Bollaverde Live

Associazione per il gioco di ruolo dal vivo

– Tomo III –

AMBIENTAZIONE

Bollaverde Live – Associazione per il gioco di ruolo dal vivo

info@bollaverdelive.it www.bollaverdelive.it

Indice

1. INTRODUZIONE - 5 -
2. IL MONDO PRIMA DEL VELO - 7 -
2.1 LE RAZZE - 7 -
2.2 GLI ANTICHI REGNI - 8 -
2.1.1 CABISTRIA - 8 -
2.1.2 SHAMSAR - 8 -
2.1.3 ALBREEN - 9 -
2.1.4 KYROS - 10 -
2.1.5 EREND - 10 -
2.1.6 ARKEN - 11 -
2.1.7 KUFIR - 11 -
2.1.8 GYORA - 12 -
2.3 LA STORIA DEI CULTI - 12 -
3. LA SCOMPARSA DEGLI DEI - 14 -
3.1 IL SOGNO - 14 -
3.2 CRONOLOGIA - 15 -
4. ELIAN - 22 -
4.1 LA GEOGRAFIA DELLA VALLE DI ALTESIA - 22 -
4.2 LE FAZIONI - 22 -
4.2.1 SHAMSAR - 22 -
4.2.2 ODOM RAK - 27 -
4.2.3 NOCTUA - 32 -
4.2.4 DUNAMIS - 38 -
4.2.5 ERENDIA - 43 -
4.3 GLI ABITANTI DI ELIAN - 49 -
4.3.1 SIDHE - 49 -
4.3.2 MORGRIM - 49 -
4.3.3 SHAGRA - 50 -
4.3.4 FIGLI DI ARAN - 50 -
4.4 LA RELIGIONE SU ELIAN - 50 -
4.4.1 GERARCHIA CLERICALE - 50 -
4.5.1 VALDON - 51 -

4.5.2 HYALIA ..... - 53 -
4.5.3 BELFUS ..... - 55 -
4.5.4 NUMEA ..... - 56 -
4.5.5 AZAEL ..... - 57 -
4.5.6 TRAXIS ..... - 59 -
4.5.7 ERIMAR ..... - 61 -
4.5 LE RELIQUIE DIVINE ..... - 63 -
4.6 I CULTI IN GIOCO ..... - 64 -
4.7 LA CELEBRAZIONE DEI DEFUNTI ..... - 64 -
4.7.1 IL DESTINO DELLA SCINTILLA ..... - 65 -
4.7.2 I RITI FUNEBRI ..... - 65 -
4.8 LA MAGIA ..... - 67 -
4.8.1 L'ETERE ..... - 67 -
4.8.2 LA GERARCHIA ..... - 68 -
4.8.3 LE TRE SCUOLE ..... - 68 -
4.8.4 LE RUNE ..... - 69 -
4.9 IL LIVELLO TECNOLOGICO ..... - 69 -
4.10 I NOBILI ..... - 70 -
4.10.1 SHAMSAR ..... - 70 -
4.10.2 ODOM RAK ..... - 71 -
4.10.3 NOCTUA ..... - 71 -
4.10.4 DUNAMIS ..... - 72 -
4.10.5 ERENDIA ..... - 72 -
4.11 LE CORPORAZIONI ..... - 72 -
4.11.1 LA STORIA DELLE CORPORAZIONI ..... - 73 -
4.12 IL DENARO IN GIOCO ..... - 76 -

1. INTRODUZIONE

Sopra lo scaffale di una libreria stava un vecchio libro.
Non era un libro particolarmente bello, con la rilegatura in materiale prezioso o cuoio pregiato.
Non era neanche un libro di quelli che risaltano per altezza o dimensioni.
Anche il colore della copertina era piuttosto anonimo.
Era il tipico libro che una persona, scorrendo i titoli dello scaffale, avrebbe semplicemente saltato.
Oppure gli avrebbe dedicato null'altro che un fugace pensiero, dimenticandosene subito dopo, quando la sua attenzione fosse passata al volume successivo.
Se qualcuno si fosse preso la briga, però, di prendere quello strano libro anonimo, soffiando via la polvere che lo ricopriva, e l'avesse aperto alla prima pagina, trasalendo leggermente al debole scricchiolio della copertina che si lamentava nell'aprirsi, avrebbe letto quanto segue, scritto con piccoli caratteri scuri su una carta ormai ingiallita dal tempo.

«Questa storia potrebbe cominciare in molti modi.

C'era una volta, tanto tempo fa, un mondo.
In quel mondo viveva un uomo che amava e non veniva amato, e il suo amore venne tradito.
In quel mondo viveva una donna che amava e non veniva amata, e il suo amore venne ingannato.
In quel mondo viveva un uomo amato che non amava, che tradì ed ingannò, ma lo fece perché quello era il suo destino.

C'erano una volta, tanto tempo fa, tre mondi.
E nei tre mondi vivevano tre popoli.
E quei tre popoli conobbero la guerra e la pace, l'odio e l'amore, il tradimento e la lealtà.
Conobbero il dolore di una perdita e la gioia di un'amicizia.
Alcuni persero tutto, altri trovarono loro stessi. Molti sperimentarono entrambe le cose.

C'era una volta, tanto tempo fa, un mondo.
Poi quel mondo finì.
Ma forse non era mai iniziato.

Qualunque sia il modo con cui scegliamo di cominciare questa storia, care lettrici e gentili lettori, essa sarà diversa da qualunque altra storia abbiate mai letto.
Lo so, lo so: in questo momento starete probabilmente ruotando gli occhi al cielo, pensando all'ingenuità di ogni autore che ritiene la propria storia speciale. È una cosa già vista.
Ma, vi assicuro, questa storia è davvero unica nel suo genere, e se avrete la pazienza di leggerla fino in fondo, forse giungerete voi stessi alla conclusione che è davvero così.

Ciò che la rende unica, però, non è il suo principio - che magari vi incuriosirà e solleticherà la vostra attenzione - così come non è il suo svolgimento - che vi riempirà il cuore di gioia per l'amore di un figlio che salva il padre rendendolo un dio
e gli occhi di lacrime per la rabbia di un padre che perde suo figlio a causa di un dio.
Ciò che la rende unica non è nemmeno la sua fine, che vi farà chiudere questo libro e cercare il successivo, aspettandovi di trovarlo sullo stesso scaffale.

Non lo troverete.

Quello che rende unica questa storia, care lettrici e gentili lettori, è che i suoi personaggi vi giureranno che tutto ciò che qui è raccontato è successo davvero.

I più smaliziati di voi sorrideranno a questa mia frase, altri di voi sbufferanno e commenteranno che è ovvio che i personaggi di una storia giurino che ciò che hanno vissuto è accaduto; ma questo non li rende certo reali. Essi, come la storia in cui sono nati, hanno vissuto e sono morti, sono finzione. Non può essere realtà.
Ma su questo, amici ed amiche, permettetemi di avere un dubbio.
Perché, mi chiedo e vi chiedo, cosa definisce una storia "vera"?
Il personaggio di una storia non prova forse emozioni? Non vive situazioni che lo cambiano, in meglio o in peggio? Non si evolve nel tempo in base a quello che sperimenta, che prova, che subisce o che accade?
Incontri e scontri, amicizie trovate e amicizie perdute, successi e delusioni, vittorie e sconfitte.

I personaggi di questo libro hanno visto il proprio mondo bruciare e hanno lottato per affermare loro stessi in un mondo che non li voleva.
Alcuni hanno combattuto per non poter compiere più gli errori del passato, altri hanno combattuto per avere il diritto di sbagliare di nuovo.
Hanno ucciso per Vita e sono vissuti per Morte. Hanno ignorato la propria Coscienza, scoprendo poi che essa non poteva essere messa a tacere.
Hanno fatto Conoscenza della libertà, e la libertà li ha obbligati ad una Scelta.
Alcuni hanno vissuto per salvare il Mondo, ma il Mondo non è vissuto per salvare loro.
Tutti hanno vinto qualcosa e hanno perso qualcosa. Tutti hanno conosciuto qualcuno e salutato per sempre qualcun'altro. Tutti hanno vissuto, e la loro vita si è conclusa, in un modo o nell'altro.
Ma ognuno di loro ha avuto una parte nella storia e la loro stessa vita ne compone i capitoli.
Dunque ciò che essi hanno provato e vissuto non è forse reale?
Non l'hanno forse provato e vissuto davvero?

Io, purtroppo, non ho la risposta a queste domande. Ma vi prometto una cosa, amiche lettrici ed amici lettori: quando finirete questo libro, quando lo chiuderete e lo riporrete tra gli altri libri dove l'avete preso, una parte di questi personaggi, di questi eroi e di questi antieroi, di questi uomini e donne e creature di ogni genere, una parte di loro diventerà parte di voi.

E se costoro diventeranno parte di voi, chi oserà mai affermare che non sono realmente esistiti?»

2. IL MONDO PRIMA DEL VELO

Gli dei, entità eterne e onnipotenti, all'alba dei tempi decisero di plasmare con la loro volontà la realtà. I sette crearono le stelle e le scelsero come loro dimora. Volsero poi il loro sguardo verso un unico punto e in quel luogo crearono il mondo a cui diedero il nome di Elian.
Decisero che Elian, una creazione così sublime, era incompleta senza la vita e quindi la popolarono con ogni sorta di creatura fra cui le razze mortali a cui venne donata la Scintilla, il potere che li avrebbe identificati come i signori di Elian.
Comparvero gli umani versatili in ogni arte e gli elfi dalla vita quasi eterna. Dal sottosuolo emersero i nani resistenti e laboriosi e gli uruk dotati di una forza incomparabile. Mentre l'Etere iniziava a riversarsi nel mondo, fu creato il Crepuscolo che avrebbe accolto le Scintille dei defunti.
Le razze diedero origine a Regni eccelsi ormai dimenticati e si contesero Elian per secoli. Fra loro nacquero affinità e scoprirono con il tempo che gli umani potevano generare vita con le altre razze: nacquero così prima i mezzelfi e poi tutte le altre razze ibride.
Mentre l'Etere iniziava a riversarsi nel mondo dai Piani della Magia, fu creato il Crepuscolo che avrebbe accolto le Scintille dei defunti.
Gli dei scelsero alcuni eletti che portarono nel mondo i loro dogmi e le reliquie sacre, simboli imperituri della loro esistenza e volontà.
Le ere si susseguivano quando gli elfi e i nani vennero consumati dalle guerre interne e giunsero sulla soglia dell'estinzione. I primi decisero di ritirarsi in luoghi sconosciuti in cerca dell'armonia perduta, mentre i secondi tornarono nel sottosuolo in cerca del luogo da cui erano nati.
Un male differente colpì gli uruk che furono vittime della loro stessa violenza e incapacità di tessere rapporti con le altre razze.
Le razze così come erano conosciute scomparvero da Elian che rimase popolata solo dalle tribù degli Uomini: i Sidhe, i Morgrim, gli Shagra ed i figli di Aran.
Dalle loro dimore nelle stelle gli dei osservavano gli avvenimenti del creato e decisero, infine, di avvicinarsi ai mortali che tanto li invocavano.
Il manto divino fu abbandonato e gli immortali camminarono sul piano materiale: i mortali si avvicinarono ai loro creatori in cerca di benedizioni, grazie, potere e conoscenza. Numea per prima decise di tornare alle stelle e grazie alla sua onnipotenza diede vita al Sogno in cui imprigionò non solo i mortali ma anche gli altri dei. I sei le fecero guerra perdendo la propria identità e lei, Numea, divenne incosciente, prigioniera fra il suo sogno e il mondo materiale.
Come conseguenza della scomparsa degli dei comparve il Velo che prese a consumare tutto il piano materiale riversando su di esso Orrori sconosciuti.

2.1 LE RAZZE

Tra tutte le tribù che popolavano Elian, i figli di Aran erano la più antica e l'unica a conservare i tratti dell'etnia originale: si dice che Aran fosse il primo degli uomini creato dagli dei e che dal suo seme si siano originate tutte le etnie.
Come conseguenza dei sanguinosi conflitti che si sono susseguiti nel corso delle ere, le razze primigenie gradualmente scomparvero lasciando il posto alle quattro tribù che oggi popolano i territori conosciuti: i Sidhe, i Morgrim, gli Shagra e i figli di Aran.

Le differenze tra queste etnie, sebbene molto marcate, oggi non costituiscono in realtà un modello culturale dominante. Nonostante sia immediatamente evidente a tutti la differenza fisica e caratteriale tra gli appartenenti a due diverse tribù, tuttavia, l'origine comune e le vicissitudini che hanno afflitto Elian hanno favorito l'integrazione spostando le occasioni di conflitto su altri temi. Il senso di appartenenza a una tribù, quindi, è divenuto un fattore di aggregazione molto labile che di certo non può competere con la forza dei legami formatisi tra gli appartenenti allo stesso Regno o gruppo nobiliare.

2.2 GLI ANTICHI REGNI

Di tutto ciò che era il mondo prima della comparsa del Velo, rimangono solo pallide memorie cantate dai bardi nelle fredde sere di inverno, durante le celebrazioni nei palazzi dei nobili o alle feste di paese.
Quello che segue è tutto ciò che è possibile ricostruire dei Regni e delle genti che popolarono il lungo e misterioso passato di Elian.

2.1.1 CABISTRIA

Il Regno di Cabistria dominava un lembo di terra pianeggiante situato a sud-est del continente. Chiuso tra le alte montagne dell'Enjse, il territorio era fitto di boschi di aghifoglie e con numerosi corsi di acqua dolce; tuttavia era il clima di questa regione, sempre rigido e con temperature basse anche in estate, ad aver fatto della vita in Cabistria quasi una lotta per la sopravvivenza.
I Cabistriani adattatisi nei secoli a vivere in queste condizioni ostili erano divenuti un popolo schietto e accogliente e nessuno avrebbe mai negato a un viandante l'accesso alla propria casa e al proprio focolare poiché sapeva che significava condannarlo a morte nel freddo della notte Cabistriana. Fonte di sussistenza per gli abitanti erano i metalli rari estratti dalle montagne, le pelli e il legname; i pesci dei fiumi, cotti con le radici o le poche erbe in grado di crescere in quel clima, costituivano una zuppa semplice in grado di scaldare le membra e scacciare, almeno per un po', il freddo. La cacciagione a base di cervidi o piccole prede costituiva una gradita variazione del menù.
L'apertura verso lo "straniero", unita alla ricchezza di metalli e pelli pregiate, ha fatto sì che Cabistria divenisse spesso territorio di conquista degli Imperi vicini non potendo contare su una popolazione tanto numerosa da far fronte ad un esercito ben organizzato. Queste invasioni tuttavia, poco sconvolgevano la vita degli abitanti ormai abituati ad assistere, nel volgere di pochi anni, alla ritirata dei vari conquistatori, incapaci di reggere le sfide imposte da un tale territorio.
Muntjak era l'unico paese degno di questo nome, e per questo motivo venne eletta a capitale di questo Regno in continuo mutamento.
Al tempo dell'avvento del Velo, sedeva sul Trono un valoroso cacciatore di nome Jurgens, ma né il suo valore né la tempra del suo popolo poterono nulla contro il Velo e nel giro di poche lune Cabistria fu inghiottita nelle nebbie.

2.1.2 SHAMSAR

L'Impero Shamsar nacque dall'espansione eccezionale della popolazione che occupava i villaggi della Valle dei Loti, arroccata sulle pendici di una delle più imponenti catene montuose della parte meridionale del continente.
L'unificazione dei villaggi della valle si deve a colei che diventò la prima leggendaria Imperatrice Shamsar: Ymoeh.
Sotto l'influsso della guida spirituale di Ymoeh e il mirabile governo del Consorte Reggente, si narra vennero conquistate ed assoggettate tutte le Città Stato della sterminata Pianura Stellata; fu poi la volta

delle Città Stato sorte sul corso del fiume Mys ed in ultimo fu conquistato il Regno barbarico dei Dolven. Tutte queste grandi potenze, riunite sotto un'unica guida impararono a convivere in modo pacifico, anche se mai completamente collaborativo.
Questo risultato fu possibile grazie all'imposizione a tutti gli abitanti dell'Impero di una vita rigidamente disciplinata e ad un'organizzazione militare fino ad allora sconosciuta in quella parte di mondo. Sotto la guida dell'Imperatrice Ymoeh e del Consorte Reggente il progredire dell'espansione non si fermò, annettendo all'Impero sempre più territori utilizzando quella che di volta in volta si rivelava come la strategia più congeniale alla situazione: l'uso della forza, meticolosi accordi diplomatici o il nascere di "spontanee" ribellioni e faide interne.
L'Impero mantenne per secoli il controllo della regione, sfruttando sistemi magici per il controllo dei corsi d'acqua accuratamente scelti come confini naturali. La sua espansione fu interrotta solo dall'opposizione di grandi Regni come Albreen e Kiros con i quali preferirono sviluppare i commerci ed iniziare a intessere relazioni diplomatiche al fine di accrescere la propria influenza e, ove possibile, anche la loro cultura. Non era raro vedere ambascerie di Albreen lamentarsi della presenza inopportuna di monaci ed erranti Shamsar nei confini del Regno.
La contrapposizione tra una spiritualità slegata da vincoli ed una vita di rigida disciplina, generò negli altri Regni un misto di curiosità e reverenza nei confronti dell'Impero Shamsar. Ad alimentare questo mito contribuivano le molte leggende, spesso volutamente diffuse da coloro che amavano definirsi i "Contemplatori della Consapevolezza".
Se la capitale, Ashin'dor, era certamente una delle più sfarzose e ricche città conosciute, i suoi pavimenti non erano comunque lastricati di giada, come volevano alcuni racconti popolari. Se le loro difese fluviali erano mirabilmente potenziate da rituali magici, di certo non erano in grado di richiamare a difesa i mitologici dragoni d'acqua come narravano molte favole per bambini che volevano spiegare l'origine del simbolo imperiale.
I sovrani di tutti i Regni antichi sapevano, trattando con gli Shamsar, di avere a che fare con una potenza ricca e militarmente preparata, con mire di espansione e tutte le risorse necessarie a sostenere conflitti estesi e prolungati.

2.1.3 ALBREEN

I cavalieri di Albreen, temuti e rispettati da tutto il mondo conosciuto, erano uomini valorosi e onorevoli, guerrieri eccezionali che proteggevano le terre del Regno fondate rispettando gli ideali più eroici.
In nome della dea Numea e per la gloria del Re e dei loro signori si opponevano a ogni sorta di malvagità.
La società di Albreen era una monarchia organizzata in maniera rigida e inflessibile: alla base della società vi erano i servi che occupavano il rango più basso; sopra di loro si trovavano i vassalli che rispondevano ai duchi. Massima autorità del Regno era il Re, che veniva eletto dai duchi, in modo che egli potesse guidare il Regno con la piena fiducia del popolo.
Ogni famiglia del popolo era vassalla a un cavaliere, e si occupava di coltivare i campi del suo signore in cambio di un rifugio, di protezione dai briganti e dalle bestie. Il vassallo a sua volta doveva la sua lealtà ad un duca che gli concedeva le terre affinché le amministrasse per renderle produttive. Scopo di tutto ciò era ottenere i mezzi per sostenere le spese necessarie a garantire un supporto militare costante e sempre pronto in caso di chiamata.
Il territorio era vastissimo e comprendeva ampie pianure con fertili campi, picchi rocciosi perennemente innevati, laghi ricolmi di fresca acqua sorgiva ed anche spiagge lambite dal mare profondo e burrascoso.
L'economia era basata sull'agricoltura, l'allevamento del bestiame e l'esportazione dei beni prodotti dalla fertile terra. In tutto il mondo, inoltre, erano conosciuti il vino, le fogge degli armaioli ed i preziosi tessuti ricamati di Albreen.

Albreen fu il più vasto dei Regni antichi, luogo di raccolta di tutte le genti desiderose di distinguersi in virtù. Numerose sono le leggende che i cantastorie oggi narrano degli eroi di Albreen, tra queste vi è la leggenda della regina Dunamis che, dopo la perdita del marito a causa del Velo, mantenne saldo il potere su ciò che restava del Regno e condusse i sopravvissuti a lei fedeli alla ricerca di un'ultima e intangibile speranza.

2.1.4 KYROS

Ciò che spinse i primi individui a porre le basi per l'insediamento che poi divenne il Regno di Kyros fu probabilmente l'unicità del clima presente nel territorio circostante: un perfetto connubio tra una fertile pianura alluvionale e le dolci pendici di rilievi di origine vulcanica. Tuttavia la mancanza di difese naturali fu in seguito la causa della rovina del Regno.

Kyros fiorì inizialmente soprattutto grazie all'attività agricola. Vigneti, granai, colture a rotazione e ingegnosi metodi innovativi permisero di sfruttare le risorse del terreno in tutto il loro potenziale; questo permise di ottenere numerosi introiti grazie alle esportazioni delle merci in altri Regni, garantendo un certo benessere a tutta la popolazione ed evitando così conflitti interni.

Con questa rendita garantita i nobili del Regno di Kyros, poterono dedicarsi alle attività più disparate e a volte anche discutibili; ancora oggi i bardi narrano la storia di quello che veniva chiamato il "Duca Folle", un nobile che perse completamente il senno scrutando la volta celeste in cerca di segreti e risposte tra gli astri. Tuttavia c'è chi non esclude che tra i suoi deliri ci fossero anche straordinarie scoperte astronomiche.

Le varie funzioni del Regno erano suddivise tra le famiglie nobili, ognuna delle quali nel tempo si era specializzata in un ambito; il potere tuttavia rimaneva tradizionalmente in mano ad un Tiranno Illuminato che si instaurò dopo secoli di oligarchia, forte del benessere generale della popolazione.

La disponibilità di tempo e risorse tra gli alti lignaggi permise di accogliere nel Regno, dopo l'avvento del Velo, un gruppo di studiosi ed esploratori che, sfiduciati dal terribile fallimento del collegio dei maghi, cercavano di sovvertire gli schemi in cerca di soluzioni alternative per la salvezza. Purtroppo non ci fu tempo di mettere in sicurezza una città priva di barriere naturali e di grandi fortificazioni e le creature del Velo devastarono il Regno nell'anno 17. La ricchezza di quella terra sopravvive ancora oggi nel cuore degli Erendi.

2.1.5 EREND

Nulla si conosce dell'antica e perduta civiltà Erend ed il poco che oggi si conosce lo si deve ai ritrovamenti durante gli scavi per erigere i nuovi quartieri di Malverna ad opera di quelli che sarebbero diventati gli Erendi.

Gli storici teorizzano che questo popolo possedesse un'ampia e fine dimestichezza con l'Etere e che fosse in grado di progettare e costruire complesse strutture e manufatti. Avvolto nella leggenda è l'alfabeto che solo gli antichi abitanti di Erend conoscevano ed erano in grado di utilizzare e che ancora oggi resta un mistero sepolto dal tempo.

La ricerca e la scoperta di rovine e oggetti appartenenti alla cosiddetta "civiltà di Erend" nei decenni ha irretito molti, i quali si sono dovuti arrendere al freddo silenzio dei glifi e delle tavolette; la speranza è che un giorno, sconfitto il Velo, sarà possibile trovare nuove informazioni e preziose conoscenze su questo antico e misterioso popolo.

2.1.6 ARKEN

La leggenda vuole che l'origine dell'Impero di Arkeen sia riconducibile alle grandi gesta di un solo eccezionale uomo: Filippo di Arkeen. Costui già in giovane età divenne Re del piccolo, ma indipendente territorio governato del padre ed in brevissimo tempo, nel ciclo di due lustri, conquistò e sottomise con l'ausilio della sola forza militare un intero Impero delle dimensioni paragonabili a quelle degli altri grandi Regni.

Come esso fu in grado di compiere questa impresa è ancora tema di dibattito, ma la teoria più accreditata attribuisce questo successo ad una formazione innovativa della fanteria rigidamente addestrata ed armata pesantemente con scudi e lance. Filippo di Arkeen non si rivelò solo un abilissimo stratega, ma anche un illuminato amministratore. I territori del suo sterminato Impero venivano affidati agli stessi signori a cui erano stati conquistati, ma solo dopo che essi si erano uniti tramite matrimonio a suoi diretti consanguinei. Questa strategia mirava a portare in modo graduale e non violento la propria genia al comando di territori già sottomessi con la forza.

Uno degli ultimi territori conquistato da Filippo di Arkeen fu quello che oggi gli storici identificano con la satrapia di Nevilla governata dalla famiglia Novomir e posta molto vicino al confine con il Regno di Albreen. L'annessione di Nevilla all'Impero fu il risultato di un lungo e sanguinoso assedio. Si narra che Filippo in persona dovette scendere in battaglia per porre fine alla strenua resistenza del popolo dopo che il loro sovrano osò sfidare l'Imperatore esponendo lungo la strada per arrivare al suo castello i corpi dei fanti di Arkeen trafitti dalle loro stesse lance. L'annessione di Nevilla viene ricordata anche perché fu l'unico caso in cui Filippo non combinò alcun matrimonio con i signori del luogo, ma decretò, tra la sorpresa di tutti, che il primo nascituro dei Novomir sarebbe divenuto il legittimo governatore del territorio. E così fu, Noctua Novomir, una volta raggiunta la maggiore età governò Nevilla.

Anche dopo la morte di Filippo, che avvenne a causa di un'improvvisa e violenta febbre emorragica durante una spedizione in territori inesplorati, l'Impero continuò a prosperare per moltissimo tempo sotto la guida dei suoi discendenti diretti. La ricchezza del Regno si basava sul forte impulso economico dovuto soprattutto all'estrazione di pietre e metalli preziosi e all'allevamento dei cavalli. In realtà l'impiego di questi animali per scopi militari era irrisorio se comparato a all'utilizzo per cui gli abitanti di Arkeen si facevano grande vanto: la macellazione. La carne equina di Arkeen cucinata nei più svariati modi era la più ricercata in tutto il mondo. Almeno fino all'avvento del Velo.

2.1.7 KUFIR

Agli estremi della mappa c'era una città di frontiera, primo punto di ritorno alla civiltà dopo il grande deserto. Nata diversi secoli fa da un gruppetto di esploratori stanchi delle peregrinazioni, la città si era evoluta nel tempo come florido avamposto commerciale. Kufir era il posto dove chi attraversava il deserto poteva trovare cibo, acqua e intrattenimenti di ogni genere.

A Kufir convivevano beni di ogni provenienza, culture differenti e una grande apertura mentale. La sua popolazione era per abitudine priva di qualsiasi pregiudizio o superstizione, molto concreta e aperta alla condivisione e allo scambio. Nel tempo Kufir si espanse abbracciando ulteriori agglomerati, diventando un "Regno" molto atipico.

Con l'espansione arrivò l'esigenza di un governo; si decise quindi di partire dalle istituzioni della vecchia città e applicarle su larga scala. La città di Kufir ruotava intorno alla legge, al mercato e alle cortigiane e così il neo-Regno di Kufir fece affidamento a tre poteri: lo Sceriffo, il Gran Faccendiere e la Regina. Il primo gestiva difesa e legalità, dalla legislazione al giudizio. Il Gran Faccendiere si occupava invece dell'economia e del commercio e la "Regina", carica aperta indifferentemente a uomini e donne, gestiva politica e diplomazia.

Nota per il commercio, Kufir divenne famosa nel tempo per i Minuti: corrieri viaggiatori esperti nell'arte della sopravvivenza a cui era delegato il compito di consegnare beni e informazioni tra i villaggi isolati della regione o tra Kufir e gli altri Regni. Il nome deriva dalla statura minuta dei membri di questo importante corpo, utile per passare inosservati, e dalla loro velocità nel recapitare messaggi e oggetti. I maligni, però, sostengono che il termine derivi dalla durata del loro coito: poiché sempre impegnati nelle consegne, i Minuti hanno pochissimo tempo a disposizione per intrattenersi nelle camere delle cortigiane.
Kufir prosperava con il suo mercato rappresentando un punto di riferimento e di ristoro per i viaggiatori nella regione ma la comparsa del Velo e la conseguente riduzione dei viaggi rappresentò un duro colpo per il Regno.

2.1.8 GYORA

Il Regno di Gyora nacque come Alleanza delle Città-Stato spaventate dall'avanzata dei grandi Imperi confinanti. Le due città principali a guida di questa confederazione erano Gyobor, città portuale dei Cento Templi ed Orabas, Fulgore di Traxis, forgia di soldati e fanti temprati da addestramenti al limite dell'umano.
L'alleanza divenne un vero e proprio Regno con lo storico matrimonio tra la Regina di Orabas ed il Magister di Gyobor, leggendaria figura le cui gesta sono state tramandate per secoli nei più remoti angoli del mondo.
Le altre città minori opposero scarsa resistenza vedendo nell'unificazione un rafforzamento contro i nemici esterni all'alleanza.
Il Regno è sempre rimasto neutrale ai grossi conflitti, preferendo sfruttare a proprio vantaggio i momenti di crisi vendendo beni ed armi ai migliori offerenti. Anche se il bene più pagato in quelle guerre restavano i servizi del Behemot, un gruppo mercenario in cui militavano le migliori spade e teste dell'Alleanza, e la cui azione sembra abbia cambiato le sorti di interi conflitti. Purtroppo nulla poterono contro l'avanzata del Velo.

