

NUOVA FRONTIERA

Associazione Arcana Domine

Regolamento ai Giocatori

Capitolo 2

Ambientazione



Edizione 3.0

Mail: nuovafrontieralive.info@gmail.com

INDICE:

1. Genesi
2. Cronologia
3. Le Divinità
4. Il Concetto di Anima
5. Le Razze
6. Le Fazioni
 - Aibelir
 - Rugterra
 - Stjarnor
 - Eleftheria
 - Il Collettivo
 - La Città Neutrale di Leftia
7. L'Arcano: la Magia e il Ritualismo
8. Gli enti di sovrintendenza generale inter-regni



“Fratelli e sorelle, il mio potere darà forma ai destini delle creature che verranno. Dovremmo forse concedere loro l’influenza del loro destino?”

“Il mio potere regola il passaggio da un mondo all’altro, un ciclo inevitabile per ogni essere vivente. Dovremmo forse concedere loro la conoscenza di ciò che c’è oltre?”

“Io respiro il soffio vitale nelle loro forme, donando loro la coscienza e la capacità di crescere. La mia cura abbraccia le loro speranze e paure. Dovremmo influenzare le loro scelte o lasciare che decidano liberamente?”

“I corpi che plasmo sono i vostri veicoli sulla terra. La forza, l’agilità e la salute fisica dipendono dalla mia creazione. Tuttavia, fino a che punto dovrei dettare la loro resistenza o fragilità?”

“Il nostro potere è un regalo e una sfida. Dobbiamo trovare un equilibrio tra la guida e la libertà. La nascita è il nostro primo atto di creazione, e dovremmo permettere loro di crescere secondo il loro percorso, con le esperienze che affronteranno”

“E quando giunge il momento della mia influenza, possiamo donare loro la comprensione che non vi è una fine, ma una transizione verso un nuovo inizio. Questa consapevolezza potrebbe portarli a vivere con più coraggio e saggezza”

“Eppure, non dimentichiamo che ognuno di loro è unico e irripetibile, e la loro volontà deve essere rispettata. Possiamo offrire intuizioni e ispirazioni, ma la loro scelta deve rimanere loro appannaggio”

“Infatti, e mentre i loro corpi sono vulnerabili, dobbiamo permettere loro di scoprire la loro forza interiore attraverso sfide e successi. In questo modo, apprezzeranno meglio il nostro dono e lo sfrutteranno al massimo”

“Quindi, concordiamo che daremo loro il potere di scegliere, con la conoscenza dei cicli della vita e della morte. Lasciamo che le nostre influenze si intreccino come i fili del destino, tessendo una trama in cui ognuno troverà la propria via”

“E così, il nostro legame con il mondo mortale sarà quello di essere al loro fianco. Le loro storie si svilupperanno in modo imprevedibile, e i loro trionfi e dolori saranno il riflesso dei doni che abbiamo concesso loro”

“E mentre sperimentano il loro percorso, possiamo trovare gioia nell’osservare le loro scelte e nel vederli abbracciare la vita con tutto il suo mistero”

“Con questa intesa, creiamo un mondo in cui i viventi prosperano nell’autenticità delle loro vite. La nostra collaborazione sarà la base su cui poggia questo regno di vita, morte e tutte le sfumature che si trovano in mezzo”

Dialoghi perduti



GENESI

*Al principio, in un tempo fuori dal tempo, l'Unico creò il suo scorrere.
In seguito creò lo spazio che riempì con la sua idea e nacquero i suoi figli.
La prima fu la Nascita, il secondo la Morte, la terza l'Anima ed infine il Corpo.
Ognuno di loro rappresentava un aspetto della memoria dell'Unico.
Insieme crearono il mondo, un mondo a loro immagine, dimenticandosi di chi li aveva creati.
Riempirono il mondo con terra, acqua, aria e calore.
Poi crearono la vita, piante e poi bestie di ogni genere.
Poi crearono coloro che chiamarono figli, figli a cui diedero forme diverse e diversi modi di pensare.
Ben presto i figli diedero vita ad altri figli.
Per anni proseguirono in un eterno ciclo di nascita e morte, di creazione e di distruzione.
Con lo scorrere del tempo i figli iniziarono ad invidiare i propri fratelli e a voler avere più di essi.
Le divinità furono inorridite da quello che erano in grado di fare coloro a cui avevano dato vita.
Scomparirono, lasciandoli in guerre sanguinose e terribili.
Dalle battaglie nacquero nuove creature, non dèi ma neanche figli: Velho, li chiamarono.
Essi posero fine ai conflitti, e a patto della pace fecero ai figli degli dèi un dono:
Donarono alle creature la possibilità di plasmare un potere intriso nel mondo con cui compiere grandi cose.
Lasciarono ai primogeniti il compito di narrare ciò che avevano visto con i loro occhi.
Poi anche loro svanirono nel tempo.
Di generazione in generazione la storia divenne leggenda, la leggenda divenne mito, il mito divenne culto.
E le creature e gli dei tornarono, e acquisirono nomi e tratti.*

Libro delle Origini

Anno 0, la creazione.

Al principio, in un tempo fuori dal tempo, l'Unico creò il suo scorrere. In seguito creò lo spazio che riempì con la sua idea e nacquero i suoi figli: ognuno di loro rappresentava un aspetto della memoria dell'Unico. Una di loro la Nascita, il secondo la Morte, la terza l'Anima ed infine il Corpo. Insieme crearono il mondo, un mondo a loro immagine, dimenticandosi di chi li aveva creati. Una volta riempito il mondo con terra, acqua, aria e calore crearono la vita, bestie di ogni genere e coloro che chiamarono figli, figli a cui diedero forme diverse e diversi modi di pensare. Ben presto i figli diedero vita ad altri figli, e per anni proseguirono in un eterno ciclo di nascita e morte, di creazione e di distruzione. Con lo scorrere del tempo i figli iniziarono a volersi arricchire e ad invidiare i propri fratelli. Le divinità, inorridite da quello che erano in grado di fare coloro a cui avevano dato vita, scomparirono lasciandoli in guerra. Da quelle battaglie sanguinose nacquero delle nuove creature, non dèi ma neanche figli loro, che vennero chiamati Velho: essi posero fine ai conflitti e donarono alle creature terrene la possibilità di plasmare un potere intriso nel mondo con cui compiere grandi cose, a patto che mantenessero la pace. Poi anche loro svanirono nel tempo lasciando ai primogeniti il compito di narrare ciò che avevano visto con i loro occhi. Di generazione in generazione la storia divenne leggenda, la leggenda divenne mito, il mito divenne culto e le creature e gli dei tornarono, e acquisirono nomi e tratti.



CRONOLOGIA

Il Mondo di Anki: Dalle Origini ai Giorni Nostri.

Nell'Anno 0, assistemmo alla nascita degli Dèi e al formarsi del mondo di Anki. Tuttavia, già nell'Anno 25, i conflitti dei primogeniti portarono gli Dèi a ritirarsi, lasciando il destino del mondo nelle mani dei loro discendenti. Il vuoto lasciato dagli Dèi spinse le popolazioni a cercare il proprio cammino.

L'Anno 150 segnò la fine dei conflitti dei primogeniti e l'apparizione dei Velho, entità misteriose che avrebbero influenzato il corso degli eventi. Subito dopo, nel 151, i superstiti delle battaglie fondarono i primi agglomerati, segnando l'inizio della costruzione di comunità.

Il passare del tempo vide l'emergere di strutture politiche e sociali, con l'Anno 400 che segnò la trasformazione degli agglomerati in vere e proprie civiltà. L'Anno 650 vide la formazione dell'Impero dell'Est, unificando sotto una sola bandiera le varie stirpi dell'est del continente di Clibria; per diversi secoli non ci furono molti contatti con questo Impero.

Successivamente, a ovest, sorgono i primi regni nell'Anno 738. Insoddisfatti dell'uso della magia, alcuni gruppi si spostarono verso nord-est, stabilendosi in nuovi territori nell'Anno 790.

L'Anno 817 fu testimone della fondazione del regno teocratico di Aibelir, basato principalmente sulla fede e la religione, e il regno feudale di Rugterra, fondato sull'importanza della magia. Nel 879, la nascita della prima Madre delle Cicatrici e la cometa segnarono la creazione del regno di Stjarnor, la cui struttura matriarcale e il loro modo di integrare forza fisica e magia lo caratterizza.

Nel mondo marino, nel 922, il Primo Senzaciurma circumnavigò con successo l'arcipelago principale di Clibria, ottenendo il rispetto di tutti quanti gli altri capitani e la nomina di "Primo Senzaciurma", dando anche vita al regno di Eleftheria.

Gli sciamani di Stjarnor, nell'Anno 956, studiarono le stelle e le costellazioni così da riuscire a creare il primo calendario, unificando le tradizioni di tutti i regni.

