

Whanel

Modulo di ambientazione per il GRV

VERSIONE 0.5 - ASSOCIAZIONE "LE TERRE DEGLI ANGELI"





Dopo aver passato lunghi anni ad edificare l'intero cosmo infranto di **Whanel**, ambientazione cara alle nostre più fervide fantasie, risulta difficile adattarne un pur significativa porzione a queste pagine.

Data la vastità del vecchio mondo sarebbe altresì stato impossibile sfruttarlo credibilmente per intero nelle nostre campagne di gioco di ruolo dal vivo. Spero comunque che questa sia un'ottima sede ove introdurre tutti voi ai tormentati scorci di Whanel e approfondire alcuni temi di certo interesse che esulano dal libro ufficiale di ambientazione (che comunque rimane il primo riferimento in merito).

Qui dapprima cercheremo di spiegare come tutto ha avuto origine: quando un eterno legame venne spezzato da una putrida piaga e vita e morte principiarono ad affliggere i popoli liberi nel cosmo...

In seguito entreremo nel dettaglio della regione delle **Coste dell'Occaso**, laddove ogni mese si radunano appassionate schiere di individui empi, o virtuosi destinati ad intrecciare vite, interessi, ambizioni e ideali nelle accanite sessioni di GRV delle TdA!

Troverete quindi una panoramica sull'aspetto delle lande, sulle società che vi albergano e sulle loro tradizioni, su individui di gran fama e su come leggi, economia ed intrighi muovano gli ingranaggi del tutto.

Consigliamo ad ogni nuovo partecipante degli eventi di scorrere con attenzione queste pagine, onde fissare bene la propria conoscenza del contesto e del sistema di gioco. Allo stesso modo i veterani potranno in questa sede scovare sempre nuovi spunti per arricchire la propria esperienza e, perché no, divertirsi molto di più!

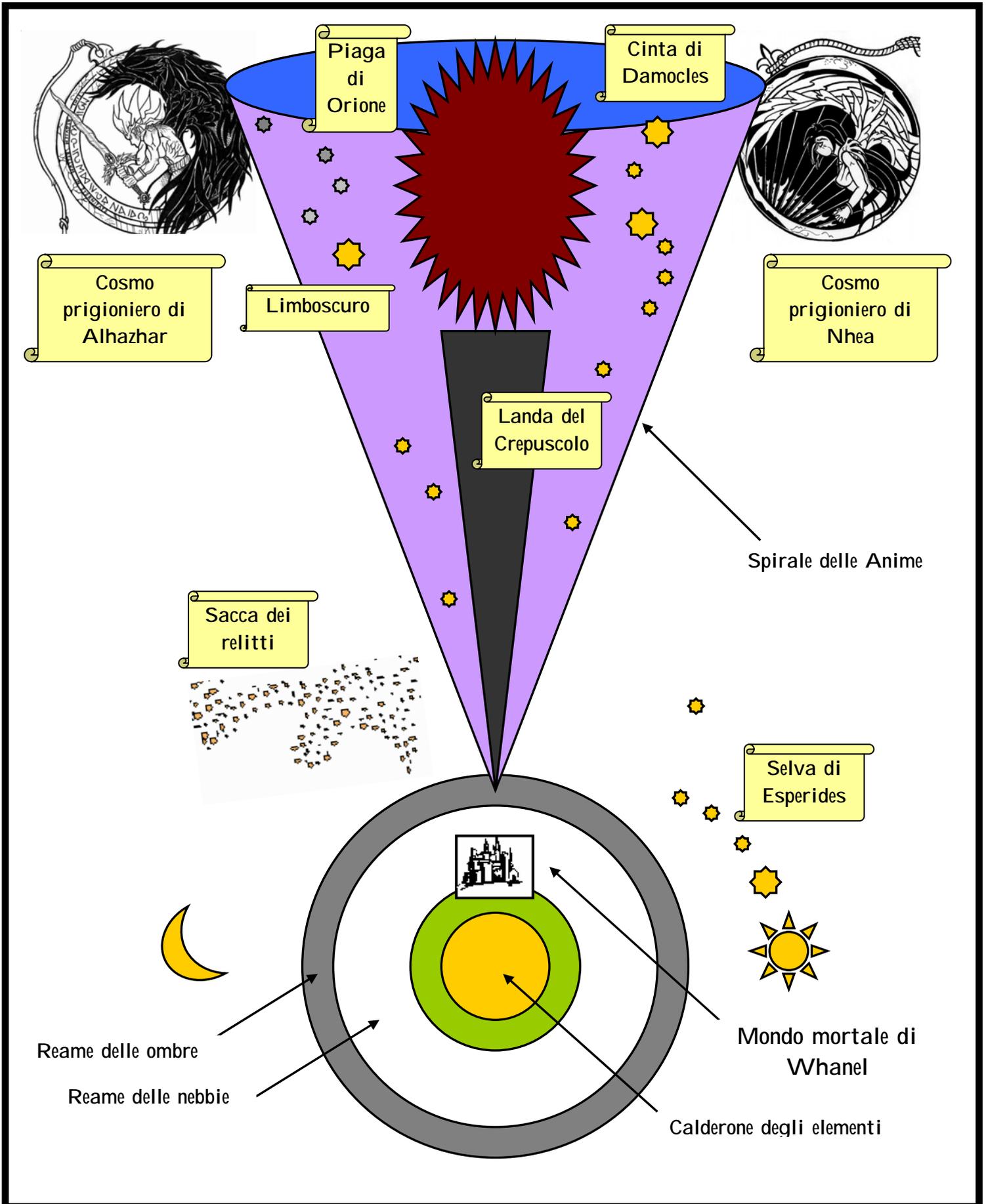
Naturalmente qui sono solo state gettate le fondamenta di una realtà che a voi dovrà appartenere sotto ogni aspetto...ne abbiamo intagliato la cornice, a voi stenderne le tinte...

Sarete voi a vergare di eclatanti fatti, o miserabili storie le pagine dei futuri annali di Whanel...la storia vi vedrà assurgere al potere, o rovinare solo ed esclusivamente a seconda del vostro operato e certo ogni vostro compagno sarà allo stesso modo infervorato dall'evolversi di queste variegate vicende.

Molto ancora si deve svelare del futuro di una terra posta sulle solide spalle dei due giovani Regnanti e anche il vostro scranno nell'Occaso vi attende!

Con l'auspicio che queste righe tocchino le più vive corde della vostra passione nel GDR, vi saluto con un popolare saluto whanelita: *"...in bocca al troll a tutti voi!"*

ANDREA BOTARELLI





Cosmologia

La genesi del cosmo infranto

*Di ciò che avvenne giunga a me l'eco,
nella sabbia delle ere sta sepolto,
ma certo lo testimonio è con meco,
giacché dimentico ne è sol lo stolto.*

*Due furono i principi, uno loro legame,
Alhazhar guerriero di nero mantato,
di caos icona e vincitor di ogni certame,
Nhea feconda di plumo immacolato,
di legge custode e rifugio di ogni speme.*

*Uno da il potere, l'altra lo plasma,
così di Isharur si forma la landa perfetta,
'si non c'è di vecchiaia lo fantasma,
ben morte a vita convien che sia stretta.*

*Di quei tempi lo numero si smarrisce,
giacché facil è quando regna letizia,
dimenticar che l'ombra la luce irretisce,
prossima dunque è grande mestizia.*

*Un nero strale il cielo un buio di fende,
l'antico amor ratto si spezza,
crolla Isharur è nel vacuo cielo si spande,
la fine è qui di ogni certezza.*

*Si spengon li residui della gloria passata,
alcuni però li nobili seraphel salvano,
qui la celeste stirpe convien sia rifugiata,
nel firmamento lor luce così serbano.*

*Lo nero grembo frattanto partorisce,
germi pronti ogni cosa ad ammorbare,
ciò che la piaga tocca ancor più ferisce,
nel crepuscolo cade così ogni sperare.*

*Alhazhar urla allor con sommo stridore,
Nhea ai cieli 'si prece rivolge,
due stirpi si batton, grande è il clangore,
or la guerra il cosmo sconvolge.*

*breve canto aureo di Lypsak il giramondo,
ospite presso la Magione di Mastro Galenus Oemoriskel*



All'alba dei tempi si unirono in uno stretto vincolo due angeli che da eoni erravano in una tenebra vacua e priva di vita.

Il primo, **Alhazhar** dalle nere ali, simboleggiava il potere più grezzo ed informe ed era icona di caos ed entropia primordiale.

Il secondo, **Nhea** dalle ali immacolate, simboleggiava invece la volontà creatrice della vita e l'armonia di ogni forma e ordine.

La selvaggia energia di Alhazhar venne plasmata tra le mani operose di Nhea e da tale mirabile disegno scaturì un primo mondo prospero e popolato da esseri immortali, giacché vita e morte erano legate assieme.

Il fulgido paradiso di **Isharur** accoglieva nei suoi scorci il volo di stormi di angeli liberi e colmi di virtù.

Nessuno può dire per quante innumerevoli ere perdurò tale gloria, ma essa certo ebbe fine quando una ferita infetta squarciò i cieli di Isharur e spezzò l'abbraccio degli angeli creatori.

Non sussistendo più l'equilibrio originale, Alhazhar e Nhea vennero respinti e scagliati ai recessi del cosmo. Isharur crollò in miriadi di frammenti che vennero sparsi nell'oscurità; i sommi arcangeli (o *Seraphel*) riuscirono a mantener viva la forza di alcuni di essi e ivi ospitarono sacche della propria stirpe dispersa e percossa dal fato.

Attorno a Nhea si strinse la splendente **Cinta di Damocles**, baluardo dei più illuminati e valorosi tra gli angeli; attorno ad Alhazhar si creò invece la nebulosa del **Limboscuro**, ammasso di stelle oscurate e rette da spietati guerrieri celesti, logorati dalla sete di vendetta.

La fenditura del cosmo iniziò a mescolare una linfa tenebrosa e da essa si ersero i primi demoni, creature mosse dal solo intento di corrompere e rendere aberrante ogni residuo del creato...nessuno può immaginar quale volontà ancestrale fosse responsabile della loro comparsa.

Ogni recesso del cosmo toccato dal plasma nero, noto come **Landa del Crepuscolo**, venne oscurata e ammorbata e così esso si sparse come un cancro vorace.

Avvenne che due tra gli arcangeli: il sommo **Rigel**, si narra il più radioso tra gli angeli, e **Betlegeuse**, generale delle schiere di Isharur, furono corrotti dal germe della bramosia e donarono la propria devozione al potere della Piaga.

Le forme di Rigel vennero trasmutate in un'oscena aberrazione enfiata di spiriti in agonia, così nacque **Dhazka** patrono di ogni corruzione e le membra poderose di Betlegeuse mai poterono esser mondate del sangue della propria stirpe tradita, così fu investito **Ahra** ferreo artefice di ogni carneficina.

Essi si unirono a due arcidemoni **Ghator**, custode della magia nera e **Jabir**, bestia tentatrice, formando così il **quadrunvirato oscuro**, che avrebbe gettato le fondamenta dell'egida demoniaca nel cosmo.

In seguito ebbero luogo le inevitabili battaglie che per millenni squassarono la vacua tenebra. Le orde dei demoni vagarono senza posa nel firmamento e assediaron i molti astri laddove si ergevano le corti armate dei Seraphel.

Alcune stelle vennero oscurate e i loro difensori trascinati nella Piaga, ma innumerevoli furono i demoni esorcizzati dalle lame di Isharur.

Alfine i numi angelici e i signori del quadrunvirato di Orione si resero conto di non poter decidere le sorti ultime del cosmo in un tal guerra senza quartiere e decisero dunque di spostare altrove il teatro della propria tenzone...



Il destino dei mortali

*Lo grembo di Nhea di vita è la soglia,
su Whanel nasce come bestia o foglia.
Cresce, matura, poscia avvizzisce,
alfine questa la morte irretisce.*

*Lo spirito varca la porta annebbiata,
lungo impervia china svanisce,
si monda di ogni memoria passata,
si presso Alhazhar annichilisce.*

*Torna nel tutto, torna nel niente,
per Lethe sublima immantinente,
da Nhea il viaggio ratto si serra,
questo è lo fato di mortal terra.*

*filastrocca di Ghauniss Asterophos,
passo del famoso dramma "Foglie di Autunno"*

Quando gli arcangeli e i sire di Orione decisero di tacito accordo di creare un nuovo mondo ove far valere la propria influenza, ben sapevano che esso non sarebbe stato regolato dall'imperitura prosperità di Isharur. Questo imponeva il nuovo assetto del Cosmo infranto: la separazione di vita e morte dettava un fato effimero per le creature.

Ogni essere novello avrebbe conosciuto la nascita ed il fiorire delle forze sotto la luce dell'Angelo Bianco, quindi la vecchiaia e la morte sotto l'ombra dell'Angelo Nero.

Quando uno spirito muore varca la soglia del **Reame delle Nebbie**, qui si narra che le anime restino tanto più a lungo quanto più prematura è stata la loro dipartita (per questo le nebbie ospitano gli spiriti di molti infanti deceduti).

In seguito l'anima (a patto che nulla la vincoli al mondo terreno) inizia a percorrere il margine esterno del Cosmo lungo un pallido fiume noto come **Spirale delle Anime**.

In questo viaggio secolare lo spirito si purga delle esperienze di vita e di ogni ricordo. Ciò spiega il fatto che molti individui resuscitati siano privi di gran parte delle memorie passate.

Se lo spirito giunge al termine della Spirale (noto anche come **Equatore di Lethe**) affonda nelle nebulose del Caos e torna a far parte del **brodo primordiale** che circonda Alhazhar.

Questa energia informe quindi sublima attorno all'Equatore e torna ad aleggiare attorno a Nhea. Presto l'Angelo Bianco preleverà una porzione di quel grezzo flusso e genererà una nuova forma di vita (del tutto slegata dall'originario defunto) nel suolo dei viventi.

Nhea necessita sia del potere spirituale, che della materia feconda, per formare una creatura e la seconda viene tratta dal **crogiolo dei 4 Elementi**, che si cela sotto le terra di Whanel.

Diverso è il fato di coloro che sono stati accecati dal male (o lo hanno accolto deliberatamente) in vita. Lo spirito è incapace di trovare la via della Spirale delle Anime e quindi vaga nel Reame delle Nebbie fino a giunger nelle tenebre del **Reame delle Ombre**.

Questo cerchio di buio, ricolmo di terrificanti visioni da incubo, rappresenta il confine inferiore della Landa del Crepuscolo e quindi qui i demoni di Orione possono muoversi liberamente.

I figli della Piaga ghermiscono gli spiriti dannati e li trascinano lungo le tortuose vie del Crepuscolo; da qui essi giungeranno presso la fornace di Phrygias e vi saranno scagliati per alimentare il potere maligno.

Le nere fiamme trasudano incessantemente altro plasma oscuro ed esso accresce i confini della Landa del Crepuscolo, permettendo così ad Orione di espandere la propria egida nel Cosmo.

Spesso gli spiriti che Nhea invia ad incarnarsi nel mondo possono esser lambiti dalla tenebra dei demoni e mutuare così un'indole peccaminosa che, presto a tardi, li condurrà alla dannazione.



Assetto odierno del Cosmo

Calderone degli Elementi: Le 4 radici del creato (fuoco, aria, acqua e terra) si mescolano incessantemente in una sfera nascosta nel ventre delle terre materiali.

Lo spostarsi dei 4 reami elementali provoca lenti e radicali mutamenti della morfologia globale (ciclo delle piogge, fenomeni vulcanici, tempeste, terremoti, etc.). Qui albergano numerose selvagge creature dall'indole primitiva e mercuriale, che spesso gli incantatori mortali cercano di convocare per usufruir del loro ineffabile potere.

Mondo mortale di Whanel: Questo è il reame delle razze viventi ed ambientazione per il GRV su Whanel. Solitamente è convezione affermata suddividerlo in Sopramondo (la florida superficie abitata dalla maggior parte delle genti) e Sottomondo (i cunicoli sotterranei, scuro ambiente periglioso e malsano, che talvolta sfociano nel calderone degli elementi).

Reame delle Nebbie: Questo cerchio di candida foschia avvolge il mondo di Whanel. Molti saggi ipotizzano che qui si concretizzino i sogni dei vivi e di certo il Reame accoglie le anime dei recenti trapassati.

Talvolta accade che i rancori terreni pesino così tanto su uno spirito, da impedirgli di galleggiar fino alla Spirale delle Anime. Se tali rancori riguardano passioni della carne, lo spirito torna a rivestir le sue spoglie cadaveriche e diviene un non-morto corporeo, se invece i rancori riguardano le pulsioni dello spirito, lo spirito sfrutta la sostanza immateriale delle nebbie per manifestarsi come spettro.

Attualmente il silente semidio **Kainus-Yano** è sommo guardiano del Reame delle Nebbie e i suoi *Tanatosarchi* mortali si occupano strenuamente di sanar i rancori irrisolti della piaga non-morta.

Reame delle Ombre: Questo orizzonte oscuro è il secondo cerchio spirituale. Molti (a ragione) ritengono che il Reame sia solo parte della Landa del Crepuscolo.

Come le nebbie simboleggiano i sogni, le ombre rappresentano gli incubi: un luogo nefasto e che ben potrebbe esser rappresentato come la buia porta degli inferi:

*Per me si va nella città dolente,
per me si va nell'eterno dolore,
per me si va tra la perduta gente...*

Dante Alighieri, "La Divina Commedia" – Inferno, Canto III

Selva di Esperides: Questo ammasso di stelle è il più vicino al mondo di Whanel e lo riscalda con il suo benefico calore.

Si dice che nei meravigliosi giardini degli astri di Esperides siano conservati tutti i semi delle piante viventi (a custodirli è il centauro alato **Chirron**).

Qui alberga **Spica**, il cui figlio titano **Ermeth** insegna le scienze alle razze mortali.

Qui si trovano anche il Sole **Elios** e la Luna **Elthrai**; padre e figlia costretti ad inseguirsi senza posa in una eterna corsa attorno al mondo (che detta l'alternarsi di giorno e notte), senza mai potersi lambir se non quando il loro moto si sovrappone dando vita alle eclissi.

Sacca dei relitti: Qui orbitano la maggior parte delle stelle oscurate, pietre spoglie e prive di vita. Talvolta i razzatori del cosmo (come i crudeli gith) si calano nelle viscere dei relitti in cerca delle stimate reliquie delle battaglie tra angeli e demoni, o per fondar massicce colonie nascoste.

Landa del Crepuscolo: Questa è la bava oscura che ammantava la Piaga di Orione. Si dice che al suo interno si snodino cunicoli sconfinati e che mutano continuamente forma come viscere inquiete.

I demoni sfruttano questi passaggi per spostarsi celermente nel cosmo e giunger nei pressi del Reame delle Ombre.

Limboscuro: Nel Limboscuro giacciono molte stelle in via di estinzione. Gli arcangeli che le serbano sono defunti, ma le loro spoglie ancor sono dotate di un barlume gelosamente custodito dai loro figli.

Gli angeli del Limboscuro sono cacciatori privi di paura e pietà, l'artiglio più affilato della vendetta alhazharita.



Solo **Sirio**, il più giovane dei Seraphel, qui ancora spicca per il suo vivo lume, giacché la protezione dei fratelli lo preservò al crollo di Isharur e ne fece l'occhio onnisciente degli dei.

Cosmo prigioniero di Alhazhar: Questa regione tenebrosa e squassata da immani tempeste ospita la forma originale del sommo Dio Alhazhar, perennemente corroso dall'ira.

Il potere trova qui la sua forma più pura ed incontrollabile e questa è la soglia ultima che le anime varcano per tornare a far parte del Caos.

Cinta di Damocles: Questa solida lega di astri è il più colossale e valoroso bastione degli angeli, destinato a proteggere Nhea da ogni male scaturito da Orione.

Centinaia di stelle si stringono assieme in un limite invalicabile e ciascuna accoglie creature devote alla legge e alla virtù più pura. Tra esse spicca il possente **Aldebaran**, sommo giudice imparziale accecato da Ahra all'alba del cosmo e il santissimo Seraphel della **Luce del Nord**, il cui fulgore è foriero di verità e arde ogni stilla di iniquità.

Cosmo prigioniero di Nhea: In un oceano di luce immacolata alberga la divina Nhea, ammantata dagli spiriti che attendono di fiorir a nuova vita.

Questo sacro confine viene protetto da stabili cerchie di paladini angelici noti come *Cherubel*, la cui gloria è decantata nei cori dei confratelli di Damocles; si narra che costoro si bendino per non cedere alla somma pietà dell'Angelo Bianco (innanzi alla quale nessuno oserebbe levare un'arma) e poterla così difendere contro ogni minaccia incombente.



Teologia

Il cosmo di Whanel ospita due stirpi divine separate da un odio atavico e che ancor brucia nei secoli. Da un lato vi sono gli arcangeli **Seraphel**, figli dei due sommi creatori Alhazhar e Nhea e relegati nelle stelle del firmamento. Tra i Seraphel si possono trovare patroni dalla natura profondamente diversa: pii protettori, retti guerrieri, frivoli edonisti e furiosi vendicatori.

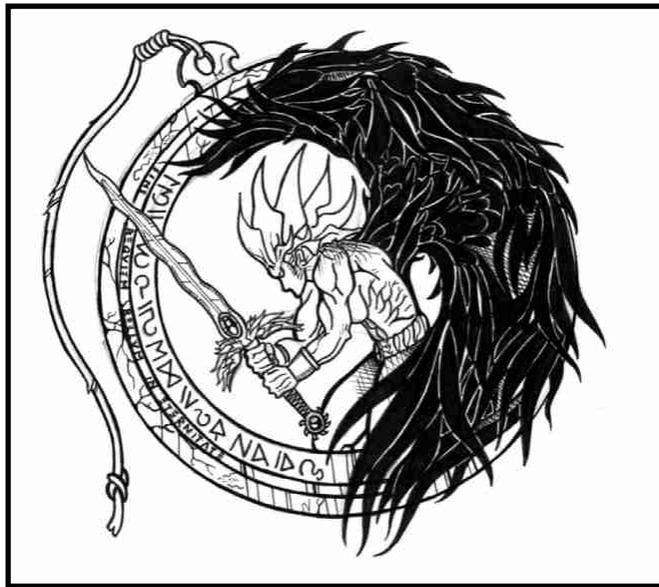
Dall'altro vi è il ferreo **quadrurvirato** oscuro della Piaga di Orione, che simboleggia le quattro icone del male: tirannia, corruzione, bramosia e tentazione.

I PG sacerdoti degli eventi di GRV delle TdA possono tra le divinità che seguono scegliere la loro fede personale:

Divinità	Titolo	Seguaci tipici
ALHAZHAR	Dio del caos primordiale e della forza imperitura	Barbari, Guerrieri
NHEA	Artefice e protettrice di ogni vita	Chirurghi, Guaritori, Paladini, Speciali
ELIOS	L'astro che rende feconda la terra e bandisce le tenebre	Contadini, Gnomi, Guaritori, Paladini
ALDEBARAN	Il cieco Giudice imparziale	Guerrieri, Magistrati, Paladini
LUCE DEL NORD	Dio della verità e dell'erranza	Cavalieri, Inquisitori, Paladini, Magistrati, Viaggiatori
CROCE DEL SUD	Dea della bellezza e dei piaceri effimeri	Artisti, Bardi, Halfling, Ladri, Pellegrini, Ubriaconi
ELTHRAI	Protettrice delle selve e degli elfi	Barbari, Cacciatori, Elfi, Feral, Druidi, Ranger
SIRIO	Occhio onnisciente dei cieli e patrono della magia virtuosa	Elfi, Maghi, Stregoni, Studiosi
KAINUS-YANO	Custode dei sepolcri e guardiano dei morti	Esorcisti, Imbalsamatori, Paladini
TRELDAL-SKIVAR	Creatore dei ratkin e signore delle ombre	Assassini, Ladri, Ratkin, Untori
DHAZKA	Dio della corruzione, del dolore e della pestilenza	Barbari, Cambion, Carnefici
AHRA	Tiranno degli inferi	Cambion, Guerrieri, Tiranni
GATHOR	Signore della magia oscura	Cambion, Maghi, Stregoni
JABIR	Il tentatore supremo	Assassini, Bardi, Cambion, Ladri, Sobillatori



ALHAZHAR “L’Angelo Nero”



Alhazhar è il dio del Caos e della potenza più selvaggia. Ogni cosa torna a lui a seguito dell’incessante entropia che affligge il creato, la materia viene distrutta e le creature periscono.

L’Angelo dalle ali nere è foriero di una forza ineffabile, ma nessuno può veramente dir di poterla dominare appieno. Il poter di Alhazhar è libero eppur prigioniero. Chi lo venera non accetta nessun limite o coercizione, ma al tempo stesso è schiavo di un io lunatico ed inquieto.

In Alhazhar ogni destino si compie e il fatalismo è alla base del suo credo. *“...nella vita solo la fine è certa...”* è il motto ricorrente dei rudi sacerdoti alhazhariti e pertanto essi spronano i propri fedeli a non ceder troppo alle illusioni fugaci della vivere e a considerar solo il presente, giacché il passato è morto e il futuro è in balia del caso.

Non esistono luoghi di culto stabili per i seguaci dell’Angelo Nero; molti di loro dicono che *“...il campo di battaglia è l’altare e la spada l’icona di Alhazhar...”*...pertanto i sacerdoti errano da soli o al fianco delle compagnie militari, offrendo loro sostegno e infiammando le truppe con il loro esemplare ardore.

Di rado un sacerdote accetta di vincolarsi ad una singola armata, o luogo e spesso essi rinnegano ogni legame per spostarsi al richiamo del vento della guerra.

Talvolta mesti, talvolta euforici, i fedeli alhazhariti rappresentano un mistero per chi viaggia con loro: impagabili compagni d’arme, ma di rado graditi compagni di vita.

Allineamento del clero: Caotico neutrale (Caotico buono).

Costumi del clero: La veste ufficiale del clero abbina il bianco e il nero, ma di rado i sacerdoti la onorano, scegliendo piuttosto l’abito che capita. L’arsenale viene invece curato con massima efficienza e molti cercano di procurarsi solide spade dritte a due mani, emblema dei templari del dio.

Potere divino: I sacerdoti di Alhazhar sono sempre competenti nello spadone (arma da guerra pesante) – una singola volta al giorno possono aggiungere un bonus di +1 ai danni inflitti con un attacco in mischia.



NHEA "L'Angelo Bianco"



Nhea, altresì nota come l'Angelo Bianco, è l'eterna compagna del dio supremo Alhazhar e anch'ella creatrice del multiverso di Whanel.

Nhea rappresenta il potere primario della Vita, della Fertilità e della Creazione. È lei che ha plasmato l'energia grezza sprigionata da Alhazhar e ha dato origine all'insieme perfetto che è alla base dell'armonia del cosmo. Soltanto il nero tocco corrotto di Orione è riuscito a contaminare la sfolgorante bellezza dell'Angelo Bianco e a distruggere il paradiso da lei creato, imprigionandola da tempi immemorabili ai confini estremi del multiverso.

Per questo motivo lo scopo primario di ogni adepto della fanciulla angelica è difendere e preservare la vita di coloro che sono sfuggiti al morbo del Male. In tale proposito i sacerdoti e le sacerdotesse di Nhea sono perseveranti almeno quanto i seguaci di Alhazhar: infatti, mentre un feroce guerriero dell'Angelo Nero non esiterebbe a scagliarsi contro il peggiore dei nemici, uno qualsiasi dei pacifici chierici dell'angelo bianco darebbe la propria vita per la salvezza della creatura più umile.

I chierici di Nhea si impegnano assiduamente nel proteggere le vite degli inermi e nell'alleviare le pene degli afflitti. Questi sacerdoti rinnegano il combattimento, pur considerandolo parte della tormentata realtà in cui vivono e non sollevano mai la loro mano su coloro che invece potrebbero esser sottratti dalla tentazione del male; non conoscono né fatica né sosta quando leniscono i dolori dei loro fratelli e si sobbarcano qualsiasi sofferenza per sollevare da essa un essere vivente sia esso uomo, elfo, nano, animale o albero.

I fedeli dell'Angelo Bianco considerano ogni individuo malvagio come un orfano tra i viventi, abbandonato di fronte alla strisciante seduzione del male e ritengono che un esempio di vita totalmente devoto alla pace e al sacrificio possa salvare anche gli spiriti più crudeli che assistono ai suoi miracoli.

Grazie all'estrema purezza da loro coltivata, i discepoli di Nhea esercitano un potere supremo su coloro che incarnano il male, come i demoni di Orione, o che offendono l'essenza della vita, come i non-morti; tali avversari commettono spesso l'errore fatale di considerare privi di difesa i seguaci dell'Angelo Bianco e finiscono per soccombere, sopraffatti dalla loro energia sacra.