2.3 LA STORIA DEI CULTI

La storia dei culti delle sette divinità affonda le sue origini così indietro nel tempo che è quasi impossibile determinarne la nascita precisa.
Una cosa è certa: le imprese, gli intrighi e i protagonisti di questa storia sono così tanti che sarebbe quasi lecito affermare che tutto ciò che si può anche solo immaginare sia realmente accaduto almeno una volta.
Ogni culto ha annoverato tra le sue fila Solenni Sacerdoti, ogni culto si è scontrato o si è alleato con gli altri, ogni culto si è alleato, almeno una volta, con ognuno dei diversi grandi Regni dell'antichità. Alleanze e ostilità che sono sfociate in guerre, massacri o grandi imprese, si sono alternate in base al volere dei diversi Grandi Sacerdoti.
Nell'immaginario collettivo però si tende a pensare che tra i chierici di Hyalia e quelli di Traxis non sia mai corso buon sangue e i rapporti tra le loro istituzioni religiose non è mai andato oltre a un freddo e formale rispetto, anche nei periodi migliori. I sacerdoti di Belfus sono in generale ricordati come degli attaccabrighe e degli individui facili all'ira, mentre si dice che solo uno sciocco andrebbe a confidarsi con un Sacerdote di Valdon. Tutti sapevano che il culto di Hyalia poteva contare quasi sempre sull'appoggio incondizionato dei sacerdoti di Azael i quali a loro volta hanno sempre goduto di grande rispetto da parte dei chierici di Erimar.
Il culto di Numea tradizionalmente preferiva tenersi al di fuori delle imprese profane, dando ad alcuni la sensazione di peccare di superbia ad altri di avere segreti e macchinazioni non troppo chiare.
Tra i devoti di in ogni culto, indifferentemente, si riconoscono sia prescelti benedetti dalle mani degli dei, sia figure di dubbia moralità con mire e aspirazioni prettamente materiali.

Si narra infatti che mentre alcuni dei chierici si dedicarono alle questioni teologiche e a sviluppare o approfondire le regole dei sacrifici e dei riti altri, sfruttando la loro influenza su personalità troppo superstiziose o devote, si concentrarono a gestire il potere temporale, a volte per sopperire all'inadeguatezza di nobili o sovrani a volte per proprio interesse personale.
Durante la storia il numero di seguaci di ogni culto ha subito diverse variazioni: alcuni hanno visto ciclicamente il numero dei propri devoti aumentare fino a farli diventare predominanti per poi tornare a diminuire, altri sono stati riconosciuti per qualche tempo come culto ufficiale di Regni più o meno potenti, altri ancora sono stati per alcuni periodi banditi e perseguitati in diverse parti del mondo.
La devozione tendeva a divenire più sentita e capillarmente diffusa soprattutto durante i periodi di crisi, di guerra o di carestia. Quando invece la fiducia nelle capacità dei mortali era alta a seguito di prolungati periodi di pace di abbondanza o mancanza di epidemie si assisteva alla comparsa di comportamenti definibili di un blando ateismo.
Di certo nessuno ha mai potuto mettere realmente in discussione la veridicità dell'esistenza degli dei poiché i giusti sacrifici hanno sempre portato a ottenere benefici commisurati; inoltre la prova concreta del potere degli dei, la magia clericale, è sempre stata evidente a tutti. Tuttavia non vi è alcuna prova che un mortale abbia mai visto o parlato con un dio e non si è mai avuta testimonianza certa di alcun contatto diretto tra mortali e dei.
Per quanto riguarda le Reliquie sacre, le conoscenze sono molto lacunose e già a partire dal loro numero, non sono disponibili informazioni affidabili. Un'unica cosa è certa: nessun mortale è mai stato in grado di forgiare una Reliquia.
Da dove esse provengano, rimane dunque un mistero avvolto nel passato di cui unica memoria sono favole mitologiche del tutto prive di fondamento storico. Una curiosa ipotesi vuole che le Reliquie siano la cristallizzazione materiale di un enorme sacrificio, individuale o collettivo, che gli dei hanno ricambiato con un dono unico e irripetibile. Maneggiare o possedere una Reliquia sacra è un onere ed un onore molto grande, ed è sempre stato visto da tutti con ammirazione, timore e molto spesso invidia.

3. LA SCOMPARSA DEGLI DEI

La vita trascorse così per molto tempo per i mortali che si affannavano a cercare il favore degli dei per ottenere il potere di plasmare la realtà. Un giorno però gli dei decisero, tutti concordi, di sperimentare la mortalità e di incarnarsi in esseri mortali.
Vivendo come mortali essi cominciarono a provare sensazioni e sentimenti tipici di questa condizione: amore, odio, impotenza, cupidigia, invidia e rabbia. Numea, per prima decise di voler riacquisire la sua condizione divina forse perché sopraffatta dall'ambizione e dal desiderio di non dover più condividere questa superiorità con nessuno. Per raggiungere il suo scopo, dopo essere tornata in possesso dei poteri divini, imprigionò tutti gli altri dei in un sogno vigile prima che essi potessero recuperare la loro natura originale.
Gli dei accortisi di ciò che stava accadendo tentarono di reagire, provocando, come contraccolpo, la perdita dei sensi a Numea che entrò in uno stato di incoscienza simile al coma. Come conseguenza di ciò tutti gli dei imprigionati nel sogno persero la memoria e la loro divina consapevolezza.
Ignari di tutto, essi iniziarono a vivere le loro vite mortali nel sogno di Numea, insieme agli altri esseri con cui la mente di Numea aveva popolato il sogno. L'assenza degli dei nel mondo reale diede inizio al Ragnarok: un'epoca di sconvolgimenti e guerre inasprite dall'inefficacia dei poteri spirituali dei sacerdoti.
Tuttavia la catastrofe peggiore colpì il piano dei mortali: il sogno di Numea e l'assenza degli dei, diedero vita a un male inarrestabile che i mortali chiamarono "il Velo". Il Velo iniziò a consumare la realtà, assorbendo e cancellando luoghi e persone.
Per motivi sconosciuti alcune zone vennero restituite dal Velo, e con loro comparvero creature mostruose chiamate Orrori del Velo. Le distruzioni portate da queste creature furono dapprima sporadiche; divennero poi un altro male da affrontare quando fu scoperto che dimoravano nel Velo e ne precedevano l'avanzata.
Alcuni mortali illuminati, dopo aver invano tentato di contrastare l'avanzata del Velo, rovina di cui ignoravano l'origine e la natura, decisero di inviare gruppi di valorosi eroi e martiri alla ricerca degli dei.

3.1 IL SOGNO

Se decidi di interpretare un personaggio che esce dal portale e hai giocato "il Sogno", ricorderai tutto ciò che hai vissuto, tutto ciò che hai visto o che ti è stato raccontato negli eventi cui hai partecipato. Tuttavia NON ricorderai chi, tu o i tuoi compagni, foste all'interno del "Sogno".
Anche possedendo un ricordo specifico, legato a un avvenimento o a una scena particolare, il dubbio su che ruolo tu abbia avuto in quella vicenda è così grande, pauroso e folle da farti credere che il tuo ricordo sia frutto di un racconto, della lettura di una storia, di un resoconto o addirittura che possa essere una favola sentita una sera di inverno in una taverna. Avrai quindi il dubbio che tutto ciò che ricordi non sia stato realmente vissuto da te, ma sia il risultato di un racconto letto o narrato da altri. In sostanza i ricordi che avrai NON potranno essere utilizzati per asserire con certezza la tua identità nel "Sogno".

Una seconda possibilità è che tu possa interpretare un personaggio entrato nel portale anche se non hai mai giocato "il Sogno" o lo hai giocato solo parzialmente. In questo caso, i tuoi ricordi di quanto accaduto saranno strettamente limitati a quanto riportato nell'Appendice: "I ricordi del Sogno" che ti chiediamo di leggere. Lì troverai il riassunto di tutti gli eventi giocati dall'inizio della campagna fino alla pubblicazione di questo Tomo. Ogni evento è identificabile dal titolo e dal luogo "in gioco" in cui si è svolto.
Puoi trovare i riassunti degli eventi sul nostro sito: www.bollaverdelive.it

Infine, se deciderai di giocare un personaggio che non è mai entrato nel portale, puoi evitare di leggere l'Appendice: "I ricordi del Sogno", poiché il tuo personaggio non avrà alcuna memoria di ciò che è successo nel "Sogno".

3.2 CRONOLOGIA

Nel momento in cui gli dei scomparvero, anche la magia divina venne meno lasciando i sacerdoti impossibilitati e ad invocare i doni degli dei. Solo le sacre reliquie rimasero come unica testimonianza della loro esistenza; iniziarono gli anni delle profezie infrante e il potere spirituale intraprese il suo cammino verso la decadenza. Come a sottolineare l'impotenza dei mortali privi del potere divino una nebbia, che venne chiamata "Il Velo", iniziò ad espandersi in maniera casuale per il modo. In questo clima di insicurezza e paura, la rivalità da sempre presente fra i Regni di Albreen ed Arken si inasprì in breve tempo poiché i regnanti si accusarono vicendevolmente della comparsa del Velo. Tutte le strutture sociali cominciarono a vacillare: la guerra era alle porte. Da questi eventi che sconvolsero la storia del mondo, si ricominciò la numerazione degli anni con la dicitura "Dopo il Velo" (DV).

Anno 2

Il Velo si espandeva inarrestabile lambendo i domini di tutti i Regni conosciuti; fra questi il Regno di Cabistria scomparì nel nulla in poche lune e a nulla poterono il coraggio e la tempra del suo popolo. Poiché l'insicurezza e la paura ghermivano le popolazioni, gli scambi commerciali subirono un drastico crollo e tutti i beni di prima necessità cominciarono a scarseggiare.

Anno 3

I sistemi di governo dei vari Regni iniziarono inesorabilmente a perdere controllo sui propri territori, permettendo a compagnie di briganti di infestare aree sempre più vaste. Alle compagnie di briganti iniziarono ad affiancarsi nei saccheggi gruppi di esuli e disperati in cerca di qualunque cosa pur di sopravvivere. Come sempre furono soprattutto gli stati più bassi della popolazione a pagare le conseguenze di tutto ciò.

Anno 5

Mentre il Velo continuava a espandersi inesorabilmente, iniziò una guerra che avrebbe imperversato in tutto il mondo: l'ennesimo scontro tra i regni di Albreen ed Arken. Questo conflitto raggiunse il culmine nella battaglia della "Dimenticanza" che aggiunse solo altra morte alla già dilagante disperazione causando gravi perdite per entrambi i contendenti, sia in termini di vite che di risorse, senza decretare né un vinto né un vincitore.

Anno 10

I Regni di Albreen e Arken, allo stremo delle forze e finalmente convinti della necessità di unire le forze contro il comune nemico, decisero di porre fine alla guerra siglando l'armistizio della "Promessa".

I regnanti fondarono un concilio di maghi come ultimo disperato tentativo di contrastare l'avanzare del Velo. L'Etere infatti era l'unica forma di potere ancora rimasta appannaggio dei mortali.

Anno 12

Il primo confronto con il Velo si ebbe dopo due anni di studi intensissimi che depauperarono le scarse ricchezze rimaste. In questo scontro i disperati sacrifici fatti in quegli anni si rivelarono vani e molti tessitori dell'Etere persero la vita. La disfatta gettò il mondo nuovamente nella disperazione poiché rese chiaro che anche questa forma di potere, non era sufficiente a fermare l'avanzare del Velo.

In questo momento di sfiducia nei confronti del potere magico, si creano nuove divergenze di intenti. Gli strati più bassi del popolo si rivolsero nuovamente ai rappresentati del clero in cerca di salvezza e conforto

nella fede, mentre altri iniziarono a interrogarsi sulla possibilità di trovare nuove vie di sopravvivenza e metodi alternativi per contrastare il Velo.

Anno 17

Il mondo ormai quasi in ginocchio venne colpito da una nuova minaccia: orde di creature sconosciute sembravano uscire direttamente dalla nebbia e attaccavano i Regni ormai allo stremo.
Prima vittima di questa nuova minaccia fu il Regno di Kyros.

Anno 18

Messe ormai da parte le antiche rivalità, i Regni di Albreen e Arken mandarono un'armata congiunta in soccorso di Kyros, ma nonostante tutti gli sforzi, il Regno cadde.
Nessuno riusciva a capire quale fosse lo scopo di queste creature e se esisteva qualcuno o qualcosa che ne decidesse i movimenti. L'unica cosa che, durante gli scontri, si riuscì a scoprire di questi orrori fu che dimoravano all'interno dei territori sottratti dal Velo. Per questo motivo vennero dall'ora in poi chiamati: "Orrori del Velo".

Anno 20

In un mondo che lottava per la sopravvivenza, il sistema monetario crollò soppiantato dal baratto che divenne l'unica forma di commercio praticata.
In questo scenario le ricchezze dei Regni, seppur esigue, persero ogni valore e gli ultimi Imperi si disgregarono.

Anno 25

Il Flagello iniziò a diffondersi nel mondo: una terribile malattia che lasciava pochi sopravvissuti al suo passaggio e tutti indelebilmente segnati dalle piaghe.
Non è chiaro se questo morbo venne portato dagli Orrori del Velo o si generò per le condizioni di vita ormai precarie, ma una cosa fu chiara a tutti: era giunto il momento di abbandonare le proprie dimore per fuggire dai focolai di questa tremenda epidemia. Iniziò così la diaspora dei popoli.

Anno 32

Alcuni esuli in fuga dal Flagello trovarono e vennero accolti dai sacerdoti di un tempio ancora intatto poiché non toccato dal Velo: il Tempio dell'Eterno dedicato alla dea Numea. Dopo essersi sistemati nei pressi del tempio inviarono messaggeri in ogni angolo ancora percorribile del mondo per avvisare i superstiti e radunarli tutti in quel luogo. In poco tempo molti furono i profughi che raggiunsero il tempio dando vita ad un accampamento in continua espansione. Il riunirsi di genti devote a dei diversi e l'arrivo di sacerdoti di tutti i culti portò alla consacrazione del Tempio dell'Eterno a tutti e sette gli dei.

Anno 34

Mettendo momentaneamente da parte le antiche divergenze, i superstiti dei diversi culti e dei Regni radunatisi presso il tempio dell'Eterno, decisero di unire tutte le forze e le risorse disponibili, per la creazione di una via di contatto con il divino.

Anno 35

Iniziò la costruzione della "Porta degli Dei", un portale magico nel quale si decise di incastonare alcune delle reliquie divine allo scopo ultimo di raggiungere gli dei.

Anno 36

Tutti coloro che si stavano dedicando a lavorare al progetto del portale, si riunirono in un quartiere per scambiarsi facilmente informazioni e facilitare il lavoro. Nacque così il quartiere chiamato degli Erendi.

Anno 37

Numerosi esuli del Regno di Albreen raggiunsero l'insediamento sviluppatosi intorno al Tempio dell'Eterno. Qui fondarono il quartiere di Dunamis, in onore dell'ultima regina del loro Regno ormai perduto.

Anno 39

Gli esulti scoprirono di non essere i soli ad aver trovato la salvezza in quei luoghi, quando le popolazioni insediatasi nelle zone selvagge limitrofe decisero di presentarsi loro. Iniziarono così i primi contatti con gli Odom Rak con i quali venne instaurata una sorta di alleanza nonostante queste genti si rifiutassero di abbandonare quella che chiamavano la Sacra Foresta.

Anno 41

L'insediamento ormai divenuto una Cittadella prese il nome di Malverna.

Tuttavia, con l'aumentare della popolazione e grazie ad una relativa tranquillità, la criminalità iniziò a diffondersi in modo incontrollato nelle zone limitrofe dei quartieri. Il problema fu risolto grazie all'intervento dei Novomir, un'antica casata, ormai priva dei suoi domini, proveniente da Arken.

Anno 43

Quando ormai si pensava che nessuno oltre agli abitanti di Malverna fosse sopravvissuto all'avanzare del Velo, ciò che restava del popolo dell'antico Impero Shamsar si presentò alle porte della Cittadella. Gli esuli furono accolti con gioia e si insediarono all'ombra del tempio, dando vita al quartiere di Shamsar.

Anno 46

In questo anno si concluse la costruzione della Porta degli Dei. Prima di utilizzarla tuttavia si decise di fornire la Cittadella di un sistema di difesa efficiente per renderla in grado di resistere a eventuali attacchi o assedi in modo da tenere il portale al sicuro dagli Orrori del Velo.

Questo progetto richiese quattro anni di lavori e vide la riorganizzazione della struttura urbana di parte della Cittadella con la nascita di un nuovo quartiere posto sotto l'autorità di Anya Novomir e chiamato Noctua.

Anno 50

Ultimati i lavori per fortificare Malverna, venne indetta la "Prima Convocazione" per formare il gruppo di valorosi che avrebbero avuto l'onore di raggiungere I Sette. Molti si offrirono volontari per questa impresa: nobili valorosi, gente del popolo e addirittura disperati che vivevano ai margini della società.

Nella commozione generale, il terzo giorno del quinto mese, sfruttando l'allineamento propizio degli astri il portale fu varcato per la prima volta.

Anno 56

Le difese della Cittadella furono messe alla prova da un'armata proveniente da Kirene che pose d'assedio Malverna dando inizio a quella che sarà ricordata come la "Guerra dei due Anni".

Anno 58

L'assedio continuò per due anni senza vinti né vincitori e lo stallo creatosi avrebbe potuto protrarsi per lunghissimo tempo. Tuttavia, dopo due anni di assedio, inspiegabilmente, l'armata di Kirene decise di ritirarsi.

Anno 71

Dopo il termine dell'assedio Malverna visse un lungo periodo di pace durante il quale gli ambasciatori di Odom Rak convinsero le altre fazioni a indire la "Seconda Convocazione", con la promessa che si sarebbero fatti carico di quanto fosse necessario a sovvenzionare l'evento.

Grazie alla rinnovata speranza data dal periodo di pace, in molti risposero alla chiamata e il nono giorno del quarto mese il portale fu varcato di nuovo.

Anno 96

La pace venne però turbata dopo molti anni quando, dopo anni di assenza, gli Orrori del Velo furono avvistati nei pressi dell'insediamento. La reazione degli abitanti di Malverna fu immediata e una forza armata congiunta di tutte le fazioni diede la caccia a queste creature per tutto il territorio, per stanarle e ucciderle.

Anno 97

Nel settimo giorno dell'ottavo mese il portale si accese da solo rimanendo attivo per un intero ciclo lunare.

Anno 101

Fu solo grazie al sacrificio di molti che il nuovo attacco degli Orrori del Velo venne respinto. Questo attacco tuttavia aveva qualcosa di diverso dai precedenti: l'armata che aveva cercato di sbaragliare le difese di Malverna si era abbattuta sui nemici con forza e ferocia mai viste prima e sembrava inoltre organizzata strategicamente. Si iniziò quindi a sospettare che le creature fossero guidati da qualcuno, una creatura sconosciuta dotata di un potere così grande da riuscire ad assoggettare al suo volere tali mostri.

Solo anni più tardi si scoprì il nome di questo essere: Norgar Kematu.

Al termine del conflitto, a causa di incomprensioni nate durante la gestione della difesa, la fazione di Shamsar decise di lasciare Malverna per fondare un nuovo Regno.

Anno 105

Durante una missione di ricognizione lungo i confini per controllare lo stato di avanzamento della nebbia, l'avanguardia di Dunamis, duramente attaccata da un manipolo di Orrori del Velo, subì ingenti perdite. Solo il l'intervento di un contingente di Noctua permise ad alcuni dei feriti di salvarsi.

Anno 107

Le fazioni di Noctua e Dunamis giunsero ad un primo e duro scontro in occasione di un concilio, quando alcuni paladini di Dunamis, dati per caduti nella spedizione dell'anno 105, si ripresentarono tra le fila dei primi.

Anno 108

Sfruttando i ruderi della fortezza di Varem, i Noctua decisero di iniziare la costruzione del loro Regno, lasciando Malverna.

Anno 113

Il ventottesimo giorno del secondo mese, con il benestare di tutte le fazioni, venne indetta la "Terza Convocazione".

Fu la chiamata che vide accorrere il più alto numero di volontari, ma a presentarsi furono solo disperati e scarti della società poiché nessuno delle classi abbienti, ritenne di voler mettere a rischio il proprio status per cercare di raggiungere i Sette.

Anno 117

Per la prima volta il cuore di Malverna venne violato da un contingente di Orrori del Velo che riuscì a superare le difese della Cittadella arrivando ad occupare parte dei quartieri abbandonati da Noctua e Shamsar.

Dunamis ed Erendia, unendo le loro forze, riuscirono ad arginare la minaccia ma non a riconquistare i quartieri perduti. Consci che la presenza di quelle creature all'interno della Cittadella fosse un pericolo inaccettabile per l'incolumità delle genti e della Porta degli Dei, venne sancita la "Prima Alleanza" che permise con lo sforzo congiunto di tutte le fazioni la totale riconquista dei luoghi perduti

Dopo la vittoria, venuti meno i motivi che obbligavano alla collaborazione, alcuni esponenti di Dunamis e Noctua arrivarono nuovamente allo scontro che fu interrotto solo grazie all'intercessione di una delegazione di ambasciatori Shamsar.

Anno 123

Le ultime due fazioni che ancora dimoravano a Malverna decisero che era giunto il momento di andare ad occupare i territori limitrofi la Cittadella in modo da completare il perimetro di difesa intorno al portale. Dunamis si offrì quindi di stanziarsi nella Piana Dorata per presidiare il confine nord. Gli Erendi si spostarono invece verso la sponda opposta del lago che confinava con la Sacra Foresta di Odom Rak

Malverna ormai disabitata divenne sede ufficiale delle Corporazioni.

Anno 127

La nuova disposizione delle fazioni, ora non più vicine come un tempo creò alcune difficoltà negli scambi e quindi le massime autorità delle cinque fazioni, coadiuvate da Erendia, decisero di ripristinare un sistema monetario. Nacque così la Dogma, che divenne moneta ufficiale per tutti i commerci.

Anno 131

Il Velo ormai cingeva d'assedio l'intera regione, quando da territori creduti ormai perduti, giunse alla Cittadella un folto drappello di esuli. Tutte le fazioni si offrirono di dare ospitalità ai profughi, ma la maggior parte di loro decise di stabilirsi a Dunamis.

Anno 145

Il Regno di Erendia, alla ricerca di sempre nuove risorse, iniziò degli scavi nei pressi del lago Erendel che si spinsero sino al limitare dei territori di Odom Rak. Questa azione fu vista come un'ingerenza non tollerabile da parte degli abitanti della Sacra Foresta, causando tensioni tra le due fazioni che sfociarono in alcuni scontri sul confine.

Anno 157

Un drappello di Orrori del Velo cercò invano di attaccare e distruggere la Sacra Foresta, poiché i suoi abitanti con le loro sole forze riuscirono a respingerli.

Anno 159

Nel 23° giorno del 7° mese il portale si accese nuovamente da solo e rimase acceso per un intero ciclo lunare.

Anno 168

Gli Orrori del Velo attaccarono la Piana Dorata su cui vegliava la fazione di Dunamis che, non riuscendo con le sue sole forze a prevalere chiese aiuto alle Corporazioni. Le Corporazioni dopo una lunga discussione decisero che il loro ruolo non gli consentiva di intervenire a favore di una specifica fazione, non solo in caso di conflitti interni alle fazioni, ma anche in caso di attacchi da nemici esterni. Non essendo insensibili alle difficoltà di un popolo sotto attacco, le Corporazioni inviarono comunque un simbolico drappello delle guardie della Cittadella. Il Regno di Dunamis cercò quindi l'aiuto delle altre fazioni.

Anno 171

Il conflitto si stava estendendo e un nuovo fronte fu aperto nella foresta di Odom Rak.

Il momento delle alleanze era giunto. Noctua dopo aver respinto la richiesta di soccorso di Dunamis decise di scendere in campo accanto agli uomini di Odom Rak, mentre Shamsar schierò le sue truppe al fianco di Dunamis.

Erendia sfruttando l'occasione della minaccia che incombeva su Odom Rak, con la scusa di fornire loro aiuto, riuscì a entrare nella Foresta Sacra iniziando studi sulle risorse in essa presenti.

Anno 175

Con il termine della guerra, gli abitanti di Noctua si ritirarono nei loro domini e i secondi fini di Erendia divennero chiari a tutti dando inizio a non pochi scontri con Odom Rak che voleva scacciarli dalla foresta.

Anno 186

Malverna fu conquistata e posta sotto il controllo di un concilio di maghi prima appartenenti alle corporazioni, alcuni dei quali si presentarono come emissari di nuove divinità.

Dunamis, senza esitazione mise sotto assedio la Cittadella con l'appoggio delle corporazioni.

Con Dunamis impegnata a liberare Malverna, Odom Rak, Noctua e Shamsar si occuparono di estendere la difesa dei confini in attesa della risoluzione del conflitto interno.

Erendia, una volta accertata la salvaguardia dei confini fornì supporto alle forze di Dunamis inviando uomini e rifornimenti.

Grazie agli aiuti inviati da Erendia, la Cittadella e il Tempio dell'Eterno furono liberati e i traditori messi a morte dopo essere stati giudicati da un tribunale congiunto. Nonostante le opposizioni di Dunamis, Noctua fu incaricata dell'esecuzione della pena.

Anno 198

L'ennesimo pretesto di scontro armato tra Dunamis e Noctua fu una disputa territoriale per il possesso delle rovine di Alene. La responsabilità della difesa dei confini ricadde nuovamente sulle altre fazioni.

Anno 201

Visto il protrarsi della latitanza delle due fazioni in guerra nella difesa dei territori contro il Velo, Shamsar si impegnò in una complicata mediazione per ricondurre Dunamis e Noctua alla pace, ottenendo come risultato l'armistizio di Alene che concedeva la fortezza a Dunamis in cambio di altri territori.

Anno 207

Durante uno scontro sui confini, Odom Rak ritrovò un misterioso ricettacolo intriso del potere del Velo.
Erendia presente al ritrovamento chiese di poterlo studiare ricevendo però un rifiuto da parte di Odom Rak a causa dei passati screzi. Il prezioso ritrovato fu invece affidato alla fazione di Shamsar, che lo sigillò in un santuario ponendo a sua veglia dei guardiani.

Anno 217

Norgar Kematu, percependo la presenza del ricettacolo inviò orde di Orrori del Velo contro Shamsar le cui armate, nonostante l'aiuto di Erendia e Odom Rak, furono costrette a ripiegare all'interno del perimetro difensivo della città.
Dunamis e Noctua, ignare del reale obiettivo di questo attacco, si fecero carico delle difese del portale.
Il 3° giorno del nono mese Norgar in persona scese in battaglia alla testa delle sue creature mostrando ai mortali il suo inarrestabile potere. Shamsar inviò finalmente una richiesta di aiuto anche a Noctua e Dunamis.
Lo sforzo congiunto di tutte le fazioni che ricorsero ognuna alle proprie più potenti risorse riuscì a respingere le armate di colui che fu soprannominato il Tiranno del Velo. Norgar Kematu fu condotto in una trappola magistralmente orchestrata da Dunamis e Noctua e venne così posta la parola fine alla sua esistenza. Le poche creature del Velo sopravvissute allo scontro si dispersero all'interno della valle.
Purtroppo però il ricettacolo, causa di tutti questi sconvolgimenti, venne perduto durante lo scontro finale.

Anno 218

Il ventisettesimo giorno del secondo mese Il portale si accese nuovamente.

Ricorda: se decidi di giocare un personaggio che è entrato nel portale per avventurarsi nel Sogno di Numea, considera attentamente quando riportato di seguito nella stesura del tuo background:

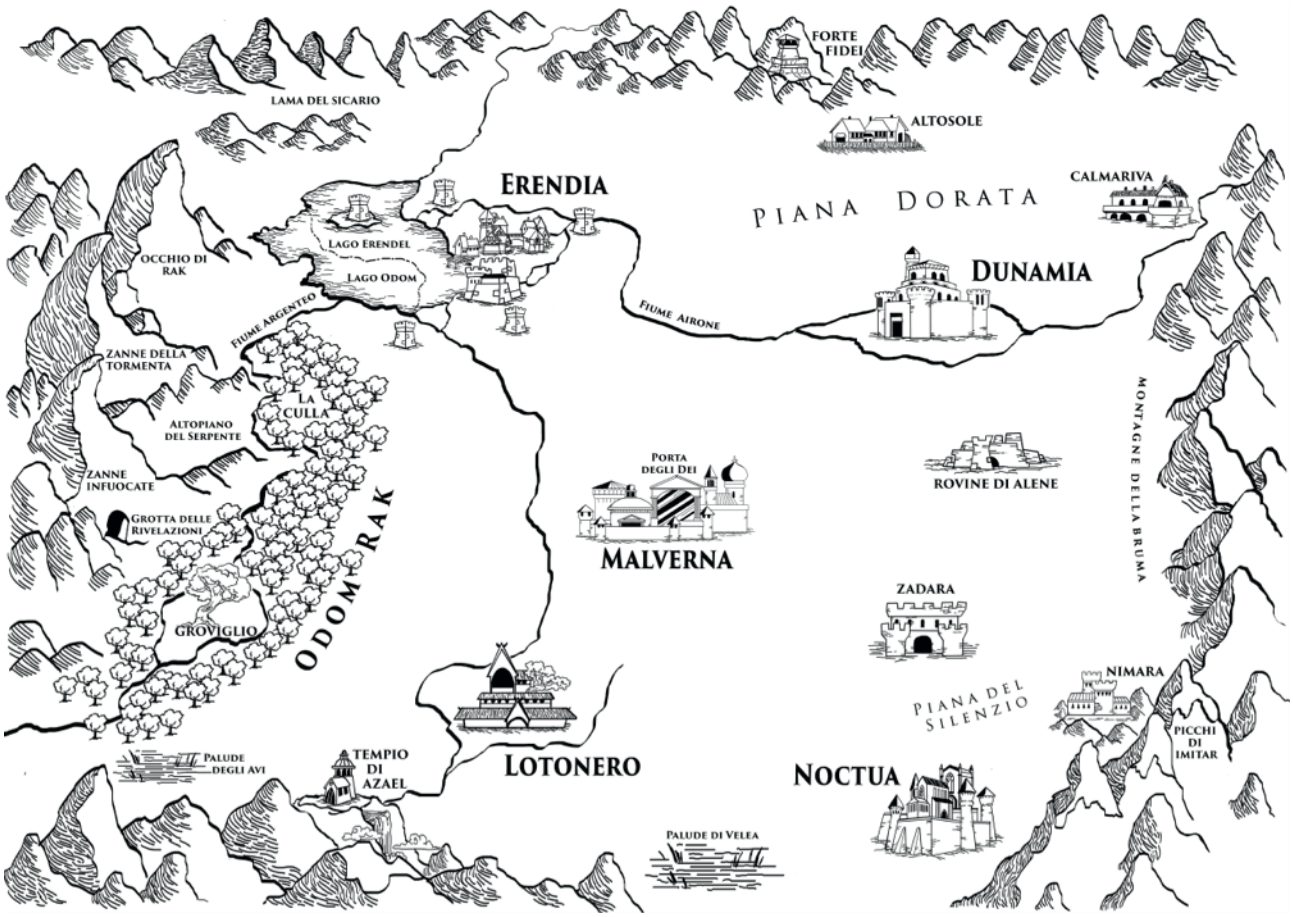
- ***Se il tuo personaggio ha varcato il portale nella Prima o nella Seconda Convocazione la divisione in fazioni era già presente, ma tutti ancora vivevano nei rispettivi quartieri della cittadella, ed i Regni, così come descritti successivamente in questo tomo non esistevano ancora. Unica eccezione Unica eccezione il Regno di Odom Rak che popolava la Valle di Altesia prima dell'arrivo degli esuli.***
- ***Se il tuo personaggio ha varcato il portale nella Terza Convocazione solo Noctua e Shamsar avevano abbandonato Malverna per dedcarsi alla costruzione dei loro Regni. Inoltre poichè da quando le due fazioni avevano deciso di abbandonare la Cittadella al momento della terza chiamata sono passati pochi anni, è plausibile che quello che il tuo personaggio ricorda sia il periodo iniziale di costruzione dei Regni.***
- ***Nessuno dei personaggi può ricordare la costruzione o di aver vissuto nei regni di Dunamis o Erendia.***

Infine se desideri creare un background di gruppo, presumibilmente, tutti i membri avranno varcato il portale durante la stessa Convocazione, in caso contrario considera bene quanto riportato di seguito quando definisci l'età, il ruolo o le parentele tra i membri del gruppo:

- ***Dalla comparsa del Velo alla Prima Convocazione sono trascorsi 50 anni.***
- ***Tra la Prima e la Seconda Convocazione sono trascorsi 21 anni.***
- ***Tra la Seconda e la Terza Convocazione sono trascorsi 42 anni.***

4. ELIAN

4.1 LA GEOGRAFIA DELLA VALLE DI ALTESIA



4.2 LE FAZIONI

4.2.1 SHAMSAR

La città del Loto Nero, fondata nell'ansa circolare del fiume Ymoeh, ospita circa 4500 persone ed è divisa in tre quartieri: quello della Mente, quello del Corpo e quello dell'Essenza ognuno dei quali è amministrato da una delle grandi famiglie nobiliari.

