



# SEDICESIMO ARCANO

**AMBIENTAZIONE**





# SEDICESIMO ARCANO

**AMBIENTAZIONE**



# INDICE

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>CRONACHE DI EA</b>      | <b>7</b>  |
| CALENDARIO DELLA NUOVA ERA | 8         |
| <b>L'ISOLA DI EA</b>       | <b>13</b> |
| <b>I REGNI DI EA</b>       | <b>19</b> |
| MUHR                       | 20        |
| KARDIA                     | 23        |
| LEMNEA                     | 25        |
| <b>I REGNI DI ADRA</b>     | <b>29</b> |
| NAMORIA                    | 30        |
| VANKORR                    | 33        |
| DAVION                     | 36        |
| NAARGOTH                   | 39        |



**CRONACHE DI EA**

# CALENDARIO DELLA NUOVA ERA

- 2 Tre condottieri radunano esuli da tutta Adra per condurli alla ricerca di una terra promessa che non sia infettata dalla letale malattia che sembra aver colpito tutto il continente.
- 1 I tre condottieri lasciano il continente centrale e dopo mesi di navigazione scoprono un'isola. La battezzano Ea che significa "terra promessa".
- 0 Su Ea viene scoperto un antico sistema di rovine, all'interno del quale rinvengono una potente reliquia: lo Scettro della Verità. I tre condottieri inspiegabilmente riescono a padroneggiare la reliquia che al momento della scoperta sembrava inerte. Grazie ai poteri mistici dell'oggetto innalzano una difesa magica permanente che occulta l'intera isola di Ea proteggendola dalle catastrofi del mondo esterno. Non appena le difese dell'isola sembrano attivarsi, i seguiti di ciascun condottiero esplorano l'isola e al centro di essa scoprono un misterioso castello. I condottieri identificano la struttura: si tratta del leggendario Castello degli Eroi, ma al suo interno non trovano nessuno. Certi che la costruzione sia un luogo magico dei tempi antichi, decidono di porvi al suo interno lo Scettro della Verità, dichiarando il castello stesso luogo neutrale nel quale le genti possano recarsi per omaggiare la potente reliquia.
- 1 Ciascuno dei tre condottieri occupa una parte dell'isola di Ea, andando di fatto a costituire tre regni distinti: Kardia, Lemnea e Mhur. Accordandosi per una convivenza pacifica delle genti, ciascuno di loro si autonoma re. La totalità dei non umani confluisce a Mhur, dove il sovrano, Fannan, è di razza efficace.
- 2 I tre regni cercano di esplorare i mari attorno ad Ea ma grandi sconvolgimenti climatici impediscono ogni tipo di spostamento. L'unico luogo sicuro sembra essere proprio l'isola di Ea, protetta dallo Scettro della Verità. A questo punto, nelle genti ormai stanziate sull'isola, scema il desiderio di abbandonarla.
- 9 Memori delle peripezie che li hanno portati su Ea, gli abitanti dei tre regni erigono un gigantesco faro nei pressi della Laguna di Vash, in modo che altri possibili esuli da Adra possano vedere la luce dalla speranza ed essere guidati verso lidi sicuri.
- 12 Le popolazioni dei tre regni continuano a crescere. Le comunità dapprima sparse, cominciano a riunirsi formando villaggi e gettando le basi per la costruzione delle prime grandi città.
- 16 Il re di Lemnea manifesta i sintomi di una misteriosa malattia, la prima di cui si abbia notizia dalla venuta degli esuli. Non trovando una cura efficace egli decide di affidare il regno a due Signori che lo amministrino durante il suo peregrinare alla ricerca di una cura: il Signore del Crepuscolo e il Signore dell'Alba. Nell'isola di Ea si sparge la voce di una maledizione.
- 20 Le città prendono vita, andando gradualmente ad accogliere gran parte della popolazione che nel frattempo è sensibilmente aumentata. I regni prosperano in armonia nonostante le differenze che gradualmente li caratterizzano.
- 25 Il re di Mhur indice un grande concilio con l'intento di unificare in maniera stabile razze che abitualmente non erano solite condividere lo stesso spazio vitale. Per favorire la pace e la prosperità ogni razza elegge un proprio rappresentante che potrà parlare a nome di essa di fronte al re. Nasce il Concilio del Sangue di Mhur.
- 28 Il re di Kardia Bjorn raduna i migliori carpentieri da ogni clan e inizia la costruzione del Grande Palazzo della Montagna, che fungerà da principale luogo di potere di tutto il regno.



- 30** Una lunga eclissi oscura i cieli di Ea per quasi un mese, generando tra le genti voci di grandi sventure. Il re di Lemnea si mostra in pubblico dopo quattordici anni dichiarando di aver sconfitto la malattia che lo affliggeva. Pur essendo visibilmente debilitato, riprende il proprio ruolo di sovrano, affiancato dai due Signori che per anni lo avevano sostituito. Egli si autonoma Signore delle Eclissi e si mostra sempre col volto coperto da una maschera, andando ad alimentare le tetre voci che da tempo circolano sulla gente di Lemnea e sulle proprie usanze. Il sovrano, durante un grande rituale, dichiara cominciato il primo ciclo della notte.
- 42** Rundun Mano di Bronzo, possente guerriero di uno dei più feroci clan di Kardia spodesta il re Bjorn, praticando per la prima volta il sadico rituale della foglia di pelle. Il regno di Rundun tuttavia non è stabile perché numerosi clan non riconoscono in lui una guida valida e rispettosa delle tradizioni. Molti di questi clan si danno alla macchia andando ad abitare nei recessi più profondi delle montagne per praticare atti di sabotaggio alla forza militare di Rundun. Per tutta Kardia sono anni di profonda sofferenza che influisce negativamente sullo sviluppo culturale della nazione.
- 50** Il Concilio del Sangue di Mhur si dimostra efficace nel riunire le razze del regno nonostante le loro palesi diversità. Sono moltissimi gli incroci razziali che si vengono a creare ma questi risultano sistematicamente poco longevi e per lo più sterili. Le uniche eccezioni si hanno quando uno dei genitori è di sangue umano. Questi nuovi nati, grazie alla loro resistenza, vengono comunemente identificati col nome di "tenaci". Il re di Mhur comincia a temere per la perdita dell'eredità culturale di ciascuna razza e decide di creare una grande biblioteca che possa raccogliere le tradizioni sulle quali si è fondato Mhur fin dalle sue origini.
- 52** I discendenti del primo legittimo re di Kardia Bjorn, cospirano contro l'usurpatore Rundun Mano di Bronzo con l'appoggio dei clan delle montagne che li riconoscevano come i legittimi sovrani del regno. Rundun viene ucciso. Il re di Lemnea invia il Signore del Crepuscolo a Kardia affinché aiuti a rovesciare i clan ancora leali a Rundun. Questo gesto è molto apprezzato dai figli di Bjorn che instaurano rapporti commerciali più intensi con Lemnea. Il Grande Palazzo della Montagna viene completato e nelle sue cripte viene data finalmente degna sepoltura alle spoglie del defunto Bjorn.
- 53** Vengono completate le principali roccaforti di Lemnea. Il re ne affida il controllo a ciascuno dei Signori che governeranno sulla base del ciclo corrente. Consapevoli della loro posizione strategica nell'isola di Ea, i lemniati iniziano ad instaurare sempre più frequenti rapporti commerciali coi vari regni. Inizia un florido periodo di ricchezza e prosperità per la gente di Lemnea. Il re, autoproclamatosi Signore delle Eclissi, regna ormai da moltissimi anni e seppur debilitato dimostra una innaturale resistenza allo scorrere del tempo, creando una sorta di mito tra i suoi sudditi.
- 65** Il re elfico di Mhur riconosce la supremazia dei tenaci e decide di abdicare in favore di uno di essi, ritirandosi per dedicarsi al preservare le antiche conoscenze razziali. Questa data viene comunemente riconosciuta come l'inizio dell'Età della Tenacia.
- 98** Una carovana mercantile di Kardia carica di metalli preziosi viene assalita sul limitare del regno di Mhur. I kardiatici accusano apertamente i mhuriti creando una vistosa crisi diplomatica che rischia di sfociare in una guerra aperta. Il Signore delle Eclissi di Lemnea, unico dei sovrani originali ancora al potere, decide allora di intervenire per sedare la disputa e ricordare gli antichi giuramenti di pace. Le delegazioni di Kardia e Mhur vengono invitate a Lemnea, presso la roccaforte del Signore dell'Alba che viene incaricato di riappacificare le fazioni. La guerra viene scongiurata e per festeggiare l'evento le tre nazioni si riuniscono al Castello degli Eroi. Durante i festeggiamenti al castello strane visioni di epoche passate sembrano manifestarsi ai presenti che cominciano ad interrogarsi sulla natura di queste ultime.

Per cercare di capire che cosa queste visioni potessero significare i tre regnanti decidono di visitare ciclicamente il castello.

