centrali sono stati sempre colpiti direttamente dai conflitti fra Hule e le Terre di Mezzo.

**Ahoorsy** – il capo tribù è Boleslovas il loro territorio ha un'estensione di 92.760 kmq ed una popolazione di 16.500 Il loro territorio è situato a nord di Hule, a sud degli Elfi Tarlyon, ad ovest di Ahlhany e ad est della foresta Sendaryan.



## Tribù Sendaryan

**Superficie:** 601.907 kmq

**Posizione:** Continente di Brun, a Nord di Hule.

**Abitanti :** Pop. 125.000 – di cui 80% umani, 10% umanoidi, 10% semi-umani.

**Tipo di governo :** Capi Tribù.

**Capitale:** nessuna

**Lingua:** Comune, Sendaryan.

**Moneta:** il Dorfin D'oro.

**Industrie :** Agricoltura (grano, orzo, ortaggi), l'allevamento degli animali, pellicce

**Flora e fauna :** Tipica Brun centrale

Con il nome di tribù Sendaryan si sono sempre definite tutte quelle popolazioni che hanno trovato rifugio all'interno della foresta Sendaryan a nord ovest di Hule. Le prime notizie riferite a queste tribù o meglio ai raid che queste tribù portavano nel territorio di Hule risalgono al 99 PI quando Hule iniziò una serie di operazioni militari per contrastare i saccheggi che andranno avanti per circa 40 anni. Dopo un periodo relativamente calmo per la foresta Sendaryan, nel 571 DI delle tribù barbare del nord invadono le Terre di Mezzo. Le tribù del nord saccheggiano il Duozbak e le città Sardjike ed entrano in contatto con le tribù Sendaryan. Solo quattro anni dopo le tribù Sendaryan unite con le tribù barbare del nord, invadono Hule. Per una trentina di anni 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 Sendaryan dei Monzag fonda un nuovo regno al di fuori dei territori di Hule, nella parte orientale dell'Antasyn. Nel 600-603 DI 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. Le tribù Sendarian sopravvissute si rifuggiano nei loro antichi territori della foresta Sendaryan mentre la tribù dei Monzag inizia la guerra contro l'Antasyn e Hule per mantenere i territori conquistati. Nel 873 DI il Monzag è diventato una provincia di Hule, il confine

fra il Monzag e la foresta Sendaryan è puramente indicativo e disegnato dagli Huleani per definire il territorio sotto il loro controllo, il confine non è riconosciuto dalla tribù Monzag che si trova da entrambe le parti del confine e che dalla foresta Sendaryan continua a portare avanti la sua guerra per liberare il Monzag. Il fermento dei Monzag nella parte orientale della foresta Sendaryan rischia di coinvolgere un'altra volta tutte le tribù, i raid nelle colline di Bylot sono aumentati così come l'odio generale verso Hule, ma anche i regni ad est iniziano a venir visti alla stregua dei regni del sud. La foresta è una polveriera che potrebbe esplodere e di cui è difficile prevedere la deflagrazione. Comunque i Monzag sono da tempo convertiti alla Via della



Legge ed hanno una guerra in corso con Hule quindi ciò garantisce una relativa sicurezza ai regni delle Terre di Mezzo.

## Tribù Sendaryan:

**Monzag** – capo tribù Etrit Verkunj e una popolazione di 16.000. In realtà loro considerano anche il vicino Monzag come loro territorio, temporaneamente controllato dalle forze di Hule ma che i Monzag intendono riprendersi. Il confine è stato tracciato da Hule e indica esclusivamente dove arriva il loro controllo. Cacciatori e boscaioli, vivono in villaggi all'interno della foresta.

**Decanzhy** – capo tribù Neilk e una popolazione di 14.000. Tribù di guerrieri, ha aumentato molto il suo numero negli ultimi anni ed incute preoccupazione a tutte le popolazioni che confinano con la foresta Sendaryan dell'est. Non sono rari raid portati alle popolazioni vicine.

**Eblanjii** – capo tribù Tuyvemm e una popolazione di 15.000. Guerrieri, portano raid sia in Antasyn che nelle colline di Bylot.

**Ordovikjii** – capo tribù Smarngröl e una popolazione di 14.000. Potrebbero sembrare la tribù Sendaryan più pacifica ma ciò dipende solo dalla loro lontananza e non dalla loro indole, contendono a Monzag la leadership delle tribù.

**Vennicjinii** – capo tribù Deilfíkr e una popolazione di 18.000. Cacciatori e boscaioli sono spesso ai ferri corti con gli elfi Tanelim.

**Icenjii** – capo tribù Verlsíglulr e una popolazione di 16.000. Cacciatori ed al nord pressole colline anche allevatori.

**Lughkjii** – capo tribù Drauyvogdog e una popolazione di 15.000. Vivono al centro della foresta, sono l'unica tribù che non ha confini esterni. Commerciano con tutte le altre tribù ed ospitano anche le riunioni del gran consiglio delle tribù.

**Robogdjii** – capo tribù Erlsor e una popolazione di 17.000. Questa tribù sta spingendo per spostare le attenzioni delle tribù dal Monzag verso il fiume Yalu dove vorrebbe estendere i confini sino alla sponda del fiume.





## Elfi Tanelim

**Superficie:** 87.541 kmq

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

**Abitanti :** Pop. 43.000 – di cui 85 % elfi, 15 % altri.

**Tipo di governo :** Capo Clan Galador.

**Capitale:** Feà-òrè

**Lingua:** elfico, comune.

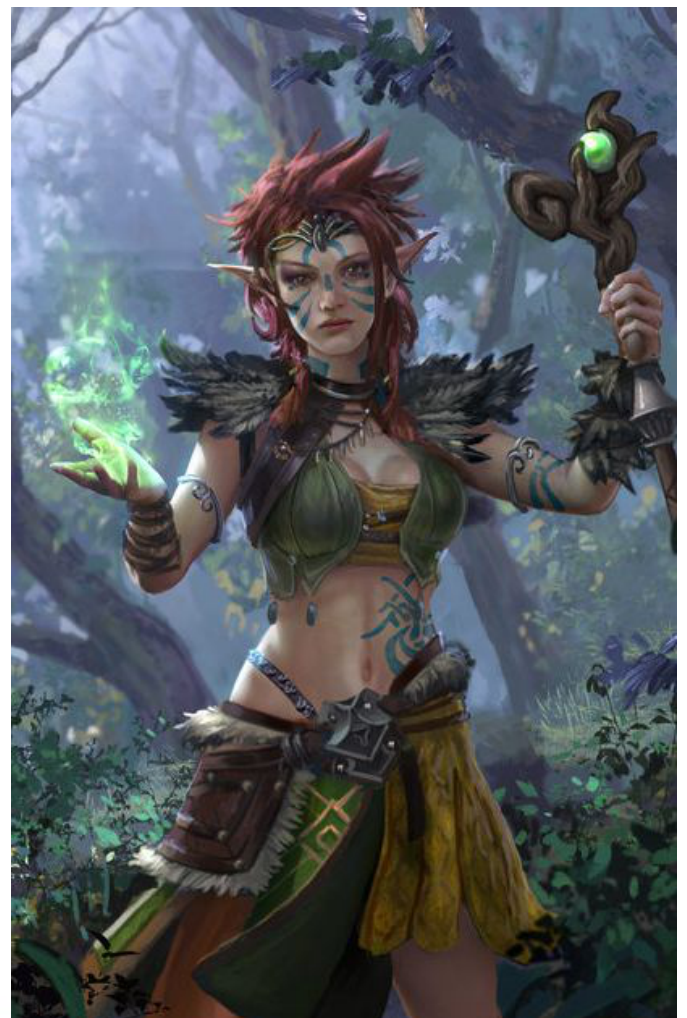
**Moneta:** monete d'oro.

**Industrie :** Agricoltura, l'allevamento degli animali, caccia.

**Flora e fauna :** Tipica Brun centrale

Discendenti del clan Alhamil che si era stabilito nella Costa Selvaggia, a causa delle invasioni di umanoidi fuggirono a nord e si rifugiarono nella grande foresta sendaryan dove presero il nome di Tanelim. Il bisogno di protezione, lo scarso numero e la presenza nella zona di tribù barbare umanoidi ed umane, costrinsero questi elfi a ritornare ad uno stile di vita più essenziale e soprattutto ad attuare una politica fredda e spietata verso tutte le altre razze per proteggere il clan ed il suo territorio.

Considerati selvaggi sia dai nemici che dagli altri elfi, sono guerrieri temibili che difendono la loro terra fino alla morte ed attaccano gli stranieri per il solo motivo di calpestare la loro terra. Invisibili, amano gli attacchi di sorpresa e le imboscate, solo in presenza di altri elfi prevedono un avvertimento preliminare. Della loro società si sa ben poco, si ipotizza che i loro villaggi siano mimetizzati nel folto fogliame fra le cime degli alberi. Il Capo Clan, Galador, è un ranger di 13° livello ed è coadiuvato dal Gran Sacerdote Malbeth (chierico di 10°) e dalla Druida Lothiriel (druida di 9°). Sono arcieri provetti ed utilizzano pitture verdi sia per aumentare la loro invisibilità mimetica, sia per imprimere paura ai loro nemici. Un popolo così schivo e misterioso non poteva che nutrire la fantasia delle popolazioni circostanti che raccontano di unioni tra elfi e driadi o comunque di un'alleanza stretta fra le due razze. Grossi menhir di roccia ricoperti di rune segnano i confini del loro territorio.



