

Cronologia di Mystara

di Daniel Boese

Traduzione Italiana:
Diego Carnevale
<Atzanteotl@iol.it>

Revisione a cura di: Marco Dalmonte <mdalmonte@racine.ra.it>

(NdA: Alcuni termini, soprattutto i nomi propri, sono assai difficili da tradurre, specie se non vi è un qualche riscontro. Quindi spero che il lettore apprezzerà questa traduzione dove comunque l'autore ha deciso di evidenziare eventuali interpretazioni che non giudicava propriamente ortodosse grazie!)

- La Preistoria e le Due Facce di Mystara

? **BC**: Creazione di Mystara

? **BC**: Creazione della vita: una volta formatosi il mondo, la vita viene creata sulla sua superficie esterna dopo migliaia o milioni di millenni. Alcune specie e razze si evolvono naturalmente; altre vengono create dagli antichi immortali elementali e da forze sconosciute.

Non appena alcune di queste razze imparano a manipolare la magia, esse cominciano a creare nuove specie a loro volta. E man mano che apprendono i segreti più intimi delle arti arcane, alcuni di loro scoprono le vie che portano all'immortalità. Pochi tra coloro che diventano padroni di questa conoscenza tentano la scalata verso l'immortalità, e tra questi solo uno sparuto numero di individui riesce effettivamente a raggiungere lo stadio supremo.

In un'era talmente antica che la maggior parte degli saggi non ne conosce l'esistenza, Mystara è abitata da gigantesche bestie di tutte le specie e dimensioni, specialmente rettili giganti.

Un migliaio di anni dopo la sua nascita, Ka il Protettore ascende all'immortalità, divenendo uno dei primi Immortali di questo mondo.

? **BC**: Una grande meteora, una roccia delle dimensioni di un'isola, colpisce Mystara causando drastici cambiamenti ambientali e l'improvvisa estinzione di migliaia di specie.

? **BC**: Dopo migliaia di anni passati cercando di preservare dall'estinzione quante più specie possibili, esplorando il cratere lasciato dalla grande meteora, Ka si imbatte in una serie di crepe e fenditure sotterranee che lo conducono a scoprire lo Scudo del Mondo (World-Shield) e il Mondo Cavo (Hollow World), che a quel tempo è solo un enorme buco nel sottosuolo (ovvero il più grande buco nel terreno mai esistito).

? **BC**: Durante i millenni successivi, Ka, Ixion, Ordana e Korotiku scopoliscono ed alterano il Mondo Cavo trasformandolo in una gigantesca riserva naturale per specie e culture in via d'estinzione. Ka apre delle grosse voragini ai poli larghe qualche miglio per collegare il mondo esterno a quello interno.

? **BC**: Col passare dei millenni, sempre più razze e culture vengono trasportate nel Mondo Cavo.

- La Prima Età della Pietra

- L'Alba delle Razze Senzienti

6000 PI: Non vi è nessuna vera civiltà nel mondo esterno. Gli umani sono dei cacciatori-raccoglitori tribali che vivono prevalentemente nelle pianure e nelle piccole foreste. Gli umani sono divisi in tre grandi razze: Neathar (dalla pelle chiara), Oltechi (dalla pelle ramata) e Tanagoro (dalla pelle scura). I nani sono una civiltà barbara di pastori che vive sulle montagne e sulle colline. Gli elfi sono protetti e nutriti dagli spiriti della foresta che essi venerano; non hanno bisogno di lavorare e non conoscono privazioni. Non ci sono mostruosi umanoidi nel mondo a minacciare i semiumani. Gli halfling vivono nelle dolci colline e nelle foreste del continente meridionale, poco distanti dagli elfi, a cui guardano con rispetto.

Il Mondo Cavo è popolato in modo sparso. Molte regioni sono abitate da rettili giganti che ora sono estinti nel mondo esterno; l'unica razza senziente nel Mondo Cavo è una specie di ominidi simili agli uomini di Neanderthal.

5500 PI: Potenti mostri vermiformi creati da Thanatos si infiltrano nel Mondo Cavo e cominciano a corrompere le comunità degli uomini delle caverne (Brute-men).

5300 PI: Le tribù di cavernicoli cominciano ad uccidersi a vicenda in guerre selvagge e insensate. Queste guerre proseguono, con alti e bassi, per tre secoli.

- Le Prime Civiltà

5000 PI: La fanciullezza degli elfi è finita. Gli spiriti della foresta smettono di servirli, costringendoli a lasciare il loro paradiso ed affrontare il proprio futuro. Evergrun, la prima grande civiltà elfica, nasce nelle aree del continente meridionale ora sotto la calotta polare antartica.

Gli Immortali distruggono gli elementi corrotti della civiltà degli uomini delle caverne e poi lanciano il loro Incantesimo di Preservazione sul Mondo Cavo: da ora in poi le razze senzienti che abitano nel Mondo Cavo conserveranno per sempre i loro caratteri distintivi.

Lontano nella galassia, su di un altro mondo, una razza di umani dalla pelle chiara chiamati Alphatiani comincia la sua ascesa alla civiltà e allo studio delle arti arcane.

4500 PI: Uomini bestia, anime reincarnate di esseri malvagi, appaiono nella valle di Borea, una fredda terra a nord di Blackmoor. Questi uomini bestia sono creature selvagge e caotiche che non si riproducono secondo caratteristiche fisse: i cuccioli possono avere qualcuno o nessuno dei tratti dei genitori, e possono essere diversi per dimensioni e aspetto. Tutto ciò è dovuto alle magie di Hel, un'Immortale della Sfera dell'Entropia, che vuole introdurre maggiore disordine, sgomento e morte nel mondo.

- L'Era di Blackmoor

4000 PI: La civiltà umana di Blackmoor inizia la propria sorprendente ascesa grazie allo sviluppo di un'avanzata scienza e tecnologia. Essa conquista e assimila tutte le tribù umane circostanti e diventa ben presto molto potente.

Un'altra civiltà umana, quella degli oltechi, comincia una maestosa ascesa verso la civilizzazione in terre lontane a sud di Blackmoor. Protetti da foreste profonde e da alte colline, essi non hanno alcun contatto con Blackmoor.

Con la situazione sulla superficie del mondo relativamente stabile, gli Immortali si limitano a posizionare alcune tribù umane e qualche specie animale dentro il Mondo Cavo, che sta vivendo un periodo di relativa pace.

Dall'altra parte della galassia, gli alphatiani sconfiggono la civiltà dei cypris... e cominciano ad essere assimilati da essa.

3850 PI: Un gruppo di bellicose tribù delle praterie viene conquistato dagli oltechi. Queste tribù restano comunque attaccate con orgoglio alle loro usanze, nonostante gli sforzi dei colonizzatori degli oltechi.

3500 PI: La civiltà di Blackmoor è ormai fiorente. Essa conduce commerci e saltuarie guerre con gli elfi del sud, dall'altra parte del mondo.

Quattro clan di elfi colonizzano la regione vicino a Blackmoor. Sia queste colonie che gli elfi del continente meridionale finiscono per adottare le tecnologie di Blackmoor. Nel frattempo i sacerdoti di Blackmoor chiedono lo sterminio degli "innaturali" uomini bestia che vivono nella Valle Boreana, e proclamano una guerra santa per cacciare via e distruggere queste creature.

In seguito al fallimento di un colpo di stato, si forma una spaccatura all'interno della civiltà olteca; le tribù azcane più aggressive dichiarano la loro indipendenza e intraprendono una guerra contro gli oltechi. Stando ai registri storici azcani, gli odiati ex-padroni vengono sconfitti e schiavizzati. In realtà, gli oltechi e gli azcani continuano a vivere fianco a fianco per almeno cinque secoli, alternando le guerre ai commerci, finché forze esterne non distruggono il mondo che essi conoscono.

La razza dei neathar (la più diffusa nel mondo) sta cominciando a subire un cambiamento. Il linguaggio nelle singole aree si trasforma rapidamente in vari dialetti molto differenti, e col passare del tempo le tribù neathar ormai indipendenti non riconoscono più alcun elemento comune tra loro.

Un largo numero di tribù neathar viene piazzato nel Mondo Cavo così che la cultura originale neathar venga preservata. Essi vengono collocati a nord di una grande catena montuosa equatoriale, lontani dagli uomini delle caverne. Questi neathar crescono velocemente di numero e si espandono in tutte le direzioni dell'emisfero settentrionale.

Sul mondo degli alphatiani, la civiltà cypro-alphatiana usa le proprie conoscenze magiche per cominciare la colonizzazione e la conquista dei pianeti limitrofi e l'esplorazione dei piani elementali.

3400 PI: Per sfuggire alla guerra civile in patria, alcuni oltechi migrano verso la Costa Selvaggia, colonizzando la costa occidentale e quella centrale. Uomini scorpione e uomini tartaruga (tortles) già vivono lungo la costa centrale, e civiltà di aranea e wallara prosperano sulla costa occidentale.

3300 PI: Ka decide che è giunto il momento di attuare un'idea di Korotiku riguardo la costruzione di un grande centro per la conoscenza mortale nel Mondo Cavo. Tramite sogni e presagi, egli suggerisce ad alcuni fra i più grandi saggi di tutte le razze di recarsi in una valle nascosta tra le montagne meridionali: qui essi incominceranno a costruire una grande biblioteca per accumulare e scambiarsi conoscenze. Questa biblioteca segreta, protetta da Ka attraverso i secoli, diventa presto conosciuta come il Faro (Lighthouse).

3200 PI: Le crociate di Blackmoor spingono gli uomini bestia sempre più a nord, nelle terre chiamate Hyperborea: qui essi si adattano al clima più rigido e riescono a sopravvivere.

3100 PI: Gli elfi di Aquarendi cercano la protezione di Manwara, un immortale del mare, ed entrano nelle acque temperate per cominciare una nuova vita.

-Catastrofe e Ripresa

-Ritorno all'Età della Pietra

-Inizio dell'Età del Bronzo

3000 PI: Alcuni dispositivi di Blackmoor esplodono, spostando l'asse planetario del Mondo Conosciuto in quella che sarà poi conosciuta nei secoli avvenire come la Grande Pioggia di Fuoco o la Rotazione Planetaria. Blackmoor diventa il polo nord e la sua civiltà scompare. Le terre elfiche di Evergrun diventano il polo sud, ma la maggioranza degli elfi riesce a migrare verso la zona chiamata Grunland (che adesso comincia ad essere scossa da eruzioni vulcaniche che la porteranno nei secoli successivi ad essere ribattezzata Vulcania). Questi elfi meridionali, sebbene soffrano numerosi stenti, non sono in immediato pericolo di estinzione e così nessuno di essi viene trasportato nel Mondo Cavo.

L'esplosione di Blackmoor prende di sorpresa perfino gli immortali, che non riescono ad impedire questa immane catastrofe. La civiltà di Blackmoor viene dunque obliterata per sempre prima che si possa preservarne una parte.

Le razze azcana e olteca sono minacciate di imminente estinzione dal cambio di clima causato dalla Grande Pioggia di Fuoco, così un grande numero di esponenti di entrambe le tribù viene magicamente spostato nel Mondo Cavo e piazzato nella terra a nord della grande catena montuosa equatoriale. Gli azcani si insediano nelle foreste vicine al mare (che essi chiameranno Oceano Aztano), mentre gli oltechi si trovano a sudest, con una grande palude che li separa dagli azcani. Entrambe le razze si imbattono nelle numerose tribù neathar: gli oltechi le lasciano stare, mentre gli azcani scendono immediatamente in guerra contro i neathar, nel tentativo di espandere costantemente i propri confini.

Lo scioglimento delle calotte polari provoca l'innalzamento del livello degli oceani di parecchie centinaia di metri. I bassopiani paludosi e le pianure costiere lungo la parte sud del continente settentrionale vengono inondate.

I sopravvissuti delle colonie elfiche vicine a Blackmoor abbandonano le Terre Brulle appena formatesi e scappano nel profondo del sottosuolo per sfuggire alle conseguenze della Grande Pioggia di Fuoco. Questi sono gli antenati degli elfi dell'ombra (shadowelves). Due razze di umani giungono nelle terre che poi saranno conosciute col nome di Costa Mineana. Dall'est arrivano i Tanagoro, fuggiti dai loro territori per via degli sconvolgimenti climatici causati dalla Grande Pioggia di Fuoco. Attraverso i mari dell'ovest giungono invece gli oltechi con una delle loro maggiori ondate migratorie.

La calotta di ghiaccio si ritira dalla parte meridionale del continente di Brun. Gli spiriti vengono risucchiati nel mondo di Mystara.

Uno dei più pericolosi dispositivi di Blackmoor rimane inviolato nelle Terre Brulle.

La Grande Pioggia di Fuoco viene considerata dagli azcani e dagli oltechi come un'importante parte del loro misticismo: la Fine del Quinto Sole. Gli immortali trasportano magicamente un gran numero di questi individui nel Mondo Cavo per salvarli.

Gli Squaloidi (shark-kin), dopo aver passato migliaia di anni sulla terra, ritornano a vivere in mare.

Sul mondo degli alphetiani, all'aggressività alphetiana si sostituisce gradualmente l'auto-assimilazione cyprica. Le colonie interplanetarie vengono lentamente abbandonate a se stesse man mano che lo studio della magia porta gli alphetiani a chiudersi in se stessi.

3000 - 2500 PI: Le zone del Mondo Conosciuto un tempo coperte dai ghiacci (inclusa la maggior parte delle terre illustrate negli Atlanti di D&D) diventano lentamente abitabili man mano che il grande gelo si ritira verso il nord.

Ka ed i suoi alleati immortali spendono centinaia di anni ed un'incalcolabile quantità di energia magica per evitare che gli improvvisi spostamenti dell'asse planetario distruggano tutte le regioni del Mondo Cavo. Gli immortali creano due nuove, gigantesche aperture ai poli, ricoprendole con una spessa nebbia e chiudendo le due precedenti aperture più piccole verso il mondo esterno. Essi inoltre lavorano con zelo per preservare le numerose tribù umane del mondo conosciuto dall'estinzione. Tra queste, alcune tribù di Tanagoro vengono trasportate nelle pianure a sud della grande catena montuosa equatoriale e a sudovest dei cavernicoli. I Tanagoro credono che questa sia una razza di mostri deformi e così si tengono ben lontani dalle loro montagne.

2900 PI: L'immortale chiamato Garal Glitterlode crea la razza degli gnomi, piazzandone alcune colonie nella zona che diventerà in seguito Casa di Rocca (Rockhome) e nelle montagne del continente settentrionale.

2800 PI: La nuova nazione di elfi nel continente meridionale è divisa tra i promotori della magia e della tecnologia. Una fazione separatista degli elfi meridionali guidata da Ilsundal il Saggio, decide di abbandonare la tecnologia di Blackmoor e di ritornare alla magia orientata alla natura seguendo gli insegnamenti dei loro antenati. Spronati da Ilsundal, essi intraprendono una lunga migrazione verso nord nella speranza di ritrovare la colonia perduta degli elfi che avevano colonizzato una zona vicino a Blackmoor.

Gli azcani e gli oltechi del mondo esterno sono quasi totalmente scomparsi, sparsi per il globo e ormai divisi in tante differenti microculture locali. Un piccolo numero di sopravvissuti si è rifugiato nelle caverne di un enorme altopiano: questi sono gli antenati dei moderni clan di Atruaghin. Questo altopiano, sebbene maestoso, non è così imponente come quello che ora sorge nelle terre a nord del Mare del Terrore. Queste tribù conservano una memoria confusa, rivista e alterata dal mito e dal folklore, della gloria e delle lotte tra Azcani e Oltechi. Essi ricordano anche la misteriosa scomparsa di molti dei loro antenati.

2500 PI: Nani e gnomi entrano nelle Terre del Nord (Northern Reaches) e si insediano sulle colline e sulle montagne man mano che il ghiaccio si ritira verso nord.

Gli umani Taymora colonizzano la costa sud del continente settentrionale.

Cambiamenti climatici dovuti allo spostamento dell'asse terrestre hanno modificato le terre di Blackmoor e degli elfi rendendole entrambe inabitabili.

A Vulcania, la civiltà elfica sta perdendo la sua battaglia contro gli elementi: gli elfi hanno dimenticato l'uso della magia e la tecnologia di Blackmoor si sta dimostrando inaffidabile. Un secondo gruppo separatista di elfi del sud comincia la sua lunga marcia verso nord.

2410 PI: E' ovvio per gli immortali che gli elfi meridionali sono condannati, ma questo pone loro un grosso problema. Essi vogliono preservare questa cultura elfica, ma non le tecnologie che hanno quasi distrutto il mondo. Decidono allora di adottare un compromesso: altereranno magicamente i dispositivi di cui gli elfi non possono più fare a meno, in modo che tali dispositivi possano funzionare solo in una certa valle del Mondo Cavo. In questo modo le pericolose scienze di Blackmoor non potranno infettare nessuna parte del Mondo Cavo. Molti degli elfi del continente meridionale vengono così trapiantati nel Mondo Cavo e piazzati in una serie di valli vulcaniche vicino all'apertura polare meridionale, molto lontano dalle altre culture del Mondo Cavo.

2400 PI: La terra che prima era Hyborea sta lentamente diventando più calda. Gli uomini bestia migrano verso l'area che era una volta Blackmoor, e che ora è il polo nord, e lì prosperano. Essi stanno cominciando a riprodursi secondo caratteri fissi, dando vita a specie dalle caratteristiche ben distinte. Le tribù si raccolgono ad Urzud.

Gli Immortali, intrigati dagli uomini bestia che ora stanno cominciando a riprodursi in specie riconoscibili, notano che il ceppo originale "caotico" è sull'orlo dell'estinzione. Gli Immortali prendono poche tribù di questi uomini bestia, li riportano magicamente al loro stato caotico originale, e li portano nel Mondo Cavo ispirando un leader-colonizzatore a guidare un gruppo di seguaci verso nord. Essi attraversano il polo e l'apertura polare settentrionale e arrivano da soli all'interno del Mondo Cavo, colonizzando le terre ghiacciate vicino all'apertura settentrionale.

Una grande esplosione vulcanica sconvolge Vulcania, distruggendo ciò che rimane della civiltà elfica meridionale.

Una cultura umana, quella antaliana (discendenti dei nethar) prospera nell'area che sarà poi chiamata Norwold. Essi sono un popolo dalla pelle chiara e dalla bionda chioma, amante della guerra e con armi e armature di bronzo.

2300 PI: Gli elfi di Ilsundal attraversano lo Stretto di Izonda giungendo sul Braccio degli Immortali (Arm of the Immortals), quindi si dirigono a est lungo la Costa Selvaggia. Il secondo gruppo taglia attraverso lo Stretto Adakkiano, riunendosi poi alla spedizione di Ilsundal e proseguendo insieme. Gli elfi raggiungono e colonizzano la parte orientale e centrale della Costa Selvaggia, vivendo fianco a fianco degli oltechi pur rimanendo separati.

Il clan Sheyallia si dirige a sud, verso la Penisola del Serpente, e si insedia in quelle foreste. I clan Meditor e Verdier, non sopportando il clima sempre più caldo e piovoso, salpano verso est in cerca di terre migliori.

2200 PI: Alcuni elfi abbandonano il gruppo di Ilsundal e alla fine arrivano nelle valli ghiacciate di Glantri, dove decidono di fermarsi. Alcuni dei sopravvissuti appartenenti alla seconda migrazione proveniente da Vulcania raggiungono anch'essi Glantri e si stabiliscono presso i loro cugini.

Alcuni coloni Tanagoro raggiungono la Penisola del Serpente dopo un viaggio che li ha portati ad attraversare mezzo mondo e decidono di stabilirsi nella rigogliosa foresta pluviale. Gli elfi dal canto loro guardano con orrore all'agricoltura taglia-e-brucia degli umani. Alla fine riescono a trovare un compromesso: i tanagoro prendono possesso delle coste e della parte più esterna della foresta, mentre gli elfi si ritirano nel profondo della giungla.

2100 PI: I clan elfici Meditor e Verdier lasciano la migrazione di Ilsundal diretta a nord e colonizzano la parte meridionale delle terre dei Traldar (Karamaikos).

Il gruppo principale della migrazione di Ilsundal raggiunge il Reame Silvano (Sylvan Realm), che si trova lontano ad occidente del Mondo Conosciuto.

-L' Ascesa di Nithia

-Dalla Metà dell'Età del Bronzo alla Metà dell'Età del Ferro

2000 PI: Gli uomini bestia si sono ormai evoluti nelle specie moderne di orchetti, goblin, orchi, giganti, e troll.

Gli Ethengariani arrivano nella fertile terra delle steppe dal lontano oriente.

Primi insediamenti umani nei bassopiani costieri e sulle isole delle Terre del Nord.

Maghi elfi e umani colonizzano le foreste occidentali della Costa Selvaggia, rimpiazzando gli Aranea: essi chiamano la loro terra Herath.

Gli Enduk vengono creati sulla Penisola di Capo Orchetto (Orc's Head Peninsula) e cominciano a costruire la civiltà di Nimmur.

2000 - 1750 PI: Un insediamento agricolo prospera lungo il fiume Nithia, diventando ben presto la sede di una cultura in rapida ascesa.

Tribù umane di carnagione scura discendenti degli oltechi e dei nethar colonizzano anche loro i bassopiani costieri e le isole dei territori del nord e le steppe di Ethengar.

Coloni antaliani migrano verso sud nella zona conosciuta come le Terre del Nord.

1900 PI: Sul grande continente ad est di Alphatia e Bellissaria, una razza nomade di guerrieri a cavallo si sviluppa con fierezza.

Questi sono i Jenniti, discendenti dalla pelle ramata di una spedizione olteca, la cui lingua e i cui costumi si sono evoluti molto diversamente da quelli dei loro antenati oltechi.

