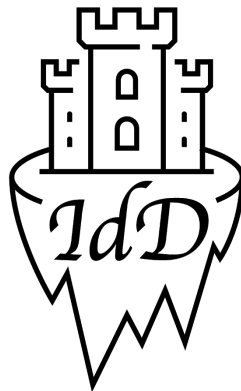


L'isola dei dannati

# Ambientazione Generale



<b>La Creazione</b>	<b>3</b>
<b>Il Pantheon</b>	<b>4</b>
Boden	4
Il Dio delle creazioni	4
Il Culto ed i suoi Sacerdoti: i Borgomastri	4
Kernomnus	5
Il Dio della sfida	5
I templi ed i sacerdoti: i Capocaccia	5
Morrighan	6
La Madre del riposo	6
La morte ed i Morgani	6
Paar	7
Il dio del desiderio e dei bambini	7
I templi e i Sacerdoti: Gli Altari ed i Tutori	7
Valesia	8
La dea della vita e della natura	8
I templi ed i Sacerdoti della Selva	8
<b>La gerarchia Esriana</b>	<b>9</b>
<b>Città</b>	<b>11</b>
Esra	11
Kondreas	12
Sedrak	12
Hara	14
Frona	15
<b>La Fortezza</b>	<b>16</b>
<b>Economia e moneta</b>	<b>17</b>
<b>Cronologia</b>	<b>18</b>
<b>Mappa dell'isola</b>	<b>23</b>
<b>Magia</b>	<b>24</b>
Il potere Divino	24
Il potere Arcano	25
La Scuola Elementalista	25
La Scuola dell'Essenza	26
Scuola dell'Esistenza	26
Scuola della Spirale	27
<b>Razze</b>	<b>28</b>
Elfi	28
Geni	28
Gnomi	28
Macdit	28
Mezz'uomini	28
Nani	29
Niall	29
Orchi Verdi	29
Umani	29
Uomini Bestia	29



# La Creazione

La leggenda narra che la città di Esra sia stata costruita dalle cinque divinità.

Un gruppo di barbari, nomadi del nord, raggiunse questa accogliente terra e dopo solo un paio di settimane di stazionamento la terra iniziò a tremare e una spaccatura si formò a pochi metri da dove la popolazione barbarica aveva fatto il campo.

Dalla spaccatura uscì una figura con un grosso martello. I suoi abiti erano tutti unti e portava con sé una grossissima quantità di pietra: nessun essere vivente, nemmeno il più forte tra i forti avrebbe potuto portarne tanta. Non appena fu uscito dalla spaccatura nel terreno, battendo un piede a terra, fece scaturire un altro terremoto che richiuse l'apertura. Poi, preso il martello tra le mani, si mise a spaccare la pietra. Ogni colpo formava dei pezzi perfetti di quelli che sembravano frammenti di un muro. Finito il lavoro, la figura fischiò a lungo in direzione della foresta.

Da qui uscirono due figure abbracciate. La prima era una ragazza gravida all'apparenza, con una corona di petali, poggiata ad un bastone nodoso e portava con sé una gigantesca quercia dalle radici immense. L'altra figura sembrava un cacciatore, a tracolla portava un enorme arco e il suo corpo era ricoperto da una pelliccia nera.

Dietro seguiva una schiera d'animali di tutti i tipi, dalle semplici galline, al gigantesco elefante.

Queste due figure andarono a sistemarsi vicino al primo che aveva disposto tutte le pietre in ordine. Una volta affiancate, le tre figure iniziarono a parlare rivolte al gruppo di barbari, ancora sbalorditi per quanto stava accadendo.

La prima a pronunciare parole fu la ragazza incinta:

“Salve a voi, popolo del nord, io sono Valesia la dea delle Foreste rigogliose. Vi porto questa quercia in dono, perché alla sua ombra voi possiate trovare pace e serenità!” la sua voce era come una melodia per le orecchie dei barbari.

Per secondo parlò quello che era giunto assieme a Valesia:

“Salve a voi, popolo del nord. Io sono Kernomnus, il dio degli animali. Il mio dono sono questi animali nella loro libertà. Non prendete ciò che è libero per vostro perché lui vi si rivolterà contro se obbligato!”

Per ultimo parlò il lavoratore:

“Uomini, io sono il dio della terra e dei metalli. Il mio nome è Boden. Ho portato per voi la pietra con la quale costruiremo Esra, la vostra città!” la sua voce era paragonabile a quella del forno di un fabbro mentre sfiata e ad ogni parola che pronunciava il suo alito diveniva sempre più caldo.

Detto ciò, senza attendere risposte da parte dei barbari, le tre figure iniziarono a prendere le pietre e cominciarono a sistemarle. Ci vollero poche ore, lavorando ad una velocità sovrumana, e le pietre sembravano non avere fine, la città era così costruita.

Posata l'ultima pietra, i tre parlarono all'unisono fondendo le loro voci in una unica: “Ecco a voi Esra, città a noi prediletta tra tutte. Noi l'abbiamo costruita per voi! Voi la governerete per noi! Solo un tassello manca affinché l'opera sia completa. Fatevi avanti Paar e Morrighan! Portate i vostri doni!”

Il sole, che fino a quel momento era rimasto alto nel cielo, si oscurò improvvisamente e si videro le stelle in cielo!

Un vento gelido passò per il popolo del nord e all'orizzonte si videro due figure incamminarsi verso Esra. A passo lento giunsero davanti agli uomini e si affiancarono agli altri tre.

Una era in abiti succinti e si muoveva leggiadra e fluida; l'altra, al contrario, s'era racchiusa in un mantello, con capelli scuri come la notte senza luna raccolti sotto il cappuccio ed un corvo sulla sua spalla sinistra che scrutava gli uomini. La prima a parlare fu la mietitrice:

“Salve a voi, mortali. Io sono colei che vi attende dopo questa vita, sono la sovrana del regno dei morti. Colei che vi donerà riposo o dannazione eterna. Io sono Morrighan. Questo è il mio dono.” disse indicando un uomo tra i presenti che l'ascoltavano, questi cadde a terra all'istante, esanime, “Perché vi ricordiate che io controllo la morte!”

Parlò per ultima la donna in abiti succinti:

“Salve a voi. Io sono Paar, colei che donerà l'Amore Vero tra l'uomo e la donna. Questo è il mio dono, il massimo risultato che l'Amore può portare”. La sua voce sembrava una cantilena, come una ninna nanna. Paar indicò un uomo ed una donna, i due si guardarono negli occhi e si abbracciarono, per poi baciarsi, allora la donna sentì un fremito al grembo. “Ecco nato un amore puro e fecondo!”

Finito di parlare, anche le ultime due tornarono a fianco degli altri e la loro voce si unì a quella dei tre:

“Ecco a voi Esra, città a noi prediletta. Noi l'abbiamo costruita per voi! Voi la governerete per noi! Tutto è compiuto. Il nostro compito qui è terminato. Salute a voi Esriani!”

Le cinque figure scomparvero e il cielo tornò limpido e sereno come poco prima.



# Il Pantheon

*Questo è il principio dell' isola, un mondo in cui vengono venerate cinque divinità, i Signori del Pantheon...*

Le 5 divinità sono riconosciute da tutte le genti come vere, poiché si narra di loro apparizioni da tempi quasi immemorabili. Le leggende narrano pure d'uomini che sono stati scelti dalle divinità stesse per entrare a far parte del loro regno; questi sono detti gli "Eletti", coloro che in vita hanno dato tutto loro stessi per la preghiera e l'adorazione di uno specifico dio o che ne incarnano appieno gli ideali. Solitamente sono sacerdoti, oppure uomini diventati particolarmente devoti in seguito ad un accadimento miracoloso attribuito al volere di quella divinità.

## Boden



*Signore della terra  
Protettore,  
innalza il tuo martello  
e ad ogni suo colpo  
una pietra verrà scolpita,  
una casa costruita,  
una gemma intagliata.  
Boden  
innalza il tuo martello!*

## Il Dio delle creazioni

Dio della costruzione e delle arti, protettore degli artigiani, dei guerrieri e dei bardi. Invocato per benedire le costruzioni e per mantenere i guerrieri saldi durante la battaglia.

Raffigurato come un fabbro in perenne forgiatura, con un martello in mano ed uno scudo legato sulla schiena.

I Nani sono orgogliosi nell'affermare che il dio sia uno di loro e che viva all'interno di un vulcano, dove risiede la sua forgia e che loro ne siano i suoi diretti discendenti.

Non vi sono particolari festività dedicate a lui, in quanto la sua celebrazione si compie attraverso le consuete attività artigianali e mercantili e soprattutto con l'edilizia.

La sua più recente manifestazione, si narra, avvenne quando fece innalzare la sua torre, la più alta dell'isola, la Torre Fuliggine che ancora si erge in equilibrio nei territori di Kondreas.

I suoi templi sono molto massicci e spesso utilizzati come mercati e manipoli di Artefici.

Il dio viene sempre celebrato, ogni qualvolta si costruisca qualcosa o si vinca una battaglia, spesso gli uomini d'arme lo festeggiano a ridosso della battaglia, brindando alla sua grandezza.

## Il Culto ed i suoi Sacerdoti: i Borgomastri

I sacerdoti della divinità sono spesso taciturni e poco inclini a dialogare per più di qualche minuto, in quanto la divinità insegna che il tempo non può essere sprecato in futili parole.

Viene prediletta la preghiera sotto forma di lavoro, precisione e cura della propria mansione e non fa eccezione l'arte del musico, quando s'accompagna a strumenti di pregio e perfettamente accordati.

Il dio non possiede un gruppo elitario di sacerdoti, in quanto ogni lavoratore sotto l'ideologia di Boden è portatore della sua volontà; tuttavia vi sono mortali che dedicano la propria vita alla divinità, nella speranza di diventare in futuro suoi assistenti, questi vengono chiamati **Borgomastri**. Il loro ruolo viene riconosciuto in tutti gli stati, anche a Sedrak, dove si ha il divieto di culto plateale.



In aggiunta il Borgomastro si occupa di organizzare e coadiuvare il lavoro di mercanti ed artigiani del Borgo, per maggior efficienza e celerità nella produzione. Ogni città ne possiede tre, che si danno il cambio per avere una perfetta e continua produttività.

Anche negli eserciti si ha la figura del Borgomastro, che serve a risolvere il problema di forniture e messa a punto delle armi prima di ogni battaglia, oltre ad essere una voce rincuorante per i militi.

Boden è il simbolo dell'ordine e dell'infinito lavoro, della massima forza e della massima umiltà, del servizio e della richiesta, del rispetto reciproco e del riconoscimento dei meriti.

Boden odia lacchè e moine, preferisce toni forti e coraggiosi, pregni della propria convinzione.

Unica pecca della divinità è la testardaggine, di cui ne fanno largo sfoggio i suoi praticanti.

## Kernomnus



*Padre Kernomnus,  
a te è innalzato  
il nostro richiamo,  
proteggi i nostri greggi  
dalle malattie,  
benedici i nostri fratelli  
nella Grande Caccia.  
Accetta il nostro dono  
signore delle Bestie.*

## Il Dio della sfida

Kernomnus è conosciuto come "il dio della caccia" ma identificarlo così sarebbe limitativo, lui è lo spirito divinizzato degli animali maschi cornuti, in particolar modo dei cervi; rappresenta la virilità giovanile, la caccia, gli animali, la natura selvaggia ed il superamento dei propri limiti fisici. Rappresenta il predatore infallibile che va a caccia perchè gli altri possano nutrirsi ed i sacrifici a lui particolarmente graditi sono gli uccelli, i cervi, galli, polli, colombe e capre. Chi non è in grado di andare a caccia, ma vuole comunque ricevere la sua benedizione, si costringe ad estenuanti prove atletiche, siano esse in competizione verso se stessi o verso altri individui. Non esiste modo più semplice di contraddire il suo volere se non con il rifiutare una sfida, di qualunque natura essa sia.

La sua ricorrenza è il 15 settembre, viene generalmente rappresentato come un "bel giovine in pelliccia" che porta con se un arco con una singola freccia, il suo simbolo è il palco di corna del cervo maschio adulto.

Kernomnus difende i cacciatori, ma solo se lo scopo della caccia è il sostentamento, non tollera che qualcuno uccida un animale se non per nutrirsi o proteggersi dal freddo. I cacciatori, allontanandosi dal villaggio in cerca di prede, sono anche coloro che scoprono i luoghi più adatti ai nuovi insediamenti, per questo Kernomnus rappresenta anche la spinta verso il cambiamento, la ricerca del nuovo.

Lui e i suoi adepti, chiamati generalmente "Kerniti" sono tipi indipendenti, pieni di iniziativa, spesso solitari, sognatori, ma anche estroversi, avendo bisogno di un gruppo su cui poter esercitare le loro abilità, in ogni caso sempre sinceri e diretti come la freccia del loro dio.

