ATLANTE

Steppe Yazak



ATLANTE

Indice

Introduzione 1
Steppe Yazak 2
Colline Bylot 3
Tribù Dravish 4
Drazde 13
Città di Richland 14
Città di Plaktur 14
Tribù Umanoidi 15
Tribù Yazak 16
Trbù Kzinti 17
Tribù Nomadi Rakasta 20
Tribù delle Tartarughe 20
Goblin Yazi 21
Coloni Lupin di Renardye 21
Popolo Ksar 22
Regno Fei - La Pineda 33
Banditi - La Pineda 34
Altre Popolazioni 36
Organizzazioni 37
Cronologia 39
App.1 Kzinti 56
App. 2 Pooka 57
App. 3 Statue Animate 60

Supplemento non ufficiale.
Descrive le terre delle Steppe Yazak.
Tradotto e realizzato da Omnibius.

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. 25/03/2016



Introduzione

Questo manuale è ispirato dal materiale trovato su Pandius il tuto sviluppato da Omnibius. Vorrei ringraziare James Mishler, Lo Zompatore, Carillion, Bruce Heard, Marco Dalmonte ed altri oltre a Thorf. Vi invito a visitare il sito Vaults of Pandius 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 ancha 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 potra navigare fra le mappe per accedere ai vari contenuti presenti sui vari mini Atlanti.
http://www.roberto.roma.it/MAP/MYSTARA.html

Steppe Yazak

Superficie: 2.937.401 kmq
Posizione: ad ovest di Hule e delle Baronie, ad est del fiume Yalu e di Zuyevo a sud della Steppa Boreana e della Foresta Sendaryan ed a nord della costa Selvaggia.
Abitanti : Pop. 419.150

Questo vasto territorio ha una popolazione relativamente bassa rispetto alla sua estensione, ma forse è proprio questo il motivo per cui riescono a convivere popolazioni e culture di norma molto diverse ed aggressive fra loro. Le tribù di nomadi (tartarughe e rakasta) raramente si incontrano fra loro o con le tribù umanoidi, le tribù Dravish riescono ad evitare gli scontri con gli umanoidi ed a controllare l'espansione dei grandi imperi circostanti. Una parvenza di strade sono presenti solo nella parte centrale nord controllata dai Dravish mentre nel resto della regione ci sono solo delle piste carovaniere.

Geografia

Le steppe Yazak sono un vasto territorio che si estende dalle Baronie selvagge ad est fino alla Baia di Yalu ad ovest, dalla Costa selvaggia a sud al fiume Yalu a nord. Questo immenso territorio è molto vario. Ad est in prossimità delle Baronie il territorio è ricoperto da un fitto ed antico Bosco chiamato la Pineda, spostandosi più ad ovest troviamo la grande scarpata, un dislivello di 50 metri che separa l'altopiano che a nord confina con Hule e le steppe collinose interrotte da piccoli boschi e fiumi. Mentre a nord ovest della grande scarpata il terreno ricoperto di pianure lentamente degrada verso le steppe, corsi d'acqua provenienti dalle colline discendono verso la conca di Hule per andare ad alimentare le paludi rocciose. A sud una zona collinare separa le grandi distese di steppa dalla pianura dei sogni, cosi chiamata perché famosa per essere una zona dove cresce una pianta dai piccoli fiori gialli che periodicamente rilascia il suo polline alle brezze che spazzano queste pianure. La particolarità di questo polline è che se viene inalato fa cadere le vittime in un sonno prolungato che può portare anche alla morte per disidratazione e fame. La CD è di 17 (Tempra) ed il controllo va' ripetuto per ogni ora all'interno della zona con una penalità di -1 al tiro per ogni giorno oltre il primo di permanenza. Se si fallisce il tiro si cade addormentati e si fallisce direttamente ulteriori controlli a meno che non si venga portati al di fuori della zona. Spostandosi ancora più ad ovest si alternano zone di steppa e boschi oltre a vaste pianure che seguono la costa della Baia di Yalu. Nella parte centrale dominano le immense steppe spazzate dai venti stagionali. Verso nord est prima di arrivare alle colline Bylot le steppe si trasformano in piane secche ricoperte di arbusti e rocce che lentamente si trasformano in colline rocciose, le colline Bylot appunto.

Clima, flora e fauna

Il clima steppico è un clima arido. Si caratterizza nel suo complesso per una evaporazione superiore alla quantità di precipitazioni che, nel complesso, risultano piuttosto scarse. Rispetto al clima desertico risulta minore l'incidenza della temperatura (mese più freddo con temperatura media sempre inferiore a 18 °C), mentre si verifica una piovosità maggiore. La steppa è un territorio caratterizzato da vegetazione erbacea in cui sono quasi del tutto assenti gli alberi. Questo ambiente si forma generalmente nelle regioni temperate, in cui le precipitazioni sono scarse. La steppa è quindi povera d'acqua, tranne che nella breve stagione delle piogge. La vegetazione erbacea relativamente bassa ed i cespugli che caratterizzano la steppa sono presenti in regioni che presentano scarse precipitazioni e un'alternanza di estati calde e aride con inverni freddi e piovosi. La fauna della steppa include principalmente animali in grado di adattarsi alle difficili condizioni climatiche e di utilizzare a proprio vantaggio le caratteristiche dei terreni steppici, umidi negli strati inferiori e ricchi di humus in superficie. Tra gli animali della steppa si trovano così, tra gli altri, numerosi artropodi (ragni e insetti), rettili (serpenti, sauri), uccelli terricoli (galliformi), mammiferi (grandi erbivori, come bovidi, equidi e proboscidati, piccoli roditori, carnivori).

Colline di Bylot (Bylot, Hule, Zuyevo)

Le Colline di Bylot si trovano nella parte a nord est della regione delle Steppe Yazak, queste colline rocciose sono ricche di minerali e per questo motiva da sempre contese dalle popolazioni della regione. In realtà si estendono anche più ad est all'interno dei confini dell'Antasyn e del Bulzan attualmente sotto il controllo dell'Impero di Hule. Hule ha inviato anche coloni oltre il confine e rivendica questi territori

Città di Bylot

La zona intorno alla città di Bylot al momento è considerata una zona libera o franca, il Governatore della città e capo della corporazione delle miniere di Bylot è stato eletto appunto dalla corporazione per difendere i loro interessi e libertà. Si districa con grande equilibrio sul filo sottile della diplomazia per difendere la posizione di cuscinetto fra i due grandi Imperi che si contendono la zona. Il Governatore è sostenuto segretamente dalla Fratellanza Neutrale e intrattiene ottimi rapporti con la tribù Dravish Khuz-Ashtur. La popolazione della zona è di circa 25.000 di cui 75% umani, 15% nani e 10% altre razze fra cui umanoidi. La città è molto varia nelle sue costruzioni e non si rifà ad uno stile preciso ma raccoglie ed unisce quelli che sono gli stili della regione e delle civiltà vicine unendoli allo stile delle antiche città Dravish. Anche se non formalmente corretto, il territorio della Città di Bylot si può definire ciò che di più si avvicina ad uno stato Dravish.

Territori controllati da Zuyevo

Partendo dalla fortezza di Kulikovo e dirigendosi ad est verso le colline Bylot, si giunge alla zona dove si sono stanziati dei coloni di Zuyevo. In realtà inviati direttamente da Zuyevo per poter giustificare l'invio di truppe a difesa, ma in realtà pronte ad invadere tutta la regione per prenderne il controllo. Con una popolazione di circa 9.500 uomini sparsi in piccoli villaggi di minatori, questa piccola parte delle colline Bylot è la chiave del futuro della regione. Per consolidare il loro controllo della riva orientale del fiume Yalu, le truppe di Zuyevo hanno iniziato a costruire un corridoio di difesa per consentire un accesso facile e sicuro alle colline Bylot. Hanno iniziato la costruzione di tre grandi fortezze che dovranno difendere questo corridoio, Laika, Rzev e Andropov. Saranno fornite da Zuyevo di grandi guarnigioni per mantenere il controllo del centro delle steppe Yazak e del sud delle colline Bylot. Le fortezze sono situate in un modo sia facile raggiungerle via terra da Kulikovo ed in modo che possano difendere la via che porta ai territori controllati dai coloni di Zuyevo. Le fortezze contano una guarnigione di circa 1500 uomini ognuna. Da questi insediamenti Zuyevo aiuta i ribelli dell'Olgar.

Territori controllati da Hule

A ridosso del confine con Antasyn e Bulzan, i coloni di Hule stanno lentamente addentrandosi nelle colline di Bylot dello Yazak. Questo espansionismo è temuto dalla città libera di Bylot e fortemente contrastato dalle mire sulla regione dell'impero di Zuyevo. In realtà è stato anche il motivo per cui Zuyevo ha appoggiato la ribellione in Olgar e favorito l'insediamento di coloni nella parte bassa delle colline Bylot. Con una popolazione di circa 9.000 coloni, i territori controllati si stanno espandendo. Guardando solo ai coloni, sembrerebbe che Hule non sia più di tanto interessata alla zona ma la verità è tutt'altra, infatti anche le tribù umanoidi Yazak poco più a sud, sono sotto il controllo di Hule e pronte ad intervenire per difendere i coloni. Il Maestro non ha nessuna intenzione di lasciare le colline Bylot a Zuyevo ed anzi è fortemente irritato di dover mantenere delle forze su questo confine quando vorrebbe concentrarsi ad ovest verso il mondo conosciuto.

Tribù Dravish (umani Dravish) centro – nord

L'origine delle tribù Dravish si fa risalire ai discendenti della colonia di Blackmoore presente nella regione prima della grande pioggia di fuoco. La colonia di Yazak, come era conosciuta, era abitata da coloni provenienti da Blackmoor e Thonia. Quando la Grande Pioggia di fuoco ha distrutto queste antiche civiltà, Yazak è stata miracolosamente salvata dalla sua localizzazione a distanza, ai margini del Circolo Polare Artico. È un dato di fatto che la colonia Yazak ha anche giovato del cataclisma che ha prodotto lo spostamento dell'asse Mystarano ritrovandosi in una regione più temperata. Tuttavia, dato che Yazak era totalmente dipendente da Blackmoor per la sua tecnologia, la colonia è rapidamente ricaduta in una sorta di età del Ferro. Per secoli la città ha prosperato ed ha ampliato la sua influenza nella maggior parte della regione che ora è conosciuta come la Steppa Yazak e la Costa Selvaggia. Nuovi insediamenti furono fondati nelle vicinanze, le colonie furono sviluppate sulle colline Bylot dove si possono trovare minerali rari e la cooperazione con le vicine tribù Neathar post-Olteche si espanse. Dal 1914 PI al 1909 PI si scatenò una guerra civile tra le diverse città delle colline Bilot. Il tutto fu generato dall'assassino di un amministratore di miniera e dalla ricerca di vendetta della sua famiglia. Dopo questa guerra civile, che distrusse completamente le colonie nelle colline, la gente Yazak della colonia Bylot si divise, una parte tornò alle città al centro delle steppe Yazak, mentre l'altra fuggì verso le pianure e foreste orientali diventando in seguito gli Antasyniani. I Dravish erano prettamente cittadini, vivevano nei loro insediamenti e si spostavano attraverso dei portali magici per cui la loro civiltà era concentrata nelle poche città e non controllava direttamente l'immenso territorio delle steppe. La magia era ristretta alla classe nobile, la società fondata su uno stile guerriero e la religione in mano alla classe dei sacerdoti che in collaborazione coi nobili stregoni governavano il popolo. La perdita della città di Bilot e delle miniere della zona delle colline, fu un duro colpo per le città Dravish, lentamente cercarono di ricostruire la colonia mentre sviluppavano anche dei porti sulla Baia di Yalu e sulla costa selvaggia. Nel 1700 PI un grande terremoto colpisce la zona delle steppe Yazak, le città sono quasi totalmente distrutte, solo le grandi piramidi resistono alla potenza del cataclisma, sulla costa gli insediamenti Dravish sono spazzati via dallo sprofondamento della costa stessa e dallo tsunami che ne deriva. Circa 7 anni dopo un invasione umanoide delle steppe Yazak vedrà il saccheggio di ciò che rimane delle antiche città e la distruzione della città Rakasta-Simbasta di Plaktur. Gli umanoidi divisi in 5 tribù Hupkur (hobgoblin, orchi), Huptai (hobgoblin, goblin), Dankut (orchi, troll), Kuttai (orchi, goblin), Gosluk (goblin) si insedieranno nel centro sud delle steppe Yazak, dalle violenze degli umanoidi sulle donne Simbasta nasce la razza Zinti. La civiltà Dravish è distrutta ed i sopravvissuti fuggono nelle steppe adottando uno stile nomade. Le tribù superstiti daranno vita alle cinque tribù Dravish attualmente esistenti ed ai vari Dravish sparsi nella parte centro settentrionale delle steppe. Nel 1.300 PI gli umanoidi dell'orda di Wogar invadono la regione dell'antica Khuzud e Bilot schiavizzando vari gruppi di sopravvissuti e si spingono fino alla parte centrale delle steppe di



Yazak spingendo le tribù umanoidi originarie della zona verso sud. Quando Wogar lascia le steppe le tribù Dravish ed umanoidi si ridistribuiscono. Una parte dell'orda di Wogar rimarrà presso il confine con Bulzan ed Olgar, conosciuti come Tribù Yazak ed a più riprese saranno coinvolti nella storia dei due paesi.

Tribù dravish:

Yaz-Drom
Capo: Ah Balam
Circa 15.000 divisi in più villaggi
Vivono nel territorio a sud delle rovine della città di Yazak, non è raro trovarli anche presso la città di Richland. Appoggiano l'Alleanza Legale sia perché conveniente per il commercio, sia perché si contrappone all'alleanza Caotica sostenuta da Hule che vorrebbe mettere le mani su tutta la regione. I villaggi sono abbastanza stanziali ma nel caso di minacce non esiterebbero a spostarli.

Yaz-Dravy
Capo: Ix Cuat
Circa 14.000 divisi in più villaggi
Vivono nel territorio a nord delle rovine di Yazak, sono costantemente in guerra con gli umanoidi per difendere i loro pascoli ed i loro villaggi cambiano locazione circa ogni sei mesi. Sicuramente la più combattiva delle tribù, controlla anche le rovine di Yazak. Hanno riiniziato a vivere in città ed a ricostruire fra le sue rovine.

Drav-Gudur
Capo: Xoc
Circa 10.500 divisi in più villaggi
Insediati presso le rovine dell'antica Dravya, che ora fanno parte della periferia della nuova città rifondata dai Dars. La tribù appoggia la Sorellanza Caotica Huleana più per contrastare l'impero di Zuyevo e l'Impero Yezchiano che si contendono il controllo sulla regione, in realtà il loro intento è quello di fomentare la confusione fra i tre imperi per mantenere la loro indipendenza. Nomadi, non riconoscono il confine fra la Satrapia di Drazde e le steppe, passano indisturbatamente per quelli che considerano i loro territori.



Drav-Ashar
Capo: Mixtli
Circa 13.500 divisi in più villaggi
Vivono a nord della città di Dravya, oltre il confine nelle steppe Yazak, collaborano e commerciano con Zuyevo ed utilizzano le fortezze che difendono il corridoio di Zuyevo per garantirsi una difesa contro le tribù umanoidi. In caso di guerra fra Zuyevo e Hule si sposterebbero verso sud, il loro appoggio è puramente egoistico e non nutrono simpatie per i due contendenti.

Khuz-Ashtur
Capo: Itzanami
Circa 11.000 divisi in più villaggi
Questa tribù è quella che vive più a nord, commercia sia con i coloni Huleani che con i coloni di Zuyevo, appoggia l'Alleanza Neutrale e con un certo distacco segue la filosofia dell'attesa certi che prima o poi saranno loro a riprendere il controllo della regione. Si possono trovare anche presso la città di Bylot ed hanno ottimi rapporti con la corporazione delle miniere.

Vari insediamenti sparsi
Capo comunità Bylot: Ahtziri
Circa 30000 Dravish sono sparsi in vari piccoli insediamenti non facenti capo ad una tribù specifica. Dal mare alle fortezze di Zuyevo, dalla sponda del fiume Yalu alle miniere di Bylot, raggruppano tutte quelle popolazioni di origine Dravish. In caso di

riunificazione delle tribù dravish probabilmente si unirebbero alle tribù. Commerciano e vivono insieme alle altre popolazioni umane della regione e sono anche inseriti all'interno delle strutture ufficiali, potenzialmente molto utili come quinta colonna in caso di riunificazione. Al momento comunque l'ipotesi di una riunificazione delle tribù non ha basi solide e forse è più voluta da questi dravish che dalle tribù stesse.

Le città Dravish

Bilot

La vecchia città di Bilot ormai è solo un ammasso di ruderi ed anche la vecchia piramide è stata in parte distrutta. Le rovine nascondono gruppi di umanoidi. La nuova città è totalmente diversa, si trova a sud est delle rovine ed è nata con lo stesso nome a partire da un campo minerario. E' governata dalla corporazione delle miniere che si occupa dell'estrazione e della vendita dei minerali. Il Governatore è impegnato in un abile gioco di equilibrio per mantenere la città e la zona circostante indipendente dalle mire dei due grandi imperi.

Yazak

Rovine della città Dravish di Yazak, sede dell'Alleanza Legale. La piramide, i portali e gli ampi viali mostrano ancora l'antico splendore ma le rovine che li circondano segnano indelebilmente la fine di questa civiltà. Anche qui la città sta lentamente risorgendo, le case vengono ricostruite e le strade pulite dai detriti. Ricca di tesori nascosti attira anche molti avventurieri che vengono sorvegliati da agenti Dravish affinché non causino danni ai monumenti, vedi piramide, o portino via oggetti magici.

Dravya

Antica città Dravish di Dravya, sede della Sorellanza Caotica. Ricostruita quando la tribù dei Dars provenienti da nord ne fecero la capitale della satrapia Drazde dell'Impero Yezchiano. Lo stile Yezchiano segna un netto contrasto fra l'antico ed il nuovo, i minareti d'orati Yezchiani stridono con la visione della piramide. Parte della periferia della nuova città, nasconde fra le sue rovine misteri e tesori degli antichi Dravish.

Risilvar

La città più misteriosa, di lei non si sa più nulla. Avventurieri sono alla sua ricerca per i favolosi tesori che si racconta racchiuda. Presumibilmente situata nella penisola Testa d'Orco è considerata da molti solo una leggenda.