## Elfi Tarlyon

**Superficie:** 27.268 kmq

**Posizione:** a sud delle tribù Kamen, a nord delle tribù Balit ed nord est delle tribù Sendaryan.

**Abitanti :** Pop. 31.000 – di cui 95 % elfii, 5 % semi-umani.

**Tipo di governo :** Monarchia.

**Capitale:** Sarn Galadh

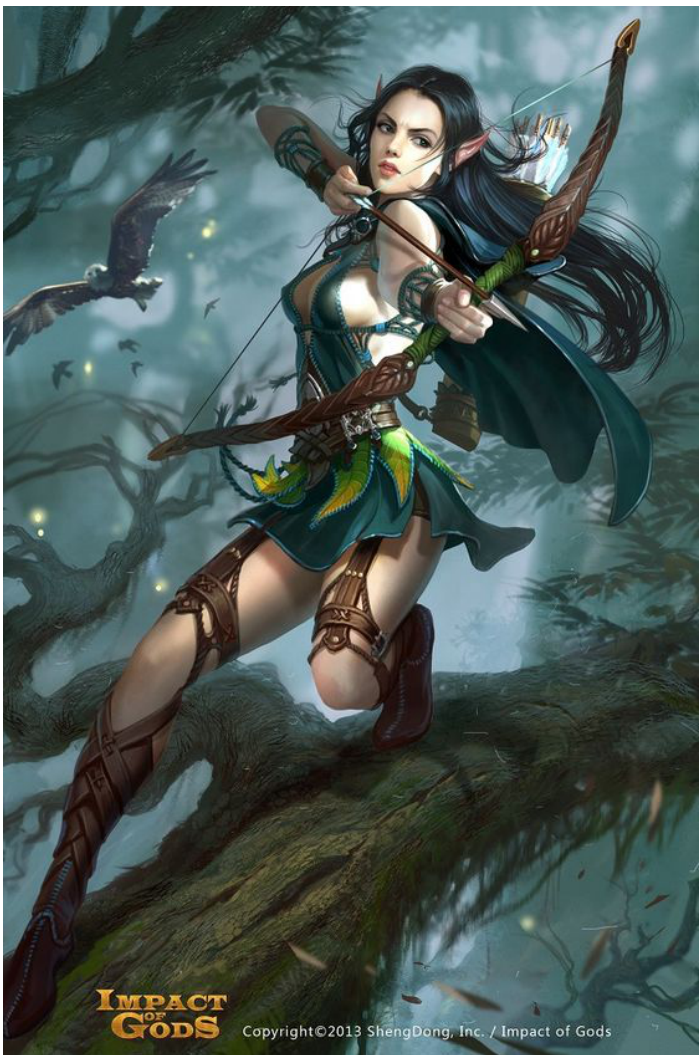
**Lingua:** elfico, comune.

**Moneta:** monete d'oro.

**Industrie :** Artigianato, raccolta, caccia.

**Flora e fauna :** Tipica Brun centrale

Quando il clan dei Sheyallia lasciò la penisola del serpente, un piccolo gruppo si separò ed andò verso nord per tentare di raggiungere il regno silvano. Il viaggio non fu facile e non arrivò mai a termine. Passarono presso la foresta di Ozungan ma non



vollero fermarsi e proseguirono verso ovest inseguendo la loro meta. Arrivati nella foresta Sendaryan a nord di Hule ed a sud del Mare du Yalu, si ritrovarono praticamente circondati dalle tribù barbare. Proseguire era impossibile quindi decisero di insediarsi in una parte della foresta ed organizzare una difesa. Col passare dei secoli le difese sono diventate sempre più robuste gli insediamenti sempre più stabili. La decisione finale di rimanere nella foresta Sendaryan venne presa quando un gruppo di elfi di passaggio gli comunicò che i clan del regno silvano avevano lasciato quelle terre per migrare verso est. La loro cultura ha resistito alle difficoltà ed alle minacce della regione a differenza della cultura dei Tanelim molto più selvaggia ed allineata alle culture barbare umane circostanti. La città di Sarn Galadh è una fortezza nella foresta, le sue mura nascoste dagli alberi si presentano come pareti di pietra che s'innalzano dal terreno del bosco, nulla fa immaginare che al loro interno nascondino una città elfica, così come anche dall'alto le varie abitazioni sono nascosta dal tetto dei grandi alberi che crescono fra le abitazioni stesse. La città non è però un villaggio nascosto come quelli dei Tanelim ed al suo interno è possibile godere della bellezza ed armonia classica degli elfi. Varie torri di sorveglianza sono dislocate lungo i confini e piccoli contingenti militari sono sempre pronti a rispondere all'allarme. Il Capo Clan, Re Malvegil è un guerriero di 15° livello ed è coadiuvato nelle sue decisioni dai Saggi del Clan, da sua moglie la Regina Arwen (maga di 10°) e dal Gran Sacerdote Orndacil (chierico di 11°). Amano l'arte e le loro realizzazioni sono ricercate intutte la regione. Mantengono rapporti sia con il Duozbakjian che con il Sardjikjian. Tre o quattro carovane mercantili hanno il permesso di entrare nel loro territorio pur dovendo sottostare a strettissime regole tra cui quella di non allontanarsi dalla carovana stessa.

## **l'Ordine della Legge**

Nel 912 PI alla morte di Dorfin IV nascono contrasti interni alla famiglia reale per la successione, la dinastia si divide il controllo del regno in una parte sud ed una nord. A sud viene proclamato il nuovo regno di Sardjikjian mentre a nord tutte le città Douzbak recuperano la loro indipendenza. Le tribù Balit e Kazmen allentano i loro legami con le nuove dinastie. Le popolazioni dell'ex Impero del Fiume Yalu sono lasciate a loro stesse ed iniziano a coalizzarsi presso le strutture gerarchiche lasciate dall'Impero. I Ducati prendono il posto dell'Impero. Nel 800 PI varie 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. Ad est 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. 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. Anche ad ovest la situazione non è migliore le razzie ed i saccheggi degli umanoidi della steppa Boreana colpiscono i sette Ducati e le Baronie del Nord, nasce l'alleanza dei Ducati. L'esercito dell'alleanza dei Ducati dopo alcune vittorie presso i confini, viene pesantemente sconfitto appena tenta di inoltrarsi nella steppa boreana. Nel 749 PI notizie di un capo clan umanoidi di nome Vaprak che sta riunendo intorno a se altri clan preoccupano i Sette Ducati. 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. Nella bassa steppa boreana viene costruita la

cittadella fortificata della legge dove viene disposto l'esercito unito del Concilio dell'Ordine, con lo scopo di intercettare la minaccia degli umanoidi prima che questa si riversi sui territori dei Ducati e di Galannor. Nove anni dopo 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. Da allora l'Ordine della Legge ha fortificato i confini a nord con torri di sorveglianza e di comunicazione che in breve tempo possono allarmare tutti i Ducati e Galannor.

### **Il concilio dell'Ordine**

Il Consiglio dell'Ordine è in realtà diviso in due consigli. Il Consiglio dei Dodici è composto da un rappresentante di ciascuno dei Ducati e delle cinque tribù della legge. Il Consiglio dei Dodici si riunisce con cadenza trimestrale, presieduto dal Gran Maresciallo della Fratellanza Legale, che è nominato nel Consiglio dei Dodici e dai Maestri della Fratellanza Legale (Gli incappucciati della Legge). Il Consiglio dei Dodici tende all'interesse comune del Consiglio dell'Ordine. Ogni membro del Consiglio dei Dodici ha un voto, il Gran Maresciallo può porre il veto senza alcun voto, a meno che non si tratta di una decisione unanime (tutti i Dodici devono votare a favore o contro). Anche allora, se il problema riguarda qualcosa al di fuori della giurisdizione del Consiglio (ad esempio, l'azione reale), il Gran Maresciallo porrà il veto. Il Gran Consiglio della legge è costituito dal Consiglio dei Dodici (escluso il Gran Maresciallo), il Re di Galannor, il Patriarca del tempio della legge, i tre Conti di Galannor e lo Sceriffo della Hinshire ed i tre Grandi Maestri della Fratellanza Legale (Gli incappucciati della Legge). Il Gran Consiglio si riunisce una volta all'anno per decidere le politiche e sviluppare strategie per il

Grande Piano. Il Gran Consiglio tende ad essere estremamente prudente (qualcuno potrebbe dire "mummificato") come si addice ad una organizzazione che dura da circa due millenni (l'Alto Magister dell'Ordine della Radianza ancora non è un membro del Gran Consiglio, dopo oltre 200 anni).

### Incappucciati della Legge

Questi tre ordini hanno rappresentanti nel Gran Consiglio della Legge che insieme ai rappresentanti dell'Ordine della Radianza, ai Conti, al Gran Sacerdote ed al Re, governano tutti i Ducati, Baronie, Tribù e Regni dell'Ordine della Legge. Sono il collante del Concilio dell'Ordine, proteggono la Chiesa, proteggono il potere Reale ed amministrano la Giustizia.

- **Guardia sacra del tempio** protegge il tempio ed i sacerdoti al suo interno, è un corpo militare composto da paladini e chierici della legge, alcuni sono ex candidati dell'Ordine del Drago che non hanno superato le prove o non sono stati scelti dal



Drago. Il Maestro della Guardia Sacra è il Sacro Guardiano Friedrich Shaar, viene scelto dal Patriarca di Galadar fra tre candidati scelti dal Concilio dell'Ordine. La guardia sacra può essere chiamata anche a difesa dei templi locali. Il Maestro Friedrich Shaar è originario di Harlun e pur condividendo le idee del Duca di Harlun ha giurato fedeltà alla Chiesa, al Patriarca e all'Ordine della Legge. E' un paladino di 16° livello.

- **L'Ordine del Drago D'Oro** è un'élite di cavalieri paladini che viene istruito all'arte della guerra, della magia e del combattimento cavalcando un Drago. Alla fine del corso devono superare delle prove di coraggio, di fede e di combattimento, dopo di che i migliori saranno scelti per entrare nell'Ordine. La prova finale è la scelta del Drago, sarà il Drago a scegliere il suo cavaliere. L'Ordine del Drago conta 15 cavalieri divisi in tre Ali da 5



cavaliere ognuna. Il Maestro dell'Ordine del Drago D'Oro è il Gran Drago Thierry Vanvivern, il Maestro viene eletto dal Concilio dell'Ordine della Legge. Il Maestro è un guerriero di 18° livello, originario della Contea di Merchy.

- **Il Pugno della Legge** sono i giudici del regno, giudicano i criminali e fanno rispettare le leggi sacre e reali, è composto da chierici, paladini e guerrieri. Godono della protezione reale e chiunque manchi di rispetto o osi attaccare uno di loro verrà processato come se avesse commesso il crimine contro il Re. Il Maestro del pugno della Legge è il Sommo Giudice Goya Asmashur, Il Maestro viene eletto dal Concilio dell'Ordine della Legge. Originario della Tribù di Roanna (5 tribù della legge) è uno dei rari casi in cui un esponente di una tribù della legge ha raggiunto posizioni di alto livello all'interno dell'Ordine della Legge. Grande personalità unita ad un acume non comune ed una grande fede nei principi della Legge hanno fatto guadagnare a Goya Asmashur la fiducia ed il rispetto di tutto il Gran Consiglio. E' un chierico della Legge di 16° livello.