Al centro della città sorge il palazzo dell'Imperatrice nella cui corte possono accedere solo i vecchi, per la loro saggezza, ed i bambini, per la loro innocenza. Davanti al palazzo, un giardino molto curato è luogo in cui la popolazione si riunisce per le preghiere ai Sette.

A monte della città il fiume Ymoeh forma una grande cascata sopra la quale sorge un antico tempio consacrato ad Azael luogo di meditazione per coloro che, dopo aver compiuto un breve pellegrinaggio desiderano raccogliersi in sé stessi.
La città non possiede un sistema murario di difesa, ma la difesa degli abitanti è garantita sia dai tessitori dell'Etere che in caso di pericolo riescono a modificare la portata del fiume, sia dai rituali di protezione celebrati ogni giorno che permettono di rivelare la presenza di Orrori del Velo nei pressi dell'insediamento.

POLITICA

A Shamsar il potere viene amministrato in modo paritario dalla Coppia Imperiale, composta dal Consorte Reggente e dalla Venerabile Imperatrice. La Coppia Imperiale governa tramite i capifamiglia delle tre Casate nobiliari di Shamsar per i quali hanno una fiducia pressoché totale poiché essi ricoprono anche il ruolo di grandi maestri di una delle vie che le tre antiche famiglie custodiscono.

- LA VENERABILE IMPERATRICE, GUIDA ANCESTRALE SHAMSAR: considerata l'erede diretta della Guida Ancestrale, è l'unica cui sia concessa la possibilità di accedere al Flusso della consapevolezza. A pochi mortali è dato il privilegio di posare i propri occhi sulla Venerabile, una creatura di semplice eleganza, limpida e diretta. Ella non possiede la verità, ma può guidare verso di essa. Le occasioni formali che prevedono la sua presenza vengono accuratamente limitate poiché l'attenzione della Venerabile deve essere lasciata libera di dedicarsi principalmente alla contemplazione e gestione del Flusso.

- IL REGGENTE: ha la responsabilità della cura dell'insediamento. Ogni contesa tra famiglie (e quindi tra discepoli che seguono vie differenti), ogni problematica politica di una certa rilevanza e ogni decisione della Venerabile Imperatrice ricadono sulle sue spalle. Se il senso del dovere non fosse il primo dei suoi valori, di certo preferirebbe passare i giorni ad allenarsi e meditare e le notti con la sua sposa, ma i suoi obblighi non gli permettono purtroppo di seguire i suoi desideri. La sua fiducia nei capifamiglia delle tre casate è totale e spesso affida a loro il comando delle spedizioni militari e diplomatiche. La ferrea disciplina a cui si attiene e la contemplazione del Flusso assieme alla consorte lo ha portato a padroneggiare ad altissimi livelli tutte e tre le vie, senza però raggiungere il vertice in nessuna di queste.

- IL MAESTRO DI TRADIZIONI: dal carattere rigido e formale, i Maestri, il Reggente, i capifamiglia, fanno tutti affidamento su questa figura per la gestione delle cerimonie della tradizione qualunque esse siano: dalla scelta del the e alla preparazione dei fuochi pirotecnici più idonei. In realtà questo ruolo va ben oltre il semplice cerimoniere, poiché egli si occupa anche della gestione formale dell'araldica nobiliare e degli accordi commerciali, siano essi consolidati o in via di perfezionamento. Per questo motivo il Maestro di Tradizioni è spesso stato una risorsa nascosta e decisiva in molte situazioni critiche.

LE TRE FAMIGLIE

Sono i veri pilastri della fazione e sono chiamati tutti i giorni a sostenere un difficile e a volte poco rassicurante dualismo. Infatti in quanto massime cariche nobiliari della città, i capifamiglia sono tenuti a mantenere un distacco formale dal popolo, ma in quanto maestri lungo la via della consapevolezza devono coltivare la più stretta prossimità con le genti di Shamsar. Oltre alla massima carica nobiliare, i capifamiglia rivestono anche la più alta carica militare e, con il benestare imperiale, guidano gli armati durante le spedizioni considerando tale compito un'efficace pratica nel percorso che porta a superare i propri limiti.

Famiglia Blejian – Maestri della Via del Corpo

Questa famiglia è la massima rappresentazione Shamsar del detto "corpo sano in mente sana". La sua ricetta per progredire nella via prevede: pasti leggeri, svegliarsi presto e andare a dormire ancora prima, a meno che non ci sia una ricorrenza della tradizione o un festeggiamento per una grande vittoria. I membri di questa famiglia sono senza dubbio i migliori combattenti della fazione, capaci di unire l'efficacia di pochi ma utili incantesimi alla maestria nell'arte delle armi tradizionali Shamsar. Il metodo di insegnamento della Via che questa famiglia adotta, prevede continue esercitazioni e un costante stato di attenzione nei confronti di ogni possibile pericolo. Lo stesso maestro Blejian spesso sfrutta le occasioni in cui è chiamato a guidare le armate, per insegnare a tutti l'importanza della conoscenza del proprio corpo e del proprio percorso di crescita. A volte il maestro tiene anche lezioni particolari su argomenti specifici cercando di mettere alla prova quanto più possibile i discepoli della sua Via.

Famiglia Clemantis – Maestri della Via della Mente

È la famiglia che più di ogni altra ha sviluppato l'intreccio delicato tra Scintilla e incantesimi. Il continuo rimandando a tenere la mente ancora più aperta che gli occhi, mira a indurre a pensare prima di agire e a comprendere prima di pensare. Durante le spedizioni cui il maestro prende parte, la maggior parte del tempo viene impiegato per sviluppare nei guerrieri la capacità di pensiero e il rispetto per la magia pura. Ovviamente il maestro Clemantis pone particolare attenzione nei riguardi dei discepoli della sua Via. "Valutare ogni aspetto nei tempi giusti" e "né troppo poco, né troppo a lungo" sono le massime che meglio sintetizzano gli insegnamenti della famiglia che vede nel suo capostipite il più capace ed esperto mago e ritualista di Shamsar.

Famiglia Nawra – Maestri della via dell'Essenza

La più enigmatica tra le tre famiglie, vede tra i suoi componenti persone con una sconvolgente predisposizione a comprendere gli stati d'animo altrui e a reagire di conseguenza. Gli insegnamenti del maestro Nawra hanno come fine ultimo sia la comprensione delle proprie emozioni e della propria volontà, sia leggere, come fosse scritta su carta, l'indole degli altri mortali. Il maestro è solito dire che l'abilità di comprendere sempre tutti è frutto dell'intuizione e dalla capacità di interpretare i segni. Quando gli viene affidata la responsabilità di guidare le armate, il maestro utilizza queste occasioni per insegnare l'arte della mediazione e della comprensione dei propri limiti, l'importanza di conoscere e capire le persone con cui si interagisce e secondo alcuni anche l'utilità, dove la diplomazia non ha successo, del risolvere le cose in modo meno accondiscendente, ma sempre sussurrato.

LE LEGGI DI SHAMSAR

Nove sono le leggi su cui si fonda la fazione:

1. Ogni mortale ha il diritto e il dovere di aspirare allo Sham.
2. Tre sono le vie indicate dal grande maestro Ashin per raggiungere lo Sham: Corpo, Mente, Essenza.
3. Solo quando la Scintilla vibrerà oltre ogni limite, lo Sham potrà essere raggiunto.
4. Tutti hanno il diritto e il dovere di contribuire al Flusso, ma solo alcuni potranno avere il privilegio di collegarsi a esso.
5. È vietato prendere l'acqua dal bacino dello Tzan.
6. Gli ospiti, i sacerdoti e i nobili vanno onorati; non è tollerata la bestemmia, né l'insulto.
7. La Venerabile Imperatrice e il Reggente sono considerati sacri.
8. In caso di guerra vige la legge marziale e il Reggente travalica le decisioni dei tre Capifamiglia
9. Quando il Flusso è in pericolo, la Venerabile Imperatrice può decidere di forzare lo Sham.

SOCIETÀ

Il popolo della fazione di Shamsar non ha vissuto alcun distacco con le tradizioni, la storia e la società dell'antico Impero da cui ha avuto origine e di cui si considera tutt'ora appartenente. La rigidità della gerarchia sociale vige indiscussa oggi come prima della comparsa del Velo. Al cui culmine della società sta la Coppia Imperiale, a seguire le Tre Grandi Famiglie con i propri vassalli e infine la plebe.
I sacerdoti sono l'eccezione a questo rigido schema gerarchico e, nonostante la perdita dei poteri divini, per tradizione essi vengono tutt'ora considerati onorabili.
Le armi tipicamente usate sono spade a una mano, bastoni, armi da lancio e archi da guerra.
Gli Shamsar ottengono un discreto successo nei commerci sfruttando la produzione di polvere pirica, pozioni, tessuti pregiati, cereali, pesce, infusi e spade magiche o di metallo comune. Una sola cosa ha il "divieto assoluto" di essere prodotta, commercializzato utilizzata: i veleni.

EDUCAZIONE

Per il popolo Shamsar l'istruzione è fondamentale e costituisce il punto focale del percorso dell'individuo verso la consapevolezza.
I tre Capifamiglia hanno il compito di istruire i giovani Shamsar nelle tre Vie e sono i massimi responsabili della conservazione e della trasmissione delle tradizioni dell'insegnamento. I neofiti iniziano la loro carriera all'età di almeno otto anni servendo come "bambini del Shamsa" e svolgendo i lavori minori all'interno del Palazzo Imperiale. Questo primo passo che vede l'individuo prestare servizio all'interno del Palazzo Imperiale è da sempre considerato un prerequisito necessario per il raggiungimento d'una qualsiasi via.
Durante il periodo di istruzione i discepoli non hanno contatti, se non sporadici, con le loro famiglie per non essere influenzati sulla scelta del percorso che dovranno intraprendere. All'età di sedici anni i membri della fazione Shamsar vengono considerati adulti e proseguono quindi i loro studi al di fuori del palazzo.

LO SHAM

Nel corso della loro esistenza gli Shamsar hanno sviluppato un concetto filosofico che descrive l'energia dell'universo attraverso la consapevolezza del sé. Questa percezione è intesa come "atto di vedere" e significa percepire il flusso di energia che percorre il creato come la corrente di un fiume.
La conoscenza del Sé non è un plagio sulla mente, ma è la percezione dell'originale e naturale energia degli esseri viventi. Ascoltando la vibrazione del mantra è possibile ravvivare la coscienza di quell'energia e percepirla più chiaramente. Quando si raggiunge la comunione con essa si sperimenta un'immediata estasi trascendentale. Questo stato definitivo di totipotenza e assoluta grazia è denominato Sham. Per raggiungerlo, i mortali devono espandere al massimo grado la Scintilla attraverso un percorso tramandato di generazioni in generazioni con metodi di cui solo i più grandi maestri delle Vie custodiscono il segreto.

LA MORTE

Morire in battaglia è un onore, in quanto è un rischio scelto con coscienza e un'opportunità adeguatamente preparata. Morire assassinati invece è una grave perdita che spezza improvvisamente la strada intrapresa e impedisce al morto di contribuire al potenziamento del Flusso. Quando uno Shamsar è molto vecchio e sente che si sta avvicinando il momento in cui il corpo non sarà più in grado di trattenere la Scintilla, si reca presso il Palazzo Imperiale e chiede di esservi ammesso. Qui potrà svolgere il ruolo di maestro dei "bambini del Shamsa" e nel contempo rimanere quanto più possibile vicino alla sorgente del Flusso finché non giungerà il suo momento.

IL MATRIMONIO

Il matrimonio è una cerimonia a cui gli abitanti di Shamsar danno un gran valore; sebbene la ricerca della propria essenza venga considerata un'azione personale, l'unione di due persone consente loro di incentivare e accelerare la consapevolezza dei singoli.

Ogni quartiere ha un luogo dedicato in cui i futuri sposi si ritrovano coi parenti più stretti a celebrare in grande intimità un rito molto semplice che si svolge in rigoroso silenzio e che viene officiato generalmente da un Sacerdote di Hyalia, o da un altro officiante su richiesta della famiglia.

Durante il matrimonio la donna indossa vesti di colore bianco, segno di purezza nell'unione, di luce che scaccia le tenebre e di calore affettivo; l'uomo invece indossa una tunica nera, colore della meditazione più profonda, della notte che cela e protegge i propri cari e della lama scura che calerà su chi turberà la loro felicità.

Prima di dare avvio alla celebrazione, sia la coppia che tutti i partecipanti, devono compiere un rito di purificazione, lavandosi il viso con l'acqua del fiume Ymoeh. Gli sposi poi sono invitati a bere tre piccoli sorsi di tè da tre tazze di differenti dimensioni, generalmente poste su un altare. Per concludere, gli sposi recitano un giuramento di fedeltà ed obbedienza.

IL NUOVO ANNO

A Shamsar il nuovo anno viene festeggiato per tre giorni, è una festa molto sentita. Prevede vari riti di purificazione che preludono al rinnovamento portato dal nuovo anno. In ogni quartiere gli abitanti, indossato l'abito migliore, si recano nella piazza principale per una meditazione comune; anche sopra le porte delle case vengono apposti i segni della purificazione.

In tale occasione a mezzanotte vengono realizzati degli spettacoli pirotecnici, poiché nella tradizione, il fuoco e le esplosioni servono a tenere lontane tutte le distrazioni e le problematiche che possono ostacolare il cammino verso lo Sham.

LA PRIMAVERA

Al termine dell'inverno vengono indetti festeggiamenti per il superamento della stagione più rigida e la rinascita della vegetazione. La primavera viene anche considerato il periodo migliore dar alla luce i figli, perché in linea col "rinnovamento del mondo". L'Imperatrice in persona inaugura le celebrazioni, tenendo un discorso dalla propria dimora. La festa dura un intero giorno e affascinante è il suono delle arpe nei vari quartieri e l'utilizzo delle "lanterne del cielo" che poco prima della fine della festa vengono accese, simbolo della Scintilla di ognuno che deve divampare e innalzarsi verso il cielo.

LA FEDE

Gli abitanti di Shamsar riconoscono nella Scintilla la mano di tutti gli dei, pertanto tutte le divinità possono essere venerate e anzi questo popolo ritiene necessario l'equilibrio tra le fedi. Tutti i sacerdoti hanno un elevato riconoscimento sociale.

LA MAGIA

L'uso della magia è considerato la più raffinata forma di utilizzo della propria Scintilla e ogni disciplina viene intrecciata con una forma di magia. La tradizione dei tessitori dell'Etere è antichissima a Shamsar e fonda le sue leggendarie origini nella figura del Maestro Garuda, che si narra sia stato il primo mortale a comprendere e conoscere l'Etere. Da esso nacque una prolifica discendenza di studiosi della magia: teorici che scoprirono i diversi usi del mana, ritualisti e guerrieri che unirono l'arte del combattimento classico ai potenziamenti magici. Viene dunque naturale considerare un mago di grande esperienza più evoluto nel suo percorso di crescita.

4.2.2 ODOM RAK

I rigogliosi e fertili territori di Odom Rak sono chiusi a nord e a ovest da una catena montuosa la cui cima più alta è l'Occhio di Rak. È credenza diffusa che durante i giorni ventosi da lassù giunga l'ululato del lupo che vigila sulla Sacra Foresta.

Alle pendici dei monti si estende la Sacra Foresta di Odom, attraversata dal fiume degli Spiriti e che ha il suo cuore sacro nel Groviglio. La Sacra Foresta, incredibilmente fitta e rigogliosa, ospita circa 3500 persone insieme a innumerevoli specie vegetali e la sua maestosità incute in chiunque vi si addentri un senso di rispetto e impotenza di fronte a una natura così antica. Essa è attraversata dal fiume degli Spiriti, così chiamato perché è usanza degli abitanti di Odom Rak gettarvi le armi dei morti in battaglia come segno di riconciliazione tra il caduto e la natura stessa. A nord-est si trova il grande lago di Odom. Dalle sue acque limpide e pescose anche se non sempre tranquille, spuntano alcune piccolissime isolette che fornisco ai pescatori approdi sicuri per i loro bivacchi e fungono da punti di avvistamento. Il punto dove il fiume degli Spiriti si getta nel lago è invece conosciuto come un luogo insidioso poiché ricco di pericoli quali sabbie mobili, insetti e piante velenose.

L'ALTOPIANO DEL SERPENTE

A nord del Groviglio, ai piedi del territorio ove le zanne del fuoco si uniscono alle zanne della tormenta, vi è l'Altopiano del Serpente. In questa zona sembra regnare un magico silenzio ed è raro vedere animali transitarvi. Il Serpente per gli Odom Rak rappresenta l'infinito, il ciclo della vita e della morte, la rinascita, il continuo mutamento della natura e degli eventi in rapporto alle azioni. Qui vengono compiuti gli scontri tra i membri dei clan che non sono riusciti a risolvere in modo pacifico una contesa o una rivalità che, se protratte nel tempo, rischierebbero di compromettere la stabilità del branco. I duelli si celebrano tradizionalmente all'alba, sotto lo sguardo giudice di almeno un Khan che non abbia legami con i due contendenti. Se lo scontro si annuncia all'ultimo sangue, invece, è solito assistere al combattimento almeno una delle Voci di Odom.

POLITICA

Odom Rak non è un "Regno" nel senso comune del termine. Non ci sono titoli nobiliari, araldica o sedi di rappresentanza. Comanda chi ha meritato il rispetto degli altri fratelli e degli spiriti con cui la comunità condivide la lotta per la sopravvivenza. Quattro sono le figure designate a guidare i figli della foresta: La Voce dell'Orso, La Voce del Falco, La Voce della Lince e la Voce del Lupo. La loro parola è considerata nel massimo rispetto e trasmessa dai Khan agli altri membri della comunità.

I Khan sono combattenti o sciamani valorosi che si sono guadagnati sul campo l'onore e la responsabilità di guidare in autonomia piccoli branchi. Godono della completa fiducia delle Voci cui si rivolgono solo in caso di questioni significative, legate ad esempio ai confini territoriali o ad accordi di guerra.

Nei rari casi in cui sorgano divergenze tra le Voci, o conflitti significativi tra i Khan e le loro Voci, l'unica figura che nessuno oserebbe mai contraddire ed in grado di porre fine alle divergenze è il Grande

Sciamano. Egli si manifesta ai suoi figli solo in ricorrenze eccezionali portando loro la sua infinita saggezza, mentre normalmente risiede nel cuore della Sacra Foresta in perpetua e profonda comunione con gli spiriti.

I CLAN

La massima espressione dei dettami che regolano la vita un Odom Rak sono i quattro Spiriti Ancestrali delle bestie; essi vengono considerati reali entità senzienti che anticamente hanno stretto patti con gli sciamani locali, divenendo una figura di unione tra i mortali e gli spiriti degli animali.
Ognuno di questi Spiriti è rappresentato da un animale totemico e incarna gli ideali di vita sui quali sono stato fondati i Clan: lo Spirito del Lupo rappresenta la fratellanza e l'istinto di sopravvivenza, lo Spirito dell'Orso rappresenta la forza e la protezione, lo spirito della Lince rappresenta la saggezza e il controllo ed infine lo spirito del Falco rappresenta l'astuzia e la percezione.

Il Clan del Falco

Questo Clan, stanziatosi principalmente nella parte orientale della foresta, è molto legato all'elemento dell'aria con la quale, così come lo Spirito Ancestrale che li guida, condividono l'imprevedibile mutabilità, la rapidità e l'amore per la libertà. Per questo motivo i membri del clan del falco si distinguono dagli altri abitanti della Sacra Foresta per la loro capacità di osservazione, per la loro determinazione e per il loro fuggire la sedentarietà e tutto ciò che è abitudinario.
Nella scelta delle armi, sebbene prediligano quelle da lancio e da tiro, cercano di essere il più versatili possibili ed è possibile trovare membri del Clan che hanno scelto combinazioni di armi differenti ed imprevedibili. Oltre all'uso delle armi, non disdegnano l'impiego di magie elementali o in grado di renderli bersagli più sfuggenti.
Anche nella caccia essi prendono ispirazione dal loro Spirito Ancestrale: la loro infallibile strategia di caccia infatti consiste nel colpire da posizioni elevate tenendosi a distanza, possibilmente uccidendo o mettendo fuori combattimento la preda prima che riesca ad avvicinarsi abbastanza da risultare un pericolo. La loro migliore risorsa rimane comunque la conoscenza dei territori di caccia e una costante valutazione sulla disposizione delle forze in campo durante uno scontro.
il Clan è stanziato nei pressi della Culla, luogo sacro in cui vengono fatte partorire le donne di Odom, poiché poco distante vi è la dimora della Voce del Falco, Rayen e della sua fidata Khan Namid, taumaturga ed esperta guaritrice. Assieme guidano i loro figli tramandando gli ideali e gli insegnamenti del Grande Spirito Falco, con particolare riguardo per l'esplorazione e le arti di mappatura dei territori.

"Se il Grande Spirito avesse voluto che noi vivessimo sempre nello stesso posto, avrebbe lasciato fermo il mondo." - Rayen, Voce del Falco; Namid, Khan del Falco.

Il Clan della Lince

Questo Clan ha preso dimora a occidente, vicino alla Grotta delle Rivelazioni, un luogo di potere mistico che perfettamente si sposa con l'indole e la natura dello Spirito Ancestrale della Lince. Al suo interno trascorre buona parte del suo tempo la Voce della Lince, Sciamano e invocatore tra i più esperti e rispettati della foresta. Esso guida il clan insegnando il rispetto per la volontà degli spiriti e la devozione per gli dei, a celebrare i tradizionali riti tribali ed a tramandare il mistero dei Segni della Bestia con cui gli Odom Rak si ornano prima di scendere in battaglia. Inoltre la Voce si occupa di fortificare il suo Clan tramandando la conoscenza rudimentale delle rune, a riconoscere le innumerevoli risorse di flora e fauna e a padroneggiare i segreti dell'Etere di cui la terra è pregna.
Lo Spirito della Lince è custode dei segreti della natura, padrone di occulti e antichi misteri ormai dimenticati. Vaga nel silenzio, inneggia alla solitudine necessaria a trovare una perfetta connessione con la

natura, con gli dei e con l'essenza degli Spiriti Ancestrali. La saggezza delle tradizioni viene onorata da tutto il Clan i cui membri sono considerati i custodi della memoria e del sapere di Odom Rak.
I membri del Clan della Lince ricercano una superiore padronanza della magia, spesso grazie a rituali mistici potenziati dall'assunzione e inalazione di sostanze naturali dalle misteriose proprietà. Questo li ha portati a volte a legarsi spiritualmente alle forze primordiali fino, a detta loro, a riuscire a rivivere accadimenti del passato e del futuro, come dei veri e propri veggenti. Si dice che gli altri Spiriti rispettino e temano lo Spirito della Lince poiché il suo sguardo è impassibile, non permette di essere scrutata negli occhi e non lascia trasparire pensieri e emozioni. Nessuno sa cosa pensa Lo Spirito della Lince. Per contrappasso i suoi figli sono spesso incredibilmente empatici, capaci di leggere nell'animo delle persone e smascherare doppiogiochisti, impostori o i non puri di cuore. I combattenti che seguono la Lince agiscono sempre valutando innanzitutto se lo scontro è giusto o evitabile e hanno il compito di consigliare i propri fratelli più irruenti. Solo quando vi è unanimità nel ritenere uno scontro inevitabile, o se il Khan ha deciso per la guerra, allora impiegheranno tutte le loro conoscenze rituali, magiche o mistiche per giungere ad una rapida vittoria.

"Colui che pensa non è creatore, ma veggente di quello che sarà."
- Sciamano Calrado, Voce della Lince.

Il Clan dell'Orso

Il territorio protetto dal Clan dell'Orso è situato a settentrione della Sacra Foresta, e si estende dalle pendici delle Zanne della Tormenta fino al limitare del Groviglio, cuore della foresta. Inerpicandosi verso i valichi esterni, prima di raggiungere la valle, si possono trovare le Grotte consacrate a Belfus dove si dice vivano creature selvagge e pericolose; lì è dove vengono condotti i giovani figli della foresta a compiere il rito della maturità, che consiste nel trascorrere un giorno ed una notte nel cuore delle Grotte e tornare indenni.
La Voce dell'Orso e Grande Sciamano è colui che più di ogni altro conosce la Sacra Foresta e può insegnare ai suoi figli come la simbiosi tra uno spirito ed un combattente possano renderli in grado di affrontare qualsiasi prova.
Lo Spirito dell'Orso rappresenta la Forza più primordiale di Odom Rak ed è legato alla terra, per la stabilità che essa rappresenta e per il suo essere allo stesso tempo implacabile nella furia e protettivo verso i cuccioli ed i più deboli. Il suo bramito è in grado di infondere coraggio nei fratelli e terrore nelle prede ed una sua carica può concludersi solo con l'abbattimento del nemico.
Durante i combattimenti i guerrieri del Caln dell'Orso cercano l'approccio diretto e violento, prediligendo armi possenti e magie di potenziamento e protezione, che permettono di dare sfogo al loro furore; per questo sono noti per la loro ferocia in battaglia e per la mancanza di paura con la quale si gettano nella mischia spesso aiutati da pozioni preparate dagli sciamani alchimisti le cui ricette sono custodite gelosamente.
Questo Clan è considerato come il più chiuso di tutta Odom Rak, poiché i suoi membri preferiscono rimanere con gli altri seguaci dell'Orso quando ce n'è la possibilità e durante le grandi feste a cui partecipano tutti i Clan tendono a riservarsi momenti privati per sfide di lotta e bevute. La loro riservatezza però non li allontana dagli altri Clan, in quanto tutti sanno che negli Orsi si possono trovare dei compagni fidati, bisogna solo avere più pazienza per farli uscire dalla loro "tana".

"L'istinto non viene intimidito dal terrore, ne incatenato dalla logica.
E' il sentiero da cui si formano tutte le strade." - Ulasht, Voce dell'Orso.

Il Clan del Lupo

Il Clan del Lupo protegge i confini meridionali dei territori Odom Rak grazie ad una dislocazione di capanne abitabili e ronde costanti che permettono ai membri del Clan di coprire tutta la zona da sorvegliare. L'utilizzo di frecce trattate con particolari sostanze che tracciano nel cielo segni visibili in tutta la foresta permette loro di segnalare velocemente il pericolo in avvicinamento. Heulen e Koss, fratelli e Voci del Lupo, guidano insieme il Clan. Feroce quando necessario a proteggere i suoi compagni, incredibilmente pericoloso quando coordina le sue mosse assieme agli altri cacciatori, meticoloso e gelido come l'elemento che lo contraddistingue, lo Spirito del Lupo incarna come prima cosa la fratellanza ed il senso del branco, fulcro della sopravvivenza in un mondo così ostile.

I figli della foresta legati allo Spirito del Lupo cercano sempre di spronare e guidare i propri fratelli, soprattutto se in difficoltà, considerano gli ostacoli e le difficoltà come prove da superare con determinazione e non si lasciano mai scoraggiare dagli imprevisti. Sanno aspettare pazientemente il momento giusto di agire, e usano ogni mezzo a loro disposizione per raggiungere l'obiettivo prefissato. Se sconfitti accettano l'esito dello scontro e ritornano senza conseguenze alle loro mansioni poiché solo chi non mostra volontà e spirito collaborativo viene tacciato di inadeguatezza e punito con l'abbandono.

I membri del Lupo rispettano l'autorità laddove meritata e le gerarchie del branco, ma se ritengono che un Khan non amministri il Clan in modo consono, secondo le usanze, cercano di spodestarlo a favore di un Khan che abbia la loro fiducia.