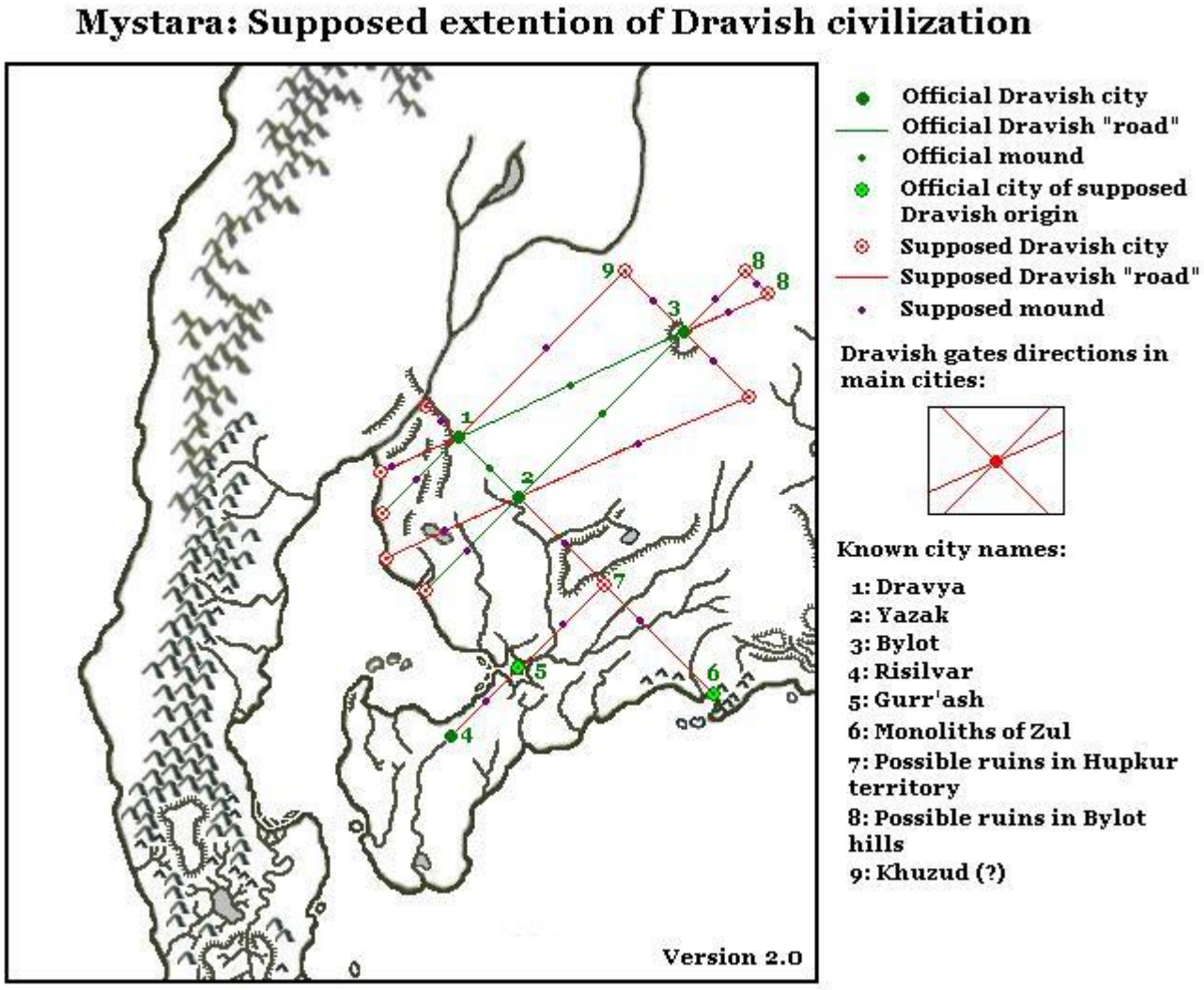
Gurr'ash

Travolta dallo Tsunami, l'intera zona è da prima diventata una palude ed in seguito la capitale del Regno di Ator. Non si sa nulla della piramide se non che sulla sua sommità è stato costruito un edificio cosi come sulle rovine circostanti la stessa piramide. L'inondazione che ne segnò la fine seppellì di fango l'antica città e la base della piramide che ora sembra una collina in terra.



Zul

Zul non era una città Dravish, era una città delle tartarughe, da qui proveniva il popolo delle tartarughe che i Dravish utilizzavano come mano d'opera per la costruzione delle loro città. In seguito



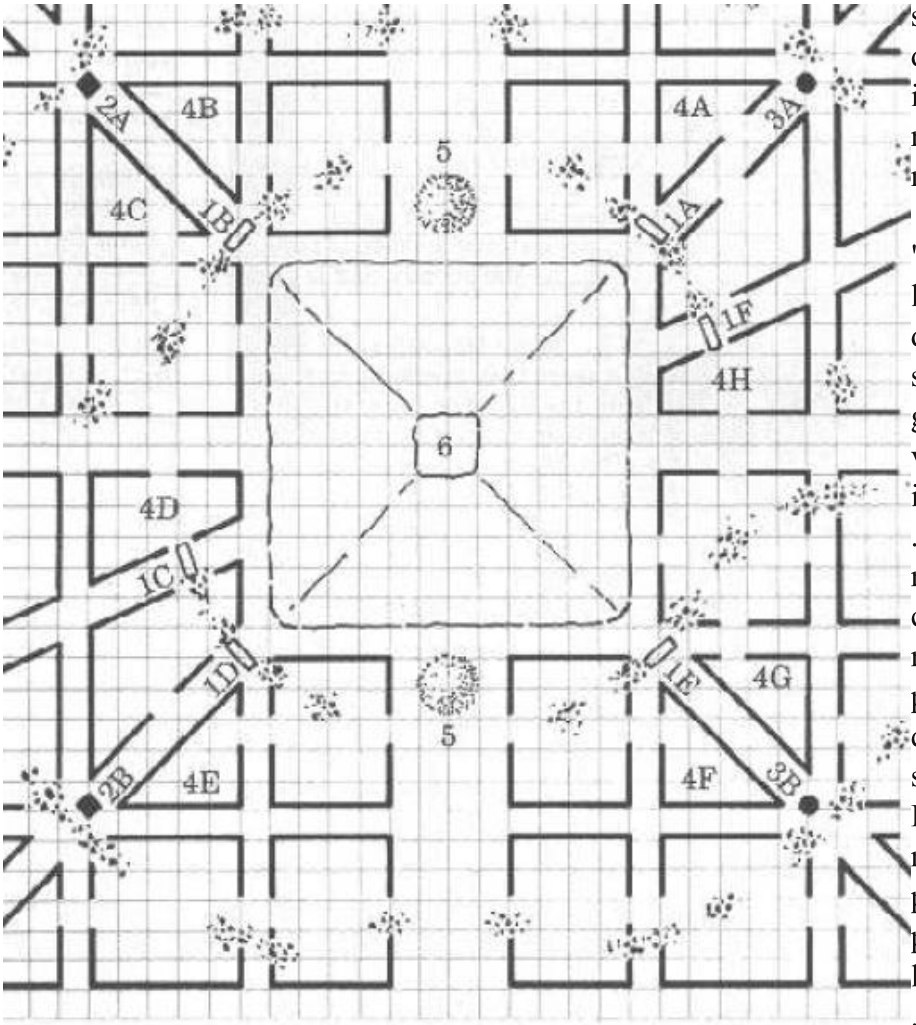
all'invasione degli umanoidi fu distrutta e non fu ricostruita, sopravvive ancora il monolite di Zul che le leggende vogliono essere in grado di aprire un passaggio magico verso le città dravish.

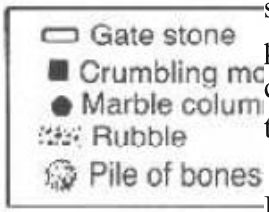
Khuzud

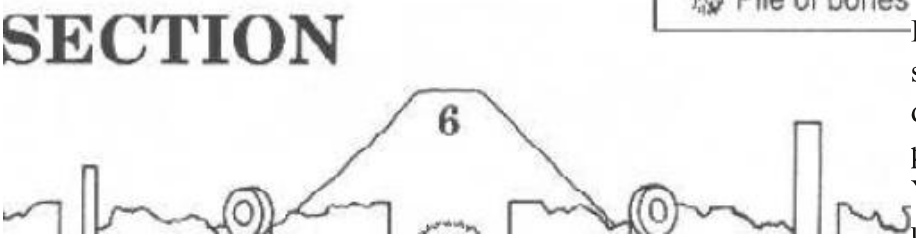
Come Risilvar anche Khuzud ha avuto una fine misteriosa, scomparsa nel nulla lasciando solo pochi superstiti. In realtà fu inghiottita da una golina al momento del terremoto, dati i pochi superstiti si è persa ogni traccia della città. Nel sottosuolo in varie caverne c'è ancora parte della città cosi come era quando sprofondò. I sopravvissuti dovettero sottostare anche alla schiavitù da parte dell'orda di Wogar e si ritiene l'attuale tribù degli Khuz-Ashtur discenda appunto dagli abitanti di questa città.

I templi piramidali

Dravya, Bylot e Yazak sono collegati da un qualche tipo di cancelli di teletrasporto permanenti, che consente di viaggiare dal tempio situato al centro della città ad un altro tempio in un'altra città. In particolare, queste vie di teletrasporto sembrano funzionare con una sorta di "percorso" per attivarsi correttamente. Due porte teletrasporto (simili a dischi di pietra verticali con un foro al centro) sono sempre collegati da una linea retta simile ad una strada. La strada attraversa la pianura della regione senza deviare dal suo percorso lineare e senza incontrare alcun ostacolo, essi sono meglio visibili dall'alto (in modo simile alle linee Nazca del nostro mondo). Esattamente a metà strada tra due cancelli c'è sempre una sorta di tumulo di terra. Il tumulo è una piccola collina con una forma sempre diversa (DMG avventura elenca un anello, due semicerchi e una







forma simil tartaruga): la forma della collina è tale che raccoglie l'acqua piovana e così può agire come un oasi se la zona circostante è asciutta.

Descrizioni delle rovine

"Sparse su un miglio quadrato ci sono le macerie di una città in rovina. La struttura principale in città è un tempio centrale a forma piramidale. Diversi enormi pietre con fori delle dimensioni di un uomo sono disposti lungo le vie che si diramano dal tempio centrale. Archi in pietra sovrastano alcune strade. il resto delle rovine sono alte più o meno come un palazzo. "

"... I percorsi misteriosi ... collegano le rovine perdute e intersecano diversi grandi cumuli di terra nelle steppe Yazak. Solo i PG che guardano giù dalle cime dei tumuli o volano al di sopra dei percorsi sono in grado di vedere queste strade .
... i percorsi sono stati fatti ricoprendo il terreno con delle pietre, che sono dello stesso colore delle rocce. La differenza tra il terreno e le pietre è soltanto nella struttura. In questo modo i percorsi sono visibili solo dall'alto .
I percorsi sono realizzati dagli umani, non sono magici e sono quasi perfettamente dritti. I percorsi passano in linea retta attraverso tutta la vegetazione del terreno e barriere ... Questi percorsi hanno avuto un significato religioso per gli antichi popoli che li creò. Le linee corrispondono con le direzioni del teletrasporto delle pietre cancello".

I cancelli di teletrasporto sono sempre intorno al tempio centrale della città (il tempio stesso è una piramide tagliata in cima). Dravya, Yazak e Bylot hanno un impianto urbanistico centrale identico (una singola mappa della città per tutte loro). La mappa della città mostra sei differenti cancelli di teletrasporto orientati secondo direzioni diverse:

Gli edifici Dravish sono fatti di mattoni di argilla secca, i templi stessi sono più simili a un terrapieno ricoperto di mattoni e oro (dal tempio di Risilvar descritto nel modulo X9). Altri elementi da costruzione (archi, colonne) sono fatte di pietra. La maggior parte degli edifici all'interno della città sono

stati costruiti con mattoni essiccati al sole. Queste rovine sono state abbandonate per secoli. Nulla di deperibile è rimasto".

Le città Dravish originariamente era circondate da basse mura tranne dove passavano le linee del teletrasporto.

I Dravish sapevano come lavorare il ferro (ci sono statue di metallo arrugginito fra le rovine) e l'oro.

"Quattro statue di metallo arrugginito di antichi guerrieri sono agli angoli della parte superiore della piramide".

"Si racconta che originariamente le piramidi fossero ricoperte d'oro scintillante. Fatta eccezione per le scale di pietra, l'intera struttura era formata da più livelli ricoperti d'oro che portavano a un tempio luccicante in alto ...
... La parte superiore della piramide piatta è di 40 metri sopra il livello della strada. Un edificio in pietra riccamente intagliato si trova al centro della parte superiore della piramide, la porta si trova di fronte alla scalinata di pietra a sud. "

I Dravish sembrano essere buoni utilizzatori della magia: a parte i cancelli di teletrasporto le rovine sono infestate da golem e molti tipi di statue animate. Circa il cancello teletrasporto:





"La prima pietra cancello è stata creata da un potente mago Dravish secoli fa nella città di Yazak (una leggenda popolare fra le tartarughe vuole che il mago avesse un apprendista tartaruga o snapper, a seconda di quale clan la racconta). Durante il terremoto che distrusse le città Dravish si modificò il percorso della via magica, il segreto per utilizzare le pietre che attivano il cancello è andato perso."
I nativi che in seguito hanno scoperto le pietre del cancello non si rendevano conto dei poteri magici, ma sapeva che erano importanti per i loro antenati. È importante notare che il cancello di teletrasporto viene attivato solo se l'utente indossa un frammento di guscio di una tartaruga o snapper. La società Dravish sembra essere di tipo guerriero. Ci sono molte statue di guerrieri fra le rovine, inoltre sappiamo che i Dravish sacrificavano i guerrieri catturati, nei loro templi:

"Migliaia di crani umani sono stati accatastati e murati insieme per formare un muro di 5 metri ... I teschi nel muro sono di guerrieri catturati che

sono stati sacrificati nel tempio a piramide".

Per qualche motivo sconosciuto, c'è un mucchio di ossa Dravish alla base del tempio di Risilvar. Forse sono vittime del grande terremoto che ha distrutto la civiltà Dravish, anche se Risilvar sembra abbastanza lontano dal punto di origine del cataclisma:

"Nel mezzo di un ampio viale, a due passi dal tumulo di terra centrale, migliaia ossa umane sbiancate dal sole costituiscono una macabra pila ... riflessi oro si irradiano dai denti di diversi teschi in cima alla pila di ossa. Gli antichi Dravish apparentemente praticavano l'odontoiatria. "

Misteri Dravish

Le steppe Yazak nascondono molti misteri legati alla cultura Dravish. Oltre alle linee che si possono notare solo dall'alto e che sembrano unire i principali centri di questa antica cultura, nelle steppe è possibile trovare anche delle figure disegnate nel terreno.



Anche queste sono visibili solo dall'alto e pur non rivelando un aura magica, si racconta che con la giusta chiave sia possibile attivare un antica magia ed accedere a luoghi nascosti o attivare misteriosi marchingegni magici. Qualcuno giura d'aver incontrato dei particolari maghi Dravish che ancora custodiscono i segreti per attivare antiche magie. Questi maghi vivono isolati e nascondono la loro identità, si dice che siano anche in grado di entrare nelle antiche piramidi attraverso passaggi segreti per accedere ai tesori del passato ancora custoditi, e che siano difesi da creature meccaniche chiamate effigi.

Religione

La religione Dravish è quell'insieme di credenze politeiste, con una storia di più di 3000 anni, della civiltà Dravish. Questa religione, che fa fortemente riferimento alle forze della natura (sole, luna e pioggia in particolare), è una complessa forma di politeismo basata sul concetto di dualità: la vita e la morte, il giorno e la notte, il maschio e la femmina. I pochi elementi dell'antica religione che oggi sopravvivono non derivano dalla complessa teologia della classe sacerdotale, ma dalle credenze in semplici divinità mitologia della natura, come i Khac e le divinità della fertilità.
Il dio supremo era considerato Atzamà o Atzamnà, dio solare (Ixion), inventore della scrittura e protettore dell'agricoltura. Altra divinità era Kuzulkán (Ka), il serpente piumato a due teste, da alcuni identificato con il cielo. Infine, altre tre divinità fondamentali erano Axchel (dea lunare, protettrice delle partorienti e delle attività femminili, Ninsun), Yumy Klax (dio del raccolto, Terra) ed Antuch (dio della morte, Thanatos).
La religione e i centri cerimoniali sono diretti dalla casta sacerdotale Ah kan (il solare), con a capo l'Alaukan (principe dei serpenti), detentrice delle conoscenze astronomiche e del complesso calendario di feste che si svolgono con riti propiziatori, sacrifici umani, preghiere e banchetti. I sacerdoti indossano vestiti di pelle di cervo, di giaguaro o di altri animali per assumerne le capacità.
Solo tre testi Dravish completi sono sopravvissuti



allo scorrere degli anni. I più furono distrutti dagli umanoidi durante l'invasione. È per questo che oggi risulta difficile conoscere profondamente la religione Dravish. I libri sono:
Il Kophol Vulh (o Libro del consiglio) tratta dei miti della creazione, della perdita della via per la terra natia e dei disordini dopo il crollo del mondo (Grande pioggia di fuoco);
I libri del "Kailam Baltuhm" che descrivono le tradizioni della cultura Dravish;
Le cronache di Kaxulubken (sacerdote del primo regno dopo la grande distruzione), altro libro fondamentale per la comprensione della religione dravish.
Secondo la religione dei Dravish l'uomo è "una pallina di fango modellata dagli dèi".
Uno dei riti religiosi più importanti era il gioco della palla "Pok-tha-tolk", metafora del sole (simile al gioco della pelota). È solo dopo la guerra civile nelle colonie di Bylot, durante il declino della civiltà dravish che la religione assunse un carattere cruento ed aumentarono di frequenza i sacrifici umani.

Esercito

Le tribù nomadi non hanno un vero e proprio esercito, a bisogno tutta la tribù combatte per la propria sopravvivenza. Però hanno quelle che si possono definire due forze di élite, i Guerrieri Giaguaro ed i Guerrieri Aquila.