1800 PI: La razza nanesca del Mondo Conosciuto sta lentamente ma inevitabilmente scomparendo. L'immortale chiamato Kagyar l'Artigiano interviene e prende tutti i rimanenti nani del Mondo Conosciuto: metà di essi vengono trasferiti nel Mondo Cavo, e l'altra metà viene rimodellata in una nuova razza nanesca. Ora non ci sono più discendenti dell'originale razza nanesca sul mondo esterno.

Alcuni dei nuovi nani vengono riportati nelle Terre del Nord, dove si trovavano le più numerose colonie nanesche, e in seguito divengono il clan Modrigswerg; altri sono trapiantati nella regione di Casa di Roccia. Ad entrambi i gruppi vengono date false

memorie circa il loro passato, in modo che tutti credano che anche i nani di Modrigswerg vivessero un tempo nelle terre di Casa di Roccia.

I nani trapiantati nel Mondo Cavo, che per la maggior parte appartengono al clan Kogolor, prosperano nelle loro nuove terre. Essi vivono sulle montagne orientali a nord della grande catena montuosa equatoriale, abbastanza distanti dalle altre razze senzienti.

Hanno contatti occasionali con le tribù neathar a nord e a ovest, ma per lo più li lasciano ai propri affari.

Nel Reame Silvano, Ilsundal crea il primo Albero della Vita degli elfi e diviene un immortale.

La Guerra dell'Acciaio divide le tribù umanoidi. Peste, carestia, e massacri devastano Urzud, e la popolazione decresce.

1750 PI: I terremoti che squassano il Mare del Terrore alterano drasticamente la Penisola del Serpente. La civiltà tanagoro si divide in varie tribù in conflitto tra loro. I terremoti inoltre dividono l'originale altopiano degli Atruaghin dal continente, formando le isole di Ierendi.

Popoli dalla pelle ramata che fuggono dai terremoti che hanno distrutto l'originale altopiano degli Atruaghin, si uniscono ad una tribù dalla pelle chiara, la tribù di Urduk (discendenti dei nethar), che vive nel Grande Deserto (Great Waste).

1750 - 1500 PI: Le tribù umane lungo il fiume Nithia progrediscono dall'età del bronzo a quella del ferro. Una creatura dalla testa di sciacallo chiamata Pflarr raggiunge l'immortalità.

1725 PI: Loark, Re degli Umanoidi, organizza un esercito conosciuto come la Grande Orda. Essi migrano in direzione sud nelle terre dell'uomo, depredando dove passano, in cerca del misterioso Pugnale Azzurro. Ondate di goblin, troll, e giganti delle colline si spostano verso sud nelle aree che ora sono occupate da coloni umani.

1722 PI: La Grande Orda di Re Loark saccheggia il Norwold e viene influenzata dalla cultura nordica, facendo precipitare la civiltà antaliana del luogo nel suo periodo oscuro. Gli immortali Odino e Thor inviano comunità di Antaliani scampati agli umanoidi nel Mondo Cavo. I discendenti degli antaliani rimasti nel mondo esterno diventeranno in seguito gli uomini dei territori heldannici.

Gli immortali Odino e Thor hanno spostato intere tribù antaliane nel Mondo Cavo, piazzandole nelle terre ghiacciate a sud e a est dei territori degli uomini bestia. Gli antaliani prosperano nella loro nuova casa, combattendo con ferocezza tra loro, contro gli uomini bestia a nord, e contro le tribù neathar a sud-ovest.

1720 PI: Akkila-Khan conquista le steppe meridionali di Ethengar.

1711 PI: La Grande Orda raggiunge Ethengar. Akkila-Khan si allea con Re Loark contro i nomadi ethengariani.

1710 PI: La Grande Orda di Re Loark invade le steppe di Ethengar e sconfigge i primitivi ethengariani. L'orda di Re Loark si è unita all'orda di umanoidi di Akkila-Khan e insieme devastano le steppe.

1709 PI: Akkila-Khan tradisce Re Loark in cambio delle terre ad ovest del Dol-Anur. La Grande Orda è sconfitta alla battaglia di Chongor nell'antica Ethengar. L'Orda di Re Loark si divide: i troll si dirigono ad est, i goblin a sud, ed il resto della Grande Orda viene scacciato dalle steppe nelle Terre Brulle, che vengono da loro colonizzate.

- La Catastrofe Glantriana

1700 PI: Gli elfi di Glantri scoprono, nelle Terre Brulle, uno strano artefatto della perduta civiltà di Blackmoor. Essi tentano di farlo funzionare, causando l'improvvisa esplosione dell'artefatto, la quale riempie il cielo di nuvole impenetrabili che perdureranno per anni e sparge una strana malattia che corrompe le carni tra gli elfi sopravvissuti (cioè quelli che erano abbastanza lontani per sopravvivere). Gli elfi si rifugiano nelle più profonde caverne di Glantri e qui trovano un'incredibile rete di tunnel, iniziando una migrazione che durerà per anni. Le tribù in viaggio si separano l'una dall'altra: questi sono gli antenati degli elfi di Valle Ghiacciata (Icevale) e degli Schattentalen del Mondo Cavo. Di un quarto gruppo, guidato da un elfo chiamato Atziann, non sopravvive nessuno eccetto il loro re. Alcuni emergono, anni dopo, centinaia di chilometri a sud, oltre le Terre Brulle, nelle foreste di quelle che diventeranno le contee degli halfling: sono i membri del cosiddetto Popolo Mite (Gentle Folk).

La catastrofe provocata dagli elfi causa la formazione della Terra della Sabbia Nera nelle steppe di Ethengar.

Altrove, una serie di grandi eruzioni vulcaniche e terremoti strappa numerose larghe masse di terra lontano da dove ora sono le Cinque Contee e i clan di Atruaghin. Popolazioni indigene (discendenti dei Neathar) chiamate Makai e gli uomini lucertola chiamati Malpoggi rimangono intrappolati sulle nuove isole. La civiltà Taymora è distrutta. L'altopiano dove i sopravvissuti azcani vivono crolla repentinamente, uccidendo molti di essi e lasciando i sopravvissuti in una terra ostile e frantumata.

Gli elfi Meditor approdano sulle neoformate isole di Minrothad.

Il cataclisma locale devasta le Terre Brulle e seppellisce la Grande Orda. Re Loark muore, e il suo esercito va in pezzi. Giganti e troll vengono spinti verso le Terre del Nord in ondate migratorie che si succedono l'una all'altra.

Goblinoidi colonizzano le steppe di Yazak.

1691 PI: Baka tradisce Akkila-Khan e scaccia tutti i suoi umanoidi nelle Terre Brulle.

1690 PI: Akkila-Khan costruisce una fortezza nelle Terre Brulle e comincia a raziare i confini di Glantri e Ethengar.

1688 PI: Akkila-Khan si ritira dal mondo e diviene un immortale conosciuto col nome di Yagrai. Ignari della verità, gli ethengariani gioiscono. Baka si dichiara Khan di Ethengar.

1681 PI: Baka Khan viene avvelenato. Gli ethengariani combattono per decidere il suo successore: inizio della Guerra di Successione.

1680 PI: Le masse di terra si dividono ulteriormente, formando dieci isole a sud delle Cinque Contee.

Gli elfi Verdier costruiscono navi e raggiungono i loro cugini, i Meditor, nel Mare del Terrore.

1675 PI: Tahkati il Tempestoso unisce le tribù che ora sono note come e i Figli del Cavallo e le guida alla conquista delle altre tribù che ora costituiscono i clan di Atruaghin. Alla fine egli diviene immortale.

1650 PI: Un clan sopravvissuto degli elfi glantriani del mondo esterno raggiunge il Mondo Cavo dopo migliaia di miglia di passaggi sotterranei. Gli elfi emergono in terre occupate da tribù ostili di neathar e dinosauri e così migrano verso nord, in cerca di terre più simili alla fredda Glantri. Essi si insediano nelle montagne a sud degli uomini bestia e ad ovest degli antaliani e chiamano la loro nuova terra Valle Ghiacciata (Icevale).

Atziann, re e unico sopravvissuto di un clan di elfi di Glantri che è stato costretto a rifugiarsi sottoterra, giunge presso gli azcani del Mondo Cavo, emergendo vicino Chitlacan. Affascinato da questo popolo, egli trascorre parecchi anni presso di loro sotto mentite spoglie, studiando le loro abitudini, prima di abbandonarli per inseguire il suo sogno di immortalità.

1600 PI: Emergono tensioni tra le due orde jenniti più grandi: un'orda, la più tradizionale delle due, è formata da donne guerriere, mentre l'altra ha virtualmente sottomesso le proprie donne. L'immortale Tarastia incita l'orda più tradizionale alla conquista dell'altra, ma la risultante guerra santa distrugge quasi completamente la civiltà jennita. (Quando gli alphetiani giungeranno su Mystara, circa sei secoli dopo, i jenniti rimasti saranno regrediti all'età della pietra, avendo quasi del tutto dimenticato i giorni della gloria passata.)

L'immortale Tarastia preserva diversi clan dall'autodistruzione della civiltà jennita, scegliendo di salvare solo l'orda più tradizionale. Essa li trasferisce nel Mondo Cavo, piazzandoli nell'emisfero meridionale, a sud delle foreste e delle pianure occupate dagli indigeni tanagoro. I jenniti danno inizio a una fiera rivalità e ad occasionali combattimenti con i tanagoro.

1500 PI: La cultura Nithiana comincia l'ascesa verso il suo periodo di massimo splendore. Una spedizione coloniale guidata dal clan nithiano dei Traldar si sposta nelle terre ora note come Karameikos: essi sono i primi abitanti di Traladara e della parte orientale di Darokin.

L'immortale Pflarr crea una razza servitrice dalla testa di sciacallo che chiama gli Hutaaka. Egli usa molti di loro come agenti, araldi, e servitori in ogni parte del mondo conosciuto, e fonda una grande colonia di hutaaka nelle montagne a sud di Nithia.

Modesti insediamenti umani dell'età del bronzo nei bassopiani orientali dei territori del nord.

Sofisticata cultura gnomesche e nanesche coesistono con primitivi clan di giganti negli altopiani occidentali delle Terre del Nord.

L'elfo Atziann raggiunge l'immortalità e adotta la versione azcana del proprio nome, Atzanteotl, che significa Atziann il Divino. Egli comincia a tentare alcuni elfi dell'ombra e determinati governanti azcani con promesse di potere e di gloria, attirandoli lontano dai loro credo. Un crescente numero di elfi dell'ombra (specialmente quelli del clan Schattenalfen) si converte al culto di Atzanteotl; allo stesso modo molti azcani si allontanano da Otzitiotl (Ixion) e Kalaktatla (Ka). Solo Atruatzin, il re-sacerdote degli azcani, che in seguito diventerà noto come Atruaghin, resiste alle lusinghe dell'immortale.

Gli halfling del continente meridionale, abbandonati da tempo dai loro amici elfi e sempre più in pericolo di estinzione a causa dell'incremento della popolazione umana circostante, cominciano una migrazione navale di massa verso Brun. Un gruppo di halfling sosta sull'isola di Thanegia durante la sua migrazione verso nord. Spaventati dalla precaria situazione della zona, la abbandonano in tutta fretta e si dirigono a oriente.

Sul mondo alphetiano, la civiltà ha raggiunto il totale controllo del proprio ambiente; le grandi università sono al culmine della loro potenza ed ora incominciano ad indulgere in serii battibecchi e contese scolastiche.

1494 PI: Una terribile pestilenza colpisce Chitlacan, uccidendo almeno due terzi della sua popolazione. Atruatzin, sopravvissuto alla malattia, viene cacciato da Chitlacan assieme ai suoi più fedeli sguaci dai suoi rivali filosofici e politici (che adorano Atzanteotl).

Poco dopo, Atruatzin e i suoi si insediano nella fortezza di Quauhnahuac.

1484 PI: Guidati dai suggerimenti di Atzanteotl, e dalla paura che Atruatzin possa reclamare il trono, gli sleali usurpatori azcani portano un massiccio attacco a Quauhnahuac. Chiunque viene trovato nella fortezza è ucciso o sacrificato, ma non vi è traccia di Atruatzin o della sua cerchia più intima. I sacerdoti maledicono la terra su cui è stata fondata Quauhnahuac, e spargono sale sulle rovine.

1470 PI: I chochomechi (una tribù azcana) abbandonano Atacalpa, migrando ad est verso le terre degli oltechi.

1468 PI: Atruatzin e i suoi fedeli compagni trovano un posto in cui riposare, dove essi costruiscono un tempio dedicato ai loro antichi dei. Lo chiamano Mictlan, la "La Terra dei Morti".

1420 PI: Nel loro peregrinare, gli elfi sotterranei s'imbattono in Mictlan e spodestano gli umani. Quegli elfi sedotti da Atzanteotl dichiarano che il tempio è consacrato a lui, e che egli ha dato loro la vittoria sui nemici e un posto da chiamare casa. Questi elfi divengono gli Schattenalfen. Molti elfi sono sospettosi nei riguardi di questo nuovo Immortale, ma sono anche stanchi di vagabondare per il sottosuolo, e così si insediano qui e costruiscono la città di Aengmor. Tutti i seguaci di Atruatzin vengono uccisi: solo lui riesce a fuggire.

1410 PI: Atruatzin raggiunge il mondo di superficie alla ricerca del significato della sua vita. Egli trova i lontani discendenti degli azcani e degli oltechi che vivono nelle terre devastate a nord del Mare del Terrore.

1400 PI: Nel giro di poche generazioni, i coloni traldar hanno sofferto gravi perdite tra la popolazione (causate da inverni rigidi, attacchi di animali e malattie), hanno perso molto del materiale e dell'attrezzatura necessari a forgiare i metalli (e di conseguenza hanno dimenticato anche le tecniche di lavorazione), indi sono regrediti ad uno stile di vita pre-agricolo. In questo periodo cadono sotto la dominazione del popolo umanoide hutaaka proveniente dalle regioni montuose settentrionali.

Denwarf, il golem leader dei nani del Mondo Conosciuto, guida la sua gente a colonizzare la grande caverna chiamata Dengar e scompare nelle profondità del sottosuolo.

Un gruppo di Schattenalfen seguaci di Atzanteotl viene cacciato da Aengmor (per volere del loro patrono). Questi elfi ripercorrono l'antico sentiero di una delle migrazioni verso il Mondo Cavo, emergendo poco a nord della grande catena montuosa equatoriale, proprio in mezzo ai territori dei nani Kogolor. Essi scendono immediatamente in guerra contro i nani per conquistare le loro terre. L'immortale Kagyar fa sì che Denwarf, il vecchio capo dei nani del mondo esterno, arrivi in aiuto dei Kogolor contro gli elfi dell'ombra.

Atruatzin, che ora si fa chiamare Atruaghin, unisce le bellicose tribù in mezzo a cui vive. Le sue capacità di guerriero e di leader rendono l'impresa stimolante ma non impossibile. Il nuovo popolo unificato inizia a chiamarsi i Figli di Atruaghin (il resto del mondo li conosce come i Clan di Atruaghin).

1395 PI: Gli Schattenalfen vengono sconfitti pesantemente dai nani Kogolor e sono costretti ad abbandonare la guerra. Essi continuano a viaggiare verso ovest, arrivando in una zona non infestata dai nani, e lì si stabiliscono. Ma proprio a nord delle loro nuove terre ci sono gli azcani, la cui cultura e architettura è sorprendentemente simile alla loro (un risultato dell'influenza di Atzanteotl sulla cultura Schattenalfen, che però essi ignorano). Gli Schattenalfen prendono a disprezzare queste genti, che vedono come un'offensiva parodia della loro cultura, e cominciano una lunga serie di guerre con gli azcani.

Kagyar pone Denwarf in uno stato di animazione sospesa, trasferendolo in una profonda caverna sotto Dengar, a Casa di Roccia.

1310 PI: Alla Ricerca dell'Acciaio, la tribù di Wogar migra a ovest di Blackmoor verso un grande lago chiamato la Culla.

1305 PI: Profezia del grande sciamano di Re Wogar: la tribù di Wogar si sposta verso sud lungo un grande fiume, seguendo il del gri-gri galleggiante del grande sciamano.

1300 PI: Gli halfling migrati dal continente meridionale circa duecento anni prima si insediano nell'area che sarà poi conosciuta come le Cinque Contee, e che ora chiamano col nome di Faerdinel. Qui diventano amici di un clan di elfi pacifisti in declino chiamati il Popolo Mite (Gentle Folk).

Nella Costa Selvaggia, orde goblinoidi decimano la civiltà elfica e olteca. Gli umani e gli elfi rimasti regrediscono a un'esistenza selvaggia e semi-nomade.

1299 PI: I troll di Vestland perdono l'orientamento mentre esplorano le caverne e sbucano nelle Terre Brulle: viene fondata Trollhattan. Bagni Gullymaw mangia un elefante. Nithia schiavizza l'orda di troll della Luna Nera.

1296 PI: Gli orchi uccidono il grande sciamano di Re Wogar alla battaglia di Khuzud e fuggono con i suoi tesori. Gli umanoidi si insediano nel deserto di Sind e vengono influenzati dalla cultura locale.

1290 PI: La città di Aengmor appartenente agli elfi dell'ombra viene distrutta (in realtà viene soltanto circondata dalla lava che la rende inabitabile) durante un'eruzione vulcanica. Numerosi Schattenalfen fuggono, penetrando in profondità nella crosta terrestre. In realtà, questa è la prima parte di un grande piano di Atzanteotl, il loro patrono.

1270 PI: La Grande Siccità prosciuga le sorgenti degli orchi a Sind. Gli orchi migrano ad est, devastando e saccheggiando i villaggi di Sind.

Una grande orda di goblin guidata da Wogar viaggia attraverso Hule. Essi saccheggiano il territorio uccidendo molte persone e schiavizzandone altre. Il loro regno del terrore finisce quando Hosadus, un giovane sant'uomo, convince (mentendo) i capi dell'orda che il sacro Pugnale Azzurro che cercano è a est, oltre le Montagne Nere e oltre le distese del Grande Deerto. Wogar e la maggior parte della sua orda si incamminano, spronati da questa inaspettata rivelazione. Gli altri umanoidi che rimangono a Hule divengono seguaci di Hosadus.

1269 PI: Gli orchi si insediano nelle Terre Brulle fondando Orchiburgo.

1265 PI: Ahmanni Cavalca Testuggini e Atruaghin divengono amanti. L'eterna giovinezza di Atruaghin è ormai palese, rendendo il matrimonio tra i due impossibile.

1263 PI: Wogar diventa immortale. Le sue tribù proseguono lungo la costa degli Atruaghin e apprendono l'uso delle penne, delle pitture di guerra, tattiche di cavalleria leggera, e l'usanza dello scalpo.

1262 PI: Una piccola banda di esploratori urduk provenienti da Sindh s'imbatte nell'antica città dei Karimari: questo spinge i Karimari a ridurre il loro isolamento.

1260 PI: Atruaghin lascia i suoi clan per esplorare il mondo esterno alla ricerca della causa della sua eterna giovinezza. Egli nomina dei capi per ogni clan e dona loro le Parole di Atruaghin, che il suo popolo segue tutt'oggi.

1259 PI: Tahkati il Tempestoso, ora un immortale, accetta di aiutare Atzanteotl a distruggere il lavoro che Atruaghin ha fatto per unire tra loro i clan.

1257 PI: La tribù di Wogar, gli orchetti rossi, conquista e schiavizza il popolo di Atruaghin. Il loro dominio è oppressivo e selvaggio. Tahkati il Tempestoso capisce di essere stato ingannato da Atzanteotl e rompe ogni patto con l'immortale dell'Entropia, giurando vendetta.

1254 PI: La tribù di Wogar si divide in tre nazioni. Una si insedia a sud di Atruaghin, un'altra nelle Cinque Contee; l'ultima viaggia verso nord e dà fuoco a un avamposto commerciale chiamato Akorros, poi si sposta nelle Terre Brulle centrali.

1190 PI: I discendenti della Grande Orda riemergono dalle Terre Brulle. Le tribù si uniscono di nuovo dopo aver scoperto la Roccia di Oenkmar e un pugnale che scambiano per il loro legendario artefatto. Fine della ricerca del Pugnale Azzurro. Proclamata la tregua.

1104 PI: Sottoterra, gli elfi scoprono il Rifugio di Pietra guidati dall'immortale Rafiel e prendono il nome di elfi dell'ombra (shadowelves). Cominciano subito a lavorare per costruire la Città delle Stelle e Myfallar il Vecchio viene scelto come re temporaneo.

1100 PI: Un gruppo di nithiani guidati da Minroth colonizza le isole che in seguito saranno ribattezzate Minrothad, e fonda Harbortown.

Altri nithiani sotto l'egida del Principe Ramenhotep fondano la colonia di Thothia sull'Isola Aurora (Isle of Dawn). Questa rimarrà la frontiera orientale dell'Impero di Nithia.

1090 PI: Sul mondo degli alphatiani, i Seguaci della Fiamma divengono acerrimi rivali dei Seguaci dell'Aria.

1050 PI: Grandi maghi nithiani, ispirandosi alla razza servitrice dell'immortale Pflarr (gli hutaaka), creano la razza degli gnoll, incrociando magicamente troll e gnomi. Tuttavia, il loro desiderio di creare un'equivalente razza servitrice per i nithiani viene disilluso immediatamente, poiché gli gnoll si rivelano esseri bruti, selvaggi, bellicosi e prolifici. Poco dopo si ribellano ai loro creatori, fuggono da Nithia ed in seguito invadono Traladara (Karameikos).

Monaci nithiani visitano gli sciamani di Oenkmar: Atzanteotl è sempre più offeso.