Quando combattono fanno sempre in modo di essere in superiorità numerica e prediligono strategie coordinate di agguato, accerchiamenti e sfruttamento del territorio. Usano solitamente armi poco ingombranti e magia di supporto che non sveli la loro posizione. Sanno sfruttare l'impiego dei veleni e delle trappole, sebbene la loro prima scelta come arma è sempre la sinergia con gli altri cacciatori del branco.

Compito della Voce del Lupo è inoltre accompagnare fino al limitare delle Paludi degli Avi gli anziani di Odom che sentono di non essere più in grado di contribuire attivamente alla comunità. Qui inoltratisi nelle nebbie delle paludi compiranno l'ultima loro caccia, senza più fare ritorno.

"Un Lupo che caccia da solo, è un Lupo morto." - Koss, Voce del Lupo

"Dietro ai miei passi scorgerai centro orme." - Heulen, Voce del Lupo

LE LEGGI DI ODOM RAK

La fazione si fonda su tre sole leggi che furono incise dallo Sciamano stesso sulla corteccia di un albero considerato da allora sacro. Le leggi recitano così:

1. Il branco non si tradisce.
2. I dissidi del branco si affrontano faccia a faccia e si risolvono alla luce del sole senza sotterfugi o inganni.
3. Sfruttate i doni della foresta rispettando il ciclo naturale.
4. Responsabili di far rispettare la legge a Odom Rak sono i branchi stessi che emettono le sentenze senza lasciare alcun torto impunito.

Sebbene le pene inflitte a chi non rispetta le leggi siamo spesso molto dure, in un solo caso è prevista la pena di morte: per trasgressione della prima legge.

SOCIETÀ

La società Odom Rak si basa su pochi semplici principi: la sopravvivenza, il senso di appartenenza e l'adattamento. Un figlio della foresta deve condurre la sua vita nel rispetto del ciclo naturale e degli insegnamenti che le creature della foresta offrono con la loro semplice esistenza.

LA CULLA

All'interno di ogni branco una nuova nascita viene vista come una benedizione. Al momento di partorire la donna si dirige insieme a una guaritrice del suo branco alla Culla, un luogo sacro pervaso di spiritualità dove i neonati vengono consacrati agli elementi naturali.

Dopo la consacrazione agli elementi, il neonato viene condotto di fronte al Sommo Sciamano che, all'interno del circolo rituale posto ai piedi della Quercia Totem, brucia incenso di salice bianco e traccia sulla fronte del nascituro il Segno Ancestrale. Questo è il primo simbolo tribale che il nuovo nato riceve ed ha lo scopo di richiamare su di lui il giudizio degli Spiriti Ancestrali perché lo accolgano come figlio della foresta. Questo passaggio è tutt'altro che scontato poiché è accaduto che il piccolo venisse considerato inadatto e ripudiato dagli Spiriti condannando così i genitori a dover scegliere se destinare il piccolo alla morte o all'abbandono.

Se accettati nella comunità i cuccioli crescono al di fuori di un concetto di famiglia tradizionale, in comunione con il branco che si prenderà cura di loro e si farà carico della loro istruzione: dal cacciatore al conciatore, dal taumaturgo allo sciamano tutti trasmetteranno la loro arte, dando ad ogni piccolo la possibilità di conoscere, apprezzare e sviluppare l'arte più consona alla sua indole.

LE GROTTE DI BELFUS

Giunto all'età di sedici anni il giovane figlio della foresta viene sottoposto alla "prova del richiamo", venendo abbandonato per un giorno ed una notte all'interno delle Grotte di Belfus, armato solo del suo coraggio. Durante la prova sarà obbligato a richiamare l'attenzione di uno degli Spiriti Ancestrali e rendersi degno del loro aiuto, necessario per poter sopravvivere ai molti pericoli della prova. Da quel giorno e fino al momento della morte, il simbolo dello Spirito Ancestrale che lo avrà guidato nell'impresa verrà impresso sul suo corpo, rappresentando inequivocabilmente il suo animale totem. Chi termina la "prova del richiamo" senza essere scelto da uno degli Spiriti è condannato a non far più ritorno dalle Grotte. Il successo nella prova viene sancito dalla consegna al nuovo membro del branco della sua prima arma di guerra. Una volta raggiunta l'età adulta, il figlio della foresta viene indirizzato dalla "Voce" del suo animale totemico, o dal Khan del suo branco ad uno dei quattro Clan situati ai quattro punti cardinali della foresta. Lì dovrà svolgere ogni mansione verrà a lui richiesta, secondo i metri di giudizio della necessità e dell'inclinazione e attitudine personale.

Dalla maturità in poi, la vita di un uomo o una donna di Odom Rak è costellata di caccie, lavoro duro e festeggiamenti fino all'età del Crepuscolo, quando dovrà scegliere se cercare una fine in battaglia al di fuori dei confini della foresta, o dirigersi verso la Palude degli Avi per intraprendere la sua Ultima Caccia.

I CORVI

Tra i tanti branchi, i Corvi sono l'unico che non accetta cuccioli: nel branco dei Corvi si può entrare solo da adulti, poiché raduna tutti coloro che non si sono perdonati un fallimento del passato. Sprezzanti del pericolo, alla ricerca di un riscatto, anche nella morte, questi individui affrontano la caccia o il combattimento senza indossare armatura alcuna.

LA BEVANDA DEGLI INFANTI

Per rendere più forti e resistenti gli infanti ogni madre è solita dare loro, fino all'età di dieci anni, una bevanda temprante. Questo tonico aumenta la resistenza alla natura selvaggia e alle intemperie riducendo la mortalità infantile. Tuttavia poiché la bevanda degli infanti crea assuefazione, al raggiungimento della pubertà non viene più somministrata.

LE PITTURE DI GUERRA

Prima di ogni battaglia o di una grande prova, gli sciamani durante le rituali cerimonie propiziatorie disegnano sui guerrieri i simboli degli Spiriti Ancestrali per richiamare la loro forza e protezione.
Sono vere e proprie cerimonie rituali con tanto di danze, canti e l'incalzare dei tamburi da guerra.

LA RELIGIONE

Gli Odom Rak vedono gli dei come la salvezza del mondo poiché quando il loro potere era forte, il Velo non esisteva e la natura guidava il corso del mondo.
All'interno dalla foresta si trovano sette altari, eretti all'interno di piccole grotte o presso grandi alberi secolari; le celebrazioni agli dei uniscono a preghiere di supplica, doni di ogni genere come cibo, monili ed armi per invocare il favore del dio o la sua intercessione per diventare più forte, più agile o più abile.

L'ECONOMIA

Gli abitanti della foresta producono prevalentemente beni per il proprio consumo e sostentamento. Tuttavia sono molto ricercati dai mercanti degli altri popoli alcuni prodotti pregiati tipici di questo territorio: carni, pellame, ingredienti alchemici, archi, distillati e la famosa cera di Odom Rak ricavata dalla resina delle conifere secolari della foresta.

4.2.3 NOCTUA

Il territorio sotto il dominio della città di Noctua si estende nella Piana del Silenzio delimitato dalle pendici dei picchi di Imitar e dalla palude di Velea che arriva a lambire le maestose mura della città. Nella Piana del Silenzio, posta tra la città di Noctua ed i domini di Dunamis si trova la Rocca di Zadara che fu costruita per proteggere i territori, di grande importanza strategica, ottenuti dal Regno nel 198 con l'armistizio di Alene. Zadara è una roccaforte costruita per la guerra e la maggior parte della popolazione che la abita (circa 430 persone) è composta da appartenenti alle armate di Noctua. A difesa delle sue mura si trovano mangani, balliste e trabucchi. Due grandi pozzi garantiscono rifornimento idrico direttamente nel cuore della rocca e ampi magazzini consentono di accumulare scorte alimentari in grado di sostentare la popolazione per lunghi periodi. Queste scorte vengono accumulate grazie al lavoro di un piccolo villaggio di contadini, posto subito fuori le mura della rocca, che permette a Zadara di essere assolutamente indipendente nel suo sostentamento.

All'ombra dei picchi dell'Imitar si trova invece un'altra importante fortezza costruita nel territorio Noctua: Nimara. La costruzione di questa fortezza fu iniziata nel 135, previa approvazione della Corona, sotto la supervisione del Generale del Sangue Baerius che comprese l'importanza, per la prosperità del Regno, dei giacimenti di ferro e delle cave di pietra presenti nel cuore dei picchi di Imitar. Molte voci circolano sulla sua costruzione, la più diffusa riguarda proprio Baerius e il suo rapporto conflittuale con la Cancelliera Linenia che sembra si inasprì anche a causa di diverse vedute sulla la gestione di Nimara portandoli cinque anni più tardi alla morte durante la Riconciliazione Scarlatta.

Oggi Nimara, è l'unica via d'accesso alla catena montuosa di cui è baluardo. Cinta su tre lati da solide mura e avendo alle spalle la protezione della montagna risulta una fortezza praticamente inespugnabile.
Al suo interno trovano posto molti magazzini dove vengono raccolti il sale, le pietre, i minerali ed il materiale ferroso estratti dalla montagna. Poiché molte delle materie prime estratte vengono lavorate direttamente a Nimara, essa brulica dei forni delle raffinerie dalla cui ciminiere da cui si alza un fumo nero che conferisce alla fortezza un aspetto minaccioso.
Nonostante Nimara disti solo poche leghe dalla Cittadella, un contingente armato presidia costantemente la fortezza. Esso ha lo scopo non tanto tanto di vegliare sul territorio circostante, perfettamente sorvegliato dalla Roccaforte di Zadara, ma piuttosto sui detenuti della prigione che è stata costruita all'interno delle sue mura. Qui i dissidenti del Regno vengono ospitati insieme a prigionieri comuni, più o meno pericolosi, che vengono riabilitati insegnando loro la disciplina attraverso il lavoro.
All'interno della fortezza vivono circa 300 persone contando anche l'armata posta a sua difesa.
La città di Noctua, capitale del Regno, è cinta da mura costruite in solida roccia e intervallate da otto torri di guardia. Esse proteggono una popolazione di circa 5000 individui che abitano un caotico groviglio di strade e in cui non è possibile trovare un ordine o una logica; per orientarsi, l'unico modo è conoscere i luoghi importanti della città e usarli come punti di riferimento. Spesso visitatori poco accorti si perdono in questo labirinto, ma solo raramente ne escono.
In città il Palazzo Reale, Il Tempio delle Lacrime, l'Enclave della Fiamma Purpurea e Rocca Ademar svettano su tutte le altre costruzioni. Tuttavia, ci sono altri luoghi interessanti in città, forse meno appariscenti ma di certo non meno conosciuti.

LA PIAZZA DELLE SENTENZE

Pur essendo una piazza gradevole dal punto di vista estetico e gradita agli abitanti nei periodi primaverili o estivi, deve il suo nome all'utilizzo tutt'altro che gioioso che ne viene fatto, poiché in essa vengono emesse ed eseguite le sentenze più importanti riguardanti le violazioni delle leggi Noctua.

IL TEMPIO DELLE LACRIME

La costruzione del Tempio ebbe inizio verso la fine dell'anno 152, quando al Gran Sacerdote Nikolay Raunis, venne concesso di entrare a far parte degli Occhi Cangianti. Per celebrare il potere ricevuto finanziò la costruzione del più grande e maestoso tempio della città che sorse a fianco del palazzo reale. In segno di devozione alla sua Regina la metà inferiore del Tempio venne decorata con bassorilievi a lei dedicati e su ogni merlatura, colonna e guglia furono rappresentati gli eventi storici più importanti della storia dei Noctua. La parte superiore del Tempio fu invece decorata con bassorilievi dedicati agli dei e le guglie più alte con immagini astratte, rappresentati i domini di ogni dio. Dalla sommità del tempio svettano le alte statue raffiguranti le divinità, tutte rivolte verso il palazzo della Regina.

L'ENCLAVE DELLA FIAMMA PURPUREA

Fondata nell'anno 136 dai più promettenti maghi e ritualisti di Noctua. Nel corso degli anni gli argomenti magici insegnati e studiati si sono moltiplicati ma l'arte della ritualistica e l'approfondimento della Magia del Sangue rimangono le principali sfere di interesse.
Nell'anno 157, viene disposto il Comitato di Valutazione alle Attitudini, composto da tre membri anziani che hanno il compito di ricercare gli allievi più promettenti per istruirli poiché ogni giovane di Noctua ambisce ad accedere ai segreti di questa scuola. Nell'anno 160, la Regina in persona, visti i prestigiosi risultati di questa istituzione, la rinominò "Enclave della Fiamma Purpurea" ponendo a capo di essa il suo Primo Ritualista con il titolo di Gran Priore. Raggiunto il suo massimo splendore l'accesso all'Enclave divenne sempre più elitario e le prove di ingresso per gli aspiranti sempre più selettive e pericolose.

LA CASA DEGLI OTTO SOSPIRI

È una casa su due piani con alle finestre pesanti tendaggi scarlatti cui si accede da un enorme portone ad arco in legno massiccio. Gli interni sono riccamente adornati e pervasi dall'arte di musici e teatranti che si esibiscono al piano inferiore. La Lady della casa ama circondarsi di damigelle e ritiene un suo privilegio fare in modo che i desideri dei suoi ospiti vengano soddisfatti.

A ben pochi ospiti è concesso l'onore di salire la scala intarsiata che conduce al piano superiore, dove otto porte laccate di rosso si affacciano su un corridoio. Gabriel Nactir, Occhio Cangiante della Regina e gestore del locale, è l'unico custode di tutte e otto le chiavi.

IL CALICE D'ORO

Tutti in città conoscono il Calice d'Oro ma in pochi osano entrarci. La sua insegna è inconfondibile ed è il locale più elegante e raffinato di tutta Noctua. I suoi tavoli scuri, i candelieri, le sue sedie avvolgenti, i ritratti di tutti gli Occhi Cangianti che abbiano mai servito i Noctua e, ovviamente, un magnifico ritratto della Regina, svelano qualcosa dei selezionati frequentatori di questo esclusivo club. Marion, la locandiera, è la donna più inebriante della città e serve un buon vino rosso e birra ambrata gelida.

IL POZZO DELLE VOCI

Situato nei pressi del Palazzo Reale, veniva un tempo utilizzato per rifornire di acqua il palazzo; nonostante oggi sia più utilizzato per l'approvvigionamento idrico, il pozzo è comunque fonte di attenzioni da parte degli abitanti della città: non è raro sentire strani suoni provenire dalle sue profondità. La guardia cittadina sostiene che sia a causa del vento.

ROCCA ADEMAR

Nata con lo scopo di divenire la sede delle milizie del Regno, è protetta da alte mura sovrastate da quatto torri dalle quali sventola il vessillo dei Novomir. È da qui che il Generale del Sangue amministra l'esercito e vigila su tutti i domini del Regno. All'ombra del mastio si trovano due importanti luoghi di addestramento delle truppe: il Cerchio e la Fossa. Il primo è il luogo dove ogni giorno vengono istruite le nuove reclute, mentre la seconda è adibita all'addestramenti dei veterani.

Non è chiaro a cosa siano adibiti i sotterranei della Rocca, anche se alcune voci narrano di una particolare cella chiamata la "Sala dell'Infamia" posta direttamente sotto la sala di Comando del Generale.

POLITICA

La Regina Senza Tempo si erge al di sopra della gerarchia del Regno.

La legge è un eco della sua volontà, tuttavia molto raramente essa interviene nelle questioni quotidiane. Il Generale ed il Cancelliere si occupano della gestione dell'esercito e delle questioni diplomatiche.

Nulla a Noctua conta più della reputazione e del sangue che scorre nelle vene. Il retaggio è il bene più prezioso in assoluto. Profondo è il baratro che le caste agiate hanno scavato nel corso del tempo: solo i migliori vengono accolti tra gli Occhi Cangianti e acquisiscono il privilegio di sfidare il tempo. Chi si eleva a questo status di rado è disposto a perderlo, poiché l'unico vero scettro di Noctua è l'eternità e la sua Regina amministra con grande parsimonia tale dono.

I nobili rappresentano quindi lo scheletro e l'armatura della società di Noctua, amministrando il loro potere attraverso un seggio presso l'Alto Concilio, organo presieduto dal Cancelliere. L'Alto Concilio è responsabile del benessere e della sicurezza del popolo di Noctua sul quale ha potere di vita e di morte ed ogni sua decisione è investita dei poteri conferiti dalla Corona. Vantare un seggio presso l'Alto Concilio significa godere di grande prestigio e influenza nella società di Noctua, ed è molto difficile per un casato accedervi;

mantenere tale privilegio non è cosa così scontata e le circostanze che portano a perderlo non sono né rare né prive di conseguenze.
La casta degli Occhi Cangianti compone l'unico tribunale riconosciuto a Noctua.

LE CASATE NOBILIARI

Poiché la nobiltà a Noctua rappresenta le fondamenta sulle quali si basa l'ordine costituito, è in funzione di questa superiorità che ai capostipiti delle famiglie viene concessa dalla Regina una lunga vita, vero metro del potere e del prestigio di un casato. Le antiche dinastie oggi presenti a Noctua sono le uniche linee di sangue sopravvissute dopo la distruzione del Regno di Arken.

Van Hel

I membri della famiglia Van Hel sono tenuti in grande considerazione a corte. Un ruolo di rilievo è ricoperto dall'attuale capostipite della famiglia: Ragash. I Van Hel vantano una dinastia di abili mercanti e politici. Proverbiale è la loro destrezza nell'uso dell'arte oratoria. Amano ostentare le ricchezze accumulate nei lustri e serbano gelosamente i segreti di tutti coloro che li circondano per trarne il massimo profitto.
Un detto popolare recita: "I silenzi dei Van Hel feriscono più delle loro parole".

Larion

Capostipite di questa dinastia era il Generale Baerius, che ne causò la caduta in disgrazia in seguito agli avvenimenti della "Riconciliazione Scarlatta". Baerius e la sua cerchia ristretta furono uccisi, i beni della famiglia confiscati e tutti i privilegi revocati. Da allora nessun membro della famiglia può accedere al Palazzo o presiedere un seggio presso l'Alto Concilio. La Regina ne impedì il massacro affinché fossero monito vivente di ciò che accade a Noctua quando il favore dei Novomir viene perduto.

Novomir

I Novomir sono l'emblema stesso di Noctua e costituiscono il pilastro del potere su cui si fonda la sua stessa gerarchia: l'immortalità. Raramente la Regina interviene direttamente negli affari privati dei Noctua: presiede gli eventi ufficiali con ruoli di rappresentanza e presenzia alle celebrazioni della fazione. Promuove studi ed arti. I regnanti di Noctua hanno molto a cuore il benessere dei propri sudditi che li ricambiano con sincero affetto e ammirazione; è pur vero comunque che ben di rado dissidenti o oppositori godono di lunghe carriere. Con discrezione ed eleganza i Novomir amministrano consenso e benessere del proprio popolo.

Vorath

Il nome del nobile casato affonda le sue radici in un termine arcaico con cui l'antico popolo dell'Imperatore Filippo indicava la casta più bassa e abbietta. I " Vo - rak": i senza-nome, gli orfani, gli esiliati, i peggiori criminali: coloro il cui cognome era stato perso o cancellato, per nascita o per peccato. Si dice che l'Imperatore fu inaspettatamente salvato dall'attentato di un suo ufficiale proprio da un senza nome. Filippo in cambio lo battezzo' Vo-rath, il senza peccato, perdonandolo così del suo oscuro passato. Vorath divenne un fedele e inseparabile suddito dell'Imperatore e la sua stirpe si legò per sempre alla casa regnante, sangue di Filippo. Le sue abilità non comuni servirono all'Imperatore in più di un'occasione, cosi il casato le ha affinò nei secoli. Da Sempre i Vorath servono i Novomir nelle loro necessità più "delicate" con grande cura e spirito di abnegazione. Tra le fila del casato si annoverano i più talentuosi Salassatori di Noctua, alcuni potenti maghi e altri ruoli di "rilevante delicatezza". L'attuale Lord del casato è Ludwig, recentemente promosso "Boia Reale". Si dice che le sue parole, per quanto rare, siano tra le poche ascoltate dalla Corona.

Rudiger

Maestri nella Magia del Sangue e custodi dei suoi più oscuri segreti, i Rudiger sono i più illustri cerimonieri e i più brillanti studiosi tra le fila dei Noctua. Nonostante il prestigio di cui godono e gli onori che sono loro riservati questo casato non ha mai vantato un grande potenziale bellico né smisurate ambizioni; probabilmente, grazie a questa saggia scelta, si sono riservati una lunga e onorata permanenza nell'Alto Consiglio.

LE LEGGI DI NOCTUA

Ognuna delle otto torri di guardia che si ergono dalle mura della città reca incisa su ogni lato una delle leggi che regolano la vita del Regno:

1. La carne è della famiglia, il sangue è della Corona. Lo spreco di sangue può portare ad un'accusa di furto e ad un pegno commisurato al reato, fino al dissanguamento.
2. La vita è un dono degli dei. Perseguirla, tutelarla e migliorarla è compito di ogni Noctua. L'omicidio di un Noctua è un crimine imperdonabile, la Selezione una dolorosa necessità.
3. L'Eternità è il coronamento di ogni vita e il primo passo per la perfezione. La nostra Regina è guardiana e giudice del dono senza tempo. Compito di ogni Noctua è servirla e proteggerla.
4. Il Dono del Sangue è risvegliato dal Bacio della Regina; chiunque ne sia toccato viene elevato al di sopra dei suoi pari ed in vece della Corona amministra la Selezione e la Giustizia tra i suoi sottoposti per il benessere ed il miglioramento dei Noctua.
5. La parola di un membro dell'Alto Conciglio non può essere contraddetta. Nessun membro dell'Alto Consiglio può essere giudicato se non dai suoi pari o dalla Corona. Non c'è menzogna sulle labbra degli eletti, né peccato macchia le loro mani.
6. Il benessere è un diritto. Furto, rapimento o atti lesivi del patrimonio o di un Noctua sono punibili proporzionatamente al danno arrecato.
7. Ogni culto può essere professato purché questo non infranga le leggi.
8. Ogni patto siglato nel sangue deve essere mantenuto. La menzogna professata durante un patto di sangue macchia se stessi e il proprio retaggio. Vergogna e disgrazie terribili puniranno i trasgressori.

SOCIETÀ

La Magia del Sangue è la radice del potere mistico di Noctua, un potere capace di allungare la durata della vita avvicinando di un passo all'eternità. Ma questa è solo una delle virtù e delle debolezze sopite nella linfa che scorre nelle vene dei mortali perché a tutti è noto che ben più grandi sono i doni che possono essere risvegliati con i giusti rituali. Solo i più meritevoli vengono iniziati a questo segreto che è considerato dai Noctua come la più alta onorificenza possibile.

Nella società di Noctua si pensa che sia celato qualche raro umore prezioso nel sangue di poeti, pazzi, lunatici, sadici, eccentrici, raffinati e decadenti; per questo motivo possono essere oggetto di inspiegabile ammirazione.

Ciò che i Noctua pensano degli altri sopravvissuti al Velo, lo si può intuire da alcuni comuni modi di dire. "Gli dei non sanguinano" è una delle frasi che più piace citare ai Noctua per canzonare o provocare un dunamiano.

I Noctua sono molto legati alla figura della Regina, sanno che le otto leggi sono un eco del suo volere e vedono nella sua guida la certezza del futuro. In molti credono addirittura che la sua longevità sia legata indissolubilmente alla prosperità del Regno. La stessa fiducia è riposta in coloro che godono del suo favore.

La ricchezza del Regno è dovuta principalmente alle risorse presenti nei picchi di Imitar su cui veglia la fortezza di Nimara. Le cave per la pietra ma soprattutto le miniere di ferro, sono fondamentali nella costruzione di armi, armature, attrezzi agricoli e nell'edilizia. Di nota importanza è anche la preziosa miniera

di sale del monte Nefaro. Con cadenza mensile partono, infatti, carovane che esportano il prezioso metallo e il sale verso gli altri Regni.
Le armate di Noctua, sono composte da un esercito regolare appositamente addestrato che tutti gli abitanti del Regno sostengono versando dei tributi.
Le truppe sono duramente addestrate, particolarmente fiere e feroci e non disdegnano nessuno stile di combattimento dando vita ad un esercito istruito nelle più svariate discipline

La gerarchia militare è così strutturata:

- Generale del Sangue: è il capo militare di Noctua e si occupa della difesa del Regno.
- Cavaliere della Corona: sono il corpo militare d'elite; essi rispondono direttamente al Generale e hanno a disposizione una sala d'armi collegata alla Sala di Comando.
- Fanteria: Costituisce l'esercito regolare del Regno.
- Guardie cittadine: Si occupano di mantenere l'ordine nel groviglio di strade di Noctua.

Tutte le armate della Regina sul campo di battaglia sfoggiano l'araldica del Regno, accompagnata dal colore del sangue bordato d'oro e cullato dal nero.
Come sancito dalla promulgazione della settima legge, tutti gli dei sono venerati nel Regno. I culti vengono professati in unico tempio consacrato ai sette. Questo tempio sorge nel cuore del Regno accanto al Palazzo della Regina. Alcuni famiglie nobili o benestanti hanno edificato piccoli altari sulle torri delle loro residenze dove venerano gli dei, ma non esistono altri templi pubblici. Il popolo professa la propria fede in privato, senza accedere a cerimonie di massa. I fedeli di Hyalia, Valdon e Numea sono i più numerosi.

TRADIZIONI

❖ I PATTI DI SANGUE

Sono il cardine dei principali rapporti gerarchici e commerciali del Regno.
Un patto, una promessa o un giuramento siglati nel sangue impegna a norma dell'ottava legge un Noctua. Se infranto, può portare gravi conseguenze non soltanto al trasgressore, ma anche ai suoi consanguinei.

❖ IL DUELLO D'ONORE

Come sancito dalla prima legge il sangue è una risorsa che può essere amministrata solo dalla Corona.
In casi eccezionali o di pubblica utilità le autorità possono concedere il benestare affinché si svolga un duello, anche mortale, per dirimere un importante contenzioso.

❖ IL BACIO DELLA REGINA

Come sancito dalla quarta legge questo è il rituale con cui viene risvegliata in un Noctua la Magia del Sangue. Viene concesso con molta parsimonia dalla regina ed è considerato uno dei più alti privilegi del Regno.
Ricevere il Bacio della Regina eleva un Noctua al rango di Occhio Cangiante. Amministrare inopportunamente questo dono o macchiarsi di un grave crimine può portare alla perdita di questo status.

4.2.4 DUNAMIS

Il Regno di Dunamis si estende nella Piana Dorata attraversata dal fiume Airone e circondata dalle montagne della Bruma.
Le principali città del Regno sono quattro: Dunamia, Forte Fidei, Altosole e Calmariva.

DUNAMIA

(Abitata da circa 4000 persone)

Si dice che chiunque visiti la capitale del Regno rimanga affascinato dalla sua maestosità e dal suo rigore. Fu fondata da Galadino nel 122 D.V. e da allora saluta ogni singola alba con i riti celebrati negli innumerevoli templi che sorgono nella città.
I sui sistemi di protezione sono imponenti. Le mura esterne, chiamate la Grigia Cinta, costruite con le pietre provenienti dalle montagne che delimitano la Piana Dorata, si dice siano praticamente inespugnabili ed hanno solo due porte d'accesso costruite in legno di quercia benedetto dai sacerdoti dei Sette: la porta dell'Alba posizionata a nord est e la porta del Meriggio posizionata a sud ovest. Più internamente alla Grigia Cinta si trova una seconda cerchia muraria chiamata la Chiara Cinta costruita con la pietra bianca proveniente dalle montagne della Bruma. Anch'essa ha due porte che volgono rispettivamente a nord e a sud, la porta del Figlio e la porta della Dama. Nello spazio tra le due cerchie di mura, in modeste case, dimora la maggior parte della popolazione di Dunamia e qui si possono trovare anche taverne, botteghe, magazzini ed i lazzaretti per i malati o i luoghi di accoglienza per i più bisognosi. Ma il vero splendore di Dunamia si ammira una volta superata la Chiara Cinta e giunti nel cuore della città. Qui al centro di in una serie di anelli concentrici formati dagli edifici in cui vivono i funzionari, sorge il palazzo della famiglia regnante; le abitazioni del cuore di Dunamis sono di legno di quercia finemente cesellato e pietra bianca come le mura e nei giorni di sole il fulgore è tale da non riuscire quasi a tenere gli occhi aperti. Gli abitanti della capitale raccontano che questo sia un prodigio voluto dagli dei come segno tangibile della loro benevolenza.

FORTE FIDEI

(Abitata da circa 500 persone)

Questa fortezza pone le sue fondamenta su quella che nel 123 D.V. era una semplice torre d'avvistamento per sorvegliare il Passo ma che venne trasformata nella massima espressione dell'architettura militare di Dunamis, per via del suo significato strategico e grazie ad un grande sforzo in termini di manodopera e di materiale da costruzione. La struttura è parzialmente incastonata nella montagna e, al contrario della capitale, le parti in muratura sono costruite in pietra scura per non riflettere la luce rendendo difficile per un nemico avvisarla da lontano. Fin dai tempi di re Galadino, in tempo di pace Forte Fidei viene utilizzata come campo militare per l'addestramento delle truppe ed infatti gran parte degli uomini d'arme del Regno ha ricevuto il severo addestramento impartito al castello.

ALTO SOLE

(Abitata da circa 1000 persone)

Situato al centro della Piana Dorata questo borgo trae il suo sostentamento prevalentemente dall'agricoltura e dall'allevamento. La posizione geografica e il fiume Airone che scorre nella pianura rendono il territorio circostante ad Altosole particolarmente fertile e favorevole agli scambi commerciali con Erendia.

CALMARIVA

(Abitata da circa 800 persone)

Calmariva è nata vicino a vasti giacimenti minerari di ferro e metalli. La popolazione di questo borgo, si dedica prevalentemente ad attività estrattive sempre pronti ad affrontare i pericoli e problemi che incontreranno; scavando nelle viscere della montagna. Molte fucine utilizzano i metalli estratti direttamente sul posto per la fabbricazione di armi, armature e preziosi di pregevole fattura: I fabbri di Calmariva sono infatti stimati in tutto il mondo poiché si dice che le loro armature non possano essere trapassate da nessun'arma. Anche il taglio della legna è un'importante attività degli abitanti del luogo, e i tronchi sono trasportati a Dunamia sfruttando la corrente del fiume per essere poi venduti o trasformati in superbe opere di falegnameria.