Il clero di Nhea, a dispetto della sua autorità e importanza nelle terre di Whanel, preferisce fondare i propri templi in edifici umili e spartani, spesso in grado di ospitare ospedali o ricoveri per i bisognosi. I chierici di Nhea sono assidui nel soccorrere i feriti di guerra e gli ammalati nelle zone in quarantena. La loro volontà e abnegazione a tale altruismo non conosce fatica o rimpianto.

Allineamento del clero: Legale buono (Neutrale buono).



Costumi del clero: I chierici di Nhea vestono semplici tuniche di lino bianco o nero, con lo stemma di un angelo bianco cucito o ricamato sopra.

Potere divino: Se il sacerdote possiede il talento speciale *Scacciare non-morti* gode di un bonus di +1 alla sua CLASSE – una volta al giorno il sacerdote può sfruttare il talento *Scacciare non-morti* contro i demoni di Orione; l'uso dell'abilità segue la descrizione originale del talento, fatta eccezione per la formula verbale che diviene: *"IN NOME DI NHEA IO BANDISCO ORIONE – CLASSE [liv. sacerdote + 1]"*; se il talento è efficace, il demone più vicino al sacerdote si ritrae in preda al terrore per 1 minuto.

ELIOS "Padre Dorato"



Il saggio Elios è il Seraphel più vicino alle terre materiali dei viventi. Indubbiamente egli è il sole luminoso, che benedice il giorno sulle lande mortali e che rende fertile il suolo con il suo benefico calore.

Elios è il dio della prosperità, della natura e dello splendore; egli veglia sull'attività degli umili e sostiene particolarmente coloro che rispettano e coltivano la madre terra. Egli benedice con ogni alba radiosa gli sforzi quotidiani e ricompensa con i doni delle piante i fedeli mortali. Elios è anche noto come colui che scaccia la tenebra da ogni luogo e il flagello delle creature malvage; grande è la sua potenza contro esseri quali i non-morti e spesso coloro che osano combatterli rivolgono a lui le loro preghiere.

Il clero di Elios nasce e si sviluppa nelle zone rurali e in gran parte dei piccoli villaggi del Regno Eterno. Tutti coloro che si attengono ad un vivere semplice e ottimista si rivolgono spesso a questo culto e contadini e druidi spesso vedono in Elios il loro patrono divino.

Elios è considerato dagli halfling delle Quietilande il "Padre benevolo" o il "vecchio dalla barba di foglie dorate"; la maggior parte degli halfling venera Elios nelle comunità e durante i viaggi.

I chierici di Elios si occupano spesso di coordinare e assistere le attività e i mestieri della propria comunità. Essi stessi spiccano molte volte per esser valenti artigiani o lavoratori instancabili e si distinguono come impareggiabili guaritori o speziali.

La maggior parte dei chierici di Elios ha un animo mite e tollerante, ma in nessun caso essi sono disposti a tollerare un male manifesto sulla loro strada e si prodigano alacremente per porre rimedio a tali minacce.

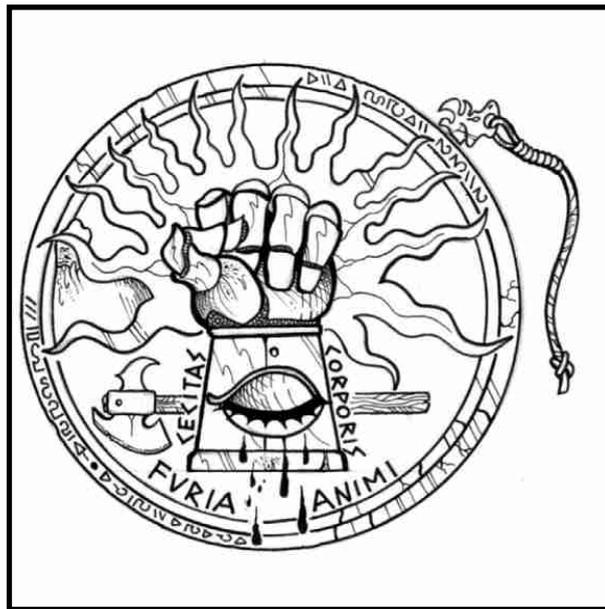
Allineamento del clero: Neutrale buono (Caotico buono, Neutrale puro).



Costumi del clero: I chierici di Elios vestono semplici tuniche marroni di tessuto modesto e talvolta le impreziosiscono con ricami dorati a forma di disco solare o foglia di quercia.

Potere divino: Se il sacerdote lancia un incantesimo divino di *Curare* alla luce del sole, può aggiungere 2 alla quota di cura (es. un incantesimo di *Curare minore* chiamerà 7 CURA, anziché 5 CURA).

ALDEBARAN “Il Giudice Cieco”



Conosciuto come il "Dio Cieco" o il "Dio Ferito", durante le guerre combattute agli albori dei tempi, Aldebaran fu l'ultimo ad abbandonare Isharur distrutta, quindi fu lui a subire maggiormente l'influsso dei maligni poteri scaturiti dai demoni. Era infatti il più possente tra i Seraphel e il generale delle forze celesti e quindi il Male, non riuscendo a corromperlo, lo rese cieco.

Da quel momento, Aldebaran votò tutto se stesso ad una leale devozione ai suoi creatori, Alhazhar e Nhea e alla promessa di vendicarli, giurando che, anche se nel buio, avrebbe cercato incessantemente i nemici dell'armonia cosmica per punirli.

Aldebaran ammaestra i propri seguaci ad esser vigili nell'ora più buia e a smascherare il male e la corruzione ovunque essi si celino. Il dio cieco insegna a riconoscere l'ingiustizia e a perseguirla con severità e determinazione. Coloro che si dimostrano incapaci di vegliare sulla loro civiltà e la amministrano con superficialità e lassismo sono disprezzati dai seguaci di Aldebaran, poiché egli insegna che il vero uomo di giustizia non può e non deve trovar riposo.

Il clero di Aldebaran si riunisce in templi solidi e fortificati, spesso ai margini di grosse civiltà o fortezze. In tempo di pace i chierici del dio cieco contribuiscono ad organizzare e mantenere la legislazione del luogo. Sovente essi svolgono le funzioni di giudici e conestabili della zona e i dignitari e le milizie fanno loro riferimento per le questioni e i doveri di ogni giorno.

I chierici di Aldebaran mal sopportano i contesti privi di un meticoloso ordine o controllo e spesso si assicurano di prevenire ogni forma di iniquità o delitto.

In tempo di guerra i chierici di Aldebaran guidano truppe di templari o soldati veterani in ranghi perfettamente organizzati e sono apprezzati per la fine strategia dimostrata sul campo di battaglia.

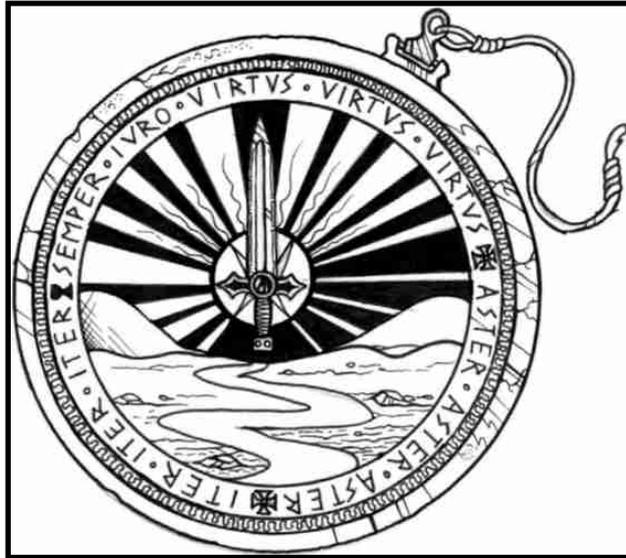
Allineamento del clero: Legale neutrale (Legale buono).



Costumi del clero: Le vesti del culto consistono spesso in lunghe toghe color porpora e spesso su di esse viene ricamato il simbolo dell'occhio chiuso.

Potere divino: I sacerdoti di Aldebaran sono immuni agli effetti della chiamata ACCECA.

LA LUCE DEL NORD “La Fulgida Rosa”



La Luce del Nord è l'astro difensore dei cieli e promotore di ogni crociata contro il male. Questo Seraphel rappresenta l'ideale della cavalleria e della sincerità in ogni contrada e a lui giurano fede coloro che combattono la tenebra e l'infamia.

Gli ideali trasmessi dalla Luce del Nord fioriscono nei tre concetti della virtù, della giustizia e dell'erranza. Virtù significa dimostrare un animo retto e benevolo in ogni contesto e giurare di soccorrere i propri simili nel bisogno o nel pericolo.

Giustizia significa aborre ogni bugia e ipocrisia personale e cercare di ristabilire la verità in ogni diatriba. L'ideale dell'erranza significa invece il dover accettare la propria missione di vita come un sacro dovere volto a combattere ogni forma di male e rinunciare alla tentazione di esso.

Tali ideali sono simbolo di nobiltà e tradizione e non a caso incontrano la maggiore adesione tra coloro che rispettano uno stile di vita onesto e devoto.

Nelle terre di Whanel il culto della Luce del Nord è estremamente sviluppato in seno ai territori dei Ducati e ogni famiglia aristocratica di quei luoghi cura l'amministrazione del suo feudo e della legge, riferendosi alla dottrina del dio della cavalleria. I nani dei Monti eterni sono particolarmente rispettosi della Luce del Nord e sebbene molti di essi preferiscano il culto nel dio della terra Skrum, non sono rari chierici della Luce del Nord tra questa razza.

Il Sacro Ordine della Rosa dei Venti è forse l'ordine d'arme più antico e famoso a Whanel e ha come patrono la Luce del Nord. I templi del culto sono spesso edificati in antiche catacombe o speroni rocciosi, che durante la nefasta epoca dei Quattro Signori del Fato servirono da rifugio per i fedeli del dio.

Ogni tempio mantiene una guarnigione personale di templari, i quali contribuiscono attivamente alla difesa dei luoghi circostanti e all'individuazione di ogni ingiustizia compiuta.

I chierici sono ottimi giudici e condottieri e spesso ricoprono le cariche di magistrati o ufficiali nelle varie giurisdizioni del Regno Eterno.

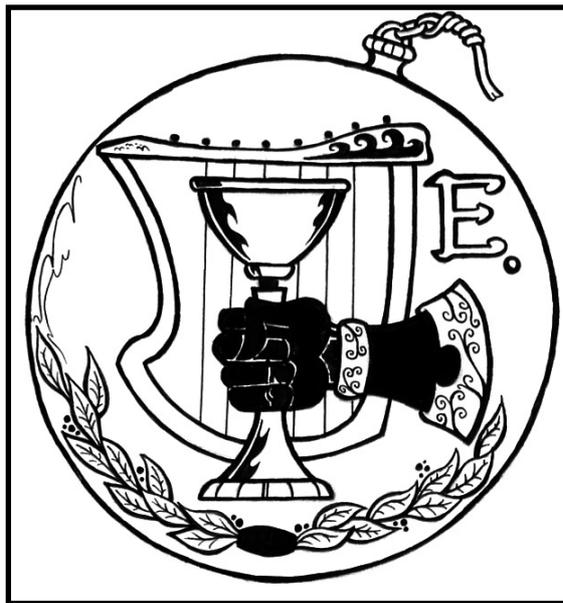
Allineamento del clero: Legale buono (Legale Neutrale).



Costumi del clero: Le vesti del clero sono di colore bianco e azzurro. Spesso i sacerdoti ricamano su di esse anche l'araldica del proprio nobile, come simbolo di fedele devozione alla sua casata. L'arma favorita della chiesa è la spada dritta da cavaliere, simbolo del potere della verità e della giustizia.

Potere divino: I sacerdoti di Alhazhar sono sempre competenti nella spada lunga (arma da guerra media) – una singola volta al giorno possono aggiungere la chiamata SACRO ad un attacco in mischia.

LA CROCE DEL SUD “Ellesham la bella”



Distante dai cavallereschi blasoni della Luce del Nord si staglia la soffusa e pallida luce della “Dama dei Baccanali” e della “Ninfa delle Vie”. La Croce del Sud (nota nelle ere passate come Shaez Fiandar), celebra la sua fede in ogni calice levato in alto per un brindisi e in ogni festino che ritempra le fatiche dei viandanti e degli avventurieri: per questo motivo, alcuni credono che essa non sia una vera stella, ma un'illusione di gioia che svanisce con le emicranie residue di una sbronza; altri ancora la chiamano “Astro dei Folletti” o “la Dea degli Sfaccendati”.

In realtà la Croce del Sud veglia sulla bellezza e su ogni gioia che la vita può offrire a chi sa rischiare i doni della fortuna. Non sono soltanto i nobili eroi e i principi guerrieri ad aver bisogno di una parola di fede: infatti, i buontemponi, i saltimbanchi e ogni umile viaggiatore trovano nelle occasionali preghiere alla dea il conforto alla fatica così come quando, alla fine delle loro peripezie, entrano nell'agognata locanda per riposare le loro membra affaticate.

Inoltre la Croce del Sud protegge in particolar modo i “talenti naturali”, cioè coloro che sfruttano le loro arti per vivere nell'avventura, come ad esempio i bardi e gli stregoni; infatti, la Croce del Sud è anche la dea della buona musica e delle belle arti in genere e ciò non toglie in lei niente di grandezza nei confronti degli altri astri angelici.

Ben pochi sacerdoti hanno la costanza di edificare santuari per la dea del Sud, perché ben presto la voglia di darsi alla ventura li spinge a partire. La Croce del Sud è di indole caotica e ha tra i suoi adepti più affezionati bardi, ladri e qualunque avventuriero tipicamente scavezzacollo.

I chierici della Croce del Sud spesso vengono scambiati per abili artisti, viaggiatori instancabili e curiosi esploratori. Il loro motto ricorrente è “la fortuna bacia gli audaci” e pertanto sono particolarmente propensi a sostenere coloro che sfidano la sorte.



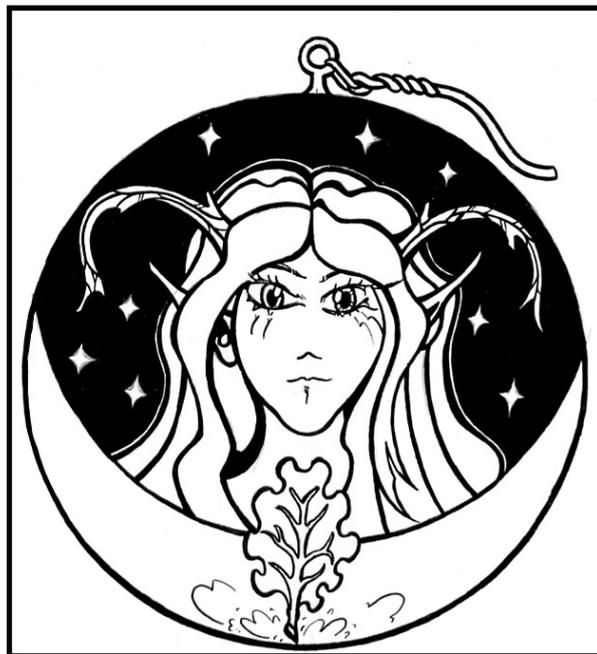
Molti templi della Croce del Sud si trovano nella costa a ovest di Scentiar e spesso fungono da sala di ritrovo per molti pellegrini, musicisti o giullari girovaghi. Ogni tempio degno di rispetto della Croce del Sud include almeno un palco per le esibizioni, una confortevole sala per i banchetti e una dispensa ben fornita.

Allineamento del clero: Caotico neutrale (Caotico buono, Neutrale puro).

Costumi del clero: Le vesti del clero della Croce del Sud sono spesso tuniche fastose bianche e dorate, spesso decorate con l'emblema del calice, dell'alloro o del gatto (simbolo di chi davvero ha nove vite).

Potere divino: I sacerdoti della Croce del Sud possono chiamare una volta al giorno FAVORE DIVINO, questo concede loro 2 punti-ferita aggiuntivi alla locazione petto – i punti-ferita non consumati svaniscono dopo 5 minuti.

ELTHRAI “Custode delle selve”



La candida dea della Luna risiede sull'Astro Spento che rischiarava la notte delle terre di Whanel. Si narra che sia la figlia del buon Elios e che durante il crollo del paradiso degli Shinmar venne dilavata della propria energia vitale dalla mano insaziabile dei demoni; Elios la salvò dal totale annientamento e infuse la sua forza in lei tramite il suo stesso sangue, consentendole di vivere ancora.

Si narra che, a seguito di questo, Elios dovette sottrarre parte del suo calore vitale alle remote terre del Nord, trasformandole nella distesa di ghiacci perenni nota come Banchisa Eterna.

Elthrai brilla quindi della pacifica luce del Sole: sebbene sia ben più debole e incapace di scaldare gli esseri viventi, tuttavia la dea protegge i terreni dominati dal saggio padre nelle notti in cui quest'ultimo non può vegliare sui suoi cuori fedeli. La fiera Elthrai è la luce della sentinella che nel momento più oscuro avvolge il sonno degli elementi naturali con un bagliore di grazia luminosa: si dice che i raggi lunari siano la sua argentea chioma che carezza le fronde delle foreste che ella ama.

Ogni animale, uomo o creatura che viva nel rispetto del miracolo della Natura trova nella Luna la forza che scaccia ogni tenebra e paura; Elthrai insegna a rispettare tutti i frutti della perfezione del creato, dalla foglia più esile alla belva più feroce.



Coloro che mettono in pericolo la purezza delle foreste incontreranno gli strali dell'arco della dea, Paladina delle Selve; i suoi figli più devoti, gli elfi silvani, hanno sterminato più volte e senza alcuna pietà gli sciocchi bruti che tentavano di distruggere senza nessuno scrupolo i loro regni.

Il culto della dea Elthrai si sviluppa spesso in zone selvagge e incontaminate e spesso i templi sono edificati in grotte naturali o sulla cima di grosse sequoie. I chierici si occupano di preservare e rispettare queste zone, reagendo prontamente qualora esse siano minacciate. Essi insegnano ai propri fedeli a godere dei frutti dei reami silvani senza abusarne per stolta cupidigia.

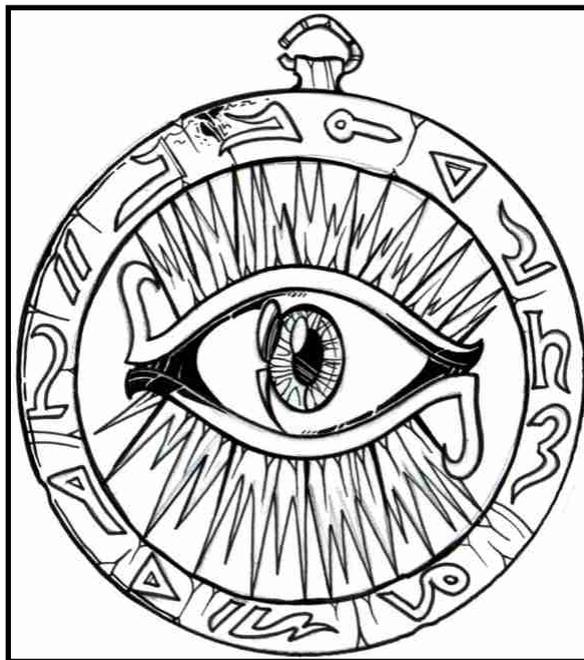
Gli elfi considerano Elthrai la protettrice delle loro dimore silvane e Sirio il custode della loro conoscenza millenaria; entrambi questi culti sono il cardine della fede elfica.

Allineamento del clero: Caotico buono (Neutrale buono).

Costumi del clero: Le vesti dei sacerdoti di Elthrai sono spesso verdi e ricamate di fili argentati.

Potere divino: I sacerdoti di Elthrai sono sempre competenti nell'arco (arma da guerra da tiro) – quando un sacerdote di Elthrai usa un *erba curativa* per guarire le proprie ferite, o quelle di un altro, cura 3 e non 2 ferite.

SIRIO “L’Occhio Onnisciente”



Tra gli spazi sconfinati del cosmo, la luce più forte e intensa è quella del più giovane dei Seraphel, il Principe Sirio. Grazie ai fratelli che lo sottrassero alle grinfie dei demoni, fu l'unico a non sperimentare il tormento del Male: venne perciò benedetto dalla luce della Sapienza e della Conoscenza.

Nella voce di Sirio le menti riescono a trovare la soluzione ai misteri più intricati e imparano a preservare i beni del sapere come patrimonio inestimabile e privo di prezzo. È conosciuto anche come il patrono dei maghi e degli stregoni e la sua influenza sui reami della magia è grande: insegna ai suoi discepoli come sfruttare l'uso dei sortilegi per giovare alla causa del Bene, educa i cuori a non cedere alle tentazioni del potere e a farne un saggio uso.

Le più grandi biblioteche in seno al Regno Eterno di Kanzor sono quelle dei bizzarri templi di Sirio, animati spesso da occasionali bagliori e lampi di luce, frutto dell'addestramento incessante che i suoi discepoli fanno nell'arte dell'incantamento.



Spesso i chierici di Sirio collaborano strettamente con i Collegi Arcani del regno e i loro consiglieri spargono il verbo dell'Astro luminoso tra le file di giovani studenti di magia.

I chierici di Sirio hanno il dovere di preservare e diffondere ogni conoscenza. Spesso essi allestiscono imponenti spedizioni per recuperare antichi tomi o documenti. Nei loro templi ha luogo un incessante studio e trascrizione dei testi del sapere e le discussioni accademiche e esplicative sono all'ordine del giorno.

I chierici cercano di far da mecenati ai discepoli desiderosi di apprendere e spesso il culto di Sirio a sovvenzionato la nascita di scuole e università nelle grandi città del Regno Eterno e persino nei suoi villaggi più piccoli. Ogni chierico di Sirio è curioso per natura e pronto a narrare del frutto delle sue scoperte, in cambio del resoconto di quelle di altri sapienti.

Ogni incantatore o studioso animato da sani principi cerca il consiglio di questo dio e gli elfi alti di Whallia lo venerano con estrema devozione, edificando a lui torri slanciate e maestose entro le quali è conservato l'inesauribile patrimonio di sapienza accumulato dagli elfi nelle loro secolari esistenze terrene. Gli elfi considerano Sirio ed Elthrai loro progenitori e loro guide.

Allineamento del clero: Caotico buono (Caotico neutrale, Neutrale buono).

Costumi del clero: Le vesti del culto sono di verde brillante e spesso portano un occhio dalla pupilla dorata ricamato sopra.

Potere divino: I sacerdoti di Sirio in possesso del talento divino *Celebrare incantesimi*, possono scegliere 1 incantesimo (per ogni livello di lancio) conosciuto dalla lista di maghi e stregoni.

KAINUS-YANO "Il Tanatosarca"



Pochi possono vantare un Fato così burrascoso come quello del gelido sovrano di Roccanera. Infatti, Kainus Yano appartiene alla casta perduta degli angeli nota come Krajin, che furono contaminati dal morbo del Male e ne subirono la corruzione.

Per uno scherzo del Fato, Kainus non divenne un servitore degli Inferi e fu precipitato sulle Terre dei Viventi e venne educato dall'arcilich Vecna, che stava esplorando il piano materiale di Whanel. Dopo aver acquisito un grande potere, i Quattro Signori del Fato cominciarono a temerlo e lo fecero imprigionare. Con un potente sortilegio chiamato Oblivion i suoi ricordi vennero cancellati e diventò un semplice servitore della dea della



morte Kazam. Negli anni successivi viaggiò con i seguaci ribelli di Kanzor; infine, riuscì a ritrovare il suo passato e decise di usare il suo potere eccezionale per appoggiare la causa dei suoi nuovi amici.

Ma il Male aveva scavato orribili cicatrici nell'anima di colui che prima era stato un servitore della Luce e l'amore per Necromanzia rese freddo il suo pensiero. Kainus capì che non avrebbe potuto tornare ad abbracciare la fede nel calore dei viventi, ma al tempo stesso aveva scacciato ogni tentazione che i demoni gli avevano gettato addosso e ora essi non avevano alcun potere su di lui. Avrebbe quindi vegliato sui tormentati e oscuri domini della Morte assieme al furioso Alhazhar e, se necessario, armate di eroi morti si sarebbero levate dalle sabbie scure del Deserto Nero per sterminare i nemici dell'ordine del nuovo regno. Inoltre, Kainus decise di combattere le mire diaboliche di coloro che cercano di rompere la pace dei sepolcri, abusando dei sortilegi della Necromanzia.

Kainus è quindi il Guardiano dei Morti e nelle segrete della sua impenetrabile dimora scruta i reami dei defunti, cogliendo ogni perturbazione e sedando velocemente ogni sofferenza. Effettivamente Yano è un dio-vivente: infatti, mantiene a tutti gli effetti un corpo materiale (e non può generare Avatar) e partecipa talvolta alle decisioni del regno come consigliere di Kanzor. È vero comunque che ben pochi lo hanno visto uscire dalla sua Rocca...

Rari e raminghi sono i suoi discepoli: spesso si tratta di individui che conservano tragiche memorie sulle crudeltà dei non-morti o sulle sciagure della Morte stessa e si occupano di vegliare su tali avvenimenti per mantenere la pace degli estinti. I seguaci di Kainus ricercano infatti quei non-morti che sono animati dalla malvagità e dall'odio per i viventi, cercando di far sì che la loro sete di sangue cessi e il loro sonno possa continuare indisturbato. I più fedeli tra le file dei neri sacerdoti sono noti come Guardiani dei Sepolcri. Di solito sono abbastanza sconosciuti, ma appartengono principalmente alla razza umana.

Allineamento del clero: Legale neutrale (Legale buono, Neutrale puro).

Costumi del clero: I chierici di Kainus vestono indumenti neri o grigi e portano maschere di legno o avorio a forma di teschio sui volti.

Potere divino: I sacerdoti di Kainus-yano in possesso del talento divino *Scacciare/Comandare non-morti*, possono sfruttare a loro discrezione la formula verbale *"NEL NOME DI KAINUS YANO IO SCACCIO I NON-MORTI"*, o *"NEL NOME DI KAINUS YANO IO COMANDO I NON-MORTI"* – inoltre essi godono di un bonus di +1 alla CLASSE.



TRELDAL-SKIVAR “Signore dei Ratti”



Noto come il “Dio dei Ratti” o il “Demone-Ratto”, TrelDal Skivar è la grottesca e mostruosa divinità degli infidi ratkin, che abitano il sottosuolo inospitale delle paludi Fosche di Whanel.

Si narra che TrelDal fu, molti secoli addietro, un arci-demone di Orione che venne esiliato dai reami demoniaci per aver tentato di scavalcare l’ autorità dei quattro dei di Orione sulle terre dei mortali.

TrelDal visse per molti secoli nel sottosuolo tenebroso delle lande di Whanel e lì scoprì un minerale in grado di conservare entro sé il grezzo potere di fonti quali manufatti magici o potenti creature incantate; noto ai saggi come “Demonite” o “Pietra di Orione”.

TrelDal fortificò se stesso con tale pietra ed essa venne consacrata alla sua causa quando egli vi nutrì i ratti del sottosuolo, creando la stirpe misteriosa dei ratkin e dando vita alle schiere dei futuri seguaci mortali del Demone-ratto.

L’ adorazione dei ratkin rese possibile a TrelDal Skivar di assurgere al rango divino e di ottenere poteri sempre maggiori con i quali egli intimorì e ricompensò per molti secoli i suoi seguaci più devoti.

Infine TrelDal venne imprigionato, assieme alla sua progenie, nei recessi di un semi-piano deserto. Fu solo grazie ai poteri del dio e dei suoi alti sacerdoti, noti come Profeti del Fato, che i ratkin sopravvissero a secoli di abbandono, privi di cibo o di qualsiasi altro mezzo di sostentamento. Recentemente, durante le battaglie che sancirono la fine dell’ epoca dei quattro Signori del Fato, i ratkin vennero liberati e tornarono ad impossessarsi dei loro antichi e infetti domini, stabilendo una precaria ma vantaggiosa alleanza con i sudditi del Regno Eterno di Kanzor.

TrelDal rimase nel semi-piano che fino a quei momenti lo aveva imprigionato e ne fece la propria dimora, continuando ad esercitare il suo dominio sui membri della razza ratkin.

TrelDal ammaestra gli uomini-ratto ad ottenere quello che vogliono nel modo più semplice, sfruttando l’ inganno, l’ astuzia e la menzogna senza badare ad alcuno scrupolo.

