

# Capitolo 1 – La Storia di Arcadia

## 1.1 Gli Idriani (4000pA. – 2000pA.)

Il continente che oggi è conosciuto come Manthan ha visto la nascita della civiltà solo di recente e solo per l'arrivo di un popolo di navigatori noto come Idriani; dato che la nativa popolazione dei Lardani viveva in relativa barbarie e nessuna grande città era stata eretta fino a quel momento.

Le notizie sugli Idriani sono frammentarie al meglio, si dice che provenissero dal mitico continente di Idria, una terra ancora più lontana del Catai e di Zahar e che fossero in fuga da una minaccia non ben specificata. Fu una migrazione massiccia e uniforme durata alcune decine di anni che portò sulle coste di Arcadia più di un milione di persone.

Gli storici non sanno bene quando tutto questo iniziò, ma si può dire con certezza che accadde più di cinquemila anni fa. In breve tempo le tribù degli Idriani formarono una lunga serie di città stato nei punti dove erano sbarcati, spesso combattendosi tra di loro, altre volte combattendo contro i Lardani che provenivano dalle pianure centrali.

La situazione rimase invariata, piccoli regni nascevano e morivano nell'arco di pochi decenni, solo le nazioni più potenti riuscirono a sopravvivere a lungo, tra queste la più potente era certamente Rotaria.

## 1.2 La magia (2000ca. pA)

La magia è un dono che solo gli elfi, come esseri di pura creatività e le fate, mescolanza di caos e creazione, posseggono in forma naturale, le altre razze non sono così profondamente legate ad essa.

Gli uomini appresero della magia quando alcuni esploratori Rotariani giunsero per la prima volta a Valedar. I primi contatti degli uomini con gli elfi dopo millenni furono stranamente amichevoli, gli elfi mostrarono un grande interesse per gli uomini e rimasero affascinati dalle loro potenzialità, stupiti della loro mortalità e da quanto gli umani si affannassero nelle loro vite.

Venendo a sapere dei picchi di civiltà che avevano raggiunto i popoli Idriani nel continente che gli elfi avevano lasciato nella barbarie più totale, gli abitanti di Valedar decisero di insegnare i propri segreti agli umani affinché essi potessero preservare il più a lungo la loro civiltà, insegnando ad alcuni di loro come la magia potesse essere un utile attrezzo nelle mani di uomini saggi... gli elfi ancora non immaginavano cosa stesse per succedere.

## 1.3 Il Primo Impero (1870pA / 112dA)

Rotaria riuscì nell'impresa che molti tra gli Idriani avevano tentato, quella di unificare il continente sotto un'unica corona. La sua opera di espansione durò alcuni secoli fino a quando tutto il continente dalla costa meridionale fino alle montagne del nord non fu sottomessa dalle sue legioni e dai suoi maghi che tutti terrorizzavano con i loro sortilegi e stregonerie.

L'Impero di Rotaria era visto da molti come una medaglia dalle due facce, da una parte era riconosciuto come la più alta rappresentazione della civiltà Idriana, dall'altra veniva visto come un simbolo dell'oppressione e dell'imperialismo.

Sia come sia Rotaria prosperò a lungo e numerosi imperatori si succedettero sul suo trono, senza nessun vero nemico da affrontare... se non se stesso e i barbari Lardani che erano ormai migrati oltre le montagne.

Una delle imprese maggiori di Rotaria fu però la creazione di un vero tessuto civile nel continente, le città avevano scuole, strade, mura possenti e sistemi di fognature e di irrigazione. La vita nell'impero era certamente un paradiso se comparato alla barbarie o anche solo all'epoca delle città stato.

I Rotariani erano anche famosi per essere stati coloro che distribuirono la magia a tutti i popoli del continente, la scuola di magia di Shefford (allora chiamata Causius) esiste da allora.

Rotaria era potente e ricco, ma la ricchezza e la prosperità portarono a una progressiva corruzione dei costumi e questo portò inevitabilmente a una profonda corruzione burocratica e amministrativa.

L'impero divenne meno efficiente nell'affrontare i nemici esterni, oltre a rimanere vittima sempre più spesso di sanguinose guerre civili che destabilizzavano sempre di più il tessuto sociale.

#### **1.4 Il Profeta Zaharano (9971 per il Calendario Zaharano -276dA )**

Nell'anno 9971 che corrisponde al -276 per gli Imperiali giunse a Zahar il primo profeta del culto Zaharano. Questo profeta è passato alla storia con il nome di Khalid che, per chi conosce la lingua Zaharana Antica, significa esattamente 'profeta'. In realtà di quest'uomo non si sa quasi niente, a parte le sue imprese leggendarie: fu lui a sollevare le antiche tribù Zaharane dalla barbarie nel deserto e donò loro una civiltà prima che una nuova religione.

Gli Zaharani venerano il suo nome come quello di un padre, e reputano la sua parola portatrice di salvezza. Per questo molti credono che trovare e salvare le colonne dei draghi sia un loro compito sacro.

#### **1.5 L'arrivo degli Scion (1dA)**

Gli dei, nell'epoca che andava dalla fondazione delle città Idriane fino all'apice del potere Rotariano, erano stati semplicemente dimenticati. Non potendo intervenire personalmente nelle vicende dei mortali rimasero a lungo senza intraprendere alcuna azione. Così il loro potere scemò al punto che entrarono in un profondo torpore.

Gli uomini e le altre razze avevano rivolto la loro attenzione altrove, veneravano divinità naturali o altre divinità inventate di sana pianta da profeti impazziti.

Fu in questo frangente che lo sforzo congiunto degli dei riuscì nel suo intento: una scintilla di essenza divina si reincarnò in quattro esseri umani, essi vennero colti da illuminazione, acquisirono poteri divini e la capacità di compiere miracoli, divennero Scion. Gli dei li avevano imbevuti ognuno di poteri particolari che corrispondevano ognuno ad un aspetto divino.

Sulla terra scesero così:

Maira la Guaritrice, legata a Ifah;

Langorn il Paladino, legato a Telor;

Mordred il Guerriero, legato a Kodah;

Madira la Giullare, legata a Shaina.

Per più di vent'anni predicarono le parole degli dei, contro il volere degli alti sacerdoti dei templi pagani. A nulla valsero minacce di morte contro di loro, con la forza delle loro azioni e delle loro parole, liberando gli oppressi e guidando gli umani verso la vera fede.

Da qui in poi la storia degli Scion si fonde alla leggenda, si racconta che quando vennero eretti i primi templi essi ascsero al cielo al fianco degli dei, altri dicono ancora che furono uccisi dagli alti sacerdoti come ultimo colpo di coda di una fede morente. Qualcuno maligna che una volta usati per il loro scopo gli dei li abbandonarono a loro stessi, rinnegandone persino il nome.

Quello che è certo è che l'arrivo degli Scion creò una nuova religione, estremamente popolare che nel tempo divenne poi nota come "Culto Imperiale", ma una

domanda che pochi si posero a quel tempo fu “se tutte le anime dei peccatori da ora in poi sono salve, cosa ne è stato di chi è venuto prima?”

### **1.6 L'età della Lotta (112dA / 338dA)**

L'impero di Rotaria esalò il suo ultimo respiro nei primi giorni del 112dA, schiacciato dalla sua stessa burocrazia, senza più un imperatore sufficientemente carismatico e potente, il potere era finito nelle mani dei singoli governatori locali che tendevano di più a fare i propri interessi piuttosto che quelli di Rotaria.

Nell'arco di pochi mesi le orde barbariche Lardane scesero dalle gelide terre del nord senza incontrare resistenza e invasero un impero al collasso. Qui finisce l'epopea Idriana, anche se non definitivamente. I barbari, affascinati dalla cultura imperiale si trasformano da conquistatori in conquistati, apprendono la cultura, si convertirono al Culto Imperiale e invece di distruggere ricostruirono. A molti sembrò che fosse giunto il momento di una ripresa.

L'impero però cessò di esistere, i signori barbari si nominarono sovrani di piccoli o grandi reami sorti attorno alle loro nuove fortezze e la situazione resta pacifica per poco tempo.

Scoppiarono decine di guerre tra questi reami, ogni sovrano sopraffatto da manie di grandezza desiderò diventare il nuovo imperatore di Rotaria. Questa guerra si protrasse con più o meno violenza per più di duecento anni e provocò in complesso più di dieci milioni di morti, portando il continente intero sull'orlo del disastro.

Fu solo con l'arrivo di Malagant il Nero che le cose presero una piega diversa.

### **1.6 “Il mio nome è Shavath” (338dA – 339dA)**

Malagant era noto per essere uno dei sovrani barbarici più illuminati, esperto di arti magiche e di spada aveva radunato sotto la sua corona più della metà dei territori originari dell'impero di Rotaria. Sembrava dover'essere il nuovo successore e molti sovrani preferivano divenire suoi vassalli piuttosto che affrontare le sue potenti armate.

La storia sembrava fosse già stata scritta quando il più grande rivale di Malagant, Orgauth di Nauthar (oggi Njalgard) scese a patti con potenze oscure al di fuori della comprensione umana.

Orgauth aveva rinnegato il Culto Imperiale, fatto uccidere tutti i sacerdoti di questa chiesa nei suoi territori e istituito il culto di Shavath, attratto dalle promesse di potere di questa misteriosa entità.

Shavath aveva dato ai guerrieri di Orgauth un potere inimmaginabile, soldati già formidabili di loro essi continuavano a combattere persino dopo che erano stati uccisi e anche con più vigore. Orgauth aveva appreso il segreto della negromanzia.

La guerra però durò solo un anno, Malagant perse gran parte dei suoi territori e la situazione cominciò ad apparire veramente disperata. Fu in quel momento che i sacerdoti del Culto Imperiale ottennero la conoscenza dell'esorcismo, insegnata loro da un misterioso “quinto Scion”.

Forti di questa forza purificatrice le armate di Malagant scesero una nuova volta sul campo di battaglia e le armate di Orgauth si dissolsero come neve al sole sotto la forza della fede. In poco tempo Malagant giunse alle porte di Nauthar, ma di Orgauth non si trovò mai traccia, nessuno lo vide mai più.

### **1.8 La fondazione del nuovo Impero (339dA)**

Il giorno dell'Ascensione del 339 Malagant venne nominato Imperatore del Nuovo Impero di Rotaria. Anche se non comprendeva tutte le terre civilizzate del continente l'impero era la prima vera entità unificatrice dopo due secoli di guerra... era giunto il tempo per la pace.

## **1.9 Il Secondo Impero (339dA – 1011dA)**

Il secondo impero è in realtà profondamente diverso da com'era quello Rotariano, retto dai più alti principi morali dettati da Malagant stesso, divenne un bastione di civiltà in un mondo devastato.

Malagant stabilì anche il sistema dei cinque regni: Khard, Vautin, Eoter, Laeron e la Provincia imperiale. Questi regni avrebbero composto la struttura dell'impero, sarebbero dovuti sottostare alle leggi imperiali, fornire truppe e tasse alla corona, anche se alla fine ognuno di essi avrebbe regolamentato la sua legislazione interna nel modo preferito dal loro governante. Questo è il motivo delle profonde differenze culturali esistenti all'interno dello stesso Impero.

La religione di stato divenne l'antico Culto Imperiale, tutte le religioni pagane vennero abolite e l'imperatore legiferò che tutte le razze umane e semiumane sarebbero dovute essere uguali di fronte alla legge imperiale, che non ci sarebbero mai più dovute essere discriminazioni tra le varie razze.

Si può dire che nei suoi settecento anni di esistenza l'impero sia stato un'oasi di felicità e di pace come pochi ce ne sono stati nella storia dell'umanità.

## **1.10 La morte e gli Elfi (470ca.)**

La razza elfica era nota per la sua immortalità, gli elfi non potevano morire e questo in virtù del fatto che tra tutte le razze esistenti possedevano in grande quantità il potere della Creazione che concede la vita.

Gli elfi hanno sempre avuto un culto differente da quello imperiale, la loro venerazione va, oltre che a Lfah, ad altre divinità che rispondono alle loro preghiere o più precisamente ai loro antenati, coloro tra gli elfi che sono defunti e che continuano a proteggere le loro comunità.

Sembra che da un certo punto in poi le comunità elfiche hanno perso i contatti con i loro antenati, sebbene nessuno sappia il motivo di tale accadimento. Da quel momento gli elfi persero il contatto con il loro passato, perdendo questo persero la loro immortalità.

Qualcuno ipotizza che sia stato Kodah in qualche modo a strappare loro l'immortalità, in maniera tale che anch'essi potessero essere distrutti, qualcun altro incolpa Shavath dell'accadimento, che questa entità abbia assorbito gli antenati degli elfi e la loro memoria millenaria.

Anche se restano una razza estremamente longeva gli elfi temevano terribilmente la morte e l'invecchiamento, arrivando al punto di tentare con ogni mezzo di arrestare il processo.

Gli elfi vi riuscirono creando i Senzasonno, elfi morti e tornati a nuova vita mediante un procedimento magico. L'incantamento permette ai Senzasonno di esistere indefinitamente, ma l'aver toccato per un istante il regno dei morti degli elfi li cambia profondamente.

In ogni modo la società elfica sopravvisse a questa catastrofe e i Senzasonno divennero una parte molto importante della nazione di Valedar, il sovrano eterno del regno è infatti uno di loro, anche se le due razze tendono a vivere separate il più delle volte: i Senzasonno nelle città, gli elfi nella selva.

## **1.11 La Grande Guerra Santa (502dA)**

Nel frattempo gli uomini dell'impero vennero in contatto con una terra al di là del mare conosciuta come Zahar. Una cultura profondamente diversa da quella imperiale, dotata di una religione simile ma sensibilmente diversa, una terra piena di oro, spezie pregiate e ricchezze di ogni genere.

Una delle leggende Zaharane asserisce che la tomba dello Scion Langorn fosse nelle loro terre, difatti tra gli Zaharani il culto di Telor è molto sentito.

L'allora consiglio del Culto Imperiale deliberò che non fosse saggio mantenere la tomba di Telor nelle mani di infedeli, così organizzarono varie spedizioni per scoprire ove fosse ubicata. Una volta scoperto il luogo di sepoltura dello Scion i sacerdoti chiesero all'allora imperatore Wulfgar di agire di conseguenza.

L'imperatore mandò allora un'ambasceria tra gli Zaharani che si risolse con un sostanziale nulla di fatto, mentre i nobili feudatari premevano affinché l'impero si lanciasse in un'impresa militare contro gli Zaharani. Wulfgar era un imperatore debole, cedette alle lusinghe dei sacerdoti e dei nobili e mosse guerra su Zahar, la "Grande Guerra Santa" come venne chiamata.

In quella occasione gli Imperiali diedero dimostrazione del peggio di se, giunti sulle coste del continente si dedicarono principalmente a saccheggiare e distruggere, ma il loro attacco non giunse mai oltre la costa, gli Zaharani contrattaccarono dopo poco e ricacciarono gli Imperiali al di là del mare provocando molti morti nel frattempo.

Da questo punto in poi le relazioni tra Zahar e l'Impero non saranno mai più buone.

### **1.12 L'arrivo dei Tanar (711dA)**

Una popolazione nomade proveniente da est (qualcuno suggerisce scacciata dai Catai) conosciuta come Tanar si stanziò ove prima abitavano gli antichi Lardane. L'impero aveva nuovamente un nemico, questi infatti desiderosi di conquistare terre più fertili e più adatte alla vita varcarono la soglia composta dai Monti al Confine del Mondo e si lanciarono all'attacco delle province Khard, scatenando un'ennesima guerra contro i barbari invasori.

L'impero in una prima battuta riuscì a ricacciare questa ondata oltre i suoi confini, ma la semplice massa dell'invasione rischiava di provocare un crollo totale delle linee imperiali.

L'allora imperatrice Malthusia chiese quindi l'aiuto dei nani che vivevano nell'impero sotterraneo di Kar-Oghard.

### **1.13 La disgregazione dell'Impero Nanico (720-740dA)**

I nani aiutarono di buon grado l'impero, schierandosi con le sue forze nella lotta contro i Tanar. La guerra però si protrasse più a lungo del previsto, i Tanar appresero in breve tempo come sopravvivere e prosperare nelle terre del nord e impegnarono le forze alleate per lungo tempo.

Gli imperiali eressero grandi fortezze lungo la catena montuosa, con Valengrad come avamposto più avanzato. I Tanar aggirarono questo ostacolo semplicemente passando sotto la montagna.

Alla fine l'ambiente ostile giocò a sfavore dei Tanar e vennero respinti definitivamente al di là dei monti, sebbene l'invasione avesse mostrato a tutti le lacune del sistema difensivo di Kar-Oghard. Nel corso dei vent'anni di guerra, mentre gli Imperiali vincevano in superficie, i nani furono costretti a cedere terreno, chiudendo buona parte dei passaggi nella montagna fino a quando molte loro città non si ritrovarono effettivamente e permanentemente isolate dal resto del mondo, condannate ad un'esistenza solitaria fino alla fine dei tempi.

Il millenario impero di Kar-Oghard esistito sin dai tempi di Rotaria era crollato nel giro di soli venti anni.

I superstiti fuggirono nelle terre umane, alcuni fondarono delle comunità isolate tra i monti del sud, altri decisero di stanziarsi nelle città degli uomini e fornire le proprie conoscenze per la lotta contro i Tanar.

### **1.14 I Regni dell'Est (720dA - Oggi)**

La guerra con i Tanar aveva sostanzialmente mostrato la fragilità della struttura di comando imperiale e molti dei piccoli sovrani dei reami dell'est se ne resero presto conto.

Fu così che si scatenò la guerra di Secessione, desiderosi di riacquistare la propria indipendenza i regni orientali si sollevarono contro l'impero.

La guerra civile durò poco, l'imperatrice Malthusia decise di non impegnare forze eccessive contro i ribelli preferendo impegnare le sue già esigue armate contro i Tanar. La risoluzione relativamente pacifica spinse i nuovi stati a forgiare un'alleanza con l'impero in cui questi si impegnava a riconoscere la sovranità dei quattro regni, mentre questi si impegnarono ad aiutare l'impero nella guerra contro i Tanar.

Ancora oggi i reami dell'est mantengono la loro indipendenza e sono rimasti forti anche dopo il crollo dell'impero.

### **1.15 Il Tradimento degli Altasiani (881dA)**

All'interno dell'impero una casta di maghi si portò alla ribalta per la sua importanza, la cabala degli Altasiani. Provenienti dalla città di Altas (oggi in rovina), questi stregoni erano stati protagonisti delle azioni più eroiche, ma anche di molte scoperte scientifico-magiche, dell'impero.

Avevano acquisito grandi ricchezze ed erano certamente rispettati e temuti da tutti, la loro fama era senza pari. Nonostante tutto cominciarono a circolare voci insistenti di collusioni degli Altasiani con Shavath stesso.

Quando l'imperatore cercò di investigare in materia incontrò la più dura resistenza possibile che gli Altasiani potessero mostrare, agenti imperiali mandati a investigare scomparvero o fuggirono il più lontano possibile da Altas.