POLITICA

Dal suo palazzo, che sorge nel cuore di Dunamia, il Re a capo dell'Enclave governa su tutta Dunamis.

L'Enclave è costituita dai comandanti degli Ordini del Santuario, vestigia dell'antico Regno di Albreen, e riorganizzati con la Riforma di Baldovino. Le città del Regno sono gestite dai borgomastri, che sono i nobili di riferimento delle casate più importanti. Oltre alla disciplina religiosa, che per Dunamis è la legge massima, le principali leggi della città sono volte a preservare la pace e l'ordine tra la popolazione.

Manipoli di paladini appartenenti agli Ordini del Santuario, accompagnati dai loro scudieri, si occupano dei crimini minori e di amministrare la giustizia sommaria contro i nemici della città. Per crimini più gravi e complessi viene invece convocato un tribunale a capo del quale si trova una giuria di Sacerdoti.

LE CASATE NOBILIARI

Del Rovo

Quando Galadino mise fine alle dispute fra le casate nobiliari e venne riconosciuto all'unanimità il prescelto dagli dei per regnare sui territori di Dunamis, gli venne dato il cognome Del Rovo perché si narra che apparve facendosi strada tra i rovi più fitti armato della sacra reliquia di Traxis. Suo figlio Baldovino il saggio è il Re attualmente in carica ma, poiché malato, raramente riesce a lasciare il palazzo. Dove Baldovino non può presenziare vi è suo figlio Mordred il Pio che le malelingue mormorano non sia il legittimo erede del Re.

La dinastia dei Del Rovo è molto numerosa e si possono trovare suoi membri quasi in ogni città di Dunamis a svolgere il compito di occhi e orecchie del Re. Si dice che tutti i membri di questa famiglia ricevano la Benedizione di Azael e ne siano protetti e guidati a vita; i Del Rovo infatti sono considerati dal popolo come campioni coraggiosi e comandanti valorosi che si battono senza riserve per difendere il Regno e i meno fortunati. I maschi fin da piccoli ricevono un severo addestramento militare, venendo inviati come scudieri al servizio di un'altra casata nobiliare. Tutto ciò ha lo scopo di insegnare loro che la strada per essere gloriosi condottieri non è dovuta soltanto al diritto di nascita; ad esso debbono necessariamente accompagnarsi dure prove ed un umile percorso di crescita.

Granodoro

Questa nobile famiglia, di recente ascesa a Dunamis, governa la città di Altosole nella Piana Dorata. Profondi conoscitori dei dettami degli dei, annoverano tra le proprie fila grandi religiosi, artisti ma soprattutto mercanti e non eccellono di certo nell'arte militare. Si dice che tutte le monete del Regno siano passate almeno una volta nelle tasche o nei forzieri dei Granodoro, e questo è un modo velato per affermare che essi controllano l'economia del Regno poiché sono i proprietari dei più vasti granai di Altosole e delle forge e miniere più operose di Calmariva. Il capofamiglia è Adolfo Granodoro che passa le sue giornate a amministrare la città, le rotte commerciali e la giustizia, in quanto famoso giurista e arbitro delle sfide fra i nobili.

Ferroarmento

Questa è sicuramente la famiglia più antica di Dunamis poiché le sue origini si possono far risalire al Regno di Albreen: Rodomonte Ferroarmento infatti seguì e scortò la regina Dunamis durante l'esodo.
Al momento il capofamiglia è Tristrano Ferroarmento che governa il borgo di Calmariva a ridosso del fiume Airone. Dopo l'estinzione della dinastia del Re Artorio di Albreen la famiglia ha accettato al suo interno gli esponenti dell'organizzazione degli armaioli che li sostennero nelle lotte di potere durante il periodo senza regnanti. I Ferroarmento sono in ottimi rapporti con i Del Rovo, proprietari anche di alcune miniere di Calmariva, a cui sono legati attraverso vincoli matrimoniali stretti tra i rami cadetti delle due casate.

Varbrin

Famiglia dal passato controverso, si hanno poche informazioni riguardo l'origine di quella che attualmente è la casata al governo di Forte Fidei. I suoi esponenti di spicco, sempre dediti allo studio dell'arte militare, furono protagonisti in tutte le imprese di Dunamis. Alcuni eventi, avvenuti tra gli anni 105 e 117, minarono il prestigio della casata e diedero inizio ad un periodo di declino che ora si ripercuote sul capo della famiglia attuale: Eliah Varbrin. È lui che si occupa della gestione di Forte Fidei e di parte dell'addestramento della guarnigione con particolare dedizione alle reclute a cui piace sempre presentarsi con "parole ricche di saggezza".

LE LEGGI DI DUNAMIS

1. Servi il tuo signore, il tuo Re, gli dei.
2. Venera gli dei e osserva i suoi dettami.
3. Mai oltraggiare e compiere omicidio.
4. Rispetta la tua famiglia, la tua terra, la tua religione.
5. Non negare mai aiuto a chi è nel giusto bisogno.

SOCIETÀ

Dunamis che ha ereditato la fierezza e il rigore dell'antico popolo di Albreen, si erge oggi come modello di moralità e rettitudine per gli altri popoli. Tuttavia le malelingue sostengono che la determinazione dei suoi guerrieri sia superata solo dalla loro vanità, e che il loro fervore sia solo una mera maschera.
Quale che sia la verità, a Dunamis la fede negli dei e il condividere le cerimonie religiose sono motivo di unità e un momento di coesione per tutto il popolo. Con queste premesse non è dunque strano che i regnanti e la nobiltà siano sia guide spirituali che politiche e che gli appartenenti alle casate nobiliari ricoprano importanti cariche sia fra i fedeli paladini che tra i devoti chierici.
Oltre alla fede è fondamentale il ruolo della terra coltivata, il secondo tesoro più importante di Dunamis, su cui i nobili proprietari terrieri hanno creato le loro ricchezze sfruttando il lavoro dei contadini, considerati

tra i più operosi e instancabili. Ammirati e stimati a Dunamis sono anche i mercanti, uomini che affrontano viaggi pericolosi per elargire i frutti della terra e del lavoro dei dunamiani.
Dato il carattere dei suoi abitanti, non sono infrequenti nel Regno gli scontri per dispute territoriali o d'onore nate senza che i contendenti si fermassero a valutarne la reale necessità. Ovviamente solo uno è il metodo accettato a Dunamis per risolvere le dispute: il duello. I contenziosi tuttavia sono sempre gestiti secondo le regole dell'onore in quanto gli stessi che si danno battaglia di giorno, si ritrovano la sera successiva festosi allo steso banchetto o alla liturgia della medesima divinità.
Tutti aspirano a essere gentiluomini e la maggior parte si ritengono tali. È considerato un gentiluomo chi tiene alto il proprio onore e rispetta la parola data. L'onorabilità si valuta anche dal rispetto per l'etichetta che richiede di comportarsi sempre in modo appropriato, con educazione e raffinatezza; tutto ciò è per il gentiluomo una forma d'arte e un vero e proprio esercizio spirituale, che fortifica la sua fede nel cammino verso gli dei. L'eleganza è quindi una virtù da coltivare come il coraggio o la devozione, e da pretendere in un consesso di gentiluomini.
I dunamiani sono molto cerimoniosi e sempre attenti a presentarsi o rivolgersi a ciascuno con l'appellativo o il titolo esatto, in conformità al suo lignaggio ed esigono la stessa accortezza da parte degli altri. Nel dubbio, meglio tacere che compiere una scortesia.

RIFORMA DI BALDOVINO

Momento molto importante per l'organizzazione della fazione, sancì il passaggio della via delle armi da un obbligo imposto per il bene della comunità ad un mestiere vero e proprio esercitato da volontari.
Prima della riforma infatti nel momento del bisogno i nobili reclutavano tutti gli uomini del Regno in grado di brandire un'arma obbligando ognuno ad equipaggiarsi secondo le proprie possibilità.
Con la riforma invece, quello del combattente divenne un mestiere, vero e proprio e le due compagnie di combattenti esistenti: gli armigeri della corte e gli Ordini del Santuario divennero degli ordini fissi cui vennero destinati luoghi dove vivere e addestrarsi.

Gli Armigeri della Coorte

Diventare un Armigero della Coorte è molto semplice: è sufficiente presentarsi a Dunamia presso la caserma di stanza alla Bianca Cinta e chiedere di essere arruolati. Le giovani reclute ogni sei mesi vengono inviate a Forte Fidei per un durissimo addestramento che farà di loro dei veri Armigeri pronti ad essere inviati in qualunque punto del Regno dove vi sia bisogno. Ogni sei mesi la guarnigione di 300 uomini di stanza a Forte Fidei viene cambiata e il forte viene presidiato per un breve tempo solo dal comandante e i suoi diretti sottoposti che si occupano dell'addestramento. Gli Armigeri della Coorte sono presenti a Dunamis ovunque e in qualunque momento: In tempo di pace mantengono l'ordine e la sicurezza cittadina mentre quando un pericolo, interno o esterno, minaccia la stabilità del Regno svolgono le funzioni di esercito regolare.

L'Ordine del Santuario

A Dunamis dove fede e disciplina militare regolano la vita di tutti i giorni essere un guerriero è una scelta di vita in cui molti vedono un modo di mettere in pratica i dettami degli dei. Per questo non stupisce che ogni culto abbia un ordine monastico dedito sia alla pratica marziale sia alla celebrazione dei riti. Qualunque sia la divinità in cui un membro dell'Ordine del Santuario ha riposto la propria fede, uno solo è il suo scopo di vita: servire il Re, il Regno e gli dei. Ogni divinità ha quindi un suo Ordine che agirà per lo stesso scopo seguendo metodi diversi descritti da quelli che sono i dettami delle divinità: l'Ordine di Paladini dedicato a Hyalia è la Lancia d'oro, a Belfus la Lama Rossa, ad Azael lo Scudo di Alabastro, a Valdon le Stella celeste, a Numea la Falce eterea a Traxis la Spina di ferro ed infine i Gigli Dorati ad Erimar.

La vita nell'Ordine del Santuario

Dal guerriero in armatura scintillante al savio Sacerdote che affronta le battaglie senza aver bisogno di impugnare alcuna arma, chiunque può essere considerato un paladino se ottempera ai principi del suo dio e ne segue rigidamente i dettami. Tuttavia, pur essendoci diversi modi di onorare la propria fede, la strada per diventare paladino a Dunamis contempla necessariamente la battaglia. La Regola vuole che si possa entrare nell'Ordine del Santuario solo dopo aver raggiunto l'età adulta e non consente l'ammissione di bambini. Può capitare tuttavia che un bimbo cresca in una delle Case del Santuario poiché orfano o figlio di uno dei guerrieri; in questo caso verrà educato secondo i dettami della Casa, ma deciderà se diventare un paladino di quell'Ordine solo una volta raggiunta la maggiore età. Molti sono coloro che sognano di diventare un paladino poiché, ad occhi esterni, la vita nell'Ordine appare molto confortevole: ai membri sono infatti assicurati un alloggio, pasti regolari, vestiario e armi. Per cercare di selezionare solo coloro che sono veramente determinati ad entrare nell'Ordine, la Regola vuole che una recluta, prima di essere accolta tra i paladini e iniziare l'addestramento, debba aspettare qualche tempo durante il quale i fratelli valutano la forza delle sue motivazioni. In questo periodo viene istruito sui dettami delle divinità e sulle loro norme. Solo dopo essere stato ritenuto idoneo dai suoi futuri compagni e solo se manifesterà ancora la volontà di entrare a far parte dell'Ordine, potrà essere ammesso tra le fila dei confratelli attraverso una antica cerimonia. Ciascun membro dell'Ordine del Santuario è autorizzato ad avere uno scudiero, alcuni dei quali sono novizi dell'Ordine, che si occupa dell'equipaggiamento e che lo assiste in battaglia. Una volta entrati nell'ordine, una sola è la via per uscirne: la morte. Se un paladino raggiunge l'età per cui non può più scendere in battaglia, concluderà i suoi giorni pacificamente dedicandosi alla preghiera in una delle Case del Santuario.

PRODUZIONE E COMMERCI DI DUNAMIS

La Piana Dorata è da sempre il segreto della prosperità di Dunamis. Il suolo ricco e fertile, irrigato da frequenti piogge autunnali e primaverili e dal fiume Airone, permette una buona resa agricola e due raccolti annuali. In primavera si raccolgono legumi, in autunno cereali, soprattutto grano. Nei vasti pascoli, si allevano pecore e buoi, ma la carne più diffusa è quella del maiale, che può pascolare nei boschi senza sottrarre terreni alla coltivazione. Dunamis esporta regolarmente i molti frutti della sua ricca terra. La Piana Dorata è disseminata di innumerevoli fattorie e piccoli villaggi ed è divisa in possedimenti ognuno sotto il controllo di una famiglia nobile. Per quanto riguarda l'artigianato, sarti, gioiellieri, pellettieri e scalpellini dunamiani sono molto apprezzati in tutta la valle per la qualità delle materie prime e l'eleganza della lavorazione.

Naturalmente a Dunamis si caccia, più per diletto che per sostentamento. l'attività venatoria è appannaggio quasi esclusivo dei nobili, che la praticano come forma di esercizio fisico e militare.

4.2.5 ERENDIA

Erendia, popolata da circa 5000 persone, è situata sull'estuario del fiume Airone e si affaccia sul lago Erendel. Il massiccio di monti a nord, di origine vulcanica e ricco di risorse minerarie è spaccato al centro dal fiume Argenteo che va poi a perdersi nel Velo.

I rilievi che circondano Erendia continuano verso Ovest, con il nome di lama del Sicario, in un complesso di monti molto aguzzi che viene sfruttato solo per le battute di caccia alle sue pendici e per l'estrazione di un raro tipo di pietra.

Zona di confine con la Foresta Sacra di Odom Rak è una lussureggiante macchia boschiva che lambisce il lago, e cresce rigogliosa grazie ai venti gentili che arrivano da oriente.

Il terreno fertile e la buona esposizione della parte di pianura situata tra Erendia e Malverna hanno permesso il fiorire di numerose colture, destinate alle derrate alimentari. Oltre all'agricoltura, le principali fonti di sostentamento di Erendia sono la viticoltura, la pesca, la produzione di legname, l'estrazione di materie prime, il commercio e l'artigianato.

CITTA' DI ERENDIA

Sorta sulle rive dell'Erendel, questo le ha conferito il caratteristico aspetto a mezza luna; è costruita attorno ai due cuori pulsanti, il porto e il Palazzo dei Depositari.

Il porto con i suoi pontili e attracchi è la fonte di sostentamento e di commercio primaria della città; brulicante di gente, andirivieni di pescherecci e piccole imbarcazioni che scaricano i loro carichi mentre le navi più grandi aspettano beccheggiando ai moli, pronte a salpare verso le loro mete. Come ogni porto ha il suo contorno di magazzini e soprattutto taverne, ricavate spesso nei sottoscala dei magazzini stessi.

Al largo del porto, si trovano delle specie di grosse zattere che ospitano i laboratori artigiani e alchemici. La scelta di allestirli al largo è prettamente pratica: in caso di esplosione affonda solo la zattera senza danneggiare gli edifici vicini o le condutture sotto la città.

Il Palazzo dei Depositari è posto nelle vicinanze delle porte d'ingresso via terra alla città, è sede di tutti i pubblici uffici, del Sodalizio e della Sala del Governo, dove i Depositari dai loro alti scranni tengono udienza. Sulla sua sommità arde il Faro dei Venti, alimentato a gas, che con la sua luce azzurra brilla come la più bella delle gemme del mondo.

Attorno al Palazzo si estendono i quartieri ricchi della città, le case dei grandi mercanti e dei Patroni.

Le case sono tutte in pietra, per lo più graniti e porfidi, dal grigio chiaro al rosso, e l'alternanza di queste pietre colorate crea gioco di colori e decorazioni sulle pareti. Le strade della città sono lastricate in basalto o porfido, colorazioni scure o tendenti a un verde cupo. I materiali vengono estratti da giacimenti scoperti nelle ed esportati e venduti a caro prezzo.

Un giacimento di gas naturale, scoperto quasi per caso e convogliato in un intricato sistema di valvole e tubazioni sotto il manto stradale, consente di illuminare le strade grazie a dei lampioni che con la loro luce azzurrina inondano le vie di Erendia. Il riflesso della luce sul granito chiaro delle abitazioni, sulle vene di ossidiana e quarzo presente nelle colline circostanti colorano la città e la sponda del lago che viene meritatamente chiamata la "Città Blu".

All'interno delle abitazioni, invece, lampade alchemiche scacciano le ombre della sera e prevalgono i colori caldi come rosso, arancione o giallo. Le lampade alchemiche sono un altro ritrovato tecnologico degli ingegnosi artigiani Erendi e il segreto della loro creazione è gelosamente custodito. Il rischio di rottura e degli spiacevoli eventi a essa connessa, han fatto sì che queste lampade alchemiche siano fissate a delle strutture successivamente ancorate al soffitto.
La luce è metafora della conoscenza e dunque gli erendi utilizzano a profusione strumenti di illuminazione e ne vanno molto fieri.
Menzione particolare merita il quartiere malfamato della città, il Quartiere dei Ratti, posto all'estremità ovest della città: le case basse e squadrate sono costruite con materiali molto scuri, quasi neri e l'illuminazione dei lampioni non vi giunge lasciando il quartiere in un'eterna semioscurità. Di notte, la zona spicca nel soffuso blu della città per il suo buio occasionalmente interrotto da una porta che lesta s'apre e si chiude. Fu costruito appositamente così e destinato a coloro ritenuti indesiderati, a coloro che non si rifacevano agli ideali della città, e per tale motivo evitato dalla gente per bene.
Tra il Palazzo dei Depositari e il Tribunale, nella Piazza degli Eroi, si trova il Famedio, una struttura di un solo piano e rettangolare completamente di marmo bianco: sui muri esterni sono scritti i nomi degli erendi che hanno trovato la gloria nella loro epoca con segnati i conseguimenti da essi ottenuti. Al suo interno si trova uno dei capolavori di Erendia, il Bosco. Il Bosco tappezza le pareti interne del Famedio e ha l'ambizione di essere una mappa genealogica dell'intero popolo. Ogni bambino che nasce, ogni persona che si sposa o muore è registrato nel Bosco. Alberi dipinti sulle pareti con nomi e rami che si intrecciano, si infittiscono e crescono anno dopo anno.
Qualche via più in là rispetto al Famedio si trova un edificio unico in tutta la Valle: il Banco; gestito da abili mercanti, qui è possibile impegnare preziosi, depositare contanti e vengono concessi prestiti a tassi di interesse molto elevati.
Nei pressi della porta orientale della Città sorge il Gymnasium.
Questa istituzione, ha il compito di indirizzare le menti verso le proprie naturali inclinazioni, grazie al ruolo del Rettore, un autentico cacciatore di Talenti e di Tesori. È sostenuta da numerosi Patroni grazie ai quali si occupa di raccogliere, preservare e divulgare tutte le ricerche effettuate e le eccellenze conosciute.
Poco fuori dalla città, si trova la Fortezza di Staedel dove hanno sede le truppe d'élite e la più grande collezione di colubrine e armi da Fuoco del Regno. Questa struttura è votata alla sicurezza della capitale, e viene descritta come un ragno al centro della tela formata dalle cinque Torri che presidiano le zone in cui è diviso il territorio.
Torre Flavia è un enorme granaio e deposito di derrate. La Torre Viridi, immersa nella foresta al confine con Odom Rak, sorveglia i confini boscosi di Erendia e raccoglie tutto il legname proveniente dalla foresta. La Torre Eburnea si erge da un'isola nel lago, ha una funzione soprattutto di vedetta ed è la più alta e la più visibile, funge da punto di ancoraggio e sosta per le imbarcazioni. Torre Gregaria, la più vicina alla Città, è la sede delle prigioni, in cui i detenuti vengono utilizzati per i lavori forzati e contribuire alla società. Torre SaldaRoccia è un crocevia commerciale e vive quasi di vita propria per le sue ferventi attività commerciali; essendo la porta di ingresso al Regno è maggiormente fortificata con ben due cinta di mura e una terza in costruzione.

POLITICA

Gli Erendi hanno scelto come forma di governo l'oligarchia.
I Depositari rappresentano la massima autorità e costituiscono il Consiglio Governante di Erendia. Sono sempre e solo tre persone e quando vengono eletti "perdono" il loro cognome in quanto devono essere slegati da qualsiasi vincolo amicale, clientelare e soprattutto famigliare. I Depositari hanno un solo limite al

loro operato: perseguire il bene e l'interesse del popolo. Un Depositario che venga meno a questo principio viene destituito, i suoi beni confiscati, messo a morte e gli viene comminata anche la pena più dura per un Erendi: il Bando della Memoria. Questa severità trova fondamento nel sistema elettivo, poiché serve per scoraggiare l'elevazione a Depositario di persone non meritevoli. In ogni caso, non si è mai verificata la necessità di applicare un simile provvedimento.
I depositari vengono rieletti ogni 10 anni dall'organo conosciuto come il Sodalizio
Sodalizio è un organo costituito da un gruppo di cittadini di varie estrazioni sociali che si sono distinti per il loro contributo alla prosperità del popolo: vi sono i nobili di nascita, diretti discendenti degli antichi Sodali di Kyros, detti Patroni, e coloro che si sono guadagnati questo privilegio per i servigi resi alla società."

LA GIUSTIZIA

Per i reati minori, la giustizia viene amministrata dai Comes, i governatori delle Torri, posti a capo del tribunale cittadino nominato dai Depositari. I crimini più gravi vengono giudicati da un Concilio dei Sodali, composto da almeno 3 membri e presieduto da un Depositario.
Il sistema giuridico Erendi prevede pene pecuniarie, detentive, fisiche e, per i casi più gravi, la condanna a morte; quest'ultime devono essere ratificate dai Depositari. Le sentenze di un Depositario sono inappellabili.

LE LEGGI DI ERENDIA

1. Nessun Erendi può, con l'azione o l'inazione, ledere o non essere utile a un individuo, gruppo o alla società intera.
2. I Depositari sono i sovrani assoluti di Erendia, la loro Parola deve essere obbedita in quanto comandano nell'interesse del popolo e del Regno di cui sono signori e sovrani per la durata del mandato.
3. Qualsiasi reato commesso per il bene superiore del Regno non può essere perseguito salvo diversa indicazione dei Depositari.
4. Erendia non accetta la schiavitù. Possono essere privati della loro libertà coloro che si sono macchiati di crimini contro il Regno, il prossimo o la proprietà materiale e intellettuale in considerazione della gravità del gesto.
5. I benemeriti che si macchino di crimini avranno una condanna maggiorata a discrezione del giudicante: non essendo stati in grado di essere d'esempio nella virtù, lo saranno nella pena.
6. La tutela dell'integrità sia territoriale sia sociale, ricade in primo luogo sulle strutture e organizzazioni a essa preposte ed estensivamente alla popolazione tutta.
7. L'Infedeltà al popolo o ai Depositari nelle varie forme e modalità, ma in particolare attraverso il rivelamento di informazioni sensibili e segrete tale da procurare nocumento per Erendia, costituisce un atto di Alto Tradimento e come tale perseguito secondo le modalità decise dai Depositari.

SOCIETÀ

Questo popolo è composto da grandi intriganti, adora discutere, interrogarsi, filosofeggiare, ma anche e soprattutto darsi al sano pettegolezzo; tutto ciò ha portato alla nascita dei Circoli. Descrivere la natura di un Circolo è complicato, poiché ognuno è stato fondato per un motivo e con uno scopo differente, essi posso essere descritti come ritrovi di amici o nemici, luoghi di mondanità, sedi di complotti, enti benefici; eppure ognuna di queste definizioni si avvicinerebbe soltanto vagamente alla loro vera essenza.

LE CASATE NOBILIARI

Queste antiche dinastie sono le uniche linee di sangue nobile sopravvissute nella società Erendi. Esse conservano l'influenza, il prestigio e la ricchezza delle antiche vestigia, hanno il diritto di creare rapporti di sudditanza e possono proseguire la loro discendenza secondo le tradizionali modalità.
Inizialmente si unirono al primo gruppo di Sodali quattro famiglie, ma una di esse non riuscì a proseguire la linea a causa della mancanza di eredi maschi.

Famiglia Aloisi

A Kyros non avevano molte proprietà, ma ciò che possedevano sapevano amministrarlo con furbizia. Questa famiglia si contraddistingue infatti per la sua scaltrezza e l'intuito proprio della maggior parte dei suoi membri. Ai tempi della fuga, furono tra i primi a capire quale sarebbe stata la mossa migliore accodandosi subito al gruppo di Pionieri verso la salvezza. Uno dei loro motti è "Giusti nel dove e nel quando". L'essere così sicuri della propria astuzia li ha però condotti ad una sorta di decadenza nei costumi e nello stile di vita, evidente soprattutto dei giovani rampolli.

Famiglia Van Dekker

Difficile vedere un sorriso sul volto dei capi famiglia di questa antica casata di Kyros poiché le vicissitudini legate al Velo hanno indurito ancora di più la loro corazza e i loro modi. Non di rado riversano il loro rancore sul prossimo e si narra siano dei sadici. La loro forza è sicuramente l'influenza e il timore reverenziale che sono riusciti a incutere negli anni, insieme alla capacità di costruire alleanze e influenze di spicco, grazie al loro fascino e al loro carisma.

Famiglia Entimos

L'onore e la ricchezza, hanno sempre contraddistinto questa famiglia sin dai tempi in cui nel Regno di origine si occupavano di amministrare la giustizia cittadina. Nel nuovo corso, grazie alla fiducia di cui godono, sono diventati gli interlocutori ideali per concludere affari; la parola data da un Entimos è un investimento sicuro. Ancora oggi i Comes di Erendia, spesso si rivolgono a loro per chiedere consigli in materia giudiziaria o per redimere contenziosi.

Famiglia Volges

Chiamati i Pii, in tono vagamente derisorio, questa famiglia aveva un'antica tradizione clericale, che nella società Erendi non ha avuto molto seguito, per di più il destino ha voluto che le ultime generazioni non dessero alla luce alcun erede maschio. L'unica figlia dei coniugi Volges, Camilla Dorotea, è andata in sposa a Carsten, secondogenito Aloisi, portando una ricca dote a questa famiglia che ancora una volta hanno saputo sfruttare al meglio la situazione.

FEDE

Non vi sono Leggi che vietino ad un individuo di poter professare il proprio credo. Tuttavia è usanza per gli Erendi pregare nelle proprie abitazioni, in privato o in famiglia.
Gli Erendi vivono la Fede con una mancanza di slancio che si diffuse con vigore soprattutto tra gli anni 60 e 70. Essi sostengono che gli dei li abbiano abbandonati e li accusano di insensibilità ai problemi del mondo: il culto è consentito, ma il proselitismo per le strade è malvisto e spesso fonte di scherno.
Qualora un osservatore attento si aggirasse per le strade di Erendia potrebbe notare che alcuni chierici dei culti sono esponenti dei Circoli cittadini, altri prestano la loro opera nei sanatori o siedono nel Sodalizio.

MAGIA

Nemmeno la magia è vietata, ma non viene vista di buon occhio e tendenzialmente si predilige incanalare il potere magico attraverso oggetti e manufatti. In effetti incantesimi e rituali si sono rivelati inutili nella lotta contro il Velo, anzi sia il Concilio magico di Albreen nell'anno 18 sia la "Follia di Vermund" dell'anno 186 sono stati chiaramente uno spreco di risorse il primo e molto dannoso il secondo, quindi decisamente un pessimo affare su cui investire. Da cui il detto popolare "tenere una bacchetta magica in mano" che significa star con le mani in mano.

FAIDE

All'interno della società degli Erendi le faide sono viste come una perdita di tempo: o si trova una soluzione in fretta o è meglio per i contendenti non iniziarla nemmeno. Sebbene lo scontro verbale e intellettuale sia accettato e incentivato come mezzo utile al confronto costruttivo, intraprendere azioni che danneggino fisicamente un individuo o un gruppo è impensabile.

La società è arrivata a questo pensiero, condiviso da tutti, dopo gli eventi del 101.

Durante l'attacco del 101, il rancoroso Riario fece ritirare la guarnigione controllata dai suoi affiliati e posta a difesa di uno dei distretti, permettendo così all'armata degli Orrori di conquistare il distretto commerciale e costringendo le restanti forze ad un grande dispendio in termini di uomini per liberarlo. Le azioni di Riaro ebbero come effetto il rendere ancor meno popolare la magia tra gli Erendi.

Riparati i danni, nel 102 il Depositario Dhelia convocò un tribunale di Sodali. Riario stupì tutti con una ammissione di colpa: sebbene fermamente convinto delle sue idee, ammise che la perdita di vite umane era stata intollerabile. Al momento della sentenza, però, con un ghigno aggiunse che non riteneva il tribunale degno di decidere la sua punizione. Aiutato da un piccolo gruppo di fedelissimi si diede alla macchia in un esilio che, ad oggi, resta ancora avvolto dal mistero.

Fu proprio in quell'anno che le menti più illuminate si riunirono per gettare le basi di quello che sarebbe diventato il Gymnasium.

IL GENIO

Durante gli scavi presso la Cittadella per la costruzione del Portale, ritrovate tavolette e incisioni riportanti strani glifi; dopo mesi di dibattito si convenne che la loro traduzione e approssimazione nella nostra lingua svelasse un nome: Erend, un presunto Regno dell'antichità.

Questi ritrovamenti sono probabilmente la scoperta più importante fatta finora, non solo a livello simbolico. Oltre alle tavolette e ai glifi viene rinvenuto qualcosa di unico. I resti di quella che potrebbe essere stata una cripta, in mattoni di pietra scura. In fondo all'abside, scoperchiato, una specie di gigantesco sarcofago fatto di una pietra incredibilmente scura come la notte, ma al contempo screziata da mille colori come un cielo stellato. Un tipo di opale mai vista prima.