## I templi ed i sacerdoti: i Capocaccia

I templi dedicati ad Kernomnus sono generalmente grandi capanne abbellite con pelli e trofei di caccia, nelle città più grandi vengono generalmente realizzati in muratura esterna, su cui vengono raffigurate imprese di caccia o eccezionali prove fisiche, l'interno viene poi riadattato mantenendo lo stile dei templi extracittadini.

Vista la natura del dio, i **Kerniti** sono soliti realizzare campi di addestramento vicino ai luoghi di culto ed è rarissimo vedere un sacerdote in cattiva forma fisica, poichè le preghiere ed i rituali al dio sono obbligatoriamente collegati a prove



fisiche di diversa natura, spesso i sacerdoti presentano una forma fisica migliore di quella di molti guerrieri ed è cosa comune vedere i Kerniti sfidare e superare le avversità dell'ambiente in cui è stabilito il tempio.

## Morrighan



*Madre del riposo eterno,  
dopo la nostra morte  
non solo il corpo,  
ma anche lo spirito  
possa stare in pace.  
Possiamo noi tutti trovare  
il nostro posto tra le tue schiere.*

### La Madre del riposo

La dea della morte, dall'aspetto eterno e dal volto di porcellana, anche se si nota subito che metà del suo volto presenta una forma scheletrica.

La donna è sempre avvolta in un lungo mantello nero con un bastone nodoso che l'accompagna.

La dea mai sta sulla terra, se non per punire qualcuno, infatti si dice viva nelle profondità della terra, nel suo regno, Hella.

Il regno è suddiviso in due parti, Shi, il luogo di morte e desolazione, e Himmelen, il luogo delle anime celesti. Esiste poi un luogo di limbo, chiamato il **Chiostro**.

**SHI:** Il regno è suddiviso in sette gironi, dove stanno i sette cavalieri di Morrighan, i *Capitali*, le guardie dei gironi dello Shi: Wrath, Greed, Envy, Pride, Gluttony, Sluth e Lust.

**HIMMELEN:** il regno dei cieli, qui si trovano sei cavalieri di Morrighan, gli *Angelici*: Moony, Mercury, Desire, War, Jupiter e Muse.

**EVIG:** esiste un terzo luogo, il girone privato di Morrighan, qui si trovano coloro che sono stati devoti leali ed Eletti del passato. Utilizzati soprattutto dalla dea per comunicare con l'Eletto in vita.

### La morte ed i Morgani

Chi desidera entrare tra le schiere di Morrighan deve tenere a mente solo una cosa: la morte è un dono e come tale va rispettato e riconosciuto, ma non si diventa cultisti senza l'apprendimento del valore di rinascita e rinnovamento.

Come culto non è molto dispendioso, in quanto ci si basa molto sul raccoglimento interiore ed il rispetto per i defunti.

I devoti di Morrighan sanno di dover ringraziare ogni giorno per la loro presenza terrena, come sanno anche di dover ringraziare la dea Paar, in quanto senza di essa la loro prediletta non potrebbe compiere il suo operato finale.

Il rituale più conosciuto è quello delle ossa, dove si brucia il contenuto della ciotola funebre per ringraziare il dono della morte, in quanto corona la vita.

Oltre ad omaggiare la dea, si rende omaggio anche ai Capitali ed agli Angelici, che permettono l'equilibrio nell'Hella.

I devoti alla dea sono i **Morgani**, coloro che credono fermamente nell'essere uguali davanti alla dea, colei che ci libera dell'involucro materiale per lasciarci uno spirito immortale ed imperituro.

Un elemento che la dea non apprezza è l'attaccamento materiale alla vita, in quanto una volta morti tutto viene perso.

Vede invece di buon occhio l'amore, soprattutto a livello spirituale e non solo carnale.

I templi non hanno particolare collocazione, anche se si prediligono luoghi silenziosi ed ombreggiati.



## Paar



*Oh Grande Dea dell'Amore,  
dal tuo grembo siamo nati.  
Col tuo amore siamo cresciuti.  
Tu che risplendi in ogni cosa  
e porti la vita nell'universo,  
ascolta la mia invocazione:  
Porta amore nella mia vita,  
figli, piacere e gioia infinita!  
Proteggimi da ogni male e da ogni dolore.  
Così sia come per chi amo con ardore.*

### Il dio del desiderio e dei bambini

Paar rappresenta la potenza irresistibile dell'amore e l'impulso alla sessualità che stanno alla base della vita stessa. In ogni creatura vivente il dio, se vuole, sa accendere il desiderio, che procede come un incendio, travolgendo ogni regola. Al di là delle regole, al di là della giustizia, una forza possente travolge ogni creatura e la spinge a osare ciò che non avrebbe mai osato se fosse stata in senno, poiché quando ama, ognuno sembra perdere la ragione e si lascia trascinare dalla passione. Questa è la folle benedizione di Paar, una follia appunto, ma di tipo particolare: "i più grandi doni vengono agli uomini da parte degli dèi attraverso la follia, quella che viene data per grazia divina".

Paar è il dio dell'amore fisico e del desiderio, appare in antiche fonti sotto diverse forme ed in ambo i sessi. Egli è una delle divinità primordiali coinvolte nella venuta all'essere del cosmo, ma è rappresentato anche come disturbatore benevolo, i cui maliziosi interventi negli affari di dei e mortali fanno sì che si formino legami di amore, spesso illeciti o inaspettati. Per effetto di questa sua natura amorevole e giocosa non viene mai raffigurato nello stesso modo poiché, come l'amore, egli ha infinite forme (e dimensioni ndr).

Nel culto di Paar l'amore è ciò che fa muovere verso qualcosa, un principio divino che spinge verso il culto alla bellezza. La potenza divina di Paar è rappresentata dall'amplesso, ma non solo quello "legittimo" atto al generare la vita, perché qualunque attività umana di coppia può assumere una dimensione sacrale quando è vissuta con consenso.

Nella dottrina del Dio i bambini sono ciò che viene generato solamente quando entrambi gli amanti raggiungono l'amplesso e ne rappresentano quindi il successo, oltre ad essere la nuova vita ed il nuovo desiderio che trova compimento. Si racconta che Paar vegli personalmente su ogni bambino e che il loro estremo desiderio di esplorare il mondo con i loro sensi sia la manifestazione palese del favore del Dio in giovane età.

### I templi e i Sacerdoti: Gli Altari ed i Tutori

Poiché ogni letto d'amore è per Paar un tempio, i luoghi di culto sono in genere grandi palazzi in cui ogni stanza è una camera da letto, o può diventarlo. Quasi fosse dovuto al Dio, ogni "tempio" ha un giardino ed un'area riservata in cui vengono accuditi i bambini, molto spesso si tratta di orfani o di figli indesiderati, ma alcune famiglie scelgono di mandarvi i propri bambini volontariamente, per consentirgli di stare con i propri coetanei mentre i genitori si dedicano ad attività lavorative o al piacere.

I Sacerdoti portano sempre una fascia colorata che copre una spalla e si lega in vita, più il colore è vicino al rosso più il sacerdote è fisicamente prestante e questo permette di identificare i **Tutori** infantili, che tendono ad utilizzare colori vicini al rosa, mentre gli **Altari** fanno spesso a gara per chi porta la fascia più rossa.



## Valesia



*Ascoltate la parola della Grande Madre.  
Ogni uomo ed ogni donna  
le rendono omaggio.  
Onoratela con la luna piena.  
Adorate la Madre Terra.  
Adorate colei che da gioia.  
Adorate la Madre di tutto ciò che vive.  
Adorate colei che tutto illumina.  
Ella ci dà nutrimento.  
Ella ci soccorre nel bisogno.  
Ella ci conforta nel dolore.  
Ella sostiene i cuori sinceri.  
Ella ascolta le nostre suppliche.  
Adorate, ora e sempre, la Madre Valesia.*

### La dea della vita e della natura

Valesia è in primis la dea della vita e del ciclo naturale di ogni essere vivente, ella protegge le donne gravide che portano nuova vita e segue ogni vivente durante tutto il suo cammino fino a Morrigan. Viene invocata durante i parti, soprattutto se parti difficili, per lenire dolore e sofferenza.

Valesia è anche la dea delle foreste, dell'agricoltura e del ciclo biologico, la protettrice dei contadini e dei boscaioli. Viene invocata per garantirsi mesi di abbondanti raccolti, oppure per la salute dei boschi e delle foreste.

Il suo simbolo è una spirale di foglie ed acqua su sfondo verde smeraldo.

### I templi ed i Sacerdoti della Selva

Esiste un unico ordine che pare abbia avuto la benedizione della Dea, sacerdoti a cui lei ha donato in visione il simbolo ed i dettami della sua ideologia, ovvero i **Sacerdoti della Selva**: spesso marito e moglie che abitano in piccoli templi sotto descritti. Vivono nella comunità e nella ideologia della condivisione. Vivono solo di ciò che essi producono e di ciò che la natura ha loro da offrire. Tutto ciò che viene prodotto in abbondanza è sintomo che la dea è felice e deve essere condiviso.

I sacerdoti e sacerdotesse del culto celebrano riti offrendo alla dea le primizie d'ogni stagione.

Sebbene ogni rigoglioso vigneto faccia piacere alla Dea, i mortali preferiscono seguire i suoi riti in piccoli monasteri, senza troppi fronzoli, immersi nella natura o sopra colline rigogliose di piante d'ulivo o alberi da frutta.





# La gerarchia Esriana

Per Ordinamento Sacerdotale si intende la suddivisione in gradi del clero politeista presente nel mondo conosciuto, questa gerarchia viene spesso chiamata "gerarchia Esriana" poichè la celebre città unifica il potere politico a quello religioso ed essendo i Sacerdoti comunemente istruiti secondo questa dottrina e scala sociale la si adotta per uniformità anche in tutte le altre chiese sparse per il mondo conosciuto, sia che queste coincidano con il potere politico sia che i due siano separati.

La **gerarchia Esriana** viene di seguito riepilogata a partire di membri più alti, essere affini ad una specifica divinità non comporta alcun tipo di differenza tra parigrado.

- Gran Sacerdote: vescovo di Esra, capo della Chiesa relativamente a una singola divinità.
- Camerlengo: sostituisce il Gran Sacerdote quando è fuori Città o in attesa della nomina di un nuovo Gran Sacerdote.
- Cardinale: collabora con il Gran Sacerdote e interviene nei tribunali religiosi, partecipa al consiglio dei cardinali.
  - Il consiglio dei Cardinali elegge il Gran Sacerdote e interviene nelle contese tra diocesi.
- Vescovo: presiede la diocesi.
- Parroco: presiede una parrocchia.
- Diacono: svolge le funzioni di parroco in mancanza di una struttura stabile.
- Monaco: colui che vive la propria spiritualità rinunciando agli interessi terreni.

Gli **eletti** sono generalmente esterni dall'Ordine Sacerdotale e qualora ne facciano parte al momento della nomina tendono ad uscirne per potersi dedicare ai compiti affidatigli dalla divinità, l'unica città in cui un eletto ha automaticamente potere politico è Esra.

In questa città l'Eletto che lo desidera può partecipare al Concilio ed in quel caso può esprimere un giudizio al posto del Gran Sacerdote a lui affine, ciò ovviamente non significa che nel resto dell'Isola la parola di un Eletto non venga sempre tenuta in estrema considerazione e che quando presenti siano sempre interrogati dai cittadini nel momento delle decisioni importanti.

Attualmente Esra ha riconosciuto **5 diocesi**, una per ogni città riconosciuta, presso le quali sono stati inviati i vescovi che hanno poi provveduto a nominare i parroci necessari secondo loro giudizio. Non è insolito che all'insediamento di un nuovo Vescovo si tenga una riunione dei parroci e che costui modifichi le nomine secondo i suoi personali canoni non necessariamente condivisi.

La nomina a vescovo è elettiva, questi può essere un parroco cittadino o può essere inviato direttamente da Esra, dura generalmente 5 anni, i nuovi vescovi vengono confermati o rieletti per decisione del gran Sacerdote con le stesse modalità con cui il Vescovo nomina i parroci.

Qualora un Vescovo sia stato eletto o confermato per 3 volte di seguito può fare richiesta di avanzamento e chiedere al consiglio dei cardinali e dei vescovi riuniti la nomina a cardinale. La carica di cardinale è a vita ed è possibile rinunciarvi solo in caso si ascenda ad Eletto o la maggioranza del consiglio voti per il pensionamento e/o la rimozione forzata.

I Gran Sacerdoti possono sempre porre il veto sulla nomina dei Cardinali e scelgono personalmente il Camerlengo.



## Le Diocesi

Attualmente le diocesi riconosciute sono 5: Esra, Kondreas, Hara, Sedrak e Frona

Escludendo Esra, per ognuna di queste città il Concilio ed i Cardinali designano almeno un Vescovo che dovrà occuparsi della guida religiosa della città e dei rapporti che questa tiene con Esra, ciò significa che i Vescovi sono al contempo guide spirituali e ambasciatori dell'Antica in terra estera, sarebbe corretto aspettarsi che Esra invii sempre 5 vescovi ma questo al momento non avviene.