L'Anno 1000 portò la guerra tra Aibelir e Rugterra, guidata dal "Tetrarca Empio"; la scusante era debellare l'eresia nel regno di Rugterra, ma pare che le vere motivazioni fossero relative alla protezione di un gruppo di esuli che si erano stabiliti nelle zone di Rugterra. Costoro avrebbero poi fondato Liberia. Nell'Anno 1003 la guerra si conclude con un trattato di pace che prevede che Rugterra conceda al gruppo di esuli una porzione di terra indipendente dove insediarsi. Nasce a tutti gli effetti Liberia.

Le tensioni continuarono con Eleftheria e Rugterra fino al trattato commerciale del 1027, che avrebbe fermato le continue scorribande dei primi e la morte di centinaia di persone.

Nel 1065, il Veggente Stellato Lahmok Furiardente mentre stava studiando eclissi lunari, interpretò una di esse come un presagio di sventura. Egli era convinto che il Tetrarca attuale di Aibelir avrebbe portato la sua fede in ogni angolo del continente causando morte e distruzione. Temendo per le sorti di Clibria, fuggì da Stjarnor insieme a un gruppo di seguaci con i quali avrebbe seminato il panico per le strade di Aibelir, arrivando anche a mietere vittime innocenti.

Nel 1067 il Vescovo Uvriel riesce a intercettare Lahmok durante una delle sue irruzioni e a catturarlo. Viene dunque portato al cospetto della Madre delle Cicatrici Vardivehk Doppiazanna. Viene dunque dichiarato colpevole, portando alla sua esecuzione in pubblica piazza. La Madre delle Cicatrici, per scusarsi della problematica causata dall'ex-Veggente Stellato, decise di concedere l'usufrutto delle piantagioni fluviali di papiro a Aibelir. Si raggiunge inoltre un trattato di non aggressione tra i due regni.

Nell'anno 1130, la quiete delle miniere di Rugterra fu infranta da una scoperta straordinaria: mentre gli abitanti stavano scavando alla ricerca di metalli preziosi, si svelò di fronte a loro l'esistenza di una civiltà sconosciuta sviluppatasi nel sottosuolo: "Il Collettivo". Questo popolo, composto da soli nani, nascosto alle menti della superficie, divenne oggetto di curiosità e stupore. Dopo anni di approfondita conoscenza e trattative, l'anno 1208 vide la firma di un trattato nel territorio di Liberia tra i Regni e il Collettivo. Questo trattato non solo simboleggiò l'inizio di una collaborazione tra due mondi, ma sancì l'impegno dei Regni ad unificare il sistema di scambio di merci. Al fine di garantire una serenità generale, fu garantito al regno nanico il monopolio sul nuovo sistema monetario nei confini della città libera, dando vita al primo conio unificato. Questa innovazione finanziaria avrebbe avuto profonde implicazioni sulla stabilità economica dei Regni.

Nell'anno 1424, l'ambizione di espansione dei Regni li portò a muovere guerra contro l'Impero dell'Est. Non vi erano stati contatti per secoli e non si era ben consci di quanto potessero essersi sviluppati. Difatti, i Regni subirono una dolorosa sconfitta che arrestò temporaneamente le esplorazioni e l'espansionismo a est. Le ferite di questa guerra spinsero i Regni a un periodo di riflessione e riorganizzazione.

Mentre i Regni si riprendevano dalle sconfitte dell'anno precedente, un nuovo elemento entrò in scena nell'anno 1425. Eleftheria portò alla luce un diario rinvenuto durante una serie di razzie ai danni delle navi dell'Impero dell'Est. Le mappe incomplete di un'isola a nord-ovest suscitarono l'interesse e l'intrigo, aprendo nuove possibilità di esplorazione e avventura. Il timore di ripetere gli errori del passato portò alla firma, nell'anno 1453, di un trattato che vietava l'invio di contingenti militari nel nuovo continente. L'obiettivo era chiaro: evitare nuovi conflitti tra fazioni e garantire un periodo di pace e stabilità tra i Regni, così da riuscire effettivamente a colonizzare quelle terre.

Tuttavia, nel 1464, gli scarti della società di ognuno dei cinque Regni, spinti dall'ambizione di una vita migliore, furono spediti a ovest con l'obiettivo di fondare delle colonie nel territorio inesplorato. L'entusiasmo iniziale si scontrò con la realtà quando, nel 1469, i Regni non ricevettero più notizie dalle colonie. L'incertezza innescò la decisione di organizzare una spedizione nell'isola a ovest.

E così, giungiamo all'anno 1474, con i Regni in procinto di intraprendere una nuova avventura, decisi a scoprire il destino delle colonie perdute e ad esplorare l'isola sconosciuta a ovest.

Dopo tre mesi di navigazione, si tocca terra nel nuovo continente. I giorni moderni vedono il mondo di Anki sospeso tra la promessa di nuove scoperte e l'ansia dell'ignoto, un contesto in cui il passato e il futuro si intrecciano, plasmando il destino di questo affascinante mondo.



LE DIVINITA'

Sono legate ai quattro aspetti dell'esistenza, che influenzano mantenendo un equilibrio tra momenti di lotta e periodi di pace. Questo equilibrio precario si vede nel mutare degli eventi e nello scorrere del tempo: il susseguirsi delle stagioni ne è un esempio. Gli Dèi non hanno né un vero e proprio sesso né tantomeno un volto definito, ma nel corso dei secoli hanno assunto molti nomi e molte forme derivanti dalla necessità e dalla fantasia umana: per questo trovare chi si appella a loro come femmina o maschio è estremamente comune e non viene considerata eresia. Le divinità intervengono raramente in maniera diretta sul mondo dei mortali per non turbarne l'equilibrio.

La maggior parte delle persone crede in loro e non ha dubbi riguardo la loro esistenza, tuttavia c'è qualcuno che le considera al pari di uno spauracchio, o chi le ignora in quanto decisamente più orientato a vivere la sua mortalità e a perseguire i suoi interessi.

Thalna, Divinità della Nascita

Viene spesso rappresentata come una donna prosperosa che tiene in braccio un infante e per mano un bambino. Il suo simbolo è un triangolo capovolto con al suo interno un cerchio.

Stagione: Primavera

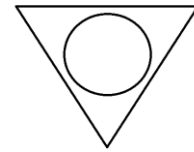
Domini: Vita, Famiglia, Amore.

Simbolo: un triangolo capovolto con al suo interno un cerchio.

Monito: *"Nascere è ricevere il mondo in regalo mentre si cade nel Tempo"*

Tradizioni e festività: Oltre alla Festività dell'Equinozio di Primavera, vengono dedicate a Thalna anche le nascite. A Rugterra anche il compimento del decimo anno di età viene dedicato a lei.

Figure rappresentanti di spicco: il Tetrarca, il Cardinale di Thalna ed il Grande Thalnita, chiamata anche Grande Nurturiana, che si dice abbia la capacità di rendere fertile ogni cosa.



Mantus, Divinità della Morte

Mantus è spesso rappresentato come un uomo anziano ed emaciato, con lo sguardo indulgente, seduto su un trono ed atto a puntare il dito in segno di giudizio. Il suo simbolo è un triangolo sovrastante un cerchio, che lo interseca a metà.

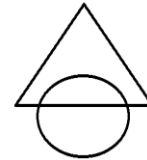
Stagione: Inverno

Domini: Morte, Equilibrio, Giustizia

Monito: *"Conosco ciò che vi spaventa, so il giorno e il modo. Ma non vivere è essere già nel mio regno"*

Tradizioni e festività: Oltre al Solstizio d'Inverno, altri momenti di dedizione sono le esequie funebri. Anche i momenti in cui si stabilisce un verdetto vengono spesso preceduti o seguiti da invocazioni al dio.

Figure rappresentanti di spicco: il Tetrarca, il Cardinale di Mantus, l'Alto Sammariano, chiamato anche Alto Giudice, che si dice che abbia la capacità della veggenza nel passato.



Lumis, Divinità dell'Anima

Lumis è rappresentato come un ermafrodita dai seni abbozzati che fissa il cielo mentre sta disteso su di una nuvola. Il suo simbolo è un triangolo sovrastato da un cerchio.

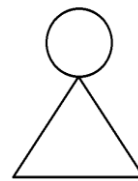
Stagione: Autunno

Domini: Arte, Ozio, Passione carnale

Monito: *"Anche foste ciechi, potreste continuare a vedere: ci sono più cose nell'anima che in fondo al mare"*

Tradizioni: La festa solenne del dio è l'Equinozio d'Autunno. Altre feste che gli vengono dedicate sono i banchetti in onore degli ospiti e le orge rituali.

Figure rappresentanti di spicco: il Tetrarca, il Cardinale di Lumis ed il Sommo Lumisavio, che si dice che abbia la capacità di vedere nel futuro.



Veive, Divinità del Corpo

Veive è spesso rappresentato come un fabbro giovane e dai muscoli definiti atto a forgiare strumenti di precisione. Il suo simbolo consiste in due triangoli rovesciati sovrapposti a metà.

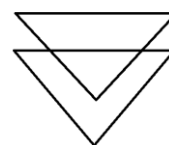
Stagione: Estate

Domini: Miglioramento personale, Lotta, Ingegno

Monito: *"La vostra carne è l'unico strumento in cui potete vivere: abbiatene cura e farete grandi cose, trascuratela e diverrà presto cenere"*.