- 116** La popolazione di Lemnea è fortemente aumentata. Il Signore del Crepuscolo ordina un censimento accurato di tutta la popolazione, vietando nuove nascite fino al manifestarsi di un nuovo ciclo. Sul confine con Kardia alcune voci parlano di strani cavalieri neri che sembrano pattugliare il territorio.
- 130** Gunnar, nuovo re di Kardia, alla presenza di tutti i clan, ordina che ogni disputa debba essere risolta tramite un pubblico processo che garantisca al popolo la facoltà di giudicare ed eseguire una eventuale condanna. Tra le pene previste viene inserita, almeno per i casi più gravi, la foglia di pelle, in memoria dell'onta che subì il suo antenato Bjorn.
- 168** Il primo re tenace di Mhur muore di vecchiaia. Gli succede un altro tenace ma di stirpe differente.
- 172** L'aumento costante della popolazione porta molte volte a conflitti nelle aree di confine. Spesso questi eventi sfociano in tensioni tra i regni, tuttavia i raduni presso il Castello degli Eroi consentono la mediazione e permettono il mantenimento di una pace che sembra comunque essere ogni giorno più difficile da mantenere. Il Signore delle Eclissi di Lemnea appare sempre di meno in pubblico. C'è chi dice che egli vaghi dal nord al sud del suo regno alla ricerca di qualcosa di misterioso. Molti al di fuori di Lemnea credono che non sia possibile la sua estrema longevità, per questo motivo si diffonde la voce di una serie di successioni segrete non dichiarate al trono lemniaco. Al riguardo, comunque, non ci sono prove concrete.
- 230** Kardia, Lemnea e Mhur sono all'apice della loro potenza. Le relazioni sono spesso tese ma la pace perdura perché ciascun regno abbisogna dei rapporti commerciali con gli altri, fondamentali per garantire lo standard sociale e culturale raggiunto.
- 280** La popolazione di Ea ha raggiunto il limite della sostenibilità. Al raduno presso il castello viene seriamente presa in considerazione l'opzione di avventurarsi all'esterno dell'isola. Kardia, che conta tra le sue fila i combattenti più agguerriti, comincia a dimostrare segni di insifferenza alle numerose soluzioni politiche per mantenere la tranquillità in tutta l'isola.
- 305** Kardia schiera la maggior parte dei suoi combattenti sul confine di Lemnea, attratta dalla prosperità di quest'ultima. Anche Mhur sembra sul piede di guerra e si vocifera di un esercito accampato nelle valli pronto a scendere in campo. Lemnea affida nuovamente al Signore del Crepuscolo la guida del proprio esercito, con la chiara indicazione di eliminare ogni invasore.
- 306** Il Signore delle Eclissi di Lemnea, in un ultimo tentativo di scongiurare una guerra aperta, indice l'ultimo concilio presso il Castello degli Eroi, raccontando di aver avuto una visione di speranza. Misteriosamente la sua visione viene riportata dal castello stesso agli occhi dei sovrani presenti. Questo è bastevole per placare i dissidi e mettere d'accordo i regni di Ea che ora sono consapevoli di come il loro destino sia oltre i confini dell'isola. Con gli sforzi congiunti di tutti i regni viene dato il via alla costruzione di una grande flotta navale.
- 309** La costruzione della flotta è praticamente ultimata ma questo ha gravato pesantemente sulle risorse dell'isola.
- 311** I sovrani dei tre regni, nonostante gli accordi, sono consapevoli del clima di instabilità e ciascuno di essi è restio a privarsi di forze consistenti da mandare via nave verso l'ignoto. Viene così concepito di comune accordo un sistema di organizzazioni che avrà come scopo principale quello di esplorare eventuali nuovi territori all'infuori di Ea. Queste entità prendono il nome di "Costellazioni", in onore degli unici veri punti di riferimento a disposizione durante la navigazione.

- 312** Viene stilato il "Codice del Cielo" ovvero l'insieme delle regolamentazioni alle quali ciascuna costellazione dovrà attenersi. L'Ordine del Cielo viene costituito per far rispettare queste regole.
- 314** Le prime navi da esplorazione salpano da Ea.
- 315** Le navi fanno ritorno e parlano di terre abitabili a non più di qualche mese di navigazione.
- 316** Kardia, Lemnea e Mhur inviano dei contingenti per creare una testa di ponte sul nuovo continente. Le nuove terre scoperte misteriosamente non coincidono con nessuna delle vecchie mappe portate da Adra.
- 317** Sul nuovo continente viene creato un avamposto dei tre regni. Viene scoperto un vecchio castello abbandonato, probabilmente realizzato da qualche civiltà che aveva abitato in quei luoghi molto tempo prima.
- 318** L'anno corrente. I contingenti dei tre regni vengono richiamati su Ea dove il clima si fa sempre più teso. Vengono inviate le Costellazioni al loro posto.



**L'ISOLA DI EA**

***"... e dopo mesi di navigazione, finalmente la vedemmo. Era la terra promessa che le nostre guide avevano sognato. La chiamammo Ea, il luogo dove vivere non sarebbe stato più una sfida. Il rifugio nel quale trovare riparo durante la tempesta..."***

Secondo le antiche storie tramandate dalle popolazioni che si stabilirono per prime sull'isola di Ea, questa è situata a circa due mesi di navigazione dalle propaggini più meridionali di Adra.

Ea si estende per circa cinquecento chilometri da ovest a est e per quattrocento da nord a sud.

La presenza di due grandi formazioni montuose delinea in maniera molto netta un sistema climatico caratterizzato da condizioni estremamente differenti tra loro. Si passa dalle rigogliose foreste di Mhur nel nord dell'isola, alle tundre che si estendono ai piedi delle montagne che delimitano i confini del regno di Kardia. Ad est, il rigore della tundra lascia spazio ad un clima più secco man mano che ci si avvicina al mare. Qui si è formato un grande deserto caldo di dune di sabbia, costellato tuttavia dalla presenza di numerose e rigogliose oasi che sono state la culla della civiltà Lemniana. Mentre la quasi totalità delle coste di Ea è fortemente rocciosa e spezzata dalla presenza di fiordi e alte costiere a picco sul mare, la zona orientale è caratterizzata da grandi spiagge e dolci lagune, dove la vegetazione può crescere rigogliosa a dispetto del clima estremamente secco.

L'isola di Ea è attraversata da due grandi fiumi che nascono entrambi sulle vette delle catene montuose più alte all'interno del Regno di Kardia. Il Fiume Verde nasce tra le dorsali Kardiatiche della Catena del Drago e si fa strada attraverso le tundre fino alle foreste di Mhur, per poi gettarsi nel Grande Mare nei pressi della Baia di Vash. Esso deve il suo nome alla grande quantità di flora acquatica presente lungo i suoi affluenti che penetrano in profondità nelle foreste Mhurite. Il Fiume Rosso, invece, nasce da sorgenti sotterranee nelle profondità delle montagne di Kardia e si estende per chilometri attraverso il deserto di Lemnea. La presenza di innumerevoli minerali disciolti nelle sue acque ha generato il nome stesso del fiume, che, soprattutto nei territori desertici e caldi di Lemnea, tende ad assumere una pigmentazione rossastra. Il Fiume Rosso si getta nel Grande Mare formando un maestoso estuario salmastro, che da secoli viene sfruttato dai lemniani per la produzione di sale.

Le popolazioni esuli che si stabilirono per prime sull'isola di Ea, si disperdettero nei vari territori, andando a formare tre grandi nazioni che ad oggi rappresentano i fulcri della civiltà su tutta l'isola.

Nel nord, immerso tra verdi foreste si trova il regno di Mhur, dove la quasi totalità dei non umani ha preso dimora. Ad ovest, nelle tundre e sulle innestate catene montuose è sorto il regno di Kardia, popolato da umani duri di carattere e resistenti come l'acciaio alle intemperie. Ad est, tra le rigogliose oasi e l'inferno di sabbia del deserto si è formato il regno di Lemnea, popolato da misteriosi uomini dediti ad antiche tradizioni di misticismo.

Considerando l'origine comune di queste popolazioni, i rispettivi regnanti hanno nei secoli mantenuto una forma di rispetto reciproco che ha garantito un lungo periodo di pace e prosperità. Tuttavia, ai giorni nostri, questa stabilità è minacciata dalla crescita eccessiva delle popolazioni, che sta progressivamente intaccando quelle che sono le risorse di Ea, ormai non più bastevoli per tutti. Da anni è quindi maturato un comune desiderio di esplorare ciò che i primi coloni di Ea si lasciarono alle spalle e sempre più intensamente i tre regni si stanno interessando alla possibilità di ritornare su Adra.

***"...egli giurava di averla vista. Un'ombra cremisi  
come il sangue nelle aule della reliquia. Nessuno  
sapeva chi o cosa fosse, ma la sua presenza non  
passò inosservata agli esploratori..."***

Le vicende più antiche legate alla storia dell'isola di Ea risalgono all'arrivo dei tre condottieri: Bjorn, futuro re di Kardia, Fannan di Mhur e Naeem di Lemnea.

Stremati da mesi di navigazione essi giunsero sulle coste di Ea, dove trovarono riparo dalle condizioni climatiche che peggioravano di giorno in giorno impedendo un ritorno in mare.

Dopo giorni di esplorazione, le avanguardie dei condottieri ritornarono recando la notizia che non lontano dagli accampamenti era stato rinvenuto un antico complesso ormai in rovina. Speranzosi che questo fornisse informazioni circa gli abitanti dell'isola che li aveva salvati, i condottieri decisero di intraprendere una spedizione con lo scopo di esplorare le rovine.

Soltanto i migliori tra gli esploratori entrarono nel gigantesco complesso, guidati direttamente da Bjorn, Fannan e Naeem. Le leggende su cosa trovarono all'interno delle rovine si sono moltiplicate col passare degli anni, ma quello che è certo è che i tre condottieri ne emersero con una reliquia molto antica.