Il caso più estremo è quello del vescovo di **Sedrak** che viene spesso definito "il vescovo senza diocesi" per via delle particolari leggi che la città applica in materia di religione. Costui opera quindi prevalentemente come medico nel rinomato ospedale e saltuariamente come ambasciatore sotto la protezione della regina.

Altro caso particolare è quello di **Hara** dove invece sono presenti 3 Vescovi: un sacerdote della Selva, un CapoCacciatore ed un Borgomastro che fungono soprattutto da supporto durante le celebrazioni cittadine ma che sono ugualmente ben voluti e ben inseriti nel nucleo cittadino.

La giovane **Frona** ospita al suo interno solamente 2 Vescovi, una Morgana ed un Borgomastro che sono spesso impegnati nelle reciproche attività e che nonostante il matrimonio faticano ad incontrarsi ed a celebrare perfino i più semplici riti Paariti.

Infine la potente **Kondreas** è divenuta un caso estremo a sua volta per aver platealmente rifiutato un vescovo aprendo una diatriba più folkloristica che altro riguardo la superiorità dei propri sacerdoti Borgomastri rispetto a quelli di Esra, ciò ha generato per quieto vivere un caso estremo poichè l'ombelico di Boden ha 4 vescovi ma tra questi non è presente il vescovo di Boden.

Quale che sia il numero di vescovi presente, la diocesi rimane organizzata con una struttura piramidale alla cui base ci sono i componenti più importanti e meno potenti del Clero: i Parroci.

Un **Parroco** può essere chiunque e svolgere qualunque lavoro, ciò che importa è che trovi sempre il tempo di ascoltare i propri fedeli e che sia in grado di celebrare le invocazioni più semplici per la messa della domenica sera. Spesso, su richiesta dei fedeli, i parroci celebrano più messe durante il giorno e la settimana a seconda delle attività che i fedeli andranno a dover svolgere in seguito così da ringraziare e soprattutto ingraziarsi i 5 potenti signori del mondo.

L'elezione di un **Vescovo** è un evento sempre particolare che dipende dalla divinità che egli rappresenta, è tradizione che Esra invii un rappresentante per divinità ad ogni elezione e che poi sia la cittadinanza stessa a scegliere quali e quanti vescovi nominare, può candidarsi qualunque parroco e l'elezione comporta ovviamente il voto della cittadinanza e di tutti gli altri parroci, non ci sono particolari regole formali ed il fatto che attualmente ogni vescovo sia originario di Esra dipende solamente dalla preparazione che questi hanno dimostrato durante le prove propedeutiche all'elezione. Lo stesso vale per l'elezione dei vescovi di Esra, non ci sono regole scritte che un vescovo debba essere originario della città ma è indubbio che la preparazione fornita dalla torre Galilea sia determinante ed è chiaramente più semplice frequentarla vivendo nella prima diocesi.



# Città

## Esra

**La città di Esra è la più antica fra le cinque grandi città dell'isola.**

Poco distante dalla costa orientale dell'isola, Esra nasce nella Valle Prima circondata dal grande bacino dell'estuario del Lacrima. Più ad oriente è facile trovare paludi lacustri dovute al ristagno delle acque del grande fiume e risaie. Nonostante questi ostacoli la città è riuscita a costruire un porto fluviale ben funzionale.

La città sorge su sette grandi colli, sui 5 colli più alti sono state erette le statue delle divinità attorno alle quali si sono sviluppati i quartieri ad immagine delle stesse, sui due colli più bassi trovano posto la biblioteca "Serafina" e l'accademia "Galilea" sedi ed al tempo massime sedi della conoscenza e della teologia.

La città è stata costruita per dare massimo risalto alle divinità, esaltandone le tradizioni ed i voleri attraverso lo sviluppo dei quartieri ad essi dedicati, che sono perciò edificati in modo da poter vivere a pieno senza disturbare il "dio" vicino con le proprie attività.

Galilea è una fortezza verticale della teologia, all'interno delle possenti e sobrie mura è possibile apprendere tutto ciò che il mondo conosce sulla religione e sulla magia rituale/sacerdotale pura, che viene insegnata come diretta volontà divina.

Serafina è la torre della conoscenza, essa si avviluppa verso l'alto poichè ogni piano è leggermente ruotato rispetto al precedente e le mura sono molto sfarzose, in contrasto con quelle della torre Galilea. Molto spesso è possibile osservare dalle ampie vetrate e gli apprendisti che sviluppano le loro abilità, a volte perfino confrontandosi in duelli magici e molto pittoreschi.

Un detto popolare recita **"un giardino in ogni piazza e un bordello in ogni vicolo"**, seppur voce popolare questo detto testimonia la grande omogeneità dei quartieri. Se è pur vero che esistono i quartieri specializzati è vero anche che in ogni quartiere è possibile trovare una rappresentanza degli altri, nel quartiere di Boden troveranno posto giardini e perfino piccoli cimiteri familiari, così come nel quartiere di Kenomnus saranno presenti piccole forgie per riparare le armi da caccia. Allo stesso modo numerosi avventori del quartiere Paar raccontano di aver incrociato caprioli o altri animali durante i loro spostamenti.

Un altro detto popolare recita che **"potresti esplorare tutta Esra in tutta la vita e stupirti ancora della sua bellezza durante il tuo funerale"**, la città è indubbiamente cosmopolita e caotica, ma allo stesso tempo profondamente romantica e capace di regalare momenti di pura estasi religiosa a chiunque si conceda un momento per osservarla da uno qualunque degli scorci che solo l'Antica può offrire.

Esra è una Teocrazia, la religione domina ogni aspetto della vita dei cittadini poichè essa è volere degli dei, la città è permeata dalla religione, i ritmi di lavoro vengono scanditi dalle proclamazioni dei sacerdoti attraverso le chiese e le cattedrali sparse in tutti i quartieri ed il concilio dei sacerdoti elegge i 5 Grandi Sacerdoti una volta ogni 5 anni, o alla morte di uno di questi.

Le direttive del Sommo Concilio vengono poi trasmesse ai Sacerdoti delle singole chiese dislocate nei quartieri, che si occupano di farle rispettare e comprendere ai cittadini.

L'ordine pubblico viene fatto rispettare dai tre corpi militari della città: Miliziani, Coatti e Burini.

La Mistica non è una città guerriera, il suo esercito è un esercito di resistenza ed ha il compito di assorbire le ondate di nemici quel tanto che basta per permettere alle truppe incantatrici di riversare la loro devastante potenza magica sui malcapitati che credono di poterle sconfiggere.

Tuttavia sono presenti alcune eccellenze: i circensi, combattenti particolari che si danno battaglia nelle arene cittadine allo scopo di intrattenere i cittadini, questi sono principalmente acrobati che sanno usare le armi, ma i più forti diventano spesso guardie del corpo per le personalità di spicco o si danno all'avventura al di fuori delle mura cittadine.



## Kondreas

Kondreas si trova estremamente centrale nell'Isola, viene infatti definita l'ombelico di Boden, se non dell'isola stessa. Sviluppata tra monti e colline, vede sorgere vicino ad essa il Grande Edo ed il Piccolo Edo, chiamati così per il primo sovrano di Kondreas Edoardo I.

Oltre ai due grandi laghi ci sono anche due fiumi, il fiume Placido ed il fiume Infimo.

I monti che circondano la città la rendono difficile da attaccare, in più essi sono una grandissima fonte di guadagno per via dell'enorme quantità di miniere in possesso della città stessa.

La città sorge con una struttura anellare, nell'anello centrale si trova il palazzo del sovrano, chiamato Helder, collocato vicino all'antica Torre Fuliggine, eretta dallo stesso dio Boden, dimora dell'Oracolo.

La città è difesa da delle altissime mura, con vari accessi perimetrali, anche se l'accesso principale è dato dal cancello alto sette metri (come le mura) che guarda verso la città di Esra.

Nell'anello più esterno, **L'Anello di Fuoco**, si trovano fucine e botteghe di mastri incisori. Qui si possono trovare i migliori fabbri di tutta l'isola. Oltre alle fucine si trovano anche le case dei pescatori, per permettere loro di raggiungere facilmente i bacini di pesca.

Nel secondo anello, **L'Anello d'Oro**, si trova il mercato e le case dei cittadini comuni. Il mercato è uno dei punti fondamentali della città, si può trovare di tutto e tutti i mercanti vengono a Kondreas per vendere le loro merci più pregiate. All'interno del mercato si ha una zona chiamata la Zona di Giada, dove si trova tutta la merce più costosa e pregiata.

Cominciano qui a vedersi le prime vere case di Kondreas, costruite con un attento rigore geometrico e con molto sfarzo, ricche di decori e colore. Create dai più rinomati architetti di tutta l'isola.

Il terzo anello, **Anello di Platino**, ospita le dimore dei più ricchi di Kondreas, dove l'ostentazione trova casa.

L'ultimo anello, **Anello Divino**, cinge il palazzo del sovrano e la torre dell'Oracolo. Il palazzo del sovrano è stato realizzato interamente in marmo bianco, pietre preziose ed oro, rendendolo così sempre splendente, sia col sole che con la luna. La torre è stata anch'essa costruita con marmo bianco ed anche se ha sempre attorno una nube di fumo risulta sempre bianchissima, segno dell'abilità divina del suo costruttore, il dio Boden.

Ultimo luogo molto importante per Kondreas è la prigione di Eis. Situata nell'Isola delle Sirene. La prigione è la più importante dell'Isola e spesso criminali e prigionieri vengono spediti qui da tutte le città.

Come popolazione e razze, si possono trovare principalmente Umani, Elfi, Orchi Verdi e Uomini Bestia.

La milizia vede tre fazioni distinte:

**Polvere di Smeraldo**, sono coloro che scendono in battaglia per difendere la città.

**Occhio di Cristallo**, branca dell'esercito che pattuglia le mura.

**Punta di Diamante**, gli arcieri della città.

**Vento dell'Opale**, non è considerata con le altre fazioni, in quanto è la classica marina militare. In via eccezionale all'interno del Vento dell'Opale si possono trovare anche dei corsari, riconosciuti dal sovrano stesso.

La città segue la monarchia, quindi un sovrano, uomo o donna che sia. Esiste anche la Consulta dei Dieci, eletta dal sovrano stesso e che ha sostituito il precedente Consiglio dei Saggi. Altra figura estremamente importante è quella dell'Oracolo, tenuto in grande considerazione dal sovrano stesso.

## Sedrak

**Sedrak** viene fondata nel 273 dopo la fuga di sette famiglie da Esra, per la loro comune idea di proseguire lo studio della magia proibita.

Geograficamente estende il suo dominio su tutti i monti Zeppi da Nord-Ovest fino al limitare con le steppe di Kondreas a Nord-Est fino al limitare del Deserto Bianco.

La città principale si instaura nella valle della Luce, mentre la popolazione si poi è espansa nelle tre valli minori circostanti: valle delle Colline, valle del Ghiaccio e valle dei Fiumi con rispettivamente le quattro cittadine minori Bakke, Krig, Eutrafe e Igrit.



Sedrak mostra la sua vera forma all'interno della montagna, infatti le dimore, le forgie, le taverne e ogni qualsivoglia luogo è stato scolpito all'interno della montagna; l'opera di più grande spicco è il Castello Reale, scolpito in un'intera facciata di montagna a raffigurare uno sfarzoso castello.

All'interno della valle restano solo le coltivazioni e le malghe per il bestiame, oltre ad una sinistra e singolare torre nera. Un edificio che si discosta dalla riservatezza di Sedrak è l'ospedale, il più rinomato di tutta l'isola, costruito a ridosso del lago del Sangue, così nominato perché è il definitivo luogo di riposo di tutti i cittadini di Sedrak dopo la pira funebre. Poche vie concedono l'accesso alla valle della Luce: ai tempi odierni, una serie di alambicchi e piattaforme sospese, sfruttando l'immensa rete idrica delle montagne, concedono l'accesso materiale a Sedrak; ogni altra via o passo per le montagne è stato abbattuto.

Nella cittadina collinare di **Bakke** vi sono importanti coltivazioni di tutto ciò che non cresce in alta montagna, le dimore sono costruite sotto o a ridosso delle colline.

Non c'è molto di importante a Bakke, solo un'arena per i comizi e il mercato.

Nella cittadina di **Krig** nasce invece la caserma e si addestra la milizia di Sedrak.

La milizia di Sedrak è rinomata per la sua potenza ed unità: divisa su sette gradi è devota allo stremo alla difesa della città. La caserma è un edificio su sette piani, tre esterni e cinque interrati, ogni piano addestra un grado diverso di armati.