Tradizioni: La festa solenne è il Solstizio d'Estate, mentre altri eventi che gli vengono dedicati sono le gare di forza, le prove di ingegno e la fine dei lavori per le opere architettoniche.

Figure rappresentanti di spicco: il Tetrarca, il Cardinale di Veive ed il Grande Tielotvar, chiamato anche Sommo Andvari, che si dice che abbia una forza sovrumana.





ORGANIZZAZIONE

La carica più alta a livello religioso è il Tetrarca, voce e volere degli Dèi in terra. Egli non guida direttamente i Culti, ma ha come vicari i Cardinali. Essi sono affiancati a loro volta dai Sommi Sacerdoti, che vengono scelti direttamente dal Tetrarca. I quattro Sommi sono conosciuti con i nomi di: Grande Nurturiana, Sommo Lumisavio, Alto Sammariano, Grande Tielotvar. Attualmente vi sono solamente due Sommi di Lumis e Veive, poiché agli occhi degli Dei non vi sono altri mortali degni del titolo. Ogni sommo sacerdote riceve dagli dei un dono:

La carica di Sommo Sacerdote del Culto svincola il prescelto da ogni legame parentale, lavorativo e addirittura di Fazione di appartenenza, e lo porterà alle dirette dipendenze del Tetrarca. Tradizionalmente godono comunque di molta libertà, poiché la parte meramente amministrativa dei Culti è delegata ai relativi Cardinali.

E' compito dei Cardinali rintracciare il mortale prescelto dagli Dei dopo la rivelazione del Tetrarca, raggiungerlo, prelevarlo dalla sua terra ed accompagnarlo sino ad Aibelir, dove verrà insignito della carica di Sommo ed addestrato nelle vie e nei modi delle divinità, nel caso in cui questi non sia già un sacerdote.

Gruppi Religiosi

Sul continente si sono formati dei gruppi sacerdotali che agiscono indipendentemente dai regni. Essi sono:

- **Nurturiane:** sacerdotesse di Thalna che si occupano nei vari regni del parto e dei primi anni di vita degli infanti. Si riconoscono perché spesso portano il simbolo della divinità tatuato sulle mani o ricamato sulle vesti.
- **Thalniti:** sacerdoti di ambo i sessi del culto di Thalna, portano i simboli del dio per lo più sulle vesti ma molti lo tatuano sul collo.
- **Lumisavi:** sacerdoti di ambo i sessi del culto di Lumis che si dedicano alla contemplazione e all'ozio speculativo, si riconoscono perché usano tatuare il simbolo del dio sul volto e spesso portano con loro dei taccuini.
- **Samarriani:** coloro che si dedicano al culto di Mantus. Una larga parte di loro si dedica ai riti funebri. Si riconoscono dal colore tendenzialmente scuro delle vesti e dal volto che spesso portano coperto.
- **Giudici di Mantus:** sacerdoti di ambo i sessi del culto di Mantus che si dedicano allo studio delle leggi, non a caso molti di loro sono giudici. Riconoscibili dal simbolo del dio inciso sulle armi con cui impartiscono il verdetto.
- **Tielotvari:** sacerdoti di ambo i sessi del culto di Veive. Sono dediti al miglioramento personale e lo promuovono anche negli altri. Si dedicano spesso alla lotta.
- **Andvari:** sacerdoti di ambo i sessi del culto di Veive. Si dedicano per lo più all'ingegneria e alla meccanica.

Ad Aibelir sono presenti due ulteriori gruppi religiosi i cui membri ricoprono funzioni estremamente specializzate, il che fornisce loro anche una più ampia libertà d'azione. Si tratta dei Custodi del Sonno e dei Membri dell'Occhio.

A Stjarnor è presente il Popolo delle Ossa, i cui membri non sono necessariamente sacerdoti, ma si dedicano comunque ai defunti e ai riti funebri.



IL CONCETTO DI ANIMA

Ego, Io, Sé, Essere, Spirito, Scintilla, Soffio vitale, e così via. Sono tutti modi per definire la stessa cosa: l'Anima. Comunque la si voglia chiamare, essa è ciò che rende un essere unico e irripetibile. Le razze mortali hanno un'anima, gli animali hanno un'anima, ma le piante non ce l'hanno: la differenza tra cosa possa avere un'anima e cosa no è dovuta al diverso grado di coscienza come essere senziente.

L'anima non è visibile né percepibile in nessun modo dai mortali: solo gli Dèi possono percepirla e concedere a mortali meritevoli di vederla o percepirla.

Generalmente, l'anima viene vista come un dono degli Dèi, di cui solo loro possono disporre. Questo è il motivo fondamentale per cui va preservata, cercando di non macchiarla e di non corromperla, in vista del giudizio ultimo di Mantus. Nel caso in cui un'anima venisse trovata troppo corrotta, verrebbe abbandonata tra i mortali con la possibilità di lavare la sua onta e purificarsi. La morale terrena è diversa dalla morale divina: ciò che per le razze mortali può essere deprecabile a livello morale, per gli Dèi potrebbe essere un nonnulla, e viceversa. Proprio a causa dell'imperscrutabilità dell'ideale divino vi sono visioni e opinioni discordanti su cosa sia effettivamente la corruzione, tanto che ogni Regno ha al riguardo le sue leggi, le sue visioni, le sue regole. Nonostante ciò, tutti concordano sul fatto che commettere atti empî porti a una corruzione effettiva, come ad esempio venerare falsi Dèi, vendere la propria anima, frammentarla, legarla a degli oggetti, costringerla a vivere in un corpo per più del tempo naturale, o costringerla a vivere in un altro corpo, e così via.

L'anima non è immortale: può essere consumata o distrutta. Uccidere la parte fisica di un'anima (ovvero il corpo) non la intacca, a meno di casi particolari. Anima e corpo possono esistere separatamente senza che sia considerato eresia solo quando il corpo decade e muore: l'anima, a quel punto, ascende agli Dèi e continua a vivere.

Esistono modi di influenzare l'anima, come ad esempio le Invocazioni Sacerdotali: la voce del sacerdote arriva direttamente all'anima dell'individuo, che, per benevolenza divina, riesce a fortificare la mente e il corpo. Così come la benedizione divina, anche la corruzione dell'anima può avere effetti percepibili sia sul corpo, che sulla mente, che sulle capacità di un individuo.

Non si sa cosa succeda effettivamente all'anima quando ascende agli Dèi, ma quasi ogni popolo ha un concetto positivo legato a concetti come quelli di pace, gioia, abbondanza e armonia.

Il concetto di Anima viene visto e sentito in maniera diversa anche tra le fazioni:

- AIBELIR. Ad Aibelir l'anima è il dono più sacro concesso dagli Dèi, il fulcro dell'esistenza e il riflesso della loro volontà in ogni individuo. Non è un semplice soffio vitale né un'eredità personale, ma una scintilla divina che guida ciascuno nel compiere il proprio dovere nel grande disegno cosmico. Non appartiene al singolo, ma al volere divino, e il suo destino è legato all'obbedienza e alla rettitudine. Per i membri di Aibelir, l'anima non è libera né mutevole, ma parte di un ordine stabilito. Custodirla significa onorare gli Dèi attraverso il servizio, la disciplina e l'unità, poiché solo accettando il proprio ruolo nella collettività si può raggiungere la perfezione spirituale.
- ELEFThERIA - Per gli Eleftheri, l'anima non ha una valenza sacra nel senso tradizionale del termine. Non è oggetto di venerazione né legata a dogmi religiosi, ma viene intesa come il soffio vitale che infonde volontà e determinazione nell'individuo. È la scintilla che permette a ciascuno di esercitare il proprio libero arbitrio, scegliendo sempre il proprio destino, indipendentemente dalle circostanze. Questo concetto è alla base della loro cultura e del rispetto che nutrono verso coloro che dimostrano forza d'animo e spirito indomito, persino tra i nemici. Al contrario, disprezzano chi si lascia spezzare dalle avversità e rinuncia alla propria libertà senza combattere. Per un Eleftheri, perdere la propria autodeterminazione equivale a perdere l'essenza stessa della vita, ed è per questo che seguono il principio del *"meglio morti che schiavi"*.
- STJARNOR - Per gli Stjarnor, l'anima è la somma delle azioni, delle scelte e delle cicatrici che una persona porta con sé. È una forza in continua trasformazione, forgiata dalla lotta per la sopravvivenza, dal legame con la tribù, dall'impronta che si lascia sul mondo. Un'anima che si rafforza diventa parte della memoria collettiva, un segno indelebile nel tessuto della comunità. Al contrario, un'anima che si spezza e si arrende si disperde, dimenticata come foglie portate via dal vento. Dopo la morte, ciò che rimane dell'anima è ciò che gli altri ricordano e tramandano, perché vivere senza lasciare traccia equivale a non essere mai esistiti: gli Stjarnor pensano che l'anima, quando il corpo muore, venga giudicata per come ha vissuto e diventerà parte della volta celeste, da dove potrà assistere i viventi.
- RUGTERRA - A Rugterra l'anima è vista come parte immortale dell'individuo, la volontà che può e deve aspirare all'infinito e alla comprensione assoluta. Ritengono che alla morte essa venga accolta nell'aldilà dagli Dei che possono donare pace eterna e la comprensione del tutto, o "condannata" a tornare in un corpo limitato. Alcuni filosofi ritengono che la reincarnazione sia invece lo strumento che gli Dei usano per riportare gli spiriti più eccelsi su Anki per aiutare le civiltà a progredire (esempi: tetrarca, prescelti degli dei, scienziati, grandi eruditi, artisti... Tutte le figure "uniche")



LE RAZZE

Queste sono le razze che abitano il mondo, e dovrai sceglierne una anche tu!