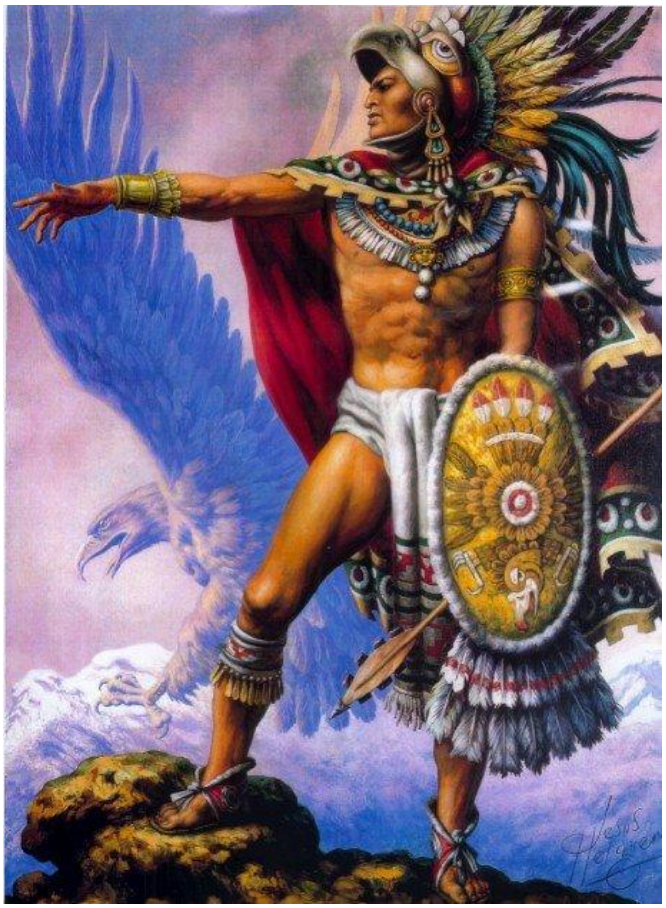
I Guerrieri Giaguaro, sono principalmente ranger, esploratori o ladri convertiti all'arte militare, agiscono come scout e controllano il territorio circostante la tribù per evitare assalti nemici improvvisi. Si muovono nell'oscurità e nel silenzio mascherando la loro presenza. Hanno integrato l'abbigliamento con armature ichcahuipilli pari ad una di cuoio con



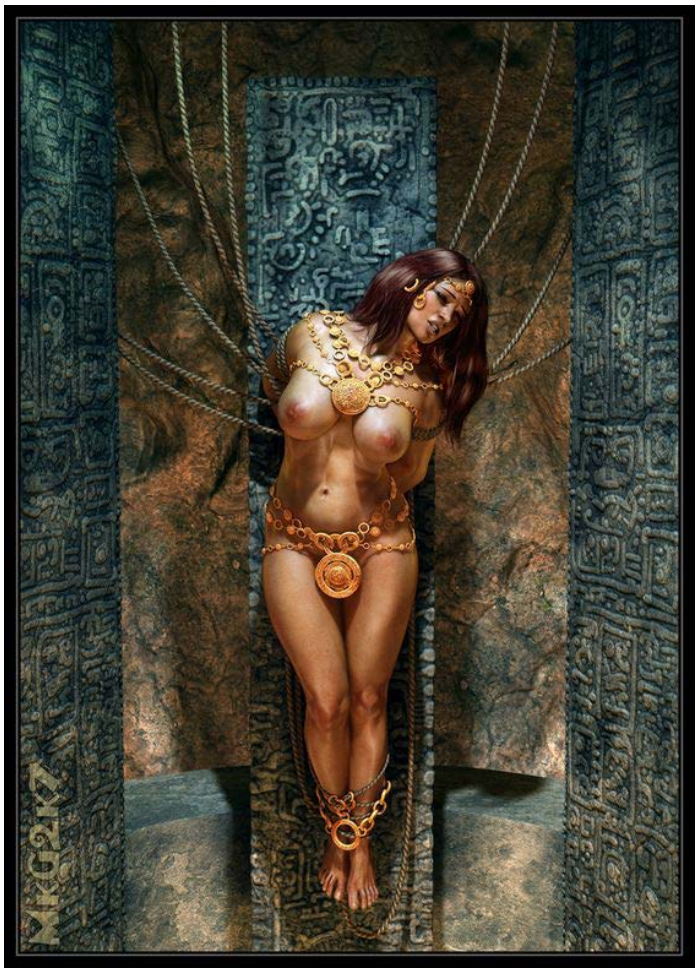


aggiunta di monili e bracciali magici che offrono ulteriori protezioni. Usano cerbottane avvelenate, lancia corta e piccoli scudi ed indossano un copricapo a testa di giaguaro. Si dice che alcuni di loro riescano a trasformarsi nel grande felino di cui prendono il nome ed a muoversi e nascondersi allo stesso modo. Prediligono gli attacchi di sorpresa e le imboscate dove riescono a sfruttare al massimo le loro possibilità. Questi guerrieri "Giaguaro" sono truppe temibili, che grazie al coraggio e alla forza si sono conquistati la possibilità di indossare abiti da guerra decorati "tlahuiztli" in pelle di giaguaro. Gli elmetti aperti hanno le fattezze delle fauci del felino e li identificano come combattenti feroci e capaci. Sono equipaggiati come gli altri guerrieri, con armature "ichcahuipilli", scudi "chimalli" e spade dentate "maquahuitl".

I Guerrieri Aquila sono la guardia reale Dravish, difendono i luoghi di culto e di potere, sono caratterizzati da un armatura ichcahuipilli pari ad una di cuoio con vari monili di piume, un mantello con i simboli della propria tribù ed un elmo adornato di piume che ricorda una testa d'aquila. Armati con lancia scudo e spada sono specializzati nell'uso di queste armi. Anche di essi si racconta che possano vedere attraverso gli occhi di alcune aquile addestrate che combattono con loro. Le classi preferite sono ranger e guerriero oltre a paladino. Dopo aver catturato in combattimento quattro nemici, a questi temibili guerrieri è concesso di indossare paramenti ricavati dalle penne dei rapaci e un elmo aperto che ricorda il becco di un'aquila: diventano i "guerrieri aquila". Sono protetti dall'armatura "ichcahuipilli" e brandiscono le spade dentate "maquahuitl" a due mani. I guerrieri aquila sono i più noti guerrieri Dravish. Una volta usciti dalla "Teplochcalli", la scuola del clan, per diventare guerrieri aquila bisognava portare quattro (qualcuno sostiene tre) nemici vivi per sacrificarli sugli altari. Ai guerrieri, quando diventavano guerrieri aquila, viene dato un costume "tlahuiztli" d'aquila che era in realtà una armatura ichcauipilli come tutte quelle dell'esercito Dravish, ma era variopinta in modo da sembrare il costume di un'aquila. L'elmo è aperto, e sembra il becco di un'aquila.



Il resto dell'esercito composto da tutta la tribù è diviso in arcieri e fanti.
I primi i Tlahuitolli hanno il dovere di allenarsi con l'arco e farsi trovare pronti in caso di bisogno, sono equipaggiati con faretra ("micomitl") arco ("tlahuitolli") e frecce ("mitl").
Gli Huitzauhqui sono i guerrieri fanti, la spina dorsale dell'esercito dravish. Munito di un'armatura di cotone rinforzata pari al cuoio, dello scudo "chimalli" e della spada bastarda dentata "huitzauhqui", il guerriero dravish è un combattente mobile e coraggioso, in grado di infierire selvaggiamente sui nemici poco protetti. Più un guerriero è valido, più la sua divisa è esotica.



Drazde

L'undicesima satrapia dell'Impero Yezchiano dopo l'ultima guerra con l'impero di Zuyevo che l'ha separata dal resto dell'impero, è formalmente indipendente ma nella sua capitale Dravya (pop 9.800 di origine Yezchiana), le autorità sono divise fra chi vorrebbe appoggiare Zuyevo e fra chi è ancora fedele al nuovo imperatore. Situata ad est dell'impero, è rimasta isolata dopo che il delta del fiume Yalu è caduto sotto il controllo dell'impero di Zuyevo. Territorio stepposo famoso per l'allevamento dei cavalli ed erbivori in generale. La popolazione varia in funzione degli spostamenti delle



tribù Dravish della regione che non riconoscendo confini, entrano ed escono dalla satrapia. A parte i nomadi si contano circa altri 20.000 Drazdiani oltre quelli della capitale. Nella capitale opera la sorellanza caotica, finanziata da Hule cerca di impedire che Zuyevo s'impadronisca della Satrapia, appoggia almeno in apparenza gli interessi Yezchiani e trama insieme ai Dravish affinchè persista l'attuale stato di confusione politica.

Città libera di Richland

Città costiera, legata all'alleanza legale. Importante porto commerciale della regione ha attirato le attenzioni dell'impero di Zuyevo. Porto libero a cui attraccano navi delle baronie cosi come dei regni della costa e degli imperi della baia di Yalu. Con una popolazione in continua variazione ma comunque intorno ai 12.000 abitanti, è sicuramente uno dei maggiori centri della regione. Zuyevo ultimamente è sembrato molto interessato alla città ed al giro di affari che muove, oltre al fatto che avendo ora un accesso diretto alla baia, sta meditando di prenderne anche il controllo sia militare che commerciale. D'altronde le baronie della costa selvaggia non sono di sicuro delle sprovvedute ed hanno già intavolato contatti con l'impero Yezchiano per un alleanza tesa a bloccare l'espansionismo di Zuyevo. La flotta delle Barone e quella Yezchiana si sono combattute spesso in passato per il controllo delle rotte commerciali ed ora paradossalmente si trovano a dover collaborare e superare le antiche inimicizie per fermare l'espansionismo di Zuyevo.

Città di Plaktur

Città rakasta, costruita con la manodopera delle tartarughe, conquistata dagli umanoidi nel 1.707 PI. La città era abitata da un clan di Simbasta delle steppe Yazak, era diventato un importante centro di commercio fra il sud della costa selvaggia ed il nord delle città Dravish. La sua importanza era andata aumentando a seguito della guerra civile che aveva visto la distruzione delle colonie Dravish nelle colline Bylot. L'invasione delle 5 tribù umanoidi fu fatale per Plaktur cosi come per le città Dravish e forse in questo caso andò anche peggio. Infatti a differenza delle città Dravish che erano già in profonda crisi in seguito al terremoto, Plaktur aveva retto bene al cataclisma e la sua popolazione aveva già riparato i danni per cui all'arrivo degli umanoidi la città non cadde subito ma resistette ad un lungo assedio ed a svariati tentativi di attacco. Dopo circa 2 anni di assedio gli umanoidi riuscirono ad irrompere in città, gli scontri durissimi con le forze Simbasta a difesa della città, ormai stremate, portarono a grandi perdite da entrambe le parti. I superstiti dell'esercito Simbasta furono giustiziati, i giovani resi schiavi e le donne subirono le violenze dei conquistatori. La città fu deciso sarebbe stata governata da un consiglio del Caos che comprendeva rappresentanti di tutte e 5 le tribù, in seguito fu allargato anche a rappresentanti di altre fazioni. La città è formalmente indipendente dalle tribù stesse ed a volte sembrano le tribù ad essere sotto il controllo della città. La città nei secoli ha raggiunto dimensioni considerevoli arrivando ad avere anche una popolazione di 23.000 abitanti che può aumentare vertiginosamente quando una delle tribù arriva in città. Di solito le tribù evitano di venire in città nello stesso periodo per evitare scontri fra le tribù. In città sono presenti anche la Sorellanza Caotica e varie gilde di commercianti e ladri nonché assassini. I rappresentanti all'interno del concilio dipendono dai seguaci che le varie tribù o organizzazioni hanno in città. La sorellanza caotica opera in semi clandestinità in quanto il maestro di Hule non è ben visto a causa dell'appoggio che da alla tribù Yazak. Plaktur è sede del Souk il mercato più grande della regione dove è possibile trovare ogni tipo di merce, razziata, che si possa trovare in questa regione. Se si ha il coraggio di entrare in città e trattare con umanoidi di ogni razza allora qui si possono trovare occasioni imperdibili. Le vie strette della città e le molteplici piazze dove bancarelle vendono merce di ogni tipo creano un caotico ed infinito mercato dove perdersi per giorni interi. Più difficile è andar via dalla città con la propria mercanzia evitando che bande di predoni la riportino indietro.

Tribù umanoidi

Tribù delle steppe yazak, spinti a sud e ad est dall'arrivo dell'orda di Wogar, sono anche le tribù che hanno dato il colpo di grazia a ciò che restava dell'antica civiltà dravish e scacciato i rakasta da Plaktur che hanno reso città libera. Controllano le steppe centrali e sud orientali. Spesso in lotta con i nomadi rakasta e coloni lupin con cui c'è un profondo odio.

Hupkur (hobgoblin, orchi) circa 18.000



Vivono nella grande steppa a sud ovest di Plaktur. Divisi in bande guerriere, vivono di caccia e razzie. I piccoli villaggi sono stanziali e da questi partono le varie bande guerriere in competizione fra loro per chi ritorna con più prede o bottino. Di solito non attaccano le piccole colonie di tartarughe e si tengono ben lontani dai regni serpentini. Invece sono ben contenti di attaccare carovane rakasta anche se non sono mai facili prede. Aggressivi e poco inclini alle trattative preferiscono prima combattere e poi discutere per questo motivo si dice che prima sia necessario sconfiggere un Hupkur e poi, se ancora vivo, discutere.

Huptai (hobgoblin, goblin) circa 19.500



Vivono nelle colline a nord della piana dei sogni. Questa tribù ha trovato il modo di non subire gli effetti del Loto giallo ed anzi di usare questi a proprio vantaggio per coprirsi la fuga dopo aver fatto razzie nei regni del sud. Il segreto di come annullare gli effetti del polline soporifero è cosi importante da essere andato perso ed in realtà nessuno di loro si ricorda più in cosa consiste. In realtà è l'effetto di una particolare erba che questa tribù usa come spezia ma è praticamente impossibile scoprire quale. Vivono in capanne ricoperte di pelli presso alcune sorgenti d'acqua nelle colline sognanti.

Dankut (orchi, troll) circa 16.000



Vivono nelle steppe a nord est di Plaktur. Non esitano ad attaccare le tribù Yazak quando si spingono troppo ad ovest. Ultimamente sono entrati i contatto anche con i coloni di Zuyevo e non si preannuncia nulla di buono. Guerrieri ed aggressivi sono la tribù più irritata dall'espansionismo dei due imperi. Vivono di caccia, in particolare grandi erbivori delle steppe. Sono profondamente territoriali e non è consigliabile farsi trovare su quelle che considerano le loro terre. Stanno osservando con preoccupazione la costruzione delle tre fortezze ma al momento non sono intervenuti perché troppo vicine alla zona controllata dagli Kzinti.

Kuttai (orchi, goblin) circa 14.300



Vivono in un vasto territorio a nord di Robrenn. Vivono in una regione isolata e comunque riescono ad avere pessimi rapporti con tutti i loro vicini e non è raro che si generino scontri anche improvvisi per questioni di sconfinamento. Sono aggressivi e riconoscono solo la forza come leadership.

Il capo è il guerriero più forte. Vivono principalmente di razzia indipendentemente da chi possa essere la vittima arrivando ad attaccare anche gli altri umanoidi. Si ritengono superiori a tutti e prenderanno in considerazione solo chi dimostri la sua forza e di non essere uno smidollato.

Gosluk (goblin) circa 12.000



Questa grande tribù di Goblin vive nel territorio ad ovest delle Baronie, a sud della Grande Scarpata ed a nord dei territori delle Tribù Yazi. Divisi in più villaggi controllano questa vasta area difendendola dagli sconfinamenti della Tribù Kuttai a nord ovest. Sono stati registrati alcuni scontri con il popolo Ksar che vive a ridosso ed all'interno della Grande Scarpata, ma i tentativi di penetrare all'interno di Ksar sono miseramente falliti davanti le porte di pietra e sotto le terrazze di difesa. Orgogliosi, intelligenti ed estremamente vendicativi, vengono tenuti costantemente sotto controllo dalle Baronie e dai Regni della Costa selvaggia.

Tribù Yazak

(hobgoblin, orchi, troll, goblin)

Circa 15.000 umanoidi di varie razze. Nel 1.300 PI gli umanoidi dell'orda di Wogar invadono la regione dell'antica Khuzud e Bilot schiavizzando vari gruppi di sopravvissuti e si spingono fino alla parte centrale delle steppe di Yazak spingendo le tribù umanoidi originarie della zona verso sud. Quando Wogar lascia le steppe le tribù Dravish ed umanoidi si ridistribuiscono le steppe. Una parte dell'orda di Wogar rimarrà presso il confine con Bulzan ed Olgar, conosciuti come Tribù Yazak ed a più riprese sono stati coinvolti nella storia dei due paesi. Sono stati sempre respinti nello Yazak tranne quando il Maestro ha avuto bisogno di loro. Sono sotto il controllo di Hule. Sono in guerra sia con i ribelli di Olgar che con le truppe di Zuyevo nella regione. Per tre volte Zuyevo ha organizzato delle crociate per liberare la regione da queste tribù, ma la lontananza dall'impero e l'aiuto di Hule hanno permesso alle tribù Yazak di resistere. La tensione fra i due imperi comunque continua a salire e non sono esclusi ulteriori tentativi da parte di Zuyevo per chiudere la questione definitivamente. Divisi in villaggi sparsi nelle pianure che degradano verso Hule controllano continuamente i confini ad ovest in attesa di un attacco. Particolarità di queste tribù è l'odio reciproco con le altre tribù umanoidi delle steppe Yazak.