### Ordine della Radianza

Circa 300 anni fa un Mago di Glantry riunì i maghi di Galannor e costituì un'accademia di magia. Negli anni seguenti arrivarono altri maghi da Glantry e crebbero in numero e forza magica anche i maghi di Galannor e dei territori dell'Ordine della Legge. Man mano che l'organizzazione aumentava il suo peso politico si crearono situazioni di tensione con i Maestri degli Incappucciati della Legge e con il Patriarca della Legge. Circa 200 anni fa il Gran Consiglio riconobbe l'Ordine della Radianza ma

ancora oggi non gode di un rappresentante nel Gran consiglio della Legge anche se Re Gustaf I sotto il suo regno ha iniziato ad invitare l'Alto Magister dell'Ordine della Radianza.

### Eusebius Mastrader

E' l'Alto Magister dell'Ordine della Radianza, è un mago di 15° livello. Originario della Contea di Notfry, è il terzo fratello di una famiglia che vanta lontane discendenze nobili. I suoi fratelli hanno ereditato gli affari di famiglia e lui invece fu mandato all'Accademia della Radianza a Galandar. Si distinse sia per capacità magiche che per diplomazia e questo gli procurò quegli appoggi politici all'interno ed all'esterno che in seguito gli permisero di arrivare alla posizione di Alto Magister dell'Ordine della Radianza. Le sue capacità politiche più che magiche hanno convinto il Re di Galannor sia ad invitarlo alle riunioni del Gran Consiglio, sia a chiedere il suo consiglio.



## Gran Sacerdote di Galandar

Il Patriarca della Legge Päiviö II, chierico di 16° livello, è il Gran Sacerdote di Galandar. Originario di Galandar, rappresenta uno dei motivi di maggior contrasto fra Galannor ed i Ducati. Non in quanto Patriarca, ruolo per cui è molto rispettato, ma in quanto simbolo della predominanza dei prelati di Galannor e sudditanza dei prelati dei Ducati. Il Gran Sacerdote di Galandar insieme al Gran Sacerdote del Tempio Blu di Kiteng ed al Gran Sacerdote di Aktumheryan nella Dvinzina rappresentano le guide spirituali della Fratellanza della Legge.



copyright 2006 Asterion Press

## Il regno di Galannor

**Superficie:** 127.359 kmq

**Posizione:** estremo est delle Terre di Mezzo, ad ovest dell'altopiano dell'Adrivarma, a sud della valle Borana.

**Abitanti :** Pop. 94.500.

**Tipo di governo :** monarchia Re Gustaf I

**Capitale:** Galandar

**Moneta:** il Dorfin d'oro.

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

**Flora e fauna :** Tipica Brun centrale

Il regno è centrato sulla capitale, la città di Galandar che sorge vicino la sorgente del fiume borean. Il regno ha una storia vecchia più di 2.000 anni ed è stato una potente forza nella lotta della Legge contro il Caos. E' una monarchia ereditaria, il Re è assistito dai suoi tre Conti, delle contee del nord, dell'ovest e del sud, e da uno Sceriffo, anche chiamato il piccolo Conte, dello Hinshire anche conosciuto come la contea dell'est per la sua posizione. Questa contea è essenzialmente indipendente ma è un vecchio alleato e viene considerato come parte del regno oramai. La città di Galandar è separata dal fiume borean che la divide in due parti sulle due sponde. La parte ovest è la sede della cittadella degli incappucciati della Legge, centro spirituale, il territorio della cittadella è essenzialmente un territorio indipendente dal regno. Sulla sponda est sorge il Palazzo Reale, i complessi della burocrazia del regno, la zona commerciale, le taverne e tutti gli altri affari. Al centro del fiume c'è una piccola isola chiamata l'Isola della Luce, dove sorge un grande santuario dedicato alla legge ed a tutti quegli immortali che la difendono. Sull'isola si trova anche la grande torre dell'Ordine della Radianza, la gilda dei potenti Maghi di Galannor. Le forze armate sono divise in tre parti principali, la guardia reale, al comando del Principe; la milizia cittadina, ogni quartiere dispone di una sua milizia; i cavalieri di Galannor sono composti dai nobili e dai più valorosi guerrieri del regno. Oltre a questi ci sono vari sottordini degli Incappucciati della Legge, come la Guardia sacra del tempio, l'ordine del drago d'oro ed il pugno della legge. Re Gustaf I è un paladino di 16° livello.



|                              |                       |
|------------------------------|-----------------------|
| <b>Principato di Galadar</b> | <b>(Domini Reali)</b> |
| <b>Contea di Merchy</b>      | <b>(Southshire)</b>   |
| <b>Contea di Notfry</b>      | <b>(Northshire)</b>   |
| <b>Contea di Golley</b>      | <b>(Westshire)</b>    |
| <b>Contea di Himshire</b>    | <b>(Eastshire)</b>    |

### **Principato di Galadar** (Domini Reali)

**Superficie:** 52.467 kmq

**Posizione:** parte nord del regno di Galannor.

**Abitanti :** Pop. 52.000 – di cui 94% umani, 6% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Dominio della famiglia del Re si dai tempi di Dorfin I, non è mai stato invaso. Alla dissoluzione dell'Impero del fiume Yalu si è posto come baluardo della civiltà contro le tribù del nord e difensore delle contee dell'est che in seguito si sono unite al principato diventando il regno di Galannor.



### **Contea di Merchy** (Southshire)

**Superficie:** 19.250 kmq

**Posizione:** parte sud del regno di Galannor.

**Abitanti :** Pop. 10.000 – di cui 90% umani, 10% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Governata dal Conte Bernhard, guerriero di 11° livello, ambasciatore del regno presso la corte di Ozungan. Il Conte gode della fiducia degli elfi ed è spesso presente alla corte di Calad Hun. Alcuni saggi elfi non approvano la sua presenza pur considerandola un male necessario, in ogni caso non approvano l'amicizia che sembra nata fra il Conte e la Principessa Elbereth.





### Contea di Notfry (Northshire)

**Superficie:** 17.514 kmq

**Posizione:** a sud del principato di Galadar, a nord do Golley e Himshire.

**Abitanti :** Pop. 11.000 – di cui 98% umani, 2% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Il Conte Bjarne della Contea di Notfry è un saggio guerriero di 12° livello, gode della fiducia del Re che tiene molto in considerazione le sue opinioni.



### Contea di Golley (Westshire)

**Superficie:** 21.013 kmq

**Posizione:** a sud di Notfry, ad ovest di Himshire e a nord di Merchy.

**Abitanti :** Pop. 12.000 – di cui 90% umani, 10% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

La Contea è governata dalla Contessa Cathrine, è una chierica della legge di 10° livello. E' una contea ricca, pacifica e ben organizzata. Il commercio, l'agricoltura e l'artigianato sono le attività principali. La Contessa ha un rapporto molto stretto con il Re e sono in molti a prevedere un futuro matrimonio.

Il cugino della Contessa, il Visconte Sedric Veiry, paladino di 10° livello, fa parte dell'ordine del Drago D'Oro. In assenza della Contessa è suo cugino a governare la Contea. Come membro dell'Ordine del Drago D'Oro ha superato le sacre prove ed è stato scelto per difendere il regno insieme ad un Drago d'Argento.



## Contea di Himshire (Eastshire)

**Superficie:** 17.115 kmq

**Posizione:** a sud di Notfry, ad est di Golley e a nord di Merchy.

**Abitanti :** Pop. 9.500 – di cui 10% umani, 90% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

La Contea di Himshire è governata dallo Sceriffo Einar, guerriero di 8° livello. La Contea risale al tempo in cui i nani invasero le cinque contee ed un clan fuggì verso nord, dopo circa una decina di anni di viaggio, gli Him arrivarono in queste terre dove si stabilirono e fondarono la Contea. Sono sempre stati indipendenti ed ancora oggi si ritengono tali ma allo stesso tempo si ritengono parte del Regno di Galannor e rispettano l'autorità del Re che a sua volta rispetta la loro autonomia. Fra le colline della Contea sorgono piccoli centri separati da campi coltivati e boschetti di frutti. Popolo pacifico, solo raramente interessato da raid provenienti dall'AdriVarma, da quando è entrato a far parte del regno di Galannor ha goduto della protezione dei cavalieri del Re.



## I sette Ducati

**Superficie:** 317.068 Km<sup>2</sup> (senza le Baronie) 427.237 Km<sup>2</sup> (comprese le Baronie)

**Posizione:** Centro di Brun sulla sponda nord del mare di Yalu.

**Abitanti :** Pop. 251.000.

**Tipo di governo :** Duca

**Moneta:** il Dorfin d'oro.

**Industrie :** Agricoltura (grano, orzo, ortaggi), l'allevamento degli animali, commercio.

**Flora e fauna :** Tipica Brun centrale

I sette Ducati in ordine rispetto al loro peso politico e militare sono: Harlun, Mardun, Berendar, Darham, Ardwyn, Markel e Ardakar. Ci sono anche un numero di Baronie minori, alleate ai vari ducati, sono di recente fondazione e sono più che altro colonie dei ducati. Il Popolo dei Ducati è composto dai discendenti dell'antico regno della legge o dal popolo delle tribù della legge. Sono molto orgogliosi delle loro antiche origini e portano questo orgoglio ai limiti del razzismo, il lignaggio o il clan sono molto importanti nella vita sociale dei ducati. La società dei Ducati è divisa in classi, molto simili a caste sono veramente rari i passaggi da una classe ad un'altra. Le classi sono: nobili, clero, contadini e servi, un discorso a parte sono gli uomini liberi che non sono nati nei Ducati ma si sono spostati e vivono e lavorano qui. I nobili sono la classe governante nei Ducati e nelle baronie, possono vantare antenati nobili nell'antico regno della legge e si tramandano il titolo in forma ereditaria. I nobili sono divisi in Duchi, Baroni, Signori e Cavalieri, un Marchese è un Barone che sta cercando o costruendo un castello fortificato da trasformare nel centro della sua Baronia. Un grande onore per i giovani rampolli dei nobili è entrare a corte, i giovani di solito entrano come guardie ducali, le ragazze come damigelle della duchessa o delle baronesse. I contadini abitano in piccoli centri o cittadine sorte nei secoli intorno ai manieri dei nobili o in villaggi fortificati, sono uomini liberi ma le loro terre sono solo per uso, in realtà sono del nobile della zona che riscuote le tasse per la concessione. I servi sono i discendenti di coloro del popolo del regno della legge o i contadini che per necessità sono stati costretti a mercanteggiare

la loro libertà e quella dei loro discendenti in cambio di protezione e cibo. Il Clero ha la sua sede nella capitale del Galannor, Galandar, questo è una questione aperta con i duchi che vorrebbero raggiungere accordi per avere dei Grandi templi nei loro territori. A volte per i contadini diventare parte del clero è l'unico modo per lasciare la propria classe e portare vantaggi alle loro famiglie. Gli uomini liberi, clan minori delle tribù o coloro che sono usciti dalla rigida struttura dei ducati, hanno uno status che dipende dal Barone o dal Duca locale. Sono spesso mercanti, mercenari o artigiani, hanno un loro proprio quartiere nelle città e nei villaggi, i mercenari hanno una gilda nel regno di Galannor e godono di un certo rispetto all'interno del concilio, anche altri membri degli uomini liberi stanno cercando di formare una gilda, tutto ciò è contrastato dai nobili che non vogliono che gli uomini liberi prendano troppa importanza. A volte gruppi di uomini liberi si riuniscono e fondano piccoli villaggi fortificati che provocano le ire dei duchi e dei baroni.