L'imperatore mandò una lettera ai vertici dell'ordine intimando loro di sottoporsi a investigazione o affrontare la minaccia di scioglimento. A questa minaccia gli Altasiani reagirono con un tentativo di colpo di stato, che tramavano di svolgere da più di cento anni.

Nella "Notte delle spade insanguinate" alcuni di loro si intrufolarono nel castello imperiale e tentarono di assassinare l'imperatore, il loro piano era semplice: avvelenare il sovrano con un veleno di cui nessuno avrebbe mai notato l'esistenza, sostituire il testamento che designava il suo erede con uno scritto di loro pugno e prendere così il trono imperiale.

Il piano fallì per l'interferenza di un gruppo di cavalieri imperiali conosciuti come i Rosenkreutz. Gli agenti Altasiani vennero scovati e arrestati, l'ordine fu costretto all'esilio e scacciato a nord, oltre le montagne.

Si dice che questi stregoni fossero effettivamente in combutta con Shavath e che il loro piano, se fosse giunto in porto avrebbe portato l'impero direttamente tra le braccia del dio oscuro. A dimostrazione di questo c'è il fatto che gli Altasiani abbiano volutamente iniziato lo studio della negromanzia, si siano resi liche immortali e che abbiano preso il controllo di molte tribù Tanar facendo leva sui loro poteri magici.

### **1.16 I Thalujarl e La conquista di Thalugard (881dA - 903dA)**

Questa nuova svolta degli eventi colse impreparati molti leader Tanar, alcuni decisero di non sottomettersi al volere degli Altasiani e furono barbaramente trucidati assieme alle loro tribù. Altre tribù scelsero invece la via dell'esilio, abbandonarono il concilio dei Tanar e formarono nuove comunità che si spostarono nelle regioni più gelide del nord ovest.

Presero il nome di Thalujarl (che nella loro lingua significa "Vero popolo") e iniziarono una guerra sanguinosa contro chi, a loro dire, aveva tradito le tradizioni dei Tanar. Sfortunatamente per loro, mentre le terre centrali delle regioni settentrionali potevano in qualche modo essere abitate con successo, quelle occidentali erano se possibile ancora più rigide in clima e questo alla lunga giocava a svantaggio dei Thalujarl che, sotto il capo del concilio tribale Njal Freysson, guidò la migrazione del suo popolo verso sud, invadendo la regione imperiale nota come il Vauthin Occidentale.

In realtà l'invasione fu molto più pacifica di quanto si dica, Njal aveva precedentemente preso accordi con l'imperatore Thomas IV in quanto il Vauthin era da sempre stata una regione di poca importanza per l'impero e poco popolata a causa del suo clima rigido esposto alle intemperie dell'Oceano Medenos. I Thalujarl avrebbero governato la regione come feudatari dell'imperatore, formando a tutti gli effetti un sesto regno imperiale.

### **1.17 La guerra di Successione (979dA)**

La situazione dopo la morte di Thomas IV divenne critica per l'impero, egli aveva designato come suo erede il figlio Marcus II di Urbira ma egli morì pochi giorni dopo essere salito sul trono, pochi lo sapevano allora, avvelenato da suo fratello Julian. Fu Julian quindi, secondo di tre fratelli a diventare imperatore poche settimane dopo la morte di Marcus.

Julian era un uomo crudele e corrotto, la persona che Thomas non avrebbe mai voluto avere al comando dell'Impero, ma la sua ambizione lo aveva spinto a desiderare lo scranno imperiale più di ogni altra cosa.

La sua politica si rivelò per essere più oppressiva del solito, desideroso solo di sostenere la sua ignavia lasciò praticamente l'impero a se stesso. Esigeva tasse altissime e lasciò l'esercito in totale stato di abbandono, consentendo ai Tanar di scorrazzare in lungo e in largo per le province settentrionali. Si può dire che l'impero in quei giorni si salvò solo grazie all'intervento dei Thalujarl.

La popolazione disperata decise di chiedere aiuto al fratello minore di Julian, Mandred. Questi, che aveva sempre mal sopportato i modi del fratello, istigò la rivolta contro di lui. L'esercito ormai indebolito e poco motivato consentì ai rivoltosi di giungere fino al castello nella capitale.

Si dice che lo scontro fra i soldati leali a Julian e i ribelli di Mandred fu durissimo, ma alla fine il castello fu espugnato e Mandred riuscì a penetrare con la sua guardia all'interno della sala del trono dove suo fratello, si dice impregnato dei poteri di Shavath, lo attendeva.

I due si scontrarono, ma Mandred ebbe subito la peggio contro il fratello e sembrò che per la ribellione fosse giunta la fine.

Nessuno vide cosa accadde in quel momento, ma quando la guardia di Mandred riuscì a assaltare la sala del trono trovarono Julian raggomitolato a terra in preda al terrore e Mandred ferito, ma in buone condizioni che lo teneva sotto la minaccia della sua spada.

Julian fu imprigionato e Mandred nominato imperatore per acclamazione popolare. Sfortunatamente pochi giorni dopo giunse a palazzo la notizia che lady Althea, moglie del nuovo imperatore e sua figlia infante Catherine erano state rapite dai lealisti di Julian chiedendo la liberazione del vecchio imperatore in cambio della loro vita.

Disperato, Mandred accettò. Julian venne visto l'ultima volta cavalcare verso le terre dei Tanar, mentre la testa di Lady Althea fu trovata la sera dopo appesa in cima ad una picca di fronte al palazzo imperiale, della piccola Catherine non si seppe più nulla.

### **1.18 L'apparizione delle corti fatate (980dA)**

Le creature fatate avevano sempre vissuto all'ombra della civiltà umana, nascondendosi ai loro occhi, non desiderando altro che rimanere isolate per l'eternità. Ma le fate sono creature del cambiamento e dopo millenni la loro curiosità ebbe il sopravvento sulla prudenza.

Le due corti fatate, quella Seelie e quella Unseelie si rivelarono agli umani dapprima molto lentamente nella regione di Eoter, poi in seguito anche nel resto del mondo. Le fate furono accolte con molta curiosità, gli umani e le altre razze erano affascinati da queste

strane creature, addirittura si vocifera che alcuni esseri fatati si siano uniti agli umani, generando i Changeling.

Almeno questa è la storia come la raccontano gli storici umani, dal poco che le fate ricordano la partenza dalle loro terre non fu totalmente volontaria e loro non ricordano nulla del periodo precedente all'arrivo su Manthan. Molti hanno avanzato delle ipotesi a riguardo, ma nessuno ha saputo dare una risposta definitiva al problema e, con molta probabilità, non ci riuscirà mai.

Le fate furono costrette ad integrarsi con le popolazioni locali, talvolta riuscendo addirittura a creare piccole comunità indipendenti nelle foreste.

### **1.19 Lo smembramento dell'Impero (995dA)**

Mandred alla morte di sua moglie fu colto da una profonda depressione, continuò a regnare con saggezza e giustizia per più di trent'anni, ma non si sposò mai più preferendo designare un erede nel suo testamento, come avevano fatto altri imperatori prima di lui.

Alla sua morte però il testamento non fu mai trovato... era scomparso. Unica cosa che aveva lasciato detta era il nome del reggente della provincia imperiale, uomo che detiene un potere particolare.

In queste condizioni i sei regni imperiali rischiarono di giungere a un pericoloso punto di non ritorno, più di una parte invocava il trono per se e la guerra non appariva più come uno spettro lontano.

Il reggente di Vanadaria, forte della sua autorità ecclesiastica, stabilì un nuovo ordinamento imperiale. I sei regni avrebbero ricevuto l'indipendenza fino a che non si sarebbe trovata la lettera di Mandred o un degno erede, ma sarebbero comunque rimasti soggetti alle leggi imperiali, avrebbero quindi dovuto pagare le decime e inviare truppe in difesa dei confini di tutti i regni.

I sovrani dei sei regni accettarono tutti, tranne uno. Fu questo l'episodio che portò alla secessione di Thalugard, i Thalujarl asserivano che la loro fedeltà andava all'imperatore e non all'impero. I potenti barbari si ritirarono al di là delle Alpi Vauthiane attendendo il ritorno di un sovrano, ma rimanendo fieramente indipendenti.

### **1.20 Oggi (1011 dA)**

Il resto dell'impero rimase in questo stato per sedici anni, i cinque regni imperiali diventano più diffidenti ogni giorno che passa, i regni dell'est cominciano ad assaporare il momento della loro riscossa alla ricerca di potere e gloria, i Thalujarl attendono il giorno in cui tornerà l'imperatore e nel frattempo affilano le armi per la guerra che si profila all'orizzonte, gli elfi attendono con speranza il ritorno dei loro antenati e cercano di ritardare l'avvento di Shavath il tempo necessario per dare forza all'Impero... mentre oltre i monti al confine del mondo i Tanar si apprestano a sferrare il colpo mortale alla civiltà imperiale, guidati dagli Altasiani e nel nome di Shavath...

## Capitolo 2 – Gli Stati di Arcadia

### 2.1 L'Impero

L'impero è l'istituzione più antica del continente, un tempo era l'unica entità politica esistente su Manthan: il baluardo della civiltà contro la barbarie. Per secoli un imperatore ha seduto sul trono dorato governando le terre imperiali e guidando le sue poderose armate.

Oggi l'impero come era conosciuto non esiste più, il regno è smembrato in cinque differenti stati ognuno indipendente dall'altro, legati all'impero solamente dalla promessa di un nuovo sovrano.

Un tempo però l'impero non era così, era una terra prospera e ricca, centro della cultura e della civiltà Arcadiana, governata da imperatori illuminati e protetta da eroici cavalieri, maghi e sacerdoti. Molti cercano di ripristinare l'ordine delle cose.

#### 2.1.1 Khard

**Popolazione totale:** 4.780.000

**Monete:** il pezzo d'oro nell'impero viene chiamato Grifone

**Colori:** Rosso

**Motto:** "Fieri e Liberi"

**Capitale:** Gamariev

**Linguaggi:** Tiraidh

**Tipo di Governo:** Monarchia Assoluta

**Sovrano:** Zarina Anastassja Spesitev

**Culti:** Culto Imperiale

Khard è una terra gelida e inospitale, che si estende su tutta la superficie della grande steppa Khardana. Il regno è retto da una Zarina intelligente quanto brutale, tratti tipici della popolazione Khardana da sempre in prima linea nelle lotte contro i Tanar.

Questo regno è infatti famoso per i suoi combattenti, da molti ritenuti i migliori dell'intero continente, soldati feroci e disciplinati che si radunano sotto la bandiera dell'orso, da sempre simbolo del regno, per battersi contro i nemici dell'impero.

La popolazione Khard è la dominatrice di queste terre. Hanno fama di essere la razza umana più ostinata della terra. Queste genti sono famose per i loro modi rudi e per ricercare sempre il modo più astuto di affrontare le situazioni.

E' raro che un Khard abbandoni un compito, anche se troppo difficile. Può sembrare folle, ma d'altra parte se un Khard ha uno scopo, si può star certi che lo porterà sempre a termine – e bene. Non è un mistero che le armate Khard, seppure inferiori di numero, abbiano sempre resistito alle invasioni Tanar nel corso dei secoli. La loro tenacia e testardaggine, unita alla loro totale incapacità di riconoscere una sconfitta li ha resi dei soldati formidabili, praticamente invincibili.

La zarina spera di diventare lei stessa imperatrice affermando di essere l'unica tra i sovrani imperiali a possedere un grado di parentela con Mandred; la stessa popolazione Khardana la incita continuamente in questo obiettivo.

**Città Importanti:**

*Gamariev: il paradiso del nord*

**Popolazione:** 39.000

Città fortezza, nonostante si trovi molto a nord il clima è mite. Nonostante non sia il più grande insediamento presente in zona, è una città ricca e ben organizzata, dietro le sue mura robuste trovano riparo innumerevoli persone che vivono all'ombra del castello della Zarina, strappando quel poco che si può dalla gelida terra del nord. Gamariev gode di un clima relativamente più mite che nel resto della zona a causa di una fonte termale

sotterranea che riscalda il terreno e rende le estati piacevolmente calde e gli inverni relativamente miti.

*Galiena: l'ultimo baluardo*

**Popolazione:** 25.000

Città a nord di Gamariev. Sarebbe alquanto insignificante se non fosse per la sua posizione strategica, che chiude il passaggio per la sua sorella maggiore. Grandi quantità di guerrieri mercenari e di soldati di Khard si ammassano alle sue mura quando si avvicinano le stagionali invasioni di barbari e le fucine della città lavorano sempre a massimo regime, sfornando rapidamente armi di ottima qualità.

*Kaluga: la segheria del regno*

**Popolazione:** 15.000

Kaluga sorge vicino alla foresta di Kalazov ed è un luogo relativamente tranquillo che vive di attività boschive. Famosa per i suoi arcieri e per gli intagliatori capaci di realizzare archi e lance formidabili.

**Forse Armate:** il regno di Khard è forse tra i più militarizzati che esistano. Ogni città e villaggio, anche il più piccolo, viene fortificato per proteggersi dalle invasioni di barbari e orchi.

La fanteria Khard combatte in grosse formazioni armate di asce e pesanti scudi di legno, mentre la poca cavalleria scende in battaglia avvolta da pesanti armature di maglia e impugnando lunghe e pesanti lance metalliche capaci di abbattere il nemico più corazzato.

Il vanto dell'esercito è però composto dai cosiddetti "cosacchi", originariamente un popolo Khardano nomade chiamato "Kushack", questi soldati combattono con rara perizia sia a cavallo che a piedi e sono in grado di affrontare forze molto più numerose di loro. Non è un segreto che la guardia della zarina è composta esclusivamente da Kushack.

## **2.1.2 Vauthin**

**Popolazione totale:** 5.450.000

**Monete:** il pezzo d'oro nell'impero viene chiamato Grifone

**Colori:** Bianco e Rosso

**Motto:** "Per la gloria degli Dei"

**Capitale:** Valdrin

**Linguaggi:** Tiraidh

**Tipo di Governo:** Teocrazia

**Sovrano:** Gran Sacerdote Aldrin Vurgau

**Culti:** Culto Imperiale

Vauthin è una nazione eretta sui principi religiosi del Culto Imperiale, la provincia venne affidata alla fondazione dell'impero da Malagant ai suoi sacerdoti. Vauthin è una terra di profonde contraddizioni, da una parte la religione impone stretti costumi morali e sociali, dall'altra la sua popolazione è nota per essere una delle più passionali del continente.

Qui, nel reame di Vauthin vivono infatti i Vauthiani, un tempo una minoranza nel continente, oggi sicuramente uno dei popoli più comune di tutto Arcadia. Per molto tempo un popolo di mercenari, è riuscito a stabilire il proprio reame sin dai tempi della fondazione del secondo impero, anche se non si è mai scrollato di dosso questa fama. Considerando le innumerevoli guerre combattute dai Vauthiani in passato, non è strano scoprire che si tratta di un popolo di abili combattenti.

Sono un gruppo molto unito, relativamente aperti verso gli stranieri, ma che non si allontanano mai dalle proprie case senza un'arma al fianco.

La loro fede è forte così come la loro passionalità, abili artisti e seducenti prostitute capaci di far crollare regni interi con un solo sorriso hanno fatto parte di questa popolazione.

In verità il lignaggio Vauthin si è leggermente diluito nel corso dei secoli e molti Vauthin hanno sangue Khard o Norse nelle vene, ma un Vauthin sarà sempre in grado di recitare il suo albero genealogico fino ai primi Lardani che hanno invaso Rotaria secoli prima.

Il Culto Imperiale mantiene l'ordine usando i suoi feroci inquisitori che viaggiano in lungo e in largo punendo tutto ciò che percepiscono come eresia, sebbene la loro fama sia in gran parte immeritata, dato che tra i Vauthiani sono più famosi per chiudere più di un occhio data la tendenza dei Vauthiani stessi a "peccare".

L'esercito Vauthiano è composto in larga parte di Zeloti pronti a tutto pur di difendere la causa della chiesa e da esperti paladini che guidano le forze del regno in battaglia. Le armate Vauthiane sono temute in tutto il mondo e a ragione, non esiste nella storia del regno un solo episodio che abbia mostrato le sue forze in ritirata.

Aldrin spera di divenire imperatore, reclamando il potere unificatore del Culto Imperiale e i principi secondo il quale è stato fondato l'impero.

**Città Importanti:**

*Valdrin*

**Popolazione:** 28.600

La gran capitale del regno e il più importante centro spirituale della religione del Culto Imperiale. Valdrin è una città che rispecchia il suo ruolo ed è di una bellezza mozzafiato, a partire dai suoi monumenti fino alla casa del più umile dei contadini; tutto a Valdrin deve rappresentare la gloria eterna degli dei. Oltre all'aspetto puramente religioso, Valdrin è un grande centro commerciale e culturale, la cui università, famosa in tutto il mondo conosciuto, ne rappresenta l'aspetto più evidente. E' una metropoli popolosa e contiene gruppi di molte razze.

*Innerim*

**Popolazione:** 24.400

Innerim era una vecchia città di origine Rotariana sul Golfo Inneriano, quando ancora il golfo non era ancora importante. Poi la decadenza, Innerim divenne un piccolo villaggio insignificante, solo la ricostruzione e l'interesse degli umani e delle altre razze hanno portato Innerim a diventare una grande città. Innerim è famosa per il suo centro di addestramento degli Inquisitori, il più grande di tutta Vauthin e per il porto.

*Lamadoria*

**Popolazione:** 23.000

Sorta vicino alla foresta di Luthia, Lamadoria è uno dei luoghi più tranquilli di tutta Vauthin. Sotto questa apparente tranquillità si nasconde uno dei luoghi di culto più importanti: si racconta che fu in questo luogo che nacque lo Scion Madira e fu qui che venne edificato il primo tempio del culto e fu sempre da questo luogo che iniziò la diffusione. La città ospita un gran numero di persone, molti di questi (soprattutto sacerdoti) trasferitisi da Valdrin e da altre zone del regno.

*Tanadaria*

**Popolazione:** 12.300

Era una delle più grandi fortezze di Vauthin, fondata per proteggersi dalle incursioni delle disorganizzate bande barbariche nei primi anni del regno. Se esiste una classifica di sacralità in Vauthin, Tanadaria è quella che arriva all'ultimo posto. La fortezza si è ingrandita nel corso dei secoli e oggi è una grande città montana che molto ha perso del suo ruolo difensivo, e alla data attuale ospita numerosi nani.

**Forse Armate:** Vauthin non ha un esercito stabile molto numeroso. La maggior parte delle forze armate è composta da coscritti contadini e volontari armati alla bell'e meglio. Le forze di professionisti però sono particolarmente efficienti e compongono il nerbo dell'esercito della teocrazia.

I primi sono i Paladini, guerrieri sacri che combattono sia a cavallo che a piedi. Normalmente scendono in battaglia pesantemente corazzati e usano le loro capacità

divine per migliorare la propria capacità marziale, già notevole di per se. Per vari motivi non sono mai molto numerosi e il regno li schiera solo se strettamente necessario.