Nella cittadina di **Eutrafe** l'attrazione principale è la scuola, un'accozzaglia di forme e colore costruita a ridosso delle montagne che quasi totalmente si discosta dalla serietà di Sedrak. Letterati, filosofi e artigiani di tutte le sorti dimorano nella sempre innovativa Eutrafe.

A **Igrit**, la controparte di Eutrafe, sorge invece il porto della Baia Maggiore. Tecnologico e sempre in movimento, il porto vanta numerose opere di ingegneria e meccanica. Oltre ai due fari presenti al limitare della baia, un continuo commercio di materiali, merci e spezie rende la cittadina viva giorno e notte.

Sedrak si regge su una monarchia assoluta, in cui l'unica figura di spicco è il reale in carica, al suo fianco la sua guardia del corpo, la figura controversa dell'Ottavo.

Le **otto famiglie reali** sono universalmente rispettate nell'isola, ma viene imposta un'etichetta di rispetto solo entro i confini di Sedrak.

Altre figure di spicco a Sedrak sono i **Mangiafuoco**. Data la particolare natura di Sedrak e delle sue costruzioni e dopo l'incendio denominato il Fuoco di Sedrak, è nata la necessità di un gruppo per la gestione e la salvaguardia della sicurezza in ambito ambientale all'interno della città.

Ultimi, ma non meno importanti, vanno aggiunti i **Senza Cielo**, un popolo di raminghi e gitani che vivono da nomadi nelle colline tra Sedrak e Kondreas. Si ritengono a pieno titolo cittadini di Sedrak, ma non sopportando la chiusura della città ed hanno deciso di darsi all'allevamento di cavalli.

Non vi è una religione di spicco a Sedrak e ogni professione di fede deve essere fatta in privato, nelle rispettive dimore.

La cucina di Sedrak prende come portate principali la selvaggina, ma dove batte veramente il cuore di ogni Sedrako sono le tisane e gli infusi.

La città **importa**:

Legname, spezie esotiche (Kondreas e Hara)

Tessuti pregiati (Hara e Kondreas)

Vino e altro alcool (Hara e Frona)

Bestiame solo nei mesi primaverili (Hara)

La città **esporta**: pietra, minerali, metalli preziosi, erbe, pellicce, guerrieri, pietre preziose e carne selvaggina.



## Hara

Nella piana Lael sorge la Torre del Vento, una grande installazione realizzata in epoche precedenti alla città stessa, che si distingue per architettura e materiali nella città dove tutto si muove.

La torre è un incredibile prodigio ingegneristico, si sviluppa intrecciandosi verticalmente, fino quasi a sfiorare il cielo; sulla sua vetta ruota incessantemente un disco di vele che mette in moto una serie di ingranaggi che azionano il faro, utile per pescherecci e mercanti, ma la funzione di questa torre non termina qui, infatti serve anche come polmone per le numerose fucine vitree che si diramano dalla sua base. Questa torre, più volte aggiornata in funzioni e fattezze, si erge come simbolo della storia della città e monumento al progresso e alla premura che i suoi abitanti hanno per la cultura ed il territorio comuni.

La città, si fonda sui principi di famiglia, libertà e lavoro sodo, si dirama gradualmente da una zona centrale fitta di comignoli e terrazze ad una distesa di campi, fattorie e accampamenti di tende, il tutto senza mura fortificate.

Ogni via della città è come un'arteria pulsante, animata da mercanti, artigiani e braccianti. Sono poi presenti qua e là statue marmoree, alberi dal tronco intagliato e bilance pubbliche per la pesa delle merci, che vanno ad arricchire il panorama cittadino e rendono possibile l'orientamento tra un bazaar e l'altro.

Sulla Scogliera Cava, dove la costa cittadina scende a strapiombo per decine di metri, un'infinità di caverne si affacciano sul golfo, servite da una serie di impalcature in legno e corda per raggiungere le arnie rocciose e le navi approdate nel sottostante golfo di Hara.

Da qui parte un regno acquatico popolatissimo, una fazione harita estremamente indipendente, che rifornisce la città di pesce, lavoro e della sabbia dei fondali, preziosa per i maestri vetrai.

Ad Hara la magia non è ben vista, in quanto "scorciatoia al lavoro vero", tuttavia nulla vieta la sua pratica.

Sono vari i luoghi di interesse ad Hara:

**Bosco Fosco:** ad est della piana dei Lael, lungo tutto il confine con il territorio di Esra, si estende un bosco molto fitto, fonte di legname e leggende.

**Colli ferrosi:** a nord dell'immensa piana, fanno da rampa verso le montagne centrali i colli, cari alle comunità che vi praticano la pastorizia, ai contadini ed ai vivaisti.

**Piane dei Lael:** sono la gran parte del territorio pianeggiante, immense praterie ventose, adibite in gran parte all'agricoltura, alla pastorizia e alla caccia della selvaggina. Al centro della piana si trovano i **Giardini Pensili di Valesia**, grande terreno cinto da affluenti del fiume Manna, ricco di fiori ed erbe medicinali.

**Golfo dei Lael:** a sud un arcipelago del mar di Smeraldo, con grandi isole, ospita piattaforme e zattere: rifugio per pescatori e coltivatori d'alghie. Andando più ad est l'insenatura diventa una spiaggia pianeggiante, **Chiarariva**, sede attuale della Compagnia mercantile dello Zenith, ed immenso porto da cui partono le maggiori spedizioni.

**Pennablù:** isola di destra, qui è edificata la città di **Gorgoblù**, sede di ciurme piratesche e della poca malavita della città-stato.

**Granchela:** isola di sinistra, porto sicuro per le navi e sito medico, concentrasi sullo studio di alghe e coralli medicamentosi, sede della **Leigheasail Panocean**, accademia di arte curativa ed ospedale.

Al centro delle decisioni politiche di Hara si trova la **Rotonda**, un consesso cittadino che elegge i suoi esponenti tra i più saggi dei vari ordini e mestieri, oltre ad un guarnito numero di sacerdoti dei vari culti.

Le **forze belliche** ad Hara non sono al livello delle più potenti città, tuttavia hanno il vantaggio del grande numero e della passione infervorante con la quale sono disposti a combattere contro le ingiustizie. Ad Hara sono presenti 3 organi di controllo: l'**Ordine dello Sciamè**, un gruppo di stregoni da combattimento, abili nel gestire i poteri occulti e nella forgiatura di armi di acciaio freddo e vetro, di amuleti e strumenti cristallini. I **Cavalcatori di Seju**, gli esploratori, folto gruppo di avventurieri che sono soliti muoversi in groppa ad Uri, enormi animali simili a bisonti con speroni ossei corazzati. Questi "Riders" sono spesso bestiali, con armi dai tratti esotici. La **Sequenza di Rhahr**, gruppo di sacerdoti e notai, nati dall'unione di abbondanza di merci e riconoscenza verso il divino. Essi controllano ogni transizione e consacrano agli dei i risultati dei raccolti stagionali. La loro vera arma è l'intelletto, ciò non toglie che siano anche degli ottimi lanciatori.



Punto forte dell'economia di Hara è il vetro corallino che, in seguito all'affievolirsi delle risorse metalliche reperibili, ha ridato vita alle fornaci ed all'economia produttiva. In conclusione il pilastro fondamentale di Hara è il pensiero di dover compiere ogni giorno il proprio dovere, con il sudore della fronte, cosicché splenda il sole, domani come oggi.

## Frona

Nel 913 NE un piccolo gruppo di indesiderati si stacca dalla città di Kondreas andando a rifugiarsi nei monti Zeppi, nasce così un piccolo villaggio.

La zona è abbastanza ostile, in quanto il clima è rigido e il terreno difficile da coltivare, tuttavia riescono ad avere quel che basta per vivere. Nelle montagne sono presenti anche delle miniere.

La fortuna di questo piccolo villaggio è stata determinata da alcuni dei rifugiati, in grado di trovare fonti d'acqua e con la grande capacità di utilizzare il poco che avevano.

Ben presto anche nei sobborghi di Kondreas si venne a sapere di questo paese. Molti decisero di raggiungere il paese portando con sé beni di vario genere e manovalanza di basso costo, ben presto si sparse la voce che il paese si fosse trasformato in un covo di briganti. La realtà era un'altra, Frona dava una seconda possibilità a coloro che non trovavano il loro posto a Kondreas.

La nascita di Frona aveva infastidito Kondreas, che decise di inviare un plotone per radere al suolo il paese.

Tuttavia molti dei disertori di Kondreas erano andati a vivere a Frona e quindi erano a conoscenza di una buona parte delle tecniche militari, riuscendo a far battere in ritirata e nascondersi al plotone di Kondreas.

Kondreas decise allora di passare al contrattacco muovendo tutto il suo esercito. Il capo villaggio, aspettandosi una reazione del genere, mandò dei messi ad Hara, chiedendo protezione e questa, mossa a compassione, accettò la richiesta di Frona e mandò il suo esercito a sostegno, chiedendo in cambio la stipula di un protettorato nel caso di vittoria.

La prima guerra avvenne nel 914 a confine tra le due grandi città, in un passo montano: il Passo Libero. La guerra vide la vittoria dell'alleanza Frona-Hara, grazie all'astuzia e all'ingegno Froniano.

Nel 920 con la scoperta dei cristalli nell'Isola venne sconvolta l'economia. Frona purtroppo non fu molto fortunata, quindi dovette pensare a come agire in base alla necessità economica (La via legale e quella meno legale).

Frona andò anche ad espandersi nel territorio, con la presa di villaggi e di zone di pastorizia. Questo modo di fare negli anni ebbe i suoi frutti e tutta la comunità non ebbe mai problemi né di cibo né di risorse.

Frona alla fine si è espansa talmente tanto da aver raggiunto il suo confine con il mare, accaparrandosi addirittura un porto, quello di Harres, un tempo proprietà di Kondreas, i pascoli del Mant a sud concessigli da Hara, oltre a tutta la parte dei Monti Zeppi meridionali, sottratti a Kondreas.

**La società**, si basa sull'utilità di tutti, ma anche sull'indispensabilità di nessuno. Tutti possono fare quello che vogliono fino a quando questo porta la prosperità dello stato. La capitale negli anni si è allargata spostandosi più a valle, qui si trova gran parte della popolazione, come contadini e pastori, nelle zone collinari hanno dimora gli artisti e per finire, sulle sommità più elevate della città, dimorano i clan/capi famiglia che amministrano lo stato.

Tuttavia questo piccolo angolo di paradiso nasconde i suoi intralazzi. Dopo 50 anni il controllo di Frona è finito sotto i capi clan di stampo mafioso.

Frona è una **repubblica**, governata da un Senato della Repubblica, dove prendono il seggio coloro che possono avere influenza sul territorio e sul popolo.

Ogni capo-cosca amministra, riscuote le tasse e fa valere le leggi nel proprio territorio, ma sempre sotto il controllo del Capo tra i Capi, che può mettere dei veti o anche rivoluzionare tutto ciò che non gli piace.

Attualmente Frona è ancora sotto il protettorato di Hara, mantenendo la riconoscenza nei loro confronti, aiutando lo stato amico contro qualunque pericolo.

**L'esercito** non ha un'unica forma. Ci sono invece bande e briganti che girano per la repubblica, in ogni paese annesso si ha una banda stabile, gestita dal capo famiglia della zona.



Per mare, da quando venne annesso il Porto di Harres, rinominato poi Porto Machunga, si ebbe la carpenteria navale, con la nascita di ciurme di Corsari con il compito di appropriarsi di quello che trovano in mare e di difendere l'arcipelago dai possibili attacchi della flotta militare di Kondreas.

**L'economia** della repubblica si divide tra un'economia comune di allevamento e coltivazione, con estrazione e lavorazione di materiali. Una seconda economia nascosta commercia prevalentemente armi, veleni e merci rubate. In bere la proprietà privata è un lusso, la città non ha mura, l'unico luogo ad avere una sorta di mura è il centro storico, che presenta ancora piantati i bastoni usati per respingere l'assalto di Kondreas. Con la festa della Liberazione si istituisce anche una grande riunione, dove viene fatta l'elezione del Capo dei Capi, che da 20 anni viene vinta dall'attuale Capo, un Macdit di nome Yawn degli Assonnati.

## La Fortezza

Nasce nel 920 come organo super partes per la difesa a tutto tondo dell'Isola su richiesta dei capi città esistenti all'epoca.

Nella Fortezza ora si trovano le **principali scuole di addestramento di tutta l'Isola**, da quelle di magia a quelle militari e si trova da qualche parte a nord ovest dell'Isola. La sua posizione è nota solamente ai capi delle varie scuole e ai capi delle città.