Da quanto documentato dalle cronache del tempo, il contenuto sembrava di per sé materiale inerte, come una sorta di lega metallica riversata all'interno che raffreddandosi si fosse solidificata all'istante, formando le onde e cerchi tipici di un liquido in movimento.

Questo contenuto fu oggetto di uno studio matto e disperatissimo da parte di un'equipe selezionata di Erendi, ma solo dopo anni si riuscì a decifrare parte di una tavoletta che era strettamente collegata allo scrigno di Opale.

Si provò dunque in vari modi ad interagire con il manufatto, qualche artigliere provò addirittura con degli esplosivi ed alcuni studiosi morirono intossicati durante gli esperimenti.

Attraverso lo studio dei glifi rinvenuti, una dei luminari più celebri di Erendia, Margherite, riuscì a trasmutare parte del Genio in forma liquida, attraverso complessi metodi alchemici, il cui segreto viene tramandato esclusivamente ai depositari in carica.

Grazie ad alcuni coraggiosi volontari, si scoprì che questo materiale in forma liquida era in grado di essere assimilato da creature in possesso della scintilla favorendo l'interazione con l'Etere, rivelandosi quindi un catalizzatore di energia magica.
Chi è in grado di assimilare un frammento, grazie ad un complesso intervento effettuato a discrezione dei Depositari, non solo acquisisce alcune capacità, ma tramite l'Etere veicolato dal Genio, un Erendi può, grazie ad un processo di Conversione, ottenere un nucleo di potere, una forma di energia trasferibile a creazioni e manufatti, che potrà utilizzare per potenziare determinati oggetti, seppur per breve periodo. Tuttavia il procedimento di infiltrazione del Genio è un segreto di stato accessibile a pochi.
I risultati ottenuti da questo impiego del Genio sono chiamati Prodigi.
Una volta legato all'individuo teoricamente non vi è possibilità di invertire il processo anche se si sono verificati alcuni casi di rigetto del Genio, ma si sta ancora indagano su quali siano state le cause.
Il Genio si rigenera e ricarica autonomamente ogni 10 anni traendo la sua energia dall'etere stesso, ma riesce a trasmetterla ai suoi frammenti, il potere quindi rimane latente.
Una teoria molto battuta ultimamente, ma mai verificata, afferma che gli individui, attraverso il proprio percorso personale, potrebbero risvegliare il potere latente del Genio, diventando a tutti gli effetti un essere di pura energia.
Gli Erendi aspettano con ansia la caduta del Velo per poter andare in cerca di tutti gli antichi resti della civilità Erend e dei segreti ancora celati sul Genio.

FESTIVITA'

La Regata dei Circoli: è una gara che si tiene sul lago Erendel in estate e coinvolge la maggior parte dei Circoli cittadini e consiste nel vogare fino alla Torre Eburnea e ritorno; solitamente è concessa ogni goliardica scorrettezza a patto che nessuno si ferisca. Il Circolo che si aggiudica la gara riceve il Trofeo dal vincitore dell'anno prima e avrà l'onore e l'onere di organizzare l'edizione successiva. La sera, mentre i vincitori cenano al Palazzo dei Depositari ospiti della nobiltà, per le strade la gente festeggia e i prezzi scontati nelle taverne e locande fan si che il vino e la birra scorrano abbondanti.
Il Grande Mercato: Erendia organizza il più grande mercato della Valle, appena fuori dalla città. È l'ultima grande festa prima dell'inverno, la vendemmia è conclusa, mercanti da ogni regione giungono per vendere e comprare in vista dell'inverno beni e servizi di ogni tipo. Taverne da campo sono erette attorno a grandi falò e attorno ad essi vengono raccontate storie di ogni parte e di ogni cultura che per 7 giorni allietano l'aria attorno alla capitale.
La Caccia al Tesoro: dei valorosi volontari parteciperanno a questa caccia in condizioni estreme.
Il luogo viene scelto dai Depositari e dai Comes ed ogni anno sarà diverso; non vi possono aderire i partecipanti dell'anno precedente.
Gli arditi concorrenti potranno portare con sé solo 3 "risorse" materiali messe a disposizione dal Gymnasium. Il rischio di perdere la vita è elevato, tanto da far firmare uno scarico di responsabilità. Ovviamente il vincitore avrà diritto ad un Encomio e ad una festa trionfale tra le vie della città, oltre che una cospicua somma in denaro. Tradizionalmente prendono parte alla Caccia anche alcune coppie di giovani che convoleranno a nozze nell'anno.

4.3 GLI ABITANTI DI ELIAN

Tra tutte le tribù che popolano Elian, i figli di Aran sono la più antica e l'unica a conservare i tratti dell'etnia originale: si dice che Aran fosse il primo degli uomini creato dagli dei e che dal suo seme si siano originate tutte le etnie. Come conseguenza dei sanguinosi conflitti che si sono susseguiti nel corso delle ere, le razze primigenie sono gradualmente scomparse lasciando il posto alle quattro tribù che oggi popolano i territori conosciuti: i Sidhe, i Morgrim, gli Shagra ed i figli di Aran.
Le differenze tra queste etnie, sebbene molto marcate, non costituiscono in realtà un modello culturale dominante: è immediatamente evidente a tutti la differenza fisica e caratteriale tra gli appartenenti a due diverse tribù, tuttavia, l'origine comune e le vicissitudini che hanno afflitto Elian hanno fatto favorito l'integrazione spostando le occasioni di conflitto su altri temi.
Ognuna delle tribù presenta caratteristiche tipiche delle razze da cui si è originata e in alcuni casi i tratti di una di esse risultano dominanti al punto tale da richiamare la purezza degli avi.
I singoli individui però essendo di sangue misto per quanto possano apparentemente rassomigliare agli antenati puri, hanno di fatto ereditato solo tratti estetici o caratteriali, portando i loro standard a livelli umani.

Ricorda: per i motivi sopra evidenziati rispettano standard umani e non hanno accesso ad alcuna abilità razziale.

4.3.1 SIDHE

Sono la tribù originatasi dall'unione tra i figli di Aran e gli antichi elfi. Gli antichi elfi erano di media statura e di esile costituzione, avevano le orecchie a punta ed erano privi di barba; erano una razza fiera e nobile estremamente legata alla natura e alla magia. Unici tra tutte le razze ad avere il dono dell'immortalità, furono il primo popolo a camminare su Elian.
La loro natura immortale li ha portati ad avere uno scarso interesse per gli affanni della vita. Nelle ere si dedicarono al perfezionamento di ogni tipo di arte, concentrando in particolare i loro sforzi nello studio della magia a loro tanto affine. Custodi dei segreti più profondi dell'Etere, utilizzarono il terribile potere che da essi derivava per combattersi in una guerra fratricida che li portò alla soglia dell'estinzione. Ciò che oggi resta di questo antico retaggio vive nella tribù dei Sidhe.

4.3.2 MORGRIM

Sono la tribù originatasi dall'unione tra i figli di Aran e gli antichi nani.
I nani erano di bassa statura, di costituzione robusta ed erano famosi per la loro barba che usavano tenere lunga e raccolta in trecce o corta e ben curata.
Forti, fieri, testardi e abilissimi nella lavorazione dei metalli amavano accumulare grandi ricchezze con le quali ornavano le loro dimore e che difendevano a costo della vita.
Ingegneri senza pari univano alla loro abilità marziale alla loro predisposizione per la rigida disciplina; proverbiali erano il loro orgoglio, caparbietà e diffidenza che li spinsero ad una sanguinosa guerra civile che ne causò la scomparsa.
Oggi i Morgrim incarnano l'eredità di questa antica razza.

4.3.3 SHAGRA

Sono la tribù originatasi dall'unione tra i figli di Aran e gli antichi uruk.
Gli uruk avevano un fisico possente, la mascella prominente dotata di zanne e la pelle grigiastra.
Creature violente e profondamente crudeli vivevano di guerra e razzie distruggendo tutto ciò che incontravano lungo il loro cammino. Considerati rozzi e ignoranti, divisi in tribù quasi primitive, tentarono di vivere in modo organizzato, ma la loro natura caotica rifiutò l'ordine e la disciplina.
La disorganizzazione di questa razza non ha mai favorito la fioritura di una vera e propria civiltà, per questo non esistono oggi reperti della loro storia.
Le loro continue aggressioni portarono le altre razze a condurre una guerra contro gli uruk, che a causa della loro natura non seppero far fronte comune condannandosi così all'oblio.
Negli Shagra rivive oggi lo spirito degli uruk, i più apprezzati mercenari di tutta Elian.

4.3.4 FIGLI DI ARAN

I figli di Aran sono il popolo dei primi Uomini. Versatili, ambiziosi e organizzati, riconoscono e rispettano le gerarchie ed il comando. Nel corso della storia hanno dimostrato una spiccata capacità di adattamento sopravvivendo alle ardue sfide incontrate nel loro cammino.
Le grandi varianti etniche e culturali che caratterizzano gli uomini si esplicano nella struttura sociale dei cinque Regni: Noctua, Dunamis, Odom Rak, Shamsar ed Erendia.
Gli umani nonostante la loro breve vita e apparente fragilità si sono dimostrati l'unica razza in grado di sopravvivere allo scorrere delle ere, donando un futuro alle razze che si ritenevano a loro superiori.

4.4 LA RELIGIONE SU ELIAN

Prima della decadenza del potere spirituale dovuto alla scomparsa degli dei, i culti erano indipendenti tra loro e potevano avere un'influenza tale da rivaleggiare con il potere temporale dei regnanti. Si narra che questo portò non raramente ad aspri scontri e guerre fra le fedi.
Quando venne il Velo, i culti persero la maggior parte del potere, dell'ascendente e della ricchezza accumulati nei secoli.
I Regni nati all'ombra del portale hanno dato nuova linfa alla fede e i ministri dei sette sono riusciti a ricostruire parte dell'antico splendore. Ogni culto si autogoverna con una struttura molto semplificata rispetto al passato e con una gerarchia comune a tutti, dovuta alla coesistenza forzata.

4.4.1 GERARCHIA CLERICALE

La scala gerarchica dei rappresentanti della fede, indipendentemente dal dio cui loro sono devoti, è così suddivisa:

- Sommo Sacerdote.
- Gran Sacerdote.
- Sacerdote.

SOMMO SACERDOTE

Chi ricopre questa carica è il massimo esponente del suo culto e rimane in carica fino alla morte. A lui sono dovuti rispetto e obbedienza poiché egli è la guida che indica la via da seguire per vivere nel totale rispetto dei dogmi divini. Il Sommo Sacerdote viene eletto da un concistoro di Sacerdoti presieduto dal Gran Sacerdote.

GRAN SACERDOTE

I Gran Sacerdoti dei sette dei dimoravano presso le corti dei Regni. Prima del Velo, molti si fregiavano di questo titolo, e tutti i Regni cercavano di avere presso di loro almeno un Gran Sacerdote per culto. Oggi rimangono solo sette Gran Sacerdoti in tutta Elian che risiedono nel loro luogo natale.

SACERDOTE

I Sacerdoti sono tutti gli appartenenti ad un culto, in grado di utilizzare la magia divina; essi aiutano la popolazione a non dimenticare il volere degli dei e scendono in battaglia quando necessario, direttamente in prima linea o come supporto per le armate.

SOMMO SACERDOTE SOLENNE

Ogni dodici mesi viene eletto tra i Sommi Sacerdoti il Sommo Sacerdote Solenne, unico tra i mortali in grado di comunicare direttamente con le divinità. Questo onore tuttavia prosciuga rapidamente le forze di un mortale, motivo per cui da tempo si è stabilita la rotazione del titolo. Compito del Sommo Sacerdote Solenne uscente e del suo culto è vigilare sul rito di passaggio al suo successore indicandone le modalità.

4.5.1 VALDON

Valdon è il dio dell'inganno e della follia.
In quanto divinità pianificatrice e contorta, egli punta alla supremazia sugli altri dei per poi affogare i suoi stessi piani nell'oblio. La sua ossessione è l'imbroglio perfetto. Valdon non è un dio malvagio ma predilige agire nell'ombra con trame complesse e spesso a lui stesso incomprensibili al punto tale da risultare a volte incredibilmente dannose seppure non intenzionali; l'utilità dello scopo è sempre secondario alla grandezza della macchinazione.

È il protettore degli inganni, degli scherzi, dei rompicapi e dell'egoismo.

DOMINI

- INGANNO

L'inganno è inteso come l'abilità oratoria nel plasmare la realtà al proprio volere, di conseguenza la vittima può biasimare solo se stessa per essere stata raggirata.

- SUPREMAZIA

La supremazia è la corona di chi si eleva da coloro che gli sono inferiori.

- FOLLIA

La follia è l'intuizione che ti spinge a valicare la razionalità del pensiero.

SIMBOLO DEI DOGMI

I dogmi di Valdon sono incisi in ogni tempio sulla superficie di uno specchio. Si dice che tali dogmi siano stati riportati da una reliquia chiamata l'Oblio dell'Ego, andata perduta con l'arrivo del Velo. La leggenda narra che questo oggetto fosse in grado di donare a coloro che vi si specchiassero una grande conoscenza con il rischio però di perdere il senno.

EROI

Bleeque Gossefette

Pagliaccio di corte dell'antico Regno di Gyora, si dice abbia sventato con un geniale inganno un colpo di stato della corporazione degli assassini locali volto a eliminare l'amata Regina. Venne fatto cavaliere e dichiarato Santo dalla chiesa di Valdon alla sua morte.

L'Enigma: Figura leggendaria avvolta nel mistero. Ramingo e cantastorie errante senza volto, sembra comparire come presagio di catastrofi e sconvolgimenti. Le leggende sono discordanti: alcune dicono sia un essere millenario mentre altre sostengono si tratti di persone differenti legate dalla devozione in Valdon.

Dol'Trall di Zertash

In due anni passò da figlio illegittimo di un barone locale a sovrano del Regno che governò con autorità e astuzia per quasi cinquant'anni, diventando una delle più longeve e abili guide che la storia ricordi. Pare che il Primo Ambasciatore dell'epoca dell'Impero di Shamsar abbia personalmente riconosciuto al Re una predisposizione all'arte della diplomazia degna dei Maestri della Via della Essenza.

TRADIZIONI

Luce del Dominio

Il primo giorno del terzo mese ogni sovrano, anche non devoto a Valdon, accende una candela nelle sue stanze private; infausti presagi cadranno sul Regno se la candela dovesse spegnersi prima che sorga il sole.

Giorno di Ogni folle

Prima che il Velo calasse, il Gran Sacerdote di Valdon indiceva questa festa in una notte d'estate. Ogni partecipante doveva travestirsi e dare sfogo alla follia in ogni sua forma.

IL CULTO

Capita spesso che i Sacerdoti di Valdon siano visti con sospetto dagli altri culti, perché quotidianamente impegnati a migliorare la propria arte dell'inganno. L'ambizione personale e della famiglia intera sono importanti obiettivi che hanno sempre portato Sacerdoti e ferventi credenti di Valdon a posti di comando e potere all'interno dei Regni. Sono soliti sostenere i governanti più abili nell'arte dell'intrigo e non è raro che Sacerdoti di Valdon siano parte attiva nelle corti dei regnanti come consiglieri.

Soprattutto per questi motivi, nel passato la sua chiesa era spesso permeata da faide interne che sono diminuite negli ultimi anni con la venuta del Velo.

I Sacerdoti di Valdon sono spesso addestrati come abili oratori e sono indottrinati per imparare a comprendere prima le mosse dell'avversario o del proprio vicino. Pregano il loro dio principalmente di notte, dopo il calar del sole, e vedono l'eclisse di Luna come uno dei segni tangibili che Valdon stia posando il suo sguardo sui propri fedeli.

Molti al di fuori del culto considerano le case dei Sacerdoti di Valdon tane di follia e inganno. Ma il suo clero ha condannato questa nomea superficiale, preferendo vedere la loro religione come illuminata, una fede che ha rivelato che tutti i legami sociali di amicizia, parentela e amore sono legami deboli, pietosi e inutili e vanno sostituiti da accordi chiari e vantaggiosi per ogni singolo individuo.

4.5.2 HYALIA

Hyalia è la dea della perfezione.
Rappresenta la strategia e l'intelligenza, doni che se coltivati permettono ai mortali di elevarsi.
La perfezione trova la sua rappresentazione simbolica nella dicotomia fra luce e tenebra, il giorno e la notte.
Hyalia cammina al fianco dei mortali sulla strada del sacrificio, mezzo per la realizzazione ultima.

È la protettrice dei martiri, della logica, delle scienze e delle arti.

DOMINI

❖ MENTE

La mente dona la luce all'inesplorato. Quando si mette in viaggio raggiunge ogni meta, velocemente, scegliendo gli itinerari più imprevedibili. La mente ha la capacità di oltrepassare le apparenze per giungere alla verità celata.

❖ PERFEZIONE

La Perfezione è inconoscibile e irraggiungibile ma tuttavia è proprio davanti a noi, continuamente; essa non si raggiunge attraverso la conformità ad un ideale, ma attraverso la fedeltà interiore alle ispirazioni.

❖ SACRIFICIO PERSONALE

La realizzazione è una strada che passa solo attraverso il sacrificio.
Non può esistere la possibilità di perdersi donando se stessi al proprio obbiettivo.

SIMBOLO DEI DOGMI

Le pareti dei templi sono adornate da candidi drappi di raso quasi impalpabile su cui sono finemente ricamati i dogmi della divinità. Essi riflettendo i raggi della luna portano la luce anche nelle ore della tenebra. Forse è per la presenza di questi drappi che i templi di Hyalia sembrano illuminati anche quando, la notte, tutte le candele sono state spente. Il popolo pensa sia la manifestazione del potere della dea.

EROI

Hannerose Edna

Si narra che il suo villaggio fosse vittima di una creatura mostruosa. Quando la fine sembrava ormai prossima la giovane Hannerose nascose i bambini nella ghiacciaia e attirò il mostro lontano dal villaggio. Le guardie giunte in soccorso dell'insediamento trovarono solo alcuni lembi del mantello di Hannerose accanto al corpo del mostro tra le cui fauci giaceva, come appena colta, una rosa bianca.

Theodemar Liborius

Ricordato da tutti come l'eletto. La sua devozione gli permise di raggiungere uno stato di grazia fino ad allora sconosciuto. Divenne infatti il primo Sommo Sacerdote Solenne in grado di comunicare con la dea e divulgare la sua parola.

Loth il consacrato

Durante la guerra contro Norgar, Loth riuscì ad attirare un gruppo di Orrori del Velo all'interno della torre di segnalazione di Lancia del Cielo. Raggiunta la sommità, inseguito dai mostri, diede fuoco alla struttura uccidendo gli invasori fra le fiamme. Si dice che l'inquisitore sia uscito indenne dall'olocausto inneggiando alla dea.

TRADIZIONI

Festa della perfezione

È il principale evento legato al culto di Hyalia e si svolge in due atti: il primo durante il solstizio d'estate e il secondo durante quello d'autunno. L'unione delle due feste celebra la perfezione della luce e della tenebra legate al sole e alla luna, astri che ne rappresentano il dominio.

Solstizio d'estate

Celebra innanzitutto la luce: durante la festa molti partecipanti scrivono su pergamene la grazia personale da chiedere alla dea. Queste pergamene vengono poi chiuse con un nastro d'oro assieme ad una rosa bianca e vengono bruciate per essere consegnate alla luce della divinità.

Solstizio d'inverno

Celebra invece la tenebra: durante la festa i partecipanti chiedono perdono alla dea per aver infranto i suoi dogmi. La riconciliazione avviene sussurrando alla notte il peccato attorno a grandi falò in silente e penitente preghiera.

IL CULTO

Gli adoratori di Hyalia sono molto poco appariscenti nelle loro preghiere e nelle loro cerimonie, vivendo interiormente, nella propria mente, la fede verso la dea. Razionalizzare gli eventi, comprenderne le cause, valutarne le conseguenze sono un quotidiano allenamento per migliorare la capacità logica ed essere sempre un passo avanti gli altri nel ragionamento.

Il culto di Hyalia è diffuso principalmente tra le persone colte o aristocratiche che possono comprendere a pieno le sfumature dei dogmi, ma non è raro che qualcuno del popolo preghi la dea ringraziandola per l'alternarsi di luce e giorno, che garantisce la quotidianità della vita.

I Sacerdoti di Hyalia hanno da sempre creato un culto piuttosto chiuso, difficilmente accessibile dalla folla ma molto suggestivo nei propri gesti e cerimonie. Chi riesce a comprenderne il messaggio guadagna in coscienza e capacità per elevarsi tra la massa.

4.5.3 BELFUS

Belfus è il dio della distruzione.
Divinità forte e selvaggia, come la natura che incarna; le calamità che accompagnano il suo passaggio sembrano fini a se stesse, ma in realtà scandiscono l'inizio di un nuovo ciclo.

Belfus accoglie con soddisfazione i sacrifici fatti in suo onore e si dice sorrida quando un grande nemico viene immolato sui suoi altari di roccia.

È il protettore dei sacrifici, della furia e delle barbarie.

DOMINI

❖ DISTRUZIONE

La distruzione è intesa come la fine ineluttabile di tutte le cose. polvere alla polvere, cenere alla cenere.
Tutto ciò che viene creato è destinato a distruggersi e morire.

❖ VENAZIONE

Solo eliminando un avversario valoroso è possibile elevarsi. La via per elevarsi è lastricata dei cadaveri di valorosi nemici.

❖ SACRIFICIO ALTRUI

Lo sguardo di Belfus viene catturato versando il sangue di una preda o di un avversario; tale sacrificio innalza lo spirito al pari della grandezza dell'offerta.

SIMBOLO DEI DOGMI

I dogmi di Belfus sono incisi su pietre rituali di grosse dimensioni che fungono da altari. I suoi Sacerdoti preferiscono invece scriverle su pelli di animali che loro stessi hanno cacciato.

EROI

Filippo di Arken

Il più grande conquistatore dell'antico mondo. Le sue capacità di condottiero gli valsero il titolo di Imperatore di Arken.

Marius Vallebrina

Quando il flagello raggiunse la foresta di Iladiar, egli sfidò il morbo. La sua abnegazione divenne un miracolo in grado di riportare la foresta al suo splendore.

TRADIZIONI

Equinozio d'Autunno

Durante l'Equinozio d'Autunno viene festeggiata la morte della vita, offrendo sacrifici a Belfus per un'imminente rinascita.
Vi sono Feste, banchetti e grandi olocausti nei quali vengono arsi i nemici sconfitti e imprigionati proprio per questa occasione.

Equinozio di Primavera

Durante l'Equinozio di Primavera si festeggia il risveglio dal letargo della natura ed è usanza effettuare delle caccie rituali in cui vengono liberate delle prede per onorare il dio.

IL CULTO

Gli adoratori di Belfus credono che il loro dio sia pura forza e doni ad ogni individuo o creatura il potere e il diritto di distruggere in qualsiasi momento ciò che ostacola la sua evoluzione.

Vivono la loro vita nel caos e nell'improvvisazione, senza pianificare nulla che potrebbe essere cancellato da eventi ostili sul cammino. I Sacerdoti insegnano infatti a sfruttare qualsiasi momento sia favorevole, perché la situazione potrebbe cambiare in pochi secondi.

Alcuni ferventi adoratori di Belfus, compresi numerosi sacerdoti, trovano nel vestire un'armatura e scendere in guerra il miglior modo per sprigionare e sfogare i propri istinti più primitivi.

I numerosi luoghi di culto dedicati a Belfus sono luoghi pubblici che rimandano alla distruzione. I credenti non ostentano ricchezze e vivono istante per istante, giorno per giorno.

4.5.4 NUMEA

Numea è la dea del Tempo che scorre, dell'Etere e della Materia stessa.

A lei rispondono, la magia, gli elementi della natura e lo scorrere degli attimi. Numea è considerata una dea benevola, guardiana del creato.

È protettrice dell'equilibrio, della vita e del perpetrarsi di essa.

DOMINI

❖ TEMPO

Maestoso e vasto, i mortali hanno avuto la necessità di misurarlo per poter comprenderne il valore. Viene vissuto come il susseguirsi degli attimi che scandiscono la vita di ciò che è mortale.

❖ ELEMENTI

Viene ammirato l'incanto della danza degli elementi, inconcepibile bellezza priva di ogni intromissione, componendo la sinfonia che accompagna i suoi passi.

❖ MAGIA

L'Etere scorre attraverso i mortali, prodigio da compiere inseguendo la propria volontà.

SIMBOLO DEI DOGMI

È stata scelta una carta pregiata e delicata, scritta con inchiostri ottenuti da minerali preziosi e rari. I rotoli sono stati riposti in contenitori di vetro all'interno di grotte sotterranee scavate nelle prossimità dei suoi templi, dove il tempo sembra non passare mai, non vi è altro che nuda roccia e nessuna possibilità di utilizzare il potere dell'Etere.

EROI

Theodore Benoit

Fu un grande mago, un precursore dei i suoi tempi. Fu lui per primo a sviluppare la teoria dei piani della magia.

Geneviève Malorie

Ancora oggi si insegnano i suoi studi relativi alla creazione di oggetti e manufatti legati ai misteriosi poteri degli elementi. Lo sguardo di Numea si posò su di lei quando in circostanze ancora oggi avvolte nel mistero entrò in possesso di Imanil, signora degli elementi.

Gregorj Malheur

È ricordato per i suoi annali, ma ancor più per aver inventato un modo per scandire il tempo: la prima clessidra.

TRADIZIONI

I giorni della danza

Il primo e il trentesimo giorno del sesto mese vengono festeggiate le coppie di elementi antitetiche: rispettivamente fuoco e acqua, terra e aria.
La rappresentazione della festa è lasciata alla discrezione dei sacerdoti che ne seguono l'organizzazione.

IL CULTO

Gli adoratori di Numea credono che viaggiare, conoscere, esplorare e scoprire nuovi luoghi permeati dal potere della magia e degli elementi sia il modo migliore per impegnare il proprio tempo. Fermarsi, lasciar scorrere i giorni senza agire, sfruttare la propria volontà e il proprio potere è il modo migliore per deprimere la propria coscienza e lasciarsi morire.
I sacerdoti di Numea sono ben noti per il loro impegno e il loro allenamento nel controllo dei quatro Elementi, provando a sviluppare ed evolvere nel quotidiano le loro capacità e conoscenze in materia.
Il culto di Numea è poco rigido nella sua organizzazione e aperto all'ascolto del popolo, senza nessuna preclusione di cultura e ceto sociale. I suoi Sacerdoti, Gran Sacerdoti fino al Sommo Sacerdote tendono a chiamarsi per nome senza sottolineare il loro grado o ruolo nella chiesa della dea, poi ovviamente fatto rimarcare qualora servisse una presa di posizione.
I loro luoghi di culto sono spesso isolati dai grandi agglomerati, preferendo immergersi in luoghi meno trafficati e più silenziosi non per isolarsi ma per permettere a chi vuole di trovare una comunione con la dea mediante la concentrazione personale sulla propria essenza magica e vitale.

4.5.5 AZAEL

Azael è il dio dell'amore puro, della comunione e della fratellanza.
Azael è considerato il più puro fra gli dei e sostiene coloro che cercano di innalzarsi oltre i bisogni materiali. Egli è la divinità protettrice di tutto ciò che è innocente. I valori che incarna hanno necessità di essere difesi, anche con la forza se necessario. Per questo motivo Azael e i suoi devoti sono guardiani di tali principi.

È protettore degli indifesi, degli innocenti e degli innamorati.

DOMINI

❖ FRATELLANZA

La fratellanza è qualsiasi legame disinteressato che prevede il mutualismo, il sostegno, la condivisione, l'uguaglianza e, in definitiva, l'amore. Fratellanza è un termine filosofico e generale che comprende anche le definizioni sociali di rapporti quali l'amicizia, il fidanzamento e il matrimonio, ma che va ben oltre le convenzioni e abbraccia tutte le sfumature sentimentali positive che si possono creare tra individui.

❖ PROTEZIONE

La protezione è l'atteggiamento di colui che si interpone tra ciò a cui tiene e le minacce esterne. L'oggetto della protezione può essere o meno in grado di difendersi, e la minaccia esterna è qualcosa che vuole arrecargli un danno qualsiasi. Il protettore si oppone alla volontà e all'azione nociva e preserva l'oggetto dalle influenze negative, anteponendo questo proposito a qualsiasi altra priorità, compresa la propria incolumità e sopravvivenza.

❖ PURIFICAZIONE

La purificazione comprende tutti i gesti, i riti e i metodi fisici, mentali e spirituali per allontanare dal nucleo essenziale di qualcuno o qualcosa ciò che ne cela la vera natura, che ne impedisce la sua completa espressione e ne rallenta la piena realizzazione.

SIMBOLO DEI DOGMI

I dogmi del culto sono scritti sulla prima pagina dei libri nei suoi templi o nei breviari dei suoi Sacerdoti. Le pagine bianche servono ai fedeli per annotare le loro mancanze nei confronti dei tre dogmi e come vi hanno posto rimedio. Quando la mancanza viene quindi colmata il Sacerdote scrive a chiusura del capitolo una preghiera spontanea.

EROI

Alexa Caelie

Figlia di nobili, fece della fratellanza il suo unico scopo di vita. Venne dichiarata eroina di Azael quando condusse alla salvezza le vittime del flagello offrendo loro cure all'interno del suo maniero. Nonostante la vicinanza agli infermi non fu mai afflitta dalla malattia e questo fu visto con un segno del divino.

Leopold Jasel

Eroe di molte battaglie, si distinse negli anni delle prime guerre dei Regni. Il suo impegno a difesa del popolo fu mirabile. Si ricorda fra tutte la battaglia di Lanvia in cui, certo che l'esercito assediante avese come scopo primario il massacro della popolazione, decise di rimanere con pochi compagni a difesa della Cittadella garantendo una fuga sicura ai cittadini.

Capitano Trevor

Considerato un eroe, si è distinto nello scontro finale con il Tiranno del Velo. Sebbene alcuni pensino che la sua sia stata solo fortuna, in molti guardano a lui come una guida e a Ladenor, che mai lo abbandona, come una speranza per il futuro.