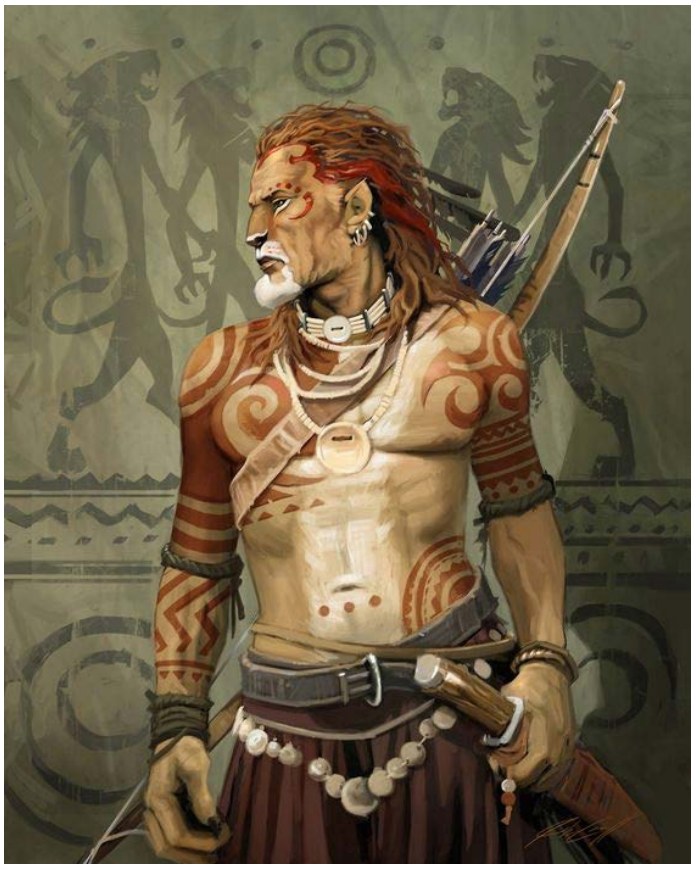


Tribù Kzinti



Popolazione (circa 10.000) derivante dagli abusi ed unioni fra umanoidi dell'orda ed un'antica popolazione rakasta simbasta originaria della zona. I Kzinti sono una razza di bipedi leonini molto alti. I Kzinti sono ibridi Orco-Simbasta. Leggermente più piccoli e meno robusti dei Simbasta, abbinano l'aspetto felino ad una corporatura più umanoide, questo è evidente in particolar modo nei piedi di lunghezza poco superiore a quella umanoide e quindi meno di aspetto felino.

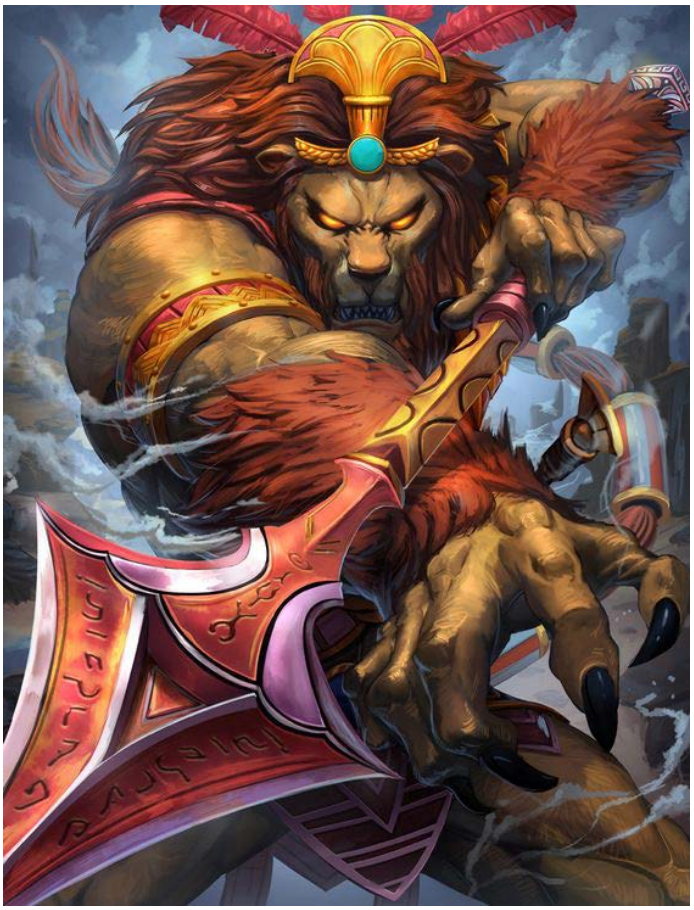
Ecologia e Società: La "nazione" di Kzin consiste di più tribù vagamente alleate che si definiscono branchi. Semi-nomadi, si spostano nei territori da loro controllati in cerca di gloria e della riabilitazione della loro stirpe. Pur se nomadi hanno un grande villaggio, centro nevralgico della loro razza, Kzuchtur, basso per essere invisibile in lontananza, si estende al coperto di basse colline erbose dove ampie costruzioni quadrate con un ampio cortile interno rappresentano i vari nuclei famigliari. Al centro del villaggio una collina scavata sui lati ricorda una piramide dravish. Ogni tribù può essere composta da più nuclei famigliari che si organizzano per le battute di caccia. I gruppi di cacciatori si allontanano per periodi medi lunghi in base ai risultati ottenuti. Il villaggio fu fondato dai primi Kzinti, scacciati e cacciati, sia dagli umanoidi che dai rakasta, in entrambi i casi per lo stesso motivo in quanto considerano gli Kzinti come il risultato della corruzione delle loro razze. I primi Kzinti si riunirono in un piccolo villaggio ed accolsero altri Kzinti e schiavi simbasta fuggiti agli umanoidi. Con il tempo crebbero di numero e riacquistarono anche tratti più felini ma sempre con tracce del retaggio umanoide nel loro sangue. La cultura simbasta di Plaktur prima della sua caduta, aveva fortemente risentito della vicinanza delle città Dravish con cui commerciava e ne aveva assimilato molte usanze. Quindi anche gli Kzinti per affermare la loro discendenza da simbasta di Plaktur hanno riportato in auge quelle tradizioni. Testimonianza di ciò ne è la piramide o comunque la versione Kzinti della piramide dravish e le divinità adorate che si affiancano a quelle strettamente Kzinti. Sono molto orgogliosi e soffrono particolarmente le battute sul loro sangue e sulla loro razza e ciò è motivo di furiose risse in tutta la regione sia con umanoidi che con rakasta. Con gli umani al momento non hanno avuto scontri, rispettano le tribù dravish e guardano con sospetto le fortezze che stanno costruendo i soldati di Zuyevo ma sono ancor più preoccupati



dall'irrequietezza che ciò causa nella tribù umanoide dei Dankut. Nella loro società è importantissimo il prestigio personale che cresce in base alla loro bravura nella caccia e nella guerra oltre alla forza ed all'aspetto. Non disdegnano di tanto in tanto di lasciarsi andare a razzie verso carovane o villaggi umanoidi ma solo perché affermano la loro forza ed il controllo sul territorio, di solito le vittime sono rakasta o umanoidi. Il comando degli kzin è una forma unica di Capo tribale che esalta l'orgoglio e la forza della sua razza. Gli Kzinti portano avanti le loro campagne di caccia e di guerra durante la stagione secca, al termine della quale i capi sciamani si riuniscono e scelgono il migliore fra coloro che si sono distinti. Il signore della guerra vincente (chiamato "Mbwana" in Kzin) guadagna grande prestigio personale insieme a più pascolo per il suo bestiame. Valorosi Kzinti guadagnano particolare prestigio e potere a seconda di quanto è buono il prestigio della loro tribù. Naturalmente, chi si trova a beneficiare di più è il "Mbwana Kwanza," capo dei signori della guerra. Gran parte della psicologia Kzin ruota intorno a questo concetto. In un certo senso, perdere una battaglia eroicamente può essere considerato più prestigioso che vincerne una senza merito. Possono essere incontrati in piccoli gruppi o in massicce formazioni militari, ma comunque gli Kzinti si comportano allo stesso modo. Ottenere un rango sufficiente per comandare 100 o più Kzinti richiede un singolare il combattimento con l'attuale detentore del rango. Il vincitore guadagna o conserva il rango. L'avversario muore, viene retrocesso, o bandito a seconda dell'onorabilità del suo comportamento durante lo scontro. Se il suo precedente in rango muore in battaglia, gli sciamani decidono chi ottiene il rango vagante. Se c'è un pareggio, i pretendenti devono combattere ogni altro pretendente in un combattimento libero. Uno Kzinti bandito trova un posto tranquillo per morire nel disonore, o per tramare vendetta contro il rivale odiato o quegli Kzinti che lo hanno respinto. Gli Kzinti solitari non sono in cerca di gloria e fuggiranno se lo ritengono conveniente. Essi ricorrono al tradimento ed alla stregoneria, se disponibile. Se uccidono il capo Kzin, guadagnano il suo prestigio, se ha una posizione di rango più alto ma comunque sempre in uno scontro onorabile e non in un vile agguato o assassinio. Gli Kzinti solitari spesso esplorano dungeon con alleati in cerca dei mezzi per ottenere la loro vendetta. Come risultato dei costanti combattimenti, i maschi maturi rappresentano tipicamente meno del 30% della popolazione Kzin. I maschi sono poligami, maggiore è il prestigio, maggiore è il numero delle compagne. Mentre sono nel fiore degli anni, i maschi possono essere padri di molti cuccioli, aumentando così la loro influenza nella tribù e le probabilità che possa un giorno arrivare a ranghi più alti. Anche se gli Kzinti possono sembrare una società patriarcale senza cuore, niente potrebbe essere più lontano dalla verità. I signori della guerra non sono sempre i maschi; tuttavia, il capo sciamano è sempre una femmina. I signori della guerra si occupano principalmente di questioni di guerra. I consigli degli Shamani coprono tutto il resto, tra cui l'aggiunta e la protezione delle leggi (la loro applicazione rimane alla carica di Mbwana), la gestione degli schiavi e le forniture alimentari, tradizioni tribali, istruzione, crescita dei cuccioli, e la maggior parte delle campagne di caccia agli animali o agli schiavi (tutto questo durante la stagione in guerra). Il cibo è una questione importante per una razza di grossi carnivori. Anche se nomadi, gli Kzinti sono abili a pascolare il bestiame. Gli schiavi gestiscono la coltivazione di mangime per il bestiame ed altri compiti umili. La necessità di bovini e la gestione



delle risorse in una regione sono fattori importanti per una migrazione concertata, che gli sciamani gestiscono. Gli Kzinti in genere sono neutrali. Gli Kzinti non hanno maghi ma rispettano la magia e scambiano, commerciano, per procurarsi gli oggetti magici di cui necessitano. I loro sciamani sono qualificati solo in materia di divinazione clericale e Druidica, Abiurazione, e guarigione (ferite, malattie, veleno, follia). I culti coinvolgono immortali della guerra per i maschi. Adorano un panteon di immortali con avatar dall'aspetto leonino. Per 1e regole, usare Sekhmet come ispirazione, noto come Kondo ("Battaglia" in Kzin). Gli sciamani, adorano la propria versione di Hathor, conosciuto come Hartha ("Fertile" in Kzin). Quest'ultimo culto stranamente può comportare un rituale durante il quali tutti ci si alimenta della carne della divinità, rappresentata in questo caso come una mucca, incarnazione della "Madre". Inoltre come già detto hanno acquisito anche il panteon Dravish. Gli Kzinti hanno un grande rispetto per le capacità dei maghi, anche se detestano usare la magia poiché ritengono un modo vile e sleale di guadagnare la gloria, a loro non importa gestire problemi che non possono risolvere con una bella lotta ma non esitano ad utilizzare quegli oggetti magici che migliorino le loro capacità di attacco e difesa. I maschi preferiscono armi e armature magiche. Le femmine cercano tutti gli altri oggetti magici per l'utilità della tribù e per il culto. In genere i maschi sono guerrieri in quanto la loro cultura e società li spinge verso quella classe ma in alcuni casi, vedi particolare influenza delle origini umanoidi, possono essere anche barbari. Gli shamani, druidi o sacerdoti sono esclusivamente femmine anche se alcune femmine possono essere sia guerriere che barbare oltre a ranger ed in particolare ogni battuta di caccia comprende sempre una o più ranger nel gruppo. La legge più importante per gli Kzinti è quella che vieta accoppiamenti che non siano con altri Kzinti o simbasta, questo perché andrebbe contro tutti i principi degli Kzinti. Gli schiavi sono nemici sconfitti e non donne o bambini catturati, sono trattati come combattenti disonorati abili solo per i lavori più umili. Se un nemico sconfitto viene riconosciuto degno di rispetto il suo spirito valoroso viene offerto agli immortali in un sacrificio solenne in cui si riconosce il suo valore e ciò porta ancora più prestigio al kzinti che lo ha sconfitto.





Tribù nomadi rakasta

Le tribù nomadi Rakasta si muovono dal Regno di Bellayne fino alla Satrapia di Drazde, non riconoscono confini e considerano le steppe dello yazak del sud come loro terre ancestrali e le tribù umanoidi come invasori. L'odio con gli umanoidi è fortissimo e sfocia sempre in scontri alla morte. Alcuni di questi nomadi hanno dei tratti leonini e questo fa supporre che alcuni superstiti simbasta in passato si siano uniti ai rakasta nomadi. Si contano cinque tribù di circa 2.000 membri ognuna per un totale di circa 10.000 rakasta nomadi che si spostano lungo le terre a sud ovest delle steppe dividendo questo territorio con le tartarughe nomadi. I rakasta nomadi hanno una cultura tipica molto diversa dai rakasta di Bellayne che ha risentito molto della cultura umana, sono amanti della libertà e considerano i loro simili di Bellayne degli smidollati che hanno tradito la loro natura. Agili e forti hanno mantenuto quelle caratteristiche selvagge che i loro simili di Bellayne hanno perso. Le tribù nomadi rakasta hanno forti pregiudizi verso gli Kzinti e quando s'incontrano si innescano sempre degli scontri, si vergognano d'avere delle parentele con gli Kzinti che considerano contaminati dal sangue umanoide che scorre nelle loro vene. D'altronde come sempre le cose non stanno come sembrano e pur se tenute nascoste, alcune unioni miste fra Kzinti e rakasta avvengono. Ed anche nei bordelli di Richland non si va molto per il sottile.



Tribù delle Tartarughe

Le tribù delle Tartarughe delle steppe yazak sono di due tipi ben distinti, ci sono le tribù della costa della baia di Yalu, a sud della città libera di Richland e le tribù nomadi della costa selvaggia. Le prime comprendono una dozzina di piccole tribù che vivono presso la costa in piccoli villaggi per un totale di circa 9.000 tartarughe. Vivono di pesca e di una semplice agricoltura, sono una cultura semplice che cerca solo di sopravvivere in pace in un territorio difficile e pericoloso. Il secondo tipo è composto da tre tribù che si muovono in carovana con grossi carri pesanti trainati da buoi. Le tre tribù in totale contano circa 2.500 tartarughe. Queste tribù si muovono continuamente dalla costa selvaggia, monolito di Zul, alla baia di yule e ritorno. Inizialmente erano partite per cercare la terra natia della loro razza ma in seguito si sono convertite al commercio di artigianato e prodotti agricoli. A differenza delle altre tartarughe, quelle delle tre tribù nomadi hanno un carapace ricoperto di punte, sono più agili ed uno stile di vita più aggressivo rispetto alle altre tartarughe che si distinguono per il loro stile pacifico.



Goblin Yazi

Goblin originari delle steppe yazak, spinti ad est dall'arrivo dell'orda di Wogar. Vivono nella parte più ad est delle steppe, a ridosso delle Baronie Selvagge. Più pericolosi delle bande di Gnoll Yazi del Grande Carrascal e delle Terre Selvagge, queste bande di Goblin controllano il territorio fra Guadalante e Robrenn a nord delle Terre Selvagge. Calcolati in numero di circa 16.000 Goblin e Gnoll, vivono di razzia e caccia. Vivono in villaggi da cui partono bande di predoni che si disperdono per tutta la regione. Odiano i Baronali e non esistano ad oltrepassare i confine delle Baronie per le loro razzie. Sono considerati la feccia della regione e più di una baronia sogna di poter organizzare una campagna per liberarsi di questa piaga. Avendo assimilato parte della cultura e modo di vestire dei baronali, sembrano una brutta copia di quest'ultimi. Inoltre le usanze barbare si sono unite agli aspetti più macabri della cultura umana portando se possibile ancora più all'eccesso la parte malvagia di questa razza.



Coloni Lupin di Renardye

Circa 8.000 coloni di Renardye hanno oltrepassato il confine e si sono stabiliti nelle pianure strappate all'influenza del polline soporifero del Loto giallo lungo il fiume Dream. In continua lotta con gli umanoidi, difendono questa striscia di territorio nella speranza che un giorno possa essere annesso al Regno di Renardye. I coloni non sono organizzati politicamente, l'unica forma di struttura politica, è costituita dal reciproco aiuto in caso d'aggressione da parte degli umanoidi. Quando hanno lasciato Renardye anche se appoggiati moralmente, hanno potuto far affidamento solo sul loro coraggio e forza di volontà. Finora gli scontri con gli umanoidi sono stati solo assalti di bande alle varie fattorie ma in caso di attacco in massa senza l'aiuto delle truppe di Renardye non potrebbero sopravvivere. Vestono indumenti leggeri adatti al lavoro faticoso dei campi ma hanno sempre armi ed armature in cuoio non troppo lontani, amano adornarsi di monili ed usano perline e piume per le loro acconciature. Il loro stile di vita rispetto a quello dei loro simili in Renardye ha riscoperto particolarità della cultura lupin che erano andate perse. Si sta diffondendo anche la loro antica religione basata su shamani e culto degli spiriti.



Popolo Ksar

Capitale: Nect Mathzim
Governo: faraone Soth Math Opf ed il consiglio degli alti sacerdoti.
Popolazione: circa 25.000
Capitale: Ksar
Altre città: Amirzzim, Thalek, Kelath e Maphla.