1040 PI: Tarasfir viene incoronato come primo Re degli elfi dell'ombra come prescelto dagli sciamani di Rafiel.

1027 PI: Sul mondo alphatiano, sporadici atti di violenza scoppiano tra i Seguaci della Fiamma e quelli dell'Aria.

1010 PI: Sul mondo alphatiano, una tregua temporanea viene sancita in seguito alla proposta di un accademico di trasformare la diatriba Fuoco contro Aria in un dibattito filosofico.

1009 PI: Sul mondo alphatiano, l'imperatore Alphaks I dichiara arbitrariamente che la Fiamma ha vinto la contesa. Seguono indignazione, proteste, ribellioni e assalti di riottosi: presto scoppia la guerra civile tra i Seguaci della Fiamma e quelli dell'Aria.

-L' Età Oscura

-Gli Anni della Ricostruzione

-Alphatia

1000 PI: Le Terre Brulle sono sovrappopolate. Orchetti, orchi, troll, gnoll e goblin delle Terre Brulle migrano all'esterno, specialmente verso sud, scacciando le altre tribù umanoidi che incontrano sulla loro strada. Gli umanoidi riuniscono le loro forze e cercano di invadere Casa di Roccia, ma sono sconfitti dal re nano Blystar III. Scorrerie minori proseguono per 500 anni.

Orchetti delle Terre Brulle invadono e conquistano la regione ora nota come le Cinque Contee. Il loro regno è a dir poco brutale. Gnoll attraversano l'area sudorientale di Darokin ed invadono Traladara, ponendo fine alla sua Età dell'Oro. La maggior parte degli umani di Darokin fugge a nord, proprio nel cuore dei territori orcheschi, dove pochi sopravvivono. Gli hutaaka si ritirano nelle loro valli mentre i Traldar e gli gnoll praticamente si distruggono a vicenda. Quando gli gnoll si ritirano, la popolazione di Traldara ha perso l'80% dei suoi membri. Molti marinai traldar, guidati da un re minore chiamato Milen, navigano a sud del Mare del Terrore, e raggiungono il continente meridionale, approdando ad est di quelle che oggi sono i Territori della Costa (Hinterlands). Essi risalgono un fiume e lì stabiliscono un nuovo regno.

Altrove, movimenti tribali non-umani mettono tribù di orchetti e goblin contro i nani.

Gli gnoll Gruugrakh, in fuga dai loro padroni nithiani, giungono nella Piana del Fuoco a nord del Grande Deserto, dove si insediano. Nel periodo delle invasioni umanoidi, gli Immortali sono alquanto impegnati a selezionare civiltà in pericolo da preservare nel Mondo Cavo. I traldar e molte altre culture vengono salvate in tal guisa. I traldar vengono posizionati sulla costa occidentale dell'Oceano Aztlan, dove la grande catena montuosa equatoriale incontra l'oceano; essi ribattezzano quel mare Oceano Atlassiano. Vivono a sud degli Schattenalfen e a nord di territori vergini e ben presto occupano tutte le vicine zone montuose e costiere. Non riuscendo a cooperare tra loro per formare un impero, si tengono impegnati con scorrerie piratesche nei territori azcani.

L'impero di Nithia è al suo apice: è il primo impero mondiale successivo a quello di Blackmoor. Esso è caratterizzato da un'architettura monumentale, da grandi complessi urbani nella regione del delta del fiume Nithia, dalla totale conquista degli stati confinanti, dalla creazione di lontane colonie, e dallo sviluppo di una cultura e di arti sofisticate. Alcune colonie vengono stabilite nelle isole Makai (a sud delle Cinque Contee), dove la conquista degli indigeni non presenta particolari problemi. Anche gli umani delle Terre del Nord sono conquistati e schiavizzati dall'impero nithiano. I nithiani, incuriositi riguardo al continente meridionale dalla fuga dei traldar in quella direzione, trasportano molti schiavi nordici ad Harbortown e da lì al continente meridionale, per colonizzarlo. Questo è il confine meridionale dell'espansione nithiana, ma non sarà un gran successo: infatti, ben presto gli schiavi deportati dal nord si ribellano e annientano i loro padroni nithiani. Queste tribù fondano dei propri domini nel continente meridionale e sono le progenitrici delle tribù thyatiane, kerendane e hattiane che poi costituiranno l'Impero di Thyatis.

Molti Makai vengono trapiantati nel Mondo Cavo per preservare la loro cultura dal rischio dell'assimilazione nithiana. Posti in un arcipelago a sud dell'equatore, essi ritornano alla loro spensierata e tranquilla esistenza.

Esploratori neri tanagoro trovano e colonizzano le Isole Perla (Pearl Islands).

Nel frattempo, una spedizione di elfi dell'ombra lascia la Città delle Stelle nel tentativo di trovare la via per la superficie. Arrivano invece sulla superficie del Mondo Cavo, dove sono fatalmente avvelenati dai raggi del sole eterno. Alcuni di essi ritornano alla Città delle Stelle con notizie del loro viaggio, ma in seguito muoiono anch'essi.

Sul mondo alphantiano, la guerra tra i Seguaci della Fiamma e dell'Aria raggiunge il suo apice. I Seguaci della Fiamma sono sconfitti e Alphaks viene bandito. La Vecchia Alphatia è distrutta e i Seguaci dell'Aria arrivano su Mystara, dove si insediano in un grande continente che ribattezzano Alphatia, portando con sé i primi esempi di lupi mannari e tigri mannare dal retaggio puro. Qui cominciano a creare un potente impero basato sulla magia.

1000 - 610 PI: Alcuni orchetti, parte della migrazione dalle Terre Brulle, invadono le Cinque Contee e schiavizzano gli halfling. Gli elfi del Popolo Mite nella regione delle Cinque Contee scompaiono o vengono distrutti dagli orchetti. Per un periodo di circa 400 anni, gli halfling vengono conquistati e riconquistati da orchetti, nani, e banditi di differenti razze; solo in seguito riusciranno ad ottenere la sovranità sulle loro terre e a fondare la potente nazione halfling conosciuta come Shaerdon.

900 PI: Atruaghin ritorna per breve tempo nel Mondo Cavo, dove visita le rovine di Quauhnahuac e usa i suoi poteri per creare il Trasportatore Mistico di Atruaghin, un potente artefatto magico che collega il Mondo Cavo a quello esterno.

896 PI: La prima esplorazione degli elfi dell'ombra a raggiungere la superficie esterna finisce in un disastro con pochi superstiti.

801 PI: Gli orchetti conquistano Shaerdon un'altra volta.

800 PI: Finalmente la morsa del ghiaccio (effetto dell'esplosione nucleare del 1.700 PI) lascia liberi i territori di Glantri.

Elfi guidati da Mealiden Guardastelle (Starwatcher) lasciano il Reame Silvano per mezzo di un magico arcobaleno, portando con sé nove semi dell'Albero della Vita. Essi arrivano nelle regioni boschive di quella che poi sarà chiamata Thyatis, ma vengono scacciati da bellicose tribù umane, e così si dirigono a nord-ovest. Il clan Callarii si stabilisce nel territorio di Traladara, mentre la maggior parte degli elfi colonizza una zona di steppe battuta dal vento. I maghi elfi cominciano ad alterare le steppe con la loro magia, trasformandole nottetempo in un terreno dove far crescere una rigogliosa foresta. Nel fare ciò scacciano alcuni orchetti verso territori occidentali.

Uno dei clan elfici, gli Shiye, ascoltando i consigli dell'immortale elfo Eiryndul, intraprende un pericoloso viaggio verso il continente di Alphatia, dove crea un proprio regno nelle profondità delle foreste centrali di quel continente.

Usando il manufatto che lui costruì a Quauhnhuac, Atruaghin ritorna dalle sue peregrinazioni nel mondo esterno per condurre il suo popolo adottivo in una rivolta contro gli orchetti rossi. Il conflitto è selvaggio, ma alla fine i figli di Atruaghin hanno successo. Nel profondo continente meridionale, i Mileniani, discendenti dei traldar, si stanno sviluppando, conquistando le tribù circostanti, e stabilendo un potente impero centralizzato.

Clan umani cominciano a costruire centri abitati permanenti a Darokin.

795 PI: Atruaghin insegue la visione di far risorgere quel grande atlopiano che una volta si innalzava nelle terre del suo popolo. Utilizzando magie e poteri che ha acquisito durante i suoi viaggi in tutti i mondi (esterno e interno), egli lo ricrea in modo che i figli di Atruaghin non abbiano mai più a temere altre invasioni. Atruaghin, avendo completato con successo il Sentiero del Genio Poliedrico (Path of the Polymath), diventa un immortale nella Sfera del Pensiero, come riconoscimento della sua lotta di tutta una vita contro l'entropia.

792 PI: Atzanteotl comincia a incitare Danel Strisce di Tigre contro Atruaghin e i suoi seguaci. Atruaghin manda Hattani Artiglio di Pietra, capo del Clan dell'Orso, ad impedire la sua corruzione. L'intervento giunge in ritardo e i Figli della Tigre cominciano ad adorare Atzanteotl; Hattani diviene tuttavia un immortale.

La seconda spedizione degli elfi dell'ombra sulla superficie emerge nelle Terre Brulle. Il fallimento di questa spedizione li convince ad abbandonare futuri tentativi di raggiungere la superficie.

744 PI: Gli Hin (halfling) si ribellano ai loro oppressori orcheschi: comincia il Tempo degli Eroi.

700 PI: Thanatos, Immortale della Sfera dell'Entropia, aiutato dall'immortale Ranivorus, corrompe il Faraone dei nithiani. Il faraone avvia l'Impero di Nithia sulla strada dell'adorazione dell'Entropia.

I coloni nithiani di Thothia rifiutano la fede entropica diffusasi nella loro terra natia e si votano a una forma nuova di misticismo. I nithiani arrivano sulla Costa Selvaggia, mischiandosi parzialmente con gli oltechi ancora esistenti. Gli elfi della costa orientale fondano centri abitati dentro e intorno a quei territori che poi diverranno Torreon e Narvaez.

Mealiden è acclamato Re di Alfheim.

610 PI: Ispirati dall'esempio di Atruaghin e del suo popolo di due secoli prima, gli hin si rivoltano contro gli umanoidi e ritornano ad essere uno stato indipendente.

609 PI: La Restaurazione della nazione degli hin; Gunzuth il Senza Clan diviene il primo (e l'unico) Sceriffo della riunificata Shaerdon.

600 PI: Tre tribù guerriere del continente meridionale (i thyatiani, i kerendani, e gli hattiani), pressate dai mileniani a sud, migrano nel continente settentrionale.

572 PI: Gli hin suddividono formalmente la loro terra in cinque contee semiautonome, ognuna governata da un Sceriffo eletto.

Gunzuth muore, dividendo il governo di Shaerdon tra i suoi cinque figli: nascita delle moderne Cinque Contee.

556 PI: Un ragazzo chiamato Yav nasce da madre elfa e da padre tanagoro nella Penisola del Serpente. Il ragazzo diventa il veggente più dotato mai apparso nella zona, e le sue predizioni sempre esatte di uragani e di altri disastri con le quali riesce a salvare numerose persone lo rendono un eroe.

529 PI: Una serie di abusi da parte dei veggenti della Penisola del Serpente causano una grande rivolta. Gli elfi puristi trucidano ogni veggente che riescono a trovare. Alcuni prendono misure più estreme, uccidendo persone di sangue misto, umano ed elfo, anche non dotate di abilità divinatorie. Le conseguenze di queste agitazioni sono il crollo del potere dei veggenti e la fuga degli elfi Sheyallia di fronte alla collera del popolo tanagoro. Yav è introvabile: si pensa che gli elfi l'abbiano ucciso.

528 PI: 3.000 elfi Sheyallia fuggono dalla Penisola del Serpente e si imbattono nella Piana del Fuoco (Plain of Fire), dove scoprono le intricate reti di caverne e tunnel sotto di essa. Qui si insediano, combattono con gli gnoll, ed in seguito cooperano con loro.

500 PI: I traldar sono nel mezzo della loro Età Oscura. Le comunicazioni tra comunità sono rare. I dialetti locali cominciano a differenziarsi. Il poema epico di Re Halav è l'unica cosa che dà un senso di unità alle persone. I cambiamenti linguistici già sono così profondi che le genti si considerano Traladariani, discendenti dei traldar, il popolo di Re Halav.

Altrove, l'Impero di Nithia, essendo incorso nell'ira degli Immortali, termina improvvisamente. Gli Immortali alterano il clima, deviano le sorgenti del fiume Nithia, promuovono agitazioni sociali, negano i poteri magici ai loro chierici, e intraprendono molte altre azioni che alla fine causano il crollo catastrofico dell'impero. Gli Immortali usano la magia per assicurarsi che praticamente qualsiasi traccia dell'Impero sia cancellata dalla faccia del Mondo Conosciuto. Le colonie sono distrutte sistematicamente l'una dopo l'altra, con l'esclusione di Thothia, poiché già aveva rinnegato la fede entropica che ha portato alla distruzione di Nithia.

Gli Immortali prendono un gran numero di nithiani che non sono stati toccati dalla malvagità di Thanatos o Ranivorus, e li trasportano sulle rive di un grande fiume simile al Nithia nel Mondo Cavo; qui essi ricostruiscono la loro civiltà. I loro vicini sono i guerrieri tanagoro e i razziatori jenniti, con i quali cominciano guerre alternate per acquisire pianure fertili e schiavi. Con la distruzione di Nithia, l'immortale Pflarr, offeso dal tradimento dei nithiani, volge la sua attenzione ai nithiani del Mondo Cavo, e stabilisce una colonia di hutaaka in una valle protetta del Mondo Cavo, ad ovest degli uomini delle caverne e a nord dei nithiani.

Antenati del moderno popolo alasiyano si ritirano nei bacini desertici e formano una cultura nomade. Deboli tribù umane nei territori del nord sono alla mercé di clan di giganti. Gli gnoll della Luna Nera sopravvissuti al crollo di Nithia si dirigono a est e a ovest.

Nelle isole di Ierendi, gli uomini lucertola Malpheggi, condannati all'estinzione da una piaga parassitaria portata dai coloni di Nithia, trucidano i nithiani prima di morire loro stessi. Questo fa parte del piano degli Immortali per distruggere l'impero di Nithia.

Gli Immortali curano e trasportano gli uomini lucertola malpheggi rimasti nel Mondo Cavo, posizionandoli in una grande palude tra gli azcani e gli oltechi. Sia gli azcani sia gli Schattenalfen trovano alleati mercenari tra i malpheggi.

Le steppe dove gli elfi di Mealiden si stabilirono sono ora divenute la rigogliosa foresta di Canolbarth.

I thyatiani, i kerendani e gli hattiani hanno conquistato e assimilato le tribù umane che si opponevano a loro e ora controllano completamente la regione che un giorno sarà chiamata Thyatis.

Nelle Terre Brulle, in seguito a un disastroso terremoto la Roccia di Oenkmar sprofonda sotto terra.

Yav, facendosi chiamare Mulogo, convince i tanagoro della Penisola del Serpente a veleggiare attraverso il Mare Occidentale e a stabilirsi sul Braccio degli Immortali.

Herath guerreggia con Wallara. Gli uomini scorpione tradiscono gli enduk e si impadroniscono di Nimmur. I nithiani scompaiono e lasciano poche tracce del loro passaggio, solo alcune reliquie e qualche piramide. Creazione della Maledizione Rossa, confinata dai maghi herathiani in zone ristrette della Costa Selvaggia orientale.

493 PI: La Regina Ubdala delle Terre Brulle ricrea la Grande Orda. Essa assolda goblin e gnoll sull'Altan Tepes e marcia verso nord.

492 PI: Alla battaglia del Passo di Sardal, l'orda viene messa in rotta, e gli orchetti sono totalmente massacrati. Ubdala muore. Le tribù sconfitte fuggono a sud e a ovest e si accalcano sulle montagne di Cruth e sulle Altan Tepes, scacciando così gli gnomi che vivevano lì.

L'immortale Karaash prova misericordia per un gruppo di orchetti particolarmente valorosi guidati dal loro capo, Krugel. Intrappolati dai nani nel passo di Sardal durante l'assalto a Casa di Roccia, e in imminente pericolo di morte, essi dimostrano una ferocia e un valore insoliti per degli orchetti guerrieri. Karaash li trasporta così nel Mondo Cavo, nelle aride pianure a nord dei nani Kogolor.

490 PI: Tribù di coboldi sono costrette a migrare negli altopiani delle Terre del Nord dall'ovest. Essi soverchiano e sterminano gli gnomi e occupano i loro regni sotterranei.

480 PI: Yav abbandona i tanagoro e ritorna nella Penisola del Serpente per cercare la causa dell'innaturale avidità e dell'egoismo dei suoi abitanti (oltre che quella delle loro abilità precognitive).

475 PI: Alcuni clan di nani lasciano Rockhome per esplorare i territori circostanti e fondare nuove colonie in altre parti del mondo.

452 PI: Mahmatti Alce Che Corre diventa immortale dopo essere divenuto uno degli sciamani più potenti mai esistiti sull'Altopiano di Atruaghin.

450 PI: I nani arrivano nella Costa Selvaggia orientale e formano piccoli insediamenti.

Krugel, leader degli orchetti del Mondo Cavo, muore. Nell'arco della sua vita ha trasformato un manipolo di un centinaio di seguaci in un'orda bene addestrata, equipaggiata e motivata di conquistatori e razziatori delle praterie, che ora per onorarlo prendono il suo nome: saranno conosciuti da tutti come l'Orda di Krugel (Krugel Horde). Essi continuano ad attaccare e a saccheggiare le comunità dei neathar ad ovest ed i nani Kogolor a sud. Non vogliono conquistare nuove terre, vogliono solo saccheggiare.

400 PI: Il profeta Mulogo (ovvero Yav) riappare e conduce il popolo di Yav dal Braccio degli Immortali nuovamente sull'Isola di Thanegia.

350 PI: Mealiden abdica al trono per seguire il sentiero di Ilsundal verso l'immortalità. Alevor del clan Grunalf diviene re di Alfheim.

322 PI: Un attacco di Schattenalfen sconvolge la città meridionale azzana di Axateotl per la settima e ultima volta.

251 PI: Il leggendario gnomo artigiano di nome Glimreen Gemeye scopre un reattore a reazione della perduta civiltà di Blackmoor.

250 PI: Mealiden diventa un immortale della Sfera dell'Energia.

L'immortale Korotiku, ammaliato dalla spavalderia e dall'abilità dei pirati di Thyatis, trasporta alcune loro comunità nel Mondo Cavo, piazzandole nelle isole equatoriali non lontano dai territori colonizzati dai traldar. Egli ha infatti in programma un nuovo esperimento per il Mondo Cavo: ha deciso che sarebbe interessante popolare una zona di mare del Mondo Cavo con pirati, creando una nuova cultura che sia formata esclusivamente da corsari e bucanieri.

200 PI: I Tritoni fuggono dai loro nemici, i pesci diavolo, entrano nel Mare Assolato e fondano il Regno di Sottomarinia (Kingdom of Undersea) nelle acque tra le isole di Ierendi e Minrothad.

Gli orchetti controllano ora le terre ad ovest del fiume Streel fino ad Akorros. Essi controllano anche le Terre Brulle, la zona meridionale di Glantri e la maggior parte di Ethengar. Gli umani controllano le terre a sud di Akorros, mentre gli elfi controllano Alfheim ad est.

Gli alphetiani cominciano a colonizzare la Penisola delle Terre dell'Est (Esterhold Peninsula), su Skothar. Essi usano la loro magia e forze militari sofisticate per scacciare la maggior parte dei jenniti per parecchie centinaia di miglia verso l'interno e asservire coloro che rimangono.

L'Impero mileniano vecchio di secoli comincia a indebolirsi.

192 PI: Gli alphetiani, seccati dalle continue attività piratesche delle tribù thyatiane, iniziano una campagna per conquistare Thyatis: Prima Guerra tra Alphetia e Thyatis.

190 PI: Gli alphetiani completano la conquista di Thyatis: Thyatis ora è parte dell'impero di Alphetia.

150 PI: La civiltà degli Uomini Tartaruga (Turtle) sorge sulla Costa Selvaggia centrale.

100 PI: La civiltà mileniana è diventata corrotta e decadente. Asservisce tribù e nazioni circostanti, e la maggior parte dei soldati nell'esercito di Milenia è composta da coscritti di queste tribù conquistate. Gli Immortali decidono di preservare l'impero nella sua primissima e più eroica forma, trasportando nel Mondo Cavo tutti i mileniani che ancora seguono gli antichi dettami e i codici di Milenia. Privando i mileniani dei loro veri guerrieri e dei leader statali non ancora corrotti, essi affidano fanno precipitare l'impero verso la sua inevitabile rovina prima del tempo.

I neo-trapiantati mileniani cominciano a ricostruire la loro civiltà seguendo le linee guida originarie. Essi abitano lungo le coste inesplorate che si estendono molto più a sud dei territori traldar, confinando a est coi bellicosi tanagoro e i jenniti, che diventano presto abituali nemici.

Nuovi venuti arrivano sulle spiagge sud-occidentali di Skothar. Essi provengono dal continente di Davania, in fuga dal crollo dell'Impero di Milenia e in cerca di un luogo dove poter stabilire una colonia in cui continuare col loro stile di vita. Trovano la costa già abitata, e chiedono, ottenendolo, il permesso ai nativi di colonizzare una zona selvaggia tra due prosperose città jenniti.

Nella valle perduta degli hutaaka, i discendenti dei Traldar finalmente si liberano dall'oppressione degli hutaaka e cominciano a guerreggiare con i loro vecchi padroni. Questa guerra razziale è destinata a proseguire per altri 1100 anni.

98 PI: Rivolte contro il corrotto Re Bollo di Casa di Roccia; viene istituito il Senato di Casa di Roccia.

50 PI: La decadente civiltà mileniana crolla definitivamente sotto gli attacchi delle tribù circostanti.

2 PI: Lucinius Trenzantebium, un mago thyatiano istruito dagli alphetiani, uccide i maghi alphetiani a Thyatis e si dichiara Re di Thyatis. Scoppia la Seconda Guerra tra Alphetia e Thyatis.