Si trattava di uno scettro, in seguito rinominato Scettro della Verità. I nuovi giunti su Ea decisero di custodire gelosamente la reliquia appena trovata, perché sembrava che questa riuscisse in qualche modo a placare la violenza del clima che continuava a peggiorare. Tuttavia, non trovando un accordo su chi dei tre condottieri dovesse brandirla, si decise di cercare un luogo che fungesse a tutti gli effetti da reliquiario, dove chiunque potesse recarsi in visita per ammirare l'antico artefatto.

Con questo scopo ciascuno dei condottieri prese parte degli uomini e cominciò indipendentemente ad esplorare l'intera isola, andando di fatto a formare tre grandi contingenti indipendenti l'uno dall'altro.

Dopo mesi, gli esploratori al servizio di Fannan riferirono di aver trovato un enorme castello al centro esatto dell'isola.

Col diffondersi di questa notizia, Bjorn, Fannan e Naeem radunarono i propri uomini in prossimità del misterioso castello, riconoscendolo senza alcun dubbio come il mitico Castello degli Eroi di Adra. In un primo momento tutti si aspettarono di trovare qualcuno che popolasse la costruzione, ma con grande sgomento si accorsero ben presto che il castello era completamente disabitato, esattamente come tutta l'isola di Ea.

I tre condottieri decisero di comune accordo di affidare la custodia dello Scettro alle possenti mura del Castello degli Eroi, e di festeggiare il giorno della sua scoperta per tutti gli anni a venire.

In seguito a questi avvenimenti ciascuno dei tre condottieri prese il controllo di una porzione di Ea, andando a formare quelli che oggi sono conosciuti come i regni di Kardia, Mhur e Lemnea. I Kardiaci guidati da Bjorn si stanziarono sulle montagne innevate dell'ovest, i non umani guidati da Fannan costruirono la propria nazione tra le foreste settentrionali, mentre i Lemniani di Naeem si spostarono di oasi in oasi esplorando il grande deserto orientale.

***"... e così le nazioni prosperarono. Ma dal benessere tanto agognato si generò la disperazione. L'isola era piccola, le genti molte e le risorse ormai scarse. L'unica soluzione sembrava essere la guerra..."***

Circa trecento anni dopo l'arrivo degli esuli su Ea, le civiltà che si formarono raggiunsero il loro apice, tuttavia il prezzo pagato per il progresso fu altissimo e le risorse naturali presenti sull'isola non furono più bastevoli per sostenere queste comunità. Contemporaneamente, l'aumento demografico portò a grandi tensioni, soprattutto lungo quelli che erano i confini.

L'ombra della guerra incombeva e sembrava non esserci nessuna soluzione.

Fu in questo momento di oscurità che i regnanti di Kardia, Mhur e Lemnea decisero di incontrarsi un'ultima volta presso il Castello degli Eroi, nel disperato tentativo di trovare un'alternativa nel rispetto degli antichi giuramenti di pace. Qui, una serie di visioni generate dal castello stesso, portarono le genti alla convinzione che fosse giunto il momento di tentare di abbandonare Ea per vedere cosa fosse rimasto del continente di Adra.

I tre regnanti decisero allora di investire nella costruzione di una grande flotta che potesse portare numerosi uomini là dove le antiche mappe indicavano la presenza del vecchio continente. Furono necessari diversi anni affinché questa flotta venisse realizzata, durante i quali le tensioni non accennarono a smettere, ma anzi si acuirono.

A seguito di queste problematiche i regni si ritrovarono a non vedere di buon grado l'invio su Adra di grandi contingenti militari, col rischio di indebolirsi nel caso in cui una guerra improvvisa fosse scoppiata. Nacque allora l'idea di costituire dei gruppi organizzati di volontari da utilizzare al posto dell'esercito per l'esplorazione di questi nuovi territori.

Questi gruppi presero il nome di Costellazioni, divenendo di fatto delle compagnie di uomini di ventura specializzate nei più diversi campi.

La nascita delle Costellazioni si rivelò una mossa vincente perché permetteva alle nazioni di non privarsi di contingenti bellici ritenuti vitali e al contempo dava la possibilità alla popolazione di mettersi in mostra e di guadagnare discrete fortune.

Tuttavia col passare dei mesi sorse il dubbio che queste organizzazioni potessero nel tempo acquisire grande potere senza avere delle regole che ne limitassero in qualche modo lo sviluppo. Si pensò allora di istituire un ordine che avesse il potere di amministrare e regolamentare lo sviluppo, la nascita e la morte delle Costellazioni sulla base di un codice di condotta etica e pratica rispettoso delle tradizioni di Kardia, Mhur e Lemnea.

L'Ordine del Cielo, questo il nome che fu scelto, venne costituito attorno ad un codice imprescindibile che avrebbe regolamentato in modo inoppugnabile le attività di ciascuna Costellazione, qualunque ne fosse l'importanza, la dimensione o la portata delle sue imprese: il Codice del Cielo. Con una regolamentazione attiva delle Costellazioni si decise quindi per il loro invio sul campo, qualora le prime esplorazioni avessero avuto riscontro positivo.



*"... ho visto la morte. Ho visto il dolore, l'orrore e mi domando quali Dei possano permettere tutto ciò. Se lo permettono, non sono Dei e se lo dovessero comunque essere, non sarebbero i miei!"*

Gli esuli arrivati sull'isola di Ea tentarono a più riprese di mettersi in comunicazione col Primigenio, che tuttavia non rispose.

Allo stesso modo gli sciamani dediti al culto degli spiriti riferirono di non essere più in contatto con le loro guide.

Questo generò col passare degli anni la convinzione sempre più diffusa che per qualche ragione sconosciuta i tre condottieri e i loro seguiti fossero stati dimenticati e abbandonati dai loro stessi Dei, producendo una cultura atea incentrata sul culto della personalità piuttosto che del divino.

Ad oggi nessuna divinità viene pregata dalle genti di Kardia, Mhur e Lemnea, nonostante la loro esistenza non sia mai stata messa in discussione: semplicemente gli abitanti di Ea hanno risposto al silenzio degli Dei con l'indifferenza.





**I REGNI DI EA**

# MUHR

## LA GEOGRAFIA

Il territorio di Mhur è quasi totalmente boscoso.

Il clima è ovunque temperato e le abbondanti precipitazioni rendono la terra estremamente fertile e ricca di vita.

La flora, incredibilmente varia, è composta da alberi ad alto fusto e foglia larga nella parte settentrionale della nazione, mentre nella parte sud occidentale si possono trovare abeti e pini a perdita d'occhio.

Lungo i confini con Lemnea la grande foresta che copre la quasi totalità di Mhur lascia spazio a vaste steppe che si fanno gradualmente più aride e desertiche man mano che ci si avvicina al grande deserto.

## LA CITTÀ

La capitale di Mhur è **Amea**, una enorme città che ospita gran parte della popolazione mhurita.

Amea viene chiamata dai suoi cittadini "**La Città Infinita**" perché effettivamente sembra fondersi alla perfezione con la foresta che copre praticamente tutta Mhur.

In realtà la vastità della capitale è data dagli **innumerevoli villaggi** e piccoli paesi che nei secoli si sono concentrati attorno al centro antico della città, formando un tessuto urbano incredibilmente vasto che viene per comodità diviso in settori.

Ogni villaggio e paese ha comunque mantenuto le proprie tradizioni e le rispettive forme di gestione, principalmente definite su base razziale, pur con un adeguato adattamento a quelle che sono le caratteristiche del regno. Nei settori non sempre esiste una vera e propria prevalenza etnica e quindi molto spesso un visitatore si trova di fronte ad un miscuglio di stili e modi di vivere totalmente differenti tra loro ma comunque sinergici.

Strutture di classica foggia elfica sono edificate su maestose querce secolari al di sotto delle quali, armonicamente, sono state realizzate le tipiche aule dei nani, pietrose e squadrate come vuole la tradizione.

## LA POLITICA

Mhur attualmente è una **monarchia** governata da un Re di stirpe tenace.

Il re è coadiuvato nelle sue funzioni dal cosiddetto **Concilio del Sangue**, un organismo costituito da un membro per ciascuna delle razze di Mhur ed eletto direttamente dal popolo.

Una volta ogni cinque anni viene indetta dal sovrano una grande consulta, durante la quale ciascun capo villaggio può parlare coi membri del Concilio del Sangue.

La legge di Mhur viene fatta rispettare nel nome del Re dal Concilio del Sangue che si impegna a risolvere ogni disputa nel rispetto dei codici promulgati dai vari sovrani che si sono succeduti nei secoli e che sono conservati nelle aule della **grande biblioteca di Amea**.

La condanna di solito è commisurata al crimine, ma i mhuriti da tempo hanno abolito la pena capitale, in favore dell'esilio, considerato dai più come un'onta ben peggiore della morte, ma che tuttavia preserva l'esistenza dell'individuo, il punto focale attorno al quale si sviluppa la società di Mhur.

## LO STILE DI VITA

Gli abitanti di Mhur sono consapevoli dell'eredità che grava su ognuno di essi.

Secoli, per non dire millenni, di tradizioni razziali provenienti da Adra sono confluite in un regno in cui la diversità è stata il collante necessario alla sopravvivenza e allo sviluppo. È per questo che i mhuriti sono i **più aperti** e i più **ben disposti** nei confronti di tutto ciò che è **diversamente**, compresi gli abitanti degli altri regni di Ea.