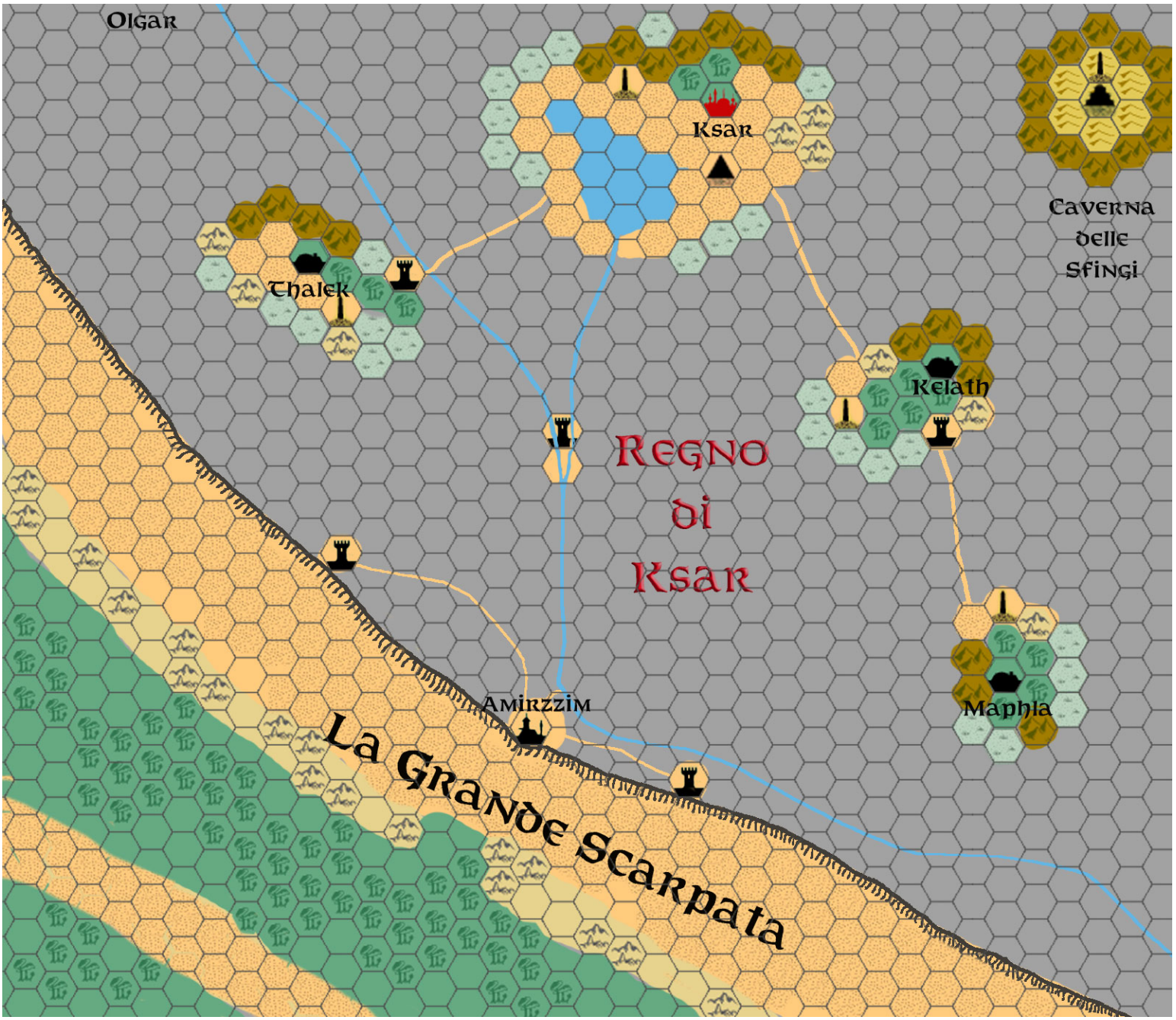
La parola "ksar" significa "grotta fortificata", eredi dell'impero Karsanita che in passato ha conteso a Hule il predominio sulla regione arrivando anche ad allearsi a nithia e ad assorbirne la cultura. Proprio l'alleanza con Nithia gli è stata fatale nel momento che gli immortali hanno voluto cancellare la cultura nithiana. Da allora il popolo ksar vive nel sottosuolo che va dalla grande scarpata ad Olgar. Una grande porta incastonata nella grande scarpata da accesso al regno sotterraneo, alla cittadina di Amirzzim. Quello che si vede da fuori è una grande porta scavata nella roccia e decorata con una moltitudine di sculture e disegni. Varie terrazze nascoste lungo la scarpata sono a difesa dell'entrata. All'interno della grande porta c'è un corridoio che sembra più un piccolo mercato che una grotta, anche se sotto terra, in tutto simile a quelli della regione, vi si trova merce proveniente da tutti i territori vicini. Amirzzim è in tutto simile ad una piccola città con i suoi negozi, abitazioni, taverne e locande, compresi gli edifici ufficiali. Un intricato sistema idrico porta l'acqua in tutte le case. Le donne indossano indumenti simili a quelli di Ylaris ed indossano molti gioielli in materiali preziosi. A parte qualche mercante e le guardie la popolazione è molto restia a parlare con gli stranieri. Il vero regno è nascosto in profondità è non è permesso l'accesso agli stranieri. Collegamenti attraverso i fiumi sotterranei uniscono varie grandi caverne. Il modo di vestire e lo stile di vita è simile a quello dell'Ylaruam. Come detto agli stranieri non è permesso addentrarsi nella profondità del regno, pero dietro pagamento, possono essere accompagnati attraverso i fiumi sotterranei alle diverse uscite dal regno, per esempio in profondità nel territorio Huleano da qualche parte a sud est di Kulnovo. Le trattative commerciali e non con questo popolo possono essere estenuanti per la loro durata e per i riti che comprendono.





In una delle grandi caverne si trova una grande piramide nera ricoperta con simboli in oro, al suo interno le pareti riluccicano come la notte piena di stelle ed un passaggio al centro della piramide da accesso ad un fiume sotterraneo. Qui i cadaveri dei morti Ksar vengono inviati tramite un imbarcazione lungo il corso del fiume, i cadaveri ritenuti degni, riappariranno alcuni giorni dopo dalla direzione opposta a favore di corrente. I cadaveri vengono a questo punto armati e tumulati alla base della piramide ed andranno a far parte della guardia della notte a difesa del popolo Ksar. I guardiani sono mummie guerriere che in caso di bisogno tornano in vita per





difendere il regno. Il sogno del popolo Ksar è quello di poter tornare in superficie un giorno e per far ciò sono secoli che maghi e stregoni cercano il modo di sciogliere la maledizione degli immortali che ha instillato nel popolo Ksar il timore dell'esterno. Ma dal loro regno nel sottosuolo non sono del tutto fuori dalle trame della superficie, e seguono con interesse le mosse del Maestro di Hule come lo sviluppo delle Baronie. Si presume che nel sottosuolo viva una popolazione di circa 25.000 Ksar e che possano contare su un esercito di circa 5.000 mummie combattenti. Il popolo Ksar segue il Pantheon egizio/nithiano pre Thanatos. Sono molto religiosi e la loro vita è rigorosamente scadenzata dalle cerimonie e dalle offerte nella speranza di aggraziarsi gli Dei e poter un giorno riaffacciarsi al mondo esterno. I sacerdoti sono la classe dominante di Ksar, e designano il Faraone, se presente un erede seguono la linea di sangue reale altrimenti chiedono aiuto alle divinità per scegliere una nuova linea. Le divinità più adorate sono: Horon (IXION), Ptahr (KAGYAR), Ranivorus, Rathanos, Thanatos, Isiris (VALERIAS). I chierici in particolare quelli di Thanatos e Ranivorus controllano anche l'esercito di mummie.

Quando si arriva a Ksar ci si trova davanti a due

grandi ante di una porta di pietra che interrompe la grande scarpata. Al suo interno la cittadina di Amirzzim con il suo mercato, la cittadina è collegata attraverso dei tunnel con due roccaforti all'interno della scarpata, sia in direzione est che ovest. Le due roccaforti controllano le varie terrazze da cui il popolo di Ksar difende la grande porta. Il Regno di Ksar è composto da altre quattro grandi caverne. Nella più grande vi è la capitale Ksar ed è anche la caverna della grande piramide. Le altre caverne che prendono il nome dalla cittadina che ospitano sono Thalek, Kelath e Maphla. Amirzzim è collegata al resto del regno attraverso un fiume sotterraneo che scorre verso l'Olgar, andando verso nord il fiume si separa in due diversi corsi d'acqua, uno verso il lago Sokra nella caverna principale di Ksar e l'altro verso la caverna di Thalek e poi prosegue verso l'Olgar. Proprio sulla separazione dei corsi d'acqua è stata costruita una roccaforte che controlla il fiume. La caverna principale è unita da tunnel alle caverne di Thalek e Kelath la quale a sua volta con Maphla. Si racconta di un'altra caverna ma è più un mito che una certezza.

Ogni grande caverna ha un grande monolite rialzato e decorato di iscrizioni magiche che tramite l'energia della piramide illumina la superficie della grotta in corrispondenza del monolito simulando il sole, questi artefatti sono molto antichi e testimoniano di una cultura precedente a quella nithiana già molto avanzata magicamente. Gli artefatti sono ricoperti di simboli che ricordano le iscrizioni Dravish. Alcuni obelischi invece sono stati abbattuti e le iscrizioni cancellate e nessuno ricorda più a chi erano dedicati cosi come altre sculture o decorazioni, semplicemente distrutte o visibilmente ricoperte o modificate.

L'esercito Ksar è molto specializzato, l'arma principale è il Khopesh. I guerrieri sono suddivisi in Arcieri, Auriga (combattono con carri), Fante pesante, Lancieri ed i Corridori (unità particolare specializzata nel correre e nell'uccisione rapida, sul loro primo attacco un ceck tempra CD12 o storditi per 1D6 round)





I Maghi sono divisi in maghi Scriba, Montoth o Costruttore.

I Maghi di Ksar a differenza degl'altri maghi non passano il loro tempo esclusivamente alla ricerca di potere magico, sono del tutto incorporati alla società Ksar e rivestono dei compiti ben precisi.

Scriba

Prerequisiti:
Allineamento: qualunque
Bonus Tiri Salvezza: Volontà +5
Incantesimi: capacità di lanciare incantesimi arcani
Talenti: creare Glipho (solo attraverso l'insegnamento di un altro scriba)

Hanno trascritto la storia Ksar e sono gli unici a detenere la conoscenza dell'origine di questo popolo e delle vicissitudini che lo hanno imprigionato nel sottosuolo. Sono i protettori delle pergamene e dei libri magici e non. Utilizzano i gliphi ma riescono a leggere anche le antiche rune dravy. Trascrivono ogni cosa accade a Ksar e le notizie provenienti dall'esterno. Inoltre controllano che le attività si svolgano secondo i dettami del Faraone e dei sacerdoti

Dadi vita: d4



Livel.	BAB	Tem	Rif	Vol	Speciale	Inc. per Giorno/Inc. conosciuti
1st	0	0	0	+2	Glipho dell'occhio	+1 livello classe presente
2nd	+1	0	0	+3	Glipho del Traduttore	+1 livello classe presente
3rd	+1	+1	+1	+3	Trova Glipho	+1 livello classe presente
4th	+2	+1	+1	+4	Maledizione del Glipho	
5th	+2	+1	+1	+4	Glipho dell'occhio +2	+1 livello classe presente
6th	+3	+2	+2	+5	Marchio del Glipho	+1 livello classe presente
7th	+3	+2	+2	+5	Glipho d'interdizione	+1 livello classe presente
8th	+4	+2	+2	+6	Analisi del Glipho	
9th	+4	+3	+3	+6	Cancellazione del Glipho	+1 livello classe presente
10th	+5	+3	+3	+7	Glipho dell'occhio +4	+1 livello classe presente

Classe Abilità (2 + Int modificatore per livello)

Glipho dell'occhio – possono iscrivere un glipho dell'occhio sulla pietra che agirà come un occhio vero e durerà un giorno per ogni livello di scriba. 3 occhi al 5° liv, 5 al 10°.

Glipho del Traduttore – attraverso questo glipho riescono a tradurre e comprendere gli scritti magici e non originari di culture del primo materiale. Per alcuni testi il master potrebbe chiedere un ulteriore ceck.

Trova Glipho – riesce a percepire la presenza di gliphi o simboli nel raggio di 15 metri più uno per ogni livello di scriba.

Maledizione del Glipho – può nascondere un Glipho maledetto al giorno, all'interno di un qualsiasi testo (es. lettera. Libro, iscrizione muraria) alla lettura innescherà un inc. di massimo 3° livello di potere. L'incantesimo deve essere conosciuto e sarà inutilizzabile (in termini di slot equivalenti) fino ad attivazione del glipho che lo contiene o alla prossima memorizzazione, come se l'inc. in questione fosse stato lanciato.

Marchio del Glipho – può segnare una creatura, per ogni 2 livelli di scriba, compreso se stesso con un marchio che per la durata di un ora per livello dello scriba darà un bonus pari ai suoi livelli da scriba diviso 3 ai tiri per colpire. Inoltre sarà visibile agli altri scriba. Il bonus può essere usato anche come malus, può essere negativo o positivo.

Glipho d'interdizione – una volta al giorno può tracciare un glifo di interdizione che creerà una barriera magica di massimo 4x4 metri (muro di forza) bloccando qualsiasi creatura corrisponda alla caratteristica fissata. Massimo una caratteristica fra tipo creatura, classe, allineamento, razza.

Analisi del Glipho – con un ceck. CD 10 più livello dello scriba che ha creato il glipho, può analizzare un glipho e tentare di modificare una caratteristica. (es. nel glipho d'interdizione potrebbe modificare la caratteristica che viene bloccata. Il tentativo può essere effettuato solo una volta su per glipho.

Cancellazione del Glipho – Come per analisi ma il glipho viene cancellato, se si sbaglia il ceck però viene attivato.

Montoth



Allineamento:
Bonus Tiri Salvezza: Volontà +5
Talenti: Conoscenza dei Monoliti
Speciale: accettato nella gilda dei Montoth.

Sono i migliori litomanti, conoscono i segreti delle pietre e dei monoliti. Fanno parte di una ristretta setta di maghi e si occupano dei monoliti, ricaricano incantesimi e verificano che trasmettano l'energia della piramide.

Dadi vita: d4

Livel.	BAB	Tem	Rif	Vol	Speciale	Inc. per Giorno/Inc. conosciuti
1st	0	0	0	+2	Coesione +1	+1 livello classe presente
2nd	+1	0	0	+3		+1 livello classe presente
3rd	+1	+1	+1	+3	Infusione minore	+1 livello classe presente
4th	+2	+1	+1	+4		+1 livello classe presente
5th	+2	+1	+1	+4	Statue Animate	+1 livello classe presente
6th	+3	+2	+2	+5		+1 livello classe presente
7th	+3	+2	+2	+5	Coesione +2	+1 livello classe presente
8th	+4	+2	+2	+6	Infusione maggiore	+1 livello classe presente
9th	+4	+3	+3	+6	Attraversamento	+1 livello classe presente
10th	+5	+3	+3	+7	Assorbimento	+1 livello classe presente

Classe Abilità (2 + Int modificatore per livello)

Coesione – l'interazione fra il mago montoth e la pietra è cosi stretta che il mago può lanciare gli incantesimi che influenzano la terra, sabbia, fango ecc. come se avesse un livello in più, al 7° livello come se ne avesse due.

Infusione Minore – può infondere degli incantesimi nella pietra e stabilire delle semplici condizioni per l'attivazione. Gli incantesimi rimarranno nella pietra un giorno per ogni livello di Montoth. Le condizioni possono essere, tocco, vicinanza, passaggio, o risposta errata a domanda iscritta sulla pietra stessa. Incantesimi fino al 3° livello, non più di 3 per pietra o monolite.

Statue Animate – Utilizzando il potere della piramide i maghi Montoth possono animare e controllare, una volta al giorno, un numero di DV di statue animate pari a 10 per ogni due livelle di Montoth. (minuscole ½ D10, piccole 1D10+10, medie 2D10+20, grandi 4D10+30, giganti 8D10+40, Gargantuan 16D10+60, Colossale 32D10+80.)

Infusione Maggiore – può infondere degli incantesimi nella pietra e stabilire delle semplici condizioni per l'attivazione. Gli incantesimi

rimarranno nella pietra un giorno per ogni livello di Montoth. Le condizioni possono essere, tocco, vicinanza, passaggio, o risposta errata a domanda iscritta sulla pietra stessa. Incantesimi fino al 5° livello, non più di 5 per pietra o monolite.

Attraversamento – una volta al giorno può attraversare la pietra per una distanza di massimo 10 metri. L'incantesimo non funzionerà se la distanza è superiore.

Assorbimento – può assorbire poteri da un monolite superando un ceck con CD 10 più il livello del Montoth che ha infuso i poteri. Ciò comporterà l'annullamento dei poteri del monolite. Un Ceck fallito potrebbe non avere conseguenze 70%, causare solo la cancellazione dei poteri 20% o l'attivazione degli stessi contro il montoth 10%.



Costruttore

Allineamento:
Bonus Tiri Salvezza: Volontà +5
Talenti: Conoscenze Ingegneristiche di Ksar

Sono la classe di maghi più famosa, si occupano della costruzione della piramide e della gran parte delle costruzioni. Sono spesso visti andare ingiro con rotoli di pergamene e strani strumenti di disegno.

Dadi vita: d4



Livel.	BAB	Tem	Rif	Vol	Speciale	Inc. per Giorno/Inc. conosciuti
1st	0	0	0	+2	Espansione dei sensi 1	+1 livello classe presente
2nd	+1	0	0	+3		+1 livello classe presente
3rd	+1	+1	+1	+3	Costruzione magia 1	+1 livello classe presente
4th	+2	+1	+1	+4		+1 livello classe presente
5th	+2	+1	+1	+4		+1 livello classe presente
6th	+3	+2	+2	+5	Trappole magiche	+1 livello classe presente
7th	+3	+2	+2	+5	Espansione dei sensi 2	+1 livello classe presente
8th	+4	+2	+2	+6	Costruzione magica 2	+1 livello classe presente
9th	+4	+3	+3	+6		+1 livello classe presente
10th	+5	+3	+3	+7	Attivazione della Piramide	+1 livello classe presente

Classe Abilità (2 + modificatore Int per livello)

Espansione dei sensi 1/2 – una volta al giorno può espandere i suoi sensi per percepire l'intera costruzione in cui si trova. Al primo livello può espandersi su un singolo piano per un area di 50x50 metri, al settimo livello può espandersi su due piani su un area di 100x100. L'espansione dei sensi dura un round completo.

Costruzione magica 1 – una volta al giorno può costruire su un area di 50x50 metri un singolo livello di una costruzione. Da ricordare che le fondamenta valgono come un livello e cosi eventuali livelli sotterranei. In più giorni può espandere la singola costruzione in larghezza o in altezza. La terra per le fondamenta o livelli sotterranei deve essere spostata tramite altri incantesimi. La versione 2 raddoppia l'area di costruzione (100x100).

Trappole magiche – una volta al giorno può abbinare all'espansione dei sensi la possibilità di disseminare la costruzione di trappole magiche lanciando incantesimi come se fosse nel luogo, l'incantesimo viene canalizzato attraverso la costruzione. Gli incantesimi utilizzati vengono tolti dalla disponibilità giornaliera degli incantesimi dell'incantatore. Non è possibile visualizzare chi è nei luoghi dove si lanciano gli incantesimi senza incantesimi di divinazione adatti allo scopo. (es. un mago costruttore al piano superiore può attraverso l'espansione dei sensi 2 e trappole magiche, lanciare incantesimi in una delle stanze o corridoi del piano sottostante).