- Nel caso dei primi è solamente uno stratagemma per impedire, a chi non ne abbia veramente le doti e le capacità, di essere addestrato dai **grandi maestri** che risiedono in essa.
- Nel caso dei **capi città** perché ogni anno si incontrano in questo luogo appartato per decidere le linee guida generali per far funzionare pacificamente la convivenza tra le varie città; per questo motivo questo incontro può durare anche molte settimane per arrivare ad un accordo armonioso. In questa occasione annuale una delegazione scelta per ogni città accompagna il capo città o suo delegato e può entrare a far parte della Fortezza per portare lustro alla propria città o mettere in luce le proprie uniche capacità.

La Fortezza nei suoi 50 anni ha subito diverse migliorie, basandosi tuttavia su un rigido regolamento a cui i membri di appartenenza sono tenuti a rendere conto.

In situazioni di particolare emergenza e urgenza, che coinvolgano globalmente l'Isola, viene effettuata la cosiddetta "**Chiamata alle armi**": un appello fatto all'intera popolazione dell'Isola per la sua difesa, chi risponde all'appello viene considerato un ARRUOLATO che serve l'Isola per almeno un anno e sottostà alle regole della Fortezza con diritti e doveri.

Terminato l'anno il volontario sceglie se permanere in Fortezza o lasciare il futuro dell'Isola ad altre mani. Desertare l'anno volontario è possibile, ma si perderà definitivamente il diritto di poter rientrare in Fortezza.

Infine molti sono i segreti che risiedono nella Fortezza, alcuni dei quali conosciuti dai più vecchi sapienti e tramandati di maestro in maestro solo in forma verbale, forse per questi segreti molti sono spinti ad accettare, ma solo gli animi più testardi e convinti possono perseguire questa strada.





# Economia e moneta

Le maggiori miniere conosciute nell'Isola sono quelle che si trovano sui monti che dividono il regno di Kondreas dalla Repubblica di Hara (ora in parte territorio di Frona).

In quella zona Kondreas riuscì a trovare moltissime cave da cui ricavare dell'ottima pietra per la costruzione della città, miniere di ferro e alcuni giacimenti d'oro. Dall'altra parte Hara ha fatto la sua fortuna con i giacimenti d'argento e di rame. Proprio così nacquero le prime forme di baratto tra le due città: Hara dava argento e rame a Kondreas in cambio d'oro e ferro.

Ben presto però Hara sviluppò un'idea che cambiò radicalmente l'economia mondiale: decise di usare l'argento e il rame che trovava delle sue miniere non sotto forma di pepite, ma di scioglierlo e ricavarne così un qualcosa'altro di molto più maneggevole. In effetti, non era semplicissimo e nemmeno conveniente portare chili su chili d'argento attraverso gli stretti sentieri di montagna per trovarsi con i mercanti di Kondreas.

Questi nuovi oggetti all'inizio non furono ben accettati per gli scambi, perché Kondreas credeva che gli abitanti di Hara li stessero prendendo in giro e fu così che, per far vedere che non era vero, una spedizione partì per Kondreas per mostrare come avveniva **processo di fusione e stampa del conio**; i fabbri di Hara si portarono appresso solamente gli stampi ed usarono le migliori fucine di Kondreas per fondere i metalli. Usarono l'oro e gli abitanti di Kondreas ne restarono stupiti tanto che iniziarono immediatamente ad usare tali oggetti come nuovo strumento di baratto!

Molto più semplice da portarsi appresso e molto più leggera, la moneta fu presto nota anche ad Esra e a Sedrak ed in breve divenne il mezzo per tutti gli scambi commerciali.

Col passare del tempo furono fatti degli studi molto approfonditi sulle quantità di una materia prima che ci volevano per creare una certa quantità di monete. Quante di queste servivano per equivalere in valore ad una stessa di altro materiale. I risultati che ebbero gli studiosi di Hara furono molto difficili da spiegare alla popolazione comune e quindi, per ovviare ad una difficile diffusione del sistema di cambio, si decise di apportare qualche modifica al sistema di creazione delle monete e dopo qualche mese di studi i saggi arrivarono finalmente ad una conclusione: se venivano seguite le misure che avevano scritto su un documento ufficiale in quattro copie uguali, le proporzioni tra le monete sarebbero state semplicissime: 10 di rame valevano quanto una moneta d'argento, 5 monete d'argento valevano come 1 moneta d'oro.

La moneta d'oro assunse il nome di Leone, in onore della regina Leona IX, mentre la moneta d'argento fu chiamata Liridon, in onore del filosofo e magistro di Hara, Heddwyn Liridon.

Agli inizi del 919 nell'isola i giacimenti di rame, oro e argento iniziarono a sterilizzarsi, dando sempre meno materiale, iniziarono delle guerre intestine nelle città, che portarono quasi ad una guerra civile, fino a che non **furono scoperti dei giacimenti di un cristallo molto leggero e fragile di colore biancastro**.

Successivamente scavando sempre più a fondo vennero alla luce anche i cristalli gialli e rossi.

I cristalli bianchi furono usati come moneta di scambio base, si usò quindi il sistema di cambio delle decine, cioè dieci frammenti di cristallo bianco facevano un cristallo giallo, dieci frammenti di cristallo giallo ne fanno uno rosso.

## Cambio attuale:

10 cristalli bianchi = 1 cristallo giallo,

10 cristalli gialli = 1 cristallo rosso.



# Cronologia

NE, indica Nascita Esra, l'anno da cui si comincia a contare il calendario, ogni testo precedente è considerato "mito", tramandato solo oralmente e di dubbia credibilità.

**0** Gli Dei donano la città di Esra agli abitanti del mondo, assieme ai documenti divini che spiegano la realtà tutta del mondo intero.

**1** Viene fondato il governo di Esra, le sue regole e le leggi.

**9** Creazione dei Circensi e dei Bracconieri.

**11** Decede la prima persona dell'isola. Morrighan compare ai suoi discepoli insegnando loro il rito del trapasso e spiegando l'importanza di tale rito.

**20** Viene scoperto il primo Canale divino: il Canale Elementare.

**21-31** Vengono scoperti anche gli altri 2 Canali Divini. Nei territori a sud, tra il popolo dei nomadi delle terre selvagge, un consiglio degli anziani unifica le varie tribù, nel folclore popolare vengono ricordati come i Saggi Austeri.

**33** I nomadi della piana cominciano a commerciare con la città di Esra, uscendo dall'economia di sussistenza.

**39** Vengono fondate le 4 scuole dei Canali, gestite dai 5 Saggi Anziani.

**40** Inizio della costruzione della Torre Serafina.

**45** Inizio della costruzione della torre Galilea.

**55** Istituzione dell'ordine dei Burini.

**56** Istituzione dell'ordine dei Coatti.

**100** Espansione dei confini cittadini, crescita demografica.

**157** Nasce, negli odierni territori di Hara, la Compagnia dello Zenith, un gruppo di pescatori, esploratori e commercianti che si dedicano al mare, guidati da Havacyn Siren.

**197** Incendio dell'archivio storico, perdita di tutti gli archivi ufficiali.

**200** Termine della costruzione della torre Galilea, la torre Serafina si dichiara "interminabile".

**201** Riapertura dei lavori della torre Galilea, le torri vengono dichiarate "interminabili".

**233** Viene fondata la città di Kondreas per opera del Primo Oracolo GraveHammer e di Re Edoardo I. Viene eretta la Torre Fuliggine in onore al dio Boden assieme al Helder, palazzo del sovrano.

**235** Viene emesso il 1° Editto di Edoardo I con le leggi e le regole di Kondreas. La Mitica riconosce formalmente la fondazione della seconda città dell'Isola: Kondreas.

**240** Kondreas fonda la prigione di Eis nell'Isola delle Sirene.

**243** Vengono inviati i primi prigionieri eretici alla neonata prigione di Eis, sull'Isola delle Sirene.

**256** Muore il Gran Sacerdote di Morrighan. Pochi mesi dopo viene eletto Lucius de Niàn come nuovo Gran Sacerdote.

**272** Lucius de Niàn è scomunicato e scacciato da Esra per cospirazione contro le divinità. Nello stesso anno viene pubblicato il 1° Editto per mano del Consiglio degli Anziani.

**273** Fugono da Esra 7 famiglie e con un pugno di popolazione annessa, raggiungono per mera fortuna la valle della Luce. Sedrak da prima uno sparuto accampamento composto da instabili tende tepee, va via via irrobustendosi.

**274** Istituzione dell'ordine dei Sordi.

**276** Viene costruita la Torre Nera come sede della scuola di magia proibita e i primi scavi nelle montagne per idea della famiglia nanica dei Passo di Metallo.

**277** A Esra vi è un primo tentativo di assalto esterno nella storia della città.

**278** Si costituisce il Consiglio delle 7 Famiglie, che si autoproclamano Reali di Sedrak. Le decisioni del Consiglio sono legge. Si dà il via ai lavori di costruzione del Castello Reale, che avrebbe dovuto essere la sede del Consiglio delle 7 Famiglie.

**283** Viene eletto il secondo sovrano al trono di Kondreas, Alessandro I.

**305** Esra invia messi alla città di Sedrak per persuaderli a cessare ogni ricerca sulla Scuola Proibita. I messi verranno mandati ad anni alterni per circa 60 anni.

**313** Sale al trono di Kondreas il nipote di Alessandro I, Alessandro II, che revisiona l'editto fatto dallo zio, modificandolo.

**315** Viene aperta la locanda "Bivio" posizionata sull'unico bivio del fiume di Esra come ristoro per i viaggiatori che provengono o si dirigono alla Mitica.

**318** Viene istituita l'ottava famiglia dei nani: i Passo di Metallo. Questo decentra l'equilibrio, non vi sono più decisioni uniche al consiglio, ma continue parità. Segue un lungo periodo di assassini tra le famiglie per il potere di Sedrak.



Tuttavia le necessità di difesa rimangono prioritarie e proseguono i lavori per la costruzione delle carrucole e delle torrette difensive per le vie di accesso a Sedrak.

**320** La torre Serafina comincia a girare su sè stessa per effetto delle diverse correnti di magia che la permeano, Pierus Serafina calma la popolazione spiegando che ogni piano ruota in base alle correnti del canale che vi viene studiato e che non c'è pericolo per la popolazione.

**321** La torre Galilea inizia ad emettere canti angelici, Galilea appare in pubblico insieme al marito e tranquillizza la popolazione, la Torre canta per ricordare alla città ed ai naviganti che nella parola divina vi è sempre la salvezza rappresentata dalla città.

**323** Sono anni di pace a Sedrak e in questo tempo le fila dell'esercito si rimpolpano. Nasce Krig e la caserma nella Valle dei Ghiacci, si costituisce la milizia su sette gradi nasce quindi l'Unica.

**343** Si separa una fetta di popolazione alla valle delle Colline, edificando la città di Bakke.

**350** Viene scelto il secondo Oracolo a Kondreas, un nano di nome Forter.

**353** Viene terminato il palazzo Reale e conseguentemente viene sciolto il Consiglio con decisione totalmente unanime tra i Reali. Il primo Reale viene eletto con decisione del popolo: Serafino dei Sigillati, soprannominato poi Re Primo della famiglia Sigillati. Appare per la prima volta la figura dell'Ottavo, accanto al Re. Per i successivi anni nomi su nomi si susseguirono al trono solo qualche folle storico ha seguito questo andirivieni e ne detiene l'archivio ad Eutrafe.

**363** Sale al trono di Kondreas il figlio di Alessandro II, Giorgio VI.

**368 - 370** Alcuni membri della popolazione spingono per l'invio di ulteriori messaggeri verso gli eretici di Sedrak con modalità meno politiche e più pratiche, i Sacerdoti reagiscono convocando un rappresentante di ogni milizia, due circensi ed un CapoCacciatore per una missione volontaria. Forti delle loro convinzioni si spingono oltre la fredda cortesia di Sedrak e vengono trovati nel castello Reale senza permessi, vengono brutalmente buttati giù dalla Torre Nera e rispediti i corpi, o quel che ne rimaneva, a Esra. Si scopri più avanti che furono ingannati dalla famiglia dei Discordia, reali in carica a quel tempo. Ad Esra è in corso una diatriba cittadina, serpeggia l'idea che la richiesta di invio di messaggeri pragmatici potesse venire sa sobillatori Sedrakiani. Interviene l'ordine dei Sordi per verificare e conferma i sospetti. I Sobillatori Sedrakiani vengono impiccati in pubblica piazza e l'intera popolazione viene inquisita per verificarne la fedeltà. L'evento viene ricordato come "l'Anno Sordo".

**373** Visto il clima teso di Sedrak si separa una seconda fetta di popolazione per la valle dei Fiumi, si costituisce il Porto di Igrit e la Scuola di Eutrafe.

**375** Viene riconosciuta da Esra la città satellite di "Bivio", l'originaria locanda è ora dieci volte la dimensione originaria, vengono costruiti i 5 templi per i viandanti ed un ufficio postale.

**386** Fondazione della città di Hara, avvenuta presso l'antica Torre dei Vento dei Lael, ottimo punto di osservazione sul mare sottostante.