I secondi sono detti Zeloti. Sono truppe leggere, ma altamente addestrate. Fanno uso di armi incendiarie che solo i Vauthin sanno fabbricare utilizzando un liquido nero noto come "Sangue della Terra". Mettono questo liquido all'interno di giare o bottiglie, si avvicinano abbastanza al nemico e lo incendiano per poi gettarglielo addosso. Il liquido viscoso si attacca alle vesti dei nemici e li brucia vivi. L'effetto sul morale è, ovviamente, devastante. Se ciò non bastasse gli Zeloti sono abili schermagliatori, una volta lanciato il loro attacco sono in grado di sparire per poi finire il nemico in mischia quando le fiamme hanno terminato il loro lavoro.

### **2.1.3 Provincia Imperiale**

**Popolazione totale:** 3.183.000

**Monete:** il pezzo d'oro nell'impero viene chiamato Grifone

**Colori:** Bianco e Oro

**Motto:** "Da sempre, Per sempre"

**Capitale:** Gamariev

**Linguaggi:** Tiraidh

**Tipo di Governo:** Monarchia Assoluta

**Sovrano:** Reggente Gherrard Longhorn

**Culti:** Culto Imperiale

Gli uomini e le donne Norse appartengono alla popolazione più comune del continente, e si può trovare in quasi tutte le regioni dell'Impero, anche se principalmente si possono trovare nella provincia imperiale. Sono molto simili in qualunque regione sia possibile incontrarli, le uniche cose che differenziano un Norse da un altro sono l'abbigliamento tradizionale della sua zona e le caratteristiche somatiche individuali. I Norse delle aree temperate hanno la pelle chiara, dove quelli delle regioni più calde l'hanno bronzea. I capelli e gli occhi sono tipicamente scuri e la corporatura è snella, pochi Norse sono corpulenti, indipendentemente dallo stile di vita.

La mentalità aperta dei Norse ha generato un gran numero di artisti e pensatori per secoli tra di loro e le strutture erette nelle zone abitate dai Norse – principalmente nella Provincia – sono senza dubbio le più intricate, elaborate ed eleganti di tutto il mondo conosciuto.

I Norse sono fieri del loro retaggio. Di tutte le razze di Arcadia, possiedono lo spirito più progressista verso le industrie e lo sposalizio tra scienza e magia.

La provincia è la sede della capitale imperiale, governata dal reggente nominato da Mandred. Il reggente ha un potere particolare sin da quando esiste la sua carica (una carica molto antica), al pari degli Alti Sacerdoti è infatti un rappresentante del Culto Imperiale in terra ed è dotato della capacità di scomunicare chi non segue l'autorità imperiale. Egli non può esercitare altro potere se non quello morale, ma la paura della scomunica è forte, in grado di far perdere tutto ad un sovrano. Il reggente non ha mai abusato della sua autorità, se ne serve solo per richiamare gli altri stati ad una flebile tregua e a fornire truppe per la difesa dei confini settentrionali.

La provincia però è in rovina, dalla morte dell'imperatore tutto giace in uno stato di apparente abbandono e le campagne sono diventate insicure. La provincia più ricca dell'impero è divenuta la più povera e instabile, a sua volta priva di grandi eserciti, tutti i generi di predoni e banditi si sono stanziati al di fuori delle città, fondando a volte i loro piccoli regni.

Più che mai questa terra ha bisogno di eroi.

**Città Importanti**

*Vanadaria*

**Popolazione:** 79.800

Dalle bianche case e dai tetti rossi, viene considerato il centro del mondo civilizzato, è una delle città più grandi del mondo. Ricco porto commerciale, grande centro artigianale e agricolo, Vanadaria è la capitale dell'impero più esteso e potente del mondo conosciuto. Al suo interno sono contenuti tra i più bei monumenti del continente, tutti eretti in marmo bianco, tra cui il Palazzo Imperiale, la Regia Scuola di Magia e numerosi templi, di tutte le religioni. Vanadaria è una città cosmopolita e tollerante, l'ordine viene mantenuto dall'efficiente guardia cittadina e dai numerosi cavalieri che pattugliano le strade lastricate di giorno e di notte. Esiste anche un'efficiente rete fognaria, una delle prime al mondo ad essere stata creata.

#### *Urbira*

**Popolazione:** 4.900

Una piccola cittadina densamente popolata, è l'agglomerato urbano più a nord della provincia, famoso per la concia di pellicce e la lavorazione del marmo. E' una città pulita, ma non troppo ricca. Sovente vengono avvistati numerosi gruppi di barbari e banditi e gli avventurieri sono richiamati dalle notizie dei tesori di queste bande.

#### *Adasia*

**Popolazione:** 39.400

Anticamente una fortezza nanica costruita prima di Rotaria, ora una florida città montana sulle Vette Coronate. Adasia è una delle città fondamentali nella difesa dell'impero, progettata per essere una fortezza prima che una città le sue mura si estendono su ogni passo nella parte meridionale delle montagne, rendendola una fortezza virtualmente imprendibile. Oltre all'attività militare, che attira numerosi nani, è importante anche l'attività mineraria e agricola.

**Forse Armate:** le forze armate della provincia imperiale un tempo erano composte dalle truppe migliori provenienti da tutti i regni. Oggi sfortunatamente la provincia deve badare a se stessa.

Questo non significa che la provincia non avesse le sue forze, anzi; probabilmente ancora oggi i suoi guerrieri sono considerati tra i migliori al mondo. I soldati al servizio di Vanadaria sono sempre ben corazzati, addestrati e armati. L'unità tipica è composta dagli Spadaccini armati di scudo e spada; ma sono comuni unità di arcieri con arco lungo e cavalleria pesante.

Le forze migliori sono sicuramente i Doppiosoldo; soldati armati con la letale Zweihander, una pesante spada a due mani capace di tagliare a metà un cavallo. Vengono chiamati in questo modo perchè la loro paga è doppia rispetto a un soldato normale, data la natura pericolosa delle loro azioni.

Anche i cavalieri imperiali appartenenti all'ordine dei Rosenkreutz sono particolarmente temuti. Le loro cariche e l'uso massiccio di prodotti alchemici li rende una forza da non sottovalutare, mai nella loro storia hanno conosciuto una sconfitta in battaglia.

### **2.1.4 Lareon**

**Popolazione totale:** 3.980.000

**Monete:** il pezzo d'oro nell'impero viene chiamato Grifone

**Colori:** Blu e Bianco

**Motto:** "Nulla può fermare la marea"

**Capitale:** Thalusiai

**Linguaggi:** Tiraidh

**Tipo di Governo:** Monarchia mercantile

**Sovrano:** Principe Anvayrn Durand

**Culti:** Culto Imperiale

Laeron è stata definita la “terra con un milione di principi”. Se così fosse, ogni Laeroniano deve ritenersi un principe. Molte popolazioni Arcadiaane, mostrano sul proprio corpo i segni di una vita passata a lavorare duramente. Questo non è il caso in Laeron, dove la maggioranza della popolazione risulta piacevole all’occhio, se non alle orecchie, con i loro bell’aspetto e le voci delicate.

Le genti Laeroniane sono arroganti, affascinanti, intriganti, seducenti e sconsiderate. Un astuto Laeroniano potrebbe invitarvi a cena, ordinare le vivande più raffinate, provare le ultime spezie Zaharane e riuscire in qualche maniera a farvi pagare il conto.

Non per dire che ogni Laeroniano sia un ladro, anzi molti di loro hanno ruoli comuni, dotati più di una fluente parlantina che non di vere doti da vagabondo. Non è un mistero che la maggior parte delle spie nell’impero sia di queste regioni, e molto spesso lavorano per più di una fazione alla volta.

Ironico pensare che nel dialetto Laeroniano le parole “menzogna”, “indovinello” e “gioco” siano la stessa; per uno di loro, la vita è un gioco e quello che conta è quanto bene uno partecipi.

Laeron è un regno retto da un gruppo di principi mercanti che valutano il loro potere più sulla quantità di denaro accumulata che non sul loro retaggio. Il principe governante viene eletto dal consiglio di tutti i principi e resta in carica a vita.

Laeron è una terra molto ricca, sicuramente tra le più ricche dell’intero continente dotata di una potente marina, i Laeroniani sono famosi anche come navigatori e marinai. L’esercito di terra è invece ridotto ai minimi termini, anche perché il reame non ha mai combattuto vere e proprie guerre con altri nemici, sebbene l’attuale situazione potrebbe spingere il principe Durand a considerare le cose diversamente. C’è da dire che i balestrieri e i picchieri del regno hanno dimostrato in più di un’occasione di essere nemici formidabili, nonostante la loro inferiorità numerica sanno dare prova di grande disciplina e coraggio.

Il principe non ha mire sul trono imperiale, ma desidera che le cose tornino ad essere come prima, questa frammentarietà fa male agli affari...

Di recente il vecchio principe Anton è morto scatenando una dura lotta dinastica, grazie all’intervento di alcuni avventurieri e della Guardia Imperiale la cospirazione ai danni del principe ereditario Anvayrn è stata sventata. Il principe ha confermato il suo supporto alla reggenza inviando truppe al nord.

### **Città Importanti**

#### *Thalusai*

**Popolazione:** 102.300

Thalusai è la vibrante capitale di Lareon, una città portuale caotica e attiva. Ogni giorno nel suo ampio porto arrivano le navi a centinaia da ogni parte del mondo, per scaricare e caricare le merci per le altre provincie dell’impero.

#### *Athelon*

**Popolazione:** 18.300

E’ la seconda fortezza dell’Impero, originariamente serviva a difendere i confini overst del paese da eventuali incursioni, ma con il passare dei secoli divenne una grande città a sua volta avendo raggiunto un certo potere militare oltre che economico. Come tutte le antiche città di confine si tratta di una città pesantemente fortificata.

#### *Gorthan*

**Popolazione:** 24.000

Sorta sul golfo omonimo, Gorthan è sì un semplice centro di pescatori, ma anche una potente fortezza di confine atta alla difesa del golfo da eventuali incursioni nemiche. Gorthan in tempi recenti ha visto aumentare il numero di profughi provenienti dal nord. Qua si addestrano i famosi “Cacciatori di Pirati” di Lareon.

#### *Vanguard*

**Popolazione:** 31.200

Vanguard è una città fortificata molto antica. Essendo stata per lungo tempo la capitale di un piccolo regno nella regione, ne è sicuramente la città più antica. E' un vero crogiolo di culture e arti, e la città ne è talmente ricca che i pezzi d'arte sono venduti nelle strade.

### **2.1.5 Eoter**

**Popolazione totale:** 6.120.000

**Monete:** il pezzo d'oro nell'impero viene chiamato Grifone

**Colori:** Nero e Oro

**Motto:** "Per i falchi di Eoter"

**Capitale:** Shefford

**Linguaggi:** Tiraidh

**Tipo di Governo:** Monarchia Elettiva

**Sovrano:** Re Stregone Kandel Godfred

**Culti:** Culto Imperiale

Alcuni dicono che il dono della magia sia semplicemente un gioco d'azzardo, dove uno deve convincersi di poter maneggiare realmente il potere che possiede. Non è strano che la popolazione di quella terra sia ricca di maghi e stregoni. Gli Eoteriani sono famosi per la loro capacità di rivoltare la verità a loro favore, che sia per racimolare due pezzi d'oro o per piegare le forze della natura al loro volere. Sotto la loro pelle scura e i lineamenti delicati si nascondono le donne e gli uomini più astuti di tutto il mondo conosciuto. Sono abili nell'apprendere, sia dai libri che dalla strada.

Molti ladri e maghi dalla mente sveglia sono Eoteriani. Con uno dei porti più attivi di tutto il continente è facile per loro sfruttare e attingere per tutto ciò che gli serve dalle altre popolazioni.

Eoter è una delle nazioni più avanzate e progressiste dell'impero. Governata da un gruppo di maghi illuminati facenti parte della Confraternita della Stella, questi eleggono un sovrano detto Re Stregone che regna sulla nazione fino alla sua morte.

Tra i regni imperiali Eoter è il più prospero, persino più di Laeron dove la ricchezza è nelle mani di pochi, qui tutti hanno di che vivere dignitosamente e nessuno viene abbandonato a se stesso se resta indietro.

Gli Eoteriani non posseggono un grande esercito, ma la potenza che i suoi maghi sono in grado di scatenare è senza pari, anche gli stessi Altasiani li temono... e a ragione, il potere del cosmo è nelle loro mani.

Eoter non ha mire imperiali, sebbene gli stregoni della Confraternita stiano incessantemente investigando per ritrovare la figlia di Mandred o almeno la sua lettera di testamento.

#### **Città Importanti**

*Shefford*

**Popolazione:**129.300

"La città di cristallo", così viene definita dai suoi abitanti. Assieme a Vanadaria è il centro della cultura Imperiale, nella immensa metropoli da più di centomila abitanti sono state erette università, accademie di magia, scuole di ogni genere, biblioteche ecc. tutto lo scibile umano è contenuto nelle mura di questa vera e propria metropoli. Oggi Shefford è a capo di una delle nazioni più ricche del mondo e ne rispecchia appieno la condizione. Dentro le sue mura risiede il Re Stregone, probabilmente, l'individuo più potente del mondo. La città dai tetti di pietra di cristallo (un materiale molto duro, ma che lascia trasparire la luce del sole) è anche famosa per la stravaganza e il numero delle sue feste, ben cento in tutto il calendario.

*Garyddon*

**Popolazione:** 23.100

E' una delle fortezze ai confini con i reami d'oriente. In questo vengono addestrati i migliori guerrieri del regno. La città si trova su un terreno fertile in mezzo alle colline.

*Lancaster*

**Popolazione:** 9.000

Lancaster è l'unico grande porto del regno. Provvede ai commerci con il resto del continente, specialmente per quanto riguarda l'importazione delle sete Zaharane e dei loro fantastici cavalli, quotati a prezzi incredibili. La città ospita una popolazione prevalentemente umana, ma sono comuni anche elfi e nani.

*Wilkinshire*

**Popolazione:** 11.700

E' la seconda fortezza di Eoter, originariamente serviva a difendere i confini sud del paese da eventuali incursioni di predoni spintisi a sud, ma con il passare dei secoli divenne una città estremamente importante avendo raggiunto un certo potere militare oltre che economico. Si tratta di una città pesantemente fortificata, anche se il suo ruolo non è mai stato di prima linea.

*Wyloch*

**Popolazione:** 6.700

Wyloch è il centro di smistamento di tutte le merci portate da Lancaster oltre che a essere un grande centro agricolo. Per il suo clima mite è la meta delle vacanze di molti nobili e ricchi mercanti.

**Forse Armate:** Lareon non ha mai dato molta importanza all'esercito

## 2.2 Thaludgard

**Popolazione totale:** 1.850.000

**Monete:** a Thaludgard la moneta d'oro si chiama Martello, ma il baratto è ancora molto diffuso.

**Colori:** Verde e Bianco

**Motto:** "Per i Draghi Thalujarl"

**Capitale:** Njalgard

**Linguaggi:** Tiraidh, Thalugano

**Tipo di Governo:** Monarchia feudale,

**Sovrano:** Re Thoran Galmasster

**Culti:** Culto Imperiale e Culto degli antenati

Gli uomini e le donne Thalujarl sono grandi di statura e dalla lunga memoria. Si dice che nelle loro vene scorra il sangue dei giganti, e potrebbe essere vero, data la durezza della terra in cui vivono dove solo il più forte sopravvive. Giganti o no, il sangue dei marinai e pirati Thalujarl dei tempi antichi scorre ancora in loro. Hanno una venerazione mistica per le loro navi e i pirati Thalujarl sono avversari spaventosi.

Anche se per loro la tradizione ha un peso maggiore dell'innovazione, i Thalujarl non sono restii ad usare nuove abilità ed industrie per il bene del regno. Preferiranno di certo un'ascia a una spada, e un robusto arco ad un fucile, ma non si può dire che un Thalujarl non sappia mettere a frutto l'uso di una pistola se gliene capitasse una tra le mani.

Fieri, tenaci e patriottici, queste genti sono pronte tanto ad imbarcarsi in commerci quanto in guerre, se possono farlo a bordo delle loro Dragonship.

Thaludgard è una monarchia feudale che ha scisso tutti i suoi rapporti con l'Impero pur facendone parte in passato. Oggi il regno è completamente indipendente e una potenza da non sottovalutare, i Thalujarl hanno tramutato una terra sterile e gelata in un luogo abitabile e prospero.

Guerrieri senza pari temuti anche dai Khard, i Thalujarl attendono il giorno che potranno vendicarsi degli Altasiani... e lo faranno, con o senza l'Impero.

## **Città di Nota**

### *Njalgard*

**Popolazione:** 18.000

E' la capitale di Thaludgard, difesa da un'imponente doppia cinta di mura di pietra, eretta dopo che la città fu conquistata dai Thalujarl. All'interno della prima cinta vi sono i quartieri più poveri, quelli del mercato e del porto: un dedalo di vie strette in cui l'odore di cibo delle taverne di second'ordine si mescola alle grida dei molti venditori. All'interno della seconda cinta si trova il cuore della città, la maggior parte dei templi, le abitazioni dei guerrieri disposte in cerchio intorno al Colle dell'Autorità, più vicine ad esso a seconda del maggiore prestigio della casata, e quelle di alcuni ricchi mercanti e alti membri dell'esercito. E' possibile arruolarsi temporaneamente nell'esercito regolare e sperare di essere confermati e diventare membri effettivi.

### *Bergheim*

**Popolazione:** 13.000

E' il porto principale, frequentato da mercanti di ogni tipo e razza dove si possono trovare merci o notizie di qualsiasi genere oppure guardare le lunghe dragonship partire per azioni di prateria lungo le rotte commerciali o trovare una nave disposta a sfidare persino le più tremende tempeste in cambio di moneta sonante. Vi sono anche diversi cantieri navali, il più celebre dei quali è la Casa dell'Idra Marina che fornisce anche mappe e informazioni precise su tesori sommersi o isole sconosciute che amanti dell'avventura potrebbero desiderare visitare.

### *Gammelgard*

**Popolazione:** 7.200

È la città fortezza del regno, situata a ridosso dei confini con le terre abbandonate protegge il regno da eventuali incursioni. È sede di campi d'addestramento dell'esercito del regno e custodisce numerosi magazzini di viveri. Gli abitanti della città si occupano prevalentemente di commercio di viveri o di ferro che viene estratto dalle vicine miniere.

## **2.3 Galadon**

**Popolazione totale:** 1.100.000

**Monete:** gli scambi avvengono tramite baratto.

**Colori:** nessuno

**Motto:** "Le avversità temprano l'anima"

**Capitale:** nominalmente Galadon

**Linguaggi:** Tiraidh

**Tipo di Governo:** organizzazione feudale

**Sovrano:** nessuno, ogni tribù ha il suo

**Culti:** Culto Imperiale

Poche terre sono selvagge come l'Arcadia del nord, e poche persone sono selvagge come i Galadiani. Questa gente è chiusa in se stessa, tetra e sempre in costante contatto con la terra. Sebbene siano gli umani più alti del mondo, hanno una considerevole tendenza alla segretezza, viaggiando silenti come spettri attraverso le gelide foreste del nord di Arcadia. Innumerevoli volte visitatori indesiderati si sono addentrati nei loro boschi, solo per essere bloccati da frecce lanciate da posizioni ignote.