-L' Età Moderna

0 DI: L'economia di Thyatis e di Alphatia è stata rovinata dalla guerra: le due potenze stipulano un trattato di pace nella città di Edairo, la capitale di Thothia (sull'Isola Aurora). Ritornati a Thyatis, il Generale Zendrolion Tatriokanitas assassina Re Lucinius e molti altri re li convenuti, incoronandosi primo Imperatore di Thyatis, Ochalea e delle Isole Perla. I thyatiani celebrano l'evento per settimane. I thyatiani iniziano a commerciare con gli isolani di Minroth.

I traladariani cominciano un periodo di ripresa quando il commercio riprende nuovamente coi popoli meridionali. Pacifici semi umani (gli elfi Callarii e gli gnomi Altomonte) si stabiliscono nei territori di Traladara; umanoidi bellicosi (goblin, hobgoblin e orchetti) li seguono, ma in numero minore.

Primi insediamenti agricoli degli alasiyani lungo la pianura costiera e le oasi interne al deserto.

1 DI: Yav riappare di nuovo e tenta di riparare l'artefatto è all'origine dell'egoismo e dei poteri divinatori del suo popolo. Il suo intervento tuttavia, causa la perdita di qualsiasi ambizione nei tanagoro che abitano nella Penisola del Serpente, proprio sopra l'artefatto.

15 DI: Alphas VI, Imperatore di Alphatia, fa distruggere l'avamposto thyatiano di Capo Alpha nel Norwold tramite raid di pirati ostlandesi.

20 DI: L'Imperatore Zendrolion muore. L'Imperatrice Valentia la Giustiziera promulga la Proclamazione del Cittadino e dà il via ad altre riforme.

21 DI: Ansel Darokin si proclama Re di Darokin: inizia il dominio dei Re Eastwind.

39 DI: La città volante di Serraine compie il suo primo volo.

50 DI: Un mago alphatiano, tramite esperimenti con folletti selvaggi (wood imps) e spiritelli (pixies), crea una piccola razza umanoide (altezza media 30 cm e mezzo) che chiama Kubitti. Il loro nome deriva da un'antica unità di misura mileniana (1 cubita = 45 cm). Egli li crea forti e indipendenti, ma quando prova a costringerli ad eseguire ordini contro la loro volontà, essi si ribellano e lo uccidono. L'immortale Vanya, impressionata da questi guerrieri in miniatura, trapianta l'intera razza in una valle nascosta nel mezzo di una giungla nel Mondo Cavo.

67 DI: Orchetti che vivono vicino al lago Amsorak strappano la maggior parte dei territori di Darokin ai suoi abitanti umani in un'estate sanguinosa. Gli umani e gli elfi di Darokin uniscono le proprie forze per cacciar via gli orchetti e alla fine trionfano. Migliaia di umanoidi fuggono a Nagpuri, uccidendo e depredando le terre che attraversano. I guerrieri di Nagpuri devono vedersela con gli orchetti per un intero decennio.

87 DI: Aden I, Re di Darokin, viene ucciso dagli orchetti: finisce così il regno degli Eastwind.

88 DI: Gli orchetti ottengono vittorie su vittorie contro gli umani privi di un capo, costringendo gli elfi di Alfheim a sostenere Corwyn Attleson come una scelta di compromesso per governare Darokin. Inizia la dinastia dei Re Attleson di Darokin.

100 DI: Discendenti dei nomadi makistani entrano a Ylaruam dal nord e si stabiliscono nella valle di Ust-Urt.

Celedryl del clan Erendyl è incoronato re di Alfheim.

Orde di goblinoidi devastano di nuovo la Costa Selvaggia. La civiltà degli uomini tartaruga scompare, e gli umani, i nani, e gli elfi che sono rimasti lungo la costa orientale costruiscono insediamenti permanenti.

100 - 150 DI: Tre famiglie importanti salgono al potere nella Pianura di Asanda: i Pratikuta del Putnabad (che include le attuali terre di Jaibul e Jalawar), i Rastrapalas del Shajarkand, e i Mahavarmani di Nagpuri e Gunjab. Per tutto il resto del secolo, si assiste a continue lotte tra le generazioni successive per conquistare nuove terre, in un equilibrio di potere altalenante.

122 DI: A Darokin, Corwyn muore dopo un regno lungo e prospero. Suo figlio, Corwyn II, prende il potere.

130 DI: Primo contatto tra gli elfi di Alfheim e gli elfi dell'ombra. Gli elfi dell'ombra vengono respinti da Re Celedryl. Comincia la guerra segreta degli elfi dell'ombra per conquistare Alfheim.

150 DI: Gli elfi dell'ombra del mondo esterno contattano le tribù di umanoidi delle Terre Brulle, diffondendo il loro odio per gli elfi di superficie e persuadendo gli umanoidi ad attaccare Alfheim.

I thyatiani cominciano a colonizzare le pianure costiere e le colline sud-orientali dell'Altan Tepes nella zona di Ylaruam, asservendo, assimilando, o scacciando la popolazione indigena.

179 DI: I Pratikuta conquistano il controllo dell'intero corso del fiume Asanda e della maggior parte della Palude Salata, nonostante i problemi interni causati da rivolte e ribellioni.

186 DI: Il rajah Vijay Pratikuta muore e lascia il Putnabad a Sarad, suo unico figlio. L'inefficienza del rajah Sarad causa alla famiglia Pratikuta la perdita di tutte le proprie terre, con l'esclusione di una piccola parte del Putnabad. Nuove famiglie di potenti dominano a Jalawar e a Jhengal. Gli altri rajah sospettano che questi nuovi sovrani siano dei mutaforma.

200 DI: I nani di Casa di Roccia cominciano a colonizzare le terre esterne: di solito sono accolti cordialmente nelle comunità umane. I clan di Atruaghin commerciano con Sind e Darokin.

250 DI: Gli alphatiani iniziano la colonizzazione delle pianure costiere settentrionali e centrali di Ylaruam, asservendo e scacciando la popolazione indigena. Gli alphatiani fondano anche la colonia di Nuova Alphatia sull'Isola di Minrothad. La magia alphatiana si modifica per adattarsi alle necessità marittime.

Alcuni degli ylari cacciati dall'invasione alphatiana e thyatiana emigrano prima a Darokin e poi a Sind, portando con sé dromedari ad una gobba, cavalli eccellenti, e tecniche per costruire i tappeti volanti. Alcuni si stabiliscono nelle città sindhi, mentre altri trovano molti più punti in comune coi nomadi urduk ad ovest di Sind, e così si uniscono a loro mettendo in comune i loro armenti e le tradizioni del deserto. I rajah che vogliono rafforzare i loro eserciti con guerrieri ylari tentano di attirare coloni di Ylaruam nelle loro terre.

Coloni alphatiani si insediano nella parte dell'Isola del Commerciante (Trader's Isle) non abitata dai mercanti di Minroth. Da principio le due fazioni lottano tra loro, ma ben presto la guerra cede il posto al commercio.

276 DI: Gli umani e gli elfi che vivono nelle isole di Minrothad si incontrano e intraprendono i primi commerci.

284 DI: Minrothiani e alphetiani si scontrano sull'Isola dei Commerci per questioni commerciali; gli elfi costringono gli umani a fare pace.

293 DI: L'ultima delle tribù di orchetti viene cacciata da Darokin.

300 DI: Il porto commerciale degli elfi marini di Seahome viene stabilito su Alfeisle nelle isole di Minrothad.

313 DI: La Ribellione Hattiana. L'imperatore Alexian II soffoca la rivolta e ristabilisce il primato thyatiano.

360 DI: I commercianti di Minroth trasportano schiavi per l'impero thyatiano: schiavi halfling sono introdotti nelle isole di Minrothad.

390 DI: Disastrosi assalti umanoidi su Alnheim: alcuni orchetti vengono catturati.

395 DI: I Flaem, una fazione di alphetiani proveniente dal loro pianeta d'origine, si stabiliscono nell'area di Glantri dove scoprono la Radiosità. Essi portano con loro le prime forme naturali di licanthropia orsina e suina.

-L' Inizio della Licanthropia

400 DI: Razziatori di Ostland compiono scorrerie dalle coste di Thyatis e quelle del Norwold. Le tribù delle Terre del Nord sono perseguitate dai razziatori marittimi e da clan di giganti.

I Flaem scoprono che alphetiani discendenti dei Seguaci dell'Aria hanno fondato il potente impero di Alphetia ad est.

Il villaggio traladariano di Marilenev comincia a ricavare più introiti dai commerci che dalla pesca e inizia una lenta crescita grazie all'aumento degli affari. I chierici thyatiani imparano la canzone di Re Halav e la mettono per iscritto per la prima volta.

Alcuni maghi alphetiani, nel tentativo di sviluppare una razza alphetiana più potente e resistente, provocano la veloce diffusione di forme magiche di vampirismo e licanthropia.

401 DI: Ad Alphetia, un'epidemia di licanthropia che dura per due mesi produce migliaia di creature mannare e dozzine di tipi di licanthropia. Il neo formato Centro Alphetiano per il Controllo delle Malattie (CApCoM) interviene rapidamente per limitare gli effetti dell'epidemia.

406 DI: La licanthropia magica si stabilizza in sette specie primarie: quella del lupo, del verro, della tigre, dell'orso, del pipistrello, della volpe, e del falco gigante.

410 DI: I commercianti di Minroth aiutano inconsapevolmente la diffusione del nuovo vampirismo e della licanthropia in tutto il mondo, incluso il regno sottomarino.

411 DI: Il primo ratto mannaro apre gli occhi all'intelligenza e alla rivelazione sbalorditiva che può prendere forma umana. Egli si fa chiamare Mrikitat.

415 DI: I primi squali mannari appaiono sott'acqua, causando un'epidemia di licanthropia presso i popoli del mare.

419 DI: Normali foche portano la licanthropia alle regioni sub-polari di Mystara.

425 DI: I commercianti di Minrothad introducono inconsapevolmente la licanthropia anche a Sind. La malattia minaccia di diffondersi in ogni livello della società sindhi; le tigri mannare specialmente, sono molto comuni. Gli altri mutaforma di Sind vedono questa come una magnifica opportunità per unire il loro genere: mutaforma e mujine si alleano con i licanthropi e ottengono il controllo completo dell'area.

Ka il Protettore teme che questo possa alterare irrevocabilmente la cultura sindhi e trasporta quasi la metà della popolazione di Sind nel Mondo Cavo prima che i mutaforma possano attuare il loro progetto. Ka dà memorie false a quelli da lui trapiantati, memorie di una Sind un tempo dominata da mutaforme chiamati *chambahara*, o "animali deformi".

Coloro che invece rimangono in superficie ricevono memorie false riguardo ad una piaga devastante responsabile della morte di metà della popolazione sindhi. Essi devono ora vedersela con molti mutaforma, poiché Ka ha trasportato solamente una frazione della popolazione dei mutaforma nel Mondo Cavo. Per un certo periodo Sind è effettivamente dominata da una casta di mutaforma.

443 - 445 DI: Spedizioni di elfi e umani tentano di eliminare tutti i licanthropi dalle isole di Minrothad: la popolazione umana viene decimata in quella che diverrà famosa come la Purga d'Argento (Silver Purge). Eventi simili succedono nel Regno di Sottomarinia, durante la Notte dai Lunghi Coltelli (Night of the Long Knives): molti squali mannari fuggono nelle acque più profonde. Le creature mannare si riferiscono a questo periodo come la Grande Persecuzione.

445 - 450 DI: I licanthropi che fuggono dalla Grande Persecuzione stabiliscono colonie su ogni continente.

450 DI: Malf Manolesta (Quickhand) conduce una rivolta degli schiavi halfling a Minrothad. Gli halfling appena liberati si impadroniscono di alcune navi ed emigrano nell'isola che loro chiamano Isola Aperta (Open isle).

I Flaem costruiscono una loro capitale, Braejr, nella moderna regione di Glantri.

Coloni traladariani arrivano nella regione della Costa Selvaggia. Lì fondano molte città-stato sulle spiagge orientali del Golfo di Hule. I traladariani che si stabiliscono sulle coste occidentali vengono lentamente assorbiti dalle civiltà umane preesistenti, discendenti degli oltechi. Gli umani della costa occidentale cominciano a costruire insediamenti permanenti e a mescolarsi con gli elfi della regione.

451 DI: Mrikitat fonda una nazione di ratti mannari nelle fogne sotto la città di Thyatis.

Maghi sindhi condotti da Maga Aditi, una maga di livello del titolo, si uniscono e rovesciano il governo dei mutaforma. Ne segue una purga brutale che investe tutta Sind. Prove elaborate e trappole attentamente ideate smascherano una grande quantità di mutaforma, metamorfosi, licanthropi e simili, che vengono prontamente giustiziati. Quando il polverone si calma, gli utenti di magia di Sind stabiliscono una propria casta, gli Jadugerya, e si definiscono di nascita elevata, come gli Himaya (i guerrieri) e i Rishiya (i chierici).

460 DI: Le foche mannare si uniscono all'elenco dei tipi di licanthropia esistenti.

475 DI: Il porto commerciale degli elfi della foresta di Verdun viene fondato su Alfeisle.

478 DI: Ostland è unita sotto Re Cnute l'Ardito.

488 DI: Hadric Corser, il Grande Unificatore, riunisce i rimanenti umani di Minroth e fonda la città di Minrothad, gettando le basi per la creazione di una federazione di commercio organizzata.

491 DI: Mrikitat il ratto mannaro raggiunge l'immortalità nella Sfera del Tempo.

500 DI: Le Guerre Coloniali. Colonie alphantiane e thyatiane a Ylaruam cominciano quella che diverrà la Guerra dei Tre Secoli (Terza Guerra tra Alphatia e Thyatis). Le tribù alasiyane sono costantemente in conflitto tra loro.

I contrasti tra gli imperi alphantiano e thyatiano ricominciano. I commercianti di Minroth mantengono la neutralità e monopolizzano le spedizioni mercantili per entrambe le parti.

Mercanti che portano con sé la piaga del vampirismo e della licanthropia lupina, orsina e suina, si stabiliscono nei profondi boschi di Traladara e là si riproducono.

Il Grande Capo Bisonte Seduto unisce le Terre Brulle. Assedio di Corunglain. Gli orchetti minacciano la città di Darokin.

Tre dei figli di Cnute colonizzano il continente vicino alle coste di Ostland. Le incursioni di giganti e troll sono scoraggiate da spedizioni punitive.

Korotiku trasferisce interi villaggi di pirati ostlandesi nel Mondo Cavo e li piazza fra gli altri pirati. In poche generazioni, gli ostlandesi si fondono con gli altri pirati.

Gli umani si trasferiscono nelle aree che in seguito diverranno Eusdria e Robrenn; alcuni elfi e nani si alleano con questi umani. Lupin e rakasta formano insediamenti permanenti lungo la Costa Selvaggia centrale, nelle terre che poi diverranno Renardy e Bellayne.

- La Media Era

501 - 504 DI: Darokin accusa gli elfi di un attacco ad una fattoria vicino al confine di Alfheim, e combattono Alfheim nella Guerra Elfica.

502 DI: Liberazione di Corunglain. La spedizione punitiva di Darokin viene massacrata e divorata a Trollhattan. Scandalo a Darokin.

510 DI: Un capo tribù della Roccia del Nord (Northrock) chiamato Qeodhar organizza il suo popolo e persuade l'imperatore alphantiano ad accettare la sua nazione come un territorio soggetto ad Alphatia.

520 DI: Il porto commerciale e capitale dell'Isola Aperta, Malfon, viene fondata dagli halfling.

La seconda spedizione punitiva da Darokin viene massacrata a Kol. Le prime carovane tentano di attraversare le Terre Brulle.

522 DI: Secondo assedio di Corunglain. Villaggi dati alle fiamme lungo il confine settentrionale darokiniano.

523 DI: Corunglain capitola di fronte all'esercito orchesco del Grande Capo Bisonte Seduto. In migliaia vengono uccisi e la città intera è saccheggiata. La popolazione asservita viene trasferita nelle Terre Brulle.

525 DI: Terza spedizione punitiva nelle Terre Brulle organizzata dalle forze congiunte di Glantri e Darokin. Bisonte Seduto viene catturato e tratto in catene a Darokin.

526 DI: Seduto viene liberato in cambio di schiavi e oro rubati dagli umanoidi a Corunglain, fatto che causa forte scalpore a Darokin. Tregua degli umanoidi con Darokin e Glantri.

527 DI: Un gruppo di avventurieri uccide Bisonte Seduto. Le tribù si separano di nuovo e varie orde di umanoidi invadono Orchettirossia.

550 DI: L'invasione uomini bestia del mago Illodius lascia il segno nella magica foresta di Alfheim. La Città di Alfheim viene fondata nell'area danneggiata.

560 DI: L'alleanza Alfheim-Darokin respinge un tentativo di invasione degli elfi dell'ombra.

570 DI: Il primo insediamento viene stabilito sull'Isola di Ierendi da reietti delle Cinque Contee. L'isola già è occupata da piccole tribù di popoli aborigeni.

571 DI: Thyatis costruisce delle prigioni sulle cinque isole di Ierendi abitate attualmente da halfling costruttori di navi.

575 DI: Gli hin cominciano ad usare le isole di Ierendi come basi navali: il loro commercio marittimo prospera.

582 DI: Telemon, l'attuale re degli elfi dell'ombra, viene incoronato nel Tempio di Rafiel.

585 DI: Razziatori di Ethengar attaccano i flaem in numerose schermaglie: i cavalieri del Khan vengono respinti.

586 DI: I thyatiani, in cerca di fondi e di risorse, conquistano le isole di Ierendi e s'impadroniscono dei cantieri navali. Gli halfling si rifanno con incursioni piratesche contro le spedizioni marittime thyatiane.

593 DI: Ruaidhri uccide l'ultimo dei falchi mannari.

600 DI: Su Ierendi, Mad Creeg conduce una ribellione dei prigionieri. Con l'aiuto dei nativi, l'esercito improvvisato di Creeg caccia i thyatiani dalle isole.

Il Reame Silvano viene conquistato da umani capeggiati dal mago Moorkroft. Gli elfi sopravvissuti all'invasione, il clan Feadiel, compiono un pericoloso viaggio verso Alfheim.

I barbari del nord si uniscono in un tremendo esercito che quasi soverchia Hule. Città dopo città cadono di fronte all'avanzata dei barbari, così Bozdogan rivela al popolo che ha reincarnato Hosadus. L'eroe leggendario, unendo abili tattiche militari all'inganno, riesce a scacciare le orde dei barbari da Hule.

601 DI: Gregus Verdier, il Secondo Unificatore, nasce su Alfeisle a Minrothad.

602 DI: La monarchia viene instaurata quando Mad Creeg rivendica il possesso di tutte le isole: nasce il Regno di Ierendi, e Creeg ne diventa il primo sovrano.

604 DI: I Vestlandesi si rivoltano contro Ostland in risposta alle tasse sempre crescenti riscosse dagli ostlandesi.

609 DI: Decenni di litigi tra gli Jadugerya e i Rishiya del Putnabad finiscono con gli Jadugerya che si trasferiscono nella parte meridionale del Putnabad e creano un proprio dominio bonificando le terre malsane. Essi chiamano il loro piccolo regno Jaibul.

610 DI: Un gruppo di cento elfi in fuga dal Reame Silvano si imbatte in un gruppo di graakhaliani nella Piana del Fuoco. La maggior parte decide di restare, mentre il resto ha problemi ad accettare gli gnoll e se ne va a spadatratta.

614 DI: Ottar il Giusto sconfigge Re Finnbogi di Ostland nella Battaglia di Bridenfjord e fonda il Regno di Vestland. Ostland continua a fare scorrerie sulle coste meridionali del continente. Vestland porta avanti commerci con le colonie alphantiane e thyatiane.

623 DI: I primi verri diabolici fanno la loro comparsa ad Alphatia.

637 DI: Black Toes assume la guida di Ierendi alla morte di suo padre. In seguito sposa Kethy Matrongle da Glantri e prende il suo cognome. La famiglia Matrongle comincia un lungo dominio dell'isola.

642 DI: Viene istituito il Consiglio dei Nobili di Ierendi.

644 DI: Ierendi respinge le incursioni thyatiane.

645 DI: Ethengar tenta un'invasione di massa degli attuali territori di Glantri ma viene sconfitta al Passo di Cornoteschio.

646 DI: Gregus Verdier unisce gli elfi della foresta di Minrothad in un'unica fazione politica ed economica.

662 DI: I flaem tentano di invadere Ethengar, ma la forza di spedizione viene massacrata brutalmente nelle steppe.

675 DI: Re Celedryl scaccia gli elfi dell'ombra infiltratisi ad Alfheim, ma ha successo solamente in parte.

687 DI: I mercanti di Ierendi scoprono le ricche opportunità di commercio che Sind offre. Jaibul e Putnabad competono ferocemente per i commerci esteri.

691 DI: Gregus Verdier fonda il Consiglio del Terrore e le Gilde di Minrothad.

Yubraj Narendra ul Nervi, principe ereditario di Sindrastan, rischia la morte quando il suo elefante favorito si imbezzarrisce e lo incorna. Un sant'uomo di passaggio gli salva la vita, calmando l'elefante e guarendo il principe. Mentre giace inconscio, Narendra ha una terribile visione del pericolo che Sind dovrà affrontare in futuro, un pericolo contro cui il popolo sindhi sarà inerme, a meno che i domini indipendenti di Sind non si uniscano prima. Quando Narendra si sveglia, il sant'uomo se n'è già andato: nessuno sa dire chi fosse o dove si sia diretto. Il padre di Narendra, Sanjiva ul Nervi, muore più tardi in questo stesso anno e lascia il dominio del Sindrastan a suo figlio.