Ogni forestiero è il benvenuto nei numerosi villaggi che circondano la capitale Amea e molto spesso l'arrivo di un estraneo è motivo di gioia e di ritrovo per le comunità, che amano sopra ogni cosa sentire le storie e i racconti che vengono da fuori la foresta.

Il cosiddetto "**Pentalion**" è un modo di vivere che si sta largamente diffondendo in tutta Mhur.

Sostanzialmente si tratta di un codice etico e comportamentale che fonde assieme le caratteristiche più tipiche di ciascuna razza mhurita, con l'intento di generare un sistema attraverso il quale le peculiarità di ogni gruppo etnico siano assegnate ai numerosi aspetti della vita quotidiana. Più ci si allontana da Amea, comunque, e più rimangono vive le caratteristiche innate di ciascuna razza, rafforzate dal fatto che ancora oggi le comunità più piccole e remote tendono ad essere costituite da membri dello stesso sangue.

I **sairax** spesso si radunano in gruppi di caccia, battendo i margini della grande foresta alla ricerca di cibo.

Gli **orchi** tendono a conservare e tramandare le proprie antiche usanze in grandi raduni chiamati "orde" che vengono organizzati nelle zone semidesertiche nei pressi del confine con Lemnea.

I **nani** non hanno mai dimenticato il richiamo della terra e non è inusuale trovare piccole comunità dedite all'estrazione mineraria lungo i confini col regno di Kardia.

Gli **elfi** hanno edificato numerose strutture dedicate allo studio della magia nei luoghi più remoti al centro della foresta mhurita e condividono le proprie scoperte coi Sapiienti della Grande Biblioteca, pur mantenendo volutamente segrete le posizioni dei propri laboratori.

## LE PROFESSIONI

Mhur poggia la propria economia sul **commercio di legname** e sull'**agricoltura**. In questo territorio vi sono le più grandi serre di tutta Ea che sono state ricavate disboscando con grande cura piccole porzioni di foresta, nel rispetto completo della fauna autoctona che solo in piccola parte viene cacciata per il sostentamento.

Il commercio di ingredienti vegetali, anche molto rari, fa di Mhur una tappa fondamentale per chi si diletta di pozioni ed erboristeria. Il concetto di diversità tipicamente insito nei mhuriti, ha fatto in modo che i suoi mercanti fossero sempre a proprio agio anche quando lontani dal proprio territorio. Non è difficile trovare agenti mhuriti in ciascuna delle altre nazioni di Ea.

Nella capitale Amea è presente la biblioteca più grande dell'isola che è anche sede di un ordine conosciuto col nome di "**Sapienti**", grandi incantatori devoti alla ricerca e alla divulgazione della scienza e della magia, spesso consultati per consigli e indicazioni dietro il pagamento di lauti compensi.

## LE NOTIZIE INTERESSANTI

Il **primo Re di Mhur**, timoroso che la razza Tenace potesse soppiantare le minoranze rimaste cancellandone le usanze, decise di creare una gigantesca biblioteca presso la capitale del regno. Qui, instancabilmente avrebbe fatto in modo che venissero raccolte e tramandate tutte le tradizioni fondamentali delle razze che avevano composto l'originale popolazione mhurita.

Oggi il **Re di Mhur** è **Aerandir il Sognatore**, un tenace di stirpe elfica che ha saputo gestire egregiamente i rapporti tesi con le altre nazioni di Ea e che ha spinto fortemente per convincere i vari Concili del Sangue ad accettare l'ambiziosa proposta di tornare sul continente di Adra. È stato proprio re Aerandir a proporre per questo compito la creazione delle cosiddette Costellazioni.

Tra i racconti più diffusi in tutta Mhur vanno sicuramente ricordati quelli che trattano dei "**Crocevia**". Secondo le leggende, nei recessi più remoti della foresta si nasconde un popolo antico e schivo al punto che nessuno è mai riuscito a vedere qualcuno dei suoi membri. Quelle che sono invece visibili, sono delle pietre misteriose che in effetti sono sparse in punti apparentemente casuali della foresta. I racconti vogliono che queste pietre siano state poste sulla convergenza di particolari percorsi magici, attraverso i quali è possibile spostarsi per lunghissime distanze in una frazione di secondo, un po' come se fossero dei portali magici.

Nessuno è mai stato in grado di utilizzare i crocevia e quindi le loro potenzialità sono rimaste un mito, ma si dice che i sapienti della grande biblioteca stiano da anni studiando approfonditamente queste pietre, nella convinzione che al loro interno siano conservate conoscenze che potrebbero guidare i mhuriti sulle tracce del misterioso popolo che le ha create.

# KARDIA

## LA GEOGRAFIA

Il territorio di Kardia è situato a ovest della grande isola di Ea. Le sue coste sono per lo più grandi scogliere a picco sul mare.

Nei pressi delle propaggini meridionali del regno esiste una grande scogliera a punta, costituita interamente di granito rosso su cui è poggiato un gigantesco **Menhir** le cui origini rimangono sconosciute. Questo luogo è comunemente chiamato dalle popolazioni del luogo **Cicatrice del Mare Scarlatto**.

Nel cuore del territorio sono situate le quattro grandi catene montuose di Kardia al centro delle quali si erge fiero il **Monte Elb**.

Nel cuore delle montagne si trova invece **Sigard**, la Città Sacra posta al di sotto del **Palazzo della Montagna** che funge da sede del governo di Kardia e quindi da capitale del regno. Da qui, ogni giorno partono gruppi di pellegrini che tentano la scalata fino alle aule del Re, in cerca di udienza e benevolenza.

## LA CITTÀ

All'alba delle civiltà di Ea, **Bjorn** condusse il suo popolo attraverso le montagne, con lo scopo di esplorarle e renderle abitabili. Il regno che nacque per volontà di Bjorn in quei luoghi fu chiamato Kardia, lo stesso nome della nave che condusse i superstiti fino a Ea. Circa trenta anni dopo la fondazione di Kardia, Bjorn diede inizio alla costruzione di un palazzo reale alle pendici del monte Elb: il Palazzo della Montagna.

## LA POLITICA

Kardia, è una **monarchia** guidata dalla discendenza del primo re Bjorn.

La legge kardiatica non è considerabile alla stregua di una serie di normative da rispettare; spesso essa prevede pratiche tribali e prove di forza per dimostrare dove stia la ragione. Chiunque voglia chiedere udienza al re di Kardia, ad esempio, deve prima affrontare la prova dei tremila passi, che prevede di procedere lungo la scala che porta al grande Palazzo della Montagna. Il re riceve solo chi compie la scalata a piedi e riserva grande considerazione e attenzione a coloro che decidono di affrontare la scalinata velocemente o a piedi nudi, auto imponendosi vincoli e pesi aggiuntivi.

A Kardia chi viene scoperto a mentire o accusato di un crimine, viene processato seduto stante da un tribunale popolare e, se ritenuto colpevole, sarà scuoiato, ricoperto di pietre e sale e la sua pelle esposta per un anno all'entrata del palazzo reale come monito. Tribunali di questo tipo non sono sicuramente un esempio di imparzialità, ma di certo nei secoli hanno instaurato un timore reverenziale per le pene inflitte, che ha portato corruzione e menzogne molto lontano da Kardia e dalla mente dei suoi abitanti.

## LO STILE DI VITA

I rituali del sangue sono molto radicati in tutta Kardia. Queste pratiche coinvolgono sia il sovrano che il suo popolo, non solo nelle ricorrenze ma anche nella vita di tutti i giorni. I kardiatici credono che il sangue e in generale ogni parte del corpo umano abbia proprietà magiche, utili per garantirsi fortuna e prosperità in qualunque attività svolta, dalla caccia all'agricoltura, dalla salute alla battaglia.

Ogni clan che rispetti le tradizioni è tenuto a realizzare grandi foglie verdi smeraldo, ottenute da particolari lavorazioni del cuoio che vengono appese sulla grande quercia per la ricorrenza della morte di Bjorn. Simbolicamente viene data nuovamente vita all'albero che si spogliò della propria essenza alla morte del sovrano per mano di Rundun.

## LE PROFESSIONI

Le principali risorse di Kardia consistono in grandi **vene di metalli pregiati e giacimenti di pietre preziose**. Ai margini settentrionali del regno esiste un monte chiamato "Coda di Lupo" che ospita una famosa e apparentemente inesauribile miniera ricca di smeraldi.

A occidente, il commercio cambia. Viene praticata la **pesca** e la **caccia** ai capodogli e agli elefanti marini per il pellame e l'olio. Dalle foreste ai piedi delle montagne provengono grandissime quantità di **legname**. In una piccola valle nascosta tra le colline e le fonti termali, vengono cresciuti rari esemplari di quercia dorata, un albero considerato sacro perché il suo legno viene utilizzato per realizzare il trono per ogni nuovo re di Kardia.

## LE NOTIZIE INTERESSANTI

**Reina**, figlia primogenita di Bjorn, piantò una quercia davanti alla futura entrata del Palazzo della Montagna, ben sapendo che in un luogo così remoto e freddo non sarebbe mai potuto crescere nulla. Tuttavia, seppur inspiegabilmente, la ghianda germogliò, dando vita ad una bellissima quercia che in soli dieci anni raggiunse dimensioni imponenti.