TRADIZIONI

Il Giorno dei Giorni

Cade durante una notte di luna piena, ma ogni anno in un periodo diverso poiché ciò che è importante per celebrare questa festa, non è la fase lunare, ma il suo colore che deve essere rosso. In questa notte è usanza per chi si ama, dichiararsi alla luce di questa luna. Si dice che una dichiarazione d'amore respinta in questa occasione porti sventura, mentre se accettata e ricambiata porti prosperità e gioia.

La Reverenza

Il fedele che va in pellegrinaggio presso un tempio di Azael e prostrandosi davanti alla sua statua compie abluzioni con acqua purissima può proferirei un voto di rinuncia e purificazione, avanzando la richiesta di una grazia al cospetto del Gran Sacerdote. La persona indossa un drappo bianco finché la grazia non gli viene concessa.

Si narra di una particolare ed estrema applicazione di questa usanza: infatti se mai il Sommo Sacerdote di Azael dichiarasse la Purificazione del Mondo tutti coloro che lo desiderano potrebbero compiere la Reverenza presso il tempio principale di Malverna e ad essi verrebbe concesso di fasciarsi la testa con un velo nero invece che bianco. A costoro sarebbe assegnata una terribile e mortale impresa contro un avversario del culto, la cui riuscita li renderebbe degni del favore di Azael stesso.

IL CULTO

I fedeli di Azael hanno sviluppato un senso di comunione, condivisione e fratellanza talmente forte da considerare come parente ogni essere vivente che è parte della comunità del culto e che porti alla comunità stessa benefici e favori gratuiti e incondizionati.

Si sviluppa all'interno degli adoratori di Azael un sostegno reciproco naturale e una propensione alla protezione dalle avversità e dai nemici, che può portarli ad interporsi tra la minaccia e la vittima.

Per questo non è raro trovare Sacerdoti di Azael in armatura schierati tra le fila degli eserciti.

Tra gli adoratori di Azael è da sempre presente una certa rigidità nel seguire i dogmi insegnati dal dio, in particolare la purificazione dagli errori della vita. Alcuni dei suoi Sacerdoti fanno dell'insegnamento e della purificazione altrui uno scopo di vita, camminando tra il popolo e risultando, talvolta, molto estremi nelle proprie credenze.

I luoghi di culto di Azael sono principalmente posizionati nel cuore dei villaggi o degli insediamenti, dove si svolgono le principali attività della comunità. I templi sorgono in particolare attorno a pozzi di acqua, meglio se sorgiva, poiché è l'elemento usato per la purificazione durante i riti e le cerimonie.

4.5.6 TRAXIS

Traxis è la divinità della guerra e del conflitto onorevole.

Egli crede che l'elevazione si raggiunga in un conflitto combattuto secondo le regole dell'onore, di cui lui è garante. Come risultato della guerra il vinto deve chinare il capo al vincitore che a sua volta non può permettersi di abusare del potere oltre la dignità del vinto.

È protettore dei condottieri, dei codici di guerra, degli armistizi e delle ambasciate.

DOMINI

❖ GUERRA

La guerra è slancio estremo della vita: solo vicini alla morte si assapora la vera vita.

Reggere nelle mani la vita di un altro, rischiare, aprirsi la strada in un muro di carne, estendere il proprio potere sull'altro.

❖ GUIDA

Al mondo vi sono i forti e i deboli, ai primi è concesso il privilegio di condurre ed ai secondi l'onore di seguire.

❖ ONORE

L'onore è ciò che distingue la vera vittoria da una sconfitta poiché una vittoria senza onore è la più infame delle sconfitte.

L'onore non può essere comprato, vinto o sottratto. L'onore può essere solo perduto. L'onore è il suo più grande dono ai mortali.

SIMBOLI DEI DOGMI

I Templi di Traxis hanno 3 sacelli principali, uno per ogni dogma.

I dogmi della Guerra sono incisi sugli scudi e sulle armi cerimoniali ed esposti all'adorazione dei fedeli. Qui si trovano anche le "Spade degli Eroi". Le porte di questo sacello sono aperte solo quando è in corso una guerra.

I dogmi della Guida sono tatuati su armature di piastre ed esposti nel loro sacello.

I dogmi della Giustizia sono scolpiti nelle lastre di marmo sulle pareti del sacello ad essa dedicata.

EROI

Arianna Radulf

Arianna fu una grandissima esploratrice e condusse l'esercito di Kirene attraverso i monti di Ledia e consentendogli di ottenere la prima vittoria contro gli orrori del Velo. Perse la vita nell'ultimo scontro di quella guerra.

Ludiger Flour

A lui si assegnano oltre cento battaglie vinte sul campo e nessuna sconfitta, nella vecchiaia scrisse un trattato nel quale vengono annoverate per la prima volta le tattiche di combattimento negli scontri fra eserciti e nella gestione degli assedi.

TRADIZIONI

La giostra dell'onore

È un combattimento rituale in onore della divinità e viene indetto dagli Gran Sacerdoti in occasione dell'inizio di una guerra, per la nomina di un nuovo Gran Sacerdote, come manifestazione di fede o altre occasioni.

Il giorno del campione

Viene organizzata dal Gran Sacerdote una sfida tra i più abili combattenti del culto, il vincitore viene insignito del titolo "Campione di Traxis". I combattimenti sono solitamente accompagnati dal suono dei cembali, dei sistri e dei tamburi con un ritmo così selvaggio e incalzante che tanto i combattenti quanto la folla sono preda di una frenesia irresistibile. Gli astanti gridano e saltano a tempo con la musica ossessiva e nell'arena spesso il combattimento diventa mortale.

IL CULTO

Dal numero di adoratori, Traxis era una delle più potenti divinità dei reami. Credere in Traxis è infatti molto comune tra i guerrieri e graduati degli eserciti di ogni Regno e di ogni insediamento. Questa diffusione del culto di Traxis è rimasta immutata da prima della venuta del velo fino ad oggi.

I Sacerdoti di Traxis sono spesso allenati all'arte della guerra più pura: qualora fisicamente prestanti indossano le loro armature in guerra, mentre non è raro che Sacerdoti, Gran Sacerdoti o Sommi Sacerdoti siano convocati alla corte di regnanti o a fianco dei generali più importanti per guidarli come strateghi.

Importati per i ferventi adoratori di Traxis sono le regole della battaglia. Il vinto deve essere rispettato come tale, a cui si deve dare l'onore delle armi, mentre il vincitore deve essere osannato come tale e a lui devono essere riconosciuti gli onori e gli oneri della vittoria. Questo vale anche per i duelli o le sfide campali, non rare tra chi segue Traxis per dirimere le varie contese aperte.

I templi del dio della Guerra più pura sono strutture che assomigliano a fortezze militari, più che ai classici templi o case. In questi luoghi di culto sono presenti infatti delle armerie, una caserma dedicata ai Sacerdoti e ai soldati che chiedono alloggio e, attorno all'aperto o all'interno dello stesso tempio, sono istallate delle strutture di allenamento più o meno ampie. All'interno di un dato tempio o ordine, tuttavia, c'era una rigida gerarchia e una catena di comando.

4.5.7 ERIMAR

Erimar è il dio della legge, della giustizia e della gloria.

Erimar è una divinità severa e inflessibile che insegna l'importanza del rispetto delle leggi eque e giuste. Esorta alla giustizia assoluta che deve risiedere tanto nel cuore di chi giudica quanto in quello di colui che viene giudicato.

Erimar è il protettore di coloro che promulgano le leggi e di coloro che vigilano su loro rispetto. È inoltre benevolo nei confronti di coloro che si affidano volontariamente alla giustizia dopo averla infranta.

DOMINI

❖ LEGGE

L'ordine è garantito dalla Legge. È da considerarsi nemico chiunque infranga la legge o la pieghi al suo volere.

La legge è la certezza di una pena commisurata al crimine commesso.

❖ GIUSTIZIA

La Giustizia, è l'insegnamento di Erimar affinché i deboli siano protetti e i forti non vengano corrotti dal potere.

❖ GLORIA

La gloria è il coronamento di una vita di onore condotta all'insegna della giustizia.

La gloria è una corona che può essere posata sul nostro capo solo da coloro che ci circondano.

SIMBOLO DEI DOGMI

I dogmi sono scritti su strisce di stoffa sulle quali viene apposto un sigillo sacro. In tempo di pace sono collocate su stendardi posti nei pressi degli altari all'interno del tempio. In caso di guerra vengono invece consegnate ai seguaci più meritevoli che le appongono sulle loro armi o vestigia, sfoggiandole così in battaglia.

EROI

Alberich Theis

Considerato il più grande legislatore di Albreen, promulgò leggi che portarono il Regno verso una totale unificazione e pace negli anni a venire. Trascorse gli ultimi anni della sua vita presso le corti di molti Regni aiutando i sovrani nel rinnovamento del sistema legislativo. Viene considerato ancora oggi come il vero legislatore dei tempi passati.

Meinolf Ingram

Cavaliere presso la corte di Arken, decise di abbandonare il titolo preferendo viaggiare per il Regno offrendo aiuto dove fosse necessario. In breve tempo una piccola armata prese a seguirlo. Quando il concilio dei maghi perse contro il Velo fu Meinolf a guidare le guardie presenti all'attacco riuscendo a salvare parte della popolazione della capitale. Ancora oggi tutti si riferiscono a lui come L'Eroe del Velo.

TRADIZIONI

Festa dei valorosi

Verso la fine del dodicesimo mese si festeggiano tutti coloro che sono stati ritenuti degni della gloria di Erimar. Durante la celebrazione si ricordano tutti i nomi affidandoli alla giustizia di Erimar.

Il giorno della giustizia

Fin dall'antichità coloro che hanno contese o dispute in essere, sono invitati a radunarsi nel giorno e nel luogo indicati dal Gran Sacerdote, sotto lo sguardo del dio. Si dice che Erimar possa ispirarli nel risolvere le diatribe.

IL CULTO

La chiesa di Erimar è altamente organizzata e il suo culto è principalmente diffuso nelle terre più civili degli insediamenti. I dogmi di Ermiar sono molto precisi e scritti in modo tale da non permettere nessun tipo di fraintendimento e viene chiesto ad ogni fedele di avere un'indole integerrima. Seguendo questo dettame, i Sacerdoti insegnano il rispetto della legge e la fiducia nella giustizia come massima di vita.

La gloria è un dogma più teologico che filosofico e rischia, per il popolo, di essere un argomento troppo vago o distante per essere apprezzato. I Sacerdoti invece portano tra la gente il verbo del dio che insegna il vero significato della gloria, la quale non deriva dalla fama ma viceversa. Non è necessario essere famosi per essere retti e ligi alle leggi, e la gloria deve essere disinteressata e prodotta da meriti eccezionali dimostrati sul campo. Erimar, in quanto dio della legge e della giustizia, viene poi ricordato in ogni tomo in cui sono scritte le leggi di un Regno e viene celebrato con cerimonie in cui partecipano per tradizione tutti i regnanti, a prescindere dal proprio credo personale, affinché il dio volga il suo sguardo sulla capacità di governare con rettitudine ed onestà. Il rapporto del culto di Erimar con i potenti di ogni Regno è sotto gli occhi di tutti e non è sgradito dal popolo. Inoltre, i fedeli di Erimar disprezzano il sacrificio di un prigioniero, mentre considerano la condanna a morte di assassini e ladri come la strada di massima lode per una società.

4.5 LE RELIQUIE DIVINE

Testimonianza dell'esistenza degli dei e ultimo baluardo per i mortali del potere divino dopo l'avvento del Velo, ancora oggi la loro origine rimane un mistero avvolto nel passato. Una delle tante leggende vuole che le Reliquie siano la cristallizzazione materiale di un enorme sacrificio, individuale o collettivo, che gli dei hanno ricambiato con questo dono unico e irripetibile. Maneggiare o possedere una Reliquia sacra è un onere ed un onore molto grande, ed è sempre stato visto da tutti con ammirazione, timore e molto spesso invidia. Il numero delle reliquie divine create e disperse nel mondo non è certo. I Grandi Sacerdoti hanno provato a stilare un elenco, probabilmente parziale di queste reliquie, basandosi sulle informazioni riportate dagli storici o semplicemente perché questi potenti oggetti sono comparsi durante frangenti critici della storia di un culto o di una fazione. Questo riporta scritto la pergamena redatta dai Gran Sacerdoti e costudita a Malverna:

Valdon

Eian, Specchio Oblio dell'Ego

Irrin, Maschera dei Mille Volti – incastonato nel portale

Oruk, Tiara del Re Folle

Hyalia

Arlin, Diamante Custode del Senno

Nyra, Bacchetta di Luce

Velliane, Mazzafrusto della Luna Calante – incastonato nel portale

Belfus

Glar, Ascia Spezza Anime

Ulur, Corno di Guerra

Lagor, Catena della Nera Prigione – incastonato nel portale

Numea

Imanil, Lancia degli elementi

Lorn, Clessidra del Tempo – incastonato nel portale

Vanil, Cuore Pulsante

Azael

Ladenor, Scudo dell'Ultima Difesa

Arion, Medaglione dell'Eterno Legame – incastonato nel portale

Odana, Fiamma dei Puri

Traxis

Earil, Scettro della Guida – incastonato nel portale

Vairal, Armatura Celeste

Ainan, il medaglione Simbolo d'Onore

Erimar

Nalirae, la spada a due mani detta Unica Legge

Nilin, l'anello Sigillo di giustizia – incastonato nel portale

Talanar, Vessillo Lucente

4.6 I CULTI IN GIOCO

Quando il sogno si è infranto e il Velo si è dissolto, gli dei sono tornati nelle loro dimore ancestrali. Con il loro ritorno la magia divina è tornata a fluire nel mondo e tutti i sacerdoti hanno ritrovato i loro poteri clericali.
Tuttavia, le vicissitudini vissute dagli dei nel Sogno, sono state significative e non tutte le divinità sono sopravvissute ad esso.
Poiché le storie del Sogno narrano la morte di Traxis, di lui si è perso ogni traccia. Non sarà quindi possibile giocare un Sacerdote di Traxis perché privo di poteri. D'altro canto, si potrà comunque giocare un devoto a Traxis e venerarlo per non dimenticare cosa ha insegnato ai mortali.
Per quanto riguarda Erimar, nessuno lo ha incontrato nel Sogno, ma non si narra della sua morte. Poiché solo gli dei sanno quale sia stato il suo reale destino, al momento sarà possibile giocare un Sacerdote di Erimar esattamente come per tutti gli altri dei, ma all'interno delle liste dei chierici, non saranno disponibili le invocazioni specifiche.
Infine, nel mondo reale nessuno è a conoscenza del fatto che Numea è stata la creatrice del Sogno, ma di certo il segreto verrà svelato con il ritorno degli eroi. Ricorda quindi che se vuoi giocare un Sacerdote di Numea o semplicemente venerarla potresti essere vittima di ritorsioni IG (in gioco) da parte di coloro che probabilmente vedranno in lei la causa di tutti i loro patimenti.

4.7 LA CELEBRAZIONE DEI DEFUNTI

L'origine di questa celebrazione si deve trovare nelle civiltà di un passato lontano, quando i Regni di Albreen, Arken, Kyros, l'antico Impero di Shamsar e altri insediamenti perduti o dimenticati esistevano prima della scomparsa degli dei e della venuta del Velo.
Le conoscenze sul significato della morte o su cosa esista dopo il termine della vita sono quindi arcaiche e molto spesso andate perdute.
Il ritrovamento di alcuni antichi monumenti, rinvenuti dagli esperti archeologi di Erendia e studiati dai sapienti Sacerdoti di Dunamis, avvalorano quanto riportato dalle tradizioni scritte e orali tramandate di generazione in generazione: il culto dei morti era molto sentito dalla popolazione e profondamente radicato nella trama culturale delle civiltà.

I monumenti dedicati ai defunti, di qualsiasi origine e foggia, vengono comunemente chiamati “Simulacri”; essi sono testimonianze visive che sostituiscono la sepoltura di un cadavere poiché esso di dissolve dopo poche decine di minuti dalla sopraggiunta morte.
Le tradizioni, religiose o profane, legate a questo aspetto sono quindi state costruite sulla base del concetto di memoria ed i Simulacri avevano, e hanno tutt’oggi, lo scopo di mantenere il ricordo del morto e quello di testimoniare la sua realizzazione ultima.

4.7.1 IL DESTINO DELLA SCINTILLA

Ogni essere senziente si sente provvisto di una Scintilla apparentemente immortale e di un corpo materiale mortale, i quali uniti formano una vita che ha coscienza ed esperienza di sé.
Il prezzo da pagare per il corpo che ha ospitato un bene così prezioso e con tale energia è che quando la Scintilla muore esso si dissolve perché non ha più la forza per esistere, al contrario di animali, vegetali e altri esseri viventi senza una coscienza di sé, quindi senza Scintilla, il cui corpo non è nient’altro che un insieme di organi vitali.

Nelle tradizioni religiose si tramanda che al momento della morte, quando il corpo si dissolve senza alcuna possibilità di risvegliarsi, la Scintilla intraprende un viaggio all’interno del Crepuscolo.
Questo luogo è un piano di transizione dell’esistenza, ricco di silenzio, solitudine e malinconia, nel quale la Scintilla vaga senza una meta affinché possa allontanarsi dalla vita appena trascorsa, perdendo ogni legame, ricordo, pensiero e conoscenza dell’ultima esperienza di vita.
Questo processo è necessario per rendere una Scintilla che entra nel Crepuscolo così purificata da non poter essere ricollegata a nessun evento della sua vita passata, se non dagli dei.
I vivi con preghiere, offerte rituali e cerimonie sono soliti chiedere agli dei di agevolare questo viaggio nel Crepuscolo, anche se non è raro che rivolgano le invocazioni direttamente al defunto, provando a sostenerlo in questo suo ultimo sforzo.

Dopo il viaggio nel Crepuscolo, la Scintilla non è più tangibile e raggiunge una trasparenza osservabile solo da una divinità. Da questo momento la Scintilla attende di rientrare nel ciclo naturale della vita. In altre parole, la Scintilla è pronta per tornare a rendere vivo e cosciente un corpo materiale.
Compito per due neo-genitori è quello di preservare il proprio figlio fino a qualche minuto dopo il parto, quando esso prende coscienza di sé e del mondo. È questo il momento spettacolare, sacro e magico in cui una Scintilla ritorna e dona la vita.

4.7.2 I RITI FUNEBRI

Il ciclo della vita è raffigurato come un anello a simboleggiare il percorso delle Scintille nel loro continuo passaggio tra vita e morte.
Per alleviare il senso di impotenza nei confronti di eventi così misteriosi, i mortali ricorrono a voti, simboli e gesti rituali. Alcuni aspetto ricorrenti in questi gesti rituali sono le espressioni della pietà verso i defunti, le manifestazioni di dolore per la perdita di una persona cara e il naturale desiderio di mantenerne il ricordo.

I riti funebri sono molto comuni e sono presenti in ogni culto divino di ogni Regno: seppur lo scopo e la conoscenza del di questo aspetto è la medesima, cerimonie e rituali si sono sviluppati e tramandati con forme e simbologie differenti.

La morte per il culto di Valdon è inganno, in quanto la Scintilla che lascia il mondo dei mortali, depurata e senza richiami col passato, torna tra i vivi con un'altra forma. Questo è l'inganno e il travestimento più straordinario che possa esistere e per questo si chiede al dio Valdon di favorire questo percorso calando un'ombra per nascondere la Scintilla da eventuali problemi.
Per i fedeli di Valdon i rituali funebri che celebrano questo inganno, sono tradizionalmente celebrati con un pizzico di sana follia: i celebranti e i partecipanti si mascherano o si truccano, nascondendo il proprio volto e la propria identità, festeggiando principalmente di notte con canti e bevande alcoliche la Scintilla del defunto che ha ingannato la morte. In questi riti, viene mostrata anche una maschera che riproduce il volto del morto, la quale poi viene seppellita come ricordo dell'ultimo suo travestimento.

Quando una vita viene interrotta ed il suo tempo termina, è possibile permettere al suo ricordo di sopravvivere grazie a opere d'arte che possono perdurare per secoli. Questa usanza è comune tra i fedeli di Numea, i quali benedicono, alla luce del sole nei loro rituali funebri, forme d'arte più o meno monumentali: sculture, dipinti, busti o incisioni artistiche.
Inoltre, durante le celebrazioni e le preghiere, si invoca la dea Numea perché accompagni la Scintilla del defunto nel Crepuscolo dove potrà purificarsi dalle fatiche della vita e dall'usura degli elementi.
Il ricordo di persone senza possibilità economiche, viene affidato ad incisioni su lapidi monumentali, installate nei terreni sacri dei Templi di Numea.

Il Culto di Hyalia ha nella sua tradizione un rituale funebre più spirituale e meno materiale, questo perché per i fedeli della dea è più importante l'interiorizzazione del dolore nella propria mente. Sono propri di queste cerimonie gesti che ispirano un'ascesa verso il cielo, come grossi roghi o incensi bruciati che producono fumi che vanno verso l'alto, a simboleggiare la Scintilla che abbandona il piano terreno e si avvia verso il Crepuscolo.
Alle preghiere di commemorazione si associano quelle in cui si chiede a Hyalia di guidare la Scintilla verso la sua perfezione, ovvero il momento in cui essa, nuovamente pura, potrà tornare tra i vivi in un altro corpo materiale come principio primo di vita.

I fedeli di Traxis usano ricordare i defunti incitando il loro cammino nel Crepuscolo incrociando le proprie armi in una battaglia cerimoniale, simulazione di una vera e propria guerra con funzione catartica per rendere giustizia al defunto di eventuali ingiustizie subite in vita. Durante i riti funebri due o più guerrieri si sfidano in duelli o campali non mortali al termine dei quali deve essere sancito un vincitore.
Ogni fedele di Traxis durante i riti deve avere la sua battaglia, e per tale motivo esistono ordini di guerrieri creati appositamente per questo unico scopo.
Inoltre, si cerca di attirare l'attenzione di Traxis affinché sia lui a condurre Scintilla del defunto nel suo cammino, al termine del quale essa potrà tornare per affrontare altre battaglie e altre sfide di vita.

Coloro che credono in Belfus non vedono la morte come un punto di fine come i fedeli di altri culti. Qui è meno radicata l'idea della memoria e del ricordo imperituro, mentre è più profondo il senso di ciclo naturale della vita, che per poter iniziare un nuovo cammino ne deve necessariamente interrompere un altro.
Per propiziare la morte come conclusione e darle pari dignità della rinascita, si usa accompagnare il rituale funebre con un sacrificio animale celebrato in appositi luoghi sacri e aree consacrate.
Si narra che nel passato, durante le cerimonie funebri di regnanti particolarmente devoti o Grandi Sacerdoti del dio Belfus, fu concesso, seppur pochissime volte, il sacrificio di un mortale volontario. Questa particolare usanza si è tuttavia persa completamente nel corso dei secoli e oggi non è più praticata.

Il culto di Azael concentra la propria attenzione su ciò che il defunto ha lasciato tra i mortali come eredità della propria esistenza. Durante il rito per poter ricordare le gesta, le esperienze, le relazioni e tutto ciò che è stato in vita, come fulcro della cerimonia funebre si utilizza un oggetto appartenuto al defunto, che lo rappresenti e sia stato importante per lui. Attorno a questo oggetto si stringerà la fratellanza della comunità riunita ed esso servirà per proteggere simbolicamente la Scintilla del defunto nel suo cammino. I fedeli di Azael credono infatti che, una volta seppellito, l'oggetto possa essere usato dal dio stesso per guidare la Scintilla.
Il percorso della Scintilla nel Crepuscolo è il punto fondamentale per questo culto: per continuare a mantenere accesa l'attenzione sulla sua purificazione, i sacerdoti organizzano dieci giorni di preghiere cadenzate in memoria del defunto così da non abbandonarlo nella fatica di questo passo.

Erimar ha nella sua tradizione il ricordo del nome proprio dei defunti, in quanto in esso si concentra tutta la memoria delle persone che lo hanno conosciuto. I rituali funebri prevedono quindi la scrittura, con un inchiostro benedetto, del nome del morto all'interno di libri sacri che vengono custoditi dagli Gran Sacerdoti, detti Libri Erimariani. In questi libri è possibile leggere tutti i nomi dei morti affidati alla gloria eterna attraverso le organizzazioni del culto.
Il nome scritto ha un duplice scopo: quello di mantenere la memoria dei propri defunti conferendo loro l'onore di aver vissuto una vita secondo i dettami di Erimar e quello di chiedere al dio stesso di facilitare il corretto cammino della Scintilla verso la nuova vita.

4.8 LA MAGIA

4.8.1 L'ETERE

Un potere immenso, che i mortali chiamano Etere, fluisce dai Piani della Magia sino al piano materiale.
Coloro che ne sanno manipolare l'essenza, vengono chiamati Tessitori e nei secoli la loro abilità è cresciuta a tal punto che sono oggi in grado di compiere vere e proprie meraviglie. I Tessitori sostengono che l'Etere si estenda per tutto il mondo, nonostante vi siano testimonianze di luoghi, solitamente di scarsa estensione, in cui l'Etere è completamente assente rendendo impossibile ricorrere alla magia. Nei tempi gli studiosi hanno scoperto l'esistenza di tre distinti Piani della Magia, ed hanno sperimentato che solo allineando la propria Scintilla ad uno di questi luoghi mistici è possibile accedere alle forze veicolate dall'Etere.
Tuttavia l'esistenza di tre distinti piani non fu immediatamente chiara poiché, come ormai è noto, alcuni incantesimi sono comuni a tutti i piani, altri solo a due, mentre alcuni sono prerogativa solo di un piano. Per questo il primo Piano ad essere scoperto fu il piano di Smeraldo da cui si attinsero i primi incantesimi, fu scoperto poi il Piano di Opale ed infine quello d'Ossidiana.
Per quanto un Tessitore divenga esperto o potente è ormai certa l'impossibilità di legare la propria Scintilla a più di un piano; per questo limite vennero fondate tra distinte scuole di magia che prendono il nome dei piani da cui fluisce il loro potere: Smeraldo, Opale e Ossidiana. Gli appartenenti alle scuole hanno come obbiettivo primario e comune la scoperta di nuovi incantamenti oltre alla comprensione più profonda dei Piani e dei segreti in essi celati.

INTRODUZIONE ALLE SCUOLE

Prima del Velo tutti i Regni vantavano sedi dei collegi di magia delle tre scuole, chiamati Ordini; e ne sovvenzionavano la ricerca.

Poiché gli antichi monarchi erano molto gelosi dei progressi ottenuti dai propri concili, raramente avvenivano incontri, spesso segreti, fra gli esponenti delle scuole con sedi in Regni differenti per condividere scoperte e confrontarsi.

Molto è stato perso o dimenticato a causa del Velo e acquisire componenti e conoscenze è molto più difficile rispetto al passato, ma nonostante le difficoltà oggi si annoverano, tra le fila dei maghi, arditi e talentuosi tessitori dell'Etere in grado di fare meraviglie.

Dopo l'avvento del Velo, sono sopravvissuti solo tre collegi che vengono sovvenzionati dai regnanti dei cinque Regni.

Non ha subito invece variazioni la struttura gerarchica comune a tutte e tre gli Ordini fin dall'epoca della loro fondazione.

4.8.2 LA GERARCHIA

Tutti e tre gli Ordini sono divisi in una scala gerarchica uniformata così suddivisa:

- Reggente dell'Ordine.
- Tessitore dell'Etere.
- Incantatore.

REGGENTE DELL'ORDINE

Il reggente è colui che governa l'ordine e lo conduce verso una comprensione più profonda dei segreti di quel Piano. Suo è il compito di promuovere quindi lo studio e la scoperta di nuovi incantesimi e la ricerca di quanto è andato perduto a causa del Velo.

Quando il reggente in carica comprende di non avere più le forze per condurre l'Ordine, designa il suo successore fra gli Arcanisti dell'Etere.

TESSITORE DELL'ETERE

Gli Arcanisti dell'Etere sono in grado di accedere alle cerchie maggiori. Il loro compito è il più arduo in quanto devono al contempo essere tutori e maestri per gli Incantatori e supportare il Reggente nella gestione delle esigenze dell'Ordine in modo da garantirne la continuazione. A loro è anche affidata la guida dell'Ordine in battaglia in caso di guerra.

INCANTATORE

Gli incantatori sono i maghi meno esperti che padroneggiano le cerchie minori. Sono sempre affidati ad un'Arcanista che li guida e li sprona nei loro studi. Gli incantatori sono spesso al servizio dei nobili che fungono loro da mecenati.

4.8.3 LE TRE SCUOLE

❖ La scuola di Smeraldo

Fu la prima ad essere fondata: i suoi membri sono riconosciuti come saggi e spesso li si trova come consiglieri dei regnanti che reputano i loro consigli utili e degni di nota quanto quelli di un Gran Sacerdote.

Il loro studio della storia è mirato ad imparare dagli errori del passato in modo da non ripeterli. Anche dalle vittorie si possono trarre insegnamenti sui comportamenti da evitare, ed infatti i membri di questa scuola sostengono che abbia poco senso celebrare una vittoria fino a quando non si sono capiti i reali motivi i fattori che ne hanno portato il conseguimento.

❖ *La scuola di Opale*

Fu la seconda ad essere fondata; i suoi membri da sempre si dedicano allo studio e alla raccolta di ingredienti, ricette, espedienti, manufatti, oggetti, rune. Per questo i Tessitori dell'Opale sono dei buoni commercianti sempre attenti ai contratti che stipulano per ottenere favori, assoldare mercenari o più comunemente ottenere foraggiamenti per i loro scopi.

❖ *La scuola d'Ossidiana*

Fu la terza e ultima ad essere fondata; i membri di questa scuola tendono ad essere i più coraggiosi nello sperimentare mentre conducono studi o ricerche a volte, anche a scapito della loro incolumità. D'altro canto tengono in grande considerazione i possibili danni che derivano dall'uso sconsiderato della magia; in passato è infatti noto che l'Ordine abbia dato la caccia ed eliminato coloro che si erano smarriti facendo della magia uno strumento di devastazione.