695 DI: L'esercito del rajah Narendra ul Nervi inizia il lento e sanguinoso processo di unificazione di Sind conquistando Gom, Karganj e Naral.

696 DI: Sandapur capitola di fronte all'assalto furioso di Narendra. Appoggiato dalle forze alleate dei rajah di Jalawar e Putnabad, il villaggio di Pramayana resiste agli eserciti del Sindrastan per più di un anno.

698 DI: Pramayana finalmente cade, ma il rajah Narendra comprende che non può sperare di conquistare tutto il Jalawar. Colpisce a ovest invece che a sud e conquista Sindri, Khamrati e il resto del Jhengal.

700 DI: La guerra si intensifica tra le colonie alphetiane e thyatiane a Ylaruam.

L'immortale Korotiku aggiunge pirati hin (halfling) e umani dalle isole di Ierendi all'area che lui chiama i Mari degli Allegrì Pirati (Merry Pirate's Seas).

Gregus Verdier viene assassinato.

Doriath, un elfo avventuriero, ascende al trono di Alfheim. La fazione di Erewan del clan Erendyl lascia Alfheim per Glantri.

La più grande orda di orchetti nella storia moderna viene sconfitta nelle Cinque Contee.

Rajah Narendra costruisce la fortezza di Gola per incoraggiare le carovane mercantili del deserto ad entrare nella pianura di Asanda attraverso il Jhengal. I suoi generosi accordi commerciali con Slagovich portano un favoloso commercio e molta ricchezza al Jhengal.

Il Rajah sposa la sua prima moglie, Drisana, che gli darà un figlio l'anno seguente.

703 DI: Le forze del rajah Narendra conquistano Baratpur e portano il Baratkand sotto il controllo dei sindrastani. Il rajah assume il titolo di rajadhiraja, permette al precedente rajah di Baratkand di mantenere il suo titolo e alcuni diritti governativi, e mette il rajah Javis Nandin sul trono di Jhengal.

704 DI: Ancora restii ad essere conquistati con la forza, sia il Putnabad che il Jalawar negoziano un'unione pacifica col Sindrastan (e il pagamento di tasse annuali come tributo al rajadhiraja Narendra ul Nervi), per ottenere in cambio di condividere i benefici del commercio con Slagovich. Gli Jadugerya che governano Jaibul raggiungono un accordo col rajadhiraja, che accorda loro l'indipendenza in cambio della promessa di non interferire con gli affari di Sind e di permettere alle carovane che viaggiano attraverso la Grande Pianura Brulla (Barren Plain) dirette nel Putnabad di passare attraverso Jaibul.

705 DI: Il rajadhiraja volge la sua attenzione verso nord, gli occhi puntati sulle fertili terre di Nagpuri; dopo sei mesi, il rajah di Nagpuri giura fedeltà al rajadhiraja Narendra ul Nervi. Il patto è sigillato dal matrimonio tra il rajadhiraja e Kumuda, la figlia del rajah.

706 - 713 DI: Le guerre sanguinose per il controllo del Kadesh e del Gunjab sono vicine ad esaurire le risorse del rajadhiraja. Nel **712 DI**, Raneshwar cade di fronte alle truppe di Narendra. L'anno seguente, il Kadesh è d'accordo ad unirsi con Sind, purché il rajah di Kadesh mantenga il suo potere sotto il nuovo titolo di maharajah (grande re), esattamente come è stato concesso al rajah di Gunjab l'anno precedente. Il maharajah di Kadesh fida sua figlia infante con il figlio dodicenne del rajadhiraja.

707 DI: Heldann il Prode unifica i piccoli regni indipendenti a nord di Vestland, ribattezzando queste terre i Possedimenti di Heldann.

709 DI: Su Laterre (un mondo parallelo), Michel d'Ambreville, leader della famiglia dei d'Ambreville, muore in battaglia; sua moglie Camille assume il controllo della famiglia.

710 DI: Heldann il Prode muore avvelenato dopo aver devastato le terre dei troll di Vestland.

713 DI: La marina di Ierendi distrugge una pattuglia navale thyatiana. La Marina Reale ottiene un immediato riconoscimento di supremazia tra le potenze del mondo conosciuto.

714 DI: Il rajadhiraja Narendra ul Nervi annuncia l'unificazione totale del Regno di Sind col trattato stipulato tra il Sindrastan e il Peshmir. Il rajah Ravi Prabhpravitha del Peshmir assume il titolo di maharajah. Mandara, la figlia più anziana del maharajah, diviene la terza moglie del rajadhiraja.

717 DI: Il rajadhiraja affida a Jahore e alle sue famiglie dominanti il compito di costituire la marina militare sindhi. Il primo problema è di trovare del legname appropriato: molto deve essere importato dalle terre orientali.

722 DI: A Graakhalia, una ribellione di alcuni degli immigrati elfi viene rapidamente soffocata, e i suoi leader giustiziati.

723 DI: Santhral II muore e con lui termina la dinastia dei Re di Darokin. La nazione si divide in vari domini indipendenti governati da chiunque possa permettersi di pagare truppe per mantenere le strade praticabili.

725 DI: Su Laterre, Re Hber di Averoigne comincia a investigare sulle dicerie di stregoneria riguardanti la famiglia dei d'Ambreville.

726 DI: La neo-costituita marina militare sindhi, formata da quattro navi mercantili e da una galea da guerra, affonda misteriosamente al largo di Jaibul, poco dopo essere ritornata dal suo viaggio inaugurale a Tanakumba. Il rajah di Putnabad sospetta un sabotaggio da parte dei mercanti stranieri, ansiosi di mantenere la propria posizione di vantaggio come mediatori nel commercio tra le terre orientali e quelle occidentali.

728 DI: Le colonie alphetiane a Ylaruam distruggono le colonie thyatiane: i coloni thyatiani fuggono.

Su Laterre, Etienne d'Ambreville crea un cancello magico e permette ai d'Ambreville e ai loro seguaci di lasciare il mondo di Laterre. Marcel d'Ambreville viene ucciso in un'azione di retroguardia; Marie-Helene viene ferita gravemente ma sopravvive.

I d'Ambreville e i loro vassalli arrivano su Mystara dalla Vecchia Averoine, stabilendo una cultura molto simile a quella francese in una valle boscosa nella parte nord-occidentale di Glantri. Ottengono il benvenuto dai Flaem di Braejr e ivi fondano un proprio dominio, la Nouvelle Averoine.

730 DI: Altri coloni giungono a Glantri, inclusi alcuni elfi chiari (discendenti degli elfi che abbandonarono l'area nel 1700 PI), umani da Traladara e coloni thyatiani da Ylaruam. Scoppiano attriti tra i flaem e i nuovi coloni.

733 DI: Camille d'Ambreville, sempre più eccentrica, abbandona i suoi doveri come leader del casato dei d'Ambreville. Dopo un consiglio di famiglia tumultuoso, Etienne diventa il nuovo capo famiglia.

735 DI: L'anziano Narenda ul Nervi muore nel sonno. Suo figlio, Kistna, dimostra di essere un rajadhiraja giusto e capace. Andre-David de Foret nominato Capo-caccia della Nouvelle Averoine.

738 DI: Il re di Braejr, seguendo il consiglio di Etienne d'Ambreville, istituisce una politica ufficiale di accoglimento e di integrazione nei confronti dei coloni. I suoi subalterni seguono una politica non ufficiale di ostilità verso i coloni. Nascono nuovi attriti.

747 DI: Il Consiglio dei Lord di Braejr bandisce gli insegnamenti ecclesiastici e la magia clericale con la pena di morte.

748 DI: I tritoni del Mare Assolato si impegnano ad aiutare la marina militare di Ierendi, in cambio della protezione offerta da Ierendi ai santuari dei tritoni, spesso saccheggiate dai pirati.

750 DI: Un distante discendente di Yav guida il popolo di Yav sulla strada della prosperità a Yavdlom.

Il Grande Rogo: i flaem bruciano sessanta chierici catturati, tutti di discendenza thyatiana o traladariana.

754 DI: Un secondo Grande Rogo è interrotto dalla folla esasperata. Una rivolta armata scoppia in molte delle piccole comunità thyatiane e traladariane. L'esercito di Braejr sopprime spietatamente la ribellione. La maggior parte degli uomini di discendenza thyatiana e traladariana viene uccisa.

758 DI: Yav ascende all'immortalità.

775 DI: La carica di Re di Ierendi diviene elettiva dopo una tentata ribellione contro il Consiglio dei Nobili.

776 DI: Il rajadhiraja Kistna ul Nervi muore di febbre dopo aver regnato per quattro decenni. La sua forte politica di centralizzazione ha cementato l'unificazione di Sind. Un nipote, Hansh ul Nervi, succede a Kistna come rajadhiraja.

784 DI: Una colono thyatiano della terza generazione uccide un signore flaemo. Le forze dei flaem attaccano il suo villaggio: scoppia di nuovo la guerra tra i thyatiani e i flaem.

784 - 788 DI: I Seguaci della Fiamma (i Flaem) combattono contro gli altri coloni di Glantri. Con le prime sconfitte arrivano le esecuzioni di alcuni licanthropi flaem che hanno lottato contro i coloni thyatiani ed elfi.

785 DI: Battaglia di Braejr: i coloni sono respinti a sud del Vesubia dai flaem.

786 DI: Un mago alphatiano di nome Halzunthram il Mercenario arriva nelle terre dei flaem, aiuta umani ed elfi contro i flaem e organizza i coloni in una forza da combattimento efficiente.

788 DI: I coloni sconfiggono i flaem alla Battaglia di Braastar. Halzunthram cattura il Consiglio dei Lord e dichiara l'intero territorio protettorato di Alphatia. La guerra ricomincia: gli elfi si dichiarano indipendenti e i flaem si ribellano. Molti licanthropi flaem lottano e muoiono in seguito alla ribellione. Cominciano i Quarant'Anni Senza Pace.

790 DI: Viene istituito il Consiglio dei Cittadini di Ierendi.

793 DI: Il rajadhiraja Hansh ul Nervi viene trovato morto dopo avere mangiato un fico avvelenato. Suo figlio Ramanan ascende al trono.

- | Il Periodo Contemporaneo

800 DI: Nascita di Suleiman Al-Kalim, un grande filosofo e condottiero dei nomadi del deserto di Ylaruam.

Le Guerre Orchesche. Orde di umanoidi disperati delle Terre Brulle devastano le nazioni vicine in cerca di cibo, tesori, o riparo. Le carovane vengono depredate sistematicamente, le città date alle fiamme. Agitazione a Darokin.

I pesci diavolo appaiono nel Mare Assolato. Scoppia la guerra tra loro e il regno sottomarino, caratterizzata da scaramucce localizzate e attacchi terroristici dei pesci diavolo.

802 DI: Una corsa all'oro a Glantri porta molti nani di Casa di Roccia in quella nazione. La peste mandata dall'immortale Yagrai si sparge per Glantri, e i glantriani si convincono che i nani ne sono i responsabili: ne risulta una guerra violenta contro nani da parte del popolo glantriano. I licanthropi sembrano particolarmente suscettibili alla peste e poche creature mannare sopravvivono.

805 DI: Alcuni nani che abbandonano Glantri si stabiliscono in piccole comunità nelle montagne di Nagpuri, del Gunjab e del Peshmir.

808 DI: L'Ordine di Vanya viene fondato ad Hattias da sacerdoti banditi dai Soldati della Tempesta.

812 DI: Il rajadhiraja Ramanan ul Nervi muore dopo avere mangiato una ciotola di fichi. Il suo figlio più anziano, Kulpakh assume il trono e decreta la morte di suo padre "il risultato della giustizia immortale". Nell'arco di una settimana, Kulpakh comincia a emanare proclamazioni bizzarre, esortando gli Jadugerya a trovare un modo per far nevicare nel Grande Deserto, accusando tutti i Rishiya di essere vampiri che si alimentano sul popolo di Sind, e insistendo che tutti gli animali devono essere messi in libertà e che non gli si deve più chiedere di fare il lavoro dell'uomo. Un mese dopo, Kulpakh muore quando un elefante cerimoniale libero di vagare per le strade si imbroglia e lo travolge. Il fratello di Kulpakh, Balin, appena ventenne, prende il suo posto sul trono.

814 DI: Una massiccia invasione di Schattenalfen nell'impero azcano viene respinta alla Battaglia di Huixtla.

815 DI: Il tentativo degli azcani di spostare la guerra nei territori degli Schattenalfen finisce con un'imboscata e una disastrosa ritirata nella Battaglia di Wondyviel.

825 DI: Al-Kalim espugna il villaggio di Ylaruam e lo sceglie come sua dimora tribale.

826 DI: Al-Kalim espugna Cinsa-men-Noo, Parsa, e Ctesifonte (Ctesiphon), e unisce i Makistani e le tribù alasiyane sotto la bandiera dell'Eterna Verità.

827 DI: La campagna contro gli invasori alphetiani di Ylaruam termina con l'assedio vittorioso di Jaboor, scacciando gli ultimi alphetiani dalla regione.

828 DI: Lord Alexander Glantri, di discendenza thyatiana, cattura Halzunthram e ristabilisce l'indipendenza dei territori da Alphetia. La popolazione rinomina la terra Glantri in suo onore: fine della Guerra dei Quarant'Anni. I Principati di Glantri espellono tutti i nani rimasti, e alcuni di loro migrano a Darokin. Altri si imbarcano su navi di Minrothad per unirsi agli artigiani delle isole di Minrothad e si stabiliscono sull'Isola della Fortezza (Fortress Island).

829 DI: Lord Glantri fonda la Repubblica di Glantri e riforma il Consiglio dei Lord nel Consiglio dei Principi.

830 DI: La campagna di Ylaruam contro gli invasori thyatiani finisce con l'assedio vittorioso di Tameronikas, scacciando i thyatiani dalla regione.

831 DI: Fondazione delle Tribù Confederate degli Emirati di Ylaruam.

832 DI: Il rajadhiraja Balin ul Nervi affoga nell'inondazione di Asanda mentre tenta di liberare un bambino caduto nel fiume tumultuoso. Sua figlia diciottenne (e sola erede) Nitara ul Nervi eredita il trono di Sind e il titolo di ranidhiraja. Dopo un inizio tormentato (caratterizzato da assassini e da colpi di stato falliti), il suo dominio si rafforza e seguono cinquanta anni di pace e prosperità.

835 DI: Pellegrinaggio verso gli immortali di Suleiman Al-Kalim. Al-Kalim comincia la sua ricerca lungo il Sentiero del Dinasta.

841 DI: Il porto nanesco di La Cittadella (Stronghold) viene fondato sull'Isola della Fortezza a Minrothad.

845 DI: Sotto la guida di Etienne, comincia la costruzione della Scuola della Magia di Glantri. Richard e Isidore vengono nominati Capi Cacciatori di Lupi Mannari della Nouvelle Averoigne.

846 DI: Un'orda di orchi delle Terre Brulle saccheggia Ardelphia e distrugge totalmente la città.

850 DI: A Glantri, Richard e Isidore divengono lupi mannari.

850 - 862 DI: Il Consiglio di Minrothad raffina la struttura statale e stabilisce l'ufficio di Gran Mastro delle Gilde. Il primo Gran Mastro delle Gilde diventa Missan Meditor. Leggi severe che restringono l'immigrazione vengono approvate.

855 DI: Suleiman Al-Kalim compone il Nahmeh, un importante lavoro filosofico-religioso yleri.

858 DI: La Luce di Rad, un gruppo di nobili glantriani, proclama che i titoli nobiliari siano limitati solamente ai maghi e dichiara che i membri del Consiglio guadagnino il titolo ereditario di Principe. La Repubblica di Glantri è ribattezzata i Principati di Glantri. Istituzione dell'Università Eterna e del Consiglio dei Precettori di Ylaruam.

859 DI: I nobili di Glantri non utenti di magia vengono esiliati e i maghi schiacciano una piccola ribellione.

860 DI: Suleiman Al-Kalim si ritira dalla vita pubblica.

867 DI: Il titolo di Re di Ierendi diviene una carica cerimoniale che si ottiene vincendo l'annuale Torneo della Corona.

875 DI: Completata la costruzione della Grande Scuola della Magia. Etienne d'Ambreville diviene il suo primo Gran Maestro.

880 DI: L'Isola del Fuoco viene interdetta a tutte le navi. La Gildea dei Ladri di Minrothad fonda in segreto Covo Sicuro (Cove Haven) come base pirata su quest'isola.

882 DI: Il ranidhiraja Nitara ul Nervi abdica al trono di Sind in favore di suo nipote, Anandarun ul Nervi. Nitara si imbarca poi su una nave diretta ad Alphetia, apparentemente per visitare il Regno Volante di Ar (Floating Ar) e altre meraviglie del mondo; non farà più ritorno a Sind.

889 DI: Il rajadhiraja Anandarun ul Nervi viene assassinato senza lasciare eredi. Coloro che gli erano vicini sospettano del rajah di Nagpuri, ma non possono presentare alcuna prova. Vadin Kulpakh ul Nervi, suo pronipote, ascende al trono.

890 DI: Il Gran Mastro di Minrothad Kitrina Meditor approva l'Atto d'Isolamento (Isolation Act) che proibisce l'immigrazione e limita la venuta dei visitatori a Minrothad.

896 DI: Etienne d'Ambreville viene confermato come nuovo Principe e la Nouvelle Averoigne come suo principato, ma sire Henri e Catharine lo uccidono. La magia di Etienne esige vendetta, uccide entrambi gli assassini e spedisce lo Chateau d'Ambreville in una dimensione mortale dalla quale nessuno può scappare. Il Consiglio dei Principi impedisce nuovi insediamenti nelle terre abbandonate, affinché lo stesso non accada ad altri.

897 DI: La petizione dei Srinivasan del Sandapur al rajadhiraja Vadin ul Nervi permette loro di attuare una secessione dal Jhengal governato da Nandin, adducendo l'incompetenza del rajah di Jhengal. In seguito a dicerie di illeciti, corruzione e depravazione, il rajadhiraja ordina che il Jhengal venga diviso in Jhengal dell'Est (ribattezzato Azadgal dal suo nuovo rajah) e Jhengal dell'Ovest (caparbiamente chiamato "Jhengal" dai suoi abitanti).

898 DI: Nuova ondata di immigrazione a Glantri. La popolazione si mescola liberamente e calano gli attriti.

900 DI: Marilenev è un fiorente villaggio di 500 abitanti dediti al commercio. L'imperatore Gabrionus IV di Thyatis muove su Marilenev, lo conquista, e proclama tutta della regione di Traladara protettorato thyatiano. Marilenev viene ribattezzata Specularum. Molti rifugiati da Traladara fuggono a Darokin. I thyatiani conquistano anche molte aree dell'Isola Aurora e costruiscono la città di Oceansend nel Norwold.

Isola del Nord viene annessa a Minrothad, e qui viene fondato l'insediamento di rifugio di Gaptou.

Suleiman Al-Kalim sparge false notizie sulla sua morte per celare la sua scomparsa e per continuare la sua ricerca dell'immortalità. Una nuova ondata di coloni comincia ad arrivare nella Costa Selvaggia orientale, incluse persone da Ylaruam, Yavdlom, e dall'impero thyatiano. Essi portano il feudalesimo e la struttura classista. Vari avventurieri cominciano a fondare i domini che in seguito diventeranno le Baronie Selvagge, e assorbono le culture elfiche, nane e umane che già si trovavano nella regione. I coloni scoprono la Maledizione Rossa, ma decidono comunque di restare. Anche alcuni halfling cominciano ad arrivare sulla Costa Selvaggia, e vengono integrati nelle culture locali.

901 DI: Kers Zeberdesti, uno Jadugerya che asserisce di essere il figlio illegittimo di Anandarun ul Nervi, guida un vittorioso colpo di stato contro il rajadhiraja Vadin ul Nervi. Kers ascende al trono col nome di ul Nervi.

902 DI: La Baronia di Narvaez viene fondata lungo la Costa Selvaggia da una spedizione di Ispani provenienti dal distante impero thyatiano. Narvaez reclama una gran parte del territorio, dalla Penisola dell'Artiglio alla Baia della Sirena (Baia Sereia), incluse terre già occupate da abitanti umani, elfi, nani, e da uomini tartaruga.

903 DI: Il dominio di Vilaverde è fondato da ispani e da genti di Yavdlom.

905 DI: Nueva Esperanza (Nuova Speranza) dichiara l'indipendenza da Narvaez.

906 DI: Nani ed elfi nelle terre reclamate da Narvaez si autoproclamano la Baronia di Montoya.

908 DI: Lo stato di Copetez viene fondato nelle pianure della Costa Selvaggia orientale.

909 DI: La Baronia di Montejo viene fondata nell'entroterra di Narvaez. Il dominio di Tanaka viene fondato da coloni di Yavdlom.

913 DI: Il rajadhiraja Kers ul Nervi muore in un incendio (apparentemente il risultato di un esperimento magico finito male) che distrugge il palazzo reale e buona parte di Sayr Ulan. Suo figlio Darshan diviene rajadhiraja e ordina di ricostruire il palazzo. I piani architettonici richiedono un lago artificiale con un nuovo e splendido palazzo costruito su di un'isola al centro del lago.

La Baronia di Narvaez si divide tra due eredi: la parte settentrionale rimane Narvaez, e la porzione meridionale diviene la Baronia di Sotto.

914 DI: Toktai Khan di Ethengar respinto ad Hayavik (ultima importante invasione dei Possedimenti di Heldann ad opera dei khanati).

915 DI: Un Himaya chiamato Sarad Ylayci conquista il trono con un sanguinoso colpo di stato: anch'egli afferma di essere un altro figlio illegittimo di Anandarun ul Nervi. Quando il potere è ben saldo nelle sue mani, egli ordina che la costruzione del palazzo continui. Come Kers Zeberdesti, Sarad prende il nome di ul Nervi una volta incoronato.