## Ducato di Harlun

**Superficie:** 53.451 kmq

**Posizione:** a est del Mare di Yalu, a sud della valle Boreana, ad ovest di Darham e Crefol

**Abitanti :** Pop. 46.000 – di cui 90% umani, 5% umanoidi, 5% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Governato dal Duca Leopold, fanatico militare, vorrebbe trasformare i Ducati in un regno ed attaccare le tribù della steppa boreana. Il Duca è un militare, guerriero di 17° livello, nella famiglia del Duca l'educazione militare è una tradizione di famiglia. Rivendica una lontana parentela con la dinastia dei Dorfin e non fa mistero di ritenersi il Duca più potente sia militarmente che politicamente. Vorrebbe allentare i rapporti con il regno di Galannor per rendere i Ducati più indipendenti e magari prenderne la guida. Negli ultimi anni ha stretto rapporti di collaborazione con la Regina Lucesya del Douzbakjian che sembra appoggiare le sue ambizioni. E' contrario alla nascita di nuove Baronie e spinge invece perché siano i Ducati ad allargarsi verso i territori "liberi". A tal scopo ha già più volte ampliato i confini del ducato, cosa che ha irritato in particolar modo il regno di Galannor e le cinque tribù. Re Gustaf I ha appoggiato la creazione della Baronia di Crefol ad est del Ducato proprio per limitare le mire del duca. La cavalleria pesante di Harlun è rispettata e temuta così come l'organizzazione dei suoi fanti. Dopo la creazione della Baronia di Crefol il Duca ha spostato le sue mire verso nord iniziando una pulizia delle terre dagli umanoidi e nel caso anche dalle tribù umane del nord.

## Ducato di Mardun

**Superficie:** 49.678 kmq

**Posizione:** a nord del Mare di Yalu, ad est di Ardwyn, a sud di Murgey e Gotrel.

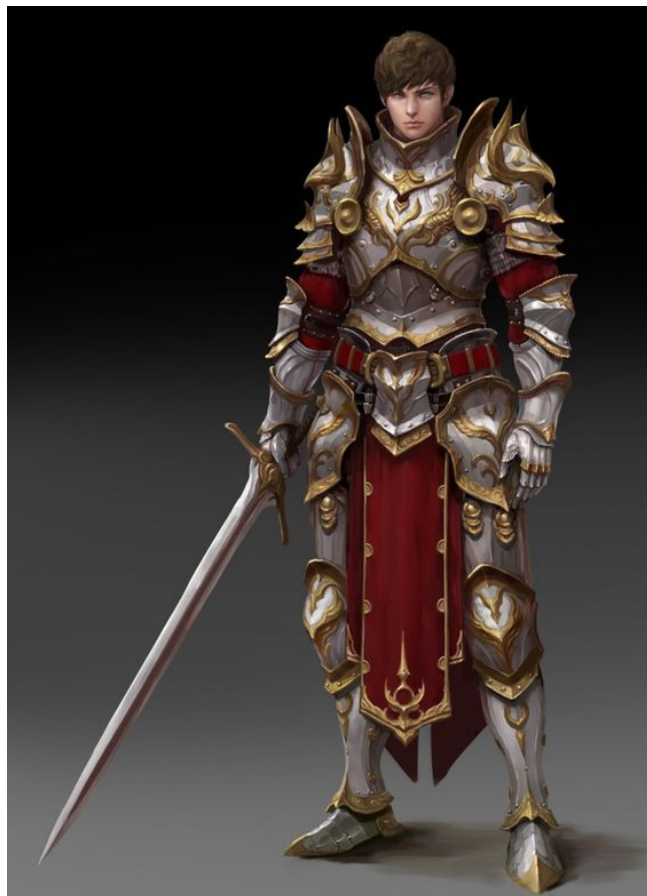
**Abitanti :** Pop. 41.000 – di cui 90% umani, 2% umanoidi, 8% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Governato dal Duca Gottfrid, centro commerciale



alla foce del fiume Yalu nel mare di Yalu. Il Ducato è in una posizione più sicura rispetto ad altri, il fiume Yalu e le Baronie mettono il Ducato al riparo dai raid



delle popolazioni barbare del nord e dagli umanoidi. Il Duca Gottfrid, guerriero di 12° livello, pur curandosi della sicurezza esterna del Ducato e dell'efficienza del suo esercito, preferisce occuparsi di sviluppare il commercio in particolare quello su barche che raggiunge tutti i porti del Mare di Yalu. Nei mercati del Ducato si trovano merci di tutti i tipi, dall'artigianato elfico ai prodotti agricoli e manifatturieri di tutti i Ducati e del Douzbakjian. Frequenta sia la corte di Galannor che quella della Regina Lucrezia apprezzato per la sua discrezione e per la sua neutralità. A capo della guardia cittadina ha messo dei paladini della legge, così da garantirsi un giudizio più equo e privo di corruzione.

### Ducato di Berendar

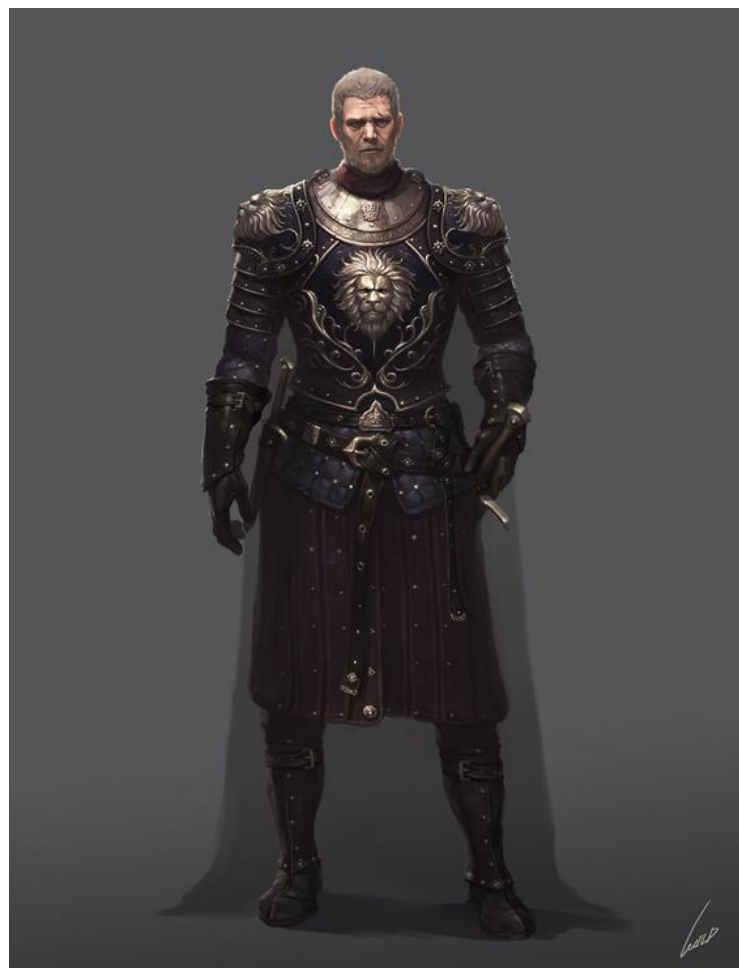
**Superficie:** 48.798 kmq

**Posizione:** a nord del Mare di Yalu, ad est di Markel, a ovest di Ardakar ed a sud di Goshal.

**Abitanti :** Pop. 39.000 – di cui 97% umani, 1% umanoidi, 2% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Governato dal Duca Knut, centro agricolo considerato il granaio dei ducati. Un popolo di contadini che vive in piccoli villaggi sparsi per il Ducato. La diffusione della popolazione non lascia zone incolte e quelle piccole macchie d'alberi che si trovano sono alberi da frutto. La cittadina di Berendar è sorta intorno alla fortezza del Duca. Il Duca Knut è un guerriero di 12° livello, un uomo giusto che mette il suo popolo davanti ad ogni cosa. Ritiene l'Ordine della Legge un giusto compromesso fra indipendenza ed alleanza. Il ricordo delle perdite subite nell'ultima invasione delle tribù del nord è ancora vivo nelle famiglie del Ducato ed il suo primo pensiero è evitare che una cosa del genere possa ripetersi. Ha appoggiato la creazione della Baronia di Goshal da parte del Barone Øystein, per garantirsi una difesa verso nord.



## Ducato di Darham

**Superficie:** 47.265 kmq

**Posizione:** a nord di Crefol, ad est di Harlun, a sud ed ovest della valle Boreana.

**Abitanti :** Pop. 30000 – di cui 85% umani, 10% umanoidi, 5% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Governato dal Duca Sigurd, situato ad est nella bassa valle boreana è il primo interessato alla sicurezza dei Ducati ed intrattiene stretti rapporti con il suo vicino, il Ducato di Harlun con cui condivide la necessità di eliminare le minacce delle tribù del nord. Guerriero di 15° livello, partecipa in prima persona alle missioni punitive contro i barbari del nord e gli umanoidi che compiono raid nel Ducato. Militare per tradizione e per necessità, è stanco della situazione precaria in cui si vive nel Ducato, vorrebbe raggiungere uno stato di discreta sicurezza per potersi concentrare su altri aspetti della vita sociale del suo popolo. Non ama particolarmente il Duca Leopold di Harlun ma lo considera fondamentale per garantire la sicurezza del suo popolo anche se questo vuol dire appoggiare le sue mire espansionistiche. In ogni caso anche lui non ha gradito la nascita della Baronìa di Crefol ed inizia a condividere la necessità di allentare i rapporti con Galannor.