Nel quarantaduesimo anno del regno di Bjorn, **Rundun Mano Di Bronzo**, ordì un colpo di stato, uccidendo il Re scuoiandolo vivo durante un feroce rituale. La pelle del defunto sovrano fu appesa davanti alle porte del grande Palazzo Della Montagna non ancora ultimato.

In concomitanza con la morte di Bjorn, la grande quercia piantata da Reina perse le foglie e cominciò lentamente a deperire, quasi a rappresentare una maledizione calata su Rundun e la sua stirpe. I clan delle montagne fedeli a Bjorn rifiutarono di sottomettersi al traditore e, guidati dalla **Signora dei Lupi Celati Astrid Mantonero**, attaccarono per lunghissimo tempo i carichi di viveri, legname e minerali di Rundun, creando non pochi problemi al regno dell'usurpatore. I tumulti durarono circa dieci anni, fino a che **Reina** e suo fratello **Ruld** riuscirono a scalzare Rundun, anche grazie al supporto sempre presente dei clan lealisti e del **Signore del Crepuscolo di Lemnea**.

Per vendicarsi dell'onta subita da Bjorn, i suoi figli riservarono a Rundun il medesimo trattamento ricevuto dal padre, scuoiando pubblicamente l'usurpatore in un rito conosciuto successivamente come **Foglia di Pelle**.

È usanza dei sovrani riempire una giara con parte del proprio sangue ogni mese. Questa giara è realizzata con legno di tasso e mantenuta magicamente sigillata dal druido di corte. Quando il re abdica o non è più in grado di comandare, egli dona sé stesso al grande **Lupo Verde** attraverso un rituale che vede il proprio sangue versato come protagonista. La tradizione prevede che vestito solo di una tunica bianca e accompagnato dal druido, l'ex sovrano si rechi nello **Spiazzo della Luna** e versi su di sé il contenuto della giara lasciandosi divorare dalla bestia che dimora nelle paure degli uomini.



# LEMNEA

## LA GEOGRAFIA

Il regno di Lemnea occupa le propaggini orientali dell'isola di Ea. Confina a nord col reame boscoso di Mhur e a ovest con il regno di Kardia.

Pur non essendo un territorio molto esteso, presenta una grandissima varietà di paesaggi e condizioni climatiche. L'ovest di Lemnea è caratterizzato da un clima secco e rigido, alimentato dalle correnti fredde che calano dalle montagne kardiatiche. Il nord del regno presenta grandi steppe che si tramutano in foreste sul limitare di Mhur, mentre il resto del regno è costituito da un enorme deserto secco e tremendamente caldo, tuttavia punteggiato da numerosissime oasi che sono state nei secoli le culle della civiltà lemniiana. La durezza del clima desertico si smorza man mano che ci sia avvicina alle coste orientali di Ea, ed è proprio qui, in prossimità del delta del grande **Fiume Rosso** che sorge **Alicantia**, la capitale di Lemnea.

## LA CITTÀ

Il **Fiume Rosso** attraversa tutta la nazione e deve il suo nome ai minerali ferrosi disciolti nelle sue acque che gli conferiscono il caratteristico colore del sangue. Dopo **Alicantia**, solo due grandi città sorgono nel regno: **Lagash la Buia**, la città sotterranea costruita al confine con Kardia e **Kalindria la Lucente**, nel sud di Lemnea.

Nei tempi in cui Lemnea era ancora una nazione giovane e in fase di sviluppo, il **Signore delle Eclissi** demandò il governo diretto del proprio regno a due figure distinte, affinché garantissero prosperità e longevità al popolo secondo la propria volontà. Il **Signore del Crepuscolo** governa nel nome del Re sulla città sotterranea di **Lagash**, mentre il **Signore dell'Alba** controlla la splendida e lucente **Kalindria**. Ciascuno dei Signori ha sempre governato per conto del Re dalla propria roccaforte.

## LA POLITICA

Lemnea è una **monarchia assoluta** guidata sin dalla sua fondazione dal **Principe Naeem**, in seguito autonominatosi **Signore delle Eclissi**. Naeem ha assunto in tempi antichi il titolo di Signore delle Eclissi a seguito di una miracolosa guarigione avvenuta proprio durante una grande eclissi che un giorno e notte in tutta Ea per trenta lunghi giorni. Da allora egli non ha mai ceduto il proprio titolo, né ha smesso di regnare su Lemnea, divenendo di fatto l'unico sovrano di Ea ad aver mantenuto il suo status dai giorni antichi fino al presente.

Nonostante questo indiscusso ruolo di guida, il Signore delle Eclissi partecipa molto poco alla vita politica di Lemnea, mostrandosi in pubblico estremamente di rado. Anche durante gli eventi ufficiali che riuniscono ambasciatori e inviati dagli altri regni di Ea egli è molto sfuggente. In sua vece sono quasi sempre presenti, alternandosi, i due emissari del sovrano: il Signore del Crepuscolo e il Signore dell'Alba.

Ciascuno dei due Signori di Lemnea assume un ruolo centrale nel governo del regno a seconda di quelli che i lemniiani chiamano **Cicli**. Esistono due Cicli, quello del Giorno che vede prevalere la figura del Signore dell'Alba e quello della Notte, ovviamente dominato dal Signore del Crepuscolo. Ciascun Ciclo, che non ha mai una durata predefinita, viene iniziato e concluso dal Signore delle Eclissi, che ne dà comunicato ufficiale a tutte le genti dalla propria fortezza di Alicantia.

## LO STILE DI VITA

I Cicli rappresentano da un punto di vista spirituale l'alternarsi del giorno e della notte, due momenti che per i lemniaci sono cruciali e carichi di un significato che trascende la fisicità.

L'alternanza dei Cicli porta inconsciamente la popolazione di Lemnea a considerare ogni questione legata alla vita quotidiana da un punto di vista differente, spesso drasticamente opposto, esattamente come la notte e il giorno. Dal punto di vista degli uomini del deserto, è un passaggio fondamentale che consente di analizzare in profondità ogni aspetto della propria vita e del proprio essere, per arrivare, tramite l'esperienza, a raggiungere un livello di comprensione e consapevolezza che porterà alla perfezione.

L'ingresso del regno in questo o in quel Ciclo, quindi, determina l'approccio politico di Lemnea, rendendola di fatto assolutamente imprevedibile e non facilmente inquadabile.

## LE PROFESSIONI

Il territorio di Lemnea è assolutamente inadatto a sostenere un'agricoltura. Nonostante questo, lungo i margini del Fiume Rosso e nelle numerose oasi che sorgono nel mezzo del deserto non sono inconsuete le coltivazioni, soprattutto di **grano e lino**.

La presenza nel territorio di numerose piante utili, ha permesso nel corso dei secoli ai mercanti lemniaci di specializzarsi nell'esportazione di questi prodotti, andando a soddisfare di fatto la quasi totalità della richiesta di **spezie** in tutta Ea.

I suoi **cavalli**, seppur piuttosto minuti, sono considerati assolutamente eccezionali. Un'altra risorsa incredibilmente importante per il regno è la produzione e la raffinazione del **sale**.

Il territorio desertico e la conseguente difficoltà negli spostamenti tra un insediamento e l'altro ha reso i mercanti lemniaci veri e propri maestri della sopravvivenza, portandoli ad esplorare ed attraversare gran parte dell'isola di Ea. L'intraprendenza dei mercanti di Lemnea è senza dubbio leggendaria e questo ha permesso loro di essere considerati i migliori nel proprio campo e le guide ideali per qualunque tipo di carovana commerciale.

## LE NOTIZIE INTERESSANTI

Il Signore delle Eclissi è apparso molto di rado in pubblico, celando sempre la propria reale identità dietro ad una maschera.

Che tipo di malattia avesse afflitto il Signore delle Eclissi non è mai stato chiarito, ma di certo la sua guarigione fu in qualche modo eccezionale.

Il Signore delle Eclissi continua a spostarsi per tutto il regno, annunciando molto raramente in modo ufficiale le proprie visite. Nessuno ha mai capito che cosa il Signore delle Eclissi cercasse in lungo e in largo per le aride distese desertiche di Lemnea.

Le leggende più diffuse sono tutte legate al deserto e raccontano di misteriose creature che i lemniaci chiamano **Djin**.

Questi Djin sono **spiriti più o meno maligni** che si divertono a irretire gli ignari viandanti che si dimostrano avventati o che non sono abbastanza scaltro per sfuggire agli inganni posti loro innanzi.

Molto comune tra gli abitanti delle oasi è l'usanza di porre grandi quantità di incensi nei pressi delle entrate delle abitazioni, affinché il fumo profumato impedisca agli Djin di entrare senza essere scoperti.

Ogni anno ad **Alicantia**, per ricordare la grande eclissi che oscurò l'intera Ea, viene celebrato dal Signore delle Eclissi in persona un enorme rituale chiamato **Abbraccio d'Ombra**. Il rituale viene effettuato nei pressi della **Pietra Oscura**, un grande menhir alto dodici metri ritrovato prima della fondazione della città stessa, la cui superficie è nera come la notte e non riflette il minimo raggio di luce. Attorno alla pietra si raduna una grande folla e al culmine del rituale moltissimi cadono in un profondo stato di trance, durante il quale si dice che ognuno possa vedere il proprio destino e, se sufficientemente ardito, modificarlo a proprio favore. È al termine dell'Abbraccio d'Ombra che solitamente il Signore delle Eclissi decide se terminare o meno un Ciclo, si mormora proprio sulla base di quanto abbia visto durante il rituale.