Lo stato di Aranjuez viene fondato nelle pianure vicino a Montejo.

916 DI: La baronia di Cristobal viene fondata molte miglia a nord di Narvaez.

919 DI: Ethengar attacca i Possedimenti di Heldann, ma viene respinta.

920 DI: La guerra tra il regno sottomarino e i pesci diavolo finisce in modo incerto.

Viene firmato un accordo economico tra Glantri e Darokin che permette il passaggio gratuito di tutte le carovane mercantili. Boom degli affari a Glantri City.

921 DI: Lo stato interno di Escudor si divide da Sotto.

926 DI: La baronia di Rivera viene fondata entro Sotto, causando una piccola guerra civile: alla fine Rivera ottiene la propria indipendenza.

927 DI: La Grande Fusione. Le più grandi e più ricche famiglie di mercanti di Darokin si accordano per la formazione di un governo centrale per l'intero paese. Charles Mauntea viene scelto per guidare Darokin e comincia il periodo dei Re Mercanti.

929 DI: Lo stato di Texeiras viene fondato lungo la parte orientale della Baia della Sirena.

930 DI: La Baronia di Marino dichiara l'indipendenza da Narvaez e reclama le spiagge occidentali della Baia della Sirena.

931 DI: Una miniera di *cinnabryl* viene scoperta vicino a Nueva Esperanza. Alcuni saggi scoprono il suo valore protettivo quando viene usato su chi è affetto dalla Maledizione Rossa, ma altri scoprono che danneggia coloro che non sono soggetti agli influssi dalla maledizione. In questo periodo il *cinnabryl* è conosciuto, ma generalmente non ricercato, e una volta consumato viene abbandonato dopo l'uso.

932 DI: Lydia Mauntea prende la guida di Darokin dopo la morte di suo marito, Charles. Essa assume il titolo di Cancelliere.

934 DI: Il Cancelliere Mauntea convoca il Secondo Consiglio dei Grandi Mercanti di Darokin. Molte delle riforme cominciate nel 927 vengono completate, inclusa l'elezione di un nuovo presidente, alla morte del leader attuale, da parte di un consiglio permanente formato dai 15 mercanti più ricchi.

934 DI: La baronia di Gargona viene fondata nel Sotto occidentale. Dopo una breve guerra civile, a Gargona viene accordata l'indipendenza.

935 DI: La baronia di Quimeras dichiara l'indipendenza da Narvaez.

La partecipazione al Torneo della Corona di Ierendi è aperta a qualsiasi individuo giuri fedeltà al Consiglio dei Nobili, al Consiglio dei Cittadini e a Ierendi.

936 DI: Sotto dichiara guerra a Gargona: dopo alcuni mesi, Gargona conquista Sotto e ne assorbe tutte le terre, tranne la porzione meridionale che si organizza nello stato di Almarron. Il nome ufficiale della cultura comune a tutte le Baronie Selvagge eccetto Vilaverde e Texeiras è cambiato da Ispana a Espana; la lingua parlata è l'Espano o Espa.

937 DI: Narvaez attacca Quimeras e Montoya e riannette entrambe dopo una breve guerra.

939 DI: Il dominio di Sind passa a Timin ul Nervi quando suo padre, il rajadhiraja Sarad ul Nervi, muore nel proprio letto.

Per rafforzare il consolidamento interno, Almarron colpisce a sud e conquista Nueva Esperanza e i territori circostanti.

940 DI: Tutti le navi mercantili di Minrothad ora sono capitanate da Principi Mercanti e trasportano fanti di marina.

Nel Mondo Cavo, una nave carica di rifugiati della cultura dei tagliapietre (Stonecraver) viene portata alla deriva da un titanico uragano nelle terre azcane, e qui i sopravvissuti fondano la città di Colima.

La baronia di Alcazar viene fondata vicino Cristobal.

941 DI: La baronia di Torreon viene fondata a sud di Cristobal e Alcazar.

942 DI: Gli azcani sconfiggono gli Schattentalfen alla Battaglia di Ploiec, e possono di conseguenza mantenere le miniere d'oro a Tepetitlan.

Un fabbro umano di Torreon compie esperimenti con del *cinnabryl* esaurito, scoprendone l'incredibile utilità e battezzando la sostanza *Acciaio Rosso* (Red Steel). Alcune piccole armi di acciaio rosso vengono prodotte.

944 DI: Una recente orda di invasori orcheschi viene sconfitta nelle Cinque Contee nella Contea dell'Est (Eastshire).

947 DI: Lo stato di Bigotillos viene fondato a nord di Copetez.

948 DI: Nasce Stefano Karameikos III nel Ducato di Mchetos, a Thyatis.

L'imperatore thyatiano accorda all'Ordine di Vanya il permesso di emigrare da Hattias.

Un gruppo di nani in prossimità di Nueva Esperanza comincia a fare esperimenti con dei *semi d'acciaio* trovati nella locale miniera di *cinnabryl*. Quando essi lo mescolano accidentalmente con del vermiglio (vermeil), trovano la formula per la *polvere pirica*.

Cominciano quindi a cercare modi di usare la nuova sostanza.

949 DI: Nascita di Mochtlapac, l'attuale Tlatoani (Imperatore) dell'Impero Azcano.

Vardon Kalimi nominato Cancelliere di Darokin dopo la morte di Lydia Mauntea.

Zyndryl, un nobile alphantiano, fonda Acquascudo (Seasheid).

950 DI: Minrothad firma patti di neutralità con la maggior parte dei paesi del continente.

Un piccolo ma potente esercito di chierici hattiani dell'immortale Vanya conquista i Possedimenti di Heldann. Freiburg capitola e la famiglia Halvardson (il clan dominante di quelle terre) viene massacrata.

Si forma la Lega di Difesa di Nordhartar al Consiglio di Soderfjord, creando i Protettorati di Soderfjord. Trattati con Vestland e Ylaruam aiutano Soderfjord nel proteggere la Strada dei Commerci (Overland Trade Route) che passa attraverso Castellan e servono per convincere Ostland a desistere dal compiere scorrerie sulla costa. Subito dopo Ostland si allea con l'Impero di Thyatis.

951 DI: Una tigre domestica ferisce seriamente il rajadhiraja Timin ul Nervi. Sebbene sopravviva, Timin è ormai uno storpio e abdica in favore di suo figlio Kapil. Il nuovo rajadhirajah ha solo sedici anni, ma si dimostra subito un leader capace nel respingere la peggiore scorreria di umanoidi mai fatta in questo secolo.

La baronia di Babosas viene fondata est di Vilaverde.

952 DI: Assedio di Altendorf, l'ultima città heldannica ad arrendersi. I conquistatori cambiano il nome dei Possedimenti di Heldann in Territori Heldannici: l'ordine thyatiano di Vanya viene ribattezzato col nome di Cavaliere Heldannici.

954 DI: Il Grande Ascensore (World-Elevator) viene costruito per facilitare i commerci coi clan di Atruaghin che vivono sull'altopiano di Atruaghin.

957 DI: Il primo archibugio viene costruito a Nueva Esperanza: una funzione per la polvere pirica è stata trovata, ma raramente viene usata a causa dei pericoli che comporta.

958 DI: Texeiras conquista la baronia di Marino e il dominio di Tanaka.

959 DI: Alpathia comincia una nuova guerra contro Thyatis: Quarta Guerra tra Alpathia e Thyatis.

960 DI: Le forze d'assalto alpathiane raggiungono la città di Thyatis e uccidono l'imperatore thyatiano, ma vengono respinte da un contrattacco condotto da Thincol il Coraggioso, un famoso gladiatore.

962 DI: La baronia di Los Elegidos viene fondata a nord di Torreon, Alcazar e Cristobal.

963 DI: Gli azcani scoprono i tagliapietre a Colima e spediscono una piccola truppa a sterminarli. I colimani tuttavia prevalgono, e mantengono il loro stile di vita.

Gli gnoll Yazi attaccano Montejo e Aranjuez.

965 DI: Kitrina Meditor, Gran Mastro di Minrothad, viene assassinata. Il consiglio dei Capigilda agisce come reggente fino a che Oran Meditor non diviene maggiorenne.

Il principe Haldemar di Haaken comincia il suo viaggio sulla Principessa Ark (Princess Ark): scopre l'apertura polare meridionale per il Mondo Cavo e la luna invisibile, Myoshima.

966 DI: Montejo e Aranjuez si uniscono diplomaticamente per formare la baronia di Saragon.

967 DI: La baronia di Morali viene fondata giusto a nord di Torreon, tra Cristobal e Alcazar.

968 DI: Torreon guerreggia coi suoi vicini di casa e conquista, assorbendole, sia Morales che Alcazar; Cristobal e Elegidos sono indebolite ma non cadono. I guerrieri d'élite torreoniani usano spade di acciaio rosso, il primo esempio registrato dell'uso di quel metallo in una grande battaglia.

969 DI: Torreon scopre depositi di cinnabryl nella Terra Vermelha, e si muove per conquistare quelle terre. Per prevenire una possibile guerra sui diritti di estrazione, alcuni diplomatici si riuniscono e stipulano il Trattato di Tampicos, che viene firmato da Torreon, Vilaverde, Texeiras e Hule.

970 DI: Il Duca Stefano Karameikos III offre le sue terre ancestrali (il Ducato di Mchetos) all'imperatore Thincol in cambio del dominio di Traladara, che viene ribattezzata Gran Ducato di Karameikos. Il Duca Stefano prende possesso del suo ducato, poi comincia a dividere il territorio e ad assegnare titoli ai suoi seguaci thyatiani. Egli inizia la costruzione di strade attraverso il ducato e di un forte esercito per proteggerlo. Una piccola ribellione e molti tentativi di assassinio seguono il suo arrivo a Specularum.

Elegidos scompare senza alcuna traccia.

971 DI: Corwyn Hoff nominato Cancelliere di Darokin dopo le dimissioni di Kalimi.

Babosas viene conquistata e assorbita da Hule.

972 DI: Mochtlapac si insedia come Tlatoani (Imperatore degli Azcani).

975 DI: Rypien Hallonica nominato cancelliere di Darokin alla morte di Hoff.

Re Thar unisce le Terre Brulle, minacciando il commercio di Darokin, istituisce il Codice di Condotta Thariano e crea la Legione. Costernazione a Thyatis per la minaccia militare.

Le pistole a ruota vengono sviluppate a Nueva Esperanza. Alcuni leader, incluso un guerriero chiamato Cimmarron, promuovono in segreto la produzione dell'arma.

977 DI: Almarron conquista e assorbe Escudor, poi volge a nord e muove guerra a Gargona e Rivera.

978 DI: Per difendersi da Almarron, Rivera accetta di fondersi con Gargona. Mentre Almarron è distratta, Nueva Esperanza apre le ostilità, e i fucilieri di Cimmarron fanno una grande impressione.

Gli esploratori heldannici del Mondo Cavo scoprono i dirigibili di Oostdok e decidono di prenderne possesso per unirli alla loro flotta di Falchi da Guerra (Warbirds).

979 DI: Alcuni avventurieri sono risucchiati nello Chateau d'Ambreville e rompono la maledizione. Etienne esce dal coma, il castello crolla e tutti i d'Ambrevilles eccetto Etienne invecchiano e muoiono. Etienne visita la Vecchia Averoine, e trasporta la sua amica Geneviève de Sephora, Signora di Sylaire, e la sua spaziosa torre (la Casa di Sylaire) con sé a Glantri. Poi *desidera* che la sua famiglia torni in vita e comincia a riportare la Nouvelle Averoine al suo antico splendore. Sire Malachie du Marais arriva a Glantri dalla Vecchia Averoine. Un'epidemia di licanotropia lupina si sparge per Averoine.

Il Duca Stefano Karameikos sposa Lady Olivia Prothemian.

I pesci diavolo ricominciano i loro attacchi al Regno di Sottomarinia.

La rivoluzione in Nueva Esperanza continua, condotta dal generale Cimmarron. Almarron e Gargona cessano le ostilità, ed entrambe ratificano il Trattato di Tampicos.

980 DI: Nuovi licanotropi vengono scoperti a Minrothad e nel regno sottomarino, e si diffonde il terrore che molti altri siano potuti sfuggire alla Purga d'Argento (**443-445 DI**). I verri diabolici e i ratti mannari sembrano particolarmente numerosi. Gli squali mannari riappaiono nel Regno di Sottomarinia.

Etienne viene riconfermato Principe dal Consiglio dei Principi glantriani. Catharine parte per la Thyatis come ambasciatrice di Glantri. Wulf von Klagendorf diviene Sommo Sacerdote di Vanya a Freiburg.

Il Consiglio dei Nobili di Ierendi cambia il proprio nome in Tribunale di Ierendi: è ora un consiglio composto di ufficiali eletti e nominati.

Nasce lady Adriana Karameikos.

Armato con una pistola a ruota e una spada di acciaio rosso, il generale Cimmaron conduce le sue forze alla vittoria sulle truppe di Almarron alla battaglia di Hondo. I suoi seguaci lo proclamano “Conte”, e Nueva Esperanza diventa il centro della nuova contea indipendente di Cimmaron. Amareggiato dalle recenti decisioni del governo, il popolo di Almarron si rivolta contro il suo leader e lo rovescia. Facendo uso di vecchie filosofie traladariane, stabiliscono una democrazia.

981 DI: Cristobal abbandona qualsiasi pretesa di podestà sui suoi terreni, con l’eccezione di una torre e di alcuni acri di terra. Il signore di Torre Cristobal rinnega il titolo di Barone, ma mantiene l’indipendenza dagli altri stati. (RS)

982 DI: Sire Malachie du Marais ottiene il controllo della Baronia di Morlay, situata nel cuore della Valle dei Lupi, a Glantri. Nasce lord Justin Karameikos.

984 DI: Saragon ratifica il Trattato di Tampicos.

Moglai unisce la tribù dei Murkit a Ethengar.

985 DI: Fondazione della società Amici dei Cani a Glantri.

Copetez e Bigotillos si uniscono attraverso un matrimonio: le terre si fondono formando lo stato di Guadalante. Guadalante ratifica il Trattato di Tampicos.

986 DI: Nasce lord Valen Karameikos.

Moglai Khan unisce le tribù e diviene Gran Khan degli ethengariani.

Dona Esperanza conquista il potere a Gargona e guida il paese verso un’epoca di pace, dando inizio a una politica di neutralità nei confronti di tutte le altre Baronie Selvagge.

988 DI: Dopo la morte di Hallonica, il Consiglio dei Mercanti nomina Corwyn Mauntea, pronipote di Charles e Lydia, presidente di Darokin.

989 DI: Oran Meditor prende la carica di Gran Mastro delle Gilde di Minrothad e istituisce delle riforme.

La Baronia dell’Aquila Nera invade la Contea dell’Est alla ricerca di schiavi e di bottino, ma viene respinta. Gli attacchi continueranno per i prossimi vent’anni.

990 DI: Cimmaron ratifica il trattato di Tampicos.

991 DI: Oran Meditor rescinde l’Atto d’Isolamento e riapre Minrothad ai contatti esterni.

992 DI: Il rajadhiraja Kapil ul Nervi muore in seguito alle ferite riportate combattendo un drago blu che stava tormentando il Baratkand. Un nipote, Chandra ul Nervi, diviene rajadhiraja.

Il trattato di Cortesillas tra Guadalante e Saragon risolve la questione dei diritti di abbeveramento del bestiame tra le due nazioni.

994 DI: Almarron fronteggia un periodo di guai. Un opportunista prende il potere e si dichiara dittatore della nazione.

Coloni heldannici muovono a sud-ovest dentro Ethengar, ma vengono massacrati.

995 DI: Primo tentativo di assassinare Oran Meditor. Il clan Kasan è il responsabile del tentato assassinio e viene rimosso dalla posizione di controllo della gilda degli elfi marini. Il clan Elsan prende il posto del clan Kasan.

997 DI: Il cinnabryl viene scoperto anche a Slagovich. Si aprono miniere per estrarlo e venderlo a Torreon, Texeiras e Cimmaron in cambio di acciaio rosso.

998 DI: Secondo tentativo di assassinare Oran Meditor. Si pensa che l’assassino sia un mago mercenario proveniente da Glantri.

Incursioni punitive dei Cavalieri Heldannici contro gli ethengariani.

Vengono trovati non-morti nelle acque del sud.

999 DI: La prima fiala di *essenza cremisi* (crimson essence) viene prodotta da un’alchimista a Saragon. Il segreto giunge alle orecchie di un gruppo di avventurieri, che divengono i primi “Eredi”. Alcuni Eredi acquisiscono potere fondando la Fratellanza dell’Ordine (Brotherhood of Order) e altri gli Amici della Libertà (Friends of Freedom). I rimanenti Eredi si uniscono nell’Alleanza Neutrale (Neutral Alliance) per bilanciare la situazione.

- | Il Periodo degli “Atlanti”

1000 DI: Minrothad celebra i 150 anni dalla nascita. Oran Meditor fa pubbliche apparizioni per smentire le dicerie sulla sua cattiva salute.

A Glantri, la Confraternita dei Lupi Liberi sta premendo molto per un proprio principato sotto il comando di Sire Malachie du Marais, Barone di Morlay.

I licanthropi nelle acque meridionali del Regno di Sottomarinia crescono in numero e in forza.

Vestland è una nazione moderna e un forte partner commerciale per le nazioni di Mystara. Ostland è un potente alleato di Thyatis, una terra indipendente, fiera e aggressiva, dotata di una cultura e di pratiche religiose barbare. Soderfjord è una debole alleanza di jarl (nobili) minori in lotta tra loro, vessata da clan di giganti e dai pirati di Ostland.

Ylaruam è sotto il governo di sultani appartenenti alla fazione dei Precettori discendenti di Al-Kalim. La sua cultura e l’economia prosperano.

Gli squaloidi prendono le armi contro gli abitanti della terraferma. I pesci diavolo intensificano i loro attacchi al regno sottomarino. Il numero dei non-morti e delle creature mannare nelle acque meridionali cresce a un livello allarmante.

Everast XV è sul trono di Casa di Roccia.

Il principe Haldemar di Alpathia sventa un complotto del rajah di Jaibul per anettere il Putnabad al rajahstan di Jaibul.

Gli immortali iniziano un conflitto che in seguito coinvolgerà i mortali di tutto il mondo.

Aegos diviene il sito di un progetto alphantiano per scavare un traforo attraverso il manto di Mystara fino al Mondo Cavo.

-L' Inizio della *Furia degli Immortali*

1001 DI: Alcuni trasformisti politici presentano un disegno di legge che permetta la pratica della magia clericale a Glantri in condizioni molto ristrette. I chierici devono ottenere una lettera di autorizzazione dal sovrano del dominio dove loro desiderano praticare la magia ecclesiastica, e il sovrano ha l'ultima parola sui termini dell'autorizzazione: imposizione di tasse, tipo di magia permessa (guarigione solamente, ecc.), scadenza della lettera, e così via. Ai chierici viene ancora proibito di predicare le loro credenze, nonostante qualsiasi lettera di autorizzazione, e solamente il Parlamento del Consiglio dei Principi può concedere una lettera di sanzione a un chierico per operare nei territori liberi di Glantri.

Il Consiglio dei Principi è diviso sulla questione, e la legge passa alla Camera dei Lord. Sire Malachie du Marais vota contro, ma la legge viene approvata. Il Lupo Bianco si prepara all'arrivo di numerosi chierici in grado di curare la licanthropia.

Gli Eredi subiscono scismi interni e riorganizzano le società allineate (la Fratellanza dell'Ordine, l'Alleanza Neutrale e gli Amici della Libertà) nei tre Ordini degli Eredi (l'Ordine di Rubino, l'Ordine Scarlatto e l'Ordine della Fiamma).

1002 DI: Sire Malachie viene a conoscenza di un enorme deposito di argento nella roccia sotto lo Chateau de Malinbois. Questo è un serio ostacolo al suo progetto di controllare Malinbois.

1003 DI: Il Consiglio dei Principi approva un Atto di Infeudazione nell'area economicamente depressa di Bramyra, terminando così anni di dispute caotiche per il controllo dell'area.

1004 DI: Una corsa all'oro nelle Montagnes Noires porta un rapido afflusso di popolazione nella Valle dei Lupi a Glantri. Sire Malachie deve affrontare il fatto che la maggioranza dei nuovi venuti è indesiderata: essi mettono a dura prova le risorse naturali della valle già duramente sfruttate, spogliano le montagne del prezioso minerale che Sire Malachie sperava di tenere per sé, e si scontrano con le popolazioni locali (sia coi lupi mannari che con i non-licantropi).

Il Consiglio dei Principi approva un Atto di Infeudazione nell'area di Forte Sablestone. Sire Malachie tenta di capitalizzare l'attuale buona volontà del Consiglio dei Principi per creare principati nuovi. Il Lupo Bianco è divertito anche da questo fatto: se il Consiglio accorda un Atto d'Infeudazione nella Valle di Lupi, essa diverrà il tredicesimo principato.

Primavera: La città di Thyatis deve affrontare un'enorme insurrezione dei cittadini più poveri che hanno subito un declino costante nella qualità e quantità del pane distribuito gratis dagli ufficiali. Tutto ciò non tocca chi non vive dentro (o sotto) la città di Thyatis. I ratti mannari di Thyatis partecipano all'insurrezione, poichè essi dipendono dal pane gratis tanto quanto i poveri thyatiani.

Primavera: Sia i maghi alphantiani che le forze militari di Thyatis divengono più intraprendenti e tesi del solito.

Primavera: Un elfo alphantiano, Troikithus, scopre prove sull'esistenza della Confraternita della Radiosità e fa rapporto all'Imperatrice Eriadna. Una settimana più tardi, il suo corpo viene trovato mentre galleggia in uno dei canali della città di Glantri.