Valuta bene quale scegliere sia per la costumistica ed il trucco durante le varie stagioni dell'anno, sia per ciò che riguarda la loro interpretazione.

Le faide tra razze sono estremamente rare, se non pressoché inesistenti. Questo perché, avendo la certezza dell'esistenza degli Dèi, tutte le genti del mondo sanno di essere loro figli, seppur sotto forme diverse. Ogni popolo, indipendentemente dalle sue caratteristiche fisiche o innate, riconosce negli altri una comune discendenza divina, il che riduce drasticamente le discriminazioni basate sulla razza e annulla l'odio cieco basato sulla semplice appartenenza razziale. In un mondo del genere, le alleanze e le rivalità si formano su basi più profonde della semplice differenza di specie. Le civiltà possono collaborare o scontrarsi in base a credenze, ambizioni o visioni contrastanti sul destino che gli Dèi hanno riservato loro.



Guardati allo specchio, sono proprio come te. Sono presenti pressoché ovunque grazie alla loro capacità di adattamento. La maggioranza numerica è un'arma a doppio taglio, e pertanto guardano alle altre stirpi con un misto di curiosità e diffidenza. Tanto altruisti e benevoli alcuni, quanto arroganti e facilmente corruttibili altri. Si può dire che siano la razza più variopinta del creato.

Rappresentazione: Non necessita di trucco.



Sia uomini che donne presentano una folta barba, ma il loro tratto più particolare è la pelle, che presenta crepe esattamente come la pietra. Presenti quasi solo nel loro regno, difficilmente si mescolano alle altre razze, anche perché sono la più antica esistente. Chi non appartiene alla loro specie li trova burberi e avidi, mentre tra di loro vige una comunione quasi totale. Abili tanto nella costruzione quanto nel mercanteggio, è difficile poter costruire qualcosa di solido senza di loro.

Rappresentazione: Pelle colorata di grigio, venature del colore di minerali, soprattutto in viso.



Il loro tratto più distintivo ed immediato da riconoscere sono le orecchie a punta. Tuttavia è difficile non notare anche il contrasto tra la pelle chiara e la perenne ombra nera che circonda i loro occhi. Altre linee verticali gli corrono dalla bocca al mento. E' la seconda razza più presente al mondo. L'apparenza elegante e i lineamenti effimeri celano il loro lato più cupo e oscuro. Diffidenti, schivi, dicono solo ciò che è necessario e che possa rispondere a quanto viene chiesto loro. Non amano perdersi in chiacchiere: diretti e concisi, tutto è concesso per ambire al potere, dall'assassinio all'amicizia, dal furto alla carità.

Rappresentazione: Orecchie a punta come protesi, ombretto sotto gli occhi, linee verticali nere tra labbro inferiore e mento.



Dai fisici asciutti o più robusti, ma quasi sempre tonici e muscolosi, presentano delle striature o delle macchie verdi sul corpo, in particolar modo sul volto. Alcuni hanno delle zanne, altri invece ne sono sprovvisti. Presenti soprattutto nei regni tribali, alcuni sono schiavi nella confederazione dei pirati. Esprimono spesso la loro indole buona e amichevole in maniera fisica. Ciò non toglie che farne infuriare uno sia una pessima idea: la loro forza è seconda solo a quella dei Furori, con cui spesso fraternizzano e intessono relazioni durature.

Rappresentazione: Striature e macchie verdi sul corpo, soprattutto sul viso. Possibilità di zanne come protesi.



In base alla loro età presentano corna più o meno grosse, ma qualcuno afferma anche di avergli visto fare l'occholino dalla fronte. Presentano striature rosse soprattutto attorno agli occhi. Sono la razza più presente nelle terre tribali. Scherzosi e sarcastici, non si capisce mai fino in fondo quando siano seri e quando ti stanno prendendo in giro. Per quanto possano ridere di te e con te, non toglie che in battaglia siano crudeli e inarrestabili. Data la loro forza nessuna delle altre razze, a parte gli orchi, può anche solo pensare di poterli affrontare in uno scontro uno contro uno.

Rappresentazione: Corni come protesi su volto e spalle, o protesi di un terzo occhio sulla fronte. Striature rosse attorno agli occhi.



Le linee orizzontali che corrono dalla fronte al mento nelle tonalità di blu, azzurro e a volte argento sono il loro tratto distintivo più immediato per riconoscerli sia in acqua che sulla terraferma. Le squame sul corpo sono il retaggio dei loro progenitori. Trattandosi di creature marine, necessitano di acqua. Li si può trovare nell'arcipelago o vicino alle coste. Tenzialmente di indole mite e gregaria, sono altruisti ma non per questo ingenui. Dediti all'aiuto del prossimo se nelle loro possibilità, appena si accorgono che qualcuno sta cercando di approfittarsi di loro lo abbandonano, ed è sicuro che non avrà più la loro fiducia. Anzi, in quel caso ci si potrebbe pure aspettare un qualche tipo di vendetta.

Rappresentazione: Linee verticali da fronte a mento di colore blu, azzurro o argento. Squame dipinte sulla pelle.



Hanno un volto dai lineamenti affilati e linee arancioni sul volto, soprattutto sotto gli occhi e sulla fronte. Ma non è il loro tratto più distintivo: ci pensano le orecchie e la coda da volpe a renderli irrimediabilmente riconoscibili. Sono la razza più rara e meno diffusa al mondo, tanto che c'è chi dice che la loro esistenza sia legata alla leggenda. Furbi e lascivi, sanno che difficilmente un mortale può resistere al loro fascino e ai loro modi eleganti e gentili. Non è inusuale che rovinino matrimoni, fidanzamenti e amicizie per puro divertimento, ma tra loro ci sono anche personalità miti e protettive.

Rappresentazione: Orecchie e coda di pelo come protesi. Linee arancioni ai lati degli occhi e sulla fronte.

LE FAZIONI

La fazione è il regno in cui sei nato e in cui hai vissuto fino al momento dell'imbarco per la spedizione. Ognuna di esse differisce per territorio, governo, economia, razze predominanti, mentalità, personaggi di spicco, e così via. Ci sono anche degli stereotipi al riguardo e indicazioni di vario genere che possono esserti utili nella creazione del PG. La fazione non è qualcosa che si sceglie e poi si lascia da parte, anzi, sarà parte viva e integrante di questo live.

Le descrizioni che seguiranno sono solo una parte delle informazioni riguardo il tuo regno: quando creerai il PG e sarà ufficialmente approvato, avrai molte più informazioni e linee guida per interpretare al meglio la cultura e le particolarità della tua terra d'origine!

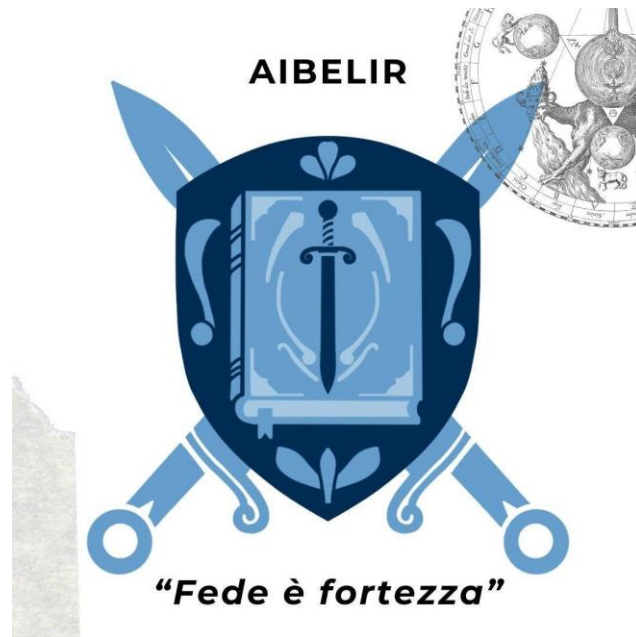
Ci sono tuttavia alcuni tratti in comune che legano ogni fazione e devi tenerlo in considerazione quando interpreti:

- L'abbandono volontario della propria fazione viene considerato alto tradimento e viene sempre punito con la morte.
- Il matrimonio e la procreazione tra fazioni sono malvisti e da che si sappia, finora mai avvenuti: sono considerati alla stregua dell'abbandono.
- Lo sposalizio tra razze diverse è malvisto e l'accoppiamento tra razze non è fertile.