Il fato è una realtà precaria per i ratkin e nessuno di loro può permettersi di rimanere inerme di fronte ad esso. TrelDal ossessiona e ammaestra gli spiriti dei ratkin ad accaparrarsi in ogni occasione più potere, più ricchezza e persino più influenza possibile sugli alleati (benché ogni alleato possa esser abbandonato o persino eliminato, qualora ciò si rivelasse indispensabile).

Allineamento del clero: Neutrale malvagio (Caotico malvagio, Neutrale puro).

Costumi del clero: I chierici di TrelDal-Skivar portano vesti nere, spesso decorate dal grigio occhio del Fato che sorge dalle ombre.



Potere divino: I sacerdoti di Tredal-Skivar possono, una singola volta al giorno, chiamare SVANIRE e alzare il dito indice per chiamare CELATO – il sacerdote deve stare immobile e in silenzio se vuole rimanere celato; in ogni caso egli deve ricomparire dopo un lasso di tempo massimo di 5 minuti.

DHAZKA “Dio del Dolore”



Noto eoni addietro come il più splendente e magnifico tra gli Shinmar, l'ex principe Rigel è uno dei due traditori Seraphel che hanno voltato le spalle alla luce, per allevare una nuova stirpe di esseri votati al male in seno ai regni infernali. Così come un tempo fu il più bello tra gli angeli, ora la sua figura, completamente corrotta dall'oscuro plasma dell'abisso, troneggia chiusa nella corazza nera che ne nasconde la mostruosità.

Degno simbolo della sofferenza, della depravazione, della distruzione e di qualunque radice oscena del Male, Dhazka muta sempre forma e accresce sempre la sua malvagità. I suoi seguaci sono i più devoti, folli e spietati servi del Male che possano esistere sulle terre dei viventi. La loro unica dottrina consiste nello spargere il dolore e la morte quali semi che genereranno la terra ideale per l'impero dei demoni.

Trovano altrettanto importante espandere i loro poteri e domini quanto torturare i propri nemici; le cerimonie in onore di Dhazka, come ad esempio quelle che si consumano sugli altari blasfemi degli elfi scuri, sono un fiorire di sangue ribollente, gemiti e sortilegi proibiti, in grado di estirpare le anime dai corpi e consegnarle alla dannazione eterna.

I chierici del dio della corruzione gareggiano tra loro nella più efferata devozione al Male: nonostante ciò, spesso sono divisi nei propri scopi, quasi a rispecchiare la natura imperscrutabile dei regni demoniaci e del loro oscuro sire da cui traggono i poteri.

Sebbene la loro devozione sfiori la follia, i chierici di Dhazka fanno come annidarsi in luoghi nascosti, servendosi di accoliti (controllati tramite il fanatismo e l'intimidazione) per mascherare i loro orridi rituali e procurarsi vittime sacrificali.

L'arma preferita di Dhazka è la morning star, che rappresenta la stella che Rigel fu un tempo e che adesso, invece, è solo un mezzo per spargere sangue. I suoi adoratori più fedeli sono gli spietati drow ed essi erigono immense cattedrali contorte e annerite nei loro cunicoli del sottosuolo.

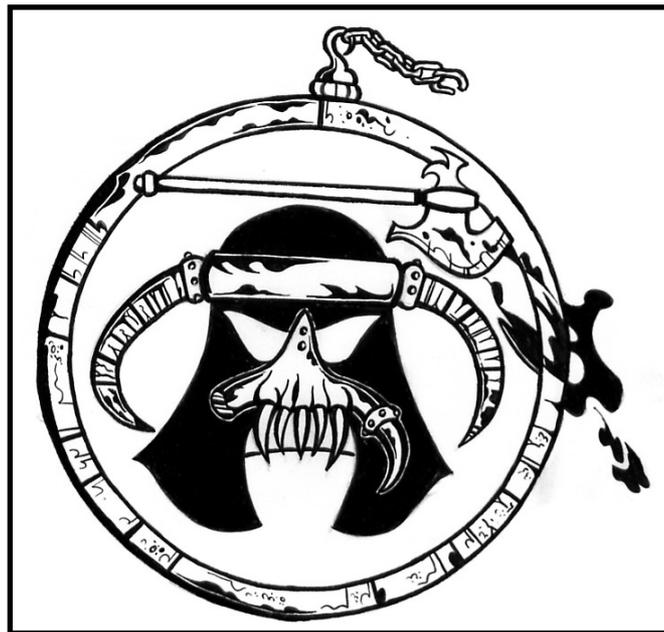
Allineamento del clero: Caotico malvagio (Neutrale malvagio).



Costumi del clero: Le vesti del culto di Dhazka sono nere e spesso presentano simboli ricamati quali l'angelo dal volto di teschio o il serpente.

Potere divino: I sacerdoti di Dhazka possono, una singola volta al giorno, effettuare un attacco con il palmo della mano che chiama 2 DOLORE CONTATTO.

AHRA “Dio della Carneficina”



Ahra fu in passato il possente condottiero Seraphel Betlegeuse e si narra che egli votò la sua anima agli inferi, quando i demoni gli offrirono la possibilità di guidarli in battaglia come loro generale supremo, possibilità che tra gli angeli gli era stata negata dalla presenza del fratello Aldebaran.

Ahra è il comandante delle legioni demoniache e guida la progenie di Orione in ogni battaglia con fredda determinazione e spietata strategia. Tra i suoi seguaci mortali egli ha ispirato i più potenti generali e tiranni delle razze umanoidi, quali gli hobgoblin e i sahuagin. Ahra inneggia alla guerra come al giogo con il quale piegare gli altri alla propria mercé e spinge i suoi seguaci ad unirsi sotto la forza delle armi per dimostrare la propria supremazia.

Sebbene sia basato sulla più malvagia delle brame, il culto di Ahra è tutt'altro che diviso o incoerente; al contrario, esso basa ogni sua azione sulla più severa disciplina marziale e gli insubordinati vengono ferocemente puniti tra le sue schiere.

I condottieri devoti ad Ahra amministrano con il pugno di ferro le proprie truppe e rivaleggiano per valore e abilità in battaglia. Spesso molti prigionieri servono il culto come schiavi e alla maggior parte dei suoi discepoli è invece imposta una dura preparazione marziale sin dalla gioventù.

Gli hobgoblin ospitano negli Altipiani numerose fortezze sotterranee in cui Ahra viene venerato su altari di metallo insanguinato e spesso umani o mezz'orchi malvagi si uniscono alle sue armate. I chierici di Ahra comandano rigidamente i propri fedeli e li esortano a non dare alcun valore alla vita dei compagni e dei nemici e a combattere solo ed unicamente per il trionfo.

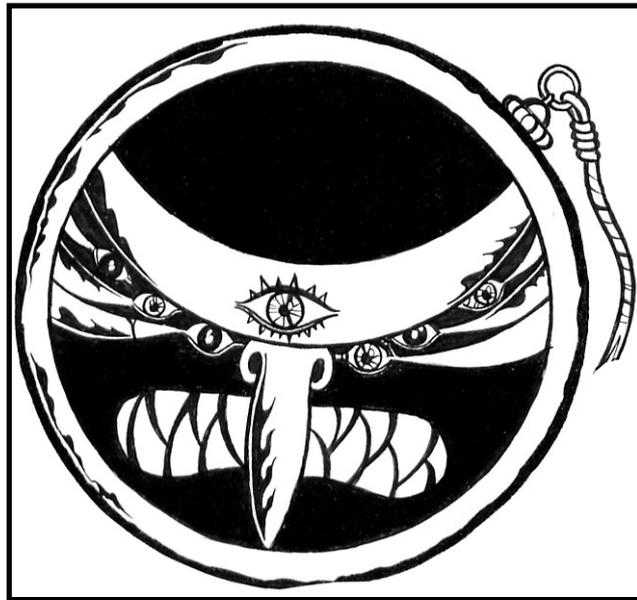
Allineamento del clero: Legale malvagio (Neutrale malvagio).

Costumi del clero: I chierici indossano spesso vesti nere e scarlatte sotto le corazze e spesso tendono a procurarsi un elmo cornuto realizzato di ferro battuto a freddo come emblema del loro sacrilego ufficio.



Potere divino: I sacerdoti di Ahra sono sempre competenti nell'ascia da guerra (arma da guerra media) – una singola volta al giorno possono aggiungere un bonus di +1 ai danni inflitti con un attacco in mischia.

GATHOR “Dio della Magia Nera”



Fra i due signori demoniaci che unirono il loro sangue con i due angeli corrotti formando le quattro divinità infernali, Ghatore è il più potente nei reami della magia. Così come gli angeli focalizzano il potere magico tramite le cosiddette “armonie celestiali”, allo stesso modo i cuori dei demoni pulsano di un'energia incantata, simile ad una cacofonia orribile, in grado di gettare la disperazione nel cuore dei viventi.

Spesso chi abusa dei sortilegi e degli incantesimi causa folli disastri o viene corrotto da poteri in grado di incrinare la propria sanità mentale. Per tale motivo gli occhi onniveggenti del Signore dei Misteri scrutano i cuori di tutti coloro che si dedicano alla magia. Spesso, anche senza agire apertamente, ispirano in essi il desiderio di forze sempre maggiori, propongono patti in cui i soggetti si offrono alla fede del Male in cambio delle inarrestabili potenze che esso può donare.

Inoltre, i discepoli di Ghatore ricercano gli incantamenti perduti delle forze del male per preparare l'avvento dei demoni su Whanel. Le loro menti sono instancabili e la loro sete di conoscenza è tanto grande quanto corrotta.

Gli incantatori arcani degli elfi scuri collaborano spesso col suo credo e la tribù umana del Deserto Grigio dei Sothom-Ger annovera numerosi seguaci e chierici di Ghatore tra le sue file.

Allineamento del clero: Neutrale malvagio (Legale malvagio, Caotico malvagio).

Costumi del clero: I chierici di Ghatore vestono lunghe tuniche nere e blu e spesso su di esse sono ricamati occhi, bocche e mani umanoidi.

Potere divino: I sacerdoti di Gathor possono “sentire la magia” tenendo un manufatto tra le dita per 60 secondi – questo permette solo di capire se un oggetto è magico, o no e non consente al PG di leggere l'apposito cartellino che ne descrive le proprietà incantate.



JABIR “Dio della Tentazione”



Il secondo degli Arcidemoni divini è Jabir, noto come il Tentatore. Si è guadagnato il proprio rango scalando la burocrazia infernale con il più fine e instancabile degli inganni, sacrificando di volta in volta coloro che credevano di esser serviti fedelmente da lui.

Jabir esercita la sua influenza tra i mortali esattamente nello stesso modo: anche le menti e i cuori più forti sono disorientati dalla sua capacità di seduzione nel momento promette estasi e piaceri che solo la corrotta natura del Male può dare.

La sua abilità tentatrice si rivela spesso ben più pericolosa del controllo che gli altri tre dei esercitano sui propri fedeli: infatti, coloro che si avvicinano anche soltanto per pochi attimi al culto di Jabir, poi si ritrovano inconsapevolmente incatenati ai suoi altari e pronti a scagliarsi contro i nemici del dio demoniaco.

Noti come i Tentatori, i sacerdoti di Jabir spesso si mascherano da rispettabili funzionari o nobili aristocratici amanti del piacere e del lusso per attirare possibili adepti tra i cuori più deboli. I suoi adoratori sono praticamente sparsi in ogni società di umanoidi non selvaggi e spesso creano astuti paraventi per nascondere le loro sette blasfeme.

I chierici di Jabir insegnano che la via più facile per controllare un nemico è ottenere la sua fiducia e non combatterlo. Essi sono fini oratori e sottili maestri nell'arte dell'inganno e dell'assassinio. Tali chierici si distinguono per saper raccogliere preziose informazioni in seno alle città del Regno Eterno e per sapersi infiltrare e far propagare l'eresia anche nei luoghi più rispettabili.

Allineamento del clero: Neutrale malvagio (Legale malvagio, Caotico malvagio).

Costumi del clero: I sacerdoti di Jabir vestono spesso vesti candide foderate di nero, onde simboleggiare la loro indole ipocrita e ingannevole.

Potere divino: I sacerdoti di Jabir possono ammaliare le creature con un solo sguardo; questo consente loro, una singola volta al giorno, di chiamare CHARME su un bersaglio in vista entro 6 m. (il sacerdote indica la vittima e chiama l'effetto).



Storia delle Coste dell'Occaso

In questo capitolo si darà cenno dei fatti più salienti che riguardarono la zona delle Coste dell'Occaso dall'alba delle terre mortali. Si rimanda al libro ufficiale di ambientazione per la cronologia integrale del mondo di Whanel.

Era dei Titani (0- 9000 E.T)

In questi lunghi millenni nacque il mondo di Whanel. Gli dei pongono sul fondo del cosmo una sfera costituita dai Quattro Elementi, un crogiolo di potenze grezze e selvagge.

Nella fornace elementale angeli e demoni costruiscono i corpi colossali dei titani, futuri artefici delle terre mortali.

I titani bianchi, devoti agli astri angelici, costruiranno scorci meravigliosi e li benediranno con natura florida e feconda; i titani neri, devoti alla Piaga di Orione, genereranno lande desolate e malsane.

In tre epiche guerre i titani si affronteranno tra loro e il sangue versato darò origine alle tre generazioni degli esseri viventi (la più antica, costituita da razze ancestrali come draghi, fenici e kraken – la seconda formata da stirpi assai longeve come elfi, nani e folletti – la terza formata dai popoli più effimeri come gli uomini).

Infine i titani cadranno in un soprannaturale letargo e si caleranno nelle viscere della terra. Nella loro forma completa le terre di Whanel sono pronte ad accogliere l'ascesa delle razze viventi.

Era Arcaica (0- PDEEEEM(10415) E.A)

Questa fu la lunga era in cui vennero edificati le principali società mortali su Whanel. Gli astri inviarono sulle terre una fiera stirpe nota come **Valghast**, che avrebbe dovuto istruire le varie razze con i rudimenti della civiltà e ammaestrarle nei dogmi della fede.

Ancora molte delle genti umanoidi vivevano a guisa di bestie in un tenebroso stato primitivo. Con la scoperta del fuoco e dell'artigianato nascono fiere tribù di barbari nelle Cime Guardiane e con quella delle arti incantate viene edificato nel sud l'ordine stregato di **Washanok**, che raduna i primi sciamani selvaggi e molti discepoli elfici.

Anche i primi luoghi di culto sorgono attorno ai cromlech dei druidi e ai menhir dei primi sacerdoti della Fratellanza Astrale. Ancora in quest'era si adorano i Quattro Elementi naturali, vincolati anche ai segreti della misteriosa Alchimia.

Dopo quasi due millenni i condottieri barbari, noti come **venturers**, iniziano ardite esplorazioni nel vecchio mondo e fondano i primi villaggi stabili. Sotto l'illuminata guida dei Valghast fioriranno così i virtuosi Ducati del Nord e le floride Contee del Sud.

Nel frattempo le razze del Sottomondo sostengono l'empio potere di Orione, con la creazione della Megalopoli drow e della Tirannia hob.

Al crepuscolo dell'era i reami più antichi si scontrano nelle due più massicce battaglie della storia: Whallia subisce l'assalto delle schiere drow nella **Guerra della Spina Insanguinata** e i nani dei Monti Eterni quello degli hob nella **Guerra dell'Ascia e della Picca**.

In un calderone di brutali carneficine, gesta eroiche, iniqui sotterfugi e radicali cambiamenti, i popoli umani giacciono all'ombra del più cupo terrore.



La Piaga Orione invierà quattro arcidemoni sotto spoglie umane nel vecchio mondo ed essi principieranno ad infiammare le masse contro la teocrazia imposta dai Valghast, la cui stirpe sterile ha ormai perso la maggior parte dei propri membri...i Quattro caldeggeranno il massacro dei messi astrali e fonderanno così un massiccio impero destinato a rappresentare l'era più oscura di Whanel.

Il calendario arcaico

- **I (Ia):** Rappresentano gli anni.
- **P (Pentia):** Rappresentano i lustri.
- **I (Ia):** Rappresentano gli anni.
- **D (Decia):** Rappresentano i decenni.
- **E (Echia):** Rappresentano i secoli.
- **K (Kilia):** Rappresentano i millenni.
- **M (Miria):** Rappresentano le decine di millenni.

Ad esempio, l'anno decimale 3512 si scrive come IIDEEEEEKKK.

ERA ARCAICA
<p>Anno 301: Il titano Argath, uno degli ultimi artefici delle terre materiali rimasto desto, viene sopraffatto dalla letargia ancestrale e crolla nel lago di Solikan. Il massiccio corpo dell'essere affonda nel reame elementale della Terra e i minerali smossi si mescolano alle acque lacustri, tramutandole in un malsano acquitrino. Hanno così origine le Paludi Fosche.</p>
<p>Anno 500: Il demone delle Ombre Traldal Skivar viene esiliato dalla Piaga di Orione e trova rifugio nelle pieghe del Sottomondo. In un grembo di limo contaminato dal suo seme tenebroso, egli crea l'infida stirpe ratkin.</p>
<p>Anno 1000: I Vhalgast, messi degli astri, stringono formale alleanza con gli elfi di Whallia e iniziano a coltivare l'erudizione e lo sviluppo degli uomini del meridione. Le sacche dei barbari delle Cime Guardiane del Sud apprendono così i rudimenti della vita civile.</p>
<p>Anno 1100: Inizia la costruzione del solenne Cromlech, che tra quasi due secoli diverrà mistico luogo di raduno della Cerchia druidica del Sole.</p>
<p>Anno 2000: I barbari discesi dalle valli montane iniziano a fondare numerosi villaggi sulle rive di fiumi e sui litorali oceanici. Essi scoprono i benefici della navigazione e dei viaggi; le culture prima relegate ai clan familiari adesso si mescolano e traggono beneficio reciproco.</p>
<p>Anno 2351: L'eccentrico nobile di Whallia Elmorion "Il Folle", abilissimo navigatore e ardito avventuriero, viene spinto dal Re del Piccolo Popolo Lizhad-Nog (camuffato da decrepito lucertoloide) ad intraprendere un pericoloso viaggio per raggiungere il centro del famigerato Oceano delle Tempeste (noto altresì come l' "Occhio di Sargashion"). La massiccia fregata che salpa per la sconosciuta impresa si chiama "Valmoridel" e si dice che sia stata forgiata con il guscio di una colossale testuggine dragona; essa conta trecento valorosissimi lupi di mare della dinastia elfica a bordo. Non ci sarà ritorno per Elmorion e Lizhad-Nog; essi svaniranno con il resto dell'equipaggio tra le nebbie vorticoso dello sconfinato Oceano...</p>
<p>Anno 2400: Viene eletto il secondo Re di Macchia e Palude del Piccolo Popolo Willow-Nog.</p>
<p>Anno 2500: I <i>Nervi</i> (cunicoli) della Megalopoli drow si spingono fino alle Cime Guardiane del Sud e molti barbari della zona sono tratti schiavi nei letali domini degli scuri.</p>
<p>Anno 2700: I Ratkin penetrano nei <i>Nervi</i> drow del nord-occidente e massacrano con armi alchemiche e pestilenze quanti rimangono tagliati fuori dall'entroterra della Megalopoli. L'onta dei drow è cocente e si stabilisce una duratura inimicizia con i ratti delle paludi.</p>
<p>Anno 4000: L'arcidemone Desmodar Sceleron, assopito dai secoli dell'Era dei Titani, si desta e inizia a tentare il cuore di virtuose creature. Tra esse si annoverano i draghi, che egli tenterà con il "germe di Tiamat" (espressione arcaica dell'avarizia), la cupidigia che presto li porterà a diffidare l'uno dell'altro e ad esser asserviti alla brama di ricchezza.</p>
<p>Anno 5000: Dopo settemila anni si spezza l'alleanza <i>Draken</i> e la stirpe dei draghi cromatici, corrotta dall'avidità, si spande nelle montagne e foreste del vecchio mondo. I Vhalgast piangono lacrime amare per questo trionfo del male nel mondo di Whanel.</p>
<p>Anno 7910: I ratkin trovano una nerissima piuma nel pantano delle Paludi Fosche. Si tratta di una nefasta</p>



reliquia dell'Angelo Nero Alhazhar e con essa sarà forgiata la spada <i>Nerartiglio</i> , emblema dei più valenti sicari della Setta del Loto Nero.
Anno 8793: Il Re del Piccolo Popolo Willow-Nog si vanta di poter sfidare lo sguardo degli dei e si spinge nella Vacua tenebra per penetrare nella <i>Clavis Petrosa</i> . Il sire dei folletti viene assalito da demoni provenienti dalla Landa del Crepuscolo e dilaniato...si narra che per i dieci anni a venire un inverno terribilmente rigido spazzerà il vecchio mondo, causato dalla straziante disperazione degli spiriti fatati.
Anno 8845: Viene eletto il terzo Re di Macchia e Palude Ariel Nog.
Anno 9000: Nascono due figlie gemelle all'Arcimago elfo Khalis, unitosi ad una delle immortali ninfe dei mari. Esse sono l'eccentrica Lewen e la benevola Solarius, a cui gli dei conferiranno giovinezza durevole e podestà somma nella magia arcana e divina.
Anno 9700: Inizia un millenario periodo di battaglie tra i drow e i ratkin. La podestà degli elfi scuri in fatto di abilità marziale e utilizzo della magia nera è evidente, ma i ratkin dispongono di bizzarri ordigni alchemici e riescono ad infiltrarsi in ogni dove con i loro sicari. Nei secoli a venire il confine a nord-ovest delle grandi paludi si sposta a favore di una delle due razze continuamente e l'inimicizia tra esse diviene terribile.
Anno 9782: La brillante Lewen forgia un manufatto incantato che si dice possa influenzare il fato in modo incontrollato. L'arcidemone Desmodar Sceleron tenta la fanciulla, esortandola ad utilizzare l'oggetto con lo scopo di irretirla con l'inganno. Lewen prevale in ingegno sull'immonda bestia e la imprigiona in una remota rupe rocciosa.
Anno 10366: Scoppia la guerra della <i>Spina Insanguinata</i> . I druidi drow del sottomondo gelano il tratto di mare che separa le coste del sud-ovest da Whallia e creano così un ponte agevole per scagliare un massiccio assalto agli odiati nemici elfi. Molte bianche torri cadono abbattute.
Anno 10386: Una compagine di centinaia di elfi, stanziati come vedette boschive nelle Foreste del Sole, attraversa la terraferma diretta in ausilio dei nani dei Monti Eterni, staccandosi per sempre da Whallia. Essi diverranno in seguito gli elfi silvani.
Anno 10404: I Quattro giungono nelle coste di meridione e iniziano un lungo pellegrinaggio in questi territori. Uno stuolo di quasi duemila fanatici discepoli armati è al loro seguito. Le sacche di uomini, terrorizzati dai tumultuosi conflitti che coinvolgono le razze elfiche nell'ovest, iniziano ad abbracciare saldamente la parola dei profeti e le file dei loro proseliti si moltiplicano esponenzialmente.
Anno 10413: Ha termine la guerra della <i>Spina Insanguinata</i> . Solarius perisce assieme all'alta sacerdotessa di Rigel Fjelkemerkil, immolandosi in una pira di fiamme scintillanti sugli spalti di una bianca torre diroccata. Lewen viene nominata regina di Whallia, ma perisce pochi decenni dopo per la perdita dell'amata gemella.
Anno 10415: I Quattro aizzano i popoli di Whanel contro i Valghast e uccidono il sommo Re Vahallion. Così essi stabiliscono definitivamente la loro egida sulle masse e gettano le fondamenta della buia era imperiale.

Era dei Quattro (0- KKK(3000) E.Q)

Per tremila anni i Quattro Imperatori di **Falcon** (nome della grande capitale da loro edificata) tennero i popoli di Whanel sotto il giogo della loro tirannia.

Inizialmente la loro autorità si dimostrò gloriosa ed illuminata, segnata dalla realizzazione di molte opere pubbliche e dal consolidamento dell'unione tra le genti. La palese immortalità dei Quattro permise loro di esercitare un'innaturale influenza sui popoli, tramutando nei secoli il loro impero in una palese di vinificazione delle loro persone.

Dopo il primo millennio l'Impero inizia a purgare il mondo da ogni residuo di fedeli degli astri angelici, considerando la loro decadente venerazione un pericolo per la nuova era.

Nei secoli che seguiranno gli editti sanciti otterranno il duplice scopo di costringere le masse ad una costante sottomissione agli dei del quadrunvirato di Orione e di isolare e reprimere ogni sacca ribelle. Il pugno di ferro di Falcon colpirà al cuore l'orgoglio dei popoli riducendoli progressivamente ad una miseranda condizione di obbedienza.

Astutamente i Quattro faranno in modo di appiattare lo spirito e l'intelletto dei loro sudditi, distruggendo molte forme di espressione o cultura. Documenti ritenuti sobillatori e individui troppo intraprendenti svaniranno nei roghi dell'inquisizione imperiale...solo i fedelissimi scagnozzi dei Quattro e i nobili ruffiani che a loro si legheranno, conserveranno i loro favori.



Il mondo sarà scagliato in un'epoca buia e molte società regrediranno di secoli; per contro, le stirpi maligne prospereranno, concedendo all'impero un tacito appoggio militare.

Nei millenni dell'impero solo pochi eroi oseranno levarsi apertamente contro le grinfie di Falcon: primi tra tutti il folle profeta **Gelbard** e il nobile Cavaliere del Tramontano e Santo dell'Ordine della Rosa dei Venti, **Sir Elleron Gramar**.

Alle porte del terzo millennio dell'era, un fanciullo che vanta la presunta ascendenza dell'Angelo Nero Alhahzar, solleva innumerevoli combattenti ribelli contro l'impero. L'uomo di nome **Kanzor** incarna un animo tale da sollevare la speranza sopita da secoli dei sudditi imperiali.

Al suo fianco stanno coloro che gli anni venturi saluteranno come i più noti eroi del vecchio mondo: l'arcimago **Nero** (futuro alto ministro della Gilda dei Collegi Arcani), l'elfo silvano **Trunk Asagil** (futuro Principe di Macchia), il krajin rinnegato **Kainus-Yano** (futuro semidio dei Sepolcri) e il valghast superstite **Hofman** (futuro Kaiser della ricostituita alleanza Draken).

Dopo inenarrabili peripezie la gloriosa compagine di Kanzor scatenerà l'insurrezione dei popoli liberi e giungerà ad assediare Falcon. La successiva disfatta dei Quattro sarà dolorosa e travagliata, decretata dalla comparsa della pia fanciulla **Elanei**, icona vivente dell'Angelo Bianco Nhea, al fianco di Kanzor.

Il volto insanguinato di Whanel volgerà infine lo sguardo al firmamento, dopo aver chinato il capo innanzi alla tenebra più fitta.

ERA IMPERIALE DEI QUATTRO

Anno 0: I Quattro si auto-proclamano nuovi imperatori di Falcon e migliaia di fedeli seguaci si genuflettono innanzi a loro sulle pietre della futura sede del loro dominio.

Anno 566: Un editto imperiale proclama l'illegittimità del potere dei Duchi nei territori del settentrione. La loro dedizione alla Luce del Nord è considerato uno spettro obsoleto della precedente teocrazia...

Anno 567: *Onta di Asphodel* le tre ambasciate dei Duchi incontrano nei valichi delle Cime Guardiane la rappresentanza imperiale. Essi vengono vilmente massacrati senza spiegazione alcuna e così si taglia ogni vincolo tra i Ducati e Falcon.

Anno 900: Giunti vicini al millennio di vita e ormai considerati alla stregua di entità soprannaturali, i Quattro iniziano un sagace processo di conversione della loro autorità politica in una vera e propria influenza divina sulle masse.

Anno 915: Gli elfi scuri, che da quasi due millenni stanno combattendo con i ratkin nella terra di nessuno ad ovest delle Paludi Fosche, liberano tramite un portale un'orda di embrioni demoniaci del Crepuscolo nelle gallerie dei nemici. Quasi ventimila ratkin periscono prima che Treltal Skivar respinga le creature immonde e faccia crollare i cunicoli che uniscono il suo dominio a quello drow. La razza ratkin è quasi decimata, ma il suo sangue prolifico permetterà ad essa di riformarsi appieno nei secoli a venire.

Anno 1000: Sorgono le prime Contee di meridione; la maggior parte di esse è fondata dai più facoltosi mercanti *venturers*.

Anno 1100: L'insistente proselitismo di Falcon si muta poco a poco in oppressiva inquisizione. Le icone che richiamano ai culti degli dei astrali risalenti all'Era Arcaica sono distrutte in ogni dove. Coloro che ancora dimostrano fede in essi sono trattati con bieca discriminazione.