Estate: Le relazioni tra Glantri e l'Impero di Alphatia sono tese, poichè il Consiglio dei Maghi alphantiani accusa la Grande Scuola della Magia glantriana di dare asilo a seguaci di Immortali entropici e di usare magie malvage e proibite. Spionaggio e contro-spionaggio non fanno che peggiorare le cose. Il Principe Etienne d'Ambreville viene coinvolto negli affari di politica e spionaggio tra le due magocrazie.

Estate: Chierici missionari dell'immortale Vanya provenienti dai Territori Heldannici vengono massacrati mentre viaggiano attraverso il Khanato di Ethengar.

Autunno: Molti nobili glantriani riuniti per una cena vengono assassinati nel corso di un bombardamento di fulmini magici, palle del fuoco, e altre potenti magie. Il solo sopravvissuto, il Principe Innocenti di Malapietra, testimonia che gli assassini portavano abiti alphantiani.

Autunno: Thyatis si unisce a Glantri nella richiesta ad Alphatia di consegnare gli assassini alla giustizia, con gran sorpresa di tutti.

Autunno: Senza beneficiare di una dichiarazione di guerra, i Cavalieri Heldannici inviano molte incursioni punitive a Ethengar, lanciando assalti di cavalleria pesante contro gli accampamenti ethengariani e massacrando fino all'ultimo uomo, donna, o bambino.

Autunno: Umanoidi dalle Montagne Nere invadono in forze Graakhalia. Le spie del Maestro hanno scoperto una via attraverso Graakhalia che conduce alle caverne sottostanti Sind e hanno quindi fatto in modo di informare gli umanoidi della presenza di ricchezze da saccheggiare sotto la Piana del Fuoco. I Graakhaliani lottano prima ferocemente, poi disperatamente, mentre bande dopo bande di orchetti, goblin, bugbear, hobgoblin e altri umanoidi li spingono nel profondo dei labirinti di Graakhalia.

Autunno: Un gruppo di glantriani viene condannato a morte per l'incendio doloso di dozzine di templi dell'immortale Asterius.

Inverno: Ad Alphatia, avventurieri glantriani in fuga da Aasla danno involontariamente inizio ad un incendio, che cresce rapidamente fino a diventare un rogo che devasta la città.

Inverno: Gli umanoidi si impadroniscono dei livelli superiori di Graakhalia, spianando la via al Maestro di Hule nel suo piano di invadere Sind. Gli agenti huleani si sforzano di tenere uniti i litigiosi umanoidi in un esercito che possa mantenere il controllo di Graakhalia mentre il Maestro invia nuove forze supplementari nella zona.

Inverno: Kiritan ul Nervi, istigato da agenti huleani, dà il via a un colpo di stato contro suo fratello, il rajadhiraja Chandra ul Nervi. La contro-sollevazione del popolo di Sind si scontra con migliaia di umanoidi e briganti che emergono dalla terra stessa per lottare al fianco del nuovo rajadhiraja. Molti umanoidi si riversano su Sind dalla Piana del Fuoco, aiutati dai nomadi urduk e da una tribù di orchetti del deserto di Sind. La guerra civile mette rajah contro rajah mentre le fazioni lottano per la conquista del potere. Le forze di Kiritan guadagnano rapidamente il controllo di Sayr Ulan. Molti sindhi lealisti muoiono per proteggere il loro sovrano dagli assassini, e il rajadhiraja Chandra ul Nervi fugge a Ulimwengu.

1005 DI: Il Consiglio dei Principi di Glantri approva un Atto di Infeudazione per la Vallée des Loups in favore di Sire Malachie du Marais.

Le orde di Ethengar attaccano i Territori Heldannici.

Spinti dagli attacchi di Bellayne, i goblinoidi delle steppe di Yazak cominciano a unificarsi. Gli attacchi di Robrenn irritano i goblinoidi yazi.

Una guerra santa interna scoppia a Narvaez. La chiesa di Narvaez unifica le fazioni fornendo un nemico esterno: le altre Baronie Selvage. Narvaez porta la sua Inquisizione nelle altre Baronie.

Primavera: L'imperatrice Eriadna di Alpathia emana una proclamazione di guerra contro Glantri. In risposta, Glantri, appoggiata dall'Impero di Thyatis e dai Territori Heldannici dichiara guerra ad Alpathia. Quinta Guerra tra Alpathia e Thyatis.

Primavera: Il rajadhiraja Kiritan ul Nervi consolida la sua posizione come nuovo sovrano di Sind. Egli sembra cieco di fronte al fatto che è soltanto un burattino nelle mani del Maestro di Hule. Molti rajah accettano la situazione e vedono un'opportunità per aumentare il loro potere. Solamente Rani Drisana di Jalawar, il rajah Mohan di Baratkand e il Maharajah Kami di Peshmir rifiutano di riconoscere la pretesa alla corona di Kiritan.

Estate: Alpathia comincia a concentrare le sue forze in preparazione dell'eliminazione dell'Impero di Thyatis quale ostacolo all'invasione di Glantri.

Estate: I tre rajah di Sind che rifiutano di ammettere Kiritan come rajadhiraja tentano di rovesciare l'usurpatore. I loro sforzi sono ostacolati dal fatto che i loro mumliketi sono separati dai domini governati da nobili che hanno giurato obbedienza a Kiritan. Fronteggiati dall'esterno dalle forze di Hule che appoggiano Kiritan e dall'interno da spie e scagnozzi del dittatore, il tentativo di colpo di stato fallisce miseramente. Il Maharajah Kabir Rudraksha di Kadesh coglie l'opportunità per invadere il Peshmir, prende l'ottantasettenne Maharajah Kami prigioniero e mette suo figlio Hara come nuovo Maharajah di Peshmir.

Estate: Maghi alpathiani viaggiano segretamente fino a Glantri e liberano orde di mostri, molti provenienti da altri piani dimensionali. Molti di questi mostri si riversano sui confini con Sind. Alcuni si uniscono alle forze del Maestro, altri errano semplicemente in cerca di guai.

Autunno: Nel Jalawar, Inay Paramesh, un parente distante dei Madhar, rovescia Rani Drisana Madhar. Senza l'aiuto della guardia d'élite di Kiritan, Inay non poteva sperare di riuscire. Vijay Niranjana, il fratellastro di Rani, cade in combattimento come anche Rohit, suo primo marito. Drisana scappa con suo marito Bhagwandas. I due fuggono a Ulimwengu in ricerca del rajadhiraja Chandra ul Nervi.

Autunno: Gli alpathiani sull'Isola Aurora assaltano la fortezza di Kendach e il Passo di Fenswatch. Dopo alcune settimane, Porto dell'Ovest (West Portage) capitola sotto la spinta alpathiana.

Inverno: In cerca del rajadhiraja Chandra ul Nervi, Drisana Madhar arriva a Ulimwengu. Qui apprende che egli è passato attraverso il territorio dei Karimari alla ricerca di un aiuto da parte di Yavdlom, poi è tornato indietro nella speranza di ottenere l'appoggio dei nomadi urduk che non si sono schierati con le forze del Maestro. Drisana resta ad Ulimwengu e spera di convincere i Karimari a fornire guerrieri, elefanti, e triceratopi nel caso in cui Chandra ul Nervi possa riformare un esercito per riconquistare il trono.

Inverno: Consolidato il suo potere su Sind, il Maestro convince Kiritan a invadere Darokin. Le forze combinate degli eserciti di Sind e dei nomadi del deserto sopraffanno le difese di Darokin e respingono le armate della Repubblica verso ovest. Akesoli cade in poche settimane, e gli eserciti arrivano ben presto sotto le mura della capitale di Darokin. Un numero sostanzioso di creature mannare vive segretamente a Darokin, commercianti e avventurieri che hanno contratto la licanthropia mentre erano all'estero.

1006 DI: Torreon, Vilaverde e Texeiras scelgono di allearsi con Narvaez, piuttosto che lottare contro questo paese. Le altre cinque baronie (Guadalante, Cimmaron, Almarron, Saragon, e Gargona) si alleano per lottare contro la Lega di Narvaez. Gauchos e Temerari (Swashbucklers) combattenti per la libertà si dimostrano assai utili nella battaglia contro lo strapotere navale e i mercenari della Lega Narvaezana.

Hule attacca le Baronie Selvage. Le baronie pongono fine al loro conflitto per unirsi contro Hule.

Primavera: Maghi-avventurieri glantriani viaggiano verso Alpathia e lì attaccano i nobili con bombardamenti terroristici, tattiche mordi e fuggi di fuoco, e così via.

Primavera: Il Duca Stefano dichiara Karameikos indipendente da Thyatis, ribattezzandolo "Regno di Karameikos".

Primavera: Chandra ul Nervi mette velocemente insieme un proprio esercito formato da nomadi urduk, mercenari, briganti e banditi della Grande Pianura Brulla e del Deserto di Sind, per riprendere Sind mentre le sue armate sono occupate a Darokin. La sua accozzaglia di uomini include quasi 100 guerrieri Karimari con le loro verghe "moto moto" a cavallo di elefanti e triceratopi, un buon numero di guerrieri di Yavdlom disgustati dalla politica della loro nazione di non-interferenza con "il destino", e fedeli sindhi che hanno abbandonato le loro case quando è cominciata la guerra civile. Colto dal panico, Kiritan ritira i suoi eserciti da Darokin per affrontare la minaccia di suo fratello.

Primavera: Le forze di Karameikos (incluse alcune creature mannare, sebbene essi tentino di tenere ciò segreto), Alfheim e le Cinque Contee marciano in difesa della città di Darokin. Le loro forze rompono l'assedio, e nelle settimane successive respingono lentamente i nomadi del deserto oltre il Lago Amsorak. Le forze del Maestro, indebolite dalla perdita improvvisa di uomini, cominciano a perdere il terreno che avevano guadagnato a Darokin.

Estate: Mentre gli eserciti del Mondo Conosciuto cacciano i nomadi del deserto da Darokin, le armate di Kiritan riescono a malapena a tenere alla larga le truppe irregolari di Chandra ul Nervi. Parecchio irritato dalla piega che hanno preso gli eventi, il Maestro invia le sue forze di riserva a rinforzare gli eserciti di Kiritan, piuttosto che mandarle a Darokin come egli aveva progettato originariamente. Con l'arrivo improvviso degli umanoidi la situazione volge a sfavore di Chandra ul Nervi. Le sue forze vengono decimate e disperse, e il rajadhiraja è costretto a fuggire di nuovo verso Ulimwengu. Il Maestro molla la presa su Darokin, ma stringe quella su Sind.

Estate: Giorni dopo la sconfitta di Chandra ul Nervi, una meteora devastatrice inviata dal Maestro dei Nomadi del Deserto entra in collisione con lo scudo atmosferico (skyshield) e si schianta sul confine tra Darokin e Glantri. L'impatto crea un enorme cratere a nord del Lago Amsorak, distrugge una catena montuosa e solleva una nube impenetrabile sopra le due nazioni. Il terremoto che segue abbatte edifici ad Akesoli e devasta il villaggio di Chandbali. La nube di polvere che sorge dall'impatto è enorme: copre tutta Glantri meridionale e il nord di Darokin, estendendosi anche sulla parte nordorientale di Sind. Per giorni oscura il sole, e quando finalmente si deposita, cenere e polvere coprono tutto nel raggio di chilometri, soffocando piante e contaminando l'acqua potabile. Il raccolto è rovinato, e si prospetta una carestia per l'inverno.

Autunno: Gli alberi di Canolbarth cominciano a scurirsi, a torcersi e a mutare, divenendo sempre più inhospitali per gli elfi.

Autunno: I nani di Casa di Roccia, disgustati dagli eventi del mondo di superficie, si ritirano nelle loro comunità sotterranee.

Autunno: Il Maestro di Hule decide che Chandra ul Nervi deve essere eliminato in quanto rappresenta una potenziale minaccia per la conquista di Sind. Manda così dieci divisioni attraverso il Grande Deserto verso Ulimwengu, certo che 10.000 soldati possano bastare per soverchiare le primitive forze Karimari e a costringere il re depresso a uscire fuori dal suo nascondiglio. I pochi soldati e umanoidi che sopravvivono al massacro che ne risulta ritornano a Hule con notizie sulle difese magiche di Ulimwengu. Il Maestro è sorpreso di apprendere che i Karimari sono molto di più di ciò che sembrano. In breve tempo, le sue magie penetrano le illusioni che avevano custodito la verità su Shani Kijiji e i Karimari fino ad ora.

Autunno: L'attacco del Maestro ad Ulimwengu è abbastanza preoccupante per convincere anche il Karimari più progressista a chiudere ancora una volta i confini del regno. A tutti i rifugiati viene chiesto cortesemente di andarsene immediatamente. Chandra ul Nervi e Drisana Madha cercano asilo presso il popolo di Yavdlom.

Inverno: Il Gran Khan di Ethengar, il cui popolo ha patito molte incursioni selvagge da parte dei Cavalieri Heldannici, invade i Territori Heldannici. Le sue forze marciano diritto verso la capitale, Freiburg, e la cingono d'assedio.

Inverno: Sull'Isola Aurora, l'esercito alphantiano tenta di conquistare il centro dell'isola e volge la sua attenzione al Castello di Redstone.

Inverno: Seguaci zeloti della filosofia di Al-Kalim del "Giardino nel Deserto" attraversano l'Altan Tepes entrando nelle terre settentrionali di Thyatis, e catturano Forte Nikos senza un solo morto da ambo i lati. Il giorno seguente conquistano la città di Biazzan, ancora una volta senza lottare troppo.

1007 DI: Gli gnoll yazi attaccano le Baronie Selvagge, indebolite seriamente dai conflitti precedenti. Il Maestro di Hule lancia una Maledizione sui suoi nemici, provocando inondazioni e altri disastri naturali nelle Baronie Selvagge.

Reston di Akesoli diviene Re di Ierendi.

Primavera: I Cavalieri Heldannici e l'Impero di Thyatis siglano formalmente un trattato di alleanza.

Primavera: Thar, Re delle Terre Brulle, guida le sue orde di umanoidi in incursioni nella zona meridionale di Glantri, arrivando ad assediare Glantri City.

Primavera: Kiritan esilia l'ultimo dei sostenitori di suo fratello e dà il via ad una sistematica politica di oppressione. Il Maestro di Hule e i suoi agenti sono più che felici di assisterlo.

Primavera: I graakhaliani fanno un ultimo tentativo per cacciar via gli umanoidi da Graakhalia, ma subiscono una pesante sconfitta. Quasi metà della loro popolazione è morta per la guerra o per la fame (niente tempo per il raccolto) da quando Graakhalia è stata invasa. I sopravvissuti indietreggiano nelle profondità del sottosuolo, in un territorio finora inesplorato.

Estate: Sull'Isola Aurora, gli alphantiani prendono Newkirk con un attacco a sorpresa e nell'arco di un paio di settimane ottengono la resa del comandante del Castello di Redstone.

Estate: Migliaia di umanoidi dalle Terre Brulle entrano a Glantri e a Darokin. Alcuni si spostano anche nella zona nordorientale di Sind e si aggiungono ai problemi già presenti, altri ancora si addentrano nei tunnel di Graakhalia.

Autunno: Le forze ylari a Biazzan decidono di ritirarsi. L'intera armata scivola via di fronte ai thyatiani prima che se ne rendano conto, portando tutta la loro gente e la maggior parte della ricchezza di Biazzan in salvo attraverso le montagne.

Autunno: Gli elfi dell'ombra invadono, conquistano, e si stabiliscono ad Alfheim, trasformando la foresta e costringendo gli elfi di Alfheim a fuggire a nord verso Wendar e a sud verso Karameikos. Alcune bande si dirigono a occidente per affrontare i nomadi del deserto alla ricerca degli elfi Sheyallia da lungo tempo dispersi, ma non trovano nessun segno dei loro fratelli.

Inverno: Scoppia la peste nei Territori Heldannici, partendo dalla città di Freiburg.

Inverno: Un elfo di Alfheim incontra un elfo Sheyallia nascosto presso una famiglia sindhi nel Baratkand. I due riuniscono quanti più elfi possono ed entrano a Graakhalia alla ricerca degli sparpagliati graakhaliani.

Inverno: Ochalea e le Isole Perla approfittano della guerra tra Thyatis e Alphantia per dichiarare la loro indipendenza.

Inverno: Gli elfi fuggiti da Alfheim e diretti a sud, rimangono intrappolati tra le colline ghiacciate delle montagne di Cruth a causa di un aspro inverno.

1008 DI: Le Baronie Selvagge entrano di nuovo in conflitto per i confini. Rivolta di uomini tartaruga e altri contadini. Ad Almarron, un pugno di ribelli caccia il dittatore e insedia un barone discendente dei primi nobili sovrani. Ha inizio la Rivolta Coloniale, e molte colonie si ribellano contro la loro madrepatria. I goblinoidi di Yazak attaccano tutta la Costa Selvaggia.

Innumerevoli agitazioni civili, insurrezioni, e tentativi di assassinio disturbano il governo di Kiritan ul Nervi. Il Maestro gli ordina di stringere il controllo sulla sua nazione o soffrirne le conseguenze.

Primavera: Helskir viene sopraffatta dagli alphantiani che rapidamente si riversano a sud e conquistano i 2/3 settentrionali dell'Isola Aurora. Pochi giorni dopo, Eruul Zaar viene incoronato Re di Helskir dalla stessa Imperatrice Eriadna.

Primavera: Forze militari delle Cinque Contee si congiungono all'esercito di Darokin per aiutarlo a mantenere l'ordine e per difendere Darokin dagli umanoidi che occupano il Grande Cratere.

Primavera: Gli elfi di Alfheim arrivano a Karameikos e vengono loro cedute le terre orientali di quel regno.

Estate: La peste si sparge in tutto il nord e arriva a Glantri attraverso Ethengar. Con poca magia clericale a combatterla, la popolazione di Glantri viene devastata. I licanthropi sembrano ammalarsi come le genti normali, e la Valle dei Lupi perde molti lupi mannari.

Estate: I numerosi chierici di Heldann stanno lentamente vincendo la guerra contro la peste. Forze combinate di Cavalieri Heldannici e di ostlandesi penetrano nel Khanato di Ethengar e massacrano alcuni dei soldati che avevano invaso i loro territori presso la cittadina di Tromso.

Estate: La flotta navale alphantiana doppia il capo settentrionale dell'Isola Aurora e impegna la flotta thyatiana. Gravi perdite si registrano da ambo i lati: alla fine la flotta alphantiana si ritira sull'Isola Aurora.

Autunno: Gli ethengariani attaccano gli elfi di Alfheim che attraversano il loro territorio per arrivare a Wendar.

Inverno: Glantri finalmente si sta riprendendo dalla peste e può cacciare la maggior parte degli umanoidi fuori da Glantri nel Grande Cratere. Le orde di Thar ora decidono di attaccare Darokin, ma vengono respinte dagli eserciti del luogo.

Inverno: La flotta alphantiana sbarca a Ylaruam, nella città di Cubia, a due giorni di nave dal confine thyatiano.

1009 DI: Chandra ul Nervi, disgustato nel profondo per gli abusi che suo fratello sta perpetrando sul popolo di Sind, si consegna a un agente del Maestro di Hule. Egli si accorda per ritornare come rajadhiraja sotto il controllo di Hule, in modo da impedire ulteriori

angherie contro i sindhi. Il Maestro vede in questa decisione una buona strategia per calmare le agitazioni a Sind e prontamente sostituisce Kiritan con Chandra ul Nervi.

Primavera: Piuttosto in ritardo, i cavalieri heldannici inviano un manipolo di sacerdoti per liberare Glantri. I cavalieri compiono un'epica cavalcata attraverso Casa di Roccia, Ylaruam e Darokin e si congiungono all'esercito di Darokin in tempo per respingere le forze di Thar giù nel Grande Cratere.

Primavera: Le forze alphantiane marciano verso Forte Zendrol e lo catturano. Per la prima volta negli ultimi decenni, forze alphantiane varcano il confine ed entrano nei territori di Thyatis.

Estate: La macchina militare alphantiana attraversa senza sforzi il ducato thyatiano di Tel Akbir.

Autunno: Il secondo gruppo di elfi di Alfheim lascia le montagne glantriane settentrionali ed entra nella nazione di Wendar, portando con sé la peste glantriana.

Autunno: Thyatis, duramente vessata dall'apparato bellico alphantiano, invia ambasciate all'Imperatrice Eriadna per discutere la pace. Vanya maledice Thincol per non averla ascoltata ed aver firmato la resa.

Autunno: Un temporale spaventoso si abbatte sulla città alphantiana di Sundsvall rovesciando pioggia, grandine e fulmini e prosciugando il mondo della sua magia. Per una settimana intera non funziona alcuna magia, sia sulla superficie di Mystara che nel Mondo Cavo. I licanthropi non possono trasformarsi più e rimangono bloccati nella forma che avevano quando il temporale si è scatenato. In tutto il mondo le navi volanti si schiantano al suolo. I membri di razze magiche (come gli elfi) si ammalano per mancanza di forze. Tutte le persone che hanno magicamente esteso la propria vita, invecchiano di colpo e muoiono. Cancelli magici e campi di forza che custodivano mostri e demoni scompaiono lasciandoli liberi. I chierici non riescono più a comunicare con i loro Immortali. Il magico Sole Rosso del Mondo Cavo si spegne, e questo convince alcuni popoli che la fine del mondo è vicina. Quando la magia ritorna, tutto ritorna alla normalità.

Il temporale e i suoi effetti successivi sono stati causati da un artefatto immortale, il Nucleo delle Sfere, fonte della Radiosità, un potere magico unico che si trova a Glantri.

Autunno: La magia cessa di funzionare e i goblinoidi di Yazak ne approfittano per saccheggiare la capitale di Herath. Sebbene la magia venga ripristinata alcuni giorni più tardi, la Maledizione Rossa si è sparsa lungo la Costa Selvaggia. Gli Eredi delle baronie cominciano a diffondere il cinnabryl in tutta la costa, mentre prendono il controllo della maggior parte delle miniere di cinnabryl.