La mappa del Vecchio Continente, con le capitali delle Fazioni e l'estensione nel sottosuolo del Collettivo





"La fede è il nostro baluardo. Noi ci eleviamo uniti sotto il manto delle divinità. La nostra grandezza risiede nell'obbedienza al volere divino. Possa il Tetrarca illuminare il nostro popolo verso un futuro sempre più luminoso."

STEREOTIPI

"L'unica cosa più grande dei loro templi è la loro boria" - Rugterra

"Sai come salvi un membro di Aibelir dall'affogamento? Gli togli lo stivale dalla testa!" – Eleftheria

"Bisogna guardare anche dal basso per capire l'esistenza nella sua interezza" - Stjarnor

TERRITORIO

La nazione di Aibelir è ben inserita nell'entroterra del continente, abbraccia un territorio vasto con differenti zone geografiche, ma è prevalentemente un territorio dolce, per la maggior parte pianeggiante e fertile. I confini della nazione toccano a Sud le propaggini del Regno di Rugterra e di Leftia, mentre a Nord incontrano le selvagge terre di Stjarnor.

La nazione di Aibelir è estremamente ricca di luoghi mistici, ritenuti sacri dai suoi abitanti, come ad esempio il Lago dell'Inizio, la massa ferma d'acqua dolce più grande del continente, dove si narra che le divinità si siano raccolte per dare vita ai Primogeniti. E' proprio alle pendici di questo enorme lago che sorge la capitale di Aibelir, anch'essa chiamata Tempio dell'Inizio, un'enorme metropoli che gli avventori non esitano a definire "la città più bella del mondo". La città è servita da una folla rete di acquedotti che trasporta l'acqua del lago in ogni casa della capitale, dunque anche il più povero cittadino e la più piccola bottega della capitale sono servite da acqua corrente. Tempio dell'Inizio è la città più popolosa del continente, e anche grazie alla tecnologia degli acquedotti la sua popolazione aumenta di continuo; per questo motivo la città va via via ingrandendosi e nuovi edifici sorgono a ridosso di quelli vecchi tutti uguali gli uni agli altri. Ad Aibelir l'edilizia è semplice e le case e gli edifici delle attività sono estremamente simili tra loro per forma e struttura in quanto Aibelir è la Fazione che meno di tutte considera il fare sfarzo dei propri possedimenti come un sinonimo di rilevanza sociale. Gli unici edifici che si staccano da questa concezione sono i Templi; il Tempio è sempre l'edificio più alto della città o del villaggio, quello più bello e spesso volte quello più capiente, in quanto deve essere manifestazione della grandezza degli Dei rispetto a quella dei comuni mortali.

- Nelle regioni a sud della nazione ci si avvicina alla catena montuosa che separa geograficamente Aibelir da Rugterra, qui il clima è più rigido e la vita si è adattata alla temperatura più fredda. Gli uomini e le donne si ricoprono di pesanti cappe di cotone e di lana, ma raramente di pellicce; i loro vestiti ricordano più delle spesse tende portatili piuttosto che confortevoli vestiti soffici. In questa zona è facile incontrare abitanti il cui carattere è stato indurito dal freddo, i villaggi a Sud sono spesso piccoli agglomerati di edifici tozzi e gente solitaria che predilige l'allevamento degli animali e la coltivazione dei resistenti grani premontani piuttosto che la vita fatta di eventi sociali e grandi banchetti.
- nelle regioni ad Est, a ridosso del Lago dell'Inizio, sorgono le città più grandi di Aibelir, tra le quali la Capitale. In queste zone vi è una folla foresta irrigata dalle gentili acque del Lago. Gli abitanti di questo territorio sono ben acclimatati alle temperature miti e piovose, vivono in villaggi uniti, collegati da strade ampie attraversate da ingenti carovane per gli scambi di merci. Il legno e le risorse minerarie abbondano in questi luoghi, e il loro trasporto avviene facilmente via terra, ma ancora più agilmente sull'acqua dove grosse zattere piatte sono adibite al trasporto dei tronchi d'albero. I cittadini di questi territori raramente devono preoccuparsi di non arrivare a fine mese, dunque hanno tempo e mezzi per rivolgere le loro attenzioni a tutte quelle attività artistiche ed intellettuali che sarebbero impossibili da coltivare altrove. Accademie d'arte ed università sorgono principalmente in queste zone dove la gente ama vestirsi con indumenti eclettici e bizzarri per distinguersi dal resto della folla. Nella Capitale Tempio dell'Inizio sorge anche il più importante edificio di Aibelir, appunto il Tempio dell'Inizio; esso è sede delle più importanti funzioni religiose e contemporaneamente funge da palazzo del governo, residenza sia del capo di stato che del Concilio.
- a nord, dove il clima è più caldo, viene prodotto il tabacco, vero fulcro dell'economia di Aibelir. Sebbene a Nord la nazione confini con Stjarnor, nella realtà dei fatti gli abitanti di quest'ultima non si spingono quasi mai così in basso, e

contemporaneamente i villaggi di Aibelir non sono così popolosi in queste zone, riducendo al minimo i contatti tra i due popoli. In queste terre piuttosto che le grandi città sorgono fattorie isolate che abbracciano numerosi chilometri di campi, e il tuo vicino di casa più prossimo potrebbe abitare a mezz'ora di cammino da te. Il terreno è ideale per la coltivazione di granaglie e di tabacco, una pianta da pipa estremamente richiesta nel continente e di cui Aibelir ha il monopolio economico. I contadini del Nord sono sì gran lavoratori dalle mani callose, ma hanno sempre un ricco vestito e brillanti gioielli nell'armadio per dimostrare la ricchezza acquisita grazie alla propria fatica, abito con cui si presentano sempre alle funzioni religiose dimostrandosi spesso i più sfarzosi tra tutti gli altri cittadini di Aibelir.

- la zona ad Ovest invece, vista la sua posizione che le consente di raggiungere facilmente tutte le aree della nazione, si è sviluppata per essere il centro militarizzato di Aibelir, e le sue strade la collegano facilmente e velocemente sia alla capitale che al lontano nord e soprattutto al Sud, dove la vicinanza con Rugterra ha sempre preoccupato gli abitanti. La grandiosità delle strade di Aibelir è tuttora insuperata, e non è raro che le vie più frequentate siano dotate di tettoie lunghe anche decine di chilometri che proteggono i viaggiatori dagli elementi. Qui l'architettura dei villaggi e delle città è resa quanto più possibile uniforme di modo che non possa esserci invidia tra i cittadini, ma vi fanno ovvia eccezione non solo i Templi ma anche le Accademie Militari. Nei territori dell'Ovest è situato il Tempio della Nuova Luce, dove vengono portati i criminali, ad Aibelir chiamati "Penitenti", affinché vengano rieducati e reinseriti nella società. La foresta rigogliosa che cresce nell'estremo ovest è ricca delle più disparate erbe medicinali che vengono approfonditamente studiate dalle Sorelle Medicanti, un ordine di sole donne che si prodigano allo studio e alla pratica della medicina.

SOCIETÀ'

Aibelir è un regno pesantemente militarizzato, lo fu prima della guerra contro Rugterra e lo è ora più che mai, ma soprattutto il popolo è caratterizzato da un grande senso della fede, rivolto in egual misura agli dei ed al Tetrarca, colui che degli dei è l'incarnazione fisica nel mondo di Anki. Unione, forza, lealtà, e fratellanza sono le doti che caratterizzano gli abitanti di Aibelir. Quando, nell'anno 1000, scoppiò la guerra contro Rugterra, la nazione rischiò di vedere la propria fine; in questo periodo di tre anni che intercorse prima della pace, Aibelir fu costretta ad armare forzatamente tutti i propri abitanti, e la fede e la disperazione contribuirono ad aumentare esponenzialmente la coesione tra i cittadini, evento che probabilmente non sarebbe mai accaduto in tempo di pace; sul campo di battaglia ed in una città sconvolta dalla guerra non c'è distinzione di ceto sociale. Il lascito di questo terribile periodo permane marchiato a fuoco nella società di Aibelir che si è scoperta più forte quando unita, più resistente quando solidale con i propri vicini e più potente quando guidata dalla fede.

Da quel momento Aibelir vede riflessa nella grandiosità della propria società la magnificenza degli dei, dunque ognuno è tenuto a presenziare ogni giorno alla messa giornaliera ed a trovare il suo posto nel mondo per poter contribuire alla collettività al meglio; nullafacenti e lavativi sono considerati un insulto alle divinità e la disoccupazione è vista come un'onta verso sé stessi e la propria famiglia.

Al compimento dei sedici anni di età i primogeniti, maschi o femmine che siano, di ogni famiglia, vengono presentati al Vescovo della diocesi alla quale appartengono il quale li benedirà nel nome degli dei come membri attivi della società di Aibelir, arruolandoli nell'Esercito Regolare per una leva obbligatoria della durata di tre anni. Se sono presenti dei giovani particolarmente promettenti e brillanti, secondo il giudizio soggettivo del Vescovo, essi verranno inviati al Tempio dell'Inizio dove il Tetrarca stesso osserverà la loro anima per dirigerli in un Ordine; questi giovani sono gli unici ai quali non è concesso scegliere la propria carriera poiché le divinità stesse l'hanno già scelta per loro.