Come gli elfi, i Galadiani sono i lupi solitari del nord. Non amano essere disturbati, anche da altri della loro stessa razza. Hanno la notevole reputazione di essere poco amichevoli e indifferenti, preferendo l'isolamento nelle loro case e in piccoli villaggi che le innovazioni urbane dei cittadini; e anche nel caso che vivano in comunità più grandi non ci sono che poche famiglie a comporre. In verità, sono noti più per le ostilità tra di loro che non con gli stranieri.

Galadon è una nazione per modo di dire, è più una collezione di feudi indipendenti che si stabiliscono nella regione di Galadia, non esiste infatti un governo comune e la maggior parte della popolazione vive in piccoli villaggi sparsi qua e là attorno ad un castello. Esistono solo tre città degne di nota e sono in realtà dei rimasugli dell'epoca imperiale, abitate da relativamente poche persone, con dei feudatari più potenti che dominano nelle regioni circostanti.

Non esiste neppure un esercito stanziato, i Galadiani combattono uniti solo contro le minacce esterne, sono abili guerriglieri capaci di mettere in ginocchio eserciti più grandi con attacchi mordi e fuggi ben calcolati.

Un tempo Galadon non era così. Nel regno è accaduto in piccolo ciò che è accaduto nell'Impero: l'antico Alto Re è morto, lasciando dietro di sé solamente un gruppo di signori feudali in lotta per il potere. Con il passare dei decenni ciò ha portato la popolazione a diffidare dei propri connazionali più che degli stranieri.

#### **Città di rilievo**

##### *Galadon*

**Popolazione:** 12.300

Galadon è la capitale del regno, anche nota come Scranno dei Re. Come suggerisce il nome un tempo qui risiedeva l'Alto Sovrano di Galadon, oggi il castello giace in abbandono e la città s'è rapidamente spopolata, la maggior parte della popolazione ora vive nelle campagne circostanti o nei boschi di Galadia. Attualmente è la famiglia Barathon, proprietaria dei feudi circostanti, che governa sulle sue terre semplicemente in virtù dell'occupazione militare.

##### *Balkovnia*

**Popolazione:** 9.300

Balkovnia è una città fortezza posta a difesa della pianura di Alcar. E' a ragione ritenuta imprendibile poiché 100 eserciti si sono abbattuti sulle sue mura e nessuno di essi è mai riuscito a penetrare oltre la prima cinta muraria. La popolazione è composta quasi esclusivamente dai soldati e dai mercenari della famiglia Sparkley che governa sulle fredde terre della pianura.

##### *Fredovna*

**Popolazione:** 10.300

Questo è l'unico grande porto di Galadon, un tempo una delle principali porte d'accesso al Catai, oggi semplice scalo militare per la famiglia Targrys. Buona parte degli antichi uffici commerciali giace in disuso, anche perchè i commerci con l'estero sono finiti quasi tutti nelle mani della famiglia.

## **2.4 Ruthezia**

**Popolazione totale:** 2.520.000

**Monete:** il pezzo d'oro viene chiamato Spada

**Colori:** Oro e Amaranto

**Motto:** "Virtutem et Valorem Defendo"

**Capitale:** Tarentum

**Linguaggi:** Tiraidh

**Tipo di Governo:** Lega di Città Stato

**Sovrano:** Capo del Consiglio Alten Lutirian

**Culti:** Culto Imperiale

I Salniti sono gli originari signori della regione di Ruthezia. Il sangue Salnita è rimasto puro rispetto a quello di molte altre etnie a causa di un ancestrale identità tribale e un orgoglio duro a morire. I Salniti sono noti per la loro carnagione olivastria e i capelli e gli occhi scuri. Non hanno una corporatura particolarmente massiccia.

Al giorno d'oggi i Salniti sono i padroni delle città-stato di Ruthezia e possono essere trovati in Eldrad ma, specie qui, condividono i loro territori con numerose enclave Norse. Sono anche grandi navigatori e non è un mistero che la nazione di Ruthezia sia ritenuta tra le più grandi potenze navali del continente.

Questo regno è una potenza espansionistica, frustrata dall'insistente interferenza di Eldrad nei suoi piani che costantemente invade i suoi confini.

Quella dei Rutheziani è una civiltà guerriera, fondata su basi morali molto rigide e su una cultura d'onore che coinvolge tutti, dai re al più basso dei servi. Ognuno ha una facciata da rispettare e mostrare agli altri con orgoglio, sporcare la propria "faccia" significa rovinare anche la propria reputazione di fronte agli altri.

Ruthezia è famosa per i suoi eserciti e la sua flotta ben organizzati, armati al meglio e guidati da un'élite di ufficiali di alto rango sfornati dalle innumerevoli accademie militari sparse per il territorio del regno.

Famosi sono i suoi Opliti, guerrieri armati di scudo e lancia che combattono in formazione serrata chiamata falange. La falange è una formazione poco mobile, ma impenetrabile e disciplinata, capace di affrontare eserciti di gran lunga più grandi.

I confini della regione delimitano le zone governate dalle Città Stato o Polis, anche se a livello teorico ogni città indipendente che fa parte della Lega ha gli stessi diritti e doveri, in pratica sono le grandi città che decidono il corso della vita politica e economica di Ruthezia.

Famose sono anche le sue scuole di scherma, i maestri sono di livello eccezionale e innumerevoli sono stati gli studenti giunti da ogni parte del mondo a studiare scherma, intraprendendo anche viaggi lunghissimi.

E' un regno fortemente assolutista e i sovrani, nel corso dei secoli, hanno fatto di tutto per riunire l'intera nazione sotto la propria corona. Mano a mano che perdevano potere, i nobili, venivano ridotti a mere ombre di se stessi, finendo per chiudersi nei loro manieri o decidendo di vivere a corte cercando di rinsaldare il poco potere rimastogli.

### **Città di Rilievo**

#### *Tarentum*

**Popolazione:** 39.900

E' la vibrante capitale di Ruthezia, meta di artisti e di turisti richiamati dallo sfarzo e dall'opulenza della civiltà Rutheziana. Tarentum rivaleggia in importanza con Vanadaria per il suo porto e per la sua bellezza. Tarentum è importante per le sue accademie tra le quali spiccano, per l'appunto, quelle d'arte. La città gode di un clima favorevole che rende l'agricoltura una delle attività più importanti. Tarentum è governata al suo interno da un governo eletto democraticamente

#### *Macharia*

**Popolazione:** 11.700

E' un centro importante per l'economia Rutheziana, poiché tutte le risorse minerarie dei monti Maughen finiscono in questa città prima di essere distribuite in tutto il regno. Macharia è anche nota per i suoi guerrieri - gli Spartiati - tra i più temuti al mondo, addestrati fin da bambini all'arte della guerra, subendo trattamenti che molti riterrebbero crudeli e degradanti. I Machariani sanno però che tutto ciò è per il bene della loro città. Macharia è retta da una monarchia elettiva, il re viene eletto dai nobili e resta in carica per tutta la vita.

#### *Latruvia*

**Popolazione:** 13.000

Una fortezza prima che una città, è stata vittima dell'assalto di un'orda barbarica. Nonostante la perdita di circa metà degli abitanti, ha retto all'assalto e adesso sta fiorendo come centro commerciale e militare. Latruvia sta conoscendo questa nuova rinascita

grazie agli sforzi di re Sivrom, un uomo dalle notevoli abilità politiche e militari entrato nelle grazie del re. Latruvia è difesa oltre che dal suo esercito anche dal Battaglione Sacro, composto da coppie di amanti. Il battaglione fu creato perché si riteneva che ogni uomo e donna sarebbero stati motivati a combattere al massimo delle proprie capacità sia per proteggere il proprio amante, sia per evitare di disonorarsi nei suoi confronti.

## 2.6 Eldrad

**Popolazione totale:** 2.980.000

**Monete:** il pezzo d'oro viene chiamato Corona

**Colori:** Blu e Rosso

**Motto:** "Non temiamo niente, neppure la morte"

**Capitale:** Eldrad

**Linguaggi:** Tiraidh

**Tipo di Governo:** Monarchia Assoluta

**Sovrano:** Armand d'Eldrad

**Culti:** Culto Imperiale

Eldrad è una nazione misteriosa, persino per i suoi stessi abitanti, nessuno sa esattamente quali siano i suoi scopi sullo scacchiere mondiale e buona parte della sua storia viene gelosamente tenuta nascosta come se ci fosse qualcosa da tenere disperatamente segreto. Grazie alle sue difese naturali, Eldrad è, in qualche maniera, riuscita a mantenere la sua indipendenza, dovuta anche ad un esercito numeroso e a un'organizzazione rigida, ma ben riuscita.

La legge Eldradana è divenuta ancora più aspra di quanto non fosse stata prima, al punto che una persona può essere mandata a morte anche solo per aver rubato una mela. In questo ambiente oscuro si è iniziato a sostenere che i demoni di Shavath abbiano fondato il loro regno a Eldrad, la verità probabilmente è che Armand è un pazzo paranoico capace di vedere traditori in ogni angolo, persino i suoi famigliari non sono sfuggiti alla sua furia e soltanto il piccolo (all'epoca aveva sette anni) Principe Riunan fratello di Armand, riuscì a salvarsi venendo affidato ad un ambasciatore Rutheziano proprio nei giorni della "Purga Familiare", come la chiamava il nuovo re.

Il resto della vita a Eldrad trascorre, quindi, nel terrore della morte e spesso i popolani, ma non solo, cercano di esorcizzare questa paura nei modi più stravaganti, con feste e fiere.

L'esercito di Eldrad è vasto, ma composto per buona parte da coscritti (rifiutarsi di prestare servizio può costare caro), mercenari o dai Lord Cavalieri.

Eldrad è anche una terra particolare in virtù del fatto che, all'interno dei suoi confini, la magia funziona solo con degli individui particolari.

### **Città di Nota**

*Eldrad*

**Popolazione:** 36.000

La capitale del regno di Eldrad sorge sulle rive dell'Oceano delle Sirene, una volta veniva considerata la gemma dell'est, ma da quando la monarchia Eldradana è stata sconvolta dalla follia dei loro sovrani, la stessa Eldrad è divenuta un pozzo di disperazione senza pari in tutto Arcadia. La città è tecnicamente divisa in due parti: i quartieri alti, ricchi e potenti, e i quartieri bassi, poveri e malsani. Con l'ombra della rivolta sempre presente l'unica cosa che impedisce tali manifestazioni è il potere dei Lord Cavalieri, temuti da tutti, anche dai nobili.

*Lather*

**Popolazione:** 7.800

Fino a non molto tempo fa la città apparteneva a Sharde. Lather è un importante scalo commerciale nell'Oceano delle Sirene che tiene in contatto il regno di Eldrad con le navi mercantili di Zahar, la città è pesantemente fortificata e come scopo secondario ha quello

di lanciare attacchi navali alla vicina Sharde, recentemente sono arrivati numerosi i Lord Cavalieri che hanno installato alcune loro fortificazioni temporanee nei pressi della città, irritando notevolmente i cittadini e i commercianti.

#### *Ulthand*

**Popolazione:** 16.200

Quando si parla di Ulthand si parla della città dei dannati, in questo luogo l'influenza degli Altasiani e dei loro non morti non è mai sparita, poiché qui si combatté un'importante battaglia tra i Lord Cavalieri e gli Altasiani. Le perdite furono ingenti da entrambe le parti, ma la città rimase nelle mani dei Lich fino alla fine della guerra. Oggi questa città derelitta sembra un incubo in terra e, sebbene molti siano ritornati a popolare il luogo, l'impatto che la battaglia e l'occupazione ha avuto sulla città è stato terribile, tanto che di notte nessuno esce per timore di incontrare chissà quale creatura della notte.

## **2.7 Tulla**

**Popolazione totale:** 950.000

**Monete:** il pezzo d'oro viene chiamato Stella

**Colori:** Nero e Bianco

**Motto:** "Conosci il tuo destino"

**Capitale:** Tulla

**Linguaggi:** Zaharano

**Tipo di Governo:** Città Stato

**Sovrano:** Imperatore Kozaburo

**Culti:** Culto Zaharano

Tulla sarebbe sì un grande centro, ma di poca importanza se non fosse per la grande comunità di lanciatori di incantesimi che vi vivono e per le immense ricchezze che vi sono custodite.

Tulla nasce con il Collegio degli Otto, una grande gilda governata dai sacerdoti Shugenja che esiste su tutto il continente di Arcadia e che gestisce gli studi arcani in molte città civilizzate e non. Dopo aver scelto la città-stato di Tulla, rimasta indipendente sin dai tempi di Rotaria, come luogo di ritiro molti secoli addietro, la Lega degli Incantatori cominciò a compiere i suoi studi tesi all'unico scopo di ricreare il patrimonio magico e arcano dell'antica civiltà di Rotaria, nel bene e nel male.

Tulla è anche terra di grandi guerrieri. Qui i primi Samurai, i servitori dei signori dei dieci clan, stabilirono le regole del Bushido, la "Via del Guerriero". Tulla è infatti una terra ritenuta a torto tranquilla e, spesso e volentieri, i grandi signori dei clan, i Daimyo, si muovono guerra tra loro per il dominio della nazione sull'arcipelago. I loro soldati sono i nobili Samurai, guerrieri disposti a tutto per difendere il proprio onore e quello del proprio Daimyo.

Centro di governo è la corte Imperiale a Tulla, ma il vero potere è nelle mani dei Daimyo che esercitano un potere totale sulle proprie terre.

Attualmente Tulla è completamente isolata dal resto delle nazioni di Arcadia, protetta da tempeste magiche note come Kamikaze innalzate dai potenti Shugenja, e non s'interessa delle politiche estere, preferendo concentrarsi sui suoi immediati dintorni. Ed è contenta così, del resto cosa potrebbe interessare ai Tullani del mondo esterno? Hanno tutto ciò che gli serve e non devono andarselo a prendere in altri luoghi.

#### **Città Importanti:**

**Tulla** (la Pronuncia locale è "Toura")

**Popolazione:** 42000

"la città di cristallo", così viene definita dai suoi abitanti. Oggi Tulla è a capo di una delle nazioni più piccole, ma anche più ricche del mondo e ne rispecchia appieno la condizione. Dentro le sue mura risiede il concilio della Lega degli Incantatori. La città si estende per

centinaia di metri sopra il suolo, contorcendosi e innalzandosi in geometrie talmente ardite che lasciano meravigliato l'osservatore, chiedendosi come possa esistere una struttura del genere.

E' rinomata per la sua scuola di magia, dove però solo i più dotati possono essere ammessi. Qui vigono leggi abbastanza rigide dove spicca la totale intolleranza per l'uso delle armi. Neppure ai Samurai è consentito portare il proprio Daisho, specialmente di fronte all'Imperatore e alla sua corte. A Tulla si respira magia e anche l'aria è pervasa dallo spirito della magia; è un luogo di contraddizioni, di grande silenzio, di studio e di ricerca, ma anche di lusso sfrenato e di feste sfarzose...

#### **Nagamari (fuori dalla cartina)**

**Popolazione:** 21000

La città di Nagamari è una delle fortezze più grandi di Tulla, ma buona parte della sua popolazione lavora alle coltivazioni di riso che si estendono per chilometri fuori dalle sue mura. Si dice che la grande statua che rappresenta un drago nella piazza centrale di Nagamari sia una delle famose statue dei draghi elementali.

#### **Mihari (fuori dalla cartina)**

**Popolazione:** 13800

A Mihari vi è una delle più grandi scuole di scherma e di shugenja dell'arcipelago. Qua vengono inviati i Samurai e i sacerdoti da tutte le province e dai clan per studiare sotto i migliori maestri. Mihari è un centro molto importante anche per la fabbricazione di spade e armi usate dai migliori spadaccini.

## **2.8 Sharde**

**Popolazione totale:** 1.670.000

**Monete:** il pezzo d'oro viene chiamato Liuto

**Colori:** Blu e Oro

**Motto:** "Repubblica è Libertà"

**Capitale:** Ousharon

**Linguaggi:** Zaharano, Tiraidh

**Tipo di Governo:** Repubblica

**Sovrano:** Console Martha Grandol

**Culti:** Culto Zaharano

Sharde è l'unica democrazia di Arcadia. Posta in una posizione favorevole, con un buon clima e dotata di un'economia forte, Sharde ha rappresentato dalla data della sua fondazione, un punto forte nella regione e le sue armate sono corse più volte in aiuto di Ruthezia e dell'Impero.

Sharde non è una repubblica nel vero senso del termine, nel senso che il potere è comunque nelle mani delle ricche famiglie mercantili che fondarono la nazione seicento anni fa. Queste famiglie hanno a loro volta fondato tre fazioni: i Lagran, da sempre schierati con il popolo, sono la fazione più popolare; i Mengan, la fazione conservatrice; i Grandol possono essere definiti come una fazione moderata anche se sono la meno potente delle tre, sono da sempre stati l'ago della bilancia nelle relazioni tra le fazioni.

Il paese è governato da un parlamento che viene eletto da chiunque sia iscritto alle liste elettorali, per iscriversi è sufficiente pagare un pezzo d'argento e dimostrare la propria cittadinanza Shardeana. Questo parlamento rimane in carica 6 anni e ogni due anni nomina un Governatore generale.

Le libertà personali sono di vitale importanza a Sharde e l'oppressione dell'aristocrazia viene mal vista, nonostante l'alleanza con i Rutheziani.

Come è facile intuire, la maggiore attività in Sharde è il commercio, maggiori sono le rotte controllate dai Shardeani, migliori sono le condizioni della sua economia. Sharde infatti

produce molte merci, ma ha grossi problemi per quanto riguarda gli approvvigionamenti alimentari, che per la maggior parte provengono da Eoter e Ruthezia.

La scoperta di nuove rotte commerciali per il Catai e per Zahar ha fatto balenare ai mercanti Shardeani un'idea fino allora sconosciuta: il colonialismo. Se questo può portare denari alle casse Shardeane, non si può escludere che possa cominciare una nuova era.

La Repubblica però spera di poter avere nuovamente sotto il suo giogo la vicina Eldrad e poi riportare in vita l'Impero con il nome di "Repubblica".

#### **Città di nota**

##### **Ousharon**

**Popolazione:** 39.400

Sorta sulla costa orientale, è un luogo ospitale e accogliente ben costruito e difeso. La città è costruita con criteri moderni e con in mente un'espansione futura. Molte persone vengono attratte in questi luoghi per vari motivi, il motivo più grande è che sotto le colline ricoperte dalla foresta si trova il più grande giacimento di diamanti e di pietre preziose del mondo. La zona viene costantemente sorvegliata dalle armate della repubblica.

##### **Setlara**

**Popolazione:** 12.600

Grande centro di fronte all'Isola del Nascituro, dalla grande importanza strategica e commerciale, viene ricordato principalmente per il suo grande porto e per la presenza di una fortezza marina che protegge il passaggio verso nord e verso sud. La città viene presidiata da numerosi soldati.

##### **Kalaryp**

**Popolazione:** 15.000

Si tratta di un'antica città stata conquistata ai tempi della guerra di Secessione. Ancora oggi mantiene una grande autonomia rispetto alla repubblica grazie ad alcuni trattati stipulati con il regno e poi rinnovati con la repubblica. Viene considerata una città rifugio per molti criminali ed è governata da un grande signore del crimine che detta il bello e il cattivo tempo all'interno delle sue mura. La città ha una grande importanza nella produzione di granaglie.