Anno 1201: Falcon emana il primo *"Editto della Fede"*. Esso abbatte ogni libertà di culto e rende fuorilegge le religioni diverse da quella imperiale; parimenti è considerata gravissima infrazione dare ospitalità ai praticanti di tali fedi. Si formano ordini templari e catasti inquisitori per registrare ogni atto di "eresia" e coordinare la caccia ai culti illeciti.

Anno 1601: Falcon emana il secondo *"Editto della Fede"*. Questo obbliga tutti i cittadini dell'impero dei Quattro a presentarsi quattro volte all'anno presso uno dei luoghi di culto degli astri primigeni per un censimento. In questo modo si obbliga il popolo a frequentare regolarmente le dimore delle divinità oscure e si possono meglio identificare eventuali sacche di eretici. Chi non partecipa ai censimenti con puntualità viene tratto in arresto e avviato a strazianti inquisizioni o alla schiavitù al remo o in siti minerari.

Anno 1600: I ratkin, rimasti celati nelle viscere delle Paludi Fosche per oltre sei secoli, tornano ad insidiare i margini della Megalopoli drow. Essi diffondono nei cunicoli di essa un'oscena pestilenza chiamata *"Grinfia scarlatta"* e migliaia di elfi scuri periscono, permettendo ai ratti di stabilire pieno dominio in molte delle loro spelonche,

Anno 1700: Nani ed elfi sono ormai convinti dell'irreparabile corruzione del vecchio mondo e si chiudono nel più completo isolamento nei Monti Eterni e nel Reame di Whallia. I Quattro mantengono un fitto



embargo nei confronti di questi due popoli e tagliano ogni via di commercio e scambio diplomatico con loro.
Anno 1843: I Quattro, assieme agli stregoni drow della Megalopoli, allestiscono un nefasto sortilegio per bandire la razza ratkin dal vecchio mondo. Menhir rituali vengono posti ai confini del dominio dei ratti ed essi spediscono Tredal Skivar e la sua progenie in uno pseduopiano nella Landa del Crepuscolo chiamato Karaghenna.
Anno 2001: Falcon emana il terzo ed ultimo <i>"Editto della Fede"</i> . Le oppressive leggi imposte da questa carta ultimano la fondazione dell'intollerante e maligna teocrazia dei Quattro. Ogni autorità politica diviene subordinata al clero locale ed è tenuta ad accettare ogni sua imposizione. Le genti di Whanel si accorgono troppo tardi di esser finite sotto un inestricabile giogo di spine. I sacerdoti del quadrunvirato di Orione si ergono come mostruose bestie in ogni dove e con il terrore esercitano il dominio.
Anno 2104: <i>"Sacco del serpente"</i> . La Contea di Thebe assolda in gran segreto il bucaniere Friedich Barbadiferro ed egli abborda e distrugge due ricchi bastimenti mercantili dei porti rivali di Falsim e Lantha.
Anno 2105: Ha inizio la <i>"Guerra dei Tre Porti"</i> tra le Contee di Tebhe, Falsim e Lantha. Inizialmente la prima è opposta alle altre due, ma nel giro di tre anni ha inizio una lotta senza quartiere nelle coste del sud. Assalti navali, incendi a magazzini portuali e turpi assassini costellano questi decenni e la fiorente economia del meridione conosce uno dei suoi più bui periodi.
Anno 2146: La Contea di Tebhe e quella di Lantha si uniscono nella battaglia contro Falsim (siglando il famigerato <i>"Patto dello sparviero"</i>), sperando di farne facile preda. Ma l'albatro (emblema di Falsim) mantiene la propria egemonia marittima e respinge strenuamente ogni assalto. La guerra dei tre porti fiacca sempre più il sud e pirati della peggior specie colgono l'occasione per dare il sacco ai moli rimasti sguarniti e ai navigli provati dagli scontri armati.
Anno 2200: L'impero dei Quattro pone fine alla <i>"Guerra dei Tre Porti"</i> trucidando i membri delle casate di Tebhe, Falsim e Lantha. Falcon pone nuovi nobili negli scranni delle tre Contee: gli infidi Caniscalchi subentrano a Falsim e i fieri Masher a Lantha. Le finanze disastrose del meridione tornano poco a poco a risanarsi e l'impero si occupa di liberare i mari dalla minaccia della pirateria.
Anno 2235: Viene fondata la <i>Gilda dei Liberimericatori</i> nel meridione. I sette più facoltosi conti del sud: della podestà di Trelven, Arath, Gelbha, Falsim, Sathor, Lantha e Alemar, divengono i nuovi garanti e curatori dell'egida economica del sud. I ricchi mercanti colgono quest'occasione per impugnare le redini della legislazione e della burocrazia con l'intento di mantenere il commercio attivo e prospero sotto la loro avida ombra...
Anno 2985: Una pioggia di colore sanguigno si abbatte violenta su Falcon e in ogni suo vicolo echeggiano tuoni simili a grida furibonde. Questa è la terribile rabbia dell'Angelo Nero che scuote le sue catene...nel medesimo momento in una caverna sepolta nelle viscere rocciose delle Cime Guardiane muore il leggendario drago adamantino dopo aver deposto un uovo. Da esso ha origine il fanciullo-guerriero Kanzor, il cui grido si unisce alla furia celeste del presunto padre divino Alhazhar.
Anno 2991: Ormai Kanzor annovera cospicue schiere di ribelli al suo seguito, ma la dura reazione di Falcon costringe la prima compagine a migrar verso il meridione. Il quartier generale dei ribelli si posta di centinaia di miglia e trova asilo in grotte marine delle Coste dell'Occaso. Questo nuovo rifugio prende il leggendario nome di Spadiroccia.
Anno 2994: I Quattro catturano il fanciullo guerriero e lo costringono tramite la magia nera a massacrare i propri commilitoni. Per opera dell'arcimago ribelle Nero la Spadiroccia viene distrutta e Kanzor scompare; le schiere ribelli (assieme ai tre luogotenenti di Kanzor: Trunk Asagil, Kainus Yano e Hofman) si disperdono...
Anno 2998: Kanzor viene ritrovato nel nido di una testuggine dragona presso le Coste dell'Occaso e tratto in salvo dai vecchi compagni...la ribellione torna a formare i propri ranghi infiammando l'orgoglio oppresso dei popoli liberi di Whanel. L'impero inizia a sgretolarsi sotto l'insorgere di uomini, elfi e nani...nel meridione la ribellione procede quasi senza alcun spargimento di sangue, quando la potente Gilda dei Liberimericatori decide di caldeggiare il parere di maggioranza delle masse e taglia le redini falconite con pochi assassini ed esili mirati. Nel giro di un anno e mezzo solo le Piane Centrali serberanno il terrificante potere Falconite.



Anno 2999: Importantissime ambasciate sono condotte dai tre Luogotenenti ribelli, mentre la ribellione serra la sua morsa sulla bestia tenebrosa dell'impero. Kanzor e il Nero liberano i ratkin dal Karaghenna e ottengono il loro appoggio contro l'impero falconita.

Anno 3000

*Oggi ci è dato di percuoter i tiranni con il loro stesso giogo,
oggi ci è dato di abbatter i carcerieri con le loro stesse catene,
oggi ci è dato di colpir quelle mura a guisa di strale scagliato dagli dei,
invero oggi il nostro stesso sangue annegherà chi ci si oppone!
Per tre millenni infatti la fiumana del fato è stata imbrigliata,
l'argine è stato elevato con i corpi dei caduti e con le schiere degli schiavi,
ma non vi è grinfia abbastanza grande per irretire il destino,
e ora lo stesso destino annegherà chi ci si oppone!
Non osate accogliere il timore nel vostro petto,
non osate ceder al dolore e alla disperazione,
qui siamo compagni d'arme e fratelli del sangue libero,
o troveremo stasera la quiete ultima nelle ombre del Limboscuoro,
o domani contempleremo la prima alba radiosa della libertà!*

discorso di Kanzor innanzi alle mura di Falcon

I due eserciti ribelli dell'ovest e dell'est (che annoverano quasi quarantamila armati) marciano inesorabili innanzi alle mura della vasta cittadella di Falcon e scatenano l'epico assedio vergato con il sangue dei popoli liberi di Whanel e dei loro empî nemici.

Kanzor e i tre luogotenenti uccidono i Quattro sui bastioni e dal mischiarsi del loro immondo sangue scaturisce un arcidemone invulnerabile, noto come Genesi Nera, che nessun'arma sembra in grado di scalfire.

Kainus Yano libera la misteriosa fanciulla Elanei, compagna naturale di Kanzor, intrappolata nelle pieghe della mente del fanciullo guerriero...ella reca l'ultima delle sei reliquie degli angeli primigeni e permette a Kanzor di tramutarsi in una terribile imago divina del dio Alhazhar. L'angelo dalle nere piume annienterà la bestia demoniaca, ponendo fine all'ultimo colpo di coda di Falcon.

L'unione mortale di Kanzor ed Elanei, futuri Re e Regina Eterna, sancisce la rinascita dell'egida dei due angeli primordiali.

Era del Regno (0- IPD(16) E.R)

Il vecchio mondo unirà le sue genti sotto i vessilli del Re Eterno Kanzor e dell'amata Regina Eterna Elanei, forieri della nuova era e apparentemente dotati di eterna giovinezza.

La restaurazione delle civiltà sopresse da Falcon sarà iniziata con celerità ed impegno. A ciò si affiancheranno numerose fondazioni reali, come l'armata regolare, le devote cerchie dell'ecclesiarchia e l'onniscente Gilda dei Collegi Arcani.

Kanzor favorirà l'autonomia delle singole società, ma spronerà ognuna di esse a legarsi alle altre nell'organizzar la difesa da futuri perigli. Purtroppo la rabbia degli atavici nemici e la debolezza di alcune delle civiltà reduci, porteranno anche allo scaturire di nuove minacce.

Nel settentrione i cultisti di Orione afferenti alla misconosciuta Setta dei Demonologi, si mischieranno alle masse e porteranno il germe dell'empia tentazione in ogni ambiente del volgo e dell'aristocrazia. La chiesa della Luce del Nord reagirà con estrema durezza, caldeggiando la fondazione della Celeste Inquisizione della Rosa Damoclis. Gli inquisitori stroncheranno numerose sacche profane, ma non senza sopprimere anche innocenti giudicati rei per bigotte superstizioni.



Le contee sbocceranno nell'Età dell'Oro, investendo ingenti sostanze nell'ampliarsi delle vie commerciali e nella rinascita delle scienze antiche. Unico cancro maligno è costituito dall'infittirsi delle sortite drow nelle Coste dell'Occaso, al quale il Regno Eterno porrà riparo in una massiccia purga capeggiata dallo stesso Kanzor.

L'anno 16 dell'era, principio delle campagne di GRV dell'associazione, è segnato dall'osannata nascita del principe primogenito Jegar, da molti salutato come ulteriore simbolo di solidità del nuovo reame...

ERA DEL REGNO ETERNO

Anno 0 "Anno dell'eterna aurora": Le somme autorità dei popoli liberi di Whanel si radunano presso le cattedrali di Whallia per l'incoronazione del Re Eterno Kanzor. Il fanciullo guerriero rifiuta il sontuoso diadema forgiato da elfi e nani, scegliendo invece di indossare l'elmo di orichalcon di Vahallion a monito delle genti whanelite, che ancor in futuro dovranno levare ad Alhazhar le loro orazioni guerresche.

I Conti Franzel Kebellion di Arath e Viligelmo Longini di Falsim parleranno nell'assemblea, a nome della Gilda dei Liberimercatori, e assicureranno che il massimo contributo verrà dato dal meridione alla rinascita economica di ogni territorio del nuovo sommo reame (sottintendendo anche l'ambizione dei Liberimercatori di poter così spinger oltre i confini delle contee la loro influenza commerciale).

Anno 1 "Anno della pietra posta": Inizia la restaurazione delle cittadine del Regno Eterno. I finanziamenti delle contee e gli ingenti bottini di guerra strappati all'Impero di Falcon permettono l'edificazione di illuminate opere pubbliche.

Spiccano le *Magnistrade* dell'est e dell'ovest, lunghissime vie lastricate che congiungeranno le contee alle Piane Centrali, fornendo così un transito efficiente e celere tra le zone più fiorenti di Whanel.

Anno 2 "Anno dell'arme impugnata": Il Regno Eterno fonda la milizia regolare nel vecchio mondo e ovunque nascono guarnigioni di difesa. In particolare viene rimesso in piena efficienza il nodo di fortezze noto come Vallo dell'Occaso, che dalla Contea di Trelven protegge il fianco occidentale del Regno fino alle Piane Centrali.

Viene costituita la Contea di Khantas, come baluardo dell'estremo ovest delle coste meridionali; sul suo scranno siederà un vecchio barone del nord: Angus Ballon, acclamato come individuo pio e devoto ai propri popolani.

Anno 8 "Anno della nube torbida": Il Conte Fredich Luskan di Trelven viene ucciso da uno strale drow durante un ardito tentativo di colonizzare la costa prossima alla foce del fiume Myr.

Il figlio Oberon Luskan (che si dice il padre abbia concepito con una concubina di umili origini) diviene nuova signoria della Chateau du Dragon Dor.

Anno 9 "Anno della corona percossa": Un demone, celato nel corpo di un servo, elude ogni vigilanza ed assale Kanzor presso la fortezza di *Feld-horn*; nonostante il Re riesca a sopraffare l'essere, questa fatto è destinato a sollevare una nuova preoccupazione riguardo l'influenza della Piaga di Orione nel mondo mortale (in realtà ciò fa da preambolo alla futura scoperta della setta dei Demonologi).

Anno 11 "Anno dell'ocaso sfregiato": I ratkin frenano una massiccia infiltrazione drow nei loro cunicoli aprendo numerose fenditure nel suolo a sud-ovest delle Paludi Fosche. Il fatto è destinato a suscitare l'ira della Cerchia druidica del Sole, adombrata per lo scempio di boschi generato dalla stregoneria delle razze del Sottomondo.

I rituali dei druidi faranno in modo di estendere coriacee radici nel terreno e invocare elementali in grado di osteggiare l'influenza di ratkin ed elfi scuri nello scaglione sud-occidentale delle paludi.

I drow rivolgono la loro attenzione al Sopramondo e penetrano verso la Contea di Khantas (baluardo occidentale della costa del meridione): saccheggi e atti sanguinosi scatenano l'ira del Re Eterno.

Con il consenso di Whallia, il Regno inizia a militare flotte e schiere armate a margine orientale delle Coste del Sangue.

Anno 12 "Anno della rosa nera": Presso il faro della Rosa Nera di Trelven Re Kanzor giura di infliggere un feroce tributo di sangue ai nemici drow.

La decisione di far avanzare a ranghi compatti le truppe nelle Coste del Sangue si rivela però sconveniente; la superiorità territoriale dei drow e la loro possibilità di sfruttare i cunicoli del Sottomondo per attacchi mordi e fuggi, si rivela in grado di isolare e massacrare diverse divisioni reali.



Anni 13-15: Gli elfi di Whallia e l'armata di Kanzor si riorganizzano presso il porto di Mordian. Nei due anni che seguiranno, un'ingegnosa strategia di alternare celeri assalti a sbarchi via mare, permetterà al Regno di mettere a nudo le difese dei drow.

Come atto di ferrea vendetta e crudele monito, Kanzor fa porre un menhir ogni cinque miglia percorse e su di esso procura che sia incisa una tacca per ogni drow ucciso su quel tragitto. Alla fine del conflitto ben sedici di queste pietre (chiamate dai drow *Untruck*, "pietre dell'onta") gravano sul suolo delle Coste del Sangue...

Nasce il figlio primogenito di Kanzor ed Elanei, il Principe Jegar. Molti saluteranno l'erede della corona come simbolo vivente dell'unione dei prescelti dei due angeli primigeni.

Anno 16 "Anno del nuovo sole": Oberon Luskan e Angus Ballon edificano la Via Ferrosa e la Via del Libeccio, importanti strade che raccoglieranno il minerale delle Gobbe Grigie di Khantas e delle Scaglie di Morn di Trelven. Nasce la Lega del Ferro nel borgo trelvenita di Gospir, insieme di numerosi armaioli e maniscalchi di ineffabile abilità.

Anno 17 "Anno del fosco meriggio" – Capitolo primo "Ombre sulla Contea":

- Un mind-flayer di nome **Trixiakht**, crudele reggente della misconosciuta setta della **Spirale Nera**, cattura la figlia di Angus, contessina **Ellesmine**, e ne assume le forme.
- Ellesmine viene ammaliata e una maschera di ferro battuto viene deposta sul suo volto, tramutandola in un crudele sicario (in seguito noto come **Facciadiferro**).
- Trixiakht, penetrato nella corte di Khantas, irretisce la mente del Conte e lo porta a trascurare la difesa dei propri confini. Sacche di cultisti della Spirale assalgono la contea da ovest e una banda di selvaggi barbari, capeggiata dal minotauro **Zarok**, piomba sul Vallo di Morrion da est.
- La **Rosa Damoclis**, cerchia inquisitoria dell'ecclesiarchia, invia il gelido e fanatico Giudice Errante **Nikolai Van Duzer** ad indagar sulle empie vicende di Khantas...la schiera dell'inquisitore consuma nelle fiamme della folle fede rei ed innocenti.

Anno 18 "Anno del sole grigio"

- Mentre assassini e schermaglie della Spirale chiedono un sempre maggior tributo di sangue, i ratkin del **Clan del Limoscuro** negano loro il passaggio da nord-ovest...un oscuro avatar di Trelval-Skivar viene destato per punire i cospiratori che avevano patteggiato con i cultisti della setta; tra essi muore anche **Veskit**, sire del Limoscuro. Tuttora è ignota l'identità del nuovo capoclan...
- Si narra che sua Maestà serenissima **Re Eterno Kanzor** si unisca sotto mentite spoglie ai fieri difensori di Khantas in una crudele battaglia presso Morrion, ove Zarok viene ucciso.
Il **Capitano Marek di Tuskgar** verrà in seguito nominato alto comandante delle milizie di Khantas, per il valore dimostrato innanzi alle mura del Vallo.
- Mentre la Spirale serra il suo cappio attorno alla gola della contea, Nikolai impazzisce e appicca le fiamme alla foresta di Ombrafolta. L'inquisitore viene trascinato ai ceppi e rinchiuso tra le mura dell'Iscluto.
- Un concilio degli ufficiali e uomini di ventura di Khantas viene tenuto presso il borgo di **Kamp**. A seguito di questo viene scoperta l'identità di Facciadiferro e un incontro turbolento con il Conte Angus Ballon, permette ai conciliatori di liberare la sua mente. Padre e figlia sono infine riuniti.
- La falsa contessina usurpa lo scranno di Angus e dichiara i conciliatori di Kamp ribelli. **Hakù Sushimada**, membro della stirpe dei Dragoni di Giada, viene eletto **Conte Fantasma** dalle schiere ribelli.
- Il Conte Fantasma contratta con Trelven e riceve due divisioni armate in ausilio in cambio della cessione del borgo di **Tallos**.
- Le truppe ribelli serrano i ranghi e bandiscono le sacche dei cultisti della Spirale da ogni borgo di Khantas.
- Una delegazione ribelle, condotta dal giovane templare **Raphael Deathstalker**, smaschera e annienta la falsa contessina presso la Valle boscosa di **Grelk**. Qui perisce anche il Giudice Van Duzer, sfruttato da Trixiakht come proprio burattino.
- La pace di Khantas viene consolidata presso un sommo banchetto tra le mura dell'Iscluto e qui Raphael Deathstalker riceve la nomina a Conte di Khantas, dopo l'informale abdicazione di Angus Ballon (incapace di perdonarsi l'onta mutuata di recente).
Per quanto il nobile sia acclamato per il proprio ardimento, molti temono che la sua egida abbia a risentir della sua palese inesperienza.
- **Conclave del Regno Eterno:** Il Re Eterno riunisce le autorità e gli eroi delle Coste dell'Occaso



presso l'Eremo di Ellesham di Pietralba.

Qui viene ritrovato il **Mazzo dei tarocchi di Lewen**, una reliquia dell'Era Arcaica in grado di muovere la ruota del destino in modo incontrollato.

L'arcidemone **Desmodar Sceleron**, qui intrappolato da migliaia di anni, sfrutta il potere del mazzo (tramite il quale fu pietrificato dall'arcimaga Lewen) per tornare sul mondo in forma spirituale. In seguito Desmodar cerca di ottenere un corpo di carne per aver maggior podestà su Whanel.

La Regina Eterna convoca allora lo spirito di Lewen per ottenere consiglio. Il demone cercherà infine di possedere il corpo di Kanzor tramite i tarocchi, ma gli accoliti dei Collegi Arcani (sotto consiglio di Lewen) avranno dipinto sul corpo del Re una runa che scaglierà l'orrida bestia nel ventre della Piaga.

Dopo lo sciogliersi del Conclave le contee tornano a sciogliersi, ma il nome di Desmodar Sceleron da ora in avanti ottenebrerà la loro quiete...



Le Terre dell'Occaso

Questo capitolo descrive nel dettaglio l'assetto generale delle Terre dell'Occaso e le società che animano la loro vita quotidiana.

Qui potrete trovare numerosi spunti per costruire un background per il vostro PG perfettamente inserito nel contesto di gioco attuale.

Geografia generale delle Coste dell'Occaso

Le Coste dell'Occaso si stagliano nell'irregolare striscia marittima ad ovest delle fiorenti coste del meridione. Ad occidente si trovano territori malsani e costellati di insidie mortali: le aride **Coste del Sangue**, nel cui Sottomondo brulicano le orde drow nei confini della loro Megalopoli e le fetide **Paludi Fosche**, dominio dell'infinda e bizzarra stirpe ratkin, che con gli elfi scuri contende il predominio sulle viscere delle terra.

Non vi è possibilità di colonizzare, o esplorare a fondo questa zona straziata e solo i più folli osano avventurarvisi.

A ridosso del margine letale dell'Occaso vi è la florida **Contea di Khantas**, bastione armato che veglia e si oppone nell'arco degli anni ad ogni minaccia vomitata dall'ovest. Questo territorio si snoda tra selvagge foreste e fertili campi, laddove si coltiva un ideale di vita cupa e morigerata.

Il territorio quindi si apre nei vasti scorci della ricca **Contea di Trelven**, massimo nodo commerciale dell'Occaso e crogiolo di attività torbide e redditizie. Il suolo di Trelven trova il prosperare della natura solo man mano che si risalgono le grandi valli che a nord menano sin nella terra di nessuno di **Pietralba**, tra folte boscaglie e creste montuose vecchie come il mondo mortale.

Questo è la patria secolare delle tribù barbariche, dal clima impervio e dagli scorci popolati da predoni e bestie sanguinarie.

Proseguendo oltre i valichi si giunge alla linea dei fortilizi armati del massiccio **Vallo dell'Occaso**, senz'ombra di dubbio la più ingente cinta armata del Regno Eterno; formata da grigie mura ove il solo ferreo potere marziale dei *duci* governa la vita delle schiere.

Inoltrandosi invece nell'oriente si incontrano le altre contee e catene montuose del meridione, patria dorata di una civiltà progredita e consumata dalla bramosia di ogni bene.

Struttura sociale delle regie contee

Una contea è il possedimento nobiliare più diffuso nelle coste del meridione di Whanel. La contea rappresenta un territorio che gode di grande autonomia legislativa ed economica e il Regno è destinato soltanto a presiederne le questioni più gravi ed importanti.

Nella visione intraprendente ed illuminata della potente Gilda dei Liberimeratori (massima autorità reale nel sud), ogni contea avrebbe dovuto spersarsi e organizzare la propria amministrazione senza dipender da altri, pur favorendo scambi frequenti e proficui tra le varie casate.

La gerarchia aristocratica è spesso poco evidente nelle contee, non esistendo qui concetti come il diritto ereditario ed essendo invece assai diffusi passaggi di titolo ottenuti tramite acquisizione monetaria e nobiltà *de facto* (a furor di popolo).

Le figure di spicco in una corte di contea hanno scopo molto pragmatico ed esistono solo in virtù della propria funzionalità.

A prescindere dalla figura del Conte (che di per se rappresenta l'identità della contea), tutte le altre figure di corte sono facoltative. Se un Conte lo desidera (ed è cosa assai poco saggia in verità...), può scegliere di sobbarcarsi individualmente dell'intero fardello amministrativo della propria terra.



Di seguito vedremo le più note cariche sociali in una tipica contea del meridione:

Conte: Il Conte rappresenta la legittima integrità di una contea. Nelle sue mani risiede il potere legislativo (limitato ai codici locali), amministrativo e giudiziario (tranne per i torti che afferiscono ai regi codici).

Spesso un conte, a prescindere dalle sue reali mansioni, incarna l'immagine significativa della propria terra e pertanto carisma e autorevolezza sono per lui doti indispensabili.

Se un Conte muore, o viene destituito per inettitudine dai Liberimericatori, il Regno Eterno designa una rosa di successori e tra essi viene eletto il nuovo reggente.

Ciambellano: Il Ciambellano amministra l'economia locale nella maggior parte delle contee, limitandosi a render note al Conte le decisioni più cruciali.

Sovente il Ciambellano rappresenta la contea laddove il Conte non può farlo. Se il potere di una terra rimane vacante, il Ciambellano svolge le veci di Conte fino alla nomina del nuovo. In ogni caso un Ciambellano raramente ha diritto ad esser annoverato tra i successori di un Conte defunto.

Comandante: Il Comandante è la massima autorità militare di una Contea. Egli deve necessariamente essere un ufficiale in carica presso l'esercito reale (quindi solo se un Conte ha rango di ufficiale, può anche rivestire il ruolo di Comandante militare).

Guardasigilli: Il Guardasigilli può ricevere da un Conte la delega dell'intero potere giuridico. Di solito egli si occupa di tenere registro dei vari procedimenti e presiede le sole assemblee di maggior rilievo.

Oriscalco: L'Oriscalco amministra l'erario pubblico della contea, con mansioni assai più limitate rispetto al Ciambellano. Normalmente questi topi di biblioteca hanno perlopiù funzioni di meri contabili.

Ufficiali: Gli ufficiali di armata hanno un ruolo eccellente nell'organizzazione delle guarnigioni di una contea.

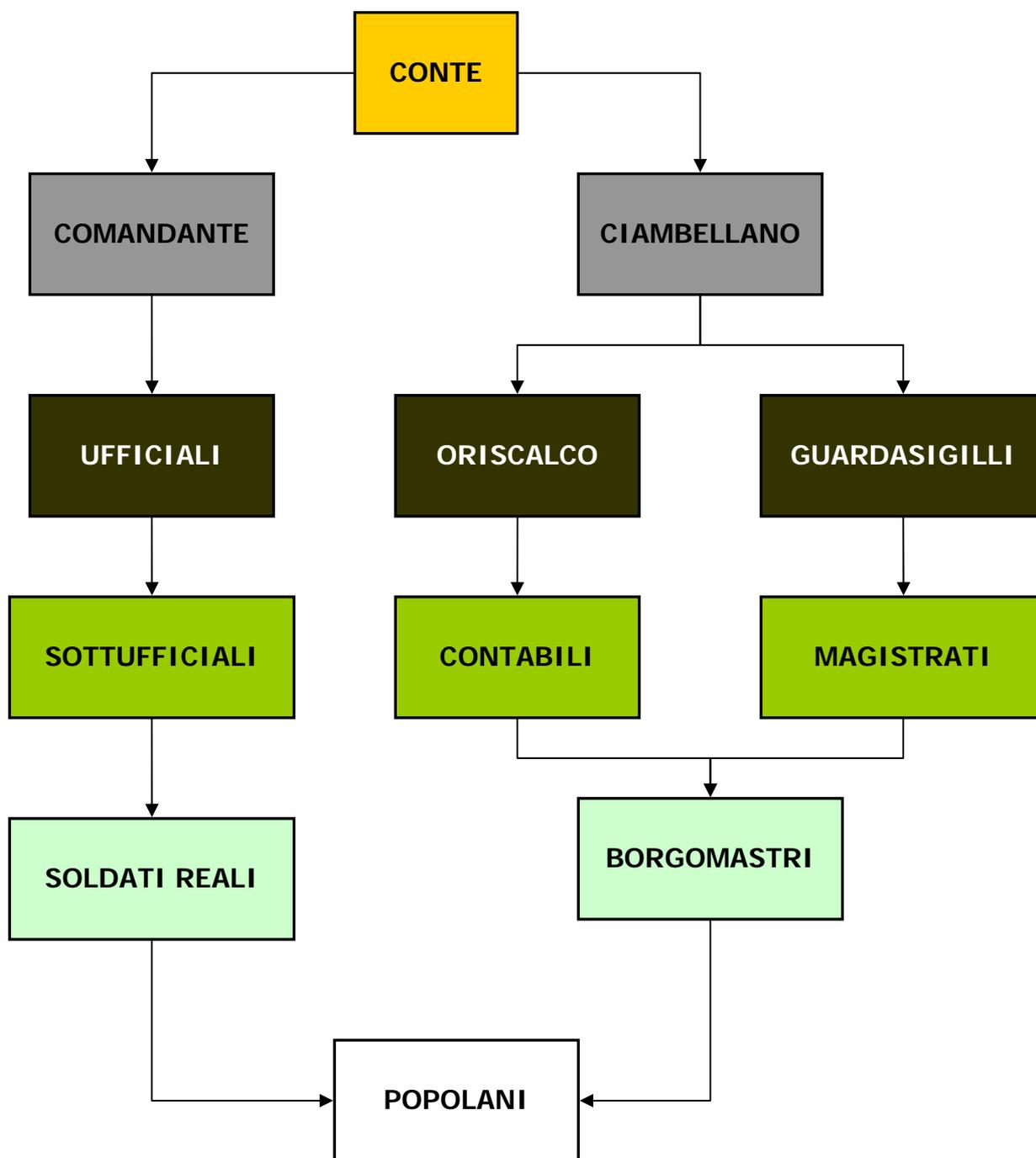
Magistrati: I Magistrati sono dotti avvocati che si occupano di dirimere le questioni giuridiche locali, qualora il Conte, o il Guardasigilli, non possano presiedere ad ognuna di esse.