Gli Ordini sono i seguenti:

- Ordine del Focolare: i giovani maschi più atletici vengono inviati a questa organizzazione che rappresenta una frangia d'élite dell'Esercito Regolare. Nell'Ordine del Focolare vengono formati i sacerdoti da battaglia, validissimi guerrieri addestrati in egual modo alle arti militari e sacerdotali, rappresentanti la punta di diamante delle milizie di Aibelir.
- Ordine delle Vesti Carminee: le ragazze più graziose ed intelligenti entreranno a far parte dell'Ordine delle Vesti Carminee, una congregazione che i forestieri tendono a ridurre con il termine di "prostitute", ma che in realtà celano verità molto più profonde ed una missione divina. Le Vesti Carminee hanno il compito istruire i giovani adulti sui modi più corretti di trattare le loro compagne, sia a letto sia nella vita. Esse insegnano ai giovani a rispettare le loro consorti e ad appagarle in ogni maniera possibile, nella speranza di formare una società basata sul rispetto e sull'amore da parte di tutti i sessi. Le Vesti Carminee, in ogni caso, non si limitano a fornire banali esperienze carnali ma utilizzano la loro passione e il proprio amore per generare esperienze mistiche che, non di rado, avvicinano i ragazzi al divino; non è infrequente che, dopo una serata in compagnia delle Vesti Carminee, i giovani ragazzi abbiano deciso di prendere i voti sacerdotali.
- Ordine delle Sorelle Mendicanti: le ragazze più acute e con uno spiccato senso della curiosità invece verranno formate nell'arte della medicina e della farmacologia ed entreranno nell'Ordine delle Sorelle Medicanti presso l'Accademia Medica, dove si dedicheranno alla salute dei cittadini, allo studio delle malattie e della farmacologia. Le Sorelle Mendicanti sono rinomate in tutto il mondo per i loro studi sulle piante officinali e per aver donato al mondo rimedi indispensabili come gli antidoti a numerosi veleni e tecniche avveniristiche come il salasso tramite sanguisughe.
- Ordine dell'Occhio: chi ha la sfortuna di raggiungere i sedici anni da orfano potrà entrare a far parte dell'Ordine dell'Occhio, un reparto militare subordinato al Cardinale di Mantus, preposto al giudizio dei criminali del popolo, dal processo alla condanna. I suoi membri sono anche noti come Inquisitori, e sono studiosi delle leggi e al contempo amministratori di giustizia, si adoperano in tutta la nazione per far mantenere l'ordine e punire i criminali secondo un rigido codice di leggi.
- Ordine dei Sonnambuli: infine vi è l'Ordine dei Custodi del Sonno, anche chiamati Sonnambuli. Esso è formato da ex-sacerdoti guerrieri che, al completamento della loro missione nell'esercito, hanno abbandonato le fila militari per

specializzarsi nel portare ai deceduti l'eterno conforto, accompagnando le famiglie dei defunti nell'accettazione dell'ultimo viaggio del proprio caro.

L'accesso agli Ordini è privilegio dei soli figli primogeniti. I secondogeniti e tutti gli altri figli, sia maschi che femmine, non hanno obblighi particolari e anche se verrà data loro un'istruzione di base alla loro preparazione accademica si aggiunge l'insegnamento di uno specifico mestiere, spesso quello di famiglia, che sia utile alla comunità ed al popolo di cui fanno parte. In ogni caso, nulla vieta loro di decidere liberamente di arruolarsi nell'Esercito Regolare.

GOVERNO

Da quando fu fondata nell'anno 400, a capo di Aibelir venne posto "il Tetrarca"; egli è la voce degli dei sulla terra, una figura che incarna contemporaneamente potere politico sulla nazione di Aibelir e religioso su tutto il continente di Clibria, e che rimane in carica dalla sua elezione fino alla sua morte.

Il Tetrarca viene supportato dal Concilio, un organo composto da quattro Cardinali, ognuno dei quali è legato principalmente ad una divinità. I Cardinali prendono diversi nomi: il Cardinale di Thalna si chiama "Fonte" perchè alle fonti d'acqua si attribuiscono la nascita delle varie forme di vita, inoltre la Primavera simboleggiata dalla Dea è fonte di rinnovamento; il Cardinale di Veive si chiama "Barriera", in quanto rappresenta le barriere che ci poniamo come ostacoli da abbattere per migliorarci; il Cardinale di Lumis prende il nome di "Filo", ricordando che l'anima è il filo lungo cui corre la vita di un individuo; il Cardinale di Mantus viene nominato "Codice", in quanto rappresenta le leggi fondamentali della vita di ogni abitante di Aibelir.

Fonte si occupa dell'amministrazione politica di Aibelir, gestisce la militarizzazione ed i rapporti con le altre nazioni secondo il volere di Thalna.

Barriera si preoccupa della società di Aibelir, supervisiona la felicità o l'infelicità dei cittadini ascoltando il volere e le proposte della gente nel tentativo di appianare qualsiasi divergenza e disparità, secondo il volere di Veive.

Filo si interessa della parte economica, amministrando le tasse, gestendo e ripartendo i beni e stabilendo e modificando rigide leggi sugli scambi commerciali tra Aibelir e le altre nazioni così come desidera Lumis. E' proprio tramite la figura del Filo che venne preso l'Accordo con Stjarnor per il commercio del papiro, monopolio dei popoli della Tangla ed ora venduto solamente alle genti di Aibelir.

Codice si occupa dell'amministrazione della giustizia e di tutto ciò che ne deriva e ne concerne, egli è giudice e giuria all'interno di Aibelir e la sua parola è legge, tanto quanto quella di Mantus, a meno dell'intervento del Tetrarca in persona.

I Cardinali sono uomini fedeli agli dei ed al Tetrarca, pii e celibi che hanno giurato davanti agli dei di non farsi trarre in tentazione dagli interessi nella carne né dagli interessi mondani.

In ordine gerarchico, sotto i Cardinali ci sono i Vescovi, figure elette dal Conclave il cui numero è variabile in base al periodo: ognuno di loro ha potere temporale su una porzione della nazione chiamata "diocesi", all'interno della quale ci sono città e villaggi che verranno gestiti da una folta rete di Amministratori pro-tempore eletti dal Vescovo di riferimento. Questi Amministratori, una volta finito il mandato della durata di due anni, entrano a far parte degli ufficiali dell'esercito in modo da assicurarsi che essi non desiderino accumulare ricchezze. I Vescovi si occupano, inoltre, di strategia, addestramento, nonché della cura del corpo e dello spirito dei soldati appartenenti alla loro diocesi. Oltre a ciò, sono considerati i capi militari sul campo dell'esercito di Aibelir; chi tra loro si mette maggiormente in luce, una volta riunita l'assemblea elettiva, avrà la possibilità di sedere al Conclave come Cardinale. Quando il Tetrarca muore viene riunito il "Conclave", un'assemblea formata dai quattro Cardinali e da tutti i Vescovi di Aibelir. Il Conclave si riunisce per eleggere un nuovo Tetrarca, scegliendolo tra i Cardinali, e un nuovo Cardinale scegliendolo tra i Vescovi. Il Conclave viene riunito in via straordinaria anche successivamente alla morte di un Cardinale, mentre viene solamente virtualmente convocato per la morte di un Vescovo, durante la quale occasione Cardinali e Vescovi non sono fisicamente richiamati al Tempio dell'Inizio ma possono esprimere la loro votazione tramite missiva.

LEGGI E GIUSTIZIA

Le leggi di Aibelir sono rigide, ma sono anche uno dei motivi principali per cui la società continua a vivere e prosperare. Per i forestieri possono sembrare leggi assurde, ma gli abitanti vanno molto fieri del proprio codice, e lo dimostrano esibendolo dovunque nelle città, soprattutto all'esterno dei templi.

Nella legislazione di Aibelir è importante fare una distinzione che le altre Fazioni non hanno, ossia quella tra Reato ed Eresia. Per un Reato le pene possono essere svariate, dalla pena di morte nei casi più gravi alle semplici multe per i reati più leggeri, ma in ogni caso un Reato si risolve immediatamente con una punizione rapida come il pagamento di un indennizzo o il taglio di un orecchio. Per quanto riguarda le Eresie invece, esse sono considerati torti agli dei di entità variabile; è per questo motivo che la giustizia, nei casi di Eresia, prevede lunghe punizioni che tentano di rieducare il reo il quale prenderà il nome di "Penitente". I Penitenti vengono inviati al Tempio della Nuova Luce per essere rieducati.

Il codice delle leggi recita come segue:

"Aibelir è una nazione al cui vertice siedono gli Dei, incarnati e tangibili nella figura del Tetrarca. I suoi consiglieri sono i Cardinali, seguiti dai Vescovi.