## **2.9 Valedar**

**Popolazione totale:** 3.050.000

**Monete:** il pezzo d'oro viene chiamato Foglia

**Colori:** Verde e Marrone

**Motto:** "Il nostro cuore al bosco, la nostra anima alle stelle"

**Capitale:** Lyeavanna

**Linguaggi:** Elfico

**Tipo di Governo:** Monarchia

**Sovrano:** Re Fenice Uthulien Lystad

**Culti:** Culto degli Antenati

Un tempo un luogo solare e luminoso, negli ultimi anni le cose sono andate cambiando drasticamente, mentre da una parte i Senzasonno hanno dato vita a una società dinamica e vibrante, fatta di scambi commerciali e culturali con le nazioni del Arcadia, gli elfi si stanno mano a mano ritirando dalla vita di tutti i giorni, lasciando alle resurrettivoltte imbarazzanti vuoti di potere senza spiegazione. I Senzasonno diventano così, giorno dopo giorni, padroni della nazione.

Valedar era un gruppo di piccoli regni uniti più da una cultura comune che non da una vera e propria forma di governo. Oggi, dopo l'unione con Lantan è nominalmente una monarchia, ma la disposizione frammentaria delle sue terre non consente al Re Fenice di controllare tutti i suoi possedimenti, per questo motivo il tipo di governo assomiglia di più

ad una confederazione. Ogni città, infatti, possiede un suo governo indipendente che fa poi capo al re.

Essendo ricchissimo di metalli preziosi e non, la linfa vitale di Valedar viene dal commercio, commercio che ogni anno porta introiti da capogiro nelle casse dello stato e delle città.

La popolazione elfica di Valedar è fortemente nota per il suo pragmatismo e la sua proverbiale avarizia, tant'è che molto del più basso umorismo da taverna è rivolto agli elfi e alla loro apparente cupidigia.

Come si può vedere gli elfi di Valedar, specialmente quello dei Senzasonno, hanno un comportamento che con l'andare del tempo è divenuto sempre più simile a quello degli umani. Ciò non deve far pensare che le tradizioni elfiche siano state dimenticate, gli elfi fanno bene attenzione a non lasciare che gli umani o le altre razze contaminino le loro abitudini. Quindi, se da una parte ci sono mercanti Valedar addirittura più spietati di quelli umani, dall'altra nelle città di Valedar si può trovare ancora quell'atmosfera e quel legame con la natura, che sul continente non esiste più.

E' strano anche notare come la popolazione cittadina in Valedar sia in realtà composta esclusivamente da Senzasonno e che la popolazione di elfi dei boschi si sia ridotta a vivere alla sola città di Lyevana, il resto della razza preferisce infatti ritirarsi nelle loro antiche foreste, lontano dalle città.

Ironia della sorte, una popolazione così "aliena" come quella dei Senzasonno che dovevano essere l'epitome della cultura elfica, si sta sempre più "umanizzando" e le differenze tra chi cerca di difendere le antiche usanze elfiche e chi promuove la nuova cultura stanno diventando più che semplici divergenze filosofiche.

### **Città di Nota**

#### *Lyevana*

**Popolazione:** 28.000

La più grande città rimasta in mano agli elfi silvani in tutto Arcadia. E' interamente eretta sugli alberi, con una bellezza architettonica e un'armonia con la natura che solo gli elfi sono in grado di concepire, al punto che, nonostante la città sia casa di molti Senzasonno, senza le strade battute nella foresta sarebbe impossibile da trovare. Lyevana ha subito di recente un incendio che ha distrutto la parte sud della città e solo ora sta iniziando a ricrescere qualcosa. La capitale è anche sede del trono del Re Fenice, eretto sull'albero più alto e imponente di tutta la città: la Grande Quercia d'Argento, al cui interno si dipana l'immensa reggia.

#### *Relethiana*

**Popolazione:** 12.100

Questa Città venne costruito attorno a un antico albero chiamato Lukiae Ende Towayo e si dice che sia cresciuto così grande grazie alla magia combinata di grandi saggi elfici. Nativi della foresta da tempi immemori, gli elfi fondarono la loro prima città proprio attorno a quest'albero, ancora prima che sorgesse Lyevana. Relethiana è un luogo di grande serenità, ove il culto degli dei è la preoccupazione primaria di tutta la città.

#### *Alathina*

**Popolazione:** 18.300

La città di Alathina è uno snodo commerciale importantissimo per Lyevana. Una delle poche città in cui l'accesso ai non elfi è consentito. Alathina è infatti un caso più unico che raro, una città silvana costruita a terra invece che sugli alberi e porto marittimo.

## **2.10 Zahar**

**Popolazione totale:** 7.920.000

**Monete:** il pezzo d'oro viene chiamato Luna

**Colori:** Rosso e Bianco

**Motto:** “Dalla mente, il potere”

**Capitale:** Zahara

**Linguaggi:** Zaharano

**Tipo di Governo:** Califfato

**Sovrano:** Califfo Zilla El-Dinam

**Culti:** Culto Zaharano

Il Califfato Zaharano nacque dalla necessità di difendersi dallo strapotere delle più grandi nazioni del continente subito dopo la Grande Guerra Santa, basando il suo potere sulla capacità di commerciare con le nazioni di Arcadia il Califfato riesce a prosperare abbastanza bene nel mare pieno di squali che è il mondo commerciale di Arcadia. Zahar è molto libera come organizzazione e non esiste un governo centrale vero e proprio, ma tutte le città seguono delle regole comuni soprattutto in campo commerciale e militare. Quindi non esistono tasse doganali fra i territori della lega ed esiste un esercito comune guidato da un consiglio di generali provenienti da ogni città.

Ogni città è governata da uno Sha, un sovrano assoluto che si occupa di gestire tutte le politiche cittadine e territoriali, mentre il resto del potere è nelle mani del Califfo che si occupa esclusivamente di decidere sulle questioni economiche e con l'estero.

La cultura è estremamente variegata, ma estremamente differente da quella di Arcadia e risente moltissimo delle influenze provenienti dalla religione da loro professata, gli Zaharani infatti venerano un culto differente che ha parecchi punti contrastanti con il Culto Imperiale. La popolazione non è molto amichevole e questo a causa della Guerra Santa che gli Imperiali hanno mosso contro di loro,

Zahar è una terra ricca di enormi opportunità e di ricchezze quasi intaccate. Le relazioni con i predoni del Deserto migliorano di giorno in giorno, rendendo Zahar una interlocutrice indispensabile per gli scambi con i popoli del sud. Una situazione che stanno cominciando a comprendere appieno e che non mancheranno di sfruttare il prima possibile a loro vantaggio.

Molti considerano Zahar una terra di fiaba e a ragione, è un luogo di una bellezza mozzafiato, di grande cultura e molto avanzato. Un luogo in cui il confine tra magia e realtà è molto labile e le genti di Arcadia fantasticano sulle meraviglie che si possono celare dietro le porte dorate dei minareti e la bellezza nascosta di donne coperte da sottili veli.

Città di Nota:

### **Zahar (Fuori Mappa)**

**Popolazione:** 33.000

È la capitale del Califfato e sicuramente la più importante città nel paese, sede di mercati e di un fiorente porto i cui commerci si dirigono principalmente verso le rotte di Arcadia e del Catai. Nonostante sia una città di grandi dimensioni, cinta da spesse mura di pietra, al suo interno predominano invece abitazioni in legno o mattoni di fango e sono solo i più importanti edifici ad essere in pietra fra cui il Palazzo d'Argento, il luogo ove dimora il Califfo o il Palazzo del Concilio dove si riuniscono i rappresentanti della lega. Zahar è nota anche per essere una città sacra per gli Zaharani, forse la più sacra di tutte. Qui è custodita la cosiddetta colonna del Fuoco: una grande pietra squadrata color rosso fuoco che emana un'energia fortissima. La pietra si dice sia il drago di fuoco Khazad e che quindi Zahar sia la fantomatica “Isola del fuoco”.

### **El-Azid**

**Popolazione:** 8.300

La città di El-Azid è un piccolo porto sulle coste del mare, principalmente uno scalo di poca importanza, ma grande produttore di derrate alimentari che vengono smistate verso tutto lo stato e che donano a Zahar un minimo di autosufficienza. El-Azid è costruita interamente in legno ed è priva di cinte murarie, ma è difesa da una potente flotta.

### **Akram Ar (Fuori Mappa)**

**Popolazione:** 21.200

Akram Ar è una città fortificata molto antica. Essendo stata per lungo tempo la capitale di un piccolo regno nella regione, sicuramente è la città più antica nel Califfato. La città è un vero crogiuolo di culture e arti, e la città ne è talmente ricca che i pezzi artistici vengono venduti nelle strade. La città ha un grande porto e questa la rende una delle città più attive.

## Capitolo 3 – Gli Dei e i Culti

Esistono cinque culti fondamentali: Il Culto Imperiale, il Culto Zaharano, il Culto dei Morti Elfico, la Religione Oscura e la Religione degli Antenati.

### 3.1 Il Culto Imperiale

Il Culto Imperiale si riconosce in quattro divinità distinte: Ifah della Creazione, Telor dell'Ordine, Kodah della Distruzione e Shaina del Cambiamento. Sebbene i due culti abbiano delle divergenze sostanziali.

Gli appartenenti a questo culto infatti riconoscono negli Scion il punto di inizio della loro religione e nei quattro dèi i loro principi fondatori. Il Culto Imperiale ritiene che le quattro divinità siano alleate nel mantenere la Creazione e che il nemico esistente sia Shavath (Vd. Religione Oscura).

#### 3.1.1 Il Cosmo

Il cosmo è dimora di enormi potenze che fluttuano tra le stelle e gli infiniti mari del flogisto alla ricerca di uno scopo, di un obiettivo nella loro esistenza eterna.

La tradizione del Culto Imperiale vuole che quattro di queste entità conosciute come Dei del Principio si siano scontrate attorno al sole morto di Arcadia causando un tumulto senza pari. Fu la prima volta che ciò accadde in tutta la vastità dell'infinito universo. Queste divinità sono conosciute con il nome di Ifah della Creazione, Telor dell'Ordine, Kodah della Distruzione e Shaina del Cambiamento ed ognuna di esse appena vide le altre diede loro lotta per il dominio su quella stella morta. Ognuna di loro aveva infatti desiderio di prenderne possesso per poterne fare la sua dimora.

Durante lo scontro Kodah ferì Ifah e dalle gocce del suo sangue si generarono i pianeti attorno alla stella, terrorizzato dall'atto creatore Kodah tentò di spazzare via i pianeti, ma Telor si mise sulla sua strada subito inseguito da Shaina che desiderava manipolare a piacimento quelle strane sfere.

Shaina e Telor si batterono per molti eoni e le scintille generate dal cozzare delle loro armi donarono nuovamente vita al sole morto di Arcadia, facendolo tornare a splendere.

I quattro dei smisero di combattere per un istante che per noi umani equivale a innumerevoli ere, contemplando ciò che avevano attorno, il mare di nero senza vita aveva cominciato come un neonato ad emettere i suoi primi vagiti.

Il cosmo era diventato un'armonia di suoni, colori e movimenti e gli dei osservavano divertiti ciò che stava accadendo, assistendo rapiti all'esibizione di questa armonia.

#### 3.1.2 La Creazione

Gli Dei cercarono quindi di dominare nuovamente con la forza lo spazio circostante Arcadia, ma si accorsero di essere impossibilitati a fare qualunque cosa, il sole a cui loro stessi avevano vita aveva preso coscienza e si ergeva come unico guardiano di quella fetta di cosmo.

Tutte le divinità erano effettivamente impotenti contro di lui e dovettero sottostare alle sue regole. Gli Dei avrebbero amministrato i mondi che lo circondavano in sua vece e affidò ad ognuno di loro un singolo pianeta dei cinque esistenti, tranne quello intermedio che sarebbe stato governato da tutti e quattro.

Quel pianeta era Arcadia.

Ifah decise allora di dare vita alle stesse creature che popolavano il suo mondo, gli animali e gli elfi. Kodah convinse il sole a irradiare la sua luce su quel mondo, poiché desiderava che tutto ciò che aveva fatto Ifah venisse distrutto, ma Telor si erse con il suo scudo e creò la notte. Shaina decise infine di donare la possibilità di scelta alle creature appena generate.

### 3.1.3 Gli Umani

Gli umani e le altre razze furono creati molto tempo dopo quando Ifah decise di dare altre forme al pianeta usando gli aspetti degli altri dei in modo da rendere ogni divinità, volente o nolente, partecipe della creazione. Promise però ad ognuno di essi che avrebbe fatto loro dono di queste creature, facendo sì che queste sarebbero divenute loro servitrici.

Ifah allora prese la sua essenza creatrice e la mescolò assieme a quella di Telor, creando i nani, le creature dell'ordine. Afferrò poi l'essenza di Kodah e la mescolò alla sua, dando vita agli orchi, figli della distruzione. Infine mescolò la sua essenza assieme a quella di Shaina dando origine alle fate, progenie del cambiamento.

Gli umani invece vennero generati dalla mescolanza delle essenze di tutti e quattro gli dei, perché questo avrebbe generato equilibrio nel mondo. Le creature risultanti avrebbero avuto la forza di dare la vita come tutte loro, la capacità di creare e preservare, quella di distruggere e la capacità di cambiare.

Gli dei si invaghirono tutte di quelle creature e da allora cercarono in tutti i modi di farle propendere per una di loro.

Fu dalla razza che doveva portare equilibrio che gli dei cominciarono la loro seconda guerra.

### 3.1.4 La Guerra degli Dei

Solo nelle leggende e nei tomi sacri è rimasta traccia di questo conflitto che si dice abbia coinvolto tutti i pianeti che compongono il sistema attorno al sole di Arcadia.

Il motivo del conflitto fu che ogni dio riteneva gli umani suoi di diritto poiché una parte del dio stesso era in loro, non c'è da dire che gli dei di allora erano alquanto capricciosi e che ognuno di essi reclamava per se tutto ciò che avevano gli altri.

Gli umani, contenendo ognuno un aspetto dei quattro dei, non possedevano l'equilibrio come si erano auspicati, infatti in ogni uomo una parte di ogni scintilla divina prende il sopravvento. A seconda della loro preferenza si schierarono dalla parte di un dio e questo schierarsi non fece altro che rafforzare la convinzione di ogni divinità.

Ifah fece scendere le fate dal suo mondo per combattere, Kodah prese gli orchi e li trascinò sui campi di battaglia di Arcadia, Shaina richiamò i suoi elfi e così fece Telor con i nani.

Lo scontro si protrasse per secoli fino a quando il sole disgustato da ciò che stava succedendo nel regno dei mortali smise di brillare. La guerra si interruppe com'era cominciata, gli dei stessi tornarono dal sole pregando che egli tornasse a splendere; il sole accettò, ma ad una condizione, che gli dei smettessero di interferire nelle questioni mortali e che si limitassero ad osservare.

Così fu, gli dei vennero banditi dal cosmo materiale e i loro figli trasportati sul mondo di Arcadia.

Agli dei fu però concesso di poter accumulare potere tramite la fede dei mortali, questo sarebbe servito loro per accumulare anime da far vivere nei loro piani come desideravano, se ricompensarli oppure punirli.

Gli dei accettarono e così cominciò la storia dei mortali come noi la conosciamo.

**3.1.5 Ifah della Creazione:** La divinità creatrice di Arcadia. La dea madre, fertile che presiede al regno di primavera. Protegge la semina e segna l'inizio del nuovo anno. In suo onore si sacrificava un toro alla fine dell'inverno. Ifah assiste i parti e protegge i neonati, cura le malattie e sana le ferite, caccia gli spiriti maligni dell'inverno e distrugge i demoni. E' divinità profondamente benevola: attraverso il suo ventre divino si rende possibile infatti la reincarnazione dei morti. Nel regno di Ifah si celebrano i matrimoni d'amore, i più

fortunati, e i fanciulli vengono battezzati nel latte delle madri. Le fanciulle che nascono sotto il regno di Ifah sono fanciulle sacre e vengono iniziate al culto della dea.

**3.1.6 Telor dell'Ordine:** Molti nomi gli sono stati dati in passato e nessuno di questi lo rappresenta meglio dell'ultimo "Vero Cuore", generoso dio del dovere, della sapienza, della lealtà, dell'obbedienza, della giustizia mortale, della libertà e patrono di molti paladini oltre a tutti coloro che devolvono la propria vita per una causa giusta. Giusto e glorioso, Telor è un bastione di luce per tutti coloro che cercano un barlume di speranza nelle proprie vite e per tutti coloro che sono oppressi dalla tirannia. Presiede al regno di Autunno

**3.1.7 Shaina del Cambiamento:** Shaina è la dea del caos, gioiosa e cacciatrice, che presiede l'estate, da Mezzestate fino a Mezzautunno. Shaina protegge i campi dal fuoco estivo e si dedica a cacce selvagge al fianco dei cacciatori. Il suo regno è un regno di gioia e d'amore, di libertà e di forza fisica, ma è anche divinità di cambiamento incontrollato, di evoluzione e di sovversione fine a se stessa.

Suo è il tempo delle battaglie, delle sfide e delle festività preinvernali. E' sotto il suo regno che la guerra può riuscire vittoriosa. I bimbi nati d'estate vengono battezzati con il rituale del fuoco: viene fatto un piccolo marchio a forma di luna sul petto, e si crede che i fanciulli nati sotto il regno di Shaina saranno grandi eroi e grandi guerriere indomite. Più di altre divinità Shaina viene vista come un'entità dotata di due facce.

**3.1.8 Kodah della Distruzione:** Kodah è il dio della morte e della distruzione, e presiede il buio inverno. Kodah è il lato nero di Ifah, l'infanticida, colui che strappa la vita ai mortali. Il suo regno è il regno della morte invernale, l'unico periodo dell'anno in cui i contadini sono fermi nelle loro attività agricole. D'inverno si pensa che gli spiriti dei morti tornino dagli inferi portati dal vento freddo, e infatti Kodah è divinità oracolare: sotto il suo regno vengono fatti gli auspici per l'anno nuovo. L'inverno è il periodo delle streghe, e si dice che Kodah si accompagna a loro cacciando le fragili vite dei bambini. Altra faccia di Kodah, colui che tutto sa, è la conoscenza. Kodah infatti viaggia tra la vita e la morte e conosce tutti i mondi ignoti. I bimbi nati in questo periodo vengono battezzati nel sangue di animali, per ingraziarsi il dio e far sì che decida di non portarli via.