**I REGNI DI ADRA**

# NAMORIA

## LA GEOGRAFIA

A Nord di Adra, nel cuore della **Grande Foresta** chiamata "**Foglia Nera**", si erge una grande altura chiamata "**Occhio di Falco**". Sulla cima di Occhio di Falco è stata fondata la grande **Città di Namoria**.

Nel territorio di Namoria, il clima è quasi sempre piovoso e freddo, ad eccezione di due soli mesi all'anno in cui è possibile godere di un clima mite.

## LA CITTÀ

La Città di Namoria è costruita su tre livelli e protetta da pesanti cinta murarie.

Il **Terzo Livello** - il più basso di Namoria - è riservato alle famiglie con ristrette possibilità economiche, a coloro che svolgono lavori umili e a gente senza lavoro. In questo livello della città, prosperano attività illegali come la vendita di oggetti rubati, la prostituzione e lo spaccio di sostanze fortemente nocive all'uomo. Qui è possibile trovare medici di dubbia fama e alchimisti privi di scrupoli che per poche monete tentano interventi al fine di salvare delle vite. Il più delle volte ovviamente i loro pazienti muoiono durante l'intervento.

Al **Secondo Livello**, il tenore di vita degli abitanti migliora sensibilmente. Vestiti sempre più raffinati, cibo di discreta o buona qualità e attività economiche sempre più redditizie. Al livello intermedio si iniziano a vedere le prime modeste botteghe mediche e i negozi di Alchimia autorizzati ad esercitare dalla Grande Accademia.

Al **Primo Livello** risiedono le famiglie più ricche di Namoria. Accanto al **Palazzo della Baronia** si erge la **Grande Accademia** e il **Sommo Teatro**, dove si tengono sofisticati spettacoli teatrali e luogo in cui si riunisce il **Consiglio degli Anziani**.

Gli abitanti più abbienti di Namoria hanno la possibilità di essere curate dai migliori medici della città e ricevere assistenza da alchimisti esperti.

Apparentemente non vi sono tracce di illegalità in questo livello, probabilmente perché le strade sono strettamente sorvegliate da soldati scelti ed armati con le migliori tecnologie belliche.

## LA POLITICA

Namoria attualmente è una **Baronia**. Il **Barone Vann** siede sullo scranno del comando ed è coadiuvato dal **Consiglio degli Anziani di Namoria**, composto da membri delle famiglie più antiche e ricche di Namoria e dalle menti riconosciute più brillanti della città.

Il Barone Vann è un uomo austero e poco incline a partecipare alle attività di svago cittadine.

Prima della scomparsa del figlio, tuttavia, Vann era un uomo gioviale e sempre ben disposto ad ascoltare la voce del popolo. Tutto cambiò quando il figlio primogenito si ammalò di un'oscura malattia e morì tra atroci sofferenze. Da quel momento, il Barone divenne rigido ed intransigente.

Una volta all'anno, il Consiglio riceve chiunque voglia esporre un proprio progetto o scoperta, dando ai pochi fortunati la possibilità di poterlo realizzare attraverso protezione e finanziamenti.

## LO STILE DI VITA

Tutti gli abitanti, dai più ricchi ai meno fortunati, rispettano l'**Antico Rituale del Té** (un antico rituale tramandato di generazione in generazione). Durante il rituale del Té gli abitanti di Namoria discutono di progetti, invenzioni e scoperte ad opera dei grandi luminari della città.

Altra pratica in voga a Namoria è l'utilizzo di droghe. Quasi tutti gli abitanti di Namoria assumono abitualmente potenti sostanze di origine naturale o chimica. Alcune di esse servono soprattutto ad aumentare sensibilmente le facoltà mentali di chi le assume, altre hanno scopo terapeutico. Alcune rare sostanze invece pare siano in grado di far vedere complesse trame magiche o esseri normalmente invisibili e intangibili. Queste ultime sono considerate illegali e possono essere somministrate solo sotto supervisione delle **Grandi Menti**.

## LE PROFESSIONI

Gli abitanti di Namoria credono fermamente nello **sviluppo tecnologico e medico**. Se si hanno sufficienti risorse economiche, è possibile iscrivere i propri figli alla **Grande Accademia**.

All'interno della Grande Accademia lavorano le Grandi Menti, studiosi che ogni giorno testano antiche magie, progetti tecnologici e i segreti medici.

Le Grandi Menti ricevono finanziamenti direttamente dalle casse della Baronia ed è loro compito istruire i pochi giovani cadetti che ogni anno entrano nella Grande Accademia.

Al di fuori della Grande Accademia le vie di Namoria sono ricche di **orefici, sarti e calzoi**, attività molto importanti poiché gli abitanti di Namoria amano vestirsi con eleganza, a prescindere dalla loro estrazione sociale.

I **pochi terreni coltivabili** intorno all'altipiano **Occhio di Falco** sono gestiti da contadini e braccianti agricoli.

Una buona fonte di reddito è rappresentata dal **legname** e la **cacciagione** proveniente da Foglia Nera, anche se nessun uomo a Namoria si è mai spinto oltre un giorno di cammino all'interno di quell'intricato dedalo di alberi.

## LE NOTIZIE INTERESSANTI

Per poter accedere agli insegnamenti della Grande Accademia, i candidati devono esporre un progetto personale che verrà valutato attentamente dalle Menti. Una volta entrati a far parte dell'Accademia, i nuovi membri devono rispettare le seguenti regole:

- non è consentito trafugare o portare all'esterno dell'Accademia i segreti in essa custoditi;
- è consentito apportare migliorie a progetti esistenti, previa autorizzazione delle Menti;
- è severamente vietato levare la mano su una Mente o un membro dell'Accademia.
- I trasgressori verranno immediatamente allontanati e banditi da Namoria.

Si dice che nel cuore della Grande Accademia siano custodite antiche conoscenze ormai dimenticate, risalenti addirittura a prima dei Grandi Sconvolgimenti.

Pare inoltre che, nei meandri della foresta, viva una creatura spaventosa. Alcuni temerari abitanti di Namoria sono partiti alla ricerca della creatura, ma non hanno più fatto ritorno.

Diversi giorni più tardi, alcuni boscaioli hanno rinvenuto i corpi degli esploratori, le ossa frantumate e i crani spaccati a metà.

Vi è una diceria riguardante l'unico membro delle Grandi Menti che sia mai stato scacciato dalla Grande Accademia, tale **Sinclair**. Pare abbia giurato vendetta nei confronti della Grande Accademia e che si sia allontanato da Namoria. Alcuni lo considerano un genio, altri un autentico pazzo considerati alcuni dei suoi progetti più ambiziosi quali il riportare in vita creature morte attraverso la tecnologia e il poter viaggiare nel tempo.

Pare infine che, al livello inferiore della città, si nasconda una società segreta chiamata "**Confraternita Grigia**", dedita a pratiche oscure e sanguinarie.



# VANKORR

## LA GEOGRAFIA

La città di Vankorr si trova nel cuore di un dominio selvaggio quasi interamente stretto nella morsa della **natura, primordiale e selvaggia**.

Il territorio è formato da una serie di **vaste foreste e paludi** ricoperte di vegetazione, il più delle volte avvolte in una **fitta e densa nebbia**.

Nemmeno i Sairax più coraggiosi osano esplorare i meandri delle foreste di Vankorr e chiunque osi avventurarsi all'interno di esse è costantemente tormentato dalla sensazione di essere preda di qualcuno...o qualcosa di invisibile.

Le poche strade presenti nel territorio di Vankorr sono abbandonate a se stesse ed incustodite.

L'unica zona in cui la presenza di civiltà è forte - rispetto al resto del territorio - è immediatamente intorno alla **città di Vankorr**, dove sorgono **fattorie solitarie e piccoli agglomerati di case** che a stento recano conforto nell'oscurità della natura selvaggia che li circonda.

## LA CITTÀ

La descrizione "ridente" non rientra fra le qualità della **città di Vankorr**.

È interamente posta su un unico livello e le case hanno più piani.

Esiste una sola grande piazza in cui si svolgono le attività commerciali una volta alla settimana e le ricorrenze una volta all'anno.

Sulla piazza si affaccia il **Palazzo del Cancelliere**, una grande abitazione in cui risiede la più alta carica cittadina e tutti coloro che lo hanno preceduto negli anni.

Le strade di Vankorr sono costantemente pattugliate dalla **Guardia del Cancelliere**, umani ed elfi dal carattere duro e spietato.

Non esistono protezioni intorno alla città di Vankorr, fatta eccezione per una modesta cinta di mura e alcune torri di guardia. Gli uomini che le presiedono fissano costantemente le foreste intorno alla città, attenti a qualunque cosa possa uscire da quel luogo oscuro e impenetrabile.

## LA POLITICA

Vankorr è governata da **Bromm**, il **Cancelliere della Città**. Bromm è un Umano corpulento, veste sempre con abiti pesanti e porta una benda sull'occhio destro. È una persona taciturna, incline al bere ed abituato a soppesare con attenzione le proprie parole.

Nulla viene costruito, prodotto o acquistato se il Cancelliere Bromm non dà la sua approvazione.

Le leggi a Vankorr sono poche, ma chiare ed estremamente ferree. Non esiste infatti una prigione in città in quanto la pena prevista nella maggior parte dei casi è l'esilio all'interno delle foreste. Chiunque sia stato esiliato non ha mai più fatto ritorno.