- 1. La Parola del Tetrarca è il volere degli Dei: controbattere ad essa o denigrarla è Eresia maggiore e viene punita con la morte sul rogo. Controbattere la parola di un Cardinale o di un Vescovo è Eresia minore, chi la compie diviene Penitente e viene punito con l'autoflagellazione per il tempo di tre mesi durante ogni giornata. Denigrare le parole di Cardinali o Vescovi è Reato maggiore e viene punito con il taglio della lingua e, nei casi più gravi, con la morte.*
- 2. Rubare in un Tempio è Eresia maggiore, in quanto il reato equivale a sottrarre alla società un tassello di Fede. Il furto nel Tempio è punito con un periodo di penitenza presso il Tempio della Nuova Luce, dove i rei vengono sottoposti alla catechesi tramite penitenze fisiche e mentali.*

3. *Non credere negli Dèi è un Reato maggiore; chiunque si professi apertamente ateo vedrà la propria cittadinanza revocata ed avrà 10 giorni per allontanarsi dai confini di Aibelir. Se non dovesse riuscirci in tempo la pena sarà la catechesi obbligatoria che, se non dovesse portare il reo verso la strada della Fede, lo porterà alla morte sul rogo.*
4. *Fuggire da una chiamata alle armi o abbandonare la propria caserma è reato maggiore. Chiunque verrà colto fuggire dal proprio dovere diverrà Penitente e sarà inviato alla rieducazione.*
5. *Non partecipare ai riti dedicati alle divinità è eresia minore se fatto intenzionalmente, è invece reato minore se l'assenza è giustificata da cause esterne, mentre nei casi di infortunio, malattia, infermità, lutto e simili, non viene considerato nè reato nè eresia, a patto che abbia avvisato le autorità della sua condizione. In caso di eresia minore la pena è un mese di rieducazione presso il Tempio cittadino di residenza, mentre in caso di reato minore il reo dovrà offrire una decima al Tempio cittadino di residenza.*
6. *Uccidere un fratello cittadino è un reato maggiore, la pena è il risarcimento della famiglia del defunto con denaro e possedimenti, cui segue la reclusione presso il Tempio di cittadino di residenza.*
7. *Essere colti da un dubbio di fede senza parlarne immediatamente con il proprio Vescovo è Eresia minore. Il colpevole diverrà Penitente, dovrà prestare servizio ecclesiastico alla diocesi per due anni, in aggiunta ad autoflagellazione per tre settimane.*

ECONOMIA E COMMERCIO

Aibelir è un regno fertile che consente alle coltivazioni di crescere abbondanti e forti. Il sostentamento principale della Fazione è basato sul grano e sul mais, entrambe utilizzate anche per la nutrizione degli animali da allevamento; mucche, pecore, capre, cavalli crescono grassi e sani ad Aibelir.

I tagli di carne più pregiata derivano proprio da qui, e non è raro trovare anche prelibatezze raffinate come il fegato grasso d'oca o squisiti tagli di cervo.

In aggiunta al florido mercato della carne, Aibelir si fa strada nell'economia mondiale principalmente con la vendita del Tabacco coltivato a Nord del regno, una pianta da pipa che necessita di attenzioni molto particolari dalla coltivazione al trattamento; sebbene il tabacco cresca anche sulle isole di Eleftheria, nessuno è in grado di produrre una qualità comparabile a quella del Tabacco di Aibelir.

Un altro mercato estremamente florido del regno è quello dei medicinali. L'Ordine delle Sorelle Mendicanti sviluppa e rivende rimedi a quasi ogni tipo di malattia, e le serre presenti nell'Est di Aibelir sono ricche di piante officinali utilizzate o vendute intere alle altre Fazioni del continente.

MAGIA

Lo studio dell'arte arcana prosegue florido ad Aibelir, anche se non se ne fa un uso larghissimo, ed è solitamente appannaggio degli studiosi più eclettici o dei più ricchi mercanti. Essere un mago in questa nazione non ti apre le porte per il successo e per la scalata sociale.

Per apprendere la Magia ad Aibelir è necessario prendere lezioni private o conoscere un esperto che sia disposto a condividere i suoi insegnamenti.

Praticare la Magia non è malvisto, ma è possibile che agli occhi dei più materialistici cittadini sia considerata una perdita di tempo prezioso che avrebbe meglio potuto essere utilizzato nel lavoro, nell'allenamento fisico o nello studio delle arti divine.

FEDE

La fede è un tassello fondamentale di ogni abitante di Aibelir, e tutto nella nazione, dalla società alle leggi, ne riflettono l'importanza.

La teologia insegna che fu proprio alle pendici del Lago dell'Inizio che gli dei discesero per creare i Primogeniti, e dunque la posizione della Capitale e in generale della nazione che questo lago lo abbraccia completamente, vede riflessa la grandezza degli dei nelle proprie genti.

Le divinità vengono glorificate ogni giorno durante le funzioni religiose e durante la giornata in vari modi, non soltanto perché è sul loro volere che lo Stato è nato e continua a prosperare, ma anche perché ad Aibelir essere ateo e/o non partecipare alle funzioni religiose è contro la legge.

L'importanza che ha la fede è dunque di gran lunga superiore rispetto a quella della magia in questo regno che è senza dubbio il più fervente tra tutti, e chi padroneggia le arti divine è guardato con rispetto sia nella comunità che nell'esercito di Aibelir: per poter scalare i ranghi è necessario padroneggiare le arti clericali oltre che al sapersi distinguere in combattimento.

MORTE

Quando un membro di Aibelir muore, la sua salma viene affidata ai membri dell'Ordine del Sonno. I suoi esponenti provvedono al conforto dei cari del defunto accompagnandoli anche per giorni nel processo di metabolizzazione del lutto; un Sonnambulo non è solamente un vecchio sacerdote guerriero in grado di dispensare consolazione leggendo le parole degli dei, ma si presta ad accudire psicologicamente i congiunti del defunto fornendo consiglio, uno spazio sicuro dove sfogarsi, dove piangere, dove disperarsi e dove imparare a ricominciare.

Le esequie funebri proseguono con tre messe, una messa comune alla quale chiunque può partecipare e le cui omelie si rivolgono a tutti gli dei, una messa privata con la sola famiglia rivolta alla divinità alla quale il dipartito era più legato, ed una funzione religiosa alla quale è concessa la partecipazione solamente dell'officiante e dei suoi collaboratori ecclesiastici, rivolta a Mantus, la divinità della morte e della fine.

La sepoltura della salma avviene in terra consacrata agli Dèi, spesso in campisanti vecchi di centinaia di anni, durante la quale il corpo viene sotterrato assieme ad alcuni beni che possedeva in vita. Se la situazione non lo consente, se il defunto si trova lontano da casa o non è disponibile un campo consacrato, è richiesto che un ecclesiastico benedica la fossa con un rituale prima di deporvi la salma.

FESTIVITA'

Giornata della Crescita. La Giornata della Crescita è una festività legata a Thalna, viene dedicata ai bambini che compiono il sesto anno di età, celebrando il passaggio verso la fase della vita in cui iniziano ad avere percezione di qualcosa oltre il terreno ed il concreto. È un giorno di gioia e comunità, volto a riconoscere l'importanza della crescita e dello sviluppo. Dura un'intera giornata, dall'alba al tramonto.

Durante la mattina si svolge la cerimonia di iniziazione presso la piazza principale, dove vengono accolti dal Sacerdote della Diocesi o dal Vescovo, che li benedicono con acqua sacra e pronunciano parole di incoraggiamento e auguri per il loro futuro. Quindi donano loro un ninnolo con un simbolo di protezione e crescita. Nel pomeriggio seguono giochi e attività come corse, cacce al tesoro e giochi di squadra, cui segue un banchetto con le famiglie accompagnato da storie su Thalna e canti tradizionali. La sera la comunità si riunisce attorno ad un grande falò, e i bambini condividono sogni e aspirazioni per il futuro. La giornata si conclude con una preghiera collettiva di ringraziamento a Thalna, chiedendo la sua benevolenza per i giovani.

Festa della Giustizia. Si tratta di un giorno solenne dedicato all'equilibrio e alla Giustizia, e quindi a Mantus. In questo giorno vengono emesse sentenze importanti e si riflette sul valore della giustizia nella società.

La mattina inizia la festività con una cerimonia di apertura presieduta dal Codice, in cui vengono recitate preghiere e invocazioni a Mantus, chiedendo saggezza per la giornata; segue una processione silenziosa per le vie della città, dove i partecipanti si vestono di bianco e portano delle candele. Il pomeriggio vede l'emissione dei verdetti: nei tribunali e nelle piazze principali, vengono emesse le sentenze per casi importanti davanti alla comunità. Segue un discorso sulla giustizia e l'equilibrio, riflettendo sui casi del passato e sulla necessità di mantenere l'equilibrio nella società. La sera vi sono i riti di purificazione per i condannati, le loro famiglie e le loro vittime. Segue un banchetto serale dove si condivide cibo semplice e si discute dei verdetti del giorno: è un momento di riflessione collettiva e riconciliazione. Infine la giornata viene chiusa dalla veglia notturna, durante la quale si recitano preghiere e canti in onore di Mantus, chiedendo protezione e giustizia per il futuro.