## 3.2 Culto di Shavath

### 3.2.1 Il culto di Vlajus e l'oscurantismo

Quella notte, la Scogliera del Silenzio, una piana nascosta tra le montagne del Comres che finiva a strapiombo sul mare delle sirene, luogo sacro secondo il Culto Imperiale, sembrava solitamente inquieta. Nel villaggio di Hifus ai piedi, aleggiava un'atmosfera surreale e nervosa nubi minacciose attaccavano dall'alto i confini della cittadella con i loro fulmini, accompagnati dalle grida sommesse degli abitanti increduli dinanzi tale spettacolo. Il caos sembrava essersi impadronito delle loro menti e chi non si ritirava con gli anziani in preghiera, cercava spiegazioni e soluzioni tramite metodi scientifici, o semplicemente pianificavano la fuga, ma invano poiché i fulmini sembravano cadere vicino chi tentava di uscire. D'un tratto, le nuvole si raggrupparono tutte intorno la cittadella occludendo ogni uscita, mentre le nubi più grandi si dirigevano insolitamente verso la Scogliera del Silenzio. I cittadini, prigionieri e rintanati dentro le mura osservavano la minaccia stringerglisi intorno. Tra tutti i bambini però, due gemelli avevano eluso l'occhio vigile dei genitori. Vlajus, il più grande dei due, stava varcando il portone d'uscita seguito dal fratellino Lyam, quando il padre dei due, insieme ad altri due uomini, scattò verso di loro. Nessun fulmine li colpì al contrario degli uomini che vennero sbalzati all'indietro e da terra guardavano stupiti i due bambini farsi strada tra le scariche che sembravano evitarli. Quando Vlajus attraversò la piana di lampi, arrivò dinanzi la Scogliera del Silenzio. Con grande stupore egli vide il luogo sacro teatro di uno scontro tra due figure imponenti; una bella donna alta e slanciata che teneva in mano una mazza e un bastone che roteava furiosa quanto veloce contro un gigante che ribatteva gli attacchi con i suoi muscoli d'argento. Lyam arrivò poco dopo il fratello, e si nascose dietro una roccia che stava molto più vicina di quella del fratello. D'un tratto, Vlajus vide impotente Lyam alzarsi di scatto gridando contro la donna. quando il gigante cadde in ginocchio sanguinante, attirando l'attenzione della donna che fulmineamente scagliò uno stiletto diretto al cuore del bambino. All'improvviso, il gigante spiccò un balzo verso il bimbo proteggendolo col suo corpo. Quando lo stiletto colpì la schiena del gigante, egli soffocò un grido di dolore, guardò con occhi fermi e gentili Lyam, poi esplose in tante piccole scintille e si raccolsero nelle mani del bimbo che istintivamente scappò. Quando Vlajus fissò il fratello scappare, egli non si accorse che la donna lo aveva individuato e si ergeva dietro di lui. La tempesta era finita, Lyam raccontò cosa aveva visto tra lo stupore dei paesani. Lo scetticismo si fece silenzio quando Lyam aprì i pugni rivelando i frammenti di argento lucido. In quel momento, Lyam divenne un profeta di un dio di protezione, e il culto precedente fu dimenticato. Quindici anni dopo, Vlajus tornò a Hifus nella notte; sembrava cambiato. Dietro di lui, figure misteriose ringhiavano.

“Io sono Vlajus, profeta e apostolo di Shavath, Dea della distruzione e dell'oscurità; sul cui viso si intersecano da un lato la bellezza della perdizione, l'ammaliamento, la possessione e l'ossessione, dall'altro il piacere della disgregazione del corpo e il dolce oblio dell'anima. Lei mi ha inebriato con la sua conoscenza, mi ha scelto perché io vi conduca oltre quei limiti che vi rendono vuoti e incompleti! Venite con me, voi che non avete timore di professare la vostra fede in questa Divinità di puro piacere nel peccato e nella sofferenza, di completezza nella distruzione dei vincoli della carne!” Le figure attaccarono. Da quel giorno i discendenti di Hifus furono banditi e scacciati, coloro che abbracciavano la setta di Vlajus venivano inebriati con droghe e liquori e poi torturati, fatti a pezzi e poi... mangiati. Vlajus professava ai suoi seguaci la completezza dell'anima tramite l'atto sessuale e successivamente l'assimilazione della carne dei propri cari ed amati. Ormai, la terra aveva preso il colore rosso del sangue versato da parte di una popolazione intera, che contava migliaia di famiglie, e che giorno dopo giorno si decimava spontaneamente. I pochi che

sopravvissero, seguirono Lyam che raccontava la storia del gigante che, sorridendogli disse: “Io sono la bontà e la misericordia, il mio nome è Leran, e tu sei il mio successore!”

**3.2.2 Shavath:** Shavath è l'oscuro e potentissimo dio del nulla, le leggende raccontano che egli sia figlio delle anime abbandonate dei pagani che ha preso coscienza, gli dei tentarono di distruggere questo abominio, ma fallirono. Shavath si salvò e fuggì covando un odio infinito per gli dei. I suoi obiettivi furono presto chiari: lui è la coscienza del tutto e del niente allo stesso tempo, egli avrebbe assorbito tutte le cose dentro di sé e creato la sua utopia.

Qualcuno ipotizza anche che Shavath sia un dio molto più antico, parte esso stesso del culto Imperiale, ma poi distaccatosene in un secondo tempo. La realtà probabilmente non sarà mai nota ad anima viva.

Il suo primo obiettivo fu quello di creare i non morti, corrompendo l'opera degli dei, per poi scatenarli sulla terra sperando di distruggere ogni forma vivente. Il suo scopo riuscì in parte, perché le razze che abitavano Arcadia si rivelarono più ostiche del previsto e lo sconfissero in numerose occasioni.

I suoi seguaci più fedeli sono i maghi Altasiani e ovviamente, esiste una sua chiesa composta dagli individui più oscuri e malvagi che esistano al mondo.

**3.2.2 Leran:** il culto di Leran è ormai quasi del tutto scomparso sul continente. Ne rimangono poche sacche che vengono cacciate senza pietà dai seguaci di Shavath in una guerra segreta che si porta avanti ormai da secoli. Eppure quando sembra che i sacerdoti di Leran siano scomparsi, qualcuno ne trova sempre almeno un gruppo da qualche parte. Di Leran se ne sa veramente poco, anche i suoi stessi sacerdoti non sanno dare molte risposte alle innumerevoli domande sul dio. Affermano però che egli è il “principio luminoso”, cosa intendano dire con questa frase è un mistero.

### 3.3 Culto Zaharano

Nota che il calendario Zaharano al giorno d'oggi si trova nell'anno 11258 e che gli Zaharani contano lo scorrere dei loro anni a partire dall'anno della creazione del mondo, segnato come anno 1.

**Anno 1** – Dal Piano delle Divinità, Eru, Dio della creazione, creò Arcadia, un mondo diviso in parti eguali tra acqua e terra. L'emisfero di Terra era chiamato Krela; un unico continente bagnato dal mare della Tranquillità che copre la restante metà del globo. Sul continente di Krela si affacciavano laghi e fiumi e allo stesso tempo, nel Mare della Tranquillità giacevano delle piccole isole cosicché sul mondo esistesse un equilibrio tra le due parti.

**Anno 10** – Eru creò i Krel, 8 draghi che avevano il compito di preservare le leggi dell'equilibrio, i cui nomi sono persi nella storia. Di loro si conosce la caratteristica principale e l'elemento che rappresentano, inoltre Eru creò per loro un Piano spirituale come dimora per riposarsi; inoltre donò loro il potere di controllare meglio l'equilibrio tramite la manifestazione dell'elemento d'appartenenza, e la chiama magia.

- Acqua: Rashid il drago della Calma
- Vento: Samir il drago della Libertà
- Fuoco: Khazad il drago dell'Impeto
- Terra: Thamat il drago dell'Equilibrio
- Luce: Ezrad il drago della Verità
- Oscurità: Uashid il drago dell'Inganno
- Fulmine: Balham il drago del Cambiamento

- Vuoto: Loryas il drago della Morte

I Krel di acqua, vento, fuoco, e terra erano coloro che regnavano sull'equilibrio in cielo e in terra, mentre al Krel del fulmine era stato assegnato il compito di mantenere l'equilibrio tra cielo e terra, di modo che non si scontrassero mai; ogni volta che questi due luoghi tendevano ad avvicinarsi troppo, il Krel di Fulmine con le sue scariche li respingeva e li faceva tornare alla giusta distanza.

I Krel di Luce e Oscurità splendevano più degli altri, uno d'oro e uno d'argento, Eru li prese e li pose ai lati opposti dell'orbita di Arcadia e li fece rincorrere l'uno con l'altro alternando uno splendido sole ad una gentile luna.

Per quanto riguarda il Krel del Vuoto, questo controllava la morte e la distruzione; era il più potente tra tutti, e colui che si avvicinava di più ad Eru. Viveva nel Piano dei draghi e aveva il compito di equilibrare la forza della creazione assorbendo la vita di ciò che perdurava.

**Anno 100** – Eru premiò i primi cento anni di fedeli servigi ai draghi donandogli la possibilità di creare un compagno animale: un Delfino per Rashid, uno Sparviero per Samir, il Leone per Khazad, il Lupo per Thamat, un Unicorno per Ezrad, la Civetta per Uashid, il Cavallo per Balham e uno Scorpione per Loryas.

Queste creature sarebbero rimaste al fianco dei draghi come specchio della loro anima, da cui i krel potevano osservare i propri pregi e modificare eventuali difetti. I Krel lasciarono poi che altri animali andassero ad aggiungersi alla vita nel mondo, ma solo le prime creature create a loro immagine dovevano tenere con se lo spirito più intimo del loro essere.

**Anno 500** – Dopo il successo da parte dei Krel nella creazione degli animali e la successiva convivenza Eru decise di dare un secondo dono ai suoi figli, dando loro la possibilità di trasformare i gruppi di animali che ora vivevano con loro in una razza più evoluta, tutte le razze però avrebbero dovuto possedere tratti diversi tra loro e non mantenere alcun tratto proprio dei Krel, specialmente la forza e la magia, poiché aveva dato questo privilegio solo ai suoi figli, e per mantenere l'equilibrio ordinò che i Krel desiderosi di vivere con la propria progenie, dovevano mascherare la loro forma e la loro identità.

A questo punto i Krel si trasformarono loro stessi nella razza che desideravano mantenendo intatte soltanto due aspetti, le scaglie e le ali.

Eru creò dei compagni per i Krel di acqua, vento, fuoco e terra, ai quali questi, una volta assunta la forma desiderata, si sarebbero uniti per generare una prole.

Dall'anno 500 comincia la 2° Era di Arcadia, l'Era dei popoli.

Nacquero così le razze del mondo: le Sirene (ormai molto rare) discesero da Rashid, le Fate Sidhe furono originate da Samir, gli Umani nacquero da Khazad, gli Elfi e i Nani furono generati da Thamat.

Per quanto riguarda le altre razze i Krel di Luce e Tenebra, Ezrad e Uashid, diedero vita ad Angeli D'Oro che imbracciano uno scudo e agli Angeli D'Argento che impugnano una spada.

Il Krel di fulmine Balham creò, con il permesso degli altri Krel e di Eru, una progenie per metà animale e metà umana, integrando le qualità migliori e alcuni tratti fisico-somatici dei vari animali coi tratti e l'intelletto degli umani. Li chiamò Raal.

Per quanto riguarda il premio offerto al Krel del Vuoto, Eru decise di allontanarsi per riposarsi lontano e meditare sugli ultimi avvenimenti, così decise di offrirgli il suo posto come supervisore dell'operato degli altri Krel e dei loro figli, gli diede un nome: Loryas. Il drago accettò a malincuore, poiché più di tutti desiderava avere figli e con più ardore degli altri. Quando Eru se ne andò, in segreto Loryas scese su Arcadia e nelle grotte della

catena del Tyren, al centro di Krelya, usò la sua magia per creare una sua progenie da solo.

**Anno 700** – 200 anni dalla nascita delle razze. Il tempo sembrava essersi fermato su Arcadia. Una eterna primavera copriva Krelya, niente invecchiava, niente moriva.

I Krel continuavano a osservare i propri figli che –ignari della presenza dei draghi- in questo lasso di tempo avevano costruito città, tracciato confini, e stabilito alleanze. Grandi e maestose città erano state erette sul suolo di Arcadia.

Eshtar, la città d'argento; dimora degli elfi a Nord nella Foresta Sempreverde;

Fyrdien, il popolo fatato aveva edificato una città sugli alberi a Est tra le Montagne Ululanti, piena di brio e fermento da mattina a sera.

A Ovest nelle Pianure Del Sole, gli umani edificarono l' enorme villaggio di Thylin all'interno di mura invalicabili, con al centro un grande castello.

A Sud sulle rive del Mare Della Tranquillità, sorgeva Sylin, città marina del popolo acquatico.

I nani, la cui passione per le gemme era tale da seguirle fin nel cuore di Arcadia, edificarono la loro roccaforte sottoterra, nelle miniere della catena montuosa di nome Xirrinas, vicino il centro del pianeta.

Piccoli villaggi sorgevano nelle vicinanze delle capitali per le genti amanti della quiete e dell'indipendenza e da 50 anni gruppi di pionieri amanti della pace e della fratellanza tra i popoli stavano costruendo una Città Comune per tutti i popoli chiamata "LUVYA".

L'ombra del dubbio oscurava le menti dei draghi a proposito di Loryas e del suo operato. Da tempo non si avevano notizie e l'innaturale lunga vita delle cose ne era la prova.

Si recarono insieme nel Piano dei Draghi ma non lo trovarono. Pochi mesi dopo, la terra cominciò a tremare a causa di un forte aumento di energia magica. I Krel trovano Loryas nelle grotte del Tyren intento a risvegliare la sua progenie ormai completa. Loryas viene fermato e relegato nel Piano Draconico per punizione. Mentre il Krel di fulmine fu mandato a cercare Eru, gli altri fecero allontanare le proprie progenie dalla città comune e portarono Loryas nel territorio centrale di Krelya per essere giudicato.

**Anno 999** – Comunemente chiamato nelle leggende "l'anno del giudizio". Quando tutti i draghi si riunirono nel Piano delle Divinità davanti al cospetto di Eru, la Divinità comandò che il continente di Krelya venisse spaccato in 8 diversi continenti, uno per ogni drago e popolazione e condannò Loryas alla perdita dei suoi poteri e all'esilio nel territorio centrale, dove sarebbe stato controllato dagli altri draghi fino all'espiazione della pena. I krel tornarono su Arcadia, e creando un forte terremoto, spaccarono la terra in 8 isole che si allontanarono 1000 miglia dal territorio principale dove fu esiliato Loryas. Ma un grave problema sorse: l'equilibrio del continente di Krelya venne meno, e tutte le isole cominciarono a subire violenti fenomeni atmosferici:

Violenti terremoti scossero la Valle della Terra; uragani e trombe d'aria spazzarono la Terra del Vento esiliando le Fate in mondi lontane. La Terra del Fuoco venne invasa dai vulcani mentre onde anomale inondavano le Terre dell'Acqua.

La catastrofe giunse anche nelle terre mitiche. Le Terre di Luce e Ombra videro gli angeli perdere le ali cadendo al suolo morenti e feroci tempeste distrussero l'Isola dei Raal.

L'isola centrale dove Loryas era relegato cominciò ad affondare in un mare nero come la pece

Quando i Krel videro cosa stava succedendo, accorsero ognuno sulla propria isola e diedero fondo a tutte le loro energie magiche per ristabilire un equilibrio. Alla fine, i Krel sacrificarono la loro carne attingendo a tutta la loro energia per poter sostenere la terra come delle colonne che toccano il cielo. Si dice che si trasformarono in statue mentre i loro spiriti tornarono al Piano Draconico per riposare. Lo spettacolo più agghiacciante fu

quando Loryas, invocando aiuto ai fratelli, affondò con la sua isola maledetta, privo di qualsiasi energia magica per poter salvare sé stesso e la progenie che gli cresceva in grembo. La pazzia lo rese cieco mentre ancora fissava e implorava le statue prive ormai di alcuna vita. Quando Loryas affogò, egli maledì i suoi fratelli convinto che lo avessero lasciato morire e giurò che sarebbe tornato, che la sua stirpe avrebbe massacrato gli altri popoli; poi si addormentò, ma non morì, il suo corpo scese con l'isola nelle profondità del mare lasciando sulla superficie un enorme mulinello. Il suo spirito non arrivò mai nel Piano Draconico.

**Anno 1000** – Un anno passò dagli sconvolgimenti causati dal Grande Cataclisma, così chiamato dalle genti. Sulle sette isole divenute continenti, i popoli ripresero la loro vita e riallacciato i rapporti tra di loro. Vicino la statua di ogni Krel, venne eretta una torre d'avorio e argento sulla cui sommità di ciascuna arde un fuoco di diverso colore come saluto agli dei che –pensavano i popoli- li avessero salvati dalla morte e poi si fossero addormentati in un eterno sonno di pietra. Loryas fu dimenticato dai popoli, mentre egli giace addormentato nelle profondità del mare e le sue vicissitudini dimenticate, affondate con lui in quello che ora chiamano “Il Gorgo”.

### **3.3.1 Nascita del Culto ai giorni nostri**

I testi odierni del culto Zaharano affermano anche che molte cose sono cambiate da allora, si dice che gli umani, scoperto il segreto della navigazione si sparsero per tutti e sette i continenti (di cui Zahar, Manthan e Idria sono solo i tre conosciuti se non altro di nome) e che mescolandosi alle altre razze diedero vita alla prima civiltà umana sul continente di Idria.

Il famoso testo sacro Shadisar afferma che gli Idriani fuggirono dalla propria isola quando le orde di Loryas giunsero a conquistarla dalle profondità poiché Idria sorgeva vicino il Gorgo.

### **3.3.2 Il Culto**

I sacerdoti del culto Zaharano non danno la propria fedeltà a un Krel in particolare, ma preferiscono venerare i creatori in tutta la loro interezza, fatta eccezione per Loryas che possiede un culto segreto tutto suo. Questo però è vero fino a un certo punto, il culto è infatti diviso in decine di confessioni differenti che danno la preponderanza a uno o più Krel. Il caso più lampante è quello dei Ereniti che affermano la superiorità di Thamat su tutti gli altri, come colui che porta equilibrio.

Alcuni di questi culti sono visti come eretici dagli stessi Zaharani, ma la maggior parte di essi si scontra più su base filosofica che sul campo di battaglia.