Attivazione della Piramide – può attivare il potere di una piramide. La Piramide è un generatore magico

che alimenta l'equivalente di batterie magiche sparse per il regno attraverso le quali è possibile utilizzare il potere magico per varie attività. Molto utilizzato in passato, ora viene usato per alimentare i vari monoliti. Periodicamente i sacerdoti fanno delle cerimonie ed i maghi costruttori alimentano le batterie. L'attivazione è solo per la trasmissione del potere ai monoliti, la piramide è sempre attiva. Una volta al giorno se all'interno della piramide o a contatto con un monolite alimentato, il mago costruttore può collegarsi alla piramide e recuperare gli incantesimi utilizzati durante quel giorno.

Monoliti

Con Gliphi Ksar
Sono i monoliti più recenti anche se alcuni possono essere considerati antichi. Sono ricoperti di Gliphi, sono magici e provvedono a trasmettere l'energia della piramide come dei ripetitori. Oggi giorno poco utilizzati se non dai maghi Montoth, sono dei veri e propri arsenali magici infatti tramite un monolite si possono lanciare vari incantesimi. Si dice che i Montoth abbiano la facoltà di penetrare all'interno di un monolite. Alcuni poteri di un monolite possono essere particolari condizioni in cui:
Gli incantesimi in un area di 50 metri hanno il 50% di probabilità di essere riflessi sul lanciatore;
Dalla base del monolite può uscire acqua fresca come da una fonte;
Tutti i suoni vengono silenziati in un raggio di 100 metri;
Ed altri a scelta del Master.

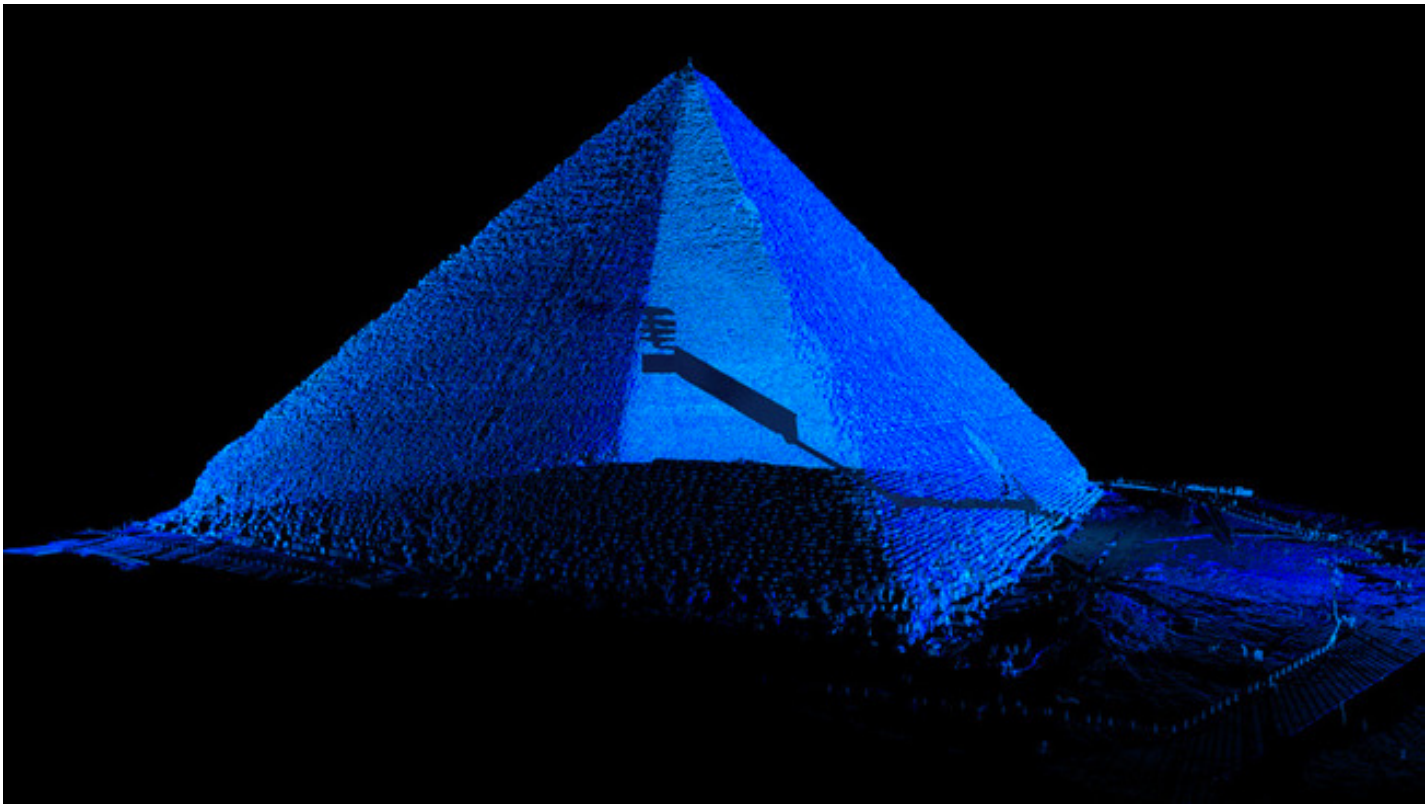


Con Gliphi Dravysh
Questi monoliti sono antichissimi e sono parzialmente sconosciuti anche ai Montoth. Sono i monoliti che producono l'effetto giorno e notte nelle grandi caverne, sono qui da sempre e vengono alimentati dalla piramide. Si dice che rispondano agli attacchi diretti e che possano evocare strane creature meccaniche a difesa.



Piramide

La Piramide è un gigantesco generatore magico che si alimenta delle anime dei morti in essa sepolti che vanno ad alimentare le schiere degli immortali che servono. La Piramide ha vari poteri, oltre a fornire l'energia per i vari monoliti ed alcuni poteri ai maghi e sacerdoti, dispone di camere per la rigenerazione dove persone ferite o prossime alla morte recuperano punti ferita al ritmo di 10 pf all'ora. Le stanze, 4 in tutto, hanno tre grandi sarcofaghi in cui vengono distesi i feriti, dal momento della chiusura del sarcofago inizia il periodo di rigenerazione. La piramide è piena di statue di ogni dimensione che all'occorrenza possono essere animate. All'interno della piramide le magie contro i non morti non funzionano. E' presente la sala dell'oracolo in cui si può consultare la pozza delle anime per avere risposte alle proprie domande, 3 al massimo a cui verrà risposto in modo enigmatico o assoluto. Tutte le attività sono gestite dai sacerdoti. Alla base della piramide c'è una particolare stanza che termina con un molo affacciato su un fiume, qui aspetta la nave delle anime che porta i defunti nel mondo della morte. Il fiume è presente sul primo materiale esclusivamente in questa grande stanza, quando oltrepassa i limiti della stanza prosegue il suo corso su un altro piano d'esistenza. A volte al suo ritorno la nave riporta indietro il simulacro di alcuni defunti che andranno ad aggiungersi alle mummie della Guardia della Notte. I chierici di Thanatos e Ranivorus equipaggeranno la mummia e la disporranno nei loculi intorno alla grande piramide.





Miti

Si racconta che un gruppo di esploratori sia capitato per caso in una caverna sconosciuta alla quale si accede tramite un arco ricoperto di Gliphi Dravysh ed all'interno abbia trovato una piramide a gradoni senza punta, bianca con in rilievo gliphi Dravish. Il gruppo è stato attaccato da due sfingi a protezione della piramide e solo uno degli esploratori riuscì a fuggire ma non fu più capace di ritrovare la via per la caverna delle sfingi. La piramide su un lato aveva quattro pietre circolari in verticale e sistemate ad arco sul lato sud ovest, ovest, nord ovest. La speranza di trovare tesori antichi ha portato molti avventurieri Ksar a cercare la caverna delle sfingi ma ho non la hanno trovata o non hanno fatto ritorno da quel luogo.



Regno dei Fey di La Pineda



Gli abitanti di Torreòn cosi come la maggior parte degli elfi della regione, non sono a conoscenza che nel profondo della foresta di La Pineda, a nord-ovest di Ciudad Morales, si nasconde un antico Regno Fatato. Il Regno dei Fey è qui da tempi immemori, ben prima che oltechi ed elfi si stabilissero nella regione. In passato la foresta ricopriva tutta la regione fino al fiume Rio Guadiana, ricopriva anche quelli che oggi sono Torreòn e Cristobal, in seguito le invasioni dei goblinoidi e degli umani hanno ridotto l'estensione del bosco. Il Regno è governato dal Re Rhuannach mab Gwyr (Sidhe m G13 / S15, N) che governa un numero imprecisato di creature del popolo fatato e Sidhe. La popolazione è attualmente divisa in due fazioni: gli abitanti originali del Regno Fey di La Pineda, che non vuole intraprendere un azione diretta contro (o a favore) dei vicini esseri umani ed elfi, e gli esuli del Regno Fatato di Bosco Oscuro fuggiti dalla persecuzione del Maestro di Hule. Questo secondo gruppo è a favore di interventi nel mondo esterno, per scongiurare gli eventi che hanno portato alla distruzione del loro antico Regno nel nord.

Don Iban Delvado o meglio, Owain y Rhyd, è "l'ambasciatore" del Regno di Fey (Sidhe m G7 / S7, CB). Don Iban Delvado è conosciuto come un nobile elfico di una casata minore, con lunghi, capelli d'argento e nessun accenno di baffi o barba. Si veste in abiti colorati, e porta una spada e un pugnale slanciato.



Tuttavia, questa è solo un travestimento, Don Iban è in realtà Owain y Rhyd, un Sidhe dal Regno di Fey. Ha viaggiato in lungo e in largo, con un gruppo di avventurieri elfi, e si considera un esperto nel campo della tradizione mortale. È d'accordo con la fazione che vorrebbe intervenire per prevenire un'ulteriore espansione dell'Impero Huleano - o qualsiasi altra minaccia esterna. Grazie alla sua oratoria, Don Iban è riuscito a convincere il Re Rhuannach a mandarlo a Torreón come "ambasciatore" - anche se ha avuto l'ordine tassativo di non rivelare la sua identità a nessun essere umano. Pertanto, Don Iban non può lavorare direttamente con la baronessa, ed ha a che fare con i Torreónesi solo attraverso i nobili elfi, i quali Re Rhuannach non ha incluso nel suo divieto. La sua identità di rappresentante del Regno Fey è nota solo a Don Augusto de Montoya e ad un paio di nobili elfi, ma non a Don Felipe de Casanegra – il Sidhe non si fida né degli Immortali ne dei loro seguaci, e non vuole avere niente a che fare con loro. Usando la sua facciata di nobile elfico, Don Iban ha costruito una parvenza di rete di spionaggio - quando si vuole sapere qualcosa e non si può esaminare la questione direttamente o attraverso qualche altro Faerie, si rivolge ad Elfi o anche avventurieri umani. Come la maggior parte dei Faerie, Don Iban è molto interessato alle feste ed ai banchetti, non solo partecipa a molte feste della nobiltà di Ciudad de Leon, ma lascia spesso il suo posto per raggiungere i suoi compatrioti e le loro feste. Quando Don Iban non è a casa, si affida ad uno dei suoi amici, un Pooka che ha l'aspetto di un levriero.

Banditi di La Pineda



Questo gruppo di banditi ha la base da qualche parte nelle profondità del bosco di La Pineda. E' composto da un mix variabile di ladri Torreónesi, umanoidi dalle steppe Yazak, ed agenti Huleani dell'Ala Marmureg Tiger e altri rinnegati di varia origine. Di solito, il gruppo comprende 20 o più combattenti di basso livello (G1-3) e un numero di ladri (Banditi L1-3), più una dozzina di personaggi di alto livello di diverse categorie, tra cui due sacerdoti e un mago. Il pericolo per Ponce Linares può venire da un nemico inaspettato, il Regno di Fey. I Banditi, infatti, stanno già invadendo il territorio Fey, più provocazioni potrebbero provocare una reazione da parte della corte Fey, che è un po' in declino, ma ancora in grado di dare fastidio. Tuttavia, ci vorrà un molta diplomazia, e forse qualche dono, per portare il re di Fey ad intraprendere un serio sforzo per sradicare i Banditi dal bosco. Di solito le fate avrebbero molestato i banditi per un po', sperando che ciò bastasse per farli andare via, ma timorose di un intervento Huleano, hanno lasciato cadere la questione.

Ponce "Torero"' Linares è il capo dei banditi di La Pineda (G12 umano maschio Swashbuckler, CM, età 37). Un membro dell'ala Marmureg della Bleak League, la più importante organizzazione criminale Huleana, "Torero" Linares è un personaggio affascinante, è la rappresentazione del classico swashbuckler, grazioso e rapido nei movimenti, agile ed elegante, vestito di abiti costosi, sempre coperto da un mantello nero, foderato in seta rossa. Linares è un Ispano puro, anche se non di stirpe nobile. Contrariamente al suo aspetto affascinante, Ponce Linares è un mascalzone dal cuore scuro. Ha iniziato la sua carriera come apprendista a scuola da Don Juan José Dominguez, ma era indisciplinato e litigioso, ed è stato scoperto dal vecchio maestro, nonostante la sua notevole capacità. Dopo essere stato cacciato dalla scuola di Dominguez, Linares si è esibito per un pò nelle arene, dove ha guadagnato il suo soprannome "Torero". Tuttavia, egli ha voluto fortemente aumentare le sue capacità di combattimento, e voleva i potenti segreti della scuola Dominguez. Alla fine, ha portato un attacco contro il palazzo Dominguez, nella speranza di rapire uno dei nipoti di Don Juan José e costringere il vecchio maestro di rivelare i suoi segreti con la minaccia di uccidere la ragazza. Per fortuna, il suo piano è stato sventato da una incantatrice elfica, Gloriana de Rondalla, che ha liberato la ragazza rapita. Tuttavia, l'abilità di Ponce con la spada era troppo sia per Gloriana che per gli apprendisti di Dominguez, ed è stato in grado di sfuggire alla cattura. Come conseguenza del suo fallimento, Linares fuggì da Torreón, giurando vendetta. Nel tempo, ha raccolto una banda di ladri e tagliagole, ed ha iniziato a razziare i villaggi del Torreón occidentale. Ponce Linares spera sempre di ingannare il vecchio Dominguez e magari di catturarlo in un agguato, per costringerlo a rivelare i suoi segreti, nel frattempo sta aumentando la sua forza catturando altri spadaccini e costringendoli a combattere uno contro l'altro o contro membri della sua banda al fine di rubare i loro segreti. Già ha raccolto alcuni segreti delle scuole Cavalcante e Moncorvo. Come si può inturire dalla sua storia, Ponce Linares si è fatto molti nemici, tra cui le scuole Dominguez, Cavalcante e Moncorvo, ed

il Constabulary di Torreón. I giudici della Corte hanno fissato una taglia di 5.000 monete d'orodi ricompensa per la cattura, vivo o morto. Per compensare questi nemici, Linares si è alleato con la Bleak League, per la sua sopravvivenza.

Membri notevoli dei Banditi di La Pineda sono:

Alvaro Marquez
(U m Pr5 dell'Ambasciatore, LM, 34 anni), agisce in qualità di consulente per Ponce e come contatto con la Gilda dei Ladri di Ciudad Morales; Alvaro si ritiene un politico dei fuorilegge, ma la sua capacità di manovra è piuttosto limitata, dal momento che Linares non si fida di lui più di tanto.

Iskander Davala
(Hm Divinatore Pr7 di Bozdogan, CM, 42 anni), un prete Huleano, inviato dagli Santi uomini per tenere sotto controllo i Banditi; ha la pretesa di lavorare sotto copertura, ma lui è solo un'esca, un altro agente (hm Spy L5, CM) si nasconde tra i ranghi più bassi dei Banditi, pronto a prendersi cura di Linares nel caso non sia più utile.

Nestor Gomez
(1/2e m Bandito L5 / S6, NM, età 48), un mezzelfo di Ciudad de Leon, è il capo guida dei Banditi egli è sempre occupato con gli scout magici di Torreon ed ha avuto poco tempo per affrontare i Fey. Nestor sa che non è abbastanza forte per affrontare tutte le sfide, ma non vuole la concorrenza di un altro mago. Piuttosto, egli è alla ricerca di un apprendista o due.

Marcelo Diaz "El Olteco"
(H m Bandito L8, LM, 32 anni), un uomo di origine olteca, fuggì da Torreón dopo aver ucciso un nobile. Ora, egli è il vice di Linares, ma ritiene "Torero" un buffone e lo odia come tutti i Torreónesi di discendenza Ispan.

David Cañas "El loco"
(L m Gladiatore G4, NM, 29 anni), un massiccio Torreónese Lupin Pit-Bull, è un conoscente di Linares si dal periodo dell'arena. Competente con decine di armi diverse e dotato di una forza eccezionale, David è un implacabile, feroce combattente. Sebbene non sia un personaggio simpatico, egli serve bene come istruttore e per pura intimidazione.

Altre popolazioni

In questo immenso territorio vivono anche varie altre popolazioni numericamente poco rilevanti ed a volte anche cosi sparse da rendere il loro numero scarso rispetto al territorio in cui vivono. Fra queste troviamo:

Elfi delle steppe

Piccole tribù di elfi selvaggi originari dalla stirpe Taneilin della foresta Sendaryan che si sono adattati a vivere nelle steppe e sono, dalle popolazioni della steppa conosciuti come Maax Chakan (elfi della steppa), circa 5.000 ma divisi in piccoli gruppi famigliari di cacciatori composte da poche decine di individui ognuno. Vivono nella parte centrale e nord delle steppe yazak. Anch'essi hanno adottato alcune usanze Dravish, in particolare per ciò che riguarda monili e decorazioni con piume colorate. Vivono nelle zone dove la sterpaglia e gli arbusti offrono più riparo e cacciano principalmente di notte. Nelle steppe gli alberi sono quasi del tutto assenti ma tra le basse colline si formano zone dove i cespugli e gli arbusti crescono alti creando intricate formazioni vegetali dove questi elfi creano i loro rifugi. Per questo motivo non vivono in grandi gruppi ma preferiscono piccoli gruppi famigliari facili da nascondere e da sfamare. Sono comunque molto socievoli fra loro e quando gruppi diversi s'incontrano si festeggiano a vicenda ed iniziano subito a fare scambi di oggetti, alimenti ed informazioni.