**390** Ad Esra la popolazione non ha dimenticato le sofferenze patite per colpa degli eretici e per quietare la popolazione vengono inviate truppe armate a Sedrak, l'ordine è quello di ridurre la città al silenzio con ogni mezzo. Gli eserciti arrivano fino alle porte di Sedrak, la guerra prosegue per 2 anni, tra incursioni e devastazione.

Entrambe le città perdono più di ciò che ci guadagnano dalla guerra, cessano le incursioni, rimane un clima di guerra fredda. A Sedrak vengono costituite le vie di fuga e fatti saltare i ponti principali sulle montagne per Esra.

**400** Dieci anni dopo una seconda guerra tra Esra e Sedrak: è Esra ad attaccare per prima inaspettatamente arrivando fino al cuore pulsante di Sedrak. Per 8 anni ha rimpolpato l'esercito e studiato dalle sconfitte della prima guerra, abbandonata ad una falsa parità. Distrugge ogni segno di vita nella valle della Luce, ma non riesce a penetrare tra le montagne.

**401** A fronte di un inverno inclemente e a seguito di discussioni con la popolazione a proposito della spesa in vite cittadine, gli eserciti vengono fatti ritirare, la città sa che la questione non è terminata, ma sa anche che la spesa da sostenere non è giustificata. Mentre nella Sedrak sconfitta la popolazione rintanata nelle montagne, a discapito di molte vite, fa saltare altri ponti e fa crollare pareti di roccia sui passi montani. Sono anni duri i seguenti: la popolazione è tesa allo stremo dai pochi commerci e la devastazione lasciata da Esra.

**405** Giorgio VI di Kondreas è al centro dello scandalo per la nascita di una figlia al di fuori del matrimonio, avuta con un'ancella, nasce così Elisabetta II.

**410** L'eletto ed il sacerdote di Kernomnus si avventurano nell'isola Furente, mai esplorata completamente prima di allora. Fanno ritorno l'anno successivo e dichiarano la fondazione dell'avamposto di "ponte" da cui partiranno le spedizioni di addestramento per i CapiCacciatori più esperti.

**418** A sud la città di Hara passa da un villaggio di riparo dalle tempeste ad un conglomerato urbano, libero, confusionario e privo di mura.

**420** Esra riconosce formalmente la città di Hara come la terza città dell'Isola.



**437** Sulle isole nel Golfo dei Lael la Compagnia dello Zenith fonda la città indipendente di Gorgoblù, fulcro dei commerci marittimi e delle prime razzie piratesche.

**443** Si separano i Senza Cielo dal popolo delle Colline, stanchi del silenzio e dell'austerità imposta da Sedrak. Stanchi di una guerra che non sentono loro.

**443-600** A Sedrak la città si riprende lentamente, lottando tra se stessa e la propria paura. Mentre a Esra i Sordi vedono ingrossarsi le loro fila e possono quindi dedicarsi allo spionaggio ed al contro-spionaggio con gli Eretici, la popolazione approva e sostiene l'ordine poichè conscia del risparmio che ne consegue.

**452** Ad Hara vi è la creazione della Rotonda per la regolamentazione della città e dell'agricoltura crescente, il primo saggio rappresentante è il filosofo Heddwyn Liridon, da cui il nome della moneta d'argento.

**458** Pochi anni dopo ad Hara, Egertus, famoso botanico, guida una rivoluzione agraria e sviluppa la coltura intensiva nelle pianure a beneficio dei nomadi, ora stabilitisi come allevatori e contadini.

**460** Terzo Oracolo a Kondreas scelto da Boden, un umano di nome Balisto.

**485** Giorgio VI lascia il trono alla figlia Elisabetta II dopo aver combattuto contro il Consiglio dei Saggi per far accettare la figlia come regnante.

**482 - 486** "La battaglia infinita dei furbi" la città di Esra riceve numerosi assalti campali da tribù briganti esterne a cavallo di bestie.

**488** Viene ucciso Gloin "il cavalca fiere", distruzione definitiva della tribù.

**500** Nel giro di pochi secoli, Hara divenne la città più popolosa dell'isola, riuscendo a mantenere il suo regime primordiale dei Lael, cioè una comunità basata sulla famiglia e la società.

**512** Sale al trono di Kondreas Diana, figlia di Elisabetta II, con il nome di Leona IV.

**513** A Kondreas il 1° proclamo di Leona IV: costituzione della Consulta e scioglimento del Consiglio dei Saggi.

**562** Leona IV lascia il trono al suo fidato consigliere William.

**579** Ad Hara si fonda una scuola di artigianato arcano, lo stemma reca bande gialle e nere e presto assume il nome di "Sciame", successivamente allo Sciame viene riconosciuto il titolo di ordine professionale per aver ristrutturato la torre del vento con magnifiche applicazioni di cristallo.

**591** Fondazione dei Cavalieri di Seju ad opera di Devon Felix "il ramato" per il pattugliamento dei confini di Hara.

**600** L'ordine dei Sordi rivela che Sedrak si è ripresa ed è pronta a colpire, vengono nuovamente inviati eserciti di Esra in guerra santa, le truppe arrivano senza resistenze al cuore di Sedrak, ma qui avviene il massacro: Sedrak ha ricostruito il paese nella valle, ma lo ha lasciato disabitato. L'esercito sedrako accerchia la milizia di Esra a cui non resta che la morte.

**601** Il risultato della guerra porta alla dimissione dell'allora Sacerdote di Boden e comandante dell'esercito che sceglie l'esilio come espiazione per la sua colpa.

**612-613** In seguito ad una lite tra due commercianti scoppia un tumulto popolare ed in seguito rogo a nord di Hara, il vento spinge le fiamme a nord e nell'arco di 16 giorni un terzo dei raccolti e del bestiame vengono arsi. Dopo la "Catastrofe cinerea" viene fondata la sequenza di Rhahr per sorvegliare i mercati ed i templi della piana, il fondatore è Bris Sekstant, matematico e stratega proveniente da Sedrak.

**650** Viene scelto un Macdit come Oracolo, Kernos. Molto discusso dal popolo per le sue ideologie.

**662** Sale al trono il figlio di William, George. Che porta avanti le ideologie del padre, facendosi amare tanto quanto lui.

**679** Sale al potere di Kondreas Medoro VII, figlio di George.

**697** Medoro VII viene assassinato dalla sua stessa moglie, lasciando la città in subbuglio, non avendo ne eredi ne avendo lasciato indicazioni per un successore. Subentra Kernos, l'Oracolo, che assieme alla Consulta governa il regno fino al 700.

**700** Sale al trono di Kondreas Francisco II, scelto dallo stesso Kernos.

**713** Francisco II non viene visto di buon occhio in città. Nascono così le prime rivolte a Kondreas.

**717** Le idi di fuoco: omicidio di Francisco II. Sale al trono di Kondreas Guglielmo I.

**750-850** Sono anni in cui tra Kondreas e Sedrak si crea un legame di reciproco aiuto, alle volte ci sono alcune schermaglie per le montagne, ma il tutto viene risolto dai trattati della Pietra che stabiliscono i confini delle due città, le miniere, le vie sicure di Sedrak e le tratte commerciali.

**758** Guglielmo I di Kondreas muore in circostanze tragiche. Kernos si trova nuovamente al punto di partenza, sceglie così un miliziano Belzak, che si era distinto tra tutti. Kondreas si comincia a militarizzare sempre più.

**786** Ad Hara con non poca fatica la direzione dei Cavalieri di Seju passa ai lupoidi, capitanati da Linneus Mantogrigio, da allora i bestiali si dividono tra pianure e zone montuose in felinidi e lupoidi, detti "Devos" e "Linnei".

**793** Nowuel un Nial viene scelto come nuovo Oracolo.

**800** Sale al trono di Kondreas il figlio di Belzak: Alkir.



**828** La scoperta di una rete di cunicoli sotterranei ad ovest della Piana di Hara permette il rinvenimento di diverse salme e reperti risalenti all'epoca dei Lael, un rinascimento culturale investe la popolazione che evolve rapidamente una stupefacente tecnologia nel campo dell'ingegneria eolica.

**845** Sale al trono di Kondreas Leona IX. Moglie di Alkir, scelta da lui. La donna qualche anno dopo la morte del marito adotta un bambino umano.

**850** Lo smacco subito brucia per 200 anni, in cui Esra si riprende, si riorganizza e stabilisce una battaglia campale ai limiti del Deserto Bianco. Sedrak è costretta al ritiro, abituata alle guerre di schermaglia e imboscate, non regge una battaglia in campo aperto.

Sedrak nel ritirarsi abbatte, con la perdita di più di metà esercito, l'ultimo ponte stabile per Esra. Si stabilisce il giorno per la festività.

**894** Con lo scarseggiare delle risorse auree, ma soprattutto dei prodotti delle miniere di rame e argento delle colline a nord, il valore della moneta comincia a subire una forte inflazione.

**870** Per altri 20 anni le città di Sedrak e Esra piangono i loro morti finché la famiglia Reale dei Sigillati non cede: si presenta con una delegazione di pace a Esra.

Per ulteriori 30 anni ci furono trattative, spiegazioni, insinuazioni, indagini e dissidi.

**899** Sale al trono di Kondreas Edoardo X (soprannominato il nuovo Francisco). Figlio adottivo di Leona IX.

**900** Si stabilisce la prima tregua con Esra che riconosce formalmente Sedrak come quarta città dell'Isola. Viene scoperto il cristallo bianco nelle montagne: il popolo di Sedrak si rende conto che la montagna è costellata da questo cristallo e i più ignoranti cominciano a indebolire la montagna con degli scavi abusivi.

Si stabilisce la prima tregua tra Esra e Sedrak, purché Sedrak fornisca a Esra i primi campioni di cristallo bianco. La famiglia dei Ciechi prende in mano le trattative convincendo i reali a quel tempo, i Seccaspina, a chiedere il supporto di alcuni Sordi per delle indagini sui reali in cambio del cristallo bianco.

**913** Una nutrita comunità si stacca da Kondreas, fuggendo dalla città, fondando la comunità di Frona al confine con i territori di Hara.

**914** Prima guerra fra città confinanti. Kondreas, con l'intenzione di riavere indietro Frona, muove spedizione verso il villaggio ritrovandosi respinta dalla Milizia di Hara, accorsa in aiuto della piccola comunità. Nel frattempo ad Hara un gruppo di filosofi e credenti fonda, con il benestare del sacerdozio di Esra, l'ordine monastico dei Laeliti Caritatevoli, che si prefigge di portare conforto a coloro che necessitano di cure e supporto.

**916** La rotonda viene mossa a compassione per le condizioni del popolo di Frona, i cavalieri di Seju vengono inviati in numero a soccorrere la città, ora alleata politica oltre che commerciale, a guidarli è il generale Zaar, fino ad allora l'unico Cavaliere Ardito a rivestire anche il ruolo di Architetto di Zahar.

**917-918** Sedrak rompe la tregua con delle incursioni da parte di fanatici a Esra. Vengono inviati dalla famiglia regnante dei Liberi. Le incursioni cessano automaticamente per l'esaurimento improvviso delle miniere di oro, argento e rame; queste guerre dei poveri non vengono tollerate. Vengono chiusi i commerci per i metalli preziosi e fatto saltare lo scalpo al reale dei Liberi.

La città di Esra rinomina questo come "l'anno dei bugiardi" ed il sacerdote di Kernomnus viene obbligato all'esilio per la sua incapacità di proteggere la popolazione, costui sceglie come punizione personale di proteggere la cittadina di Porto senza mai più recarsi sull'Isola Furiosa.

**918** La città di Hara abbandona le ormai povere miniere a nord, lasciando pieno accesso alle strutture in favore della vicina Frona, che le annette con riconoscenza, e opta per l'embargo nei confronti di Kondreas. Inoltre nella costa di Hara viene scoperta una stranissima piuma insanguinata avvolta in un brandello di stoffa dalla trama finissima.

**919** Crollo del mercato. Soprattutto ad Hara la scarsità di metalli preziosi e la chiusura dei commerci a nord-ovest obbliga la popolazione ad un periodo di austerità e protezionismo economico.

**920** Nasce la nuova moneta di scambio il cristallo bianco e nasce la Fortezza, vengono fondate le accademie ad Esra e successivamente trasferite nel nuovo ente super partes: la Fortezza

**920-925** Seconda tregua con Esra, è la famiglia dei Ciechi a portare avanti le trattative raggiungendo un accordo formale di silenzioso rispetto: ogni anno alcuni della milizia di Sedrak vengono inviati per essere gladiatori e di rimando alcuni Sordi rimangono al servizio del reale in carica.

**921** Povera di miniere del neo-scoperto cristallo bianco, subito divenuto nuova moneta dell'isola, Hara abbandona l'embargo nei confronti di Kondreas per accogliere questa preziosa risorsa in cambio delle sue abbondanti riserve di cibo e legname.