4.8.4 LE RUNE

Le rune oggi sono molto apprezzate per le loro capacità protettive oltre a trovare largo impiego nei rituali officiati.

I simboli runici furono scoperti dagli elfi all'apice del loro splendore, ma la genesi di questa scoperta non venne mai rivelata. Le poche testimonianze pervenute narrano che dopo averli scoperti, l'Alta Corte della magia elfica si accorse di non avere le conoscenze per lavorare adeguatamente l'unico materiale in grado di catalizzare il potere della runa, chiamato Irenor, i cui segreti erano da sempre custoditi dai nani. Furono loro infatti, forse tramite un accordo o forse tramite l'appropriazione coatta ad incidere fisicamente la prima runa sull'Irenor, accorgendosi, come ipotizzato dagli elfi, che esso riusciva ad assorbire dell'energia magica direttamente dell'Etere.

L'Irenor a prima vista è una roccia come tutte le altre, ma al suo interno presenta grandi quantità di quarzo color arancio dall'alto grado di purezza; questa pietra è presente ancora oggi in natura anche se in quantità esigua, e non se ne sono ancora scoperti giacimenti. La combinazione dell'Irenor con il simbolico runico, associati all'abilità del runista, riescono ad attingere all'Etere per ottenere un effetto ogni volta diverso in funzione del glifo inciso sulla pietra.

La scarsità del materiale su cui incidere i simboli runici, rese per anni l'uso di quest'arte poco sviluppato; furono i nani a scoprire nelle loro forge il metodo per creare in modo artigianale quelle che ora sono conosciute con il nome di tavolette runiche. Il procedimento prevede che la corniola venga prima trattata con il calore per accentuarne la colorazione, poi intagliata ed infine levigata a forma di tavoletta. L'oggetto così ottenuto deve essere esposto al bagliore lunare per tre cicli prima di poter essere inciso. Anche se oggi questo processo lungo e laborioso è conosciuto da tutti gli utilizzatori di rune, non è ancora stato possibile semplificarlo.

4.9 IL LIVELLO TECNOLOGICO

In tutte le Fazioni il livello tecnologico è grosso modo simile. La grande differenza è che a Erendia le tecnologie sono diffuse molto più capillarmente, mentre la natura ferale degli abitanti di Odom Rak fa sì che sia necessario preservare strenuamente il sapere. Tutte le Fazioni sanno estrarre e forgiare i metalli e sono in grado di miscelarli per ottenere delle leghe come il bronzo e l'ottone. Ma soprattutto tutte le fazioni conoscono il modo per ottenere la ghisa e l'acciaio, il materiale indispensabile per forgiare spade di qualità eccelsa, armature più leggere e resistenti e l'arco delle balestre. Le tecniche di coltivazione dei campi sono note da tempo, così come gran parte delle conoscenze necessarie per conservare i cibi tramite

essiccatura e salatura. Alcuni possedimenti possono permettersi di avere delle enormi ghiacciaie in cui viene conservata la neve dell'inverno precedente e in cui è possibile conservare gli alimenti per lungo tempo. L'arte muratoria è piuttosto avanzata e permette di costruire case solide, castelli dalle possenti mura, cinte murarie attorno alle città, acquedotti e fognature, così come permette di scavare profonde miniere sostenute da puntelli e altri accorgimenti. Ovviamente, è difficile che piccoli insediamenti siano dotati di acquedotti e fognature, un lusso che si possono permettere solo le grandi città o i castelli più grandi. Nei piccoli agglomerati, uno o più pozzi sono spesso sufficienti come fonte di approvvigionamento d'acqua. La pastorizia è molto diffusa e qualche ricco possidente si può permettere allevamenti di animali anche piuttosto cospicui. Attorno all'agricoltura e all'allevamento degli animali fioriscono rudimentali industrie artigianali, da quella tessile alla produzione di formaggi e carni da conservare. Il tutto rimane al livello di piccole botteghe a gestione spesso familiare. La magia aiuta nei lavori di tutti i giorni e, dove sono frequenti i Maghi, questi vengono chiamati spesso per aiutare in compiti altrimenti troppo gravosi o difficili da compiere con le semplici macchine di cui sono dotate le popolazioni delle fazioni. Alcuni studiosi sostengono che effettivamente la magia, facilitando in certi aspetti la vita di tutti i giorni, abbia contribuito ad un rallentamento dello sviluppo tecnologico, impedendone l'evoluzione; motivo per cui ad Erendia la diffidenza per l'uso non regolato delle arti magiche è così radicata.

4.10 I NOBILI

Il concetto di nobiltà ha significati diversi a seconda della Fazione. Sicuramente in ogni Fazione ci sono figure che si ergono al di sopra delle masse anonime e che sembrano essere destinate a guidare i propri simili, siano esse fieri paladini, eruditi pionieri, ferali capi clan, austeri Lord o venerabili maestri.

Ricorda: durante il gioco avrete la possibilità di interpretare sia gruppi di personaggi appartenenti a qualunque casata, gruppo o popolazione descritti nel presente tomo, sia l'opzione di appartenere a gruppi e casate minori completamente inventate da voi. Eventuali limitazioni verranno dettagliate nella sezione di questo paragrafo dedicata alla specifica fazione.

4.10.1 SHAMSAR

Per il popolo di Shamsar che non ha vissuto alcuna frattura nella continuità con la tradizione, la disciplina e la contemplazione del flusso sono i mezzi per mostrarsi degni dell'onore di poter guidare le genti nel cammino che porta a padroneggiare le tre vie. Il Reggente, così come tutta la popolazione di Shamsar ripone la sua totale fiducia nei capifamiglia delle Casate Clematis, Blajian e Nawra cui spesso affida il comando delle spedizioni militari e diplomatiche. La tradizione vuole che i primogeniti di ogni casata abbiano l'obbligo di seguire la Via "familiare". A Shamsar, dove la disciplina regna sovrana, vige indiscussa l'aderenza alla rigida gerarchia sociale al cui culmine è posta la Coppia Imperiale.
Ricorda: a Shamsar è possibile giocare un personaggio nobile appartenente ad una delle tre famiglie: Clematis, Blajian e Nawra, a patto che il personaggio in questione sia nato in un ramo cadetto e non faccia parte della linea di sangue principale. In questo caso il personaggio in questione deve appartenere ad un ramo cadetto e non può far parte della linea di sangue principale (Vassallo). In alternativa è possibile giocare un personaggio nobile appartenente ad una delle Famiglie Vassalle: in questo caso si può scegliere di impersonare un qualsiasi membro della famiglia nobile o addirittura creare la storia della famiglia stessa. Tutte le famiglie nobiliari introdotte dai giocatori devono essere approvate dai master prima di poter entrare in gioco.

4.10.2 ODOM RAK

Per la popolazione di Odom Rak il concetto di nobiltà significa meno che per tutte le altre popolazioni: non ci sono titoli nobiliari, araldica o sedi di rappresentanza. La fazione è suddivisa in Clan, guidati in tempo di pace come in caso di guerra dalle Voci e che accolgono nel Clan i seguaci di tutti gli Spiriti, in una comunione di intenti in grado di garantire la più efficace organizzazione per la sopravvivenza e la prosperità. Il comando è di chi ha meritato il rispetto degli altri fratelli e degli spiriti con cui la comunità condivide la lotta per la sopravvivenza.

La parola delle Voci è considerata del massimo rispetto e trasmessa alla comunità. Dai Khan che sono la cosa più simile al concetto di "nobile". Sono combattenti o sciamani valorosi che si sono guadagnati sul campo tale onore e responsabilità, ed hanno il compito di comandare piccoli branchi sparsi tra la foresta sacra ed i quattro avamposti secondo le direttive della Voce a cui sono legati. I Khan riportano alle Voci ogni accadimento o richiesta dei figli della foresta e hanno il compito di intessere relazioni ed accordi con gli altri branchi, riservandosi di ottenere l'autorizzazione delle Voci esclusivamente per le questioni più significative, legate ad esempio ai confini territoriali o ad accordi di guerra. Per tutte le altre questioni minori godono della fiducia completa e possono pertanto procedere in indipendenza.

Ricorda: I personaggi con l'abilità "Autorità" di Odom Rak hanno il titolo di Khan e possono appartenere ad uno qualunque dei Clan, a patto che il personaggio in questione non faccia parte della linea di sangue diretta delle Voci. Sarà possibile scegliere di impersonare un qualsiasi membro della famiglia di un Khan o addirittura creare la storia della famiglia stessa. Tutte famiglie introdotte dai giocatori devono essere approvate dai master prima di poter entrare in gioco.

4.10.3 NOCTUA

Antichi eroi, arditi avventurieri, mirabili commercianti, potenti maghi e ritualisti da costoro si narra discendano i nobili di Noctua. Per questo per gli abitanti di Noctua, dopo la figura della Regina, il concetto di nobiltà è il fulcro attorno al quale ruota la società. I Noctua pensano che alcune linee di sangue siano oggettivamente superiori alle altre, sia per caratteristiche fisiche che per doti intellettuali. Si ritiene che i membri di queste Casate, chiamati semplicemente Lord o Lady, abbiano non solo il compito e il privilegio di amministrare Noctua, ma anche le capacità innate per poterlo fare. Un Nobile può governare solo per concessione della Regina e sotto l'occhio vigile del Cancelliere. Poiché essi sono l'élite della società è corretto e logico che si trovino all'apice della piramide sociale. Porre i migliori al comando è visto da tutti come il modo più efficace e sicuro per fare sì che l'intera fazione prosperi e progredisca. A Noctua i nobili dominano la vita pubblica, gestiscono importanti risorse economiche e la loro parola ha un peso enormemente maggiore rispetto alle affermazioni di un plebeo. Come conseguenza dei grandi privilegi a loro concessi, le Grandi Casate sono tenute a mostrarsi come l'emblema degli ideali incarnati dalla figura della Regina e si prodigano affinché tutti i membri della Casata si mostrino all'altezza del proprio ruolo.

Ricorda: a Noctua è possibile giocare un personaggio nobile appartenente a una delle Casate nobili: Van Hel, Larion, Novomir, Vorath, a patto che il personaggio in questione sia nato in un ramo cadetto e non faccia parte della linea di sangue principale. In alternativa è possibile giocare un personaggio nobile appartenente ad una delle Casate Vassalle: in questo caso si può scegliere di impersonare un qualsiasi membro della famiglia nobile o addirittura creare la storia della famiglia stessa. Tutte le casate nobiliari introdotte dai giocatori devono essere approvate dai master prima di poter entrare in gioco.

4.10.4 DUNAMIS

A Dunamis dove fede e patriottismo spesso si fondono, i regnanti e la nobiltà sono sia guide spirituali che politiche e non è insolito trovare appartenenti alle casate nobiliari ricoprire importanti cariche fra i fedeli paladini o i sacri chierici. Per questo motivo i nobili dunamiani sono estremamente orgogliosi nel dimostrare tanto la purezza della loro fede quanto la loro influenza a corte. Di qualunque censo essi siano i membri della popolazione sono consapevoli del loro ruolo nel disegno degli dèi e nella società, sono orgogliosi di portare a termine il loro compito il meglio possibile e rispettano chi li supera gerarchicamente: nessuno si sognerebbe di tradire il proprio Re o il proprio Nobile. All'interno dei domini di Dunamis il re concede la gestione degli insediamenti fuori della capitale ai Borgomastri, capostipiti delle famiglie nobili di Dunamis: Del Rovo, Granodoro, Ferroarmento e Varbrin. Le Casate nobiliari sono quindi comunemente costituite da possidenti terrieri o ricchi signorotti guerrieri. Gli insediamenti più piccoli, come un villaggio o un borgo fortificato, vengono affidati alla guida dei Vassalli che vengono scelti sempre tra i membri delle Casate principali.

Ricorda: a Dunamis è possibile giocare un personaggio nobile appartenente ad una delle Casate dei borgomastri: Del Rovo, Granodoro, Ferroarmento, Varbrin. In questo caso il personaggio in questione deve appartenere a un ramo cadetto e non può far parte della linea di sangue principale (Vassallo). Tutti i Vassallaggi o i gli altri tipi di gruppi introdotti dai giocatori devono essere approvati dai master prima di poter entrare in gioco.

4.10.5 ERENDIA

Le casate nobiliari di Erendia che si fregiano del titolo di Patroni risalgono all'antico Sodalizio di Kyros. Al presente, visto il carattere meritocratico della società, i membri di queste antiche famiglie cercano comunque di legittimare il proprio diritto di nascita con dimostrazioni concrete del proprio contributo allo sviluppo del progresso collettivo, finanziando, patrocinando e tutelando ogni tipo di attività artistica, artigianale, archeologica ed esplorativa.
Ogni Patrono che si rispetti presiede un Circolo cittadino al quale aderiscono i suoi sostenitori o coloro con cui ha stretto vincoli di fedeltà. Ai nobili sono spesso affidati ruoli nell'amministrazione del Regno o incarichi di Ambasciatori presso gli alleati.

Ricorda: l personaggi con l'abilità "Autorità" di Erendia hanno il titolo di Patrono e sono tutti membri del Sodalizio. In questo caso il personaggio in questione deve appartenere a un ramo cadetto delle famiglie nobili Aloisi, Van Dekker, Entimos e Volges. e non può far parte della linea di sangue principale. Tutti i gruppi introdotti dai giocatori devono essere approvati dai master prima di poter entrare in gioco.

4.11 LE CORPORAZIONI

Nella limitata area risparmiata dall'avanzata del Velo, molti sono i poteri che si contendono il dominio: le compagnie di ventura, gli ambiziosi regnanti che governano ciò che resta degli sfarzi perduti dei grandi Regni, i ricchi nobilotti e molti altri il cui nome ed intenzioni sono sconosciuti ai più.
In questo scenario si ha la formazione dell'Associazione delle Corporazioni che nacque dopo l'insediamento dei Regni al di fuori della Cittadella.

Scopo dell'Associazione è coordinare i diversi esponenti delle carriere provenienti dai Regni nei casi di interesse comune specifico delle loro proprie professioni; questo permette di mantenere la fondamentale evoluzione dello stato dell'arte che garantisce il progresso necessario a sviluppare i progetti comuni volti a favorire la sopravvivenza e lo sviluppo di tutti gli esuli.
Poichè i referenti delle Corporazioni sono scelti tra i migliori professionisti appartenenti alle diverse fazioni, a volte capita che interessi di parte vengano a interferire nelle decisioni e nella gestione dell'Associazione.
Nonostante questo, le Corporazioni sono un organo che si pone al di fuori delle contese tra fazioni e non si schiera mai in caso di contesa non prendendo le parti di un contenente né proponendosi come organo di mediazione o conciliazione: semplicemente perseguono altri obiettivi e interessi.
La difesa delle Corporazioni e di Malverna stessa è affidata ad una guardia cittadina composta da uomini inviati dai Regni. Questo rende l'Associazione delle Corporazioni e l'intera Cittadella sotto la tutela di chi amministra il potere nei cinque Regni e impossibilitata a prendere posizioni in caso di diatribe fra gli stessi.
Del resto nessun potere temporale è riconosciuto a Malverna, solo la presenza della sede dei Culti le garantisce un peso a livello spirituale.

L'Associazione delle Corporazioni è gestita da 4 Maestri, tutti paritari in livello e ognuno posto a capo di una diversa corporazione. Ad ognuno dei Maestri di Corporazione fanno capo i Referenti per ogni carriera "ammessa" nella corporazione. I Maestri vivono a Malverna e sono gli unici membri delle Corporazioni che vengono esonerati ufficialmente dai loro doveri nei confronti della fazione da cui provengono.

- "Congrega delle Arti e dei Mestieri"

Con sede nel vecchio quartiere Shamsar, ha il compito di gestire e far crescere il libero commercio.

- "Legione di Malverna"

Con sede nel vecchio quartiere Noctua, ha il compito di addestrare e comandare le guardie cittadine di Malverna che sono formate da soldati inviati dai cinque Regni.

- "Accademia delle arti Arcane"

Con sede nel vecchio quartiere Erendi, ha il compito di regolamentare e istruire la popolazione sull'uso delle arti dell'etere.

- "Tempio dei Culti Unificati"

Con sede nel tempio al centro della Cittadella di Malverna, ha il compito di addestrare e deliberare sulle questioni legate alla fede religiosa. Unico potere riconosciuto della Cittadella che abbraccia i cinque Regni.

Per evitare favoritismi nei confronti di una fazione, le prime tre vengono gestite da una coppia di reggenti provenienti da due diverse fazioni che si alternano ogni due anni.
A capo del "Tempio dei Culti Unificati" viene invece eletto annualmente uno dei Grandi Sacerdoti dei culti.

4.11.1 LA STORIA DELLE CORPORAZIONI

Anno 32: Alcuni esuli in fuga dal Flagello trovarono e vennero accolti dai sacerdoti di un tempio ancora intatto poiché non toccato dal Velo: il Tempio dell'Eterno dedicato alla dea Numea. Dopo essersi sistemati nei pressi del tempio inviarono messaggeri in ogni angolo ancora percorribile del mondo per avvisare i superstiti e radunarli tutti in quel luogo. In poco tempo molti furono i profughi che raggiunsero il tempio dando vita ad un accampamento in continua espansione. Il riunirsi di genti devote a dei diversi e l'arrivo di sacerdoti di tutti i culti portò alla consacrazione del Tempio dell'Eterno a tutti e sette gli dei.

Anno 34: Mettendo momentaneamente da parte le antiche divergenze, i superstiti dei diversi culti e dei Regni radunatisi presso il tempio dell'Eterno, decisero di unire tutte le forze e le risorse disponibili, per la creazione di una via di contatto con il divino. Fu fondato il Concilio di Denos guidato da quattro Luminari.
Anno 35: Iniziò la costruzione della "Porta degli Dei", un portale magico nel quale si decise di incastonare alcune delle reliquie divine allo scopo ultimo di raggiungere gli dei.
Anno 36: Tutti coloro che si stavano dedicando a lavorare al progetto del portale, si riunirono in un quartiere per scambiarsi facilmente informazioni e facilitare il lavoro. Nacque così il quartiere chiamato degli Erendi all'interno del quale fu fondata la "Congrega delle Arti e dei Mestieri" una libera associazione di mercanti fondata allo scopo di facilitare il rifiorire del commercio.
Anno 37: Numerosi esuli del Regno di Albreen raggiunsero l'insediamento sviluppatosi intorno al Tempio dell'Eterno. Qui fondarono il quartiere di Dunamis, in onore dell'ultima regina del loro Regno ormai perduto.
Anno 39: Gli esulti scoprirono di non essere i soli ad aver trovato la salvezza in quei luoghi, quando le popolazioni insediatasi nelle zone selvagge limitrofe decisero di presentarsi loro. Iniziarono così i primi contatti con la popolazione degli Odom Rak con i quali venne instaurata una sorta di alleanza nonostante queste genti si rifiutassero di abbandonare quella che chiamavano la Sacra Foresta. La porta a Nord-Ovest della citttadella venne rinominata porta Odom, in onore alla delegazione di questo popol che la varcò per sancire l'alleanza.
Anno 41: L'insediamento ormai divenuto una Cittadella prende il nome di Malverna. Tuttavia, con l'aumentare della popolazione e grazie ad una relativa tranquillità, la criminalità iniziò a diffondersi in modo incontrollato nelle zone limitrofe dei quartieri. Il Concilio di Denos chiese di risolvere il problema ai Novomir un'antica casata, ormai priva dei suoi domini, proveniente da Arken.
Anno 43: Quando ormai si pensava che nessuno oltre agli abitanti di Malverna fosse sopravvissuto all'avanzare del Velo, ciò che restava del popolo dell'antico Impero Shamsar si presentò alle porte della Cittadella. Il Concilio di Denos, dopo essersi consultato, decise di assegnare agli esuli un quartiere della Cittadella chiedendo che si facaeesero carico della regolamentazione della disciplina dello studio della magia. Nacque così il quartiere di Shamsar.
Anno 46: In questo anno si concluse la costruzione della Porta degli Dei. Prima di utilizzarla tuttavia si decise di fornire la Cittadella di un sistema di difesa efficiente per renderla in grado di resistere ad eventuali attacchi o assedi in modo da tenere il portale al sicuro dagli Orrori del Velo. Questo progetto richiese quattro anni di lavori e vide la riorganizzazione della struttura urbana di parte della Cittadella. Nacque così un nuovo quartiere che divenne anche sede della guarnigione della Cittadella: Noctua.
Anno 50: Per volere del Conciclio di Denos, ultimati i lavori per fortificare Malverna, venne indetta la "Prima Convocazione" per
Anno 56: Le difese della Cittadella furono messe alla prova da un'armata proveniente da Kirene che pose d'assedio Malverna dando inizio a quella che sarà ricordata come la "Guerra dei due Anni". Durante la guerra tutti i quartieri ebbero un importante ruolo nella difesa di Malverna: Erendi mise a disposizione la sua tecnologia bellica, Noctua schierò potenti combattenti investiti di un qualche misterioso potere occulto, Dunamis si occupò della prima linea di difesa ed infine Shamsar, dopo aver tentato invano la via della diplomazia, si occupò della gestione della Cittadella. In nome della sancita alleanza anche Odom Rak portò il suo contributo: i guerrieri, guidati dagli Spiriti della Sacra Foresta, fiaccarono gli assedianti non lasciando loro tregua neppure la notte.
Anno 58: L'assedio continuò per due anni senza vinti né vincitori e lo stallo creatosi avrebbe potuto protrarsi per lunghissimo tempo. Tuttavia, dopo due anni di assedio, inspiegabilmente, l'armata di Kirene decise di ritirarsi.

***Anno 71*:** Dopo il termine dell'assedio Malverna visse un lungo periodo di pace durante il quale gli ambasciatori di Odom Rak convinsero le altre fazioni ad indire la "Seconda Convocazione", con la promessa che si sarebbero fatti carico di quanto fosse necessario a sovvenzionare l'evento.
Grazie alla rinnovata speranza data dal periodo di pace, in molti risposero alla chiamata ed il nono giorno del quarto mese il portale fu varcato di nuovo.
***Anno 96*:** La pace venne però turbata dopo molti anni quando, dopo anni di assenza, gli Orrori del Velo vengono avvistati nei pressi dell'insediamento. La reazione degli abitanti di Malverna fu immediata ed una forza armata congiunta di tutte le fazioni diede la caccia a queste creature per tutto il territorio, per stanarle e ucciderle.
Anno 101: Fu solo grazie al sacrificio di molti che il nuovo attacco degli Orrori del Velo venne respinto. Questo attacco tuttavia aveva qualcosa di diverso dai precedenti: l'armata che aveva cercato di sbaragliare le difese di Malverna si era abbattuta sui nemici con forza e ferocia mai viste prima e sembrava inoltre organizzata strategicamente. Si iniziò quindi a sospettare che le creature fossero guidati da qualcuno, una creatura sconosciuta dotata di un potere così grande da riuscire ad assoggettare al suo volere tali mostri.
Al termine del conflitto, a causa di incomprensioni nate durante la gestione della difesa, la fazione di Shamsar decise di lasciare Malverna per fondare un nuovo Regno.
La "Congrega delle Arti e dei Mestieri", in continua espansione, in accordo con il concilio di Denos, si insedò nel quartiere abbandonato da Shamsar, fondando il "Quartiere delle Arti e dei Mestieri."
***Anno 105*:** Ailos Audet, il reggente Erendi del "Quartiere delle Arti e dei Mestieri" fu scoperto a favorire nel commercio i membri del suo quartiere a discapito degli altri. Ne scaturì uno scandalo che portò a pesanti lotte intestine tra i vari gruppi di commercio dei quartieri.
Dopo la destituzione e la cacciata di Ailos, in accordo con il concilio di Denos, venne deciso che da quel momento in poi la reggenza del quartiere, e quindi della "Congrega delle Arti e dei Mestieri" sarebbe stata assegnata contemporaneamente ad almeno due esponenti di due fazioni diverse che sarebbero rimasti in carica solo 2 anni.
***Anno 108*:** Dopo gli attriti con Dunamis, sfruttando i ruderi della fortezza di Varem, I Noctua decisero di iniziare la costruzione del loro Regno, lasciando Malverna. Il quartiere, rimasto ormai vuoto, fu donato dal Concilio di Denos alla guarnigione della Cittadella.
***Anno 113*:** Venne indetta la "Terza Convocazione". Fu la chiamata che vide accorrere il più alto numero di volontari, ma a presentarsi furono solo disperati e scarti della società poiché nessuno delle classi abbienti, ritenne di voler mettere a rischio il proprio status per cercare di raggiungere i Sette.
***Anno 117*:** Per la prima volta il cuore di Malverna venne violato da un contingente di Orrori del Velo che riuscì a superare le difese della Cittadella arrivando ad occupare parte dei quartieri abbandonati da Noctua e Shamsar.
Dunamis e Erendi, unendo le loro forze, riuscirono ad arginare la minaccia ma non a riconquistare i quartieri perduti. Consci che la presenza di quelle creature all'interno della Cittadella fosse un pericolo inaccettabile per l'incolumità delle genti e della Porta degli Dei, venne sancita la "Prima Alleanza" che permise con lo sforzo congiunto di tutte le fazioni la totale riconquista dei luoghi perduti
Dopo la vittoria, venuti meno i motivi che obbligavano alla collaborazione, alcuni esponenti di Dunamis e Noctua arrivarono nuovamente allo scontro che fu interrotto solo grazie all'intercessione di una delegazione di ambasciatori Shamsar.
***Anno 123*:** Le ultime due fazioni che ancora dimoravano a Malverna decisero che era giunto il momento di andare ad occupare i territori limitrofi la Cittadella in modo da completare il perimetro di difesa intorno al portale. Dunamis si offrì quindi di stanziarsi nella Piana Dorata per presidiare il confine nord. Gli Erendi si spostarono invece verso la sponda opposta del lago che confinava con la Sacra Foresta di Odom Rak

Infine, su delibera del concilio di Denos, furono ufficialmente fondati i quattro organi ufficiali della Cittadella. Quel giorno nacquero le quattro Corporazioni così come sono conosciute oggi.
La totalità di questi quattro organi fu chiamata L'Associazione delle Corporazioni, e ad ognuno di essi fu affidato il compito di amministrare e regolamentare le loro rispettive aree di competenza.
Anno 127: La nuova disposizione delle fazioni, ora non più vicine come un tempo creò alcune difficoltà negli scambi e quindi le massime autorità delle cinque fazioni, coadiuvate da Erendia, decisero di ripristinare un sistema monetario.
Erendia assieme alla "Congrega delle Arti e dei Mestieri" permise il ripristino del sistema monetario creando dei nuovi coni e costruendo a Malverna la Zecca.
Nacque così la Dogma, che divenne moneta ufficiale per tutti i commerci.
Anno 159: Nel 23° giorno del 7° mese il portale si accende solo e rimane acceso per un intero ciclo lunare.
Anno 186: Malverna fu conquistata e posta sotto il controllo di gruppo di maghi dell'"Accademia delle arti arcane" alcuni dei quali si presentarono come emissari di nuove divinità, e si imposero al posto del Concilio di Denos dopo che i suoi membri scomparirono in circostanze misteriose.
Questo gruppo di dissidenti, riuscì a mettere in scacco le tre Corporazioni restanti chiudendo tutte le porte di accesso alla Cittadella. La Corporazione della "Legione di Malverna" riuscì però ad inviare di nascosto degli emissari ai Regni con una richiesta di soccorso.
Dunamis, senza esitazione mise sotto assedio la Cittadella.
Con Dunamis impegnata a liberare Malverna, Odom Rak, Noctua e Shamsar si occuparono di estendere la difesa dei confini in attesa della risoluzione del conflitto interno.
Erendia, una volta accertata la salvaguardia dei confini fornì supporto alle forze di Dunamis inviando uomini e rifornimenti.
Grazie agli aiuti inviati da Erendia, la Cittadella ed il Tempio dell'Eterno furono liberati ed i traditori messi a morte dopo essere stati giudicati da un tribunale congiunto. Nonostante le opposizioni di Dunamis, Noctua fu incaricata dell'esecuzione della pena, tuttavia quando le guardie ai presentarono per prelevare i condannati due di loro risultarono scomparsi e rimangono ad oggi irrintracciabili.
Anno 218: Il 27° giorno del 2° mese il portale si accese nuovamente.
Emissari dal tempio della Cittadella di Malverna si precipitano verso i cinque Regni.

4.12 IL DENARO IN GIOCO

I personaggi plebei guadagnano una Dogma Azzurra per ogni Raduno a cui partecipano.
Nobili, Borgomastri, Vassalli, Depositari, Patroni, Capi Clan e Khan, invece, oltre al ruolo sociale di maggior peso, tendono ad essere più ricchi dei loro sottoposti poiché posseggono terre o altre forme di reddito che producono una rendita superiore alla paga giornaliera di un qualsiasi artigiano, contadino o soldato.
Inoltre essi essendo i capi delle proprie comunità, possono contare su entrate aggiuntive rispetto ai loro sottoposti.
Un capo gruppo, la prima volta che entra in gioco accompagnato dal proprio seguito di almeno cinque personaggi ottiene cinque Dogme azzurre, oltre alla propria moneta di partecipazione al Raduno. Il requisito per ottenere questa rendita è la presenza del proprio seguito. Ai raduni seguenti la rendita diventa di una Dogma azzurra più un'ulteriore Dogma azzurra ogni cinque seguaci.

Questo è il regolamento ufficiale dell'Associazione Culturale

Il regolamento è stato approvato dal consiglio direttivo ed ha valore per ogni raduno di gioco a partire dal 1 maggio 2018, sino a quando verrà approvata una successiva versione del regolamento.

Questa è la revisione denominata "Regolamento 4.1"

È possibile diffondere questo regolamento senza alterarlo in alcun modo, facendo sempre riferimento a Bollaverde Live – Associazione Culturale per il gioco di ruolo dal vivo.

Per informazioni contattare l'Associazione:

- indirizzo e-mail: info@bollaverdelive.it
- sito internet: www.bollaverdelive.it