Contabili: I contabili sono abili nelle scienze economiche e forniscono un efficiente aiuto all'Oriscalco.

Sottufficiali: I sottufficiali spesso sono relegati a comandare una singola guarnigione o divisione armata.

Borgomastri: Un borgomastro tiene l'amministrazione di un singolo villaggio, organizza i concili dei propri artigiani e manovali e tiene traccia degli annali locali.

Conestabili: Ogni borgo è solitamente guidato da un conestabile, che ha come primo compito quello di coordinare la guardia locale e il rispetto delle leggi. Un conestabile può esser anche un soldato di semplice rango, ma è più naturale che sia un caporale, o un sergente (nelle comunità più vaste), a rivestire tale ruolo.





Struttura sociale delle regie baronie coloniali

Una baronia sorge solitamente ai confini di più grandi territori (come le contee), con lo scopo di formare attorno ad essi un'ulteriore difesa stabile e una nuova fonte di risorse.

Spesso i Conti concedono ai loro compatrioti più fedeli e abili il titolo di Barone, altre volte individui scomodi vengono inviati a colonizzare terre perigliose (dalle quali si spera di non vederli mai più far ritorno).

Una baronia deve innanzi tutto disporre di una solida legione armata e questa viene radunata dal Barone tra leali commilitoni, o truppe mercenarie foraggiate dal proprio patrocinatore.

La minore importanza territoriale delle baronie ha reso la loro gerarchia sociale rozza e turbolenta nella maggior parte dei casi. La legge viene mantenuta a stento e i processi formali si tengono solo in occasioni a dir poco eclatanti; spesso il Barone si limita ad assolvere, o appendere ad una corda i malfattori che sono trascinati in catene innanzi a lui.

Gli unici a rivestire un ruolo di spicco sono i **mastini**, ovvero la guardia del corpo del Barone (spesso i veterani che al suo fianco consolidarono il potere nella colonia), individui di grezzo intelletto, affermato valore marziale spicce maniere.

Ogni qualvolta la baronia tragga un guadagno, metà di esso cade nelle bisacce del Barone, un quarto ai mastini e il resto agli altri popolani (solitamente in numero dieci volte superiore rispetto ai mastini).

L'esercito reale

Accanto all'impegno pubblico del Regno Eterno, vi è la sua altrettanto ammirevole volontà di assicurare una forza armata regolare in ogni territorio che non sia sotto il controllo di uno dei domini nobiliari restaurati dopo la caduta dei Quattro. Qui si riconosce il personale cimento del Sire, desideroso di mostrar ad ogni possibile nemico del reame un volto in grado di scoraggiar i più determinati invasori.

Kanzor ha rapidamente sparso nomine ad ufficiale tra i veterani della sua compagine ribelle ritenuti più esperti nell'arte bellica e ad essi ha affidato il duplice compito di istituire guarnigioni in varie zone e vergare i passi di codici marziali per disciplinare e istruire le future truppe.

L'arruolamento nelle armate reali è libero, anche se assai caldeggiato dagli araldi nei luoghi ritenuti più esposti ad eventuali minacce. Ogni militare viene avviato ad un periodo di addestramento di due anni, in cui percepisce una paga di cinque scaglie di argento al mese.

Dopo questo il soldato diviene milite regolare a tutti gli effetti e gli viene affidato un ruolo: fante semplice, fante di assalto, esploratore, esploratore a cavallo, lanciere, arciere, balestriere, guastatore, geniere d'assedio, etc. in base a tale ruolo, egli viene inviato in una delle guarnigioni dove inizia la sua carriera duratura e riceve paga di una corona d'oro al mese. Una paga assicurata e un'efficiente qualificazione, rende di giorno in giorno più solida e votata la milizia.

Gerarchia: Una gerarchia ordinata sta alla base della regia armata. Sott'ufficiali (grado minore) e ufficiali (grado maggiore) presiedono le truppe di soldati. I titoli da sott'ufficiale sono spesso dati per meriti dimostrati sul campo o per particolare perizia dei singoli e possono esser ceduti da nobili locali o ufficiali superiori. I titoli da ufficiale rappresentano una vera e propria autorità sulle armate e un vasto ammontare di doveri, incarichi e decisioni ruota attorno ad essi; solo generali, gran *Conestabili* e il Re Eterno possono conferire titoli da ufficiale (anche se spesso si limitano ad avvallare proposte di nomina a loro promulgate da altri ufficiali).

Di seguito viene data una descrizione formale della gerarchia militare, corredata di mostrine relative e note su titoli speciali:

Gradi di sott'ufficiali:

- **Caporale** – (MOSTRINE: Un'ala di argento)
- **Sergente** – (MOSTRINE: Due ali di argento)
- **Maresciallo** – (MOSTRINE: Tre ali di argento)

Gradi di ufficiali:

- **Capitano** – (MOSTRINE: Un'ala d'oro)
- **Colonnello** – (MOSTRINE: Due ali d'oro)



- **Generale di battaglia:** Questi ufficiali comandano forze di circa mille uomini per ottenere obiettivi di importanza primaria. Spesso essi guidano in prima persona gli eserciti nelle battaglie più ingenti – (MOSTRINE: Tre ali d'oro)
- **Generale di armata:** Un *Generale di armata* detiene l'autorità su un'intera regione di vaste proporzioni. I suoi doveri di campo sono di gran lunga superati da quelli di coordinare, amministrare e passare in rassegna le proprie schiere – (MOSTRINE: Tre ali d'oro)
- **Generale supremo:** Un generale supremo controlla un'intera giurisdizione militare. Poche questioni solitamente esigono le attenzioni dei generali supremi. Essi hanno invece il dovere di mantenere contatti informativi e diplomatici con le altre aree del vecchio mondo, in modo da render un solo corpo la regia armata. Solo cinque generali supremi esistono nel regno: il Re Eterno, il *Comandante Supremo* della Rosa dei Venti, il Re dei Monti Eterni, il Re di Whallia e l'*Arciduce* del Vallo dell'Occaso – (MOSTRINE: Tre ali d'oro con particolari aggiunti a seconda della regione comandata, o della propria fede: il Re porta ali nere in omaggio ai templari alhazariti, mentre invece l'*Arciduce* porta torri accanto ad ogni ala per simboleggiare il Vallo occidentale)

Titoli speciali:

- **Conestabile** – (MOSTRINE: Tre cordini bianchi)
- **Gran conestabile:** Un *Gran conestabile* ricopre le stesse funzioni di comandante di guarnigione e di custode delle forze di giustizia di un conestabile; in ogni caso, la sua autorità grava su una cittadina di dimensioni considerevoli, o su un importante avamposto fortificato – (MOSTRINE: Tre cordini d'oro)
- **Nautarca:** Questo titolo indica un ufficiale della marina di Whallia, Scentiar o Ifhazar che ha il controllo su una flotta di galee o galeoni armati. Spesso ai Nautarchi spetta il delicato compito di coordinare le tattiche degli assalti navali. Essi seguono da una *nave vedetta* (solitamente la più veloce e robusta della flotta) gli spostamenti via mare e da essa comunicano con i loro ufficiali in seconda con vari mezzi: volatili messaggeri, gregari lucertoloidi (rapidi e abilissimi nel nuoto) e incantesimi divinatori (padroneggiati in particolare modo dagli elfi) – (MOSTRINE: Conchiglia di *Album Mitiles*; un mollusco simile all'ostrica di particolare pregio)
- **Gran Forestale:** Questo titolo spetta a sott'ufficiali e ufficiali che comandano truppe addestrate a combattere ed esplorare zone boschive particolarmente impraticabili – (MOSTRINE: Ciuffi di foglie sempreverdi appesi alle altre mostrine)



Gilda dei Liberimercatori

"...non pensare che alcune cose non possano esser ottenute...tutto ha il suo prezzo!"

Storia della Gilda: Fulcro delle attività mercantili e amministrative delle fiorenti coste di meridione, i Liberimercatori (o più semplicemente noti come "Gilda") mantengono da quasi otto secoli l'egida sulle coste del sud.

Durante il corrotto impero di Falcon, i Quattro si resero conto di non poter gestire con rigido potere centrale l'intero traffico commerciale che, attorno al secolo primo del secondo millennio dell'era, stava sbocciando tra i porti delle coste di Scintiar.

L'Oceano del sud diveniva in quegli oscuri tempi un nodo favorevole per collegare gli scaglioni occidentale ed orientale delle terre whanelite; i navigli e le giunche, fragili e inadatti alle vie di alto mare, lasciavano il posto a massicce galee di grande stazza in grado di sopportare mesi di viaggio tra i più feroci marosi. Parimenti si evolveva la navigazione e ostacoli ritenuti prima letali o insormontabili, come i banchi nebbia dell'arcipelago delle illusioni, le tempeste delle Fauci dell'Abisso e le testuggini dragone di Whallia, adesso venivano elusi e affrontati efficientemente con corni da eco, alberi maestri di sette piedi di diametro alla base e balaustre fortificate per i fiocinieri.

Di conseguenza aumentavano gli interessi economici, i facoltosi possidenti delle Piane Centrali si trasferivano nelle cittadine del sud, creando così le Contee assieme ai loro ingenti capitali, e gli sparuti trasporti di vettovaglie e pelli, frutto dei mercati instaurati dai *venturers* delle ere arcaiche, erano ormai soppiantati da enormi bastimenti delle più esotiche e pregiate merci. Ovviamente un tale flusso di beni e finanze creò a breve una fitta trama di accordi, complotti e contrattazioni.

Falcon diede l'avvallo alla creazione di domini nobiliari a statuto moderatamente autonomo, in modo che ognuno curasse i propri affari sotto la vigile autorità delle dogane imperiali.

Fu nell'anno 2235 che i sette più ricchi Conti del sud, che da mezzo secolo stavano creando un vero e proprio cartello di commercio, che rischiava di soppiantar gli altri affaristi, ricevettero l'ordine di fondare una Gilda, fedele all'impero, che avrebbe riunito e regolato ogni lega di scambi di considerevoli dimensioni.

I sette seppero rinunciare ben presto al loro utopistico intento di soverchiare il mercato con la loro influenza (cosa che avrebbe creato loro fin troppi nemici) e videro nella Gilda il modo per ampliare i loro orizzonti economici, pur serbandosi una facciata di illuminati patrocinatori di ogni forma di mercato.

Nel giro di tre secoli non vi era bottega, magazzino o rione portuale ove la rete dei Liberimercatori non si stendesse...Pur essendo sotto il giogo dei Quattro, i Principi della Gilda (i membri del concilio supremo di essa) erano i veri signori del sud, ricchi oltre ogni immaginazione e con in mano le redini di ogni comando.

In un'epoca in cui stava stagnando un odio viscerale contro il regime oppressivo della tirannia dei Quattro, la Gilda prosperava con il piede beatamente posata su due staffe: da un lato essi si spacciavano munifici benefattori, risollevando piccoli artigiani e mercanti schiacciati dalle gabelle e portandoli nelle loro leghe (cosa che faceva affluire sempre più denari e risorse nei loro erari) e dall'altro si facevano garanti del controllo politico e giudiziario imperiale.

Violento fu il transito dall'epoca imperiale al Regno Eterno nella maggior parte dei luoghi di Whanel, consumato in sanguinose repressioni, brutali carneficine ed epiche battaglie...nella costa di Scintiar, lo sguardo impassibile della Gilda vide semplicemente cadere i vessilli anneriti dei Quattro e salire gli sfarzosi standardi reali.

La quiete fu mantenuta nelle contee senza favorir nessuno, i ribelli facinorosi vennero messi a tacere e le sacche di armigeri falconiti in rotta furono dissuase dal rientrare nei confini dalle milizie dei Liberimercatori.

In un clima di pace e speranza rinnovata, un atteggiamento più liberale ed aperto all'espansione economica creò, se possibile, sempre maggiori prospettive di fortuna per la Gilda.

Il concilio dei Delfini Dorati ormai contava ben ventuno Principi, contro i sette originali; alcuni potrebbero ritenere che le sostanze e i poteri originali si erano diluiti su molti nel tempo, ma ciò corrisponde ad errore...un oligarchia ristretta e conformista mai avrebbe potuto sopportare il volume di finanze in continua crescita e mutamento, che ora superava di gran lunga quello degli anni dei fondatori.

Di certo solo pochi tra i membri del concilio attuale hanno sufficiente potere decisionale per pilotare i grandi atti del panorama mercantile di Scintiar; gli altri formano una tumultuosa cornice che tra inimicizie e alleanze porta avanti tra alti e bassi vertiginosi la macchina economica del sud.



Assetto odierno della Gilda: Tuttora la grande Gilda continua ad imporsi come autorità incontestabile del meridione.

All'apice della gerarchia di potere nella Gilda vi è il concilio dei Delfini Dorati, che si riunisce stagionalmente per regolare le attività commerciali nel vastissimo territorio delle coste di Scentiar.

Queste occasioni sono veri e propri calderoni per intrattenere i più imponenti affari tra i Principi e ogni altra decisione sembra esser subordinata ai proventi che ognuno di loro spera di ottenere. Spesso i regi statuti sono impugnati e modificati per favorire o ostacolare le varie evoluzioni del mercato e la burocrazia assume più l'aspetto di un "palcoscenico" su cui guadagnare sempre più ingenti fortune.

Come dagli albori della Gilda grande autonomia viene conferita alle singole Contee sotto la sua amministrazione, permettendo così un più semplice e proficuo sviluppo a livello locale. L'ingerenza dei Liberimericatori viene invece imposta quando qualcuno sembra ottenere un'influenza eccessiva, o rastrellare fin troppe risorse sotto la sua egida.

Impedire la formazione di cartelli troppo voluminosi è una politica assai illuminata da parte della Gilda (vale il motto *"...non ha conto il numero di carte che possiedi, ma gli assi che sai celare tra esse..."*); ciò infatti evita appiattimenti del mercato, mantenendolo costantemente produttivo e basato su una viva concorrenza.

Altro dovere assai gravoso della Gilda è controllare e mantenere efficiente l'infrastruttura del commercio. I migliori galeoni della marina reale sono sfruttati come bastimenti d'alto mare, una rete di vie lastricate collega le varie contee, magazzini di stivaggio sono allestiti nei punti nevralgici del territorio e banchi contabili e di erario riforniscono di capitali le più importanti transazioni.

Una simile delicato insieme di risorse viene di giorno in giorno supervisionato e mantenuto dai Liberimericatori.

Infine vi è l'irrinunciabile necessità di difendere quest'incalcolabile ammontare di beni soggetto al brigantaggio di macchia, al contrabbando e alla pirateria nei mari (che si è fatta particolarmente dannosa nel giro degli ultimi anni per la comparsa del bucaniere Malivon lo "squalo rosso" nel margine occidentale delle coste di Scentiar).

Per tale scopo le singole contee che aderiscono alla Gilda sono solite stanziare guarnigioni doganali che sorvegliano alacremente i crocevia mercantili, le banchine portuali e i vascelli in viaggio.

Questo maestoso proscenio della Gilda dei Liberimericatori spesso nasconde dietro le sue quinte foschi intrighi e sordide cospirazioni. Chi è dotato di sufficiente buon senso sa che la Gilda rispetta solo il profitto nelle sue trame. Ciò che viene ritenuto illecito fuori dagli ambienti di Gilda spesso viene sfruttato all'interno di esse (mercati neri e ricettazione di merci fuorilegge sono gli esempi più calzanti in tal senso) e la Gilda sa come mascherare ogni suo marcio retroscena.

Coloro che lasciano trasparire scioccamente eventuali loro affari sporchi sono rapidamente e senza scrupolo alcuno abbandonati dal patrocinio della Gilda e additati come unici responsabili. La Gilda sa mettere fuori causa ogni minaccia esterna o intestina alle sue sale con fredda sagacia e chiunque agisca direttamente contro di essa si vedrà prima o poi crollare il terreno sotto i suoi stessi piedi.

Affiliazione alla gilda: La Gilda necessita continuamente di nuove leve per coltivare ed espandere le proprie attività. L'intraprendenza e la conoscenza del mercato sono senz'altro le doti favorite negli ambienti dei Liberimericatori e quindi coloro che sanno scoprire promettenti nuove prospettive di mercato, o sanno meglio destreggiarsi nei contesti commerciali, saranno presto notati e accolti dalla Gilda.

I principi affaristi del sud si affiancano spesso a veterani combattenti, come ufficiali in comando delle milizie doganali, solerzia, astuzia e muta fedeltà sono pretese da essi.

Altro elemento essenziale per la Gilda è l'informazione. Chi sa fornire notizie fresche o segreti di mercato ad un nobile Liberimercatore sarà tenuto da lui in ottima considerazione e potrebbe prima o poi essere affiliato come esploratore o mediatore.



Sistema monetario nel meridione

L'ingente ricchezza dei territori del meridione mette una grande quantità di metalli preziosi sul mercato di giorno in giorno e questo si rispecchia nella diffusione con assai più stimabili, rispetto alle altre regioni di Whanel:

La **falange di rame** è indiscutibilmente relegata agli strati più miseri della società. Appena sufficiente per una pagnotta, o un boccale di lercia birra annacquata, questo è il soldo con cui vengono pagati braccianti e manovali stagionali – 100 falangi fanno 1 corona.

La **scaglia di argento** è la moneta del popolo benestante, che può permettersi di coltivar in proprio, o a mezzadria. La carne e i manufatti di prima necessità si acquistano in argento e questa è la paga di lavoratori esperti, ma privi di talento particolare – 10 scaglie fanno 1 corona.

La **corona d'oro**, emblema della fiorente fondazione del Regno Eterno, è la moneta più in voga presso gli ambienti commerciali ed aristocratici. Mentre pochi membri del volgo possono sperare di racimolare una rada manciata di corone in un anno, uomini di ventura e mercanti spesso recano bisacce gonfie di queste. Una corona d'oro è la paga mensile dei soldati regolari e degli artigiani di mediocre abilità. La regia moneta è realizzata con metalli vili bagnati nell'oro più puro.

La **piastra di platino** segna le trattative tra membri dell'alta borghesia e pochi viandanti oserebbero portarne alcune in giro, a rischio di ingrassar con poca fatica i tagliaborse. Una piastra permette di acquistare un buon cavallo da galoppo, o i servizi di un valente artigiano – 10 corone fanno 1 piastra

Il **talento di oricalcon** è unicamente sfruttato dalle più eminenti signorie del meridione, che serbano queste monete in spessi forzieri. Si dice che siano realizzate con metallo proveniente da meteore, ma in realtà gli alchimisti le forgiano con una costosissima lega in oro.

Un talento può acquistare una solida valletta di pietra con un elegante arredo e i favori dei più abili sicari prezzolati! – 100 corone fanno 1 talento

La legislazione nel meridione

Le leggi del meridione furgone mutate dai vecchi codici imperiali, stesi dai Liberimercatori quasi otto secoli addietro.

Il Regno Eterno si curò soltanto di mondare quelle leggi da ogni infame residuo del pugno di ferro falconita e di vagliarne la piena legittimità con il nuovo clima di pace e libertà.

Ogni territorio facente parte delle regie contee, o delle baronie coloniali è tenuto a sottostare ai codici. I territori selvaggi e non sotto l'egida di un nobile patrocinato dal Regno, come le Vallate di Pietralba, sono lasciate al controllo delle tradizioni vigenti tra le genti native, nel pieno rispetto della loro identità sociale.

La legislazione si suddivide nella fattispecie in un **codice reale** (che rappresenta i doveri nei confronti del Regno di una terra) e in un **codice locale** (che rappresenta i doveri nei confronti di una specifica contea, o baronia).

Solo le massime autorità reali, come la Gilda dei Liberimercatori, possono manipolare il codice reale; mentre le singole casate sono limitate alla stesura del proprio codice locale.

In virtù del primario interesse commerciale della Gilda, non stupisce il fatto che molte leggi del codice reale vertano su argomenti riguardanti argomenti finanziari, o mercantili e riservino pene durissime per chi cerca di frodare l'oliata macchina economica del meridione.

Per quanto riguarda il potere giuridico, ancora una volta le autorità locali sono responsabili di processare e condannare i rei di aver infranto il codice locale; chi viola il codice reale deve invece esser tradotto presso la capitale del sud **Scentiar**, onde esser sottoposto al giudizio degli alti magistrati del Regno.



REGIO CODICE DI SCENTIAR

- Ogni Contea della regia giurisdizione di Scentiar sottostia in prima persona a sua Maestà Serenissima Kanzor Eterno Sovrano dei popoli liberi di Whanel e alla magistratura del suo Reame. In secondo luogo l'amministrazione e la legge di ogni Contea risponderà al Consiglio dei Delfini Dorati della regia Gilda dei Liberimercatori di Scentiar.
- Nessuno, se non le suddette autorità, può modificare o alterare il regio codice, pena l'accusa di tradimento alla corona. Il Consiglio dei Delfini Dorati ricercherà qualunque formale richiesta o questione in merito al regio codice.

...SUI DOVERI DEI CONTI

- Un singolo nobile protettore amministrerà ogni Contea. La successione sarà stabilita tramite votazione.
- Alla votazione parteciperanno tutti gli ufficiali militari della Contea, uno dei parenti di sangue del nobile precedente, un delegato della Gilda dei Liberimercatori e un delegato del Regno eterno.
- Il Conte ha il dovere di amministrare la tassazione interna della sua terra, può delegare un Ciambellano per tale compito.
- Il Conte ha il dovere di guidare le regie milizie della sua terra, può delegare ad un ufficiale in comando tale incarico.
- Il Conte ha il dovere di giudicare i delitti gravi della sua terra, che non ricadono nella sfera di competenza del Consiglio dei Delfini Dorati. I delitti gravi saranno di seguito enumerati in queste carte. Il Conte delegherà ai magistrati locali il giudizio per altri delitti.
- Dall'anno decimo settimo della datazione reale, i delitti che includano sospetta influenza di adoratori dell'empio quadrunvirato infernale di Orione, saranno esclusiva competenza dei tribunali inquisitori della sacra Rosa Damoclis,



stesso dicasi per ogni delitto o misfatto che riguardi uno dei membri dei cleri whaneliti.

- Il compito di vegliare sul rispetto delle leggi del regio codice e del locale codice spetta al Conte.

...SU TASSE E COMMERCIO

- Una regia tassa deve essere imposta dal Conte su ogni pertica coltivata in proprio dai suoi popolani, il Conte stabilisce l'ammontar di tale tassa. I terreni a mezzadria, di proprietà del Conte, sono esentati da tal tassazione.
- Una regia tassa deve essere imposta dal Conte su ogni bottega stabile amministrata in proprio dai suoi popolani, il Conte stabilisce l'ammontar di tale tassa. Se le botteghe formano un cartello commerciale che aderisce alla Gilda dei Liberimericatori, possono esser esentate (a discrezione del Consiglio dei Delfini dorati) da questa tassa.
- Ogni bottega stabile amministrata dai popolani della Contea deve una decima mensile all'erario reale.
- Il Conte, o il suo Ciambellano, nomineranno contabili impiegati per curar l'erazione delle tasse nei borghi locali.
- Coloro che per oltre una stagione risulteranno morosi per i pagamenti della tassazione vedranno espropriato ogni terreno o bottega e ciò verrà a far parte dell'erario locale. Il Conte ha il diritto di prorogare questa espropriazione di un'altra stagione, se egli giudica che il moroso ha diritto a maggior tempo per rientrare nei suoi obblighi finanziari.
- Una regia tassa doganale può essere imposta dal Conte su ogni carico in ingresso alla sua terra.
- La Gilda dei Liberimericatori ha il diritto di vetare o approvare ogni provvedimento riguardo le tasse doganali delle singole Contee.



- *La Gilda dei Liberimercatori può nominare particolari carichi “Beni di globale interesse” e vetare ogni tassazione doganale su di essi tramite un documento ufficiale redimato dal Consiglio dei Delfini Dorati.*
- *Le seguenti merci sono proibite nei mercati di Scentiar e severe sanzioni attenderanno chi ne sarà entrato in possesso illegittimamente e chi ne favorirà uno spaccio iniquo:*
 - *Estratto di Loto Nero*
 - *Oppio Blu*
 - *Polvere di Sangue*
- *La Gilda dei Liberimercatori ha il diritto di vetare ogni imposizione sancita da un Conte riguardo altri generi di merci in commercio nel suo territorio.*

...SU DELITTI E PENE

- *I seguenti delitti sono bollati come gravi e sottoposti all'alto giudizio del Conte:*
 - *Omicidio di ufficiali o soldati delle milizie reali – la pena per i rei sia la condanna capitale o la prigionia alle galere mercantili per non meno di anni 10.*
 - *Diserzione – la pena per i rei sia la condanna capitale, obbligatoria in periodo di battaglia, o la prigionia alle galere mercantili per non meno di anni 10.*
 - *Offesa alla corona – la pena per i rei sia la prigionia alle galere mercantili per non meno di anni 1.*
 - *Cospirazione contro l'autorità reale – la pena per i rei sia la condanna capitale o la prigionia alle galere mercantili per non meno di anni 10.*
 - *Protezione o occultamento di chi sia reo dei suddetti delitti – la pena per i rei sia la prigionia alle galere mercantili per non meno di anni 1.*



- I seguenti delitti sono bollati come gravi e sottoposti all'alto giudizio della Gilda dei Liberimercatori:
 - Contrabbando.
 - Porto o spaccio di merci illecite.
 - Spaccio di falsa moneta.
 - Spaccio di falsi beni preziosi.
 - Coloro che verranno trovati rei dei suddetti delitti gravi, dovranno esser incarcerati in attesa del giudizio di un alto delegato del Consiglio dei Delfini Dorati.
- Ogni altro delitto sarà giudicato dai magistrati competenti in base alla regia legislazione civile dello Regno eterno.
- Se il Conte contravverrà deliberatamente ai propri doveri o verrà trovato reo di un delitto grave, il Consiglio dei Delfini Dorati lo giudicherà in maxima celerità.
- Se l'amministrazione locale di una Contea dovesse protrarsi per lungo periodo in perdita, o se l'economia locale rischiasse un repentino tracollo, la Gilda dei Liberimercatori assumerà immediatamente l'amministrazione del suddetto territorio. Dopo la cessazione della crisi, la Gilda potrà decider per una delle seguenti disposizioni:
 - Inglobare il territorio in quello di una delle Contee adiacenti, che sia disposta a sobbarcarsi di tale onere.
 - Restituire l'amministrazione al precedente nobile.
 - Indire la rotazione per un nuovo nobile.



Contea di Khantas

*“...la dove il suolo muore, la testarda tenacia dei khantasiani tuttora regge...”
Lypsak, cantore giramondo*

Geografia

La florida terra di Khantas spicca come una rara gemma all'estremo confine della Costa dell'Occaso. Qui il Regno Eterno decise di edificare un solido baluardo contro i molti pericoli dell'ovest, massimamente rappresentati dalle empie schiere drow della Megalopoli.

Le boscaglie di Khantas sono folte ed antiche, affini alla secolare vegetazione che copre le sconfinite **Foreste del Sole**. Questi alberi maestosi coprono tutto lo scaglione occidentale di Khantas e variano dall'umida brughiera temperata a settentrione, fino all'intricata macchia di arbusti e roveti a sud.

Questo è il fianco più esposto della contea e pertanto presenta un imponente nodo fortificato costituito dalle tre torri armate di Linfadoro (Forte della Spina, Forte dello Sparviero e Forte dell'Usbergo). Le continue schermaglie opposte agli elfi scuri e i costanti lavori militari hanno profondamente piagato le zone limitrofe; qui è un arido fiorire di aree disboscate, terrapieni franati e macabri cumuli di ossa ingiallite.