**925** Esra modifica dell'assetto politico cittadino, viene indetta la prima elezione dei Gran Sacerdoti, ripristino dei gruppi militari e creazione della Milizia cittadina.

**926** Esra riconosce formalmente Frona come quinta città dell'Isola.



**930** Uno scavo abusivo nei cunicoli di Sedrak scatena la tragedia: la frana di un'intera parete scaturisce in una sacca di gas combustibile che, incendiato con i Fuochi di Mezza Via, si espande velocemente nei cunicoli in cerca di ossigeno espandendo l'incendio.

Nel giorno, che viene denominato il "Fuoco di Sedrak", morì 1/4 di popolazione, si istituisce l'ordine dei Mangiafuoco. Ogni scavo proibito viene punito con decapitazione in pubblica piazza.

**930** I Laeliti Caritatevoli di Hara muovono un esercito di 250 volontari verso Sedrak per soccorrere la città in un periodo difficile, la metà degli aiuti svaniscono nel tragitto, i restanti vengono rimandati ad Hara senza spiegazioni o ringraziamenti.

**936** Viene scelto Kami come Oracolo a Kondreas.

**938** Ad Hara lo Sciame decuplica le sue fornaci vitree nella regione, fornendo sempre più utensili in vetro arcano a sostituzione di quelli in metallo. L'economia artigianale, architettonica e tecnologica cambia radicalmente registro, nasce una nuova fazione dello Sciame: i gioiellieri Sbelletti, cui creazioni vengono acclamate fino a Sedrak.

**940** Sale al trono di Kondreas il figlio di Edoardo X, Simon, che anche se appena maggiorenne dimostra di avere le qualità per governare la città.

**947** Una forte gelata investe l'Isola in primavera, Hara è la più esposta a questo insolito vento gelido da sud e perde buona parte dei suoi raccolti a causa della moria delle api. Viene istituita la Sequenza di Vex per aiutare l'ecosistema Haarita. Ci vorranno 7 anni per la ripresa agraria.

**950** Nuova elezione dei Sacerdoti ad Esra, da qui in poi l'elezione è quinquennale.

**954** Genziano Parrè prende il capo della Compagnia dello Zenith e ne trasferisce la sede da Gorgoblù a Chiarariva, sulle scogliere del continente.

**955** Viene raggiunto un alto tasso di criminalità in città, si susseguono 3 Rotonde in un solo anno, periodo detto "la rotazione a perdere", ma nuovi fondi vengono investiti nei 3 ordini militari ed il nuovo Architetto Regulus Distos riporta presto l'ordine in città con pugno di ferro.

**960** Sale al trono di Sedrak Elena dei Ciechi. Porta pace nella città, la criminalità interna viene tenuta a freno con il pugno di ferro e i commerci sono floridi e fiorenti. Con Esra i rapporti sono quiescenti.

**958 - 961** Ad Esra la città subisce numerosi assalti di briganti esterni, numerose vittime tra i civili, soprattutto nei quartieri di Paar e di Valesia. Viene definita la guerra "degli infami". Nel 961 uccisione di Natasha Rimenuv, termine della guerra e vittoria di Esra.

**968** La prosperità di Hara è ad una nuova vetta, la nuova moneta (il cristallo) è ormai diffusa capillarmente, i suoi territori floridi e produttivi ed anche le tasse subiscono un forte calo portando ad una serenità popolare ormai proverbiale.

**970** Vengono eletti i nuovi Gran Sacerdoti, primo episodio di plebiscito per tutti e 5: Giovanni Valentino (Paar), Miral Galvemino (Valesia), Rubin Hoik (Kernumnos), Ozzie Onborn (Morrigan), Glor Fidel (Boden).

**970** Simon e la moglie Nia vengono assassinati, sale al trono la figlia diciassettenne Ametista.



# Mappa dell'isola

L'isola attualmente si presenta a noi con la seguente suddivisione dei territori, dopo le varie guerre e cessioni tra le città-stato. Per la circumnavigazione di tutta l'isola ci si impiega circa 30 giorni, mentre da Sedrak ad Hara sono circa 100 giorni a piedi e lo stesso vale da Esra al Golfo Punta di Lancià.



# Magia

La magia, dono degli Dei, è concessa al popolo per dare loro modo di aiutarsi nelle vicende e faccende di ogni giorno. Ma ogni potere va usato nel giusto modo e abusarne è segno di follia, per chi la conosce, è una energia primordiale, atta a creare, muovere e mutare o preservare la realtà.

Così come esiste la divinità e la sua creazione manifesta, così come esiste il fuoco e quindi il calore, la magia si divide in due grandi rami: il **potere Divino** che è scaturito dalla benevolenza degli Dei attraverso il sacerdote ed il **potere Arcano** che è una manipolazione dell'energia estratta dal creato, dagli elementi esistenti e dalla materia stessi, ingegnerizzati dall'arcanista.

Secondo la storia tramandata la magia vide la sua comparsa parecchi secoli fa, nell'anno 39 NE.

La tradizione narra che la magia fu lasciata dalle divinità assieme alla città stessa di Esra e tutta la conoscenza del mondo racchiusa nei libri e documenti del palazzo che divenne sede dei 5 Saggi anziani.

Questi primi cinque grandi sacerdoti furono scelti direttamente dalle divinità stesse, ricevendo da loro tomi, documenti e conoscenza, tramite cui poter comprendere a fondo i segreti della magia e, per mezzo di questi, quei primi eletti dagli Dei riuscirono a carpire l'intima essenza della magia, scoprendo a cosa serviva, come impararla, come adoperarla al meglio e come essa fosse legata ai "**Canali**" o alle divinità. Grazie ai loro talenti e le loro virtù, che rispecchiavano il volere del Pantheon, i cinque gran sacerdoti fondarono l'ordine sacerdotale e le quattro scuole di magia, quattro poiché Boden fu da sempre considerato un dio super-partes, protettore dell'equilibrio e delle arti materiali più che della magia. Infatti, se le forme ideologiche dei canali trovano rappresentazione nella furia elementale di Paar, nella misticità di Morrighan, nella forza di Kernomnus e nell'armonia di Valesia, Boden è il guardiano della realtà, che combina gli elementi del mondo materiale nel rispetto delle regole del creato.

Nel tempo sacerdozio e magia arcana assunsero ruoli molto differenti, la corrispondenza tra Canali e Divinità si assottigliò e le scuole divennero meno vincolate rispetto agli dei venerati, pur dovendo attingere ognuna da un unico Canale che dà il nome alla scuola.

Da allora ogni credente, che sia un Sacerdote o un Arcanista, considera un atto sacrilego e superbo il tentativo di mischiare il potere dei diversi Canali in nuove aberranti forme, questa "**Magia Proibita**", viene vista come un insulto alle istituzioni divine che ne sono a guardia, alla realtà donataci ed all'ordine da loro creati.

## Il potere Divino

Il potere Divino è solitamente più versatile, deriva dalla forma più pura e primordiale di energia mistica, nonché da una fonte inesauribile ed onnipresente. Per riuscire a controllarla bisogna essere totalmente devoti alle divinità (o almeno ad una di esse) e servono tempi più lunghi per assicurarsi di riuscire a materializzarla in tutte le istruzioni creative. Il potere Divino è sintropico, non obbedisce alle leggi della natura: con il giusto addestramento può generare nuove forme ed ordinare la materia secondo nuovi principi senza partire da energia o da materie prime esistenti.

Coloro che si dedicano all'arte del potere Divino si avviano ad un percorso di crescita all'interno del quale devono adoperare una scelta: le invocazioni alle divinità, così come le scuole di magia arcane, richiedono uno sforzo immane per il sacerdote, il suo corpo si adegua solo a determinati flussi magici e questo impedisce di affinare tutte le diverse tecniche al massimo del loro potenziale.

I punti focali degli insegnamenti sacerdotali sono:

- lo **Strumento divino**, colui che apprende come incanalare l'energia divina verso se stesso, potenziandosi per diventare momentaneamente un campione sul quale cala luce la sua divinità prediletta.
- Il **Pilastro divino**, colui che focalizza all'interno di un cerchio rituale la massima capacità potenziale degli dei, entrando in comunione con essi e potendo così indagare misteri storici e nuove forme della realtà. Questi ultimi sono predicatori per eccellenza, poiché le loro sagge parole possono entrare in sintonia con la voce degli dei, garantendo a chi li ascolta qualche temporanea grazia.





I sacerdoti sono, tra l'altro, le uniche persone in grado di maneggiare le **Reliquie**, il più grande strumento materiale di focus magico esistente.

Per diventare sacerdoti riconosciuti è necessaria l'approvazione della torre Galilea di Esra, una certificazione ufficiale che autorizza a officiare cerimoniali religiosi in pubblico, ciò non significa che un conoscitore della magia divina non possa effettuare riti, ma che probabilmente avrà meno seguito di un sacerdote formato a parlare di fronte alle masse e sarà meno propenso a parlare con i fedeli di credo, teologia e confessioni.

I sacerdoti particolarmente dotati trovano ulteriori modi di esercitare le loro abilità in pubblico, nel privato così come in battaglia, all'interno della famosa Confraternita degli Dei, la cui sede si trova all'interno della Fortezza.

## Il potere Arcano

Il potere Arcano è la conversione dell'energia che caratterizza e tiene unito il mondo fisico, viene assorbito da coloro che riescono a fondersi in comunione con l'ambiente o ad estrarlo da ciò che mangiano e respirano. Il potere Arcano non deriva più dalla divinità stessa, ma dall'energia intrinseca di ciò che esiste dall'inizio dei tempi, per loro la realtà può essere smontata e rimontata nei limiti del quantitativo e del tipo di energia di partenza. Si può essere invocatori istintivi o studiosi pragmatici, in ogni caso si tratta di una predisposizione per la comprensione e la ricostruzione istantanea di una specifica trama occulta della realtà, per questo è praticamente impossibile comprendere più vie della magia Arcana e sempre per questo sono nate 4 scuole di magia:

- la Scuola **Elementalista**
- la Scuola dell'**Essenza**
- la Scuola dell'**Esistenza**
- la Scuola della **Spirale**

All'interno di ogni scuola vi sono poi ulteriori divisioni in dottrine, dette "Vie", poiché i Canali sono tanto complessi da esigere una specializzazione per i più alti livelli di incantamenti.

Nel tempo le scuole di magia si sono separate dal puro culto sacerdotale, fino a diventare accademie tecniche atte alla ricerca del potere più che alla contemplazione del divino, per questo oggi sono considerate indipendenti dal Sacerdozio anche a livello di gestione interna.

## La Scuola Elementalista

Canale: Elemento

Divinità protettrice: Paar

Appellativo comune: Stregoni

Il Canale Elemento racchiude **Fuoco, Acqua, Vento e Terra**, ossia tutto ciò che è manifestazione energetica del creato e che non è toccato dal tempo e non subisce mutamenti.

Questa scuola domina e trae il potere dal Canale dell'Elemento, conoscendone ogni singolo aspetto e basandosi completamente sullo studio degli elementi. I suoi adepti si servono delle forze della natura sia per attaccare che per difendersi, in base all'elemento a cui ci si appellano. Grezzi e selvaggi, spesso aspri in un particolare aspetto del carattere, gli Stregoni passano la loro vita a contatto con gli elementi che dominano, sfruttando più l'istinto e le emozioni che lo studio. Amano risiedere nella natura, oppure in eremi immersi nel furore degli elementi, proprio per affrontarli e rafforzare il loro spirito e poter **piegare il potere degli elementi**.

Si pongono continue sfide per "sentire" gli elementi scorrere in loro e sono per questo i primi tra i combattenti arcani in campo. Traendo energia dalle emozioni intense lo scopo di questa scuola è unicamente quello di controllare gli elementi e dominarli, così da poter vivere intensamente, senza restrizioni o logiche superflue.

A capo di questa scuola vi è il rettore chiamato "Quinto Elemento", di sotto il rettore, vi sono i maestri dette "Fonti" il cui compito è quello di formare i giovani maghi, instillare in loro lo stile di vita dettata da ogni energia elementale ed insegnar loro le basi dei quattro elementi.



Questa scuola affonda la propria apertura nelle radici di Esra: la scuola Elementalista, che delle quattro è stata la prima ad essere studiata e appresa, grazie ad un famoso ragazzino di nome Cornelius che scaturì il primo rivolo d'acqua magico. Eriand, il primo Gran Sacerdote scelto da Paar, per quanto fosse uomo poco incline allo studio, era dotato di un grande intuito e capì subito il fenomeno ricollegandolo agli antichi testi divini, scoprendo così che i Canali menzionati nei testi erano reali.

## La Scuola dell'Essenza

Canale: Essenza

Divinità protettrice: Morrighan

Appellativo comune: Mistici

Il Canale Essenza che racchiude **Vita, Morte, Mente e Animo**, vale a dire l'essenza stessa di una singola creatura, dalla sua vita alla sua morte, della sua mente e del suo animo.