## **3.4 Culto degli Avi**

*“Un nome...un volto...attimi di una vita non ancora vissuta appieno...il vecchio nonno che gli cura un ginocchio sbucciato...ora gli insegna come prendere al volo gli scoiattoli, giù al vecchio mulino...gli sta insegnando ad usare il bastone, per difendere i campi dai lupi che girano famelici, nelle rigide giornate invernali...e poi il nonno li nel letto, freddo, la vita che lo aveva ormai abbandonato...a tutto questo pensò il piccolo loren, nei pochi secondi che stavano per precedere la sua morte...l'orco era lì, davanti a lui, in carica, pochi metri ormai lo separavano dalla fine...glielo diceva spesso il nonno... non andare al fiume da solo, rischi brutti incontri, e il brutto incontro era lì, reale, una gigantesca clava stava per abbattersi con forza sul suo giovane corpo. Pochi secondi ancora e ti incontrerò di nuovo, il nonno gli sorrideva, sprezzante quasi, il suo nome...Maurtz...Maurtz...gli girava nella testa e lui era lì, inchiodato al tronco di quell'albero, inerte davanti a quell'essere che gli*

*appariva informe. La voce del nonno nella testa, non ti avrà, non ti avrà mai.... Sono finito. Questo l'unico pensiero che gli attraversava la testa. Quel nome...ancora li, fisso nei suoi pensieri...Maurtz...Maurtz...fu quel nome che gli diede la forza. Alzò le braccia, come a volersi difendere dal terribile colpo che gli stava calando addosso...un po' come difendersi dalla piena del fiume stando in equilibrio su un bastone di canna piantato nel fango pensò Lauren...un sorriso gli aleggiò sulle labbra, il sorriso di suo nonno, aveva sempre detto la madre...il nonno...il nonno...l'ultimo pensiero prima della fine...nonno, dammi la forza...e poi il buio...la clava a pochi centimetri dal suo viso...poteva sentire su quell'arma l'odore del sangue ancora fresco, sangue di maiale, che l'orco stava massacrando quando lo aveva sorpreso...poi un lampo...un globo di fuoco, una piccola sfera, come creatasi dalle sue mani...l'orco a terra, sanguinante, l'arma in briciole...l'orco piangente stringeva con una mano il moncherino di un braccio che mancava...quel braccio che stringeva quell'odiosa clava che poco prima stava per abbattersi sul suo viso...il fiume, poi il mulino, il paesaggio vorticava attorno a lui...e la sua casa, dov'era poco prima...cadde svenuto...si rialzò con l'orco che lo guardava, lo sguardo vitreo...il padre stava mostrando a tutti la testa di quel mostro odioso, e ora poteva sentire solo le grida di ammirazione del villaggio...”*

**...Estratto dal diario di Lauren, primo mago del villaggio di Atulia**

Questo e altri racconti simili sono alla base di quello che è comunemente chiamato “culto degli avi”. Nella realtà, nessuno sa dove e quando nacque. Quel che è dato sapere dagli antichi manoscritti di Abulia si limita al fatto che questo culto era già in vigore prima ancora che nascesse l'Impero così come oggi lo conosciamo. Se si cerca nelle biblioteche, si potrà ben vedere che di libri sull'argomento ne esistono migliaia, e raramente due dicono cose anche lontanamente simili, specie se si parla dell'origine di questo fenomeno. C'è chi parla di atavismo, chi parla di vera e propria intercessione divina, ancora c'è chi dice che nella realtà il culto degli avi è un paravento per sette segrete che operano tramite esponenti di questo cosiddetto culto. Come detto, raramente due persone dicono la stessa cosa, e il culto degli avi è forse quanto di più misterioso possa esistere su Arcadia. L'unica cosa certa è che ha origini molto antiche e pratiche, seppur semplici, anch'esse assai vetuste.

### **3.4.1 Il Culto**

Tra tutte le religioni esistenti su Arcadia, cercando anche tra quelle più antiche e oggi in disuso, il culto degli avi presenta delle caratteristiche particolari e uniche nel suo genere. Per prima cosa non esiste una vera e propria Chiesa, intesa come organizzazione preposta al controllo della fede e dei suoi fedeli, bensì è compito delle piccole comunità e dei consigli di villaggio tale cura. In secondo luogo non esistono chiese o monasteri o luoghi di culto predeterminati, ove i fedeli possano andare a pregare o anche solo andare a visitare. Probabilmente questa è la ragione prima della sua fortuna e della sua rapida diffusione nelle piccole comunità isolate, tra i Nani o tra i Thaludgard. Un'altra ragione, come le molteplici leggende e i miti a riguardo dimostrano, è l'estrema semplicità che ogni fedele riscontra nell'apprendimento della liturgia e dei misteri del culto.

Inizialmente nato come adorazione pura e semplice dei defunti morti, la qual cosa avveniva principalmente tramite statuette in cera o terracotta raffiguranti i defunti, il culto successivamente si espanse e si modificò nel tempo fino a diventare una vera e propria religione, nonché arte magica o guaritrice. Nonostante, come si è già detto, ben pochi possano comprendere come la cosa avvenga, pare che l'adorazione, o meglio la fede più completa e profonda nei defunti possa donare poteri magici a chiunque, a patto che non ne abusi. Molti infatti sono stati gli episodi in cui un seguace, abusando di questa potenza magica, abbia visto ritorcersi contro le proprie arti. Per questo motivo, e principalmente nei

villaggi, dove l'ignoranza in materia di religione è più marcata, sono state istituite delle apposite scuole che aiutano, dietro pagamento, l'apprendimento su come servirsi di tali poteri. Benché non sia sempre necessario, si è scoperto che i defunti, quasi come pagamento dell'aiuto prestato sotto forma di magia, esigano dei sacrifici, grandi o piccoli che siano e molte preghiere in cui essere ricordati. La mancanza di tali contropartite provoca solente l'ira dei defunti, i quali sono soliti vendicarsi sul fedele inadempiente con ogni sorta di scherzi e burle, che non di rado fanno sì che il fedele impazzisca o abbandoni il culto.

Nonostante, come si è detto, non esista una gerarchia ecclesiastica che curi il culto come accade in altre religioni, esiste comunque una scala gerarchica "laica" che si propone di differenziare i vari fedeli. Tali gerarchie, differenti da villaggio a villaggio e nelle varie città, presentano, oltre ai nomi dei vari gradi, differenze anche nei rituali e di adorazione e di pratiche magiche. Le scuole, istituite nelle varie città, spesso si occupano anche della raccolta e catalogazione dei vari rituali e delle varie pratiche magiche in uso, ma per ora ben poche di queste scuole sono riuscite ad ottenere una catalogazione anche solo lontanamente completa.

### **3.4.2 La Magia**

Varie sono, come fin qui detto, le pratiche magiche adottate dai seguaci del culto. Il formulario ufficiale dei maghi, però, non è tanto vasto come quello dei rituali di adorazione. In genere si compone di invocazioni al defunto protettore, a talento e discrezione del fedele, grazie a cui il fedele stesso è poi in grado di servirsi delle stesse magie dei maghi che vengono insegnate nelle scuole di magia. Lo stesso dicasi con gli incanti di cura, che sono sostanzialmente gli stessi dei chierici. Ogni fedele, per motivi ancora ignoti, può essere protetto da un solo defunto, che sia o meno un suo avo. In caso non sia un suo stretto parente, deve averlo conosciuto abbastanza da potergli chiedere di affidarsi a lui.

N.B.: ogni giocatore che vorrà aderire o essere da bg aderente al culto dovrà dichiarare esplicitamente chi sia il suo defunto protettore, se un amico o un parente o chicchessia... l'unica limitazione è che per poter utilizzare la magia si può far riferimento ad un solo defunto, mentre è praticamente illimitato il numero di avi cui si possono indirizzare le proprie preghiere(o invettive che si voglia...).dopo di ciò potrà lanciare incantesimi solo riferendosi a quel defunto... Nota che è preferibile per un sacerdote del culto degli Avi, scegliere la magia rituale invece di quella divina.

### **3.5 Culto dei Morti degli Elfi**

Questa religione mostra notevoli somiglianze con il culto degli Avi, con la differenza che gli elfi riconoscono e venerano decine e decine di divinità naturali e concettuali differenti. A quanto afferma il Thanada, il testo sacro degli elfi, gli dei sono 1000, e i nomi di ognuno di essi è ben documentato così come la sua sfera di influenza.

Per la maggior parte si tratta di divinità minori che gli elfi invocano nel momento del bisogno o ai quali erigono qualche altare in segno di rispetto. Solo una manciata di divinità viene ripetuta abbastanza importante da ricevere un tempio più grande e un seguito di sacerdoti. Tra questi ci sono Shallya, dea della vita; Elhan, dio creatore degli elfi e Silmaè, il dio della morte.

Il loro credo mutò radicalmente quando la grande tragedia scosse gli elfi, privandoli della loro immortalità. C'è chi dice che Scaèlin "Il Nemico" che odiava gli elfi per averla relegata nelle profondità del Lythis, l'inferno elfico, riuscì a scagliare dopo millenni di preparazione una potente maledizione su tutta la razza elfica.

In realtà ci sono decine di storie differenti su quell'evento, fatto sta che gli elfi persero la loro immortalità e tutte le divinità elfiche scomparvero una dopo l'altra.

Solo Elhan e Silmaè rimasero a dare conforto ai propri figli, ma senza mai dare risposte alle infinite domande che gli elfi ponevano loro.

E mentre i più anziani tra gli elfi morivano uno dopo l'altro Silmaè insegnò loro il mistero dei "Dormienti", donandogli una immortalità nella non vita.

Gli elfi continuano a venerare tutti i loro dei, ma lentamente i nomi sul Thanada si dissolvono e la memoria del popolo millenario svanisce. Solo una manciata di divinità viene ricordata e di questi pochi ancora fanno sentire la loro presenza tra i loro amati. Ironicamente anche la stessa Scaèlin è scomparsa nel nulla, nessuno ne sentì più parlare dal giorno della grande tragedia in poi.

### **3.5.1 Il Culto**

Gli elfi sono un popolo estremamente religioso e rispettoso delle antiche tradizioni politeistiche, questo si riflette sul modo di venerare i loro dei e di come gestiscono le questioni di fede. Antichi templi si ergono nelle loro città e villaggi tra gli alberi, a volte dimenticati, altre volte maestosi e possenti come gli alberi più antichi della selva.

I sacerdoti più importanti sono i più anziani e di conseguenza sono i Senzasonno a governare sulle questioni di fede, mentre gli Elfi più giovani hanno ruoli marginali nelle questioni di fede.

Gli elfi ormai rivolgono tutti la loro fede alle tre divinità più importanti della loro religione per l'appunto, Shallya, Elhan e Silmaè, ma solo le ultime due danno ancora segni di esistenza ai loro fedeli.

## Appendice 1 - Le Lingue

### **A1.1 Lingue Umane**

#### **Tiraidh**

E' la lingua parlata nella maggior parte dell'Impero ed è la lingua che i semiumani normalmente apprendono quando devono studiare una lingua umana. Si tratta di un linguaggio musicale e relativamente semplice.

#### **Zaharano**

E' la lingua che viene parlata normalmente da chi vive a Zahar, Tulla e Sharde. E' un linguaggio arcaico, particolarmente complesso, anche il suo alfabeto è totalmente differente dall'Alserico, composto non di lettere ma di glifi.

#### **Thalugardano**

E' la lingua comunemente parlata a Thalugard e nelle zone limitrofe. Ricorda molto da vicino una forma arcaica del Tiraidh mescolata ad elementi del Tanarano.

#### **Tanarano**

Il Tanarano è una lingua aspra e semplice, che non ha alcun legame con le altre lingue del continente e non deriva dal Tiraidh. Non esiste scrittura, viene esclusivamente usata nelle terre dei Tanar.

### **A1.2 Lingue Elfiche**

#### **Elfico**

Gli elfi tendono a parlare in maniera lenta e pacata, d'altra parte sono abituati a prendere il loro tempo in qualunque cosa facciano. Il loro parlato contiene un gran numero di L e di R che gli elfi trovano particolarmente musicali e la loro stessa voce sembra che stia sempre intessendo una melodia.

Il linguaggio degli elfi trova la sua fonte nella tradizione orale del popolo delle foreste elfiche. Non ha ventisei lettere, ma trentotto fonemi direttamente legati alla pronuncia. Non ci si deve meravigliare che gli elfi scrivano a volte i loro testi sotto forma di spartiti musicali.

#### **Linguaggio dei Segni**

Inventato millenni fa dagli elfi selvaggi per comunicare senza parlare, ovviamente è composto solamente da segni fatti con mani ed espressioni facciali. Molte persone che non sono in grado di parlare apprendono questa lingua per poter comunicare.

### **A1.3 Lingue Naniche**

#### **Nanico**

E' il linguaggio tradizionale dei nani. Una lingua roca e potente che sembra rappresentare perfettamente lo spirito nanico. Viene parlata principalmente a Miroth, e i nani non la insegnano volentieri agli stranieri preferendo mantenere salva questa tradizione da mani non naniche.

### **A1.4 Lingue Fatate**

#### **Lingua Sidhe**

La lingua più antica conosciuta su Arcadia, fino al recente passato era usata soltanto dai maghi per trascrivere i propri incantesimi, con il ritorno delle fate il Sidhe è tornato ad essere usato in parte anche come forma di comunicazione. Descrivere la complessità e la varietà di forme del Sidhe è impresa folle per così poche righe.

## Appendice 2 – Le Gilde

L'attuale ordinamento delle gilde nell'Impero, ma anche negli stati limitrofi venne stabilito pochi anni dopo la fondazione dell'impero stesso da parte di Malagant. Sono poche le fonti scritte del periodo, ma molti fanno risalire la scelta del monarca come ad un modo per ringraziare i suoi servitori più fedeli: ognuno di loro avrebbe potuto gestire come meglio credeva le proprie risorse e chiunque avrebbe potuto beneficiare dell'assistenza di una corporazione facendone parte. Chi rimaneva fuori da una corporazione, manteneva la sua indipendenza a discapito di una minore disponibilità di risorse.

Le gilde aiutano i propri componenti in vari modi, prima di tutto decidono i prezzi per eventuali compensi eliminando il pericolo della concorrenza e allo stesso modo aiutano i membri più meritevoli affidando loro i compiti migliori: chi fa parte di una gilda difficilmente si ritroverà disoccupato.

Le corporazioni ricevono anche un piccolo compenso quando un loro membro si occupa di svolgere un compito e questo con il passare del tempo ha donato alle corporazioni un potere economico non indifferente, non è un mistero che le cinque Gilde più importanti, chiamate Collegi, gestiscano anche delle banche. Questo potere economico viene usato per vari scopi, non ultimo quello di offrire una sorta di "pensione" ai propri membri più anziani.

I liberi professionisti sono in numero maggiore dei professionisti legati a una gilda, in parte perché molti non vogliono sentirsi legati a un potere superiore e in parte perché non tutti hanno i requisiti economici e politici per entrarne a far parte.

Un tempo il numero di corporazioni era di gran lunga superiore a quello attuale, questo è dovuto al fatto che con il tempo le gilde più piccole furono inglobate in organizzazioni più grandi per mezzo di acquisizioni economiche, trattati commerciali o, raramente, azioni dirette di "acquisizioni violente"; queste organizzazioni vengono chiamate "Collegi" e sono l'organo che governa le risorse delle cinque classi sociali più importanti dell'Impero: gli arcanisti, i combattenti, i sacerdoti, i vagabondi e i liberi professionisti.

Ognuno di questi collegi verrà descritto di seguito:

### **Collegio degli Otto.**

Nel mondo sono riconosciuti otto tipi di magia: la magia bianca, la magia nera, la negromanzia, l'elementalismo, l'illusionismo, la magia divina, il ritualismo e l'alchimia. Il collegio degli otto nasce dall'unione dei maggiori ordini di arcanisti relativi a questi poteri.

Il collegio si occupa di regolamentare la magia nell'impero, aiuta le autorità imperiali a stendere leggi efficaci contro l'uso sconsiderato degli incantesimi, tiene sotto controllo eventuali pericoli di origine arcana e studia tutto ciò che ha a che fare con la magia.

La maggiore sede del collegio si trova a Shefford, anche se possiede anche una importantissima sede a Tulla, dalla quale proviene una buona metà dei suoi membri. Il collegio è governato da otto grandi arcanisti, ognuno di loro tiene un seggio e per questo i posti degli otto vengono per l'appunto definiti Seggi. Questi seggi rappresentano ognuno un tipo di magia differente, esiste quindi un seggio della magia bianca, uno della magia nera e così via.

Da quando la negromanzia è stata dichiarata fuorilegge nelle terre imperiali, il seggio negromantico è vacante, chi lo teneva è stato esiliato al nord. Da allora, più per pudore che per altro, questa posizione viene definita "Il Seggio vuoto": nel collegio infatti non si parla mai apertamente della negromanzia.

Il collegio fornisce numerosi servizi ai suoi appartenenti, tra cui sicuramente la possibilità di accedere a conoscenze magiche non molto comuni e, con le dovute autorizzazioni, ad artefatti e oggetti magici difficili da trovare.

Al collegio degli otto rispondono tante gilde tra le quali segnaliamo:

- **Circolo Druidico di Xiaerxiel:** un gruppo di druidi che protegge le foreste di Arcadia, sicuramente il più grande tra quelli esistenti, tanto che ha esteso la sua influenza su tutti i continenti conosciuti.
- **Fanciulle Cigno:** un gruppo di sacerdotesse guerriere che vigilano sulla sacralità di alcuni luoghi nel cuore delle foreste, hanno il dono di tramutarsi in cigni.
- **Il Cerchio Scarlatto:** il cerchio si occupa di fare sì che Eoter resti libera dal dominio degli stregoni Altasiani, ma anche di vigilare sull'uso della magia, in modo che non venga utilizzata a scopi malvagi.
- **Università Magiche:** accanto ai maghi che insegnano ai loro apprendisti personalmente, esiste tutta una serie di istituti che insegnano a utilizzare la magia, ovviamente pagando una retta...
- **Vaticinatores:** In tutto il mondo esistono delle persone che si fanno chiamare Vaticinatores. Uomini e donne di ogni razza che un fato crudele ha privato della vista per donare loro un potere che va oltre la comprensione della mente umana. I Vaticinatores sono infatti dei profeti infallibili, la mancanza della vista è stata compensata con la capacità di prevedere gli eventi futuri e di potere osservare quelli passati.
- **Wissenschaft:** è un gruppo di alchimisti che prende nome dall'uomo che lo ha fondato: Rupert Wissenschaft. Si dice siano alla ricerca di un modo di ridare la vita a un corpo morto da molto tempo senza fare uso della magia.

### **Collegio Invisibile**

Il collegio invisibile si occupa di gestire tutte le attività legali e illegali che si svolgono all'ombra delle attività giornaliere dell'Impero. E' un collegio che cammina su un sentiero pericoloso, molti non ne conoscono l'esistenza e sebbene i benefici delle sue attività legali compensino abbondantemente il male prodotto da quelle illegali, le autorità tengono sempre sotto controllo per quello che possono i suoi movimenti.

I membri del collegio si occupano di varie cose, dalla gestione delle gilde criminali, all'amministrazione degli spettacoli di saltimbanco, per finire con la gestione delle risorse e delle biblioteche dei bardi imperiali.

Il collegio si divide in varie branche denominate "Cartelli", questi cartelli corrispondono approssimativamente a ognuna delle attività gestite dal collegio: ladri (e briganti di ogni genere), gioco d'azzardo, bardi e menestrelli, esploratori e un quinto cerchio noto come "gli Invisibili", composto da assassini prezzolati, di cui solo gli altri cartelli sono a conoscenza.

I Cartelli sono dominati da un singolo signore la cui identità è segreta e che mantiene il titolo a vita, passandolo poi a un altro membro eletto da tutti gli appartenenti al suo cerchio al momento della sua morte. Sebbene viga una regola non scritta che assegna il titolo a chi riesca a "prendersele".

Ogni membro riceve una discreta protezione dal Collegio, fino a quando ciò è possibile e il membro è abbastanza importante. E' curioso notare come chi faccia parte del collegio abbia diritto ad una "assicurazione" sul proprio corpo, se dovesse mai subire danni permanenti nello svolgimento della sua professione la gilda a cui appartiene pagherà un indennizzo vitalizio a seconda dell'entità del danno.