Inverno: I Mille Maghi di Alphantia si teletrasportano sui cieli di Glantri City e cominciano un bombardamento magico. Il Nucleo delle Sfere viene distrutto e Glantri è devastata. Subito dopo, terremoti apocalittici scuotono Alphantia, e il continente affonda nelle profondità del mare. Etienne d'Ambreville svanisce risucchiato nel Nucleo delle Sfere. La magia scompare su Mystara per tutta l'ultima settimana dell'anno.

- Fine della *Furia degli Immortali*

- Il Periodo degli “Almanacchi”

1010 DI: Le nazioni del mondo conosciuto cominciano un lungo e difficile processo di ricostruzione.

I nani di Casa di Roccia riemergono e cacciano via gli invasori umanoidi.

Claransa la Veggente, famosa avventuriera di Karameikos, pubblica “Viaggio al Centro della Terra”, nel quale descrive le sue peripezie nel Mondo Cavo durante la Furia degli Immortali.

Aegos viene presa di mira dalle forze di Thyatis, Minrothad e Heldann che vogliono impadronirsi dell'installazione alphantiana che conduce al Mondo Cavo (stando al racconto di Claransa). Le forze combinate di Thyatis e Minrothad conquistano l'isola.

Wulf von Klagendorf rescinde qualsiasi trattato di alleanza con Thyatis in seguito ad alcuni sogni profetici inviategli da Vanya, che si sente tradita da Thincol e vuole vendicarsi per la resa dei thyatiani durante il 1009.

A Glantri, la Duchessa Margaret Hillsbury viene uccisa da un drago. Una straniera di nome Dolores Hillsbury, che asserisce essere la figlia illegittima di Volospin Aendyr e della duchessa, uccide il drago e viene nominata nuova Duchessa di Fenswick.

Darokin, le Cinque Contee, Ylaruam, Casa di Roccia e Karameikos formano la Lega di Difesa Occidentale, e ognuno dei membri della LDO si impegna ad aiutare gli altri in tempo di guerra o di disastro.

Zandor si proclama imperatore del Nuovo Impero Alphantiano e da Aquas comincia ad inviare messaggi di sottomissione alle ex-colonie.

Primavera: I Cavalieri Heldannici invadono Landfall e la conquistano: è l'inizio della Campagna del Norwold.

Il continente volante di Alphantia nel Mondo Cavo è completato e i suoi abitanti vengono ridestati dagli Immortali. Eriadna (anch'essa resuscitata) riprende subito in mano le redini del potere e manda navi volanti ad esplorare il nuovo mondo.

Numerose neviccate cadute dalle montagne provocano allagamenti a Graakhalia, Darokin, e nelle Cinque Contee.

Inizia la costruzione della Scuola Karameikana di Arti Magiche a Krakatos, vicino a Specularum.

Thyatis conquista le Isole Alatiane e offre nuove terre da colonizzare sull'isola di Gaia.

Sind è ancora occupata dalle forze del Maestro. Chandra ul Nervi è virtualmente prigioniero nel suo palazzo: i rajah e i maharajah non sono altro che sovrani fantoccio. Il Maestro si lecca le ferite e lancia nuovi attacchi contro Darokin dal mare.

Estate: Una nave karameikana salpa alla volta del Polo Nord per scoprire la verità sull'esistenza del Mondo Cavo.

Tre maghi alphantiani si fingono spiriti e invadono l'altopiano di Atruaghin, soggiogando i Clan e distruggendo il Grande Ascensore.

Il sovrappopolamento dei jenniti nel Mondo Cavo causa la rapida espansione di una malattia che i chierici jenniti non riescono ad arrestare. Un guaritore nithiano chiamato Tibnuhati sconfigge la piaga prima che devasti le mandrie jennite, ma non vi è garanzia che la malattia non ritorni nuovamente.

Thyatis mette a ferro e fuoco le regioni alphetiane sull'Isola Aurora, riconquistando tutta l'isola eccetto Helskir e Thothia. Thyatis scaccia anche le piccole forze di Ylaruam dal suo territorio.

Gli alphetiani scoprono la colonia heldannica di Oostdok e la attaccano. Nello scontro aereo che imperversa, gli alphetiani escono vincitori e liberano gli gnomi di Oostdok dagli heldannici, che sono costretti a battere in ritirata verso l'avamposto di Stonehaven. Il Gran Khan di Ethengar attacca i Territori Heldannici, sperando in una rapida vittoria mentre le forze heldanniche sono occupate con la conquista di Landfall e con altre questioni. Dopo mesi di assedio a Grauenberg, schermaglie con le truppe heldanniche e scorrerie negli insediamenti heldannici, Moglai Khan non ha ancora ottenuto nulla. Il Khan Dorato decide quindi di cambiare tattica e propone la pace agli heldannici: i due popoli diventano alleati inquieti.

La Regina Yrsa di Ostland, succeduta al Re Hord Un-Occhio, emana la Dichiarazione d'Indipendenza degli schiavi: gli altri jarl hanno un anno di tempo da ora per liberare tutti i thrall di Ostland.

I nani scoprono la città di Oenkmarr.

Gli elfi dell'ombra di Aengmor (ex Alfheim) comprendono che senza l'assistenza degli elfi di Alfheim, la loro foresta è destinata a morire. Disperati, cercano l'aiuto degli elfi del Norwold per creare incantesimi simili a quelli che gli elfi di Alfheim adoperavano per curare Canolbarth.

A Nithia, il Faraone Ramose fa uccidere la moglie Tafiri per gelosia dopo l'ennesima provocazione. Da questo momento egli non riceve più gli incantesimi dal proprio patrono, Rathanos.

Autunno: Gli alphetiani scoprono l'avamposto heldannico di Stonehaven in uno dei continenti volanti e lo cingono d'assedio.

Viene creato per infeudazione il Principato di Fenswick sotto il dominio di Dolores Hillsbury (che in realtà è Synn, il Drago Notturmo).

Il behemoth, un gigantesco mostro marino millenario, viene destato nel mezzo del Mare Alphetiano dopo secoli di letargo da alcuni esploratori subacquei.

Nel Grande Cratere, dopo alcuni mesi di rivalità fra truppe coboldi e di orchetti, Re Thar abdica improvvisamente in favore del suo avversario, Re Kol IV dei coboldi.

Inverno: Esplorando la parte inferiore della crosta terrestre, alcuni elfi dell'ombra scoprono gli elfi Schattenalfen nel Mondo Cavo e aprono relazioni diplomatiche coi loro "fratelli perduti".

Dopo aver aperto gli occhi a Re Stefano sulle malfatte di suo cugino Ludwig, le Cinque Contee dichiarano guerra alla Baronia dell'Aquila Nera e marciano per liberarne il popolo oppresso; Bargle fugge abbandonando von Hendriks al suo destino.

Il Giorno del Terrore: da quest'anno in avanti, il 28 di Kaldmont di ogni anno la magia cessa di funzionare per 24 ore, fino all'inizio del nuovo anno.

Denwarf il golem, leggendario eroe di Casa di Roccia, ritorna nel mondo di superficie destato dal suo sonno secolare.

1011 DI: L'esercito delle Cinque Contee sbaraglia quello dell'Aquila Nera e cattura von Hendriks, che viene portato in catene a Shireton. Dopo essere stato condannato a morte, il Barone Nero viene tratto in salvo da uno sciamano coboldo, Broknag il Viscido, che spera di forgiare un'alleanza tra von Hendriks, Kol e lui stesso. I due partono subito per Glantri in fuga dagli halfling. Alphetia invia delle navi volanti nel mondo esterno per tracciare un bilancio degli avvenimenti e contattare gli alphetiani ancora in vita.

I Falchi da Guerra heldannici rimasti a Stonehaven abbandonano l'avamposto e fuggono verso il mondo esterno: gli heldannici si ritirano dal Mondo Cavo.

Thar si allea con Re Alebane di Orchiburgo per invadere Casa di Roccia mentre i nani sono occupati con la guerra civile. La campagna nanesca si rivela un disastro; caduto in disgrazia, Thar fugge verso le montagne di Makkres a Vestland.

A Sind, la rishiya Sitara Rohini riceve una visione da un nuovo immortale di nome Gareth e comincia a predicare per diffondere la sua parola di libertà, accompagnata dal mistico Anand Brishnapur che pure ha avuto una visione simile.

Guerra civile a Casa di Roccia tra Re Everast XV e il pazzo golem Denwarf: gli Everast trionfano e Re Everast XVI ascende al trono. Gli uomini lucertola malpoggi soffrono anch'essi a causa di un'epidemia che ricorda la malattia nithiana che aveva già una volta distrutto il loro popolo. La malattia uccide mille uomini lucertola.

Zandor incarica il Generale Broderick di conquistare e sottomettere tutti i governanti di Bellissaria che hanno osato ignorare la sua presa di potere.

Primavera: Thar, alla guida di un'orda di fedeli seguaci, raggiunge le montagne di Vestland e comincia a sottomettere le tribù locali. La Scuola Karameikana di Arti Magiche apre i battenti a Krakatos. Il suo Magnifico Rettore è Terari, un mago alphetiano (in realtà egli è niente meno che Tylion VI, padre di Eriadna e ex-Imperatore di Alphetia).

I Cavalieri Heldannici attaccano Oceansend nel Norwold, cingendola d'assedio. Re Ericall di Alpha invia subito una milizia di rinforzo a Re Yarrviksson e cerca l'aiuto dei draghi di Wyrksteeth contro gli heldannici.

I Clan di Atruaghin si rivoltano contro i loro oppressori alphetiani, riguadagnando la loro libertà.

Estate: La Spedizione Polare Karameikana arriva al Polo Nord e comincia ad attraversarlo in cerca dell'apertura polare verso il Mondo Cavo.

I thrall cominciano ad essere liberati dai loro padroni ad Ostland.

Il Faraone Ramose di Nithia viene tratto in un'imboscata da un gruppo di traditori mentre si trova nelle terre antaliane. Riesce tuttavia a salvarsi e cerca di guidare i superstiti del suo seguito in un pericoloso viaggio di ritorno verso Nithia.

Draghi e forze alphanne impegnano i Cavalieri Heldannici fuori da Oceansend. I Falchi da Guerra riescono comunque a respingere gli attacchi.

Thyatis invade Thothia, ma il regno resiste grazie a orde di golem e non-morti guidati con antiche magie.

Il Generale Broderick è riuscito a sottomettere Bellissaria al dominio di Zandor e i nuovi governanti giurano fedeltà al Nuovo Impero Alphetiano.

Autunno: Peste, carestia e rivolte per il pane colpiscono la città di Thyatis e le sue campagne.

Radunati gli "irregolari alphetiani" (divisioni del frammentato esercito alphetiano), il Faraone Ramenhotep XXIV respinge gli eserciti thyatiani fuori da Thothia, inseguendoli verso Trikelios e poi fino a Ekto.

L'epidemia di peste nelle terre dei malpoggi termina grazie all'aiuto dei sacerdoti nithiani.

L'Imperatrice Gabriela di Thyatis muore di vecchiaia dopo aver rifiutato per l'ennesima volta di bere altre pozioni di giovinezza.

Henri affronta Isidore e Richard per decidere chi succederà ad Etienne d'Ambreville come principe della Nouvelle Averoine. Isidore uccide Henri in un duello di magia.

Gli heldannici fanno prigionieri e giustiziano i comandanti delle forze inviate da Ericall per aiutare Re Yarrviksson davanti alle mura di Oceansend, sempre più in difficoltà.

Inverno: Karameikos invia chierici e approvvigionamenti a Thyatis per aiutarla a contrastare la carestia e l'epidemia di morbo della mummia che sta affliggendo l'entroterra thyatiano. Rivolta di schiavi a Thyatis nel Giorno del Terrore.

Nuova Kollandia diviene il primo principato di umanoidi a Glantri, con il Supremo Kol come suo principe.

La Spedizione Polare Karameikana entra nelle Terre Oscure (Darklands) e attraversa inconsapevolmente l'apertura polare.

1012 DI: Sitara Rohini e Anand Brishanpur partono verso i monti Amsorak in seguito ad una visione.

A Karameikos, Specularum viene ribattezzata col nome di Mirros.

La Principessa Ark arriva ad Aquas con un messaggio di Eriadna diretto a Zandor: essa vuole che il figlio ritorni immediatamente nel continente volante di Alphetia. Zandor congeda Haldemar con la promessa che visiterà Alphetia in futuro, una volta risolti i problemi del nuovo impero. Successivamente fa attaccare la Principessa Ark da alcune navi volanti tentando di distruggerla, ma Haldemar e la sua ciurma riescono a cavarsela.

Senkha, moglie di Ramose, si proclama nuovo Faraone di Nithia dopo che il marito è stato dichiarato morto nella spedizione perduta fra i fjordi del nord.

Il Grande Deserto è ormai dimora di creature fedeli al Maestro di Hule e di persone che tentano disperatamente di sopravvivere a dispetto degli invasori.

Primavera: A Selenica iniziano gli incontri di pace tra gli elfi dell'ombra e la Lega di Difesa Occidentale.

Una pioggia magica rallenta l'inevitabile morte di Canolbarth.

Umanoidi, nani ed elfi dell'ombra combattono per Oenkmar, città antica sacra agli elfi, che alla fine la conquistano.

Joam Astlar nominato sceriffo di Contea del Mare (Seashire); Jaervosz Dustyboots abbandona l'incarico per inseguire il nefasto Barone dell'Aquila Nera fino a Glantri.

La Principessa Ark, durante una sosta nel Regno di Pietranera (Blackrock), viene "rapita" e controllata da Re Xanthus. Haldemar riesce a fuggire e cerca di riprenderne il controllo aiutato da Favian Vern.

Le insurrezioni continuano a Thyatis.

L'imperatore Thincol muore: il figlio Eusebius gli succede e dà il via ad un'attenta epurazione di senatori e ufficiali corrotti.

La Spedizione Karameikana si imbatte negli uomini bestia, coi quali barattano cibo e coperte.

I territori occidentali dell'Isola Aurora ritornano sotto il dominio di Thyatis spontaneamente. La parte occidentale è ora sotto il controllo di Thothia.

Estate: I protettorati di Soderfjord entrano nell'età moderna eleggendo un re: Ragnar I, il Forte.

Trattato di Edairo tra Thyatis e Thothia: Thyatis cede a Thothia l'altopiano thothiano e Thothia cede in cambio Dunadale. Le Isole Alatiane diventano territorio libero e indipendente dai due stati. Pace firmata tra le due nazioni.

Il Faraone Ramose ritorna a Nithia e cerca aiuto per riguadagnare il trono.

Un raro minerale magico viene trovato sull'Isola dei Mostri (Monster Island), nelle rovine di Denwarf-Hurgon: una pozione prodotta fondendolo aumenta le capacità mnemoniche di chi la beve, ma più se ne bevono e più vengono meno eventuali poteri magici (questo effetto collaterale è al momento ignoto). Zandor se ne impadronisce immediatamente.

Ribellione jennita a La Frontiera (Faraway) e a Pietranera. Broderick promette aiuti a Re Xanthus in cambio della sua sottomissione a Zandor e il re accetta; l'ordine viene ristabilito in poco tempo.

Re Stefano nomina sua figlia Adriana erede al trono.

I primi Giochi Mondiali annuali vengono tenuti a Selenica. Nello stesso luogo

Autunno: Haldemar riesce finalmente a riprendere il controllo della Principessa Ark e fugge verso il Regno Volante di Ar.

Le forze di Acquascudo conquistano Roccianera dopo che Re Xanthus si è rifiutato di pagare i tributi impostigli da Broderick;

Xanthus fugge dal palazzo prima di essere catturato. Quando le truppe alphetiane vengono richiamate ad Aquas da Zandor, Xanthus riconquista la città di Fiamma del Cielo (Skyfyr) con un pugno di mercenari.

La Spedizione karameikana nel Mondo Cavo incontra azzani, jenniti e alphetiani, e scopre la verità sul continente di Alphetia. Prima di essere spediti sul continente volante, gli uomini della spedizione rubano una nave volante e fuggono dal Neatharum alphetiano.

Guerra totale a Soderfjord tra l'esercito guidato da Re Ragnar e le truppe umanoidi dello sciamano Psagh.

Inverno: Broderick e Zynnica, sorellastra di Zandor, cospirano per rovesciare l'Imperatore sempre più pazzo. I due ottengono l'appoggio di Haldemar, e usando il minerale mnemonico riescono a far perder a Zandor la capacità di lanciare incantesimi. Il pazzo Zandor viene poi imbarcato sulla Principessa Ark diretta nel Mondo Cavo.

A Thyatis, grazie agli aiuti karameikani e anche thothiani, l'epidemia di peste e la carestia sono state sconfitte.

Senkha legalizza i culti entropici di Thanatos e Ranivorus, influenzata dalle sinistre voci di un verme del profondo (burrower).

Il behemoth viene avvistato nel Mare del Terrore.

Eventi misteriosi trasformano Glantri in una nazione sempre più oscura e più sinistra. Malachie du Marais cerca l'aiuto di Jaggar von Drachenfels per svelare il mistero che circonda Dolores Hillsbury.

A Soderfjord, dopo aver perso metà dell'esercito sotto una valanga a causa di un'imboscata, Ragnar è costretto a dichiarare la sospensione della guerra contro i coboldi.

Sitara Rohini, profetessa del nuovo immortale Gareth, accresce la sua fama nel Mondo Conosciuto attraverso i miracoli che compie (in special modo la resurrezione di una bambina nel Giorno del Terrore desta meraviglia), e frotte di fedeli accorrono per sentirla predicare e unirsi alla sua fede.

1013 DI: Wulf von Klagendorf dà il via alla Santa Inquisizione Heldannica: roghi e linciaggi nelle città heldanniche contro coloro sospettati di eresia contro Vanya provocano lo scontento tra la popolazione.

Un grave incendio devasta i ghetti di Thyatis minacciando lo stesso cuore della città. Dopo tre giorni, il numero dei morti si assesta intorno alle 1.000 unità e i danni sono incalcolabili. Come risultato, l'Imperatore Eusebius emana un decreto che impone ai nuovi senzatetto di emigrare nei Territori della Costa, a Davania, per popolare le colonie thyatiane.

Un'epidemia di colera si diffonde per le isole di Ierendi, mietendo centinaia di morti per mesi, nonostante gli sforzi dei chierici. Gli elfi dell'ombra riattivano i contatti diplomatici con i vicini darokiniani e con gli elfi esiliati. La Principessa Tanadaleyo di Aengmor invita alcuni rifugiati a ritornare a Canolbarth, per cercare insieme una cura per la foresta morente.

Finn Hordson, ora diciottenne, viene incoronato Re di Ostland; seguono vari attentati alla sua persona. Gli ultimi thrall (schiavi) vengono liberati.

Riprende la guerra a Soderfjord tra l'esercito di Re Ragnar e le truppe umanoidi di Psa'gh; ancora una volta Ragnar è battuto e deve ritirarsi prima dell'inverno. Viene istituito il Fondo di Difesa contro gli Umanoidi: laute ricompense verranno elargite a quegli avventurieri in grado di sconfiggere le bande di goblinoidi che infestano le montagne Makkres e la catena di Hardanger.

Re Stefano Karameikos compie un viaggio nei territori del suo regno per constatarne l'effettivo stato.

I Giochi Mondiali annuali si tengono a Mirros.

Frutti magici dai poteri curativi vengono scoperti a Wendar nei territori degli elfi immigrati da Alfheim: si scatena una "corsa al frutto" che porta molti avventurieri indesiderati nel paese.

Una spedizione congiunta di maghi della Grande Scuola della Magia e della Scuola Karameikana di Arti Magiche comincia a viaggiare per il mondo in cerca del leggendario behemoth, per poterlo studiare e per riuscire a stabilire un contatto con l'essere millenario.

Il Nuovo Impero Alphatiano (alleato di Alphatia ma sotto il comando di Broderick) ottiene l'adesione di Thothia e di Alpha.

- Fine del periodo degli "Almanacchi"

1014 DI: Il presente.

- Il Futuro

1020 DI: Un'operazione combinata tra le forze darokiniane e thyatiane cerca di proteggere i loro interessi. Guerra totale tra gli umani e i goblinoidi.

1050 DI: Ylaruam cade sotto il dominio dei sultani della fazione dei Parenti. La sua cultura ed economia prosperano, ma declinano i valori; si assiste inoltre ad una rinascita di inimicizie tribali e tradizionali.

1150 DI: La morte dell'Alto Re Maramet di Vestland e del suo unico erede, gettano la nazione nello scompiglio politico. La Sorona, la corona incantata di Vestland, viene reclamata da varie fazioni che sperano di ottenere il trono.

- Il Periodo della "Grande Guerra"

1200 DI: La Grande Guerra contro il Maestro dei Nomadi del Deserto.

[NOTA: Questa datazione è una variante fornita da alcuni moduli di avventura che precedevano l'avventura *la Furia degli Immortali* ("Wrath of the Immortals" boxed set). Con la pubblicazione di quest'ultima, è improbabile che questa nuova guerra possa scoppiare nel 1200. Per maggiori informazioni vedere i moduli d'avventura per D&D X4: *Il Maestro dei Nomadi del Deserto*, X5: *Il Tempio della Morte*, e X10: *Red Arrow, Black Shield*.]

? **DI:** Questo spetta a noi scriverlo...

L'autore non vuole dilungarsi nei ringraziamenti, egli spera soltanto che questa cronologia possa essere di utilità per chi la adopera, o solo di semplice divertimento per chi la legge!

Grazie,

Diego Carnevale

(NdA I marchi D&D, AD&D, Mystara, Hollow World, RS, sono proprietà della TSR Inc. All rights reserved)