Centauri delle steppe

Tre tribù di centauri originari delle steppe Boreane, un totale di 4.000, che sono giunti nello Yazak seguendo le migrazioni di erbivori. Vivono nella parte centrale delle steppe yazak. Sempre in movimento sulle piste dei grandi erbivori, sono cacciatori ed in minima parte allevatori. Sia uomini che donne partecipano a tutte le attività della comunità ed anche i piccoli appena possono danno una mano. I loro accampamenti sono fatti di rami di sterpaglie ricoperti di pelli con disegni variopinti. Creano anche monili durante i lunghi spostamenti. Amano commerciare con gli elfi delle steppe mentre temono in particolar modo Kzinti ed umanoidi.
Gli umani li evitano in quanto li considerano non affidabili. Le tre tribù sono i Waska (1.200), i Muskokee (1.500) ed i Chawaska (1.300). Nelle feste o nelle occasioni importanti sfoggiano copricapi composti da piume colorate. Sono ottimi arcieri e riescono a tirare mentre sono al galoppo senza penalità alla mira. Non hanno maghi ma occasionalmente nasce un individuo portato naturalmente per la magia per cui è possibile la presenza di almeno uno stregone per tribù. La religione è basata sugli spiriti ed è gestita dagli shamani.





Uomini lucertola delle steppe

Un certo numero (3000 circa) di uomini lucertola dalle lunghe spine, provenienti da sud e comparsi misteriosamente nella zona in passato, del tutto simili agli uomini lucertola tranne che per il colore e le lunghe spine scagliose da cui sono coperti. Vivono in piccoli clan di una ventina di creature nella parte sud ovest delle steppe yazak. Hanno le stesse statistiche dei normali uomini lucertola tranne per il fatto di avere un +2 alla classe armatura naturale ed un +1 a costituzione e forza. A volte si possono incontrare piccoli gruppi che si dirigono o provengono dai regni serpentini dove commerciano con le razze dei loro simili. Evitano contatti con le altre razze ed attaccano solo per difendersi, se possono evitano i combattimenti. Vivono nelle zone più aride e di solito evitate dalle altre razze.

Organizzazioni

Alleanza Neutrale

L'alleanza neutrale nasce dal comune interesse delle corporazioni minerarie e delle tribù Dravish a mantenere una zona cuscinetto indipendente dal controllo dei due imperi che si contendono la zona delle colline di Bylot. L'alleanza sta prendendo sempre più piede, grazie alle ingenti entrate delle miniere ed allo sviluppo dei commerci con i coloni dei due imperi e tramite le tribù dravish con le altre popolazioni delle steppe. La zona d'influenza è in continua espansione ed al suo interno anche i principi d'indipendenza e di una riunificazione dravish stanno prendendo sempre più piede. Si contrappone alla Sorellanza Caotica ed alla Fratellanza Legale principalmente per la totale mancanza di collegamenti alla religione. Commercialmente collabora con la Fratellanza Legale ma solo perché riconosce il potere commerciale della Fratellanza ed anche perché in questo modo evita che la fratellanza si sviluppi ulteriormente. Con la Sorellanza Caotica c'è un apparente e reciproco disinteresse di entrambe le organizzazioni ma in particolar modo nella satrapia di Drazde l'Alleanza controlla le attività della Sorellanza utilizzandole a proprio favore.

Sorellanza Caotica

La sorellanza Caotica nacque principalmente per fronteggiare l'intraprendenza dei missionari Kavkaziani che diffondevano i principi legali fra le popolazioni barbare a nord di Hule ma con l'avvento del Maestro è divenuto il suo lungo braccio. Precede le armate del Maestro e prepara il terreno per facilitare la conquista eliminando gli oppositori pericolosi e creando sacche di malcontento vicine ai principi della Sorellanza Caotica. Agisce nell'ombra sia politicamente che con la religione senza esitare di utilizzare sicari o spie per raggiungere i suoi scopi. Strettamente collegata anche alle gilde di malfattori ha nelle steppe yazak due principali centri delle sue attività, a Dravya ed a Plaktur.

Fratellanza Legale

La fratellanza Legale nata nella zona del golfo di Hule all'origine era spinta da principi religiosi e si opponeva alla religione di Hule fondamentalmente caotica. In seguito con il tempo e l'influenza di Minrothad e delle Baronie, ha assunto un carattere tipicamente commerciale teso ad ampliare le rotte commerciali e gli affari degli affiliati. La fratellanza non è un organismo politico nel senso classico, ha più centri in vari stati e pur influenzando la politica di questi stati si definisce una compagnia commerciale. D'altronde attraverso le sue rotte vengono veicolati anche i suoi antichi principi legali e combattuto l'espansionismo di Hule e della sua religione caotica. Non è raro che missionari Kavkaziani viaggino sulle navi della fratellanza fino ai posti più remoti per portare la loro fede alle nuove popolazioni raggiunte. Questa doppia faccia della fratellanza nasconde un grande potere d'influenza commerciale e politica.

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 rifuggiati 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 Mare di Yalu. La città di Kiteng si svilupperà intorno al tempio.

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

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

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

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

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

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 gande terremoto colpisce la Grande Valle distruggendo le città Yazak. Il fiumo Gree non raggiunge più il Golfo di Hule ma va ad alimentare il lago Tros. Il Mare di Yalu accellera la sua riduzione.

1.698 PI: La maggior parte dei sopravvissuti delle città Yazak si stabiliscono presso la palude Rockwater. Chiameranno questo territorio Bulzan. Un piccolo gruppo trova rifugio nelle grotte della Grande Scarpata.

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

1.675 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.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.305 PI: La profezia del Re shamano Wogar. Le tribù umaidi di Wogar muovono a sud segueno 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.

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

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

1.239-1.170 PI: L'età oscura di Kavkaz. Conflitti interni alla regione vedono l'espansione dell'Arzadjian.
1.235 PI: Gli uomini sacri uccidono Hosad. La loro burocrazia prende il reale potere a Hule.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.105 PI: Patto di no aggressione fra l'Impero del fiume Yalu e gli elfi della foresta di Ozungan.

1.098 PI: Dorfin adotta la Via della Legge.

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

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

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

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

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

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

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

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

1.047 PI: Fondazione del Regno Karsanita.

1.034 PI: L'esercito Huleano è sconfitto dale forze dell'alleanza dell'Impero del fiume Yalu. L'imperatore Dorfin scompare misteriosamente. Suo fratello non ha il carisma necessario per tenere unito un cosi 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. Cosi anche le tribù della sponda nord del Mare di Yalu pur riconoscendo la dinastia di Dorfin dichiarano la loro autonomia.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

921 PI: Prima estensione dell'Impero Huleano verso la costa occidentale del Golfo di Yule. La valle del Kizil Alacan "Rio Guadiana" è incorporata nell'impero. I militari prendono sempre più potere nella società Huleana del governo dei santi ormai soffocato dalla burocrazia.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

753 PI: Razzie e saccheggi degli umanoidi della steppa Boreana colpiscono i sette Ducati e le baronie del

Nord, nasce l'alleanza dei Ducati.

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

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

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

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

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

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

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

732 PI: Le crescenti rivalità tra i signori della guerra Huleani indebolisce il potere centrale. Si moltiplicano le incursioni delle tribù dei Sendarian che richiedono un pesante tributo alle forze militari Huleane e interrompono la linea di comando tra la Grande valle ed i territori occidentali. (Bulzan e Antasyn)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

664 PI: Rakhman Nabiley di Nabila riunisce i clan del 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.

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

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

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

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

585 PI: L'epidemia arriva sino a Grouzhina. La popolazione nativa e 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 rifuggiati 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 clandestnità.

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 e 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 gande tempio del Caos a Jandak è ricostruito.

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

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

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

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

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

138-126 PI: Prima guerra Kavkaziana. Hule ed il sua 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 mai dell'Alleanza Oscura.

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

34-7 PI: Seconda guerra Kavkaziana. Aiutato dal Grouzhina e dal Chengoush, Dvinzina prova a riprendersi i territori del sud. Le forze della legge sono sconfitte nella battaglia del Passo Martello. Il Sardjikjian rompe la sua neutralità per evitare la totale conquista del Kavkaz da parte di Hule. Solo Dvinzina e le terre prossime al confine sono incorporate nei territori di Hule.

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

33-38 DI: Ribellioni in Bulzan e Antasyn sono violentemente sedate da Hule ed i suoi alleati Yazak. Molte

dei ribelli sono deportati nella grande valle e nelle steppe Yazak per servire come shiavi.

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

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

120-135 DI: L'espansione Huleana nel sud est è fermata dalle tribù nomadi Urduk.

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

175 DI: Una tempesta di neve di insolita intensità devasta le terre del nord della bassa Hiborea, la mancanza di cibo causata dalla morte del bestiame e dalla devastazione delle colture agricole, costringono la popolazione degli Yevo ad imbarcarsi sulle loro lunghe canoe e seguire il corso del fiume Yalu fino a raggiungere le praterie a nord della foce del fiume dove conquisteranno velocemente il piccolo ma prosperoso dominio di Vyatka.

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

211-216 DI: L'offensiva verso nord. Gli eserciti delle tribù Balit e Kazmen sono sconfitti dall'esercito Huleano in marcia. La città di Tashgoun è assediata. La regina Tursanay II della dinastia Dorfin è pronta ad arrendersi. L'aiuto verrà dal lato più inatteso. Cymorakk, un principe elfico della foresta di Ozungan riesce a rompere il tradizionale isolazionismo degli elfi e stipula un alleanza con l'Odine 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 rincarnazione di Dorfin I nel suo cammino del Dinasta)

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

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

231-295 DI: I 60 anni di guerra. Seguendo la leadership di Cymorakk, gli eserciti del Patto di Cristallo gradualmente eroderanno il potere militare di Hule e dei suoi alleati. Kavkaz e Sardjikjian sono liberate l'Azrdjian viene occupato tra il 231-263 DI. Le tribù Sendarian si uniscono al patto nel 274 DI. Il territorio di Hule viene invaso. Nel 291 DI il Grande Tempio del Caos a Jandak viene incendiato. Il secondo Impero di Hule è caduto.

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

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

separano.

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.

438-454 DI: Arrivi di immigrati traladariani nella grande valle. I traladariani stabiliscono un insediamento nella costa occidentale del golfo di Hule, il loro numero gli permette di assimilare le popolazioni locali. Il clan Olgar muove a nord lungo il Kizil Alacan (Rio Guadiana) e ad ovest lungo la grande scarpata. Si fermerà nel sud del Bulzan. I nativi Huleani e Bulzani, adotteranno presto gli usi e costumi, oltre a fede e linguaggio, del clan di Olgar. Nasce una nuova nazione.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

651 DI: Dichiarazione di Greatrealm. Hosad proclama che tutta la Darkwood e Rockwater (terre per lo più disabitate) sono parte di Hule. La nuova regione è chiamata Janizary, è sotto controllo militare e sarà la nuova casa per gli umanoidi che verranno assimilati nell'impero di Hule.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

986 DI: Le crociata di Zuyevo hanno scacciato o sterminato molti degli umanoidi che abitano la parte centrale delle steppe Yazak. A differenza delle tribù che minacciano la Costa Selvaggia (come i Dankut, Hupkur e Kuttai) le tribù del centro nord Yazak sono relativamente disorganizzate e deboli; si sono rivelate incapaci di resistere alla potenza della macchina da guerra di Zuyevo. Di quelli che sono sopravvissuti, molti

sono fuggiti verso est a Hule, nelle braccia accoglienti del Maestro.

987 DI: Un distaccamento di coloni Talmud provenienti dall'Impero di Zuyevo è arrivato nelle colline Bylot. Si stabilirono fra i coloni locali e si sono rapidamente integrati nella società multiculturale delle Colline Bylot. Tuttavia, in segreto rimangono fedeli alla lontana zar.

988 DI: Per consolidare il loro controllo della riva orientale del fiume Yalu, le truppe di Zuyevo iniziano a costruire un corridoio di difesa per consentire un accesso facile e sicuro alle colline Bylot. Inizio la costruzione di tre grandi fortezze che dovranno difendere questo corridoio, Laika, Rzev e Andropov. Saranno eventualmente fornite da Zuyevo di grandi guarnigioni per mantenere il controllo del nord delle steppe Yazak e delle colline Bylot a Nordovest. Le fortezze sono situate in un modo sia facile raggiungerle via terra da Kulikovo ed in modo che possano difendere la via che porta ai territori controllati dai coloni di Zuyevo.

991 DI: Contatti sono sviluppati tra gli Zuyevani e la Chiesa Olgarian di Traladara in esilio. La Chiesa Olgarian e la Chiesa ortodossa di Zuyevo condividono molte simpatie così l'Impero di Zuyevo si impegna a sostenere i ribelli nella loro lotta contro Hule. Questo supporto si materializza presto sotto forma di oro ed esperti mercenari Talmav.

992 DI: Con la riduzione della pressione militare che incuteva su di loro la presenza degli umanoidi delle Terre dei giannizzeri, i ribelli della popolazione Olgarian iniziano quella che sembra essere un'operazione accuratamente pianificata. Il governatore Huleano viene estromesso e Dimitur Yotov, capo della Chiesa di Traladara è liberato con l'aiuto di mercenari Talmav. Il clero della chiesa proclama Rahil Venevanova Regina di Olgar. Nel frattempo, Zuyevo invia alcune delle sue truppe Talmav a prendere il controllo del nord delle colline di Bylot, ricche di minerali, una regione nominalmente sotto il controllo di Hule. Il Maestro è furioso, ma l'inverno è troppo vicino per vendicarsi contro il suo nuovo grande vicino.

993 DI: Un massiccio contrattacco Huleano è portato contro le truppe Talmav dell'Impero di Zuyevo nel nord delle colline di Bylot. Ma le forze Huleane incontrano una forte resistenza da parte dei Zuyevani e sono anche esposti agli attacchi delle tribù Sendaryan della valle del fiume Zanovoi. Inoltre, più a sud, le truppe vengono inviate a sedare la ribellione nell'Olgar. Tuttavia, gli Olgariani si sono organizzati per essere in grado di bloccare le forze di Hule nella parte orientale del paese e i due gruppi sembrano essere in una posizione statica.

994 DI: Dalla parte settentrionale dell'impero Huleano vengono inviate più truppe nelle colline Bylot e contro i ribelli in Olgar. Sotto il peso della assalto Huleano, Zuyevo ritira le sue forze nel nord delle colline Bylot ma allo stesso tempo prepara le truppe sulla sponda del fiume Yalu. Lo Zar di Zuyevo prende tempo e si scusa ufficialmente col Maestro per il coinvolgimento di alcuni soggetti, "cani sciolti" li definisce, penetrati di loro iniziativa nelle terre Huleane. Nel frattempo, con il pretesto di prestare assistenza umanitaria, Zuyevo continua ad inviare forniture e mercenari per aiutare gli Olgariani nella loro lotta contro il Maestro.

995 DI: Le truppe del Maestro inviate in Olgar finiscono di ripulire la zona dagli ultimi gruppi ribelli. Il controllo Huleano della regione viene ripristinato; tuttavia, la ribellione è tutt'altro che sconfitta. I ribelli si sono spostati negli avamposti Zuyevani nelle steppe Yazak, dove sono riforniti ed addestrati dai militari di Zuyevo. Agenti del Maestro vengono inviati alle tribù Yazak al fine di creare un diversivo che tenga occupate le forze dell'Impero di Zuyevo ed eviti a quest'ultimo di prendere altra influenza sulla zona delle colline Bylot.

996 DI: Lo Zar Andrei rafforza I confine a nord per metterli in Sicurezza contro gli attacchi provenienti dalle steppe Boreane. Allo stesso tempo prepara alcuni reggimenti a Zablin in previsione di un invasione del dominio libero della città di Richland. In previsione delle nuove champagne decide di bloccare l'espansione nelle colline Bylot per non aprire troppi fronti. Tuttavia, assolda un gruppo di avventurieri per infiltrarsi a Greatrealm.

997 DI: Movimenti di truppe Yezchiane a sud ovest causano il rinvio dell'invasione di Richland. Una flotta Texeirese entra nella Baia di Yalu.

App. 1 – Statistiche Kzinti

Kzinti

Taglia: media
Dieta: Carnivori
DV: 2d8 (9 PF)
Iniziativa: +2 (Des)
Velocità: 12 m
CA: 13 (+1 naturale, +2 Des)
Attacco Base: +2/+4
Attacco: artigli +3 mishia (1d3+3) o lancia +4 mischia (2d4+3)
Attacco completo: 2 artigli +3 mischia (1d3+2) e morso -1 mischia (1d6+1) o lancia +4 mischia (2d4+3)
Portata: 1,5 m
Attachi speciali: -
Qualità speciali: visione crepuscolare, codice d'onore.
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +4, Volontà +4
Caratterisitche: For 13, Des 13, Cos 13, Int 10, Sag 13, Car 14
Abilità Equilibrio +3, Artista della fuga +3, Intimidire +3, Ascoltare +5, Orientamento +4, Osservare +3, Caduta +3.
Talenti: Arma preferita (lancia)
Grado Sfida: 1
Tesori: standard
Allineamento: Caotico neutrale.

Personaggi Kzinti

AL: caotico, neutrale.
I personaggi Kzinti possiedono i seguenti tratti razziali:
• +1 Forza, +1 Costituzione, -1 Saggezza.
• La velocità base sul terreno è 12 metri.
• Visione crepuscolare: possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione.
Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
• Abilità razziali: bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, nascondersi e Muoversi Silenziosamente.
• Bonus di armatura naturale +1.
• Talento bonus allerta, persuasivo (+4).
• Linguaggi automatici: Comune, Rakasta.
Linguaggi bonus: Orchesco, Gnoll, Goblin.
• Classe preferita: guerrieri, barbari, ranger.
• Modificatore di livello +1.