La sede del collegio si trova a Thalusiai, nel reame di Lareon, ma esistono sedi più o meno segrete di ogni cartello in tutte le città del continente. Ogni sede agisce in modo indipendente rispetto alle altre e sovente anche in forte competizione, quando ad esempio si trovano due gilde di ladri nella stessa città; al collegio questo va bene e anzi alle volte sprona le gilde sotto il suo controllo a farsi concorrenza... senza rovinare gli affari.

Al collegio invisibile rispondono tante gilde tra le quali segnaliamo:

- **Antica Conoscenza:** sono un gruppo di bardi che si occupa di preservare le antiche conoscenze delle civiltà perdute.
- **Fratellanza della Catena Spezzata:** L'unico scopo della fratellanza è di abolire la schiavitù o la servitù della gleba dalla faccia di Arcadia. Lavora sia apertamente che segretamente per ottenere il suo scopo.
- **Ladri delle Fiamme:** guerrieri per la libertà o semplici briganti, rubano ai ricchi per dare ai poveri. Giurano fedeltà a un certo Flameflicker, che si dice appartenesse alla nobiltà Galadiana e che ora abbia perso tutto.
- **Ordine delle Ombre:** sono assassini prezzolati e una setta dagli scopi misteriosi. La maggior parte della gente tende a temerli e a odiarli, al punto che qualcuno ipotizza che siano degli adoratori del male.
- **Arcavius:** Questo misterioso gruppo di uomini e donne, sicuramente strettamente legato all'Impero, nonostante il nome è il gruppo più efficiente di spie e esploratori che esistano al mondo. Sono anche un ordine misterico, custode di innumerevoli segreti magici.
- **Selene:** questo gruppo misterioso composto da sole donne sembra occuparsi di assassini su commissione di incantatori pericolosi, come negromanti e demonologi. Nonostante siano ritenute fuorilegge un po' ovunque, la maggior parte dei governi chiude un occhio sulle loro attività quando fanno comodo.

### Collegio del Maglio

Questo collegio si occupa di guerra, di armi e di armature in ogni forma. I suoi appartenenti sono guerrieri, cavalieri, soldati e strateghi, ovvero tutte quelle persone che hanno scelto la via della spada.

Tra i collegi è quello che ha la facciata pubblica più evidente, in tutte le gilde sotto il suo controllo campeggia il simbolo del maglio e tra gli eserciti imperiali che marciano al nord è possibile vedere più di uno stendardo del collegio.

Il collegio del Maglio si divide in Anelli, ogni anello gestisce un tipo differente di combattenti; esistono quindi i seguenti anelli: guerrieri e soldati, paladini e cavalieri, artiglieri e ingegneri di guerra, strateghi e infine gli armaioli.

Ogni anello è amministrato da un membro dell'anello stesso eletto con una votazione ogni 2 anni. Caso a parte la fa l'anello dei paladini e cavalieri il cui membro viene nominato a rotazione, una volta un paladino nominato dal Collegio Divino e una volta un cavaliere eletto dai membri.

I membri hanno numerosi vantaggi, tra cui il libero accesso alle "cerche" che vengono richieste da acquirenti esterni. Ogni membro o gruppo di membri può svolgere una sola cerca per volta e ricevere i compensi pattuiti. E' bene notare che il collegio non interferisce mai con le scelte dei propri membri a meno che queste non siano altamente deleterie per la sua reputazione.

Le questioni militari sono gestite con estrema imparzialità, del resto una società multiculturale e multi-etnica come questa non può permettersi di farsi "nemici" e di conseguenza ogni anello, fatta eccezione per quello dei paladini e cavalieri, agisce come una sorta di compagnia mercenaria che viene assoldata dal miglior offerente.

La sede principale del collegio del maglio si trova a Gamariëv nel regno di Khard.

Al collegio del maglio rispondono tante gilde tra le quali segnaliamo:

- **Cavalieri dell'Aquila Nera:** I Cavalieri dell'Aquila Nera sono un ordine giovane, nato da un gruppo di cavalieri dell'aquila scarlatta che riuscì a sfuggire alla corruzione e a rifugiarsi più lontano possibile. Giurarono vendetta e cominciarono a raccogliere più proseliti possibile, per poter far tornare normali i propri antichi compagni o al massimo porre fine alla loro terribile esistenza.

- **Cavalieri delle Radure:** sono i cavalieri che si preoccupano di proteggere le tradizioni e le terre elfiche.
- **Ordini Imperiali:** l'Impero è da sempre difeso da gruppi di cavalieri che si autodefiniscono Templari. Un templare può appartenere a uno degli innumerevoli ordini cavallereschi che hanno i loro monasteri nel regno. Si dice che esistano più di cinquanta ordini, di ogni dimensione e scopo.
- **Pretoriani di Sharde:** sono soldati altamente specializzati, un ordine creato per proteggere la vita dei Consoli. Sono anche tra i soldati più abili in tutto il mondo, temuti ovunque per la loro capacità combattiva e la loro disciplina ferrea.
- **Rosenkreuz:** sono un ordine cavalleresco che si è occupato da sempre di proteggere l'incolumità dei sovrani imperiali. Abilissimi guerrieri vengono scelti tra i migliori combattenti degli ordini templari, ma la loro abilità marziale raggiunge picchi spaventosi. Si dice che un Rosenkreuz sia impossibile da cogliere impreparato. Molti sospettano che l'ordine sia il vero padrone dell'impero, ed è certo che questi cavalieri nascondono molti segreti.
- **Tol Rauko:** questo gruppo racchiude buona parte delle gilde mercenarie del mondo. La loro occupazione è principalmente assicurarsi che ogni compagnia combattente riceva il loro adeguato compenso e ogni guerriero menomato permanentemente riceva una pensione. Il circolo interno del gruppo accetta sovente dei lavori, ma solo di alto profilo.

### Collegio delle Gilde

Questo collegio è quello che si occupa di amministrare le attività lavorative che non rientrano negli altri collegi. Agisce molto nell'ombra e sembra che la sua preoccupazione maggiore sia quella di far sì che tutto scorra nel migliore dei modi, senza intoppi; amministra il commercio e l'artigianato in modo tale che si mantenga sempre uno spirito di concorrenza il più corretto possibile... o almeno così sembra.

Il Collegio è governato da un consiglio interno controllato dalle 5 maggiori forze lavorative: Medici, Alchimisti, Carpenteri, Mercanti e Banchieri. Queste cariche vengono nominate con votazioni interne nelle 5 gilde e ogni anno viene scelto a turno uno dei consiglieri come capo del Collegio, una posizione più rappresentativa che altro.

La sede principale del collegio è a Vanadaria.

Al Collegio delle gilde appartengono tra le altre cose:

- **Alleanza Dorata:** L'alleanza dorata è la più grande gilda mercantile del continente. L'alleanza cerca di stabilire un suo monopolio per poi distruggere qualsiasi altra gilda mercantile, specie tramite mezzi illegali come banditismo o pirateria.
- **Ingegneri di Sharde:** Più una fratellanza esoterica che una corporazione delle arti e dei mestieri, gli Ingegneri Sharde hanno come scopo ultimo quello di risolvere molti dei misteri matematici, magici ed esoterici che secondo loro sono alla base della struttura del mondo
- **Alchimisti del Neyton:** la piccola vallata del Neyton a sud di Vanadaria sarebbe un luogo insignificante se non fosse per il fatto che è abitata esclusivamente da questa fratellanza di Alchimisti. Sono un ordine estremamente segreto che custodisce gelosamente le sue arti alchemiche, sviluppate senza l'ausilio della magia.

### Collegio Divino

Il Collegio Divino è la maggiore autorità religiosa del continente, una curiosa commistione e alleanza tra le tre maggiori religioni legalmente riconosciute nell'impero, anche se il culto imperiale può vantare una presenza e un potere maggiori degli altri due culti messi insieme.

Il Collegio si occupa di amministrare e gestire tutte le questioni relative alla religione, come la costruzione di nuovi templi, l'amministrazione religiosa, i dogmi ecclesiastici e così via. Come è facile sospettare, il collegio è diviso in tre branche: una per il culto Imperiale, nota come "La Croce"; una per il Culto Zaharano, nota come "Le Spire" e una per il Culto degli Antenati, conosciuta come "Aesgard". Ogni branca possiede un suo capo, l'attuale Gerofante Supremo per il culto Imperiale, Il Sommo Druido di Thaludgard per il Culto degli Antenati e la Zarina di Khard per il Culto Zaharano (una presenza alquanto curiosa che pochi sanno spiegarsi).

Il Collegio non sembra avere mire politiche particolari, più che altro perché il culto imperiale ha già la sua agenda e le altre due religioni non sembrano interessate ai giochi di potere.

La sede principale del Collegio si trova proprio a Vanadaria, ma si riunisce raramente in quel luogo preferendo spostare le riunioni dal Gerofante Supremo a Vauthin. Comunque ogni tempio riconosciuto è nominalmente parte del collegio.

Al collegio Divino rispondono tutti i templi riconosciuti nell'Impero e alcune gilde particolari:

- **Mistici:** si tratta di un gruppo di monaci itineranti che vagano per preservare la pace ovunque vadano. Abili nel combattimento al quale ricorrono solo se costretti, spesso combattono contro le minacce alla pace mondiale.
- **Sacra Inquisizione:** la sacra inquisizione è il braccio armato del Culto Imperiale. Si occupa di punire gli infedeli, gli eretici e tutti coloro che con le loro azioni mettono in pericolo il benessere e le anime dei fedeli. Sono un'organizzazione efficiente e dal lungo braccio, più di un inquisitore ha viaggiato per tutto il continente a caccia della sua preda. Di questa organizzazione fanno anche parte i Cacciatori di Streghe, ma è noto che questi cupi individui facciano parte anche di altri culti...
- **Sole Nero:** chiamato anche Culto della Morte. Questi uomini operano nell'ombra per aumentare il potere e l'influenza della chiesa di Shavath.

## Appendice 3 – Il mondo

### A3.1 Astronomia

Il mondo conosciuto impiega 365 giorni a ruotare attorno al sole.

Nel cielo di Arcadia orbitano sette lune, la più grande, la luna nera nota come Mithandia ha un ciclo completo di 25 giorni da quando è piena a quando torna ad esserlo. Mithandia funge esattamente come la nostra luna per quanto riguarda l'influenza delle maree e di tutti i cicli naturali.

Un'altra, la luna argentata, Erandia ha un'orbita ellittica più ampia e appare a volte più vicina altre più lontana della sua compagna.

Le restanti cinque lune, poco più che piccoli meteoriti, sono Miranda (blu), Ianna (cremisi), Arianne (purpurea), Liete (verde) e Enrena (ambrata).

### A3.2 Il Calendario

Il calendario suddivide l'anno in 8 mesi di 28 giorni e 5 mesi di 27 giorni, più sei giorni che cadono fra un mese e l'altro con una cadenza particolare e non sono numerati. quattro di questi sono legati a festività relative a eventi stagionali: i solstizi d'estate e d'inverno e gli equinozi di primavera e d'autunno.

I primi 8 mesi sono Aghertem, Menortem, Misertem, Lertem, Taghertem, Rantem, Kairatem e Garetem. I secondi 5 mesi sono Flauronas, Derionas, Shetronas, Lironas e Miseronas.

La settimana è composta di sette giorni, i cui nomi risalgono all'epoca dei Wyrm e la loro traduzione può essere: Stelladì, Soledì, Lunadì, Giorno degli dei, Acquadì, Terradì, Mercadì.

Il calendario Arcadiaiano conta lo scorrere degli anni dal momento in cui venne fondato l'Impero. Gli anni dopo questo evento vengono definiti p.A. (prima dell'Avvento) mentre gli anni precedenti sono chiamati d.A. (dopo l'Avvento).

Ogni giorno si divide approssimativamente in ventiquattro ore, ma siccome gli orologi sono ancora rari la gente divide il giorno in dieci 'pezzi' più grandi: alba, mattina, mezzogiornata, pomeriggio, tramonto, crepuscolo, sera, mezzanotte, nottenera (o cuore della notte) e fine della notte.

#### Appendice 4 - Codice delle Leggi

Questo codice in particolar modo è quello che vige nell'Impero, sebbene nella sostanza anche gli altri regni tendono ad avere più o meno lo stesso codice che vige in questo regno.

<b>Crimini contro la Corona</b>
<b>Appropriazione di fondi della Corona:</b> punibile come il Furto in Domicilio più multe pesanti, la gogna e/o la pubblica ingiuria, oppure con la confisca delle proprietà e l'esilio a vita... fino alla morte per le offese più gravi.
<b>Brigantaggio:</b> Assalire i passanti e alleggerirli dei loro beni. Le punizioni variano da una combinazione di mutilazioni e lavori forzati o imprigionamento, fino alla morte per i banditi più famosi.
<b>Corruzione di un ufficiale della Corona:</b> Pagare un pubblico ufficiale per far sì che compia azioni in maniera non consona al suo ufficio. Un'offesa grave punibile con multe pesanti, la gogna e/o pubbliche offese, oltre che lavori forzati e un periodo in prigione.
<b>Disobbedienza civile:</b> Provocare problemi in un luogo pubblico viene ritenuta un'offesa di minore entità, punibile con una piccola multa e possibilmente, la gogna e/o offese pubbliche.
<b>Distruzione di proprietà della Corona:</b> La punizione varia dal danno causato. Le punizioni vanno da un certo periodo in carcere alla gogna e la pubblica ingiuria, e generalmente con una multa equivalente al danno causato.
<b>Estorsione:</b> Ottenere beni, servizi o denaro, con l'uso della violenza o delle minacce. Punita come l'appropriazione.
<b>Frode alla Corona:</b> Le punizioni variano enormemente e coprono l'intera possibilità delle frodi e quale ufficiale della Corona ha subito il reato.
<b>Furto di tombe:</b> Per sepolture comuni, la gogna e/o la pubblica ingiuria, multe lievi, e un bando o un editto contro l'individuo. Rubare nelle tombe della nobiltà è punibile con la morte.
<b>Impersonare un Ufficiale della Corona:</b> Offesa molto grave, punibile con i lavori forzati e l'esilio a vita, o la morte e la confisca delle proprietà.
<b>Incendio Doloso:</b> dare fuoco alle proprietà della Corona (o qualsiasi altra proprietà nei confini del regno). Le pene prevedono multe pesanti o la confisca della proprietà, così come la prigione, lavori forzati, esilio a vita o la morte.
<b>Pirateria:</b> Brigantaggio per mare. Punizioni variano da una combinazione di mutilazioni e lavoro forzato, fino alla morte per gli individui più famosi.
<b>Possesso di beni rubati o illegali:</b> Punibile con la confisca della proprietà, la gogna e/o la pubblica ingiuria, e multe di varia entità. Individui possono anche subire una breve prigionia o lavori forzati, dipende dal valore dei beni e lo status sociale del perpetratore.
<b>Rissa/ Incitare alla rissa:</b> Punibile con lavori forzati o imprigionamento in carcere.
<b>Schiavitù:</b> maltrattare gli schiavi, oppure possedere schiavi se illegale o ancora convertire cittadini o servi (proprietà del re) in schiavi è punibile con multe rispettivamente leggere, medie o pesanti.
<b>Spergiuro:</b> Mentire sotto giuramento viene considerata un'offesa gravissima punibile con la mutilazione, la gogna e/o la pubblica ingiuria. Vengono anche date pene per lavori forzati, imprigionamento o l'esilio a vita.
<b>Tradimento:</b> Fomentare la rivolta contro lo stato, incitare la rivolta, sia aperta che mancante di azione. Punibile con una lunga incarcerazione, lavori forzati o la morte, se la rivolta è aperta.
<b>Ubriachezza in pubblico o Condotta Riprovevole:</b> punibile con multe leggere più la gogna e/o la pubblica ingiuria.
<b>Usura:</b> Stesse pene della Contraffazione.
<b>Vagabondaggio:</b> Punibile con la gogna e/o la pubblica ingiuria.

## Più tutti i Crimini Elencati sotto

### Crimini contro la Nobiltà

**Blasfemia:** un atto irriverente o un'offesa contro la nobiltà o la religione locale. Punibile con la gogna e/o la pubblica ingiuria, qualche volta accompagnata da una multa leggera.

**Contraffazione:** Provare a stampare la propria moneta o documenti contraffatti. Punibile con la mutilazione o l'esilio a vita, oppure con lavori forzati, imprigionamento in carcere, multe pesanti o la confisca della proprietà, un bando o un editto contro l'individuo, così come la gogna e/o la pubblica ingiuria.

**Ricatto:** Estorcere denaro alla nobiltà o ai reali è considerata una grave offesa punibile con lavori forzati o l'imprigionamento, e multe salatissime.

### Più tutti i Crimini elencati sotto

### Crimini contro gli Uomini Liberi

**Borseggio:** rubare forzatamente da qualcuno. Punibile con la mutilazione, lavori forzati o imprigionamento.

**Furto in domicilio:** Prelevare beni da un'abitazione o un negozio non propri. Punibile con lavori forzati, imprigionamento e/o mutilazione.

**Violazione di domicilio:** entrare nella terra di qualcun altro senza autorizzazione. Punibile con multe leggere, la gogna e/o la pubblica ingiuria, e un bando o un editto contro l'individuo.

### Più tutti i Crimini elencati sotto

### Crimini contro Popolani, Servi e Schiavi (dove la schiavitù è ammessa)

**Minacce:** mettere un individuo in paura imminente di danno fisico personale. Punizioni possibili prevedono multe di media o lieve entità, la gogna o insulti in pubblico, un bando o un editto contro l'individuo. Comunque, i bandi sono raramente usati, a meno che la vittima sia un nobile, un sovrano, un ufficiale o una persona altrettanto importante, come un diplomatico straniero.

**Percosse:** colpire un altro in una maniera offensiva o eccessivamente dannosa. L'accusa di percosse viene fatta per maltrattamenti gravi, a meno che la vittima non sia un individuo importante o della nobiltà. Le pene sono le stesse per le minacce, più un periodo in carcere.

**Rapimento:** La punizione può comprendere tutto lo spettro delle possibilità e dipende sia dalla vittima che dal perpetratore. Nobili trovati colpevoli di aver rapito un servo sono rilasciati e forse puniti con una multa leggera, mentre popolani trovati colpevoli di aver rapito un membro della nobiltà, vengono puniti con la morte, o almeno mutilazioni e i lavori forzati, oppure con il carcere.

**Omicidio Colposo:** Uccisione involontaria; è inclusa la possibilità di uccidere qualcuno in duello e non riportarne la morte (non c'è crimine se il duello e la morte sono documentate). Punibile con l'esilio o la morte, lavori forzati o un lungo periodo in carcere, inclusa la confisca delle proprietà o pesanti multe.

**Omicidio Volontario:** punibile solo con la morte.

**Stupro:** stesse pene come per il rapimento.

**Furto:** rubare i beni di qualcuno (come un oggetto da un carretto non custodito, o un tavolo in un bazaar). Punibile con la gogna e/o la pubblica ingiuria, più imprigionamento e/o mutilazione.