## Ducato di Ardwyn

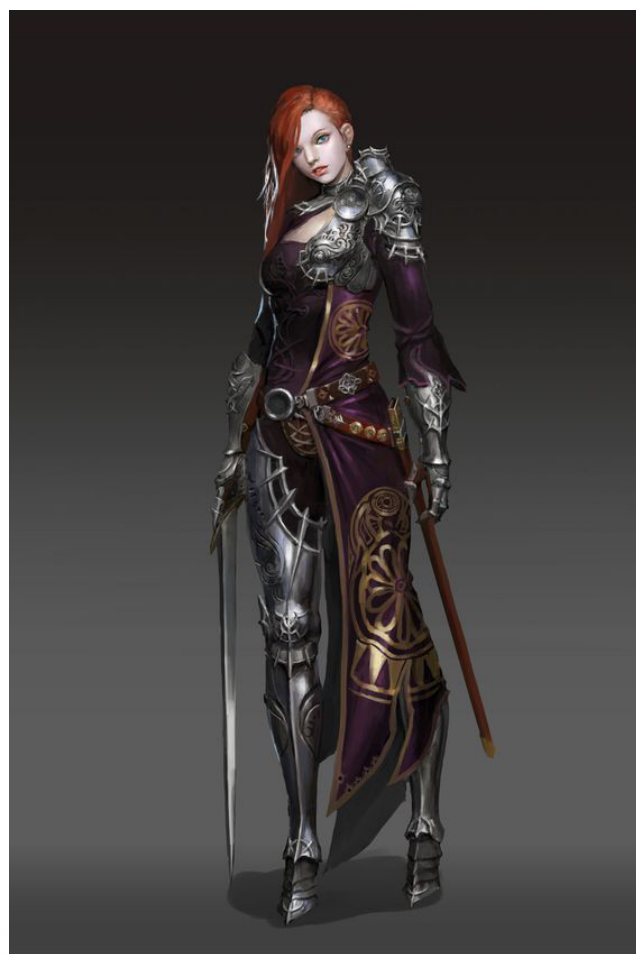
**Superficie:** 42.536 kmq

**Posizione:** a nord del Mare di yalu, ad est di Ardakar, a sud di Nefroy, ad ovest di Mardun.

**Abitanti :** Pop. 35.000 – di cui 98% umani, 2% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Governato dalla Duchessa Charryot, improntato al commercio ed all'allevamento ha adottato una politica molto liberale che ha permesso il proliferare di Baronie fuori dai suoi confini ed ha accuito i rapporti con gli altri Ducati, in particolar modo con Harlun e Darham. La Duchessa è una maga combattente di 10° livello, è stata lei a suggerire alla



Regina Lucrezia di fondare un'accademia ed un collegio della magia, oltre ad aver consigliato i maghi da invitare a tal scopo. Gestisce il Ducato in armonia senza curarsi troppo degli altri Duchi e mantiene rapporti cordiali con il regno di Galannor. Il padre della Duchessa, il defunto Duca Laslo, era molto legato al casato di Galannor per cui la Duchessa si sente legata a mantenere la neutralità. Ha riconosciuto i diritti di tre Baronie e se il Ducato da solo non viene riconosciuto come uno dei più importanti politicamente o militarmente, unito con le tre Baronie le cose cambiano drasticamente.

### Ducato di Markel

**Superficie:** 30.216 kmq

**Posizione:** a nord del Mare di Yalu, ad est di Brikrel, a sud delle steppe Boreane, ad ovest di Berendar.

**Abitanti :** Pop. 20.000 – di cui 92% umani, 3% umanoidi, 5% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Governato dal Duca Valfrid, piccolo ducato, i proventi delle sue attività non sono sufficienti per cui ha iniziato un controllo del fiume Yalu facendo pagare un pedaggio per entrare o uscire dal Mare di Yalu, a tal fine ha anche appoggiato la creazione della Baronia di Brikrel che ha suscitato in negativo l'interesse della Regina Lucrezia di Duoebakjian. In realtà il Duca sta preparando la creazione di almeno un'altra baronia, ma sta prendendo tempo sia per non creare più tensione fra i ducati, sia per non aumentare le tensioni con il Duoebakjian. Il Duca è cosciente di portare avanti un gioco pericoloso e di non avere le forze per sostenere una eventuale reazione ma allo stesso tempo sa che se non aumenta i territori del Ducato non potrà aumentare le entrate necessarie. Il Duca è un militare scaltro, un guerriero di 15° livello, la sua famiglia governa il Ducato dall'epoca di Dorfin. Il Ducato in passato controllava altre terre al nord ma in seguito ai raid delle tribù del nord il suo territorio fu fortemente ridotto. Il Ducato nella difesa delle terre del nord perse la maggior parte dell'esercito ed anche il Duca stesso, in seguito la forza militare non era sufficiente a controllare quei territori che pian piano dovette lasciare. Ora il Duca Markel è deciso a riconquistare parte di quei territori.



## Ducato di Ardakar

**Superficie:** 45.124 kmq

**Posizione:** a nord del Mare di yalu, ad est di Berendar, a sud delle steppe Boreane, ad ovest di Ardwyn.

**Abitanti :** Pop. 40.000 – di cui 92% umani, 1% umanoidi, 7% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Governato dal Duca Torsten, anche questo Ducato è incentrato sull'attività agricola e l'allevamento e fornisce molti prodotti al Duozbakjian con cui ha dei rapporti molto stretti. Il Duca Torsten è un guerriero di 13° livello, rivendica la linea di sangue dei Dorfin e per questo si sente molto vicino alla Regina Lucesya. I rapporti fra il Ducato e il Duozbakjian sono molto stretti, il Duca si è procurato l'esclusiva per alcune forniture alimentari e non attirandosi anche le invidie degli altri Ducati, in particolar modo quello di Markel che faceva affidamento su alcune forniture commerciali per aumentare le sue entrate.





## Le Baronie

**Superficie:** 110.169 kmq

**Posizione:** confinanti con vari Ducati sia ad est che ovest ma principalmente verso nord.

**Abitanti :** Pop. 65.000.

**Tipo di governo :** Barone

**Moneta:** il Dorfin d'oro.

**Industrie :** Agricoltura (grano, orzo, ortaggi), l'allevamento degli animali, commercio, artigianato.

**Flora e fauna :** Tipica Brun centrale

Le Baronie in realtà sono un escamotage dei Ducati per superare i limiti del trattato dell'Ordine della Legge che per evitare guerre intestine aveva congelato i confini. In realtà il Ducato di Harlun ha allargato i suoi confini con la motivazione di rendere gli stessi più sicuri e difendibili. Criticato da tutti gli altri Ducati per questa azione arbitraria è anche il motivo per cui gli altri Ducati non ne seguono la strada che potrebbe portare alla fine dell'Ordine della Legge. Alcuni degli altri Duchi hanno scelto un'altra strada, ugualmente pericolosa per la stabilità dell'Ordine ma che si rifà a diritti già esistenti e quindi riconosciuti. Infatti all'epoca dell'Impero del Fiume Yalu ed anche in epoche seguenti, si formarono varie Baronie a nord dei Ducati, conosciute come Baronie del Nord. Queste Baronie ebbero alterne vicende e tutte dovettero subire invasioni e raid delle tribù del nord e degli umanoidi. Ad intermittenza ebbero breve durata e furono abbandonate. Negli ultimi anni però alcuni Duchi hanno riconosciuto i diritti di alcuni nobili casate decadute e permesso la rinascita delle Baronie. In realtà le Baronie attuali godono tutte di un appoggio dei Ducati che forniscono uomini e merci oltre a finanziare l'operazione. Le Baronie hanno varie funzioni, politiche e militari ed in un caso l'appoggio arriva direttamente dal Regno di Galannor. Al momento non è plausibile la completa autonomia di una delle Baronie.

## Le otto Baronie:

### Baronia di Nefroy

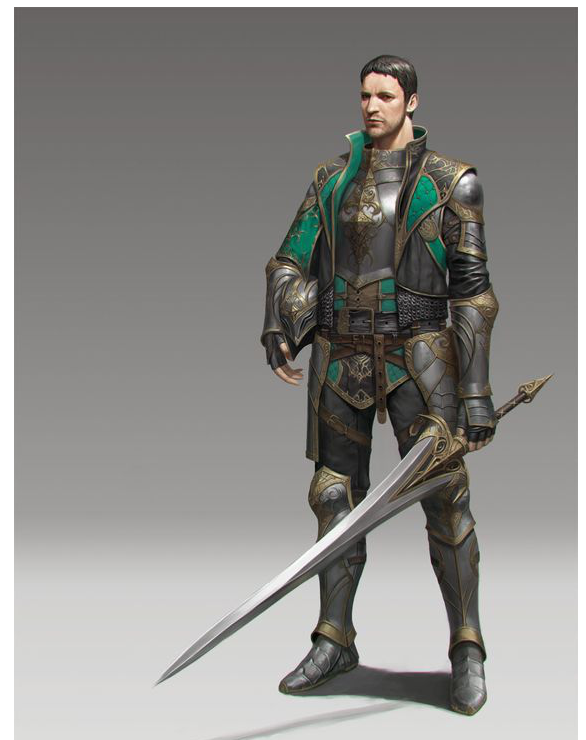
**Superficie:** 14.065 kmq

**Posizione:** a nord di Ardwyn ed a sud di Trogle.

**Abitanti :** Pop. 8.000 – di cui 95% umani, 3% umanoidi, 2% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Il Barone Theodor governa la Baronia di Nefroy, è appoggiato dalla Duchessa Charryot del Ducato di Ardwyn con cui confina direttamente. Delle tre Baronie appoggiate dalla Duchessa, Nefroy è quella più strutturata e più autonoma. A differenza delle altre due non è strutturata solo per un compito militare e la vita è più simile a quella dei Ducati. Commercio, agricoltura ed allevamento sono le attività più sviluppate. La Duchessa ha conosciuto il Barone Theodor alla corte della Regina Lucrezia, uno dei tanti giovani rampolli di casate cadute in disgrazia che cercava un'opportunità, la Duchessa rimase colpita dalle virtù del giovane e non solo, tanto da offrirgli di appoggiarlo nel reclamare le terre a nord del Ducato di Ardwyn che se pur abitate non venivano riconosciute come parte dei Ducati. Il Barone Theodor è un guerriero di 8° livello, ha saputo costruire un consenso popolare intorno alla



sua figura ed ora è pienamente riconosciuto sia all'interno che all'esterno della Baronia. Pettegolezzi su un suo coinvolgimento sentimentale con la Duchessa non sono stati ne smentiti ne confermati.