App. 2 – Statistiche Pooka

Pooka

Taglia: media
DV: 2d6+2 (9 PF)
Iniziativa: +1 (+1 Des)
Velocità: 12 m (15 m se a 4 zampe)
CA: 13 (+2 naturale, +1 Des)
Attacco Base: +1
Attacco: Stocco +2 Mischia (1d6 danni) o attacchi naturali
Portata: 1,5 m
Attachi speciali: Invecchiare oggetti inanimati, Sogni
Qualità speciali: Scurovisione, Comunicare con gli animali
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +3, Volontà +5
Caratterisitche: For 10, Des 13, Cos 13, Int 10, Sag 15, Car 17 Abilità Equilibrio +3, Ingannare +6, Diplomazia +6, Artista della fuga +3, Raccogliere informazioni +6, Intimidire +5, Conoscenze (locali) +2, Ascoltare +5, Orientamento +5, Osservare +5, Caduta +3, Usare oggetti magici +5
Talenti: Arma preferita
Grado Sfida: 1
Tesori: standard
Allineamento: Caotico buono

Il Pooka è uno spirito animale solitario della specie delle fate, rinomato per i suoi straordinari poteri. Si dice che sia fatto della stessa materia degli incubi, gli stessi che provoca in chi lo offende; può diventare invisibile o cambiare la sua forma; i Pooka più forti hanno anche la straordinaria capacità di rallentare, accelerare o fermare il fluire del tempo. Qualche volta aiuta i mortali; molte storie raccontano di persone che hanno avuto un Pooka come "compagno di bicchiere" e come complice nelle avventure, particolarmente in affari di cuore. Se il Pooka ha delle fissazioni, queste sono i liquori e le storie d'amore. Molti sono particolarmente amanti della musica e dei trucchi magici, ma raramente si impegnano a fondo in tali campi.

Il Pooka appare in genere in forma animale (taglia media), e varie sono le varietà in cui è apparso: cavalli, capre, tori, aquile, levrieri, alci, gatti, maiali, coniglio, topi etc. Indipendentemente dalla forma che decidono di assumere, comunque, sono bipedi, in grado di impugnare e manipolare oggetti come creature umanoidi. I Pooka che hanno una forma animale quadrupede, possono anche correre a 4 zampe, andando più veloci (così come possono volare, se la forma animale lo consente), e se sono previsti attacchi naturali (artigli, morsi etc.) possono farne uso.
In combattimento (che in genere tendono ad evitare), i Pooka prediligono armi eleganti, come lo stocco; oppure possono usare gli attacchi naturali della loro forma animale. Sono addestrati nell'uso di tutte le armi semplici, e dello stocco, nonché nell'uso di armature leggere, anche se raramente le indossano preferendo vestiti sgargianti. Se decidono di indossare un armatura, comunque, questa deve essere fatta appositamente per una creatura non umanoide.

Abilità Speciali

• Invecchiare oggetti inanimati (Sop): come azione standard, il Pooka può toccare un oggetto per velocizzare

il suo naturale processo di invecchiamento: il cibo marcisce, il ferro arrugginisce, legno e tessuti si decompongono. Il Pooka può controllare il processo di invecchiamento, e utilizza quest'abilità principalmente per invecchiare il vino. Gli oggetti incustoditi non hanno TS; se si tratta di un oggetto impugnato, il Pooka deve riuscire a colpire la vittima, che può fare un TS (CD 10+1/2 DV del Pooka+ Bonus Carisma) per evitare gli effetti; gli oggetti magici hanno un bonus pari al loro valore magico (+1, +2 etc.).
• Parlare con gli animali (Str): il Pooka può sempre parlare con gli animali, come se fosse sotto gli effetti dell'omonimo incantesimo.
I seguenti tratti della razza del Pooka sono condivisi da tutti gli esseri fatati:
• Invisibilità ai mortali (Sp): il Poka può rendersi invisibile agli occhi dei mortali a volontà con un'azione standard. Funziona come un incantesimo di Invisibilità, ma gli esseri dotati di Seconda Vista potranno vedere il Pooka normalmente.
• Seconda vista (Str): è l'abilità di riconoscere la vera forma di un essere fatato, anche quando invisibile ai mortali (o quando ha mutato la sua forma).
• Immunità alle malattie normali (Str): i Pooka sono immuni alle malattie normali, ma non a quelle di natura magica (es. tocco delle mummie).
• Immortalità (Str): i Pooka non invecchiano. Per loro la morte è solo uno stadio dell'esistenza, dopo la quale rinasceranno come altro essere fatato (dopo 0-999 anni)
• Avversione al Sacro (Str): i Pooka ricevono 1d4 di danni dall'acqua sacra, e tendono ad evitare simboli sacri, preghiere, o i nomi degli Immortali.

I poteri che comunque rendono un Pooka una razza molto particolare, sono le sue abilità di manipolare il tempo. Il Pooka può avanzare o nel livello della classe prescelta, o accumulare i DV nella categoria dei folletti; accumulando DV acquisisce sempre più controllo sul fluire del tempo
• Autovelocità (Sp; 4 DV): il Pooka può castare Velocità su di sé a volontà, fino a un massimo di 10 rond al giorno. Per ogni DV in più oltre i 4, guadagna altri 2 round di velocità.
• Velocità (Sp; 6 DV): il Pooka può lanciare Velocità (come l'incantesimo dei maghi) su altre creature; quest'anilità può essere usata una volta al giorno per ogni 3 DV.
• Guarigione (Sop; 8 DV): il Pooka può accelerare il tempo di guarigione delle sue ferite e di altre creature. Come azione di round completo, può guarire 2 PF; il quantitativo massimo di PF che il Pooka può guarire in un giorno è dato dai DV del Pooka x 2.
• Schivare (Sop; 10 DV): come azione standard, il Pooka può schivare attacchi e incantesimi uscendo dal tempo normale. Deve effettuare un TS su Riflessi con CD il tiro di attacco (nel caso di armi) o 10+livello incantesimo+abilità del caster. Gli attacchi/incantesimi devono essere diretti specificatamente al Pooka; inoltre, solo 1 attacco o incantesimo può essere schivato per round (fino a 1 attacco per DV al giorno).
• Cambia Forma (Sp; 11 DV): 1 volta al giorno per ogni 3 DV, il Pooka può mutare la sua forma (come da incantesimo) in un animale normale.
• Vecchiaia (Sop; 13 DV): se riesce a toccare il nemico, il Pooka può invecchiare la vittima di 10 anni, a meno che non riesca in un TS su Tempra (CD 10+1/2 DV Pooka+Bonus Carisma).
• Ferma Tempo (Sp; 16 DV): il Pooka può lanciare (1 volta al giorno per ogni 3 DV) l'equivalente dell'omonimo incantesimo dei maghi con queste differenze: la durata in round è uguale ai DV del Pooka, e quando ha 18 DV il Pooka può portare con sé, nel tempo fermato, un'altra creatura.
• Stasi Temporale (Sp; 18 DV): il Pooka (o un individuo di sua scelta, che può eventualmente evitare l'effetto con un TS su Volontà CD 10+1/2 DV Pooka+Bonus Carisma) può porsi fuori dal fluire del tempo. Il Pooka può decidere la durata, fino a un max. di 1 anno per DV del Pooka, e anche se rendere o meno invisibile ai mortali la creatura (o se stesso). Chi è in stasi temporale non invecchia, né guarisce o ha bisogno di acqua e cibo. La stasi può essere interrotta da Dissolvi Magie, Miracolo, Desiderio Limitato o Desiderio. Il Pooka

può usare questa abilità 1 volta al giorno.
La classe favorita dei Pooka è il bardo, anche se non disdegnano classi fantasy quali il guerriero e il ladro. Possono anche seguire la via della magia, diventando stregoni o maghi. In nessun caso, comunque, i Pooka possono usare magia divina (quindi niente Pooka chierico, druido o paladino).

Tratti razziali del Pooka

• +2 Des, +2 Cos, +4 Sag, +6 Car
• Taglia media
• +2 CA (armatura naturale)
• Scurovisione
• movimento e attacchi naturali: a seconda della forma (vedi sopra)
• DV razziali: un Pooka inizia il gioco con 2 livelli da folletto (cioè 2d6 PF), un bonus all'attacco di +1, e ai TS di Tempra 0 Riflessi +3 Volontà +3
• Abilità razziali: i livelli da folletto del Pooka danno 5x(6+Bonus Intelligenza) punti da spendere in abilità. Le abilità di classe sono: Ingannare, Diplomazia, Raccogliere informazioni, Intimidire, Ascoltare, Orientamento, Osservare, Usare oggetti magici

App. 3 – Statistiche Statue Animate

Statue Animate

Statue Animate, minuscole

Taglia/Tipo: Costrutti minuscoli
Dadi vita: 1/2 d10 (2 hp)
Iniziativa: +2
Movimento: 40 ft. (8 quadretti); 50 ft. legs, 60 ft. gambe multiple; 80 ft. ruote
Classe Armatura: 14 (+2 taglia, +2 Des), tocco 14, sorpresa 12
Attacco Base/Lotta: +0/–9
Attacco: Colpo +1 mischia (1d3–1)
Completo Attacco: Colpo +1 mischia (1d3–1)
Faccia/Portata:2-1/2 ft./0 ft.
Attacchi Speciali: Vedi testo
Abilità Speciali: Tratti dei Costrutti, scuro visione 60 ft., infra visione; vedi descrizione
Tiri Salvezza: Tem +0, Rif +2, Vol –5
Caratteristiche: For 8, Des 14, Cos —, Int —, Sag 1, Car 1
Abilità: —
Talenti: —
Ambiente: Qualunque
Organizzazione: Gruppo (4)
Grado di sfida:1/2
Tesoro:Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: —
Aggiustamento livello: —

Statue Animate, piccole

Taglia/Tipo: Costrutti piccoli
Dadi vita: 1d10+10 (15 hp)
Iniziativa: +1
Movimento: 30 ft. (6 quadretti); 40 ft. legs, 50 ft. gambe multiple, 70 ft. ruote
Classe Armatura: 14 (+1 taglia, +1 Des, +2 naturale), tocco 12, sorpresa 13
Attacco Base/Lotta: +0/–4
Attacco: Colpo +1 mischia (1d4)
Completo Attacco: Colpo +1 mischia (1d4)
Faccia/Portata:5 ft./5 ft.
Attacchi Speciali: Vedi testo
Abilità Speciali: Tratti dei Costrutti, scuro visione 60 ft., infra visione; vedi descrizione
Tiri Salvezza: Tem +0, Rif +1, Vol –5
Caratteristiche: For10, Des 12, Cos —, Int —, Sag 1, Car 1
Abilità: —
Talenti: —
Ambiente: Qualunque
Organizzazione: Paio

Grado di sfida:1
Tesoro:Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: —
Aggiustamento livello: —

Statue Animate, medie
Taglia/Tipo: Costrutti Medi
Dadi vita: 2d10+20 (31 hp)
Iniziativa: +0
Movimento: 30 ft. (6 quadretti); 40 ft. legs, 50 ft. gambe multiple, 70 ft. ruote
Classe Armatura: 14 (+4 naturale), tocco 10, sorpresa 14
Attacco Base/Lotta: +1/+2
Attacco: Colpo +2 mischia (1d6+1)
Completo Attacco: Colpo +2 mischia (1d6+1)
Faccia/Portata:5 ft./5 ft.
Attacchi Speciali: Vedi testo
Abilità Speciali: Tratti dei Costrutti, scuro visione 60 ft., ; vedi descrizione
Tiri Salvezza: Tem +0, Rif +0, Vol –5
Caratteristiche: For 12, Des 10, Cos —, Int —, Sag 1, Car 1
Abilità: —
Talenti: —
Ambiente: Qualunque
Organizzazione: Solitario
Grado di sfida:2
Tesoro:Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: —
Aggiustamento livello: —

Statue Animate, grandi
Taglia/Tipo: Costrutti Grandi
Dadi vita: 4d10+30 (52 hp)
Iniziativa: +0
Movimento: 20 ft. (4 quadretti); 30 ft. legs, 40 ft. gambe multiple, 60 ft. ruote
Classe Armatura: 14 (–1 taglia, +5 naturale), tocco 9, sorpresa 14
Attacco Base/Lotta: +3/+10
Attacco: Colpo +5 mischia (1d8+4)
Completo Attacco: Colpo +5 mischia (1d8+4)
Faccia/Portata:10 ft./5 ft. (long)
10 ft./10 ft. (tall)
Attacchi Speciali: Vedi testo
Abilità Speciali: Tratti dei Costrutti, scuro visione 60 ft., infra visione; vedi descrizione
Tiri Salvezza: tem +1, Rif +1, Vol –4
Caratteristiche: For 16, Des 10, Cos —, Int —, Sag 1, Car 1
Abilità: —

Talenti: —
Ambiente: Qualunque
Organizzazione: Solitario
Grado di sfida:3
Tesoro:Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: —
Aggiustamento livello: —

Statue Animate, giganti
Taglia/Tipo: Costrutti Giganti
Dadi vita: 8d10+40 (84 hp)
Iniziativa: –1
Movimento: 20 ft. (4 quadretti); 30 ft. legs, 40 ft. gambe multiple, 60 ft. ruote
Classe Armatura: 13 (–2 taglia, –1 Des, +6 naturale), tocco 7, sorpresa 13
Attacco Base/Lotta: +6/+19
Attacco: Colpo +9 mischia (2d6+7)
Completo Attacco: Colpo +9 mischia (2d6+7)
Faccia/Portata:15 ft./10 ft. (long)
15 ft./15 ft. (tall)
Attacchi Speciali: Vedi testo
Abilità Speciali: Tratti dei Costrutti, scuro visione 60 ft., infra visione; vedi descrizione
Tiri Salvezza: Tem +2, Rif +1, Vol –3
Caratteristiche: For 20, Des 8, Cos —, Int —, Sag 1, Car 1
Abilità: —
Talenti: —
Ambiente: Qualunque
Organizzazione: Solitario
Grado di sfida:5
Tesoro:Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: —
Aggiustamento livello: —

Statue Animate, Gargantuan
Taglia/Tipo: Costrutti Gargantuan
Dadi vita: 16d10+60 (148 hp)
Iniziativa: –2
Movimento: 10 ft. (2 quadretti); 20 ft. legs, 30 ft. gambe multiple, 50 ft. ruote
Classe Armatura: 12 (–4 taglia, –2 Des, +8 naturale), tocco 4, sorpresa 12
Attacco Base/Lotta: +12/+31
Attacco: Colpo +15 mischia (2d8+10)
Completo Attacco: Colpo +15 mischia (2d8+10)
Faccia/Portata:20 ft./15 ft. (long)
20 ft./20 ft. (tall)
Attacchi Speciali: Vedi testo

Abilità Speciali: Tratti dei Costrutti, scuro visione 60 ft., infra visione; vedi descrizione
Tiri Salvezza: Tem +5, Rif +3, Vol +0
Caratteristiche: For 24, Des 6, Cos —, Int —, Sag 1, Car 1
Abilità: —
Talenti: —
Ambiente: Qualunque
Organizzazione: Solitario
Grado di sfida:7
Tesoro:Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: —
Aggiustamento livello: —

Statue Animate, Colossali
Taglia/Tipo: Costrutti Colossali
Dadi vita: 32d10+80 (256 hp)
Iniziativa: –3
Movimento: 10 ft. (2 quadretti); 20 ft. legs, 30 ft. gambe multiple, 50 ft. ruote
Classe Armatura: 11 (–8 taglia, –3 Des, +12 naturale), tocco –1, sorpresa 11
Attacco Base/Lotta: +24/+49
Attacco: Colpo +25 mischia (4d6+13)
Completo Attacco: Colpo +25 mischia (4d6+13)
Faccia/Portata:30 ft./20 ft. (long)
30 ft./30 ft. (tall)
Attacchi Speciali: Vedi testo
Abilità Speciali: Tratti dei Costrutti, scuro visione 60 ft., infra visione; vedi descrizione
Tiri Salvezza: Tem +10, Rif +7, Vol +5
Caratteristiche: For 28, Des 4, Cos —, Int —, Sag 1, Car 1
Abilità: —
Talenti: —
Ambiente: Qualunque
Organizzazione: Solitario
Grado di sfida:10
Tesoro:Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: —
Aggiustamento livello: —

Oggetti animati di tutte le forme, taglie e colori. Sono prodotti da incantesimi di animazione.

Combattimento
Oggetti animati combattono secondo I voleri dei loro creatori. Eseguono gli ordini senza questioni al meglio delle loro abilità. Dal momento che non hanno bisogno di respirare e non si stancano mai, possono essere servitori estremamente capaci.
Travolgere (Str): Un oggetto animato di taglia almeno grande può travolgere creature più piccole due o più volte della sua taglia, procurando un danno pari al danno da Colpo dell'oggetto + 2 volte il suo bonus di

Forza . Gli avversari che non fanno Attacchi di opportunità contro l'oggetto possono tentare Tiri Salvezza sui Riflessi (CD 10 + 1/2 DV dell'oggetto + modificatore di For dell'oggetto) per dimezzare i danni.




IMPERO DI ZUYEVO
STEPPE DI YAZAK
REGNI
GRANDE HU
COST
SELVAG
KRASNASKA
TALMAV
VIS
FORESTA OSCURA
NASKAIA
LIBERE TRIBU' TUNGUSKA
TRIBU' SENDARYAN
ELFI TANEILIM
ELFI TARLYON
CITTA' DI BYLOT
ANTASYN
MONZAG
VIATKA
TRIBU' DRAVISH
Coloni Hule di BYLOT
BULZAN
LAIKA
RZEV
ANDROPOV
Coloni Zuyevo di BYLOT
KISHINY
DARSIA
DRAVYA
TRIBU' DRAVISH
DRADZE
TRIBU' KZINTI
TRIBU' DANKUT
TRIBU' YAZAK
OLGAR
TERRA DEI GIANNIZZERI
KULIYE
LA PINEDA
POPOLO KSARR
TORREON
TERRA VERMELHA
VILLAVERD
TEXEIRA
NARVAEZ
GUADALIMAS
PLAKTUR
TRIBU' KUTTAI
TRIBU' GOSLUK
YAZAK
NOMADI TARTARUGA
TRIBU' HUPKUR
TRIBU' HUPTAI
SARAGON
GARGONA
RICHLAND
CAY
NOMADI RAKASTA
TRIBU' YAZI
GUADALANTE
EL GRANDE
ALMARRON
IL CORNO'
ATOR
SHAZAK
NOUVELLE RENARDIE
REGNO DI RENARDIE
COLONI LUPIN
REGNO DI ROBRENN
TERRECARRASCAL SELVAGGE
CIMARRON
REGNO DI BELLAYNE
REGNO DI EUSUDRIA
TARTARUGHE DI HUMP CAMEL
BASTIONE DELLE TARTARUGHE
PRATERIE BUSHWACK
WALLARA
TERRA DELLE TARTARUGHE
DUNWICK
JIBARU'
TERRA LEAOCA
PORTO MALDICAO
TERRE PROIBITE
HERATH
PROTETTORATO DI PRESA

ATLANTE

Steppe Yazak