Man mano che ci si sposta al centro di Khantas la natura scema in ampie coltivazioni tinte dalle quattro stagioni: terrazzamenti colmi di vigneti e decine di pertiche di biondo frumento. Qui i villaggi sono perlopiù composti da umili dimore di pietra arenaria e ridenti viuzze di ciottoli raccolti dal greto del limpido fiume **Myr**, che taglia questa terra da nord-est a sud-ovest.

Le cittadine sono prive di sfarzo e gli edifici costruiti solo in misura della propria funzionalità, quasi a dimostrar che le laboriose genti di Khantas diano ben poco interesse all'apparire. Le piane agresti spesso ospitano i maggiori campi armati delle guarnigioni locali, spesso cinti da robustissime palizzate di travi di quercia.

A nord si levano prominenti colli rocciosi da tutti noti come **Gobbe Grigie**, maggiore sito minerario di Khantas e tra essi spicca il maestoso castello dell'**Iscuto**, dimora nobiliare del Conte.

Lo scaglione orientale è formato da poggi irregolari e di nuovo coperti di selvaggi boschi. Tra queste foreste si stagliano i massicci ruderi del **Vallo di Morrion**, frammenti di una cinta muraria che in epoca imperiale vegliava sull'est di Khantas.

In ogni dove la contea riflette una natura fiera ed incontaminata, animata da uno spirito ardito e in grado di difendersi da ogni minaccia.

Società

La popolazione di Khantas ha conosciuto una crudele vessazione in epoca imperiale e in seguito ha dovuto accettare il ruolo di bastione strenuo del Regno eterno.

Questo ha forgiato ogni uomo e donna nella fiamma della guerra e li ha temprati nel loro stesso sangue. Pertanto i figli di Khantas, dal più valoroso ufficiale al più umile villico, sono contraddistinti da un carattere forte e caparbio. Parimenti forte è il senso del patriottismo dei khantasiani e di rado tra loro si annovera viltà, o debolezza.

Per contro è noto l'atteggiamento profondamente pessimista (anche se mai disfattista) del popolo, sempre pronto a veder "qualche nube all'orizzonte".

La maggior parte dei membri del volgo è assai devota alla terra ed ai lavori agresti, conscia di una fortissima tradizione sviluppata in secoli di duri mestieri. Le comunità sono piccole e vantano solidi legami tra ogni loro membro; spesso in esse si è soliti dire *"...in ogni uomo vi è una stilla di sangue che lo affratella agli altri..."*.

Ogni borgo vanta numerosi individui assai avvezzi all'uso delle armi, che spesso hanno affiancato la passione marziale ai mestieri quotidiani. Costoro pertanto preferiscono asce, picconi e lunghi archi come armi; pochi invece possono permettersi di indossare una corazza (limitandosi a giustacuori di cuoio, o giubbe di pelle).

La magia arcaica è misconosciuta a Khantas, data la mancanza di biblioteche e circoli rituali attrezzati; spesso gli unici maghi e stregoni qui presenti coltivano le loro doti presso la corte del Conte.

D'altro canto Khantas è un'antica culla delle arti mistiche, ricca di menhir e radure sacre ai druidi, le cui fratellanze spesso qui si recano per tenere enclavi solenni. L'ecclesiarchia ha un duplice ruolo nei templi di Khantas: quello di rincuorare le sue schiere nei tempi di battaglia e quello di preservare la natura locale; pertanto qui è fervida la fede nel *nobilis aster* della Luce del Nord (caldeggiata prima da Angus Ballon e in



seguito da Raphael Deathstalker) e molti militari rivolgono le loro preci a tal patrono. Al tempo stesso a fianco delle comunità druidiche spesso prospera il culto silvano di Elthrai.

Khantas è un calderone di molte razze, anche se innegabilmente i nove decimi della popolazione sono umani. Tra i restanti si enumerano non pochi mezzosangue assai bistrattati e costretti ad errare ai margini della civiltà: vi sono gli *hafdruwar* (mezzi elfi-scuri), dagli animi lunatici e frustrati e alcuni immondi *cambion* (che si dice cerchino di infiltrarsi nella società umana sotto umili vesti).

Abbastanza nota è una piccola comunità di anziani nani che ha sede presso il villaggio minerario di Noloth, invece conosciuta da ben pochi è la corte del Piccolo Popolo *Silph-shee* che si dice alberghi presso la Valle di Grelk nei pressi delle Gobbe Grigie.

Risorse

Nonostante Khantas non possieda risorse economiche di particolare ricchezza, riesce a serbar piena autosufficienza territoriale.

L'agricoltura è la principale fonte di sussistenza della contea, soprattutto destinata a produrre grandi masse di frumento che foraggiano i vari borghi e le guarnigioni militari.

Dalle rigogliose foreste i khantasiani ricavano il legname necessario per le costruzioni e per il riscaldamento e la caccia spesso è un ottimo coadiuvante al pane dei campi.

Pietra calcarea e metalli vili sono estratti a grandi quantità dalle Gobbe Grigie e forniscono la materia prima per l'edificazione delle mura fortificate e per la forgia dell'arsenale militare. La maggior parte dei carichi minerali sono passati dal borgo di Noloth alla città di Myrburg attraverso chiatte che sfilano sulle placide acque del Myr.

Le esportazioni di Khantas sono pressocchè nulle e limitate allo smercio delle eccedenze di coltivazioni e fucine a vari acquirenti vicini (prima tra tutte la terra di Trelven).

Personalità di rilievo

Conte Raphael Deathstalker

Attualmente Raphael Deathstalker, giovane templare ramingo della Luce del Nord, cura l'amministrazione e la legislazione locale, affiancato dal Ciambellano Alvaron O'Bannon, un tempo fedele consigliere del Conte Ballon. Si narra che Raphael abbia avuto un ruolo considerevole nell'ardito tentativo di smascherare il complotto della Spirale Nera e nell'eliminazione della falsa contessina Ellesmine. L'elezione di Raphael è avvenuta per legittima votazione di regie autorità militari e politiche e molti sono rimasti stupiti dalla scelta caduta su un modesto avventuriero, per nulla esperto in materia di burocrazia e comando. Una mentalità ardita e idealista permea questo nobile e in lui pare evidente la devozione a dettami di giustizia ed equità, più tipici dei remoti Ducati, che delle tumultuose Contee di meridione. Ma pochi sono convinti che gli ideali possano esser sufficienti per risollevarle le sorti disastrose di una terra reduce da un sanguinoso conflitto e sono assai dubbiosi per la mancanza di esperienza del giovane Conte...

Ciambellano Alvaron O'Bannon

Alvaron ebbe una turbolenta gioventù, nella quale fu ardimentosa guida dell'insurrezione khantasiana contro le truppe imperiali ivi rimaste.

In seguito egli giurò la propria fedeltà ad Angus Ballon, scoprendosi assai versato nel curare l'erario dell'amata patria e sempre dimostrandosi fedele ed attento ai problemi dei propri consanguinei.

Comandante Marek di Tuskgar

Il comando militare khantasiano spetta all'ardito Capitano del regno Marek, seguace del *Nobilis Aster* e legato al sangue dei Duchi di Tuskgar, alti magistrati dei fieri domini di settentrione di Whanel.

Si dice che Marek abbia abbandonato le proprie terre natie per oscuri screzi con il proprio passato e che tenti di trovar quiete nella via dell'erranza. Pare che questo saggio e pacato combattente abbia avuto un degno battesimo marziale presso le pietre di Morrion, laddove si oppose strenuamente assieme ai compagni di ventura contro l'orda brutale di Zarok il minotauro.

Marek pare esser continuamente tormentato dall'impegno pubblico, al quale si dedica senza risparmio alcuno. Molti sostengono che egli si sia logorato enormemente nel fisico per presiedere ai propri incarichi e che pur ancora non trovi quiete, o serenità.



Hakù Sushimada, il “Conte Fantasma”

Hakù è uno degli individui più enigmatici che si possa trovare nelle Coste dell'Occaso. Dopo aver dimostrato ineffabile spirito nel salvare le sorti di Khantas contro la Spirale Nera, egli è tornato alla propria umile vita errabonda, priva di ogni consolazione.

Molti narrano che egli sarebbe potuto salir sullo scranno di Khantas, ma che abbia categoricamente rifiutato un tale titolo (pare ritenendosi indegno di esso).

Si vocifera inoltre che egli abbia abbracciato i ranghi dell'ordine spezzato dei samurai Dragoni di Giada e che soffra immensamente per la perdita del proprio anziano maestro. Hakù cerca senza sosta il tenebroso non-morto *Mai-gen*, ronin responsabile di un'onta imperdonabile inflitta ai Dragoni.

Pur sapendo dell'impari sfida che lo attende, Hakù la brama con inossidabile convinzione, quasi come se la morte in realtà rappresenti l'unico suo fine...

Belshameck, Capospina “Signore delle Mosche”

Belshameck è molto probabilmente l'emblema vivente dell'onta di Khantas e del grave scisma che pare affliggere la confraternita dei druidi.

Questo gelido elfo scuro si è straordinariamente imposto come leader carismatico di una massiccia ribellione di gerofanti contro la civiltà delle Terre dell'Occaso.

Belshameck ha saputo infiammare i cuori di molti decani dei circoli del Sopramondo sostenendo inconcludente e dannoso ogni rapporto pacifico con la società civile e perorando invece l'ideale della natura come madre crudele e intollerante della debolezza altrui.

Dopo il crollo dei rapporti diplomatici tra la Contea di Khantas e la confraternita, avvenuto a seguito del fallimento degli accordi maturati con il patto dell'*Interdizione delle Asce* (tramite il quale i druidi avrebbero ottenuto l'abolizione del taglio di legname a Khantas, in cambio dell'allestimento di un rituale massiccio volto a sanare le coltivazioni locali), le aspre parole di Belshameck hanno fatto presa nei cuori enfi di astio dell'enclave silvano...

Attualmente i druidi si sono arrogati podestà sull'intero territorio della foresta di Ombrafolta, una delle boscaglie più care alle fiere genti del Giglio d'Oro.

Belshameck appartiene alle tenebrose cerchie degli sciamani Caspospina del Sottomondo, temuti come una peste incontrollabile persino dai propri consanguinei...si vocifera che egli pieghi ogni forma di vita minuta al suo volere; orde brulicanti di parassiti si agitano nel suolo al suo passaggio, sciame letali emettono spettrali ronzii e ogni insetto pernicioso striscia fuori dalla sua tana per offrir lui i propri servizi.

Borghi e luoghi di Khantas

Foresta di Ombrafolta: Questa selva, assieme alla foresta di Linfadoro, costituisce una delle due più vaste estensioni boschive di Khantas.

Un clima più esposto ai rigidi venti invernali, ha favorito lo sviluppo di conifere ad alto fusto, come cedri e abeti, nella boscaglia, anche se, spostandosi verso il villaggio di Lamor nell'entroterra si sfuma verso sacche di querce e lecceti.

I misteriosi druidi della Cerchia del Sole considerano Ombrafolta luogo di raduno per enclavi locali, volti a discuter sulla salvaguardia delle risorse naturali di Khantas e la loro presenza ha attirato molti membri del piccolo popolo in queste pittoresche contrade, come driadi, ninfe delle acque e sacche di folletti di macchia o palude (questi particolarmente diffusi nel margine nebbioso a nord-ovest, o nella Valle di Greik vicino alle Gobbe Grigie).

I solitari e pochi abitanti della zona sono fieri cacciatori o boscaioli, assai rispettosi dei frutti della loro terra, dimostrando saggiamente di non abusare di questi, rischiando di suscitare la tempestosa rabbia dei druidi.

Solitamente gli individui più sensati evitano i vecchi sentieri a ovest, che si snodano in terre inospitali che lambiscono i neri acquitrini delle Paludi Fosche...troll e altri feroci predatori spesso si spingono in queste vie e vivo è il rischio di sconfinare nei domini dei ratkin del Limoscuro, che certo punirebbero ferocemente una tale sconsideratezza.



Borgo di Lamor: Lamor è un villaggio fiorente e di tradizioni gioiose e suggestive. Arroccato su un fertile poggio, sul quale si stagliano i migliori vigneti di Khantas e attorniato da boschetti selvaggi e ben inseriti tra i vari appezzamenti, questo borgo testimonia nel suo aspetto la bellezza e la genuinità dei suoi frutti.

L'amministrazione di Lamor si fonda su un consiglio di artigiani e possidenti, presieduto dal borgomastro e forse è il luogo ove le attività locali sono meglio coordinate e più fruttifere. Alcuni malignano che gli abili affaristi di Lamor siano *"cittadini di Trelven"* emigrati nella terra di Khantas (*"...spavalda con l'acciaio, ma ottusa con l'oro..."*).

Lamor gode di giorno in giorno e con fare ospitale della sua abbondanza e i suoi popolani sono sempre pronti ad accogliere pellegrini e facoltose carovane con un buon calice di vino, o una succulenta porzione di cibo.

Il credo locale si rifà ai liberali dogmi della divina fanciulla Ellesham e molte delle celebrazioni stagionali, per il raccolto, o la vinificazione sono dedicate ad ella.

Presso gli alloggi del concilio interno di Lamor si trova un piccolo tempio della Croce del Sud, famoso per un antico boccale d'avorio cesellato ivi serbato, noto come *"Sorso di Buonasorte"*, che si dice sia stato donato al borgomastro dal saggio maestro elfo Galenus nell'anno quinto del Regno.

Se Lamor deve stipulare un importante patto, o suggellare una proficua Alleanza, il borgomastro e il rappresentante dell'altra parte in causa, devono benedire l'occasione bevendo un generoso sorso di vino invecchiato dal boccale...se colui che vuole intrattenere l'affare con il borgo impugna il boccale con la mano destra, l'accordo verrà ritenuto sfortunato, se lo farà con la sinistra, l'accordo sarà ritenuto assai favorevole (i pochi che ben conoscono questa tradizione, si curano di ingraziarsi gli uomini del borgo a questo modo).

Borgo di Kamp: Kamp è un insediamento di abilissimi cacciatori e conciatori di pelli. La vegetazione di pianura che attornia il villaggio, ne fa un habitat naturale per svariati tipi di selvaggina come lepri, fagiani e qualche daino.

Le famiglie del luogo conservano con gelosa fierezza i migliori trofei della loro tradizione venatoria e addestrano di buon grado i propri figli al tiro con l'arco e la balestra sin dalla più giovane età (un detto del luogo recita le parole: *"...non si è uomini a Kamp se non quando si minaccia il nemico ad oltre cento passi!"*).

Il conestabile locale si preoccupa soprattutto di mantenere rigido controllo su episodi di bracconaggio e abuso delle riserve venatorie e il borgomastro amministra le concessioni di caccia in questa promettente zona.

Talvolta arcieri e maestri di balestra di Kamp vengono arruolati come coscritti tra le file dei tiratori veterani nelle milizie di Khantas.

Foresta di Linfadoro: La boscaglia di Linfadoro si estende per ettari e ettari di intricate macchie di vegetazione nel margine sud-occidentale di Khantas.

Territorio selvaggio e incontaminato, questo luogo è teatro di grandi gesta e infami aneddoti. Linfadoro a buona ragione è ritenuto corridoio favorevole per ogni possibile invasione proveniente dalle Coste del Sangue e pertanto viene strettamente salvaguardata dai più esperti e feroci combattenti della Contea.

Un sottobosco di arbusti, lecci e rampicanti rende gran parte dei sentieri di Linfadoro impraticabili, fatta eccezione per i più abili raminghi della zona; questo contribuisce a formare percorsi celati, che possono facilmente esser sfruttati per infiltrare truppe nemiche, o per piazzar su di essi letali insidie.

I popolani di Khantas evitano le selve di Linfadoro, esse sono una terra di nessuno nella quale osano avventurarsi solo quanti sono pronti a metter mano alla spada, o difendersi da unghie, artigli (di molte bestie native) e pugnali conficcati tra nel costate (di bestie e sicari ben più letali...).

Borgo di Myrburg: Questo è il maggior insediamento civile della Contea di Khantas. La cittadella di Myrburg è addossata al margine centro-meridionale del grande corso d'acqua e in essa sorgono numerosi attracchi per zattere e scialuppe fluviali (che recano carichi minerari dalle Gobbe Grigie, pronti ad esser smerciati nei sentieri di oriente).

Il perimetro abitato è ben protetto dall'unico muro fortificato di Khantas, fatta eccezione per il fiero baluardo dell'Iscuto. Il lato di settentrione di Myrburg è aperto sui litorali del fiume e animato dall'alacre attività di facchinaggio e registro delle chiatte in arrivo ai moli.

Nel resto dell'abitato locale si stagliano dimore di contabili, alloggi nobiliari occupati da ricchi borghesi di Trelven nei mesi estivi e piccole botteghe di artigiani e mediatori.

Il regio catasto di Khantas trova la sua sede qui, ivi vengono registrati documenti ufficiali, modifiche alla legislazione locale, contratti commerciali e annali civili e finanziari.



Il borgomastro locale deve gestire una grande varietà di attività e transazioni e si affida al conestabile per la vigilanza doganale e per il vaglio di bastimenti e traffici sospetti.

Molti riconoscono l'importanza amministrativa di Myrburg presso Khantas e pertanto attorno ad essa fanno quadrato le più solide difese militari della Contea.

Borgo di Noloth: Noloth è un villaggio minore del margine orientale del Myr, assai noto per far da centro di coordinamento per le comunità minerarie delle Gobbe Grigie.

Le famiglie dei minatori e braccianti dei centri di estrazione si stabiliscono tra le poche casupole di Noloth e qui sorgono gli ampi magazzini del ferro grezzo estratto (che poi viene avviato tramite le vie fluviali del Myr verso le linee di commercio di Myrburg).

Gli abitanti di Noloth si distinguono per un animo semplice e per un carattere solido e dedito al proprio mestiere. I pochi nani che vivono tra i confini di Khantas si stabiliscono come esperti mastri di miniera e architetti presso questo borgo e vivono in ottimi rapporti con gli schietti lavoratori umani; chiunque abbia un legame grato e profondo verso la terra è ben accetto in questa contrada.

Il borgomastro locale è Morgir Anvilsson, un fiero lavoratore nano che vanta legami di parentela con il leggendario forgiatore Gromir, famoso artigiano esule stabilitosi presso Khantas quasi otto secoli addietro.

Borgo di Garel: Tra le boschive vie del nord-est, il villaggio di Garel spicca come prospero insediamento di boscaioli e semplici coltivatori di appezzamenti di frutta e tuberi; rinomati sono i cacciatori di tartufi di Garel, che allevano una razza ibrida tra il cinghiale e il maiale (noto come il *"Ispidus porcus ex petrosa cinta tractus"*), assai adatta nella cerca di questi stimabilissimi tesori della terra.

L'allevamento di bestie da soma e carne, come suini e caprini, è la seconda risorsa di Garel e i suoi castagneti selvaggi offrono un pascolo ideale per questi branchi.

Un tenore di vita legato alle tradizioni familiari e alla saggezza dei decani del luogo, fa di questo villaggio un suggestivo calderone del folklore di Khantas.

Questo è il contesto ideale per molte fole rurali; particolarmente famosa tra queste è la trista leggenda della *"Mano Scarlatta"*, un sordido brigante che quasi un secolo addietro aveva la turpe abitudine di sgozzare le novelle spose del luogo e il cui spirito si dice infesti ancora le notti più buie di Garel...

Maniero dell'Iscuto: Nato come avamposto militare quasi un millennio addietro, nella buia epoca dei Quattro, l'Iscuto è stato in seguito abbandonato e lasciato al più completo sfacelo.

Rimasto un grottesco cumulo di mura erose e avvinghiate da rampicanti selvaggi, questo castello venne restaurato e reso di nuovo abitabile dagli encomiabili sforzi del Conte Angus Ballon nel giro di dieci anni di alacri lavori.

Tuttora il perimetro murario è stato quasi completamente riparato e i camminamenti resi efficienti; l'unica porzione rimasta in cattive condizioni è la torre gemella meridionale del maschio, crollata quasi interamente negli anni di incuria e ora ricostruita solo per due piani...

L'Iscuto offre la più solida e invulnerabile fortezza di Khantas; arroccato al centro delle rocciose Gobbe Grigie, esso è attorniato da declivi ripidi e boscosi, che già da soli arresterebbero il passaggio della più determinata delle truppe e anch'esse dovrebbero infine arrendersi innanzi alla posizione tattica della rocca, che impedirebbe l'efficace utilizzo di ogni macchina d'assedio, o scalata diretta...

Molte sentinelle veterane definiscono l'Iscuto come: *"...il roccioso rapace che, al sicuro da ogni picca o strale, percuote duramente con il proprio rostro i capi dei nemici..."* e se esso venisse a cadere, probabilmente crollerebbe l'intero orgoglio e resistenza delle milizie di Khantas.

Nell'Iscuto sono allocati gli alloggi nobiliari del Conte Raphael e in esso egli dirige e amministra le proprie attività e disposizioni e organizza la propria corte di servitori e consiglieri.

Attorno all'Iscuto sono accolte le dimore delle molte famiglie di mezzadri e braccianti, che coltivano gli oliveti e piantagioni d'orzo dei campi di settentrione.

Granai e riserve alimentari sono mantenuti stabilmente nel cortile del castello, in modo da fungere da fondo di vettovagliamento in periodo di guerra (fondamentale è stata tal risorsa nei mesi più cupi dell'invasione della Spirale Nera, quando le milizie dei cultisti di Orione insidiavano il margine meridionale del Myr).

Poche e spartane sono le celebrazioni ufficiali presso questo bastione. Assai famosa e rinomata è la *"Lizza dell'Iscuto"*, disfida d'arme tenuta nel gelido mese di Alhazhar e sfruttato come palcoscenico per selezionar combattenti di picco, come futuri membri della valorosa armata di Khantas.

Vallo di Morrion: Nel margine nord-orientale di Khantas, a sud delle cristalline acque del fiume Myr, si staglia l'antica linea fortificata del Vallo di Morrion.



Questo muro proteggeva gli insediamenti dei “*venturers*” del sud dalle incursioni delle sacche di barbari bellicosi che, nei mesi primaverili di oltre tre millenni addietro, sciamavano dai valichi occidentali delle Cime Guardiane.

Ora di questo leggendario perimetro bellico rimangono solo pochi stralci di pietre immersi tra cespi di arbusti e nodosa vegetazione...in ogni caso la guarnigione del Myr ha ripristinato parte del Vallo negli ultimi anni, in modo da evitare i rischi legati alla venuta di bande di saccheggiatori, ivi spinti sin dai crudeli territori delle Lande Selvagge (come è stato il mesto caso della brutale tribù dell’ “*Ascia Nera*”, che nel mese di Elthrai dell’anno decimo-ottavo del Regno, ha sfidato le milizie mercenarie di Angus Ballon presso questo avamposto...).

Coloro che si aggirano nei tortuosi sentieri di nord-est, spesso intravedono muraglioni intarsiati di muschio e licheni nelle macchie ombrose della selva e rimangono per molti attimi rapiti dal maestoso significato di tali reliquie...

Motti e opinioni esterne sulla Contea di Khantas

Contea di Trelven: “...i valorosi di Khantas sanno ben svolgere le loro veci di mastini, almeno fintanto che si tiene ben corta la loro catena...” (Colonnello Allister Kimbosh “*La Volpe Nera*”)

Vallate di Pietralba: “...gli uomini del Giglio d’Oro rivaleggiano con noi per la beltà delle loro foreste e per il valore dei loro guerrieri...mi chiedo allora cosa li faccia sentire migliori di noi?...forse il fatto di esser impettiti cacastecchi?! ” (Shrog, capo della tribù barbarica Nerocrine)

Il Regno Eterno: “...chi vive sotto l’ombra della guerra trova il mio rispetto...peccato che le genti di Khantas spesso vedano un minaccioso gigante quando una formica bussava alla loro porta!” (Re Eterno Kanzor)



Contea di Trelven

– No, col cavolo, vossignoria, stavolta non mi infilerò in quel vespaio per voi!...

disse il vecchio scassinatore mezz'uomo, ingollando d'un fiato una coppa di sidro.

– Fai pure come arbitrio ti suggerisce Smitfee...ma non venire da me a frignar, quando ti sarai bevuto l'ultimo pezzo di rame...

rispose, senza batter ciglio, il giovane nobile, torturandosi la lunga treccia.

- ...ma, ma...voglio dire milord, chi mai potrebbe sgusciare nel nido dei ratti per fregar loro quella dannata gemma?! L'ingresso è guardato da quelle dannate bestie con due teste, di certo ci saranno tre, o forse quattro trappole sparse qua e là e mi dannerei l'anima se non mi aspettassi anche di trovare un sicario del Loto Nero a guardia del forziere...

di colpo il volto del nobile parve accigliarsi ed egli si erse con sdegno ad una spanna dal naso di Smitfee

- CON CHI CREDI DI AVERE A CHE FARE FECCIA?!!! Credi ch'io non ponderi ogni cosa?...un di avrei sorbito del veleno, o mi troverei la schiena ridotta a un puntaspilli, se non lo facessi...sappi che ho un buon amico tra i ratti, questa sera allungherà la carne dei roditori bifronte con della polvere di folletto, disarmerà quelle stramaledette trappole e allungherà al sicario sufficiente oro da renderlo docile come un agnellino...hai una via liscia e sicura verso l'obbiettivo, in verità...

il mezz'uomo stette per qualche secondo appiccicato allo sgabello e quindi balbettò.

- ...v-voi mi assicurate di questo?...v-voglio dire, se avessi la vostra parola, l'affare si p-potrebbe anche fare...

Il volto del nobile tornò ad illuminarsi con un mellifluo sorriso ed egli allungo un'altra coppa a Smitfee.

- ...l'affare si farà amico mio. Dopo questa scampagnata tu sarai molto più ricco e lo stesso dicasi per me...

Il mezz'uomo sorseggiò l'infuocata bevanda e quindi sguscì via, rivolgendo un cenno di saluto al proprio commensale.

Il signorotto si rovesciò comodamente sul suo scranno e contemplò maliziosamente per qualche attimo la fiamma ardente nel vicino focolare...

- ...vai mia piccola gazza...perchè mai dovrei unger la mano di un dannato ratkin, quando a te serviva solo un po'di fiducia!

Conversazione intrattenuta presso un desco della taverna del "Cinghiale d'Oro" di Fymur

Geografia

La ricca terra di Trelven si staglia in un vasto territorio dai confini assai variegati. Il settentrione costeggia le tre valli boschive di Pietralba e quindi è un alternarsi di creste rocciose scoscese e boscaglia di alte conifere.

Qui la vicinanza delle sacche barbariche ha impedito l'attecchire della società urbana e pertanto la natura è rotta dai soli siti minerari che piagano profondamente i fianchi dei monti (con sommo sdegno degli sciamani locali).

Tra questi luoghi spicca il vasto e limpido lago Isalmyr, che al suo centro ospita l'esotica dimora dell'elfo Galenus Oemoriskel, ricettacolo di flora incredibilmente prospera.

Man mano che si scendono le valli, il paesaggio muta radicalmente in un ambiente densamente abitato ed assai tumultuoso.



Attorno alle 3 maggiori vie commerciali (via ferrosa, via marmorea e via dorata) sorgono molti agglomerati abitati continuamente attraversati da pellegrini e carovane e ovunque ferve un'alacre attività. I villaggi dispongono di vasti quartieri di pratiche casupole di legno per il volgo, in netto contrasto con i palazzi sontuosi dei signorotti mercanti.

L'apice della civiltà risiede nel porto maggiore della città di **Mordian**, un intricato sfondo di enormi magazzini, vicoli malfamati e dimore ammantate di sfarzo. Non vi è ora del giorno in cui questi scorci possano apparir quieti, o tediosi e sempre nuovi avvenimenti animano la vita locale.

Società

La maggior parte degli individui di Trelven ha un mentalità avida, ambiziosa e vagamente frivola. Spesso molti scambiano i pomposi damerini trelveniti per vili individui senza ne arte ne parte.

Questa facciata cela però un'indole pragmatica e che sfrutta l'utile come solo metro di giudizio (da cui il motto *"...a Trelven i demoni barattano le anime a peso d'oro..."*).

In tal modo Trelven ospita una società profondamente divisa dalla sua massiccia egida economica. Da una parte vi è la massa di mastri di bottega e braccianti, che fornisce solida forza lavoro alle 3 leghe commerciali; dall'altra stanno coloro che sono in possesso di sufficienti fortune in oro da poter investire in attività redditizie.