Nonostante le leggi quasi proibitive e il pugno di ferro del Cancelliere, le genti di Vankorr sembrano non aver la minima intenzione di ribellarsi, probabilmente perché ciò che si trova al di fuori della città è più spaventoso di quello che si trova al suo interno.

## LO STILE DI VITA

Vankorr ospita al suo interno diverse razze quali **umani, elfi e sairax**.

Anche se non si può dire che vivano in armonia, le tre razze hanno imparato a convivere e a contare l'una sull'altra per la sopravvivenza.

È raro trovare famiglie proprietarie di una singola intera casa, in quanto le genti di Vankorr vivono in maniera semplice e totalmente disinteressata al denaro.

Le famiglie possiedono al massimo due o tre stanze di un singolo piano e condividono un'unica grande cucina situata al pian terreno.

La vita notturna a Vankorr è praticamente inesistente, fatta eccezione per quelle poche locande aperte agli stranieri che raramente visitano la città.

Gli elfi di Vankorr non appartenenti alla Guardia del Cancelliere non amano frequentare le strade cittadine e preferiscono la tranquillità delle loro case.

I sairax invece considerano le strade cittadine come una loro seconda casa, probabilmente perché non amano rimanere chiusi fra quattro mura.

Il Cancelliere Bromm tollera questo atteggiamento da parte dei sairax poiché essi rappresentano una risorsa fondamentale per quanto riguarda la difesa della città da ciò che potrebbe giungere dalle foreste, ma soprattutto in virtù delle loro fenomenali abilità come esploratori.

## LE PROFESSIONI

Le poche **professioni** a Vankorr esistono unicamente in funzione delle necessità **imposte dal Cancelliere**. Se vi è carenza di armi e attrezzi ma una sovrabbondanza di calzolari, il Cancelliere ne dispone la chiusura immediata ed ordina l'apertura di nuove fucine.

Esistono **poche locande** aperte unicamente allo scopo di dare vitto e alloggio agli esigui visitatori provenienti dagli agglomerati vicini o ai rari esploratori che, in qualche modo, hanno oltrepassato le foreste.

Non esistono orefici a Vankorr in quanto i loro prodotti non hanno alcuna utilità per la città, mentre i pochi **sarti** presenti confezionano e riparano unicamente **vestiti semplici e pratici**.

Anche se la foresta è proprio davanti ai loro occhi, **pochi** abitanti di Vankorr hanno il coraggio di intraprendere la carriera di **boscaiolo o cacciatore**. I pochi esistenti sono **principalmente di razza sairax**.

## LE NOTIZIE INTERESSANTI

Pare che il **Palazzo del Cancelliere** sia il primo edificio mai costruito a Vankorr. Si dice che sia situato proprio sopra un'**antica costruzione** dalle origini sconosciute.

Una volta al mese avviene ciò che i sairax chiamano "**La Notte della Bestia**". Durante quel periodo, la ragione e l'umanità abbandonano i cuori dei sairax lasciando posto a un istinto predatorio appartenente solo alle belve feroci. Ogni essere vivente non appartenente alla razza sairax viene visto come preda da cacciare e uccidere. A causa di ciò, nessuno osa attraversare le strade di Vankorr durante la notte per paura di essere letteralmente sbranato.

Si dice che esistano delle **antiche rovine** nel cuore della foresta, a qualche giorno di viaggio dalla città. I pochi sairax che hanno osato avventurarsi, sostengono di aver udito risate isteriche, pianti di dolore e grida di festa.

Dichiarano inoltre di aver intravisto bagliori sinistri provenire da diverse aperture nel terreno ma di non aver osato avvicinarsi.

Tutti conoscono la leggenda del vecchio Aastur, un elfo che dice essere sopravvissuto ai secoli e di conoscere i segreti che si celano nel cuore della foresta e sotto i pilastri su cui sorge la città di Vankorr.

Pare esista una creatura possente fra gli alberi, nel cuore dell'immensa foresta. I sairax sussurrano di sentirla chiaramente durante la Notte della Bestia, di udirla addirittura nel loro cuore.

# DAVION

## LA GEOGRAFIA

Il regno di Davion è situato sui fianchi delle **Grandi Catene Montuose dell'Aquila**, a Sud delle quali si staglia l'enorme **Deserto della Disperazione**.

Il clima a Davion è considerato, da chi ha avuto la fortuna di visitarlo, sempre freddo e quasi inabitabile.

Da che si ha memoria, le Grandi Catene Montuose dell'Aquila sono sempre state avvolte da uno sconfinato oceano di nebbia e raramente gli abitanti di Davion hanno avuto la fortuna di scorgere il blu del cielo e il sole al di là di essa.

Il regno di Davion è segnato da impietose piogge, alternate a vere e proprie bufere di neve. I pochi giorni di sole sono una vera benedizione per gli abitanti del Regno, soprattutto perché hanno la possibilità di rifornire le loro scorte di legname e cibo.

## LA CITTÀ

**Davion** è costruita sui fianchi delle Grandi Catene Montuose dell'Aquila ad oltre mille metri di altezza. Gigantesche ville appartenenti alle cinque famiglie nobili della città, sono costruite quasi all'interno della roccia.

Un viaggiatore una volta le descrisse come *"uomini che si aggrappano disperatamente alla montagna per non cadere"*.

Quasi alla sommità delle Grandi Catene Montuose dell'Aquila, esposta alle intemperie ma apparentemente immutabile come il signore che lo abita, si erge il **Castello del Conte Valkien**.

Al centro del castello si staglia una **grande torre** costruita con **pietre nere** come la notte, dalla quale si affaccia il signore di Davion che, con occhio attento, sorveglia la propria città.

Tuttavia, la città di Davion si estende nei meandri delle Grandi Catene Montuose. Immense gallerie costruite da nani e uomini s'intrecciano nel cuore delle montagne, discendendo sempre più in profondità fino ad arrivare quasi in pianura.

Innumerevoli abitazioni, di forma e grandezza disparate, riempiono le gallerie all'interno delle montagne come un alveare di api.

Le grandi porte che, dalle gallerie consentono di abbandonare le Catene Montuose, sono sempre chiuse e a nessuno è consentito lasciare Davion per ordine di Valkien, l'attuale Conte di Davion.

I pochi che decidono di abbandonare Davion per cercare fortuna altrove, devono avere l'autorizzazione di Valkien o rischiano la vita cercando di scalare furtivamente le Catene Montuose dell'Aquila.

Boschi e colline, quasi sempre immerse nella spessa coltre di nebbia, separano Davion da piccoli villaggi e fattorie.

## LA POLITICA

Uomo ormai anziano ma estremamente vitale, il **Conte Valkien** regna con **giustizia** e il **pugno di ferro** su tutta Davion.

Gli abitanti di Davion rispettano e temono il loro signore, protettore ed inflessibile giudice che non lascia quasi mai la propria dimora ma che sorveglia tutto e tutto conosce.

La **Guardia Personale di Valkien**, chiamata "**Il Manto Nero**" è costantemente presente fra le strade di Davion, controllando e scrutando attentamente ogni attività, esaminando documenti ed approvando o negando permessi secondo le disposizioni del Conte Valkien.

Il Manto Nero visita periodicamente i villaggi al di fuori della città di Davion, al fine di raccogliere informazioni, scortare i carichi di merci e pattugliare i confini della Contea.

## LO STILE DI VITA

Gli abitanti di Davion vivono ormai da decenni nelle profondità delle gallerie sotto le montagne e l'assenza di luce solare ha di certo influito negativamente.

La popolazione è composta per lo più da **nani** ed esseri **umani**, anche se esiste una **piccola comunità di elfi** presente in città sin quasi dalla sua fondazione.

La comunità nanica di Davion non ama relazionarsi con gli elfi o gli umani che vivono all'interno della città, se non per intrattenere rapporti commerciali o affidare incarichi di esplorazione nelle profondità della montagna.

L'unico svago che gli abitanti di Davion si concedono è il **combattimento d'arme**, sul quale orbita un'importante giro di scommesse.

In pochi si dedicano a forme d'arte come la pittura o la musica, anche se gli elfi di Davion sono famosi per la loro maestria nel creare **gioielli e sculture in pietra**.

## LE PROFESSIONI

Molte sono le attività economiche che le profondità delle montagne consentono alla città di Davion.

Ottimi **minatori**, esploratori del sottosuolo, **orefici**, **fabbri** e **mercanti** lavorano senza sosta per raccogliere, lavorare, forgiare ed infine valutare armi, gioielli e pietre preziose.

Una volta al mese, sotto la scorta del Manto Nero, partono oltre dieci carri carichi di prodotti destinati agli insediamenti esterni. Qui vengono consegnati ai vari capi villaggio in cambio di beni di prima necessità.

## LE NOTIZIE INTERESSANTI

Le cinque famiglie nobili di Davon sono:

- Nossen
- Galtien
- Goth
- Romuald
- Norrad

Vivono in totale solitudine all'interno delle loro antiche ville. Gli inservienti che lavorano al loro interno, li descrivono come anziani e austeri.

Le gallerie, scavate sempre più in profondità nelle Catene Montuose, sono popolate da feroci creature che dilanano le proprie vittime e sembrano fuse nell'oscurità.

Pare inoltre che vi siano stati alcuni avvistamenti riguardo una figura umanoide con occhi rossi color del sangue, veloce e spietata.

Coloro che lavorano all'interno delle grandi ville situate all'esterno della Grande Catena Montuosa, sussurrano di aver sentito lamenti provenire dalla grande **Torre Nera** del castello.