### Baronia di Murgey

**Superficie:** 12.971 kmq

**Posizione:** a nord di Mardun e Ardwyn, ad est di Trogle e Dozuk e ad ovest di Gotrel.

**Abitanti :** Pop. 7.700 – di cui 94% umani, 2% umanoidi, 4% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Barone Nicklas governa la Baronia di Murgey ed è appoggiato dal Duca Gottfrid di Mardun. Il Barone è un guerriero di 12° livello, la baronia è antica quasi quanto i Ducati ed alcuni la considerano quasi un ottavo Ducato per la sua importanza politica e militare. Da sempre alleata di Mardun, le due casate si sono intrecciate spesso con matrimoni, il Barone infatti è un cugino di secondo grado del Duca. Nella Baronia è presente una miniera di ferro molto importante per le fonderie della Baronia stessa e di tutti i Ducati.



### Baronia di Trogle

**Superficie:** 10.658 kmq

**Posizione:** a nord di Nefroy, a sud di Dozuk, ad ovest di Murgey e ad est delle steppe Boreane.

**Abitanti :** Pop. 7.500 – di cui 98% umani, 1% umanoidi, 1% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

La Baronessa Ingegård è una guerriera di 11° livello, a cui la Duchessa Charryot del Ducato di Ardwyn ha riconosciuto il diritto di governare sulla Baronia di Trogle. La Baronia come altre nella regione, in tempi lontani era stata una delle Baronie del Nord, abbandonate all'epoca dell'invasione delle tribù del nord. La Duchessa ha fornito un contingente militare e raccolto un certo numero di volontari ed ha inviato la Baronessa Ingegård a dare nuova vita alla vecchia Baronia. E' stata la seconda Baronia appoggiata dalla Duchessa e la prima a scopo più che altro difensivo. La Baronia è piccola, l'unica attività di rilievo è



l'allevamento di cavalli. Il confine è segnato e controllato da varie torri d'osservazione ed il maniero fortificato di Troglo è la sede della Baronessa e del distaccamento militare. La Baronessa Ingegård non ha una casata decaduta legata al suo nome, la Duchessa ha visto in lei una persona fedele ed all'altezza della situazione. Con la prima Baronia, la Duchessa aveva già irritato gli altri Duchi, con questa seconda e con il titolo di Baronessa concesso senza un diritto di sangue ha segnato si è inimicata i Duchi più legati alle tradizioni nobili.

### Baronia di Gotrel

**Superficie:** 7.425 kmq

**Posizione:** a nord di Mardun, ad ovest della valle Boreana, ad est e sud della steppa Boreana.

**Abitanti :** Pop. 5.100 – di cui 90% umani, 6% umanoidi, 4% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Il Barone Holger governa la Baronia di Gotrel, è appoggiato dal Duca Gottfrid di Mardun. La piccola Baronia si trova a nord del Ducato di Merdun lungo il fiume di Yalu. Nelle intenzioni del Duca Gottfrid la Baronia deve fungere da filtro e prima difesa del Ducato. Il Barone Holger è un paladino di 9° livello. La piccola Baronia ha una valenza commerciale grazie al suo porto sul fiume che gli permette di comunicare con tutte le popolazioni delle terre di mezzo. Altra importante attività è la pesca.

### Baronia di Crefol

**Superficie:** 26.319 kmq

**Posizione:** a sud di Darham, ad est di Harlun, a nord di Ausdran e Shonak.

**Abitanti :** Pop. 12.000 – di cui 95% umani, 5% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Governata dal Barone Evald. Re Gustaf I di Galannor ha appoggiato la creazione di una Baronia ad est del Ducato di Harlun per limitare le mire del Duca



Leopold . Il Barone Evald della Baronia di Crefol è il discendente di uno dei Baroni del Nord che dovette lasciare le sue terre quando gli umanoidi attaccarono la cittadella della legge, ospitato nel regno di Galannor fu ben felice di accettare il suggerimento del Re e ricreare la Baronia dei suoi avi presso il Ducato di Harlun. Il Barone Evald è un paladino di 10° livello. Ha raggruppato i discendenti del popolo della Baronia Crefol del Nord ed ha preso possesso di un vecchio maniero rivendicando anche le terre circostanti. Le cinque tribù hanno ceduto il territorio e riconosciuto il diritto del Barone. La Baronia si sta ancora strutturando, gente da tutti i Ducati sta arrivando in cerca di un'opportunità di avere terra da coltivare o una licenza per aprire un'attività commerciale. Senza l'appoggio del Re la Baronia avrebbe avuto vita breve considerand che i Ducati confinanti non hanno visto bene la sua creazione.

### Baronia di Dozuk

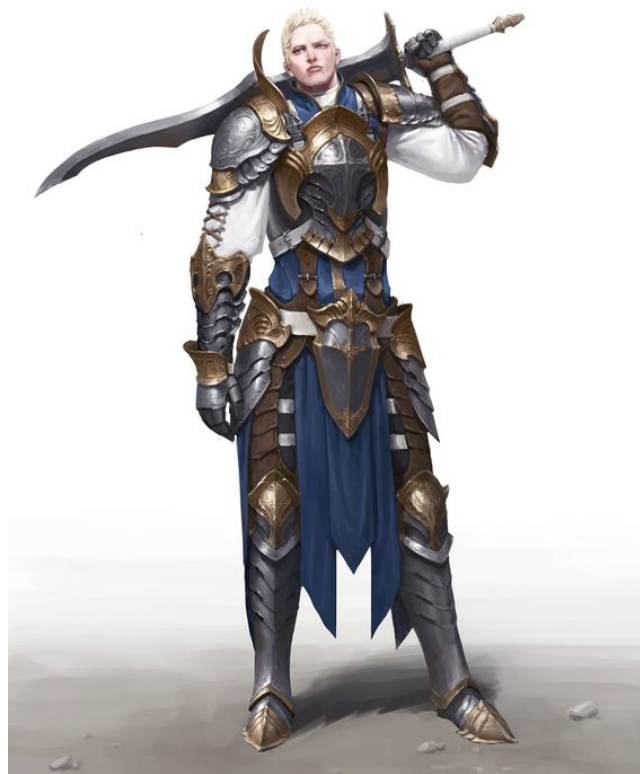
**Superficie:** 12.987 kmq

**Posizione:** a nord di Trogle e Murgey, a sud delle steppe Boreane.

**Abitanti :** Pop. 7.500 – di cui 93% umani, 2% umanoidi, 5% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Il Barone Douglas governa la Baronia di Dozuk ed è appoggiato dalla Duchessa Charryot del Ducato di Ardwyn. Il Barone è un paladino di 9° livello, comanda un distaccamento di cavalleria con cui sorveglia non solo i confini della Baronia ma anche le terre circostanti allo scopo di prevenire eventuali raid. La produzione agricola e le tasse non sarebbero sufficienti alla sussistenza della piccola Baronia ma la Duchessa Charryot sovvenziona sia la forza militare che il Barone stesso.



## Baronia di Goshal

**Superficie:** 14.121 kmq

**Posizione:** a nord del Berendar, a sud delle steppe Boreane.

**Abitanti :** Pop. 10.000 – di cui 95% umani, 3% umanoidi, 2% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Il Barone Øystein della Baronia di Goshal è stato appoggiato dal Duca Knut del Ducato di Berendar per la creazione della Baronia. In origine Goshal era il capo di una piccola tribù del nord, il Duca ebbe l'intuizione di offrire a Goshal una terra e la possibilità di guadagnare un rango nobile per lui e la sua discendenza, in cambio avrebbe garantito la sicurezza nelle terre circostanti. Il Duca ha difeso il diritto di Goshal, ha convertito la tribù alla legge e fornito materie ed aiutanti oltre a consiglieri per mettere le basi della Baronia. Il Barone Øystein è un barbaro di 8° livello. Oltre alle operazioni militari la Baronia alleva cavalli e fornisce cacciagione e pellicce.

## Baronia di Brikrel

**Superficie:** 11.623 kmq

**Posizione:** ad ovest di Markel ed a sud delle steppe Boreane.

**Abitanti :** Pop. 7.200 – di cui 96% umani, 2% umanoidi, 2% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Governata dal Barone August ed appoggiata dal Ducato di Markel, questa Baronia rischia di diventare il casus belli che permetterà alla Regina Lucesya del Duozbakjian di dare un colpo fatale all'unione dell'Ordine della Legge. La Baronia è piccola e di recente costituzione. Il Barone August è un nobile di Markel che messe insieme un certo numero di famiglie di contadini, commercianti ed artigiani, ha promesso una vita più redditizia in una terra più a sud lungo il corso del fiume. In pochi anni, eludendo le regole che i Ducati si sono imposti ha portato avanti una politica aggressiva che oltre a basse tasse e facili licenze commerciali ha portato anche all'istituzione di un pedaggio sul tratto di



fiume che consente l'entrata o l'uscita dal Mare di Yalu. Il tratto di fiume in questione condivide l'altra sponda con il Duozbakjian che non accetta la pretesa giurisdizione della Baronia.



## Le cinque Tribù della Legge

**Superficie:** 439.360 kmq

**Posizione:** nella parte est delle Terre di Mezzo, intorno alla foresta di Ozungan.

**Abitanti :** Pop. 70.500 .

**Tipo di governo :** Capi Clan

**Lingua:** Comune.

**Moneta:** il Dorfin d'oro.

**Industrie :** caccia, pellicce, allevamento degli animali.

**Flora e fauna :** Tipica Brun centrale

Fanno parte di un gruppo di 17 Tribù "minori" che seguirono le tribù unite di Dorfin, più per scappare al freddo e all'avanzata delle tribù del Nord ed Umanoidi. Queste sono le cinque tribù che decisero di unirsi all'Ordine della Legge, Altre sette che si fermarono più a nord nella bassa Valle Boreana preferirono non prendere posizione e rimanere indipendenti. Altre cinque più vicine alle Steppe Boreane preferirono invece allacciare rapporti con gli umanoidi delle Steppe che garantiva loro una certa sicurezza.