La scuola dell'Essenza controlla l'omonimo Canale e basa il suo potere sul controllo di tutti gli aspetti che comprendono l'intima verità d'ogni singola creatura, quindi la manipolazione delle menti o il loro controllo, la capacità di comprendere lo stato dell'animo di una persona ed i suoi intenti, la volontà di **modificare o rafforzare le condizioni mentali di un vivo o sfruttare i corpi morti** per dar loro una ragione d'essere.

Questa scuola, al contrario delle altre, segue una filosofia gnoseologia basata sull'io, un insegnamento meditativo e calmo, fondato sull'introspezione più che sulla conoscenza del mondo materiale. Proprio dalle meditazioni i Mistici dell'Essenza traggono il proprio potere e le capacità del Canale. Lo scopo di questa scuola è trovare la ragione della vita e della morte.

A capo di questa scuola vi sono due grandi maestri appellati come "Veggenti": uno domina la via della Vita, l'altro domina la via della Morte. Di successione in successione, a cariche alterne, dominano anche la Mente e l'Animo. I Veggenti hanno sotto di sé i due maestri "Cognitivi", coloro che un giorno erediteranno il loro posto nella carica di rettore e che insegnano l'arte ai loro allievi, la meditazione, la calma, la rispettiva via da seguire.

La nascita di questa scuola, come le altre tre, affonda le sue radici nei primi anni di vita di Esra e la sua creazione la si deve a Josè de Rosa, il più anziano e saggio tra i cinque grazie ai 70 e oltre inverni che portava sulle spalle. Morrighan lo scelse e, grazie alla sua esperienza e saggezza, riuscì a capire ed ottenere il potere del Canale Essenza tramite la meditazione ascetica.

## Scuola dell'Esistenza

Canale: Esistenza

Divinità protettrici: Kernomnus

Appellativo comune: Druidi

Il Canale Esistenza comprende **Nascita, Crescita, Istinto** (e accoppiamento) e **Aberrazioni** (o mutazioni), in altre parole tutto ciò che concerne la procreazione ed il cambiamento fisico di ogni singola creatura esistente in natura, sia nella perfezione sia nell'imperfezione.

La scuola dell'Esistenza si serve del Canale dell'Esistenza e delle sue vie, permettendo di **richiamare in proprio aiuto creature da altri luoghi o le loro capacità**, mutare il proprio corpo e quello degli alleati o alterare gli istinti dei nemici. Questa scuola è legata agli animali, alla passione, alla ferocia, alla combattiva esistenza d'ogni essere animato.

Volti prevalentemente a mantenere l'equilibrio naturale e a difendere la vita, fra i suoi membri ci sono anche gruppi che scelgono la via della conoscenza delle razze e delle creature esistenti per carpirne i segreti più reconditi. Una piccola parte, invece, studia e sfrutta le conoscenze faunistiche per tentare la creazione di un qualcosa di diverso e nuovo. I Druidi sono in continua lotta tra cambiamento e preservazione, sopravvivenza e rinnovamento, perchè "due" è il numero del confronto e della coppia.

Scopo ultimo dei druidi è lo scoprire i limiti d'ogni creatura, preservarla o provare a superarla. La scuola dell'Esistenza permette di richiamare a se creature di qualsiasi specie, in modo da farsi aiutare da esse, oppure incanalandola e



intrappolandola in qualche oggetto per sfruttarne i poteri. La scuola può anche servirsi del potere di una bestia richiamandone temporaneamente il potere primordiale.

La scuola dell'Esistenza è guidata da 2 rettori: il primo chiamato "Linfa" colui che governa la via della nascita, l'altro è apostrofato come "l'Empio" e ricerca nel nome di Kernomnus l'aberrazione, l'essenza animale e la comunione con gli istinti.

Sotto di loro vengono i maestri chiamati "Guide", volti all'insegnamento della magia del Canale Esistenza e delle regole di questa scuola. Una Guida diventa tale se scelta dalle altre Guide oppure un candidato potrà tentare di superare un Esame del suo diretto mastro.

Delle quattro Scuole quella dell'Esistenza fu quella dall'accettazione più travagliata, perchè abbracciava i tratti animali dell'essere, ma con il tempo la proliferazione dei bestiali ed il culto delle divinità "selvagge" si diffuse tanto da rendere accettabili la mescolanza di tratti "mutanti", purchè aggraziati ed utili. La sua nascita, contrariamente alle altre, non la si deve ad una sola persona, bensì ad una coppia di sposi: Cesare e Ilenia Gaiallor. Si sostiene che la loro capacità di controllo del Canale dell'Esistenza fu dato dal profondo e selvaggio amore per la natura e per se stessi, come coppia formata sotto il nome di Kernomnus di cui gli sposi ne divennero Grandi Sacerdoti.

## Scuola della Spirale

Canale: Spirale

Divinità protettrice: Valesia

Appellativo comune: Cronomanti

Il Canale Spirale comprende le vie **Materia, Spazio, Tempo e Natura**, cioè tutto quello che subisce l'influenza del tempo, che si contorce in una eterna spirale di energia ed inesorabile movimento.

Questa scuola si prefigge di carpire i segreti del Canale della Spirale, imparando a **modificare e plasmare la realtà stessa sul piano materiale, distorcendo lo spazio ed il tempo**. L'arte di manipolare il creato, la materia esistente e ciò che ci circonda è tanto complessa quanto rischiosa, rendendo questa scuola pericolosa ed instabile, nel continuo tentativo di capire quanto ci si può spingere nella sua pratica senza oltrepassare la soglia del rischio, sempre con l'intento di migliorare e comprendere le meccaniche del mondo.

Cautela e vigilanza sono le due regole d'oro per studiare ed essere ammessi a tali insegnamenti.

I due Rettori della scuola sono chiamati rispettivamente, "Infinito" e "Firmamento". Il primo domina gli aspetti di Spazio e Materia con metodi scientifici e pragmatici, il secondo governa Tempo e Natura ed è solitamente un mago dal pensiero astratto. Al di sotto vi sono i "Secondi", maghi completamente dediti ad una delle 4 sfere del Canale che pur conoscendo dottrine delle altre sfere si concentrano unicamente su una di esse per evitare di farsi distrarre dal proprio delicato compito. In ordine cronologico di comprensione e scoperta la scuola è stata l'ultima conquistata dalle genti di Esra a causa della sua difficoltà d'esecuzione e del suo enorme potere, secondo solo alle dottrine sacerdotali ritualistiche (che a dire dei Cronomanti sono semplici perchè "lasciano fare il difficile agli Dei").

A differenza delle altre scuole che avevano facilità nel comprendere i testi lasciati dagli Dei e ad impararne il significato e l'esecuzione, tale scuola si basa su teorie, simboli ed algoritmi volti a spiegare la realtà delle cose. La nascita di questa Scuola si deve ad Artemis Lionadi, uno dei 5 Saggi Anziani, colui che parlò con Valesia, dea delle Foreste, albero del creato.



# Razze

Le razze umanoidi conosciute prosperano in ogni luogo dell'isola, anche se alcune di esse preferiscono un territorio ed un clima all'altro. Possono procreare anche tra loro, ma il nascituro avrà sempre le fattezze della madre.

**Taglia e aspetto:** La taglia delle creature ed il loro aspetto sono prettamente descrittivi, in Arcana Domine non ci sono discriminanti sulla stazza dei giocatori, tuttavia alcuni tratti vanno obbligatoriamente resi per poterli riconoscere, come le orecchie da elfo o il colore degli orchi (vedi Regolamento per le specifiche).

## Elfi

Solitamente alti e longilinei, la particolarità che caratterizza questa razza sono le orecchie a punta e il loro carattere riservato. Vivono prevalentemente nei boschi, anche se molti di loro hanno deciso di spostarsi nelle città, dove la loro opinione viene tenuta in grande considerazione data la loro longevità (e quindi saggezza), vivono in media 400 anni. Molti Elfi hanno altresì preferito una vita meno tranquilla, arruolandosi come sentinelle o guardie cittadine grazie alla loro vista acuta che gli permette di vedere ben oltre il normale.

## Geni

Nati da ciascuno degli elementi, i geni hanno sembianze umanoidi, ma mano a mano che apprendono i segreti della magia la loro gemma muta, divenendo sempre più simile al loro elemento madre, così come il loro carattere, che può assumere molte sfaccettature, dall'iroso al placido, all'ombroso al solare e molte così via... Non si sa con certezza quanti anni possano vivere. Essendo nati dall'etere stesso, sono soliti comprendere meglio la magia di altre razze.

## Gnomi

Detto altresì Piccolo Popolo. Questi esseri, con lunghissime orecchie a punta, vivono prevalentemente nel sottosuolo delle foreste, in gallerie scavate sotto o all'interno degli alberi secolari e connesse tra loro da una fitta rete di gallerie.

Gli Gnomi sono abili costruttori di macchinari, la maggior parte dei quali sono impiegati a migliorare il benessere e la comodità cittadina. Conoscono molto bene il valore della merce che creano e di quella disponibile in commercio, per cui ci si può affidare a loro per reperire o valutare qualsivoglia mercanzia esistente sull'isola. Dopotutto ogni cosa ha il suo giusto prezzo.

La loro età massima è di ca. 300 anni.

## Macdit

I Macdit sono una razza umanoide primordiale la cui pelle sembra carbonizzata e possono avere orecchie a punta piuttosto che escrescenze o corna sul corpo. Hanno canini appuntiti e a causa della loro natura si devono nutrire di sangue animale almeno una volta al giorno. Questo li rende più resistenti, ma è anche la loro debolezza. Le pozioni impiegano più tempo per fare effetto, mentre i veleni entrano in circolo molto più velocemente della norma.

L'età massima per un Macdit è di ca. 200 anni.

## Mezz'uomini

Come il nome stesso riferisce, i Mezz'uomini sono solitamente uomini di piccola statura. In lontananza possono essere scambiati per bambini, ma dopo un'analisi più approfondita si potranno notare i grandi piedi pelosi, caratteristica unica della loro razza.

Il loro insaziabile appetito e la loro voglia di assaggiare ogni cosa li ha portati a sviluppare un'immunità a cibi o bevande che potrebbero portare alla morte qualsiasi essere vivente disattento. Gioviali, amichevoli e festaioli non rifiutano mai un invito e difatti si cacciano sempre in moltissimi guai.

Si dice vivano per 150 anni.



## Nani

Usualmente bassi di statura, ma con la pelle coriacea come la roccia, gli appartenenti alla razza dei Nani sono grandi guerrieri, abili minatori e magnifici architetti, scolpiscono, infatti, montagne per renderle delle maestose roccaforti: prima tra tutte la città di Sedrak, fiore all'occhiello di questa civiltà.

Il loro aspetto è molto curato, gli uomini hanno lunghe barbe fluenti intrecciate. Sono molto muscolosi e vigorosi ed il loro corpo è coperto di tatuaggi che raccontano le loro gesta e il loro valore. Le donne dei Nani sono robuste anche loro e sfoggiano una barba acconciata elaboratamente ed impreziosita da fili d'oro e pietre preziose. Questa somiglianza con gli uomini nani ha dato vita alla leggenda che non ci siano donne tra i Nani ed anche se il loro carattere è decisamente più docile di quello dei loro maschi, non manca di orgoglio e testardaggine.

La loro età massima è di ca. 300 anni.

## Niall

I Niall sono una delle razze originarie tra le più fiere e maestose di tutta la realtà, con il passare del tempo la loro pelle è diventata color dell'oro. Hanno maestose ali che se dispiegate, mettono in ombra tutti gli altri.

Sono estremamente rari ed hanno un grande intelletto e per questo sono benvoluti da tutti i popoli.

Vivono per circa 400 anni.

## Orchi Verdi

Onorevoli guerrieri e abili artigiani, gli Orchi Verdi mettono la loro forza al servizio di chi ritengono degno. Non hanno un animo belligerante, ma al bisogno sanno come difendersi e difendere gli altri.

Molto corpulenti e con un'ottima resistenza. La durata media della loro vita è di ca. 150 anni.

## Umani

Gli Umani sono la razza più diffusa sull'isola. Sono versatili, riescono a risolvere la maggior parte delle problematiche e a svolgere moltissimi lavori.

Sono presenti su tutto il territorio grazie al loro altissimo spirito di adattamento.

La vita media di un umano è di 75/80 anni.

## Uomini Bestia

Dalle fattezze bestiali, questi esseri sono metà uomo e metà bestia. Ne esistono di ogni fattezza: Uomini capra, Uomini lucertola, Uomini lupo, Uomini toro, Felinidi...

Il sangue misto degli uomini bestia li porta, in alcune situazioni estreme, a lasciare scaturire il loro istinto.

Gli Uomini Bestia vivono per circa 90 anni.