Il primo strato sociale ha ben poche speranze di elevare la propria condizione, giacché ha il solo peso operativo nella gelida macchina produttiva. Per contro i possidenti possono, a seconda delle loro doti e delle loro fortune, assurgere ad un ruolo dominante, o sprofondare nella miseria più nera.

L'accondiscendenza ed il sotterfugio contraddistinguono spesso i rapporti sociali; si dice che la lingua di un trelvenita possa mettere al cappio anche il cliente più caparbio.

Le signorie locali spesso si circondano di uno stuolo di esperti artigiani e mediatori, che spesso hanno ingaggi migliori rispetto alle guardie del corpo e alle migliori truppe mercenarie (tra le quali spiccano non pochi esperti contrabbandieri e sicari).

I signori pretendono che i loro cortigiani e guardie riflettano appieno il loro status sociale, fornendo loro livree eleganti ed equipaggiandoli con le migliori corazze e armi (la preferenza viene data a lame leggere come le strisce e ad armi inastate come le alabarde).

Trelven vanta un panorama razziale assai eterogeneo; la stessa popolazione umana (preponderante) conta barbari di Pietralba, esotici saltimbanchi e raffinati cicisbei. I mezz'orchi trovano spesso impiego nelle banchine portuali come facchini o rudi guardiani.

Comunità di mezz'uomini e gnomi si inseriscono nei villaggi come mastri artigiani e una piccola sacca di elfi gioviali attornia i placidi litorali del lago Islamyr.

Risorse

L'economia di Trelven si fonda quasi interamente sul commercio. La lavorazione dei minerali copre i dieci noni della produzione locale. Trelven trae abbondanti quantità di materie prime dalle tre vie che solcano il suo territorio (la via Ferrosa, la via Marmorea e la via Dorata).

Dalle colonie minatrici di Pietralba giungono incessantemente carri carichi di metalli grezzi, marmo, pietre calcaree e minerali pregiati (come oro e gemme). Parte del ferro viene anche importato dai colli delle Gobbe Grigie di Khantas.

Gli artigiani accolgono queste risorse nelle **leghe mercantili**, cooperative di mastri di bottega e apprendisti, che radunano i loro pregevoli manufatti in un unico mercato. Una simile produzione assicura un'indiscutibile supremazia commerciale per Trelven, gestita sotto l'intraprendente autorità della Gilda dei Liberimeratori.

Grazie ai codici di Scentiar le leghe sotto l'egida della Gilda possono esser esentate dal pagamento delle gabelle doganali e questo, unito ad una incrollabile garanzia di mercato, rende i vari artigiani e mediatori pienamente fiduciosi in questo fruttuoso sistema.

Il porto di Mordian fa da fulcro per ogni esportazione e importazione della Contea e un'efficiente flotta navale è al servizio diretto di sua Signoria Oberon Luskan. Un simile flusso di denaro ha reso necessario lo sviluppo di una fitta rete finanziaria, articolata tra banchi di cambio, catasto mercantile e dogane militari e ciò fornisce molteplici prospettive di lavoro ai cittadini di Trelven.

Nonostante l'estensione assai maggiore dei suoi confini terrieri, Trelven annovera meno suolo coltivabile rispetto a Khantas. L'attività agricola è principalmente relegata tra il borgo di Gospir e lo *Chateau Du Dragon D'Or*.



In questi campi si opta per una produzione remunerativa di viti e frutta da sidro e pochi sono gli appezzamenti di frumento. Pertanto Trelven importa da Scentiar i carichi di grano necessari per la propria sussistenza (acquistandoli ad un prezzo assai irrisorio, rispetto a quello richiesto per le proprie costose merci).

I boschi del nord sono poco sfruttati e sono al più fonte di selvaggina e legna da ardere per i borghi di Kold e Norrock.

Personalità di rilievo

Conte Oberon Luskan “Il Drago d’Oro”

Sua Signoria Conte Oberon Luskan di Trelven ha indiscutibilmente controllo sulle redini del commercio e dell’amministrazione locale. Eternamente diviso tra i banchi contabili di Mordian e la sfarzosa sede dell’antico *Chateau Du Dragon D’Or*, il Conte tesse senza posa le fila di rapporti diplomatici e mercantili, assicurando sempre maggiori fortune a se stesso e alla propria terra. Membro stimato della Gilda dei Liberimericatori, alla quale egli si gloria spesso di appartenere, il nobile Luskan appare come un frivolo e pomposo aristocratico, enfio di edonismo e vanità; ciò contribuisce solo a sviare gli altri dalla sua sagace mentalità di autocrate e pianificatore. Come un esperto giocatore d’azzardo, il Conte è un fine stimatore di opportunità e occasioni e grazie alla sua rete di informazioni è raro che inizi una contrattazione senza aver maturato considerevoli vantaggi in essa.

Le leghe mercantili sono frutto dell’inventiva del Conte e negli ultimi anni egli ha conferito un vanto ancor maggiore alle sue contrade, edificando la nuova via Marmorea e proteggendo i suoi investimenti a settentrione con l’edificazione della cittadella di Norrock.

Comandante Allister Kimbosh “La Volpe Nera”

Quest’astuta ed esperta ufficiale, fu fino a dieci anni addietro il fedele comandante della flotta mercantile al servizio del Conte e in seguito, con la creazione della dogana Mordiana, ottenne il prestigioso ruolo di alto comandante delle armate di Trelven. Il Colonnello Allister spicca per la propria fine solerzia, che la rende il degno braccio esecutivo e la mente informativa del nobile Oberon Luskan e che gli è valsa il singolare pseudonimo di “Volpe Nera”. Il Conte ha scelto lei tra molti altri ufficiali più abili nell’arte del combattimento e della tattica marziale, proprio in virtù della sua conoscenza degli ambienti commerciali. Per una terra che affida le proprie sorti al mercato, i più insidiosi rischi non sono legati a invasioni, ribellioni, o altre minacce armate; qui occorre invece assicurare controllo su corruzione, spaccio di beni falsificati, contrabbando, pirateria e brigantaggio. Allister ha gestito egregiamente tali rischi per un lungo periodo e quindi ha saputo organizzare la dogana Mordiana con straordinaria efficienza, abbattendo nel giro di pochi mesi ogni macchia del commercio di Trelven e assicurando sempre più sicurezza e prosperità alle vie e rotte locali. Inoltre Allister è arcinota per la sua discrezione e lungimiranza nel gestire la vigilanza mercantile; ella sa “chiudere un occhio” su scambi torbidi in apparenza, ma necessari per la macchina economica della zona e lascia invece trapelare quelle notizie, che possono far ottenere favori nei vari affari centrali della Contea. Molti potrebbero biasimare una tale autorità, non proprio integerrima (o ipocrita, come non pochi affermerebbero); ma difficilmente si riuscirebbe a scalzare ella da una posizione di indubbio vantaggio nella fosca burocrazia del luogo.

Mastro Galenus Oemoriskel

La fama di Galenus Oemoriskel rivaleggia con quella dei molti nobili della più ricca aristocrazia del sud. Quasi trecento anni addietro un giovane elfo originario delle sale reali di Whallia, sbarcò presso il porto di Mordian assieme a poco più di trenta consanguinei. Acuto di intelletto e spinto da una fervida sete di conoscenza, Galenus viaggiò per oltre un secolo tra le coste di meridione e le boschive vallate delle Cime Guardiane; trasse la sapienza e il patrimonio delle tradizioni delle genti che incontrò e con loro condivise l’inestimabile tesoro della saggezza elfica.

Ma l’insidia delle crudeli persecuzioni degli sgherri di Falcon e l’odio folle degli elfi scuri, costrinsero infine Galenus e i propri compagni a isolarsi in un luogo sicuro e lontano dal resto della civiltà. Gli elfi si stabilirono in un’isola selvaggia al centro del cristallino lago Isalmyr nel nord della terra di Trelven. Qui Galenus edificò il proprio rifugio e vi accolse negli anni numerosi spiriti liberi che, per le loro idee, razze e fedi erano stati banditi e cacciati dalle turpi milizie dei Quattro.



Così Mastro Galenus divenne un generoso mecenate e come il fiore più bello sorge attorno alla corolla dorata, una corte di stimati artisti, eminenti studiosi e illuminati individui, crebbe e prosperò nel suo palazzo. Tuttora uno scorcio dell'incantata realtà elfica, mescolato alle più belle culture del vecchio mondo, si staglia nella rorida valle dell'Isal e Galenus, ormai giunto alla veneranda età di cinquecento anni, continua ad amministrarlo e tenerlo al sicuro dalla società esterna. Il Conte di Trelven ha rispettato l'isolamento della comunità elfica di Isalmyr e ha stipulato con Galenus un patto riguardante la salvaguardia completa delle locali risorse naturali. Nutriti gruppi di sapienti e sacche di esotici individui spesso tenta la via dell'Isal e conferisce così ancor maggior lustro alla Contea di Trelven.

Borghi e luoghi di Trelven

Borgo di Fymur: Questa piccolo villaggio accoglie gli ingenti carichi di minerale grezzo in arrivo dalla via Ferrosa e le occasionali comitive di viaggiatori e pellegrini in transito da e verso il Vallo delle Fortezze di confine.

Nonostante sia un modesto agglomerato di casupole, Fymur esprime a coloro che varcano la sua soglia *"...il gioioso e opulento benvenuto di Trelven..."*. Il clan familiare dei mezz'uomini Barrelcrown si stabilì in questo borgo quasi un secolo addietro e rese celebre Fymur per la gastronomia e gli eccellenti prodotti delle Quietilande qui felicemente importati.

I Barrelcrown qui edificarono la celebre locanda *"Il Cinghiale D'Oro"*, che tuttora viene considerato il più eccellente ostello di Trelven e tuttora gestiscono questo locale, attorno al quale ruotano le intere fortune della zona. Il decano halfling, Arkus Barrelcrown, è il borgomastro locale e fervido sostenitore dell'amore per le "buone cose della vita"; sua è la segretissima ricetta del *"nettare Gocciadoro"*, un sidro bruno invecchiato, che ogni oste nel raggio di decine di miglia bramerebbe servir nei suoi boccali (Ma Arkus si cura nel serbar gelosamente tale segreto).

Grazie agli insegnamenti del vecchio borgomastro, gli artigiani della zona hanno allestito alcune distillerie particolarmente efficienti e riescono a produrre una discreta quantità di liquori e vini dolci, destinate a finir nelle stive dei bastimenti di Mordian.

Qui sorgono anche i grossi magazzini del ferro, che serbano le eccedenze di minerale provenienti dalle Scaglie di Morn.

L'attività di Fymur trascorre tranquilla e in un clima speranzoso di giorno in giorno e gli echi suggestivi delle gesta del mondo circostante allietano di frequente le sale accoglienti delle dimore locali, in tutte le sere dell'anno...

Borgo di Gospir: Presso Gospir c'è la sede della Lega mercantile del Ferro; qui la fiamma delle fucine brucia senza sosta e solo per poche ore per notte cessa il tonante frastuono dei magli sulle incudini (cita un detto locale *"...l'ospite di Gospir ode la voce del ferro, prima ancora di percepirne l'odore..."*).

Il duro mestiere delle forge richiede una solida manodopera alle maestranze di esperti artigiani e il Conte di Trelven si assicura strenuamente di garantirla. Gli anziani nani sono ambiti come mastri di bottega e alcuni di loro si sono infine stabiliti a Gospir (anche se l'eccessiva mercificazione della nobile arte della forgia, porta molti di essi a rifuggire questa contrada).

I braccianti più forti e efficienti si occupano dello spostamento delle materie grezze e dei manufatti finiti; i robusti mezz'orchi sono stimati per questi incarichi, fintanto che non si dimostrano troppo incontrollabili e irascibili.

La produzione di oggetti di acciaio di Gospir rivaleggia in qualità con le stimatissime sale dei metalli di Scentiar: corazze dure come piastre di bulette, lame con affilatura letale, sontuose suppellettili cesellate e affidabili utensili di uso comune. La Gilda ha decretato che almeno metà della produzione di Gospir debba esser smerciata verso le vie del nord (quindi presso le rocche del Vallo), in modo tale da non creare eccessiva concorrenza interna nella capitale del sud.

Su uno sperone brullo a ovest del paese si trova un torrione fortificato, vigilato dalla guarnigione di Ovestbrando; esso ha la duplice funzione di baluardo di avvistamento per eventuali minacce esterne e di luogo ove alloggiare le merci e gli artigiani in caso di pericolo imminente.



Il faro della Rosa Nera: Si narra che questo edificio risalga a ben tremila anni addietro e fosse stato edificato dagli elfi di Whallia e dai *venturers* (gli eroici nomadi umani delle ere arcaiche) con lo scopo di segnalare la vicinanza delle scogliere rocciose ai *drakkar* che navigavano a ridosso delle coste di meridione e di avvistare la minaccia incombente dei briganti elfi scuri.

Di esso alla fondazione del Regno Eterno rimaneva solo una base circolare di pallide rocce erose e sepolte nel muschio e nei rampicanti. Fu solo per volontà del Colonnello Allister Kimbosh della guarnigione Mordiana che esso venne ricostruito e riportato all'antico splendore (pare che gli elfi del lago Isalmyr abbiano dato ausilio agli umani, per recuperare la struttura originale dell'opera)...le rotte commerciali nei secoli si erano spostate ad alcune decine di miglia ad est dalla posizione del faro e pertanto esso è adesso deputato alla sorveglianza dei confini occidentali di Trelven e del tratto di mare circostante.

Occasionali sacche di drow tentano di infiltrarsi da questa stretta striscia di roccia e arida vegetazione, in ogni caso, lo scopo principale del faro è quello di vigilare sulla presenza di attività piratesche, che spesso trovano rifugio negli scuri atolli che affiorano poco più a sud-ovest.

La dogana Mordiana conduce da qui continue perlustrazioni a largo raggio nelle acque marine e delle coste di confine. Ciò ha permesso di stroncare nel giro di pochi anni la pirateria nei tratti occidentali di Trelven a ha restituito a questo bastione l'antico valore marziale perduto nelle ere più remote...

Borgo di Mordian: Il porto maggiore di Mordian sorge nell'omonimo golfo, al centro della rete commerciale di questa terra fiorente.

Posto in una conca sabbiosa ai lati di due scogliere rocciose, questo industrioso agglomerato gestisce senza posa il massiccio traffico mercantile marittima della Contea. Attorno ai moli di Mordian, dietro le mura fortificate erette sulle banchine contro eventuali sbarchi corsari, sorgono i centri nevralgici delle attività locali. Agli attracchi si affollano imbarcazioni di ogni tipo, tra le quali spiccano gli imponenti galeoni dei Liberimeratori, navi in grado di sfidare i più violenti marosi da Whallia a Scentiar...gli operosi braccianti fanno una continua spola per caricare e scaricare le stive e fieri ufficiali di bordo e esotici viaggiatori compaiono spesso in questa zona.

I magazzini delle merci svettano come piccoli tempi addossati l'uno all'altro e ognuno di essi è vigilato e controllato da una scorta armata della dogana; solitamente essi sono assegnati alle singole leghe mercantili di Trelven, o ai ricchi cartelli esterni che con essa commerciano.

A ridosso delle merci stanno i vari palazzotti della flotta mordiana, suddivisi tra banchi contabili, sale dell'erario, alloggi e laboratori di carpentieri (ove sono ospitati alcuni tra i migliori mastri d'ascia della Contea).

Subito dopo questa prima cerchia portuale vi è la seconda, che accoglie le sfarzose dimore della borghesia mercantile che, come maligna il motto locale, *"...ama tener sott'occhio le proprie merci, piuttosto che le proprie spose..."*. Qui si ammirano costruzioni in grado di ostentare la più sfrenata ricchezza e vanità, tra intarsi di marmo, colonnati, fontane scolpite, statue rifinite a cesello e siepi decorate. I facoltosi commercianti amano ospitare i propri compagni di affari in ambienti allettanti e sfruttano questi anche per dirigere da vicino la trama delle loro contrattazioni.

Alle spalle della seconda cerchia sta il grosso agglomerato delle abitazioni del volgo locale, che ormai si espande per pertiche e pertiche di spazio. Nonostante il Conte Oberon Luskan abbia reso assai dignitoso il tenore di vita in questi quartieri (grazie a fognature, ronde notturne e altri pubblici impegni), essi mantengono ancora la trista nomea di bassifondi di Mordian e non di rado sono teatro di risse tumultuose e atti nefandi.

Ai margini dell'abitato stanno le scuderie dei carri in partenza e arrivo e poi pigramente il paesaggio sfuma in una distesa spoglia e lievemente collinare a nord, laddove le pietre piatte e levigate delle tre vie mercantili si snodano come pallidi serpenti verso l'orizzonte.

Chateau Du Dragon D'Or: Contrariamente a quanto molti pensano, la dimora nobiliare del Conte di Trelven è ben lungi dall'essere un robusto maniero inespugnabile.

Costruito quasi trecento anni addietro e abbellito progressivamente dalle mani di stimati artisti e scalpellini, lo Chateau Du Dragon D'Or è il più lussuoso e incantevole palazzotto estivo della Contea. Destando negli altri signorotti di Mordian una cocente invidia, Oberon Luskan si assicurò di rendere la propria dimora assai più stimabile delle loro ville portuali. In verità il protettore di Trelven si stabilisce qui solo per pochi mesi, o durante occasionali concili di corte e per il resto dell'anno esso viene affidato a pochi fidati custodi e inservienti.



L'edificio combina nella sua struttura numerosi elementi dell'arte elfica, come ampie e slanciate arcate con guglie, pannelli di legno intarsiato e tendaggi di delicata seta ricamata, il tutto mescolato con raffinato mobilio, tappeti provenienti dal Deserto Grigio e sontuosi arazzi di Scentiar.

Un immenso giardino che si snoda tra siepi labirintiche, piante lussureggianti, stagni colmi di ninfee e fontane dai cento zampilli limpidi

Gli ospiti di riguardo del Conte sono catturati dal raro spettacolo di questa esotica culla del bel vivere e spesso ad essa egli deve il pieno successo dei propri affari e rapporti diplomatici.

Borgo di Kold: Il piccolo insediamento di Kold accoglie nelle sue pittoresche dimore di arenaria policroma i migliori artigiani cesellatori e lavoratori di minerali pregiati di Trelven; ciò rende questo villaggio il fulcro produttivo della ricca Lega dell'Oro della Contea.

Molti gnomi ciangottanti, esperti nell'arte locale, si sono trasferiti negli ultimi due decenni in questo borgo e hanno animato la sua società esportandovi le loro tradizioni ricche di inventiva ed estrosità.

La vicinanza di Kold alle orride foreste di cedri della valle dell'Isal e il relativo isolamento dai tumultuosi traffici dell'entroterra, hanno contribuito a crear qui una vera e propria culla di quiete e ciò non ha potuto che favorire il mestiere delle genti della zona.

Ovviamente gli interessi economici di Trelven sono continuamente rivolti verso questa punta di diamante dell'artigianato e la dogana mordiana assicura rigida sorveglianza alle porte di ogni singola bottega e ai carichi di minerale grezzo e manufatti.

Borgo di Norrock: La cittadella di Norrock (da *north-rock* della lingua comune) si erge nell'estremo settentrione della Contea, all'ingresso delle valli di Kiren.

Fino a pochi decenni addietro questo villaggio era un tumultuoso crocevia laddove piccole sacche di minatori e tagliapietre si alternavano a feccia della peggior risma e temute bande di barbari irascibili e brutali. Questo aveva soffocato e oscurato il clima locale, tramutando l'insediamento in un agglomerato di poche stamberghe fatiscenti abitate saltuariamente dai proprietari di passaggio (sempre ammesso che non venissero trovate messe a ferro e fuoco da una scorribanda...).

Il Conte Oberon Luskan intuì l'importanza della posizione geografica di Norrock rispetto alla ricca via Dorata, fonte di approvvigionamento di pregiati carichi di minerale e decise di recente di trasformare il borgo in un avamposto capace di ospitare e difendere efficientemente questi beni.

Un imponente terrapieno fu eretto sui tre fianchi del paese e una cinta muraria robusto serrò il suo perimetro; due torrioni slanciati di pallido calcare sveltano sul lato nord-orientale di Norrock e gettano un vigile sguardo verso i sentieri montani percorsi dai razziatori barbari di Pietralba.

Casematte di roccia ospitano ingenti quantità di oro e gemme grezze e ronde di solerti veterani della milizia fanno la spola tra esse e i lunghi camminamenti che serpeggiano attorno al villaggio.

Presso Norrock ha sede il quartier generale della fiera guarnigione di Nordcinta e ad essa viene affidato il presidio sulle materie stipate nei magazzini e sulla sicurezza della zona. Nelle stagioni fredde le tribù bellicose dell'est sciamano ai piedi dei monti in cerca di cibo e bottino; chiunque si dovesse trovar isolato dalle difese di Norrock, finirebbe per soccomber sotto l'insensata furia omicida di questi iniqui saccheggiatori...pertanto il Conte offre a ogni valligiano del Kiren un confortevole rifugio invernale tra le mura di questo borgo e ottiene così forza lavoro e abili coscritti per rinforzare la sua struttura difensiva.

Genti forti e incrollabili compongono la popolazione di Norrock: consapevoli delle minacce che gravano sulla loro esistenza e pronte ad affrontarle con collaborazione e spirito valoroso. I nuclei familiari del borgo sono corroborati da una fiera tradizione marziale, ispirata da coloro che militano nella guarnigione e tramandata tramite rigido addestramento e suggestivi racconti.

La guarnigione di Nordcinta possiede un efficientissimo sistema di informazione: ai confini della regione di Norrock sono dislocati drappelli di abili esploratori, noti come "*Compagnie dell'Eco*"; ognuno di essi è dotato di un particolare corno da richiamo e dispone di un esperto musico (chiamato "*Maestro dell'eco*") in grado di produrre e riconoscere particolari messaggi sonori (traducibili come semplici informazioni del tipo: "...nemici in arrivo...", "...presenza di spie...", "...richiesta di ausilio in zona...", etc.). Se una compagnia dell'eco lancia un richiamo, coloro che lo sentono lo ripetono in modo da diffonderlo a largo raggio e così si crea celerità di risposta alle varie esigenze del borgo...



Villaggio di Salieth e il lago Isalmyr: Come una rorida gemma celata tra le fronde, questa piccola comunità elfica prospera in seno ad uno dei più pittoreschi territori della Contea di Trelven.

Nato per opera del sapiente mecenate Galenus Oemoriskel, che tuttora risiede nella meravigliosa dimora edificata su un'isola vegetata del lago cristallino Isalmyr, Salieth importa le esotiche tradizioni elfiche e al tempo stesso coltiva nei suoi confini il fior fiore di arte e mestieri.

Il paese si è sviluppato nel giro di dieci anni sulla costa meridionale del vasto Isalmyr, quando alcuni dei compagni di Galenus decisero che l'isola era ormai inadeguata ad ospitare la piccola massa di inquilini ormai stanziatasi nella zona.

Nonostante solo un decimo della popolazione di Salieth condivida sangue elfico, umani, mezz'uomini e lucertoloidi (che provengono dai perduti atolli nebbiosi nel margine orientale del mare del sud) ivi presenti hanno maturato usanze e regimi di vita assai vicini a quelli dell'incantata società di Whallia.

La natura offre la maggior parte delle risorse necessarie per il sostentamento di Salieth e il suo equilibrio viene rigorosamente serbato (raccolta di frutti e caccia sono effettuati con rotazioni periodiche, in modo da consentire il ripristino di flora e fauna e ogni popolano è tenuto a partecipare ad opere di rinfoltimento boschivo e a condividere il proprio cibo con gli animali in occasione di penuria). Ognuno è libero di coltivare il proprio talento nel borgo, purché ciò contribuisca alla vita della comunità e questo ha portato allo sviluppo di esperti elementi tra artigiani, mastri d'ascia, apotecari, mastri d'arme e persino cultori di qualche bizzarra forma di magia (anche se molti forestieri ritengono i singolari individui che frugano tra ossa marchiate e dipingono rune con pigmenti odorosi, dei lunatici da cui stare alla larga...).

Risulta poco prudente mettere in discussione le voci che riguardano la stretta connessione tra il borgo di Salieth e il Piccolo Popolo dei folletti. Sebbene queste imprevedibili creature rifuggano di solito gli insediamenti abitati, hanno rapidamente sviluppato un ciarliero rapporto con le genti di Salieth. I folletti ammirano le opere dei capaci artisti, si beano alle melodie dei musicisti e scambiano con i saggi fole e aneddoti della vita silvana; i membri della comunità trattano con tolleranza e comprensione questi esseri e traggono beneficio dalla loro singolare comunione con l'ambiente circostante. Si narra che nei due equinozi (di primavera e autunno) il Piccolo Popolo si raduni in un'enclave presso la dimora di Mastro Galenus al centro del limpido Isalmyr; nessun esterno è ammesso nella zona in quell'occasione, ma alcuni pellegrini di passaggio nella boscaglia hanno asserito in proposito di aver visto *"...una luminescenza dalle molteplici sfumature incoronare le acque del lago e da esse levarsi un canto che stordiva i sensi e colmava il cuore di confusa euforia..."*.

Proprio il meraviglioso palazzo di Galenus spicca come punta di diamante del borgo silvano; posto su uno sperone di roccia muscosa e meravigliosi pioppi, questo edificio è una complessa alternanza di serpeggianti colonnati, labirintici corridoi e sale circolari, spesso sovrapposti o sfalsati tra loro con pochi metri di scarto...un ospite impreparato potrebbe vagare per ore nel palazzo prima di giungere alla meta prefissata, ma non rimarrebbe altresì deluso dalle sorprese che via via si mostrerebbero al suo sguardo: biblioteche contenenti pregevoli testi poetici, antichi documenti delle ere arcaiche e grimori sull'arte dell'incanto (si dice che Galenus ami raccogliere testimonianze delle più disparate pratiche magiche...), sale dell'arte ove si alternano bardi virtuosi, silenti poeti e alacri scultori o tessitori.

Galenus crede negli ideali di ospitalità e giovialità della divina Ellesham (o Croce del Sud) e pertanto le sue sale sono sempre aperte per coloro che a lui recano visita in pace, meglio ancora se per offrire il gradito frutto della loro arte...negli attuali anni dell'inquisizione della famigerata cerchia della Rosa Damoclis, Galenus ha emulato i suoi propositi benevoli dell'epoca dei Quattro, accogliendo numerosi individui perseguitati iniquamente nei territori dei Ducati.

Nonostante Salieth appaia come una delicata rosa di infinita ed effimera bellezza, le sue spine tuttavia non perdonano le minacce pendenti; se anche uno solo dei membri del borgo venisse colpito, ogni altro impugnerrebbe le armi per vendicare il torto arrecato.

Cresta Magenta: Si dice che questa linea di alture rocciose abbia ricevuto il suo nome per l'abbondanza di depositi quarziferi nelle sue cime. Quando il sole tramonta ad ovest, le sue sfumature sono riflesse dalla cresta, che si tinge di una aureola rossiccia e a dir poco suggestiva.

La cresta si incunea tra il confine nord-orientale di Khantas e la valle boscosa dell'Isal, formando un baluardo naturale per la contea di confine. Le mulattiere che si snodano tra le cime sono poco vegetate e popolate. Di tanto in tanto qualche valligiano si reca in quelle zone per raccogliere pregiati minerali da smerciare con le leghe mercantili di Trelven, ma generalmente la desolazione locale sembra incutere un insano timore negli uomini...



Le ragioni di ciò sono connesse con una favola dai tratti assai neri che si narra presso le casupole ai piedi della cresta:

Shobek l'assassino

“...in principio Shobek era uno di quei giovani e spavaldi folletti di macchia che tanto amano andare alla ventura e tormentar coloro che incontrano.

Nativo della valle dell'Isal, si dice che egli fosse senza pari nell'uso della spada presso la corte del principe locale e che avesse particolare predilezione nell'umiliar i propri compagni di giochi in improvvisati duelli.

Certo Shobek amava anche ogni altro effimero bene che tanto manda in euforia i folletti, a partir dal buon vino che mai manca nelle coppe dei invitati ai sontuosi banchetti del Piccolo Popolo...fu proprio in una di quelle festose occasioni che questo folletto conobbe l'incipit della sua sventura e della sua maledizione.

I falò delle salamandre bruciavano allegri al centro della grande radura sull'argine del fiume, sulle sue acque gorgoglianti si agitavano le seducenti forme delle ninfe e nell'aria il vento cullava le sidhe e le silfidi; a terra una tavola meravigliosa era imbandita sulla scapola pallida di un'ignota bestia perita secoli addietro e lunga quasi venti piedi, pooka e signori di macchia e palude si affollavano attorno ad essa scambiandosi galanterie e burle in pari misura.