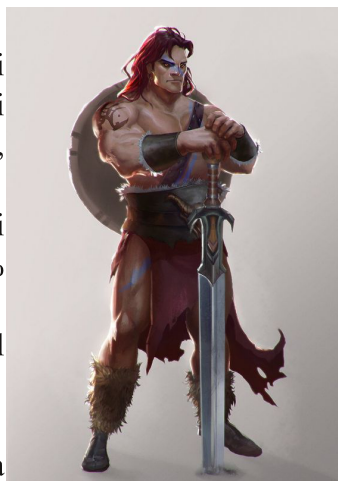
### Tribù Uimach (Oltechi/Neathar)

**Superficie:** 54.246 kmq

**Posizione:** ad ovest di Ozungan, a est di Sardjikjian e Duozbakjian, a sud di Roanna.

**Abitanti :** Pop. 11.500 – di cui 91% umani, 2% umanoidi, 7% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale



Gli Uimach sono la classica tribù Barbara refrattaria alla civiltà dei regni del sud a cui dal loro punto di vista si sono assoggettate le antiche tribù che seguirono Dorfin nella prima ondata. Sono imparentati alla lontana con quelle popolazioni che abitano Robrenn nella Costa Selvaggia e culturalmente simili ai Dunael e Caerda dell'Isola dell'Alba, anche se sono più "primitivi" e atavici rispetto alle altre tribù simili . Si tratta di una

tribù per lo più indipendente che vive ai confini tra le Terre di Mezzo e la foresta di Ozungan, sono una tribù altamente specializzata nelle tecniche marziali dei guerrieri. Kandar e Berunna sono I loro Patroni Immortali. La religione è nelle mani di missionari della legge e dello sciamano del villaggio.

### Tribù Ausdran (Neathar)

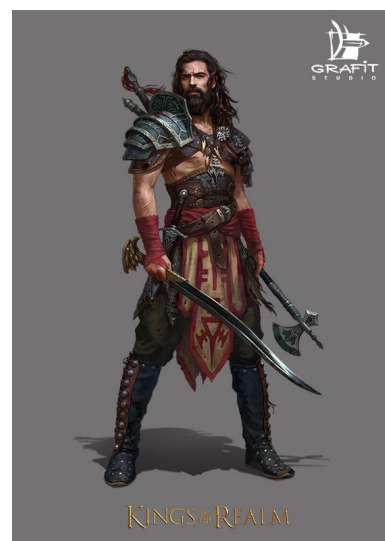
**Superficie:** 98.117 kmq

**Posizione:** a nord di Roanna, a sud di Harlun, ad est di Duozbakjian e ad ovest di Ozungan, Shonal e Crefol.

**Abitanti :** Pop. 15.000 – di cui 85% umani, 5% umanoidi, 10% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Di origine "Neathar/Antaliani". Hanno stretti legami con i Ducati, e quindi sono la Tribù più "civile" tra le cinque tribù. Darunna è il loro Patrono Immortale. La loro società è un mix di cultura dei Ducati e tradizioni barbare. Vivono in villaggi di pietra difesi da mura anche se non troppo alte. Hanno sviluppato l'agricoltura, l'artigianato ed il commercio. Le classi preferite sono guerriero, barbaro, ladro e ranger. Sono presenti chierici e la via della legge e gli sciamani sono sempre di meno e di solito non all'interno dei villaggi ma in capanne presso luoghi di culto all'interno della foresta. Il Re di Galannor sta spingendo affinché la tribù adotti a tutti gli effetti una struttura Ducale che andrebbe ad indebolire significativamente il peso politico del Ducato di Harlun. Il capo tribù è Sigurth Ghraaz un guerriero di 13° livello.



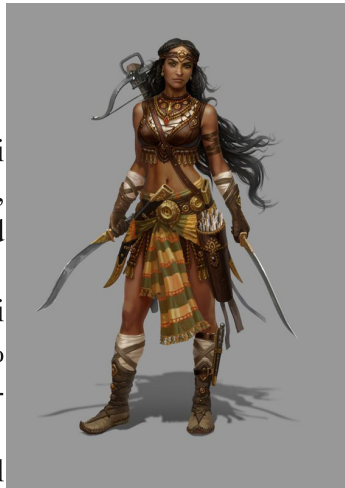
### Tribù Roanna (Oltechi)

**Superficie:** 111.994 kmq

**Posizione:** a nord di Uimach. A sud di Ausdran, ad ovest di Ozungan e ad est di Duozbakjian.

**Abitanti :** Pop. 16.000 – di cui 80% umani, 10% umanoidi, 10% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale



I Roanna sono culturalmente simili alle Tribù Atruaghin, in particolare ai Figli dell'Alce. Vivono nella parte ovest delle Terre di Mezzo. Sono alleati degli Uimach ed il loro Patrono Immortale è Zonar. Vivono in villaggi di tende, l'agricoltura è abbastanza primitiva ed affianca la raccolta. La caccia invece è molto sviluppata così come il commercio di pelli e manufatti, in particolare da scambiare con le armi d'acciaio del Sardjikjian. Hanno una religione mista, seguono la via della legge e sono presenti sacerdoti – missionari, ma rispettano anche lo sciamano e gli spiriti degli antichi. La classe preferita è quella del barbaro, ranger.

### Tribù Andar (Neathar)

**Superficie:** 71.752 kmq

**Posizione:** a nord del Kavkaz ed a sud di Ozungan.

**Abitanti :** Pop. 12.500 – di cui 90% umani, 1% umanoidi, 9% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale



Gli Andar vivono nella parte sud est. Sul è il loro Patrono Immortale, ed di tutte le cinque Tribù loro hanno le migliori relazioni con gli Elfi delle Terre di Mezzo. Hanno assorbito molto dai vicini elfi, vivono in villaggi di case di legno costruite intorno ad una

piazza centrale. Sono per lo più cacciatori, rispettano la natura e ringraziano lo spirito degli animali che uccidono per il dono della loro carne e della loro pelliccia, non uccidono indifferentemente ma scelgono gli esemplari adulti evitando di danneggiare l'ecosistema. Allevano cavalli e bovini, piccole mandrie per il sostentamento del villaggio e qualche scambio, non è la loro attività principale. Anchessi hanno una religione mista, seguono la via della legge e sono presenti sacerdoti – missionari, ma sono presenti anche dei druidi. La classe preferita è quella del ranger.

### Tribù Shonak (Oltechi)

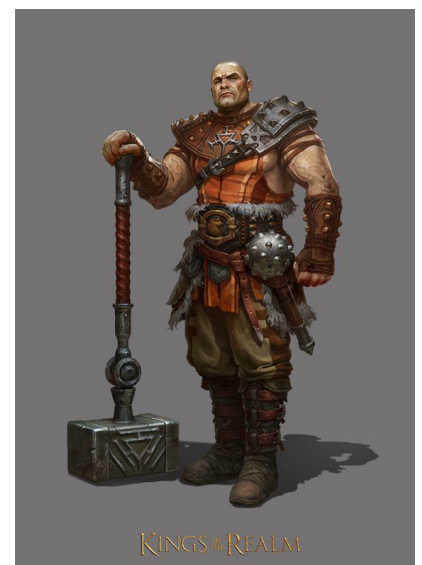
**Superficie:** 103.251 kmq

**Posizione:** a nord est di ozungan e ad ovest di Galannor, a sud della valle Boreana.

**Abitanti :** Pop. 15.000 – di cui 92% umani, 5% umanoidi, 3% semi-umani.

**Flora e fauna :** tipica del Brun centrale

Gli Shonak sono vicini culturalmente e come origine ai tungusi ed alle tribù Ethengar, tranne che non sono completamente nomadi, soltanto semi-nomadi. Essi hanno una forte influenza neathar e sono anche simili culturalmente ai Vaarana e Saamari di Kaarjala nel Norwold. Vivono nella parte settentrionale delle Terre di Mezzo e subiscono continue incursioni dai Cruji popolazione proveniente da Pojaara. Tavar e Tara (Taavar e Taara nel loro dialetto) sono i loro Patroni Immortali. Sono cacciatori, boscaioli e fabbri, la loro classe preferita è il barbaro ed il guerriero.



## Mare di Yalu

**Superficie:** 229.515 kmq

**Posizione:** Continente di Brun centro, a Nord del Duozbakjian ed a sud dei Sette Ducati.

**Abitanti :** Pop. 2.000 – di cui 100% popolo fatato

**Tipo di governo :** Circolo Fatato.

**Capitale:** nessuna

**Lingua:** Comune, fatato.

**Flora e fauna :** Tipica dei fiumi e laghi del Brun centrale

Le acque di questo grande lago sono abitate da varie creature fatate, come ondine, nimfe e nixie che rivendicano l'unica isola come loro territorio. Il Lago è molto pescoso e ricco di creature. L'isola è conosciuta esclusivamente come l'isola proibita ed evitata da tutte le navi della regione, si racconta che alcune navi che si sono avvicinate troppo alla costa dell'isola siano svanite in una nebbia apparsa misteriosamente, altri ritengono che l'isola sia difesa da mostri marini, leggende e miti sono concordi sulla pericolosità delle acque circostanti l'isola.







## Cronologia

**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.

**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 fiume Gulnach. 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.



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

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

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

**1.836-1.823 PI:** Seconda Guerra dei nove Regni.

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

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

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

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

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

**1.807-1.790 PI:** Terza Guerra dei nove Regni.

**1.800 PI:** Guerra dell'acciaio in Urzud.

**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.

**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.

**1.593-1.587 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.

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**1.263 PI:** Morte di Wogar.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**1.098 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.

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

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

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

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

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

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

**1.032 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).

**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 faticheranno a tenere il nuovo regno Iraklita unito.

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

**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.


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

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

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

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

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



**745 PI:** Coadiuvati dai sacerdoti della Via della Legge i Sette Ducati ed il Regno di Galannor fondano il Concilio dell'ordine. Cinque delle varie tribù 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.

**725 PI:** La Cittadella della Legge viene assediata dall'orda di Vaparak 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.