Cosa certa è che a nessuno degli inservienti è consentito rimanere all'interno delle ville dopo il tramonto, per ordine del Conte Valkien in persona.

Pare che il Manto Nero sia all'opera nel tentativo di scovare ed eliminare tutti i membri della società segreta chiamata "**I Figli di Fosco Colle**".

Alcuni dicono sia un gruppo di criminali dediti al furto e all'estorsione, altri sostengono che i Figli di Fosco Colle stiano operando per spodestare il Conte Valkien e far cessare così il suo dominio assoluto sugli abitanti di Davion.

Nessuno sa con certezza cosa stia facendo ammalare e morire alcuni fra gli abitanti degli insediamenti esterni. Qualcuno ha sentito voci riguardanti un'epidemia che distrugge chi ne è colpito, sia nello spirito che nella carne.

# NAARGOTH

Il territorio di Naargoth fu fondato circa **200 anni** or sono.

Alcune famiglie di Oscuri decisero di abbandonare le sicure terre di Nuova Xandria per andare alla ricerca di un luogo ove fondare il proprio regno. In accordo con l'allora capo del culto crondoriano **Ananta** e con il benessere del signore di Nuova Xandria **Aramis**, più di 300 Oscuri partirono verso Ovest.

Durante il loro viaggio alla ricerca della loro futura terra, gli Oscuri osservarono quanto tutto fosse cambiato dopo i **Grandi Sconvolgimenti**.

Il territorio era immerso in una fitta nebbia, alternata da incessanti piogge e raffiche di vento.

Dopo sette anni di cammino, trovarono finalmente una zona composta da pianure e colline verdeggianti. Il clima non era così impietoso e fu in quel preciso luogo che gli Oscuri decisero di fondare **Naargoth**.

## LA GEOGRAFIA

Il territorio di Naargoth è formato da pianure fertili e colline ricoperte da grandi boschi.

Il clima è freddo ma consente ugualmente di coltivare **frutta e verdura**. In alcuni periodi dell'anno, anche il regno di Naargoth viene avvolto da una nebbia fitta, alternata a copiose piogge.

Al centro del territorio si erge la capitale che da il nome al regno stesso. A qualche giorno di viaggio sorgono i primi centri urbani abitati da **razze di ogni tipo, ad esclusione degli Elfi**.

Intorno alle grandi mura di Naargoth, gli Umani hanno costruito grandi fattorie ricche di pascoli e coltivazioni.

Alcuni viaggiatori che hanno avuto la fortuna di visitare Vankoor, Davion e Namoria, affermano apertamente che **Naargoth** è nata e vive protetta da una stella benevola.

## LA CITTÀ

La città di **Naargoth** ha una pianta circolare, al centro della quale sorge il grande **Tempio** dedicato alla **Dea del Tutto**.

All'interno del Tempio della Dea del Tutto, circondato da possenti mura costantemente sorvegliate da soldati Oscuri ed Umani altamente preparati, vengono addestrate alle arti guerresche e alla magia solo le donne appartenenti alle Famiglie Nobili.

Intorno al Tempio, grandi ville in meraviglioso stile gotico ospitano i membri delle Famiglie Nobili, ad eccezione della residenza diplomatica in cui vivono ospiti con tale incarico.

Oltre le sontuose ville, un grande parco attraversa ad anello tutta la città, garantendo ai nobili la tranquillità dai rumori delle incessanti attività cittadine.

Oltre il parco della capitale si trova la Grande Piazza, di forma circolare anch'essa. È nella Grande Piazza che si trovano gran parte dei negozi e i mercati della Capitale. Grandi locande per ogni tasca. Orafi, alchimisti, medici e maghi offrono servizi di qualunque tipo. Oltre questo anello, iniziano le abitazioni dei residenti di Naargoth, case di ogni qualità e grandezza abitate da genti di ogni razza e ceti sociali.

## LA POLITICA

Naargoth si regge su un **governo** di tipo **Dinastico Matriarcale**.

Nel momento in cui la **Matriarca** sale al potere, deve abbandonare la propria dimora di Famiglia e trasferirsi al **Tempio della Dea del Tutto**, insieme ad una coorte composta unicamente da parenti stretti chiamata "**la Cerchia**".

Dalla fondazione di Naargoth ad oggi, solo le **Famiglie di Oscuri** possono salire al potere e governare sull'intero regno.

Naargoth è governato attualmente dalla **Famiglia Axeth**, a capo della quale vi è la **Matriarca Niira**.

Niira regna da oltre **30 anni** su Naargoth e ha mantenuto vive le relazioni e i rapporti diplomatici con Nuova Xandria.

La Matriarca incoraggia i rapporti diplomatici con i pochi regni finora conosciuti, assegnando ad una delle grandi ville situate vicino al Tempio il ruolo di dimora diplomatica.

Tuttavia, a nessun ambasciatore è concesso vedere o parlare con la Matriarca. Questo compito è assegnato ai membri della Cerchia con incarico diplomatico.

La Matriarca ha dimostrato di essere tanto ospitale quanto dura ed inflessibile contro coloro che vanno contro le leggi di Naargoth. Le piazze sono talvolta "arricchite" da uomini e donne appese per le caviglie e sgozzate. I crimini sono quasi sempre il furto, l'assassinio e oltraggio alla Dea del Tutto.

Una delle leggi più diffuse a Naargoth è la famosa "**Risoluzione Armata**". Molte controversie vengono sistemate attraverso una sfida. Le condizioni della sfida vengono dettate da chi la lancia, mentre le modalità sono a discrezione di chi riceve la sfida.

La Risoluzione Armata è approvata dal Matriarcato, qualunque siano le condizioni o le modalità.

Se è vero il fatto che tutte le Famiglie Nobili sono composte unicamente da Oscuri, è altrettanto vero che non tutte le Famiglie di Oscuri a Naargoth hanno mantenuto lo status nobile.

Nel corso dei decenni infatti, alcune Famiglie hanno opposto una dura e sanguinosa resistenza contro il Matriarcato allora al potere. Ogni volta che una Famiglia ha negato il suo appoggio al Matriarcato, è finita con l'essere praticamente sterminata e privata di tutti i suoi averi. La legge di Naargoth impone tuttavia di risparmiare tutti i bambini al di sotto dei 5 anni, indipendentemente dal crimine commesso dalla loro Famiglia. Questi orfani venivano lasciati nelle fattorie vicine che avevano il preciso dovere di allevarli nel rispetto della Dea del Tutto e del Matriarcato.

## LO STILE DI VITA

Gli abitanti di Naargoth vivono in apparente armonia fra loro.

Sono amanti di tutte le arti, dalla poesia alla scherma. All'interno delle locande è possibile ascoltare bardi, grandi poeti o ammirare sculture ed opere di grande pregio.

I residenti di Naargoth si distinguono chiaramente dal resto dei visitatori che talvolta giungono in capitale. Indossano vesti raffinate e quasi mai protezioni ingombranti come armature pesanti.



Tuttavia, ad un occhio attento non sfuggono le numerose armi di piccola taglia che molti uomini e donne di Naargoth portano con sé, nascoste sotto i preziosi mantelli.

Un'altra fonte di divertimento tipica di Naargoth è la quasi costante presenza in città di nomadi sempre pronti ad intrattenere le genti con balli, musiche, canti e giochi di abilità.

Esistono molte realtà economiche a Naargoth.

## LE PROFESSIONI

**Orafi** di razza nanica lavorano le gemme provenienti da Davion, **sarti** confezionano abiti eleganti o semplici a discrezione di chi commissiona il lavoro.

Le locande sono sempre appartenute ed appartengono quasi esclusivamente agli Umani, abili negli affari e affidabili per quanto riguarda la discrezione.

Un'altra attività praticata quasi esclusivamente dagli Umani è quella della diplomazia. Alcuni fra i migliori diplomatici di Naargoth sono richiesti al Tempio per discutere con la Cerchia su numerose questioni che interessano Naargoth e il Matriarcato.

Un'attività particolarmente curiosa ma estremamente remunerativa è quella del "**Libero Campione**". Esperti di scherma o di magia offrono infatti i loro servizi per effettuare le Risoluzioni Armate in nome di coloro che hanno abbastanza denaro da richiedere i loro servizi.

Sette sono le Famiglie Nobili di Naargoth:

## LE NOTIZIE INTERESSANTI

- Nagaraja
- Rassh
- Axeth
- Thalitis
- Nimrod
- Ziphon
- Alexios

Corre voce all'interno delle locande e fra le strade che a Naargoth esista un'organizzazione criminale specializzata nel sicariato. Dicono che sia al servizio del Matriarcato e che svolga per esso compiti al di fuori della legalità.

Queste voci tuttavia sono in disaccordo con le continue e numerose indagini da parte del Matriarcato stesso nel tentativo di sgominare tale organizzazione.

Dicono che qualunque porta può essere aperta a Naargoth, tutto dipende da quanto oro una persona sia disposta a spendere per aprirla.

Qualcuno giura di avere visto e sentito delle cantilene provenire dal terreno sottostante la città... voci che inneggiavano alla distruzione della città, del Matriarcato e al dominio delle fiamme su tutto.

Nessuno ovviamente ha visto o confermato di aver visto e sentito tali blasfemie...



**SPAZIO PER NOTE  
AGGIUNTIVE**

















©Sedicesimo Arcano 2022