Shobek aveva fatto onore alle botti del principe, che in quell'occasione contenevano un nettare invecchiato per sei decadi e in grado di stordire i sensi persino ad un anziano orso di caverna...per quanto i folletti si vantino di sopportar i fumi dell'alcool, egli ormai aveva ceduto alle febbrile estasi e si dava senza sosta alle danze e all'orgia generale.

Mentre ancora la festa impazzava, Shobek si ritirò e cadde nauseato all'ombra di un cedro secolare. Fu allora che innanzi a lui apparve il suo principe, abbigliato in vesti immacolate e percorse da minuti ricami di oro e argento.

Con ilare sarcasmo il nobile folletto scosse la testa e disse alla volta di Shobek: “...il prode Shobek, invitto nell'arte d'arme, forse ora si prostrerà davanti ad un barile?”.

Difficile dire perché quell'innocente affermazione risvegliò una furia belluina nello spadaccino: forse il vino aveva avvelenato la sua mente, o forse davvero un'ira malevola egli aveva sopita in lui...la lama di Shobek si ritrovò infissa nel cuore del principe nel giro di pochi battiti di ciglia e bevve avida il suo sangue vermiglio, che presto zampillò sul volto e sulle mani dell' uccisore.

Mentre il giovane nobile si accasciava con una spenta espressione sul volto e una chiazza scarlatta rompeva il candore del suo corpetto, Shobek ritirava la spada insanguinata indietro e inorridito si precipitava verso le cupe pieghe della foresta.

In preda ad una folle paura e corroso dal rimorso il folletto immerse la propria arma nelle acque dell'Isal per mondarla dal sangue...ma per quanto il fiume recasse via residui rossi dall'acciaio, altrettanti rimanevano cosparsi su di esso.

Sconvolto Shobek provò allora a lavar mani e viso...nulla di fatto, il marchio del sangue stillava senza sosta dal folletto, come duraturo segno dell'assassinio.

Per giorni e notti Shobek scappò verso nord urlando e disperandosi per la propri sorte. Infine egli si diresse verso le sorgenti dell'Isal, laddove risiedeva l'incantevole ninfa Sabel, la quale aveva amato il folletto per anni...Shobek covava l'incredula speranza che lo spirito dell'acqua potesse infine lavar dalla sua persona il visibile peso della sua colpa.

Quando egli comparve al margine della limpida polla di Sabel, con il sangue che grondava copioso su di lui e sulla sua spada, la pallida ninfa, nuda nelle sua selvaggia e soprannaturale bellezza, si ritrasse pervasa dal più osceno raccapriccio.

Shobek invocò il perdono di Sabel e il suo aiuto, con l'amaro sapore delle lacrime che si mescolava al dolciastro odore del sangue, ma la ninfa rifiutò di farlo immergere nella sua polla per l'atrocità del suo gesto...cieco di rabbia Shobek si scagliò a spada tratta sulla delicata fanciulla e mozzò il suo respiro. Mentre l'essenza di Sabel si disperdeva, Shobek allungò le mani verso la polla, ma all'istante l'acqua si ritirò, come a disprezzare il contatto con lo scellerato assassino.

Li si incrinò ogni barlume di sanità mentale di Shobek ed egli riprese a fuggire urlando verso ovest...Si narra che il folletto si stabilì negli inospitali fianchi di alcuni monti solitari.

Li per oltre un secolo combatté contro chiunque, uomo o gigante che fosse, si parasse sul suo inquieto errare e mai conobbe sconfitta. Tanto fu il dolore e la malignità del suo essere, che infine anche la pietra delle montagne mostrò il suo marchio rossiccio al tramonto...e così nacque la cresta Magenta...”



Motti e opinioni esterne sulla Contea di Trelven

Contea di Khantas: *"...mi chiedo quando la nobile Trelven tornerà a visitar le nostre sale per irretire un altro pezzo della nostra terra..." (Ciambellano Alvaron O'Bannon)*

Vallate di Pietralba: *"...quegli uomini si dicono pronti a soddisfare ogni tuo desiderio...ma non erano loro a scagliarci addosso nugoli di strali quando reclamavamo i nostri legittimi territori di caccia?" (discorsi di un barbaro presso un bivacco nella Valle del Kiren)*

Il Regno Eterno: *"...il cuore dei trelveniti è foderato d'oro, ma spesso ospita solo il vacuo piombo..." (Regina Eterna Elanei)*



Vallate di Pietralba

- Bragi, fratello! Non dovevamo venir qui da soli, non dovevamo...

I due giovani barbari, poco più che fanciulli, si strinsero l'uno alle spalle dell'altro con le lance ritte in avanti, mentre la mezza dozzina di lupi dal pelo cinereo avanzava inesorabile verso di loro...

- TACI FRATELLO! Non denigrare la nostra fortuna...questa sera berremo al fianco di Alhazhar e il nostro sangue darà ineffabile onore al Clan!

ultime parole di Gordo e Bragi Malphisson, figli dodicenni della tribù dei Lupi Sfregiati

Geografia

Pietralba rappresenta l'estremo margine occidentale delle Cime Guardiane del sud. Questo territorio vasto e selvaggio si staglia al margine della civiltà, tra conche ricche di vegetazione, passi innevati e desolate alture. Questa regione è composta da tre ampie vallate, solcate dai fiumi **Myr, Isal e Kiren**. Il paesaggio sfuma dai quieti pascoli erbosi all'imboccatura delle valli, alle scure selve di abeti e cedri ai piedi dei monti, fino a vaste pietraie informi e scoscese pareti calcaree. Man mano che ci si sposta da ovest ad est le cime crescono in altezza e imponenza, dagli altipiani delle **Scaglie di Morn**, fino alle creste impervie che sovrastano la famigerata **Buca Serpens**.

Pochi di coloro che provengono dalle facoltose contee a sud o dal Vallo delle fortezze di confine ad ovest sostano nei sentieri di Pietralba a lungo; chi è saggio e accorto conosce parimenti la suggestiva bellezza di questi luoghi incontaminati come la sua spietata ferocia...gli ambienti naturali di Pietralba pullulano di un pericoloso ecosistema di prede e predatori: di spicco sono gli orsi bruni che sciamano attorno alle spelonche al confine orientale dei colli di Morn, ma ancor più temuti sono gli abominevoli esseri che si dice si celino nell'oscurità della Buca Serpens...

Società

L'unica stirpe che riesce a sopportare le minacce e il clima ostile di questa zona è quella degli schivi barbari nomadi. Queste tribù indigene delle Cime Guardiane si spostano nei loro insediamenti dell'ovest nelle stagioni fredde e quindi fanno ritorno ai valichi di altura nell'entroterra delle montagne in quelle calde; questo dimostra la saggezza insita nelle tradizioni di queste genti, che così facendo rispettano l'equilibrio delle risorse naturali che sfruttano e ottengono un clima accettabile nell'arco dell'anno.

Numerosi piccoli clan barbarici condividono vari rifugi e insediamenti sparsi nelle cime di Pietralba. Gli ideali alla base di questo popolo prediligono molteplici valori; esempi calzanti sono l'abilità marziale, il coraggio, la forza, l'istinto di sopravvivenza e le più disparate superstizioni e folklori. I barbari si organizzano in micro-società familiari o in clan bellicosi; la lealtà è fortissima all'interno di ogni tribù e risulta invece quasi inesistente nei confronti di individui esterni.

Il credo dei barbari li porta a considerare ogni elemento entro i confini del loro territorio preda di diritto e ciò comporta non pochi problemi a chi deve divider tali luoghi con loro...

Molti individui giovani e anziani di Pietralba venerano il possente dio Alhazhar e nelle tempeste più violente celebrano la sua gloria. Poche tribù assai temute sono invece devote a Dhazka il corruttore, torturando oscenamente i propri nemici sui suoi altari screziati di sangue.

I guerrieri e sciamani barbarici scelgono armi assai pratiche e di scarsa qualità, preferendo pesanti randelli, lance e asce di bronzo; le armature sono limitate a diversi strati di pelli di cervo gettati indosso (o alle assai più stimate giubbe di scorza di manticora).

I barbari spesso agognano le lame di pregevole fattura delle contee e le loro dure corazze di maglia, o piastre; un signorotto troverà facile via di scambio con una tribù, se offrirà ad essa un buon armamento.

Gli umani compongono la stragrande maggioranza delle schiere barbariche nomadi. Orchi e mezz'orchi sono considerati troppo incontrollabili per le unità tribali e quindi devono risolversi a vivere in piccole bande raffazzonate.



I feysha giramondo abbondano nello scaglione settentrionale della Valle dell'Isal, laddove si dice possano crogiolarsi innanzi ai molti folletti che qui albergano. I barbari del resto rifuggono i "rossocrine" come la peste...

Una nutrita sacca di schivi elfi selvaggi gruach si nasconde presso i castagneti del Mallor e pare che mai nessuno abbia potuto scoprirne i segreti bivacchi. Di certo tra le minacce locali nessuna è temuta come quella della stirpe dei giganti e i più valorosi barbari indicano cacce regolari per cimentarsi in epiche battaglie contro tali bruti voraci.

Usanze dei barbari di Pietralba

Il timore dei folletti: Date le loro origini selvagge, i barbari temono più di ogni altra cosa gli spiriti naturali del Piccolo Popolo. Ovviamente il condividere gli stessi territori con i folletti, ha costretto per secoli i barbari a sopportare le loro burle, o persino i letali inganni degli spiritelli più malvagi.

I barbari guardano senza fiducia alcuna ai rapporti con i folletti, convinti che qualsiasi approccio finirà inevitabilmente nel peggiore dei modi.

Sebbene pochi nemici potrebbero instillare paura nel cuore di questo fiero popolo, essi provano un palpabile timore per forze che a stento possono comprendere, o controllare.

Tutto questo ha marcato la società dei barbari con non poche tradizioni di superstizione:

- I barbari credono che assai imprudente lasciare del sangue fresco attorno a loro, giacché il suo olezzo spesso richiama i crudeli gremlin e morgigh durante la notte. Pertanto essi puliscono con cura le loro armi e piaghe aperte dopo uno scontro e si curano di seppellire, o (meglio ancora) cremare i cadaveri alla prima occasione.
- I barbari conoscono molti materiali ritenuti anatemi dei folletti, come il legno di sorbo e il biancospino. Con il primo costruiscono scudi e con il secondo spazzolano la pelle e i capelli dei morti per esorcizzare gli spiritelli posati su di essi.
- Per contro i barbari detestano la vicinanza delle sostanze amate dai folletti, come monili d'argento e i berretti rossi. Spesso chi porta indosso simili ornamenti viene additato come infido "amico dei folletti".
- I barbari detestano i **feysha**, giacché questi umani dal crine rosso, che si dice portino sangue di folletto nelle loro vene, spesso li portano ad aver a che fare fin troppo da vicino con il Piccolo Popolo. Se un feysha penetra in un territorio barbarico viene nel migliore dei casi cacciato a pedate, ma pochi osano ucciderne uno (giacché ciò equivarrebbe ad attirare l'ira della stirpe fatata).

I totem animali: I barbari hanno un profondo rispetto per la fauna nativa delle loro zone. Gli animali sono considerati espressioni selvagge e primitive della natura più antica e pertanto i barbari hanno sviluppato bizzarri riti volti ad irretire la potenza di questi:

- I barbari portano spesso feticci di ossa di animali. Tra questi sono preferiti: le collane di zanne di cinghiale (simbolo di tenacia e determinazione), i palchi di cervo (simbolo di prosperità e sussistenza), i crani di corvo (che si dice rechino l'anima di un defunto al fianco di Alhazhar) e le zanne di vipera (monito di morte per i nemici).
- Quando una tribù uccide un grosso animale (cervo, orso, o lupo in particolare) è solita offrire il cuore (simbolo di forza) al capo clan, il fegato (simbolo di fertilità) alla matriarca e il cervello (simbolo di sagacia) allo sciamano.

I menhir: Le antiche credenze dei barbari tuttora li portano a venerare i propri dei in altari realizzati con massicci monoliti grezzi, noti come *menhir*.

I barbari credono che lo sforzo di spostare e rizzare pietre di alcune tonnellate, rifletta la disposizione al sacrificio dei fedeli. I menhir vengono solitamente erti quando il patrono divino di una tribù si trova in cielo in una particolare fase astrale (ovvero quando i saggi sciamano interpretano il particolare fulgore, o cambiamento di croma, di una stella come un segno di somma transizione dei tempi).

In seguito lo sciamano scolpirà sulla roccia il simbolo del dio e ogni figlio della tribù appoggerà una mano cosparsa del proprio sangue su di essa.

I maggiori luoghi di culto, che vantano almeno sette menhir radunati, si chiamano invece *cromelech*.



Le 3 tribù maggiori

Clan Cyreth

*“...solo la purezza dei ghiacci serba la carne e lo spirito lontani dallo sfacelo degli anni...”
motto del clero di Shiva*

I Cyreth sono la più schiva tra le sacche di barbari della zona. Si dice che essi adorino la misconosciuta ninfa dei ghiacci Shiva, dea dell'inverno e del gelo e che il clero sciamanico abbia un ruolo dominante nella gerarchia tribale.

Sembra che il dominio incontrastato dei Cyreth si trovi nell'estremo scaglione settentrionale della Valle dell'Isal.

I Cyreth celano i loro insediamenti in speroni innevati a grande altitudine e da essi guidano massicce spedizioni di caccia nelle vallate sottostanti. Una volta approvvigionati di una ragguardevole quantità di carne, frutti, miele e legname, i Cyreth tornano a rinchiudersi tra gelide casupole e spelonche naturali e vivono per settimane consumando ciò che conservano sotto ghiaccio (pare infatti che il codice di Shiva vieti di nutrirsi di cibo cotto alla fiamma).

Molti trovano ingiustificata la durezza che i Cyreth auto-impongono alle loro genti (sovente gli stenti del freddo falcidiano anziani o infanti più fragili), ma in realtà essi credono fermamente nella selezione naturale imposta da questo regime di vita; un dogma che nei secoli ha conferito alla tribù resistenza e autosufficienza a dir poco ammirevoli.

Ogni membro della comunità Cyreth è legato alla tribù da doveri ferrei: come la lealtà verso i propri commilitoni, l'obbligo di condividere ogni risorsa ottenuta tramite la caccia e i mestieri e di proteggere la comunità dall'influenza "esterna"...chi tradisce questi doveri viene rapidamente esiliato dal clan e macchiato di un'onta insanabile. Così il clan si mantiene solido e legato alle proprie radici di onore e tradizione.

Nelle furibonde manifestazioni di potere selvaggio dell'inverno come copiose neviccate, tempeste e slavine, i Cyreth identificano il divino essere di Shiva. Gli eremitici e misteriosi sciamani della ninfa dei ghiacci occupano il gradino più alto della gerarchia Cyreth; solitamente ognuno di essi è il decano di una delle famiglie della tribù e tra i suoi parenti più meritevoli sceglie e istruisce personalmente il suo successore (ciò contribuisce a legare l'intero sangue del clan al clero).

Sovente gli sciamani vivono separati dalla comunità, in primitivi alloggi nelle pieghe della roccia innevata e si riuniscono in solenni concili per celebrazioni ufficiali, giudizi pubblici e la condivisione dei vaticini; a buona ragione essi detengono potere legislativo ed esecutivo all'interno del clan. La guida degli sciamani passa assai inosservata nella società tribale dei Cyreth, ma la presa che essi hanno sulle sue redini rimane in ogni caso salda ed indiscutibile.

- **Combattenti del clan:** Ogni veterano combattente dei Cyreth rispecchia gli antichi pregi dei silenziosi templari di Shiva, con una flemma incrollabile e uno spirito gelido. Ogni capo famiglia addestra i figli maschi e femmine alla battaglia all'inizio dell'adolescenza; la debolezza non è tollerata, in quanto ognuno deve dimostrarsi abile nel difendere e sostenere il clan. Spesso i singoli gruppi familiari hanno una propria tradizione militare dominante (picchieri veterani, mastri arcieri, capicaccia, etc.). I gruppi di cacciatori parimenti compongono le schiere da guerra e le loro tattiche rispecchiano questo legame: furtiva guerriglia, repentine imboscate e trappole disseminate su valichi e sentieri. Il tipico fante Cyreth reca sempre con sé un piccolo scudo di legno con umbone metallico e una lancia di faggio e bronzo lunga circa sei piedi (adatta per esser brandita e scagliata), per il resto spade dalla lama larga e corta e archi di tasso e osso sono le armi favorite da questi tenaci individui.
- **L'inumazione nel feretro eterno:** Questa pratica è uno dei rituali più sacri nell'ecclesiarchia Cyreth. Gli sciamani defunti, purché sempre rimasti fedeli alla venerazione di Shiva, vengono trasportati nelle cime più remote dei monti, laddove hanno sede i perenni ghiacciai e qui vengono sepolti nelle masse cristalline ed abbandonati al riposo eterno. Si crede che Shiva accolga nel proprio atollo gelido, sperduto nell'oceano incontaminato del Reame di Idros, i corpi degli eroi più devoti e affidi le loro anime ad un oblio beato, in cambio delle loro memorie terrene...



Clan Serpens

"...chi fruga tra le rocce sovente trova il letale bacio del serpente..."
motto Serpens

Nessuna tribù barbarica di Pietralba è temuta al pari dei Serpens, il cui avvento è foriero di morte silente e tenebrosi tempi ogni anno...Non esiste alcun barlume di umanità in queste schiere malvagie e sanguinarie e ogni scelleratezza è lecita per garantir la loro sussistenza.

I membri del clan adorano il totem del serpente, spesso associato all'icona di Dhazka, come la bestia che striscia per recar dolore agli altri tramite inganno e sotterfugio...i Serpens stabiliscono le loro dimore in fetide e inospitali spelonche arroccate nelle aridi e desolate pietraie della vallata nota tristemente come la *"Buca Serpens"*. Qui il paesaggio si staglia come un ammasso di migliaia e migliaia di monoliti e detriti, rotto solo dalle scoscese rupi delle montagne circostanti; la vegetazione è quasi del tutto assente e composta perlopiù da muschi, licheni e arbusti avvizziti.

Il clan non si lamenta di questa zona che offre ben poche risorse, poiché esso preferisce ottenere cibo e ricchezza tramite saccheggio ed infido ladrocinio.

Di continuo gruppi di caccia Serpens, altresì chiamati *"Zanne dell'aspide"*, partono dalla Buca e si dirigono nelle floride vallate di Kiren. Si dice persino che il clan conosca innumerevoli cunicoli e passaggi sotterranei per spostarsi senza esser visto (da cui il motto all'inizio del testo...).

Gli attacchi agli insediamenti minerari di Trelven, alle carovane della via Dorata e alle casupole degli sventurati valligiani, sono repentini e letali...spesso allestiti nottempo, gli assalti dei Serpens rivelano una sagacia malevola e una ferocia guidata a colpir sempre ove l'obbiettivo è più vulnerabile.

Quando le Zanne hanno racimolato sufficiente bottino strisciano di nuovo nel loro territorio, intransitabile per ogni pattuglia organizzata, e depositano il frutto delle loro malefatte nelle loro oscure tane.

La facciata del clan obbliga ad un reciproco rispetto i suoi membri e punisce severamente l'insubordinazione alla tribù nel suo insieme...oltre questo rigido velo si cela una sanguigna trama di assassini, vendette consumate con mortale freddezza e violenti e confusi giochi di potere.

Ancor più tenebrose e terrificanti sono le fosche dicerie riguardo gli empri riti alla base della società Serpens. Molti sanno di serpenti vivi gettati nelle culle degli infanti per selezionare i "prescelti" a viver nella tribù (ovvero coloro che miracolosamente scampano alle zanne venefiche dei rettili)...parimenti hanno conferma le dicerie su orge di sacrifici e gozzoviglie tra ceste di vipere, tossine di rettile assunte regolarmente per sviluppare un metabolismo resistente ai veleni e nemici rinchiusi a vagar in bui anfratti infestati da serpenti.

Non si conosce la vera origine dell'oscuro e depravato male che infiamma i cuori neri dei Serpens, Le antiche leggende accennano a quando i primi selvaggi membri del clan cercarono rifugio nelle pieghe di pietra della Buca...si dice che ivi trovarono creature mostruose ed oscure, antiche come la malata epoca dei Quattro, che dominarono con crudele autorità le loro vite inculcandovi il seme dell'eresia. Nessuno a mai dato testimonianze attendibili sull'esistenza di questi *"padroni nell'ombra"*, ma un vecchio cacciatore del Kiren circa venti anni addietro ha fatto ritorno al suo borgo arrancando mezzo morto (in seguito si contarono circa quindici morsi di piccole serpi sul suo corpo e uno straziante numero di colpi di sferza sul dorso) e recando con se uno stralcio di pelle conciata con un grottesco pittogramma sopra, raffigurante esseri umanoidi con serpenti al posto di testa o arti, con miriadi di giovani guerrieri genuflessi al loro cospetto.

- **Combattenti del clan:** Silenzioso come il mamba, caparbio come il boa e letale come il cobra...in queste parole si nasconde il temibile potenziale delle milizie Serpens. I combattenti del clan devono esser in grado di organizzare e condurre razzie a largo raggio e a colpir le prede più vulnerabili, per poi dileguarsi in breve tempo. Viene pertanto favorito un addestramento periglioso ed estenuante sul campo, tra marce forzate, esplorazioni e letali schermaglie. Nelle Zanne dell'Aspide non esiste cameratismo alcuno e chi è di intralcio viene abbandonato o ucciso (come recita il motto *"...il serpente si scrolla sempre di dosso le scaglie malferme..."*). I Serpens miscelano la primitiva furia dei berserker con le più vili tattiche degli assassini; sanno come infiltrarsi nei baluardi più solidi e scardinarne le difese prima dell'assalto. Il tipico sicario Serpens reca con se un'impressionante quantità di lame corte e ricurve, che sovente impugna in ambo le mani; la cerbottana è l'arma a distanza favorita (data la furtività nel suo utilizzo) e massicce quantità di veleno sono utilizzate su stilette dardi. I Serpens non indossano corazze, preferendo spalmarsi tinte scure sulla pelle e ottenere così maggior occultamento nella notte.



Tribù Mallor

*“...noi siamo l'occhio di Elthrai nell'ombra della selva. Le nostre vite sono legate alle radici del grande Mallor, sempiterno sarà il nostro voto...”
motto Mallor*

Forse la più misteriosa e antica tribù delle vallate di Pietralba, la Mallor è formata da un solido nucleo di elfi selvaggi (gruach) provenienti dalla profonda giungla delle Foreste del Sole.

Si dice che oltre mille anni addietro i gruach piantarono nel suolo boscoso della valle dell'Isal un castagno benedetto in una polla limpida celata nel più folto cuore delle grandi foreste. L'albero crebbe forte e maestoso e instaurò una magica simbiosi con la flora della zona, conferendo ad essa un'incredibile prosperità.

I gruach credono fermamente in un codice legato alla natura e ai suoi frutti e ripudiano fermamente ogni frutto dell'artificio. I Mallor sanno che l'ambiente offrirà loro cibo, riparo confortevole, armi e baluardi, fintanto che ad esso la tribù rivolgerà la sua fedele devozione.

Ben diversi dall'incantevole e sontuosa società dei figli di Whallia, i gruach indossano primitive pelli, dormono in conche di terra e foglie secche e brandiscono spuntoni di legno o osso a malapena lavorati (alcuni sostengono che essi sappiano come far crescere giovani tronchi di frassino acuminati come lance e rami appuntiti come forche). Il loro parlato è primitivo e gutturale, ma molti cadrebbero in errore nel giudicarlo grezzo (infatti tramite ignoti fonemi i gruach possono comunicare con le bestie e, a detta di alcuni valligiani, con le piante e i virgulti più disparati).

Quest'aspetto cela il selvaggio potere dell'intima comunione che gli elfi hanno con il territorio che hanno scelto come loro patria. Pochi potrebbero passeggiare nella quiete ombreggiata della selva di Mallor accorgendosi delle forme ferine e sinuose che scrutano vigili da rami e macchie; “folletti” affermano molti, quando in realtà si tratta delle sentinelle della tribù pronte a scagliare una letale vendetta su chi arrecherà sconsiderato danno a fronda o animale.

I Mallor rifuggono ogni contatto con gli estranei della tribù e nessuno ha mai raggiunto il cuore dei loro insediamenti (che per inciso è perfettamente fuso nello scorcio boschivo...); essi coltivano i loro segreti con muta dedizione e si isolano completamente dal mondo esterno.

Con società simile ai grandi branchi di bestie, i gruach coltivano la loro sussistenza in autonomia, radunandosi solo per far fronte a grandi vicissitudini o minacce incombenti. Un condottiero, spesso noto come “Chewoodie”, presiede i momenti tipici di riti (spesso legati alle fasi lunari), battute di caccia e concili di guerra. Ogni Chewoodie alleva fin dalla tenera età il suo successore, che si dice sia a lui svelato dall'occhio di Elthrai.

- **Combattenti del clan:** I combattenti gruach del Mallor sono ben più temibili delle fiere che si aggirano nei selvaggi scorci di Pietralba. Essi prediligono dividersi in gruppi di quattro individui al massimo e così coordinano i loro assalti mordi e fuggi, fiaccando le forze avversarie poco a poco e senza esporsi eccessivamente. L'arsenale dei guerrieri, bizzarro e vario comprende lunghe zagaglie di legno coriaceo, giavellotti, mascelle di grosse fiere, sferze di pruni e corazze realizzate con carapaci di grossi scarabei.
- **Il grande castagno del Mallor:** Centro nevralgico del dominio della tribù, il Mallor svetta sullo scaglione meridionale della foresta. Nonostante questo albero secolare spicchi per la sua stazza, esso apparirebbe altrimenti “normale” per coloro che dovessero passar alla vasta ombra della sua chioma. Solo i più devoti figli della natura riuscirebbero a percepire il travolgente fluido vitale che da esso scaturisce, un invisibile plasma sempreverde, noto ai saggi gruach come “Enrosadir” (alcune fole narrano che fosse il sangue di uno dei titani bianchi, che diede origine alla genia del piccolo popolo bagnando il suolo fertile). I Mallor si radunano spesso per danzare e cantare attorno a questa icona vivente e regolarmente posano reliquie simboliche alle sue radici. Sembra che una cavità spaziosa sia naturalmente ricavata nel vetusto tronco del Mallor. I Chewoodie sono tradizionalmente inumati all'interno del grande castagno e così si ritiene che i loro resti nutriranno l'intera foresta.



Motti e opinioni esterne sulle Vallate di Pietralba

Contea di Khantas: *"...i barbari delle valli sono come una fiamma: quando è all'orizzonte ti chiedi cosa mai sia, quando è vicina ti scaldi al suo calore e quando ti tocca finisci inevitabilmente scottato!" (Comandante Marek di Tuskgar)*

Contea di Trelven: *"...aaah, gli irriducibili barbari!...un popolo così affascinante e con individui di così ineffabile spessore...ehi, ma...volete dire a quella bestia decerebrata di uscire di qui prima che l'accoppi?!!" (Lady Kelbethia Kazdan, quando un barbaro ubriaco irruppe nelle sue sale private presso una taverna di Mordian)*

Il Regno Eterno: *"...sulle cime di Pietralba io vidi il pugno di Alhazhar levarsi per schiacciare il capo dell'immonda serpe...non dimenticherò coloro il cui sangue si è mischiato al mio!" (Re Eterno Kanzor, in occasione della cacciata di Desmodar Sceleron da Pietralba)*



INDICE

Cosmologia.....	pag. 4
Teologia.....	pag. 9
Alhazhar.....	pag. 10
Nhea.....	pag. 11
Elios.....	pag. 12
Aldebaran.....	pag. 13
La Luce del Nord.....	pag. 14
La Croce del Sud.....	pag. 15
Elthrai.....	pag. 16
Sirio.....	pag. 17
Kainus Yano.....	pag. 18
Tredal Skivar.....	pag. 20
Dhazka.....	pag. 21
Ahra.....	pag. 22
Ghator.....	pag. 23
Jabir.....	pag. 24
Storia delle Terre dell'Occaso.....	pag. 25
Era Arcaica.....	pag. 26
Era Imperiale dei Quattro.....	pag. 28
Era del Regno Eterno.....	pag. 31
Le Terre dell'Occaso.....	pag. 34
Geografia generale delle Terre dell'Occaso.....	pag. 34
Struttura sociale delle regie contee.....	pag. 34
Struttura sociale delle baronie coloniali.....	pag. 37
L'esercito reale.....	pag. 37
La Gilda dei Liberimericatori.....	pag. 39
Sistema monetario nel meridione.....	pag. 41
Legislazione nel meridione.....	pag. 41
Contea di Khantas.....	pag. 46
Contea di Trelven.....	pag. 52
Vallate di Pietralba.....	pag. 61