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

**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 Sardjikjian. Favorisce gli interessi commerciali a discapito delle preoccupazioni religiose, il suo regno sarà caratterizzato da prosperità e pace. Una vivace politica commerciale porterà i Sardjik a diventare gli intermediari tra le miniere di ferro Dvinziniane ed i signori della guerra Huleani.

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

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

**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.

**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.

**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.

**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 della 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.

**291-307 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 licantropia nella regione.

**433 DI:** Una grande epidemia di licantropia 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.

**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 Zuyev. Dichiara guerra al regno dei Visneskaya a nord.

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

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

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

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

**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.

**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.

**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.

**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.

**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.

**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.

## App. 1 – Pantheon della Fratellanza Legale e Tempio della Legge

**Vidun** (Odino) è il leader del pantheon della Fratellanza Legale, e prende il suo ruolo molto seriamente. La maggior parte dei Galanesi non venerano Vidun direttamente; è più una figura più distante, come un nonno. Egli è il Patrono della Verità, Governo e Sapienza, in modo che i vari nobili e la famiglia reale lo considerano loro patrono. La Guardia Santa della Città di Galandar lo considerano loro patrono. Egli è considerato il padre di Torun, e quindi giorno per giorno si occupa del Pantheon. Il suo simbolo è una freccia d'oro della legge su un campo bianco, in alternativa, un Drago d'oro rampante su campo scarlatto (soprattutto in Galannor).

**Torun** (Thor) è il "Braccio Destro" di Vidun, ed è il patrono dei Cavalieri di Galannor, il contingente Noble dell'Esercito di Galannor (composto dai figli più giovani della nobiltà). Egli è l'immortale più comune ed il più preghato quando la gente ha bisogno di una guida, è molto più semplice nel modo di pensare, piuttosto che il suo esoterico Patrono e Padre, Vidun. Egli è il Patrono delle azioni di guerra Onorevoli e Giuste, e come tale in particolar modo i paladini lo scelgono come patrono. Personalmente Thor è meno entusiasta di Odino che la "burocrazia" abbia un posto nel Pantheon, ma Odino obiettivo dice sempre che sarà una "buona lezione di pazienza." Il suo simbolo è una spada d'oro, o più comunemente, una lancia d'oro.

**Kandar** (Ka) e Berunna (Diamante) sono l'opposto di Buyulome (Thanatos) e Guzelik il Grande (Perla) del Pantheon Huleano. Mentre Buyulome e Guzelik rappresentano la morte, distruzione e caos, Kandar e Berunna rappresentano il mantenimento dell'ordine nell'Universo. Si dice che cavalchino davanti l'esercito di Galannor nelle sue crociate contro Hule, e si ritiene che pattugliano le Terre della legge cercando qualsiasi contaminazione del Caos. Sono Patroni dell'Ordine del Drago d'oro (Paladini), i cui membri cavalcano per i territori cercando le fonti del Caos. I paladini di alto livello possono ottenere anche un drago d'oro alla fine del loro percorso di fede e

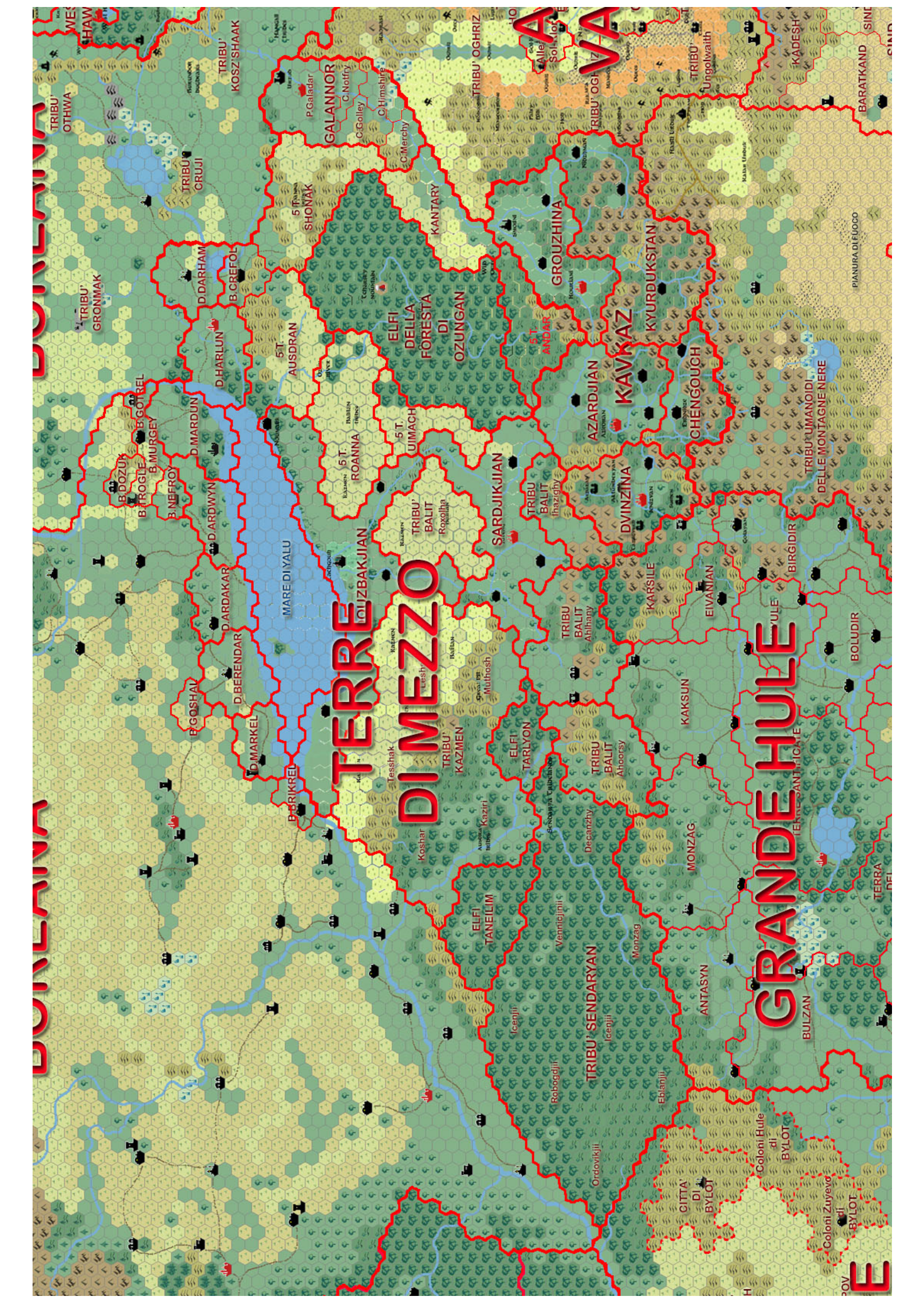
dedizione, anche se Pegasai, grifoni e aquile giganti sono più comuni. Il simbolo di Kandar è una freccia d'oro della legge o una spada d'oro con ali d'aquila; il simbolo di Berunna è un drago d'oro in volo (volo). Il loro simbolo è una fascia d'oro con una freccia d'oro della legge all'interno. Lo stemma dell'Ordine del Drago d'oro è azzurro (blu), un drago volante d'oro (oro); Il loro simbolo insieme è un anello d'oro che contiene un campo blu, sovrapposto da una Freccia della legge bianca.

**Darunna** (Terra)

**Sula** (Ostara è un immortale legale neutrale della sfera di energia, nella vita mortale, è stata una sacerdotessa del sole Skhandaharian che ha raggiunto l'immortalità quando Blackmoor era giovane, con Ixion come suo Patrono).

**Ven** (Frey) e **Venna** (Freyja)

| <b>Nome Galanese</b> | <b>Nome Comune</b> | <b>AL</b> | <b>Aree di interesse</b>            |
|----------------------|--------------------|-----------|-------------------------------------|
| Berunna (f)          | Diamond            | LN        | Draghi, Bestie Alate, Guerra        |
| Darunna (f)          | Terra              | LN        | Matrimonio, Figli                   |
| Kandar               | Ka                 | LN        | Vita, Difesa, Ordine                |
| Sula (f)             | Ostara             | LN        | Luce, il Sole                       |
| Torun                | Thor               | LN        | Il braccio destro di Vidun          |
| Ven                  | Frey               | LN        | Agricoltura, Pioggia                |
| Venna (f)            | Freyja             | LN        | Casa e Terra                        |
| Vidun                | Odin               | LN        | Arte del Governare, Saggezza, Legge |
| Halun                | Halav              | LN        | Strategia, Anti-Uominibestia        |
| Kalam                | al-Kalim           | LN        | Giusto Pensiero, Onore              |
| Mata (f)             | Maat               | LN        | Stabilità Sociale                   |
| Rad                  | Rad                | LN        | Magia e Maghi                       |
| Sul                  | Ilsundal           | LB        | Il Sole, Paladini                   |
| Tara (f)             | Tarastia           | LN        | Giustizia, Vendetta                 |
| Tavar                | Ausar              | LN        | Cacciatori di Demoni                |
| Tumak                | Kurtulmak          | LM        | Uominibestia Pentiti                |
| Zanar                | Atruaghin          | LN        | Foresta, Barbari                    |



# TERREZO DIMEZZO

# GRANDE HULE

GALANNOR

KAVKAZ

SHONAK

GROUZHINA

FORESTA DI OZUNGAN

KYURDUKSTAN

DARHAM

CHENGOUCH

ELFI DELLA

AZARDJIAN

AUSDRAN

UIMACH

DVINZINA

DARLUN

ROANNA

KARSILE

5.T. MAREDIYALU

TRIBU' BALIT

EIVANIAN

DARAKAR

TRIBU' BALIT

KAKSUN

5.T. DARDUN

TRIBU' BALIT

MONZAG

DBERENDAR

TRIBU' BALIT

ANTASYN

5.T. BUREFOL

TRIBU' BALIT

BYLOT

DMARKEL

TRIBU' BALIT

5.T. BIKREL

TRIBU' BALIT

DARDUN

TRIBU' BALIT

5.T. DARDUN

TRIBU' BALIT

DARDUN

5.T. DARDUN

TRIBU' BALIT

TRIBU' OTHWA

TRIBU' CRUJI

TRIBU' GRONMAK

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

TRIBU' OGHRIZ

# ATLANTE