Notte dell'Estasi. È una celebrazione della passione, dell'arte e dell'ozio, e quindi in onore di Lumis. Si svolge durante la notte e si dedica al godimento sensuale e alla creatività artistica.

Al tramonto iniziano i festeggiamenti con un grande banchetto all'aperto, dove si serve cibo prelibato e bevande speciali. Bardi e artisti locali presentano spettacoli di danza, musica e teatro, celebrando la bellezza dell'anima e dell'arte in tutte le sue forme. La notte vede l'inizio degli atti riservati agli adulti: le Vesti Carminee organizzano orge rituali sacre, per godere della passione fisica e dell'estasi carnale. Seguono cerimonie di divinazione, in cui si legge il futuro attraverso le rivelazioni divine: le persone possono così chiedere consigli o conoscere il loro destino. Quando il sole sorge, vi è un momento di meditazione collettiva in cui si riflette sulla notte trascorsa e ringraziando Lumis per ciò che offre ogni giorno, promettendogli di coltivare arte e passione nelle proprie vite quotidiane.

Giornata della Forza e dell'Ingegno. Si tratta di una festa che celebra la forza fisica, l'ingegno e il completamento di opere architettoniche. In questo giorno si compete e si ricevono riconoscimenti per i propri traguardi. Dura dal mattino sino al tramonto. Una cerimonia di apertura viene celebrata al mattino, dove le preghiere indirizzate a Veive chiedono la grazia di avere forza e ingegno. Vengono poi mostrate le opere architettoniche recentemente completate, e i loro costruttori e ingegneri ricevono applausi e riconoscimenti dalla comunità. Il pomeriggio è all'insegna delle competizioni di forza fisica come sollevamento pesi, lotta e corse a ostacoli: i vincitori ricevono medaglie e premi simbolici. In contemporanea vengono organizzate competizioni di ingegno basate sulla risoluzione di enigmi, progettazione di strutture e gare di invenzioni. La giornata si conclude con un grande banchetto dove i vincitori delle competizioni vengono onorati, e si condividono storie di grandi imprese e si ringrazia Veive per la forza e l'ingegno dimostrati. La cerimonia finale viene chiusa con un discorso sull'importanza di coltivare le proprie forze, sia fisica che mentale, per migliorarsi e creare grandi opere.

COME GIOCARE AIBELIR

Come hai avuto modo di leggere, Aibelir è un regno pesantemente religioso e fortemente militarizzato, e questi sono i tratti distintivi di questa Fazione.

Aibelir sarebbe perfetta se hai intenzione di giocare un chierico o un paladino dalla fede incrollabile che affronta le battaglie più dure con il nome del proprio dio sulla bocca, ma anche per interpretare un tranquillo prete di paese con poche capacità combattive e molto amore da donare.

Se hai intenzione di giocare un personaggio senza talenti o abilità che derivino dal divino hai comunque molto spazio di gioco ad Aibelir, potrai interpretare infatti un disciplinato soldato unitosi alle forze militari per proteggere i propri cari, o un giovane appena arruolato nell'Esercito Regolare pronto a vedere cosa il mondo ha da offrirgli.

Perché invece non ti sbizzarrisci con una arguta dottoressa partita per la Nuova Frontiera in cerca di nuove erbe curative?

Sia che tu voglia giocare un personaggio con poteri divini, sia che di essi non se ne intenda per nulla, la Fede dovrebbe essere, o essere stato, un tassello importante del tuo personaggio di Aibelir, ma non fraintendere: non dovrai per forza interpretare un invasato. Potrai divertirti anche giocando un personaggio che si sente tradito dagli dei, o abbandonato, e che è partito per il proprio viaggio proprio per allontanarsi dalla città che rappresenta la presenza degli dei sul mondo, oppure potresti giocare una nobile signora che crede nel suo piccolo, senza grandi dimostrazioni.

Una cosa è certa: se giocherai Aibelir non potrai essere indifferente all'esistenza delle divinità.

Per distinguerti come membro di questa Fazione ti consigliamo un vestiario sui toni del blu e dell'azzurro, preferibilmente dotati di una certa eleganza (quantomeno per distinguersi da quei sapientoni di Rugterra!)

APPROFONDIMENTO DI FAZIONE: ORDINI E RAPPORTI

Le Sorelle Medicanti sono il cuore pulsante del soccorso e della guarigione ad Aibelir, donne votate alla scienza medica e al servizio degli altri. Il loro cammino è scandito da un percorso rigoroso, che inizia con il grado più umile, quello di Ancella. Le Ancelle sono giovani allieve che si dedicano alla raccolta delle preziose materie prime necessarie per i rimedi, tengono pulito il laboratorio e osservano con attenzione i gesti esperti delle soccorritrici e delle sorelle. Ogni giorno imparano qualcosa di nuovo, preparandosi per il passo successivo.

Dopo tre anni di apprendistato, un'Ancella ha l'opportunità di affrontare il grande esame di medicina e farmacologia. Il superamento di questa prova segna la transizione al grado di Soccorritrice. Con questo nuovo ruolo, la donna prende i voti solenni dell'ordine, un elenco di regole che le guideranno per tutta la vita. Questi voti impongono di non mettere mai a rischio la propria vita o quella del malato, di portare sempre a termine il proprio compito e di accogliere chiunque abbia bisogno di aiuto, purché ciò non contraddica le regole precedenti. Da quel momento, la Soccorritrice inizia un percorso di specializzazione, approfondendo le arti della guarigione e della cura.

Una volta completato questo percorso, la Soccorritrice diventa a pieno titolo una Sorella, membro effettivo dell'ordine. Le Sorelle accettano senza riserve le missioni loro assegnate e si dedicano per due anni alla catechesi, ricevendo non solo insegnamenti pratici ma anche spirituali. Infine, al vertice dell'ordine si trova la Somma Sorella, figura di grande esperienza e saggezza. Ogni Somma Sorella guida un ramo specifico dell'ordine, addestrando le Sorelle e istruendo le giovani Soccorritrici. La loro parola è legge nelle questioni mediche, incarnando l'essenza dell'ordine stesso.

L'Ordine del Focolare è la fiamma che protegge, riscalda e guida il popolo di Aibelir. I suoi membri, uomini e donne scelti fin da giovani, intraprendono un cammino fatto di disciplina, studio e devozione agli Dèi.

I novizi, chiamati Fiammiferi, iniziano il loro percorso studiando gli scritti sacri e allenandosi nell'arte della scherma, mentre prestano servizio alla comunità. La loro vita è intensa, scandita da sacrifici e dedizione. Dopo cinque anni, i Fiammiferi vengono sottoposti a una prova decisiva. Solo chi dimostra di essere pronto riceve il titolo di Fiammella e può scegliere il proprio percorso all'interno dell'ordine. Coloro che falliscono questa prova, invece, vengono espulsi, costretti a trovare un altro scopo nella loro vita. Le Fiammelle che si distinguono per i loro successi possono essere elevate al grado di Candelabro, ottenendo così il servizio permanente. Con questa promozione, prendono i voti sacri: promettono di essere fiamme che scaldano e proteggono, di seguire il volere degli Dèi e di agire sempre affinché nessuno rimanga solo. Solo i più valorosi tra i Candelabri possono aspirare a diventare Focolari, figure di spicco che ricoprono ruoli di comando, come capitani, tenenti e sacerdoti. La loro guida è fondamentale, e il loro valore incarna il cuore dell'Ordine del Focolare.

I Vescovi rappresentano l'autorità superiore ad Aibelir. A capo delle diocesi, guidano legioni e portano avanti il volere degli Dèi. La loro parola è legge, il loro giudizio inappellabile.

Le Vesti Cremisi incarnano la grazia e la sacralità del Tempio. Sono giovani donne di rara bellezza, scelte per compiere il compito sacro loro affidato dalle divinità. Rispettate da ogni cittadino, indipendentemente dal rango o dalla casta, le Vesti rappresentano un ideale di purezza e devozione. La loro vita è regolata dalla Matrona, che sovrintende al Tempio, organizza le loro giornate e coordina gli incontri.

In silenzio e con dedizione, i Custodi del Sonno portano conforto alle famiglie dei defunti. Questo ordine, unico nel suo genere, accoglie coloro che, al termine del loro servizio militare, cercano pace e serenità. Non vi sono gradi tra i Custodi, poiché il loro compito è semplice ma profondamente significativo: ricordare i caduti e custodire la memoria.

L'Occhio è un ordine molto rispettato, devoto all'estirpazione del male e alla protezione degli innocenti. Gli orfani scelti per entrare nell'Occhio prendono subito i loro voti, giurando di essere la mano che estirpa il Male e di non avere altra famiglia se non i propri fratelli.

Questi giovani, chiamati Accoliti, trascorrono anni a studiare le leggi, comprendere l'eresia e addestrarsi per il loro scopo. Solo chi supera questo duro percorso può diventare Inquisitore, assumendo il ruolo di giudice e operando in missioni per il Regno. Tra gli Inquisitori più promettenti, alcuni vengono scelti come Capitani di Brigata, comandanti di piccoli gruppi inviati nelle missioni più delicate. Al vertice dell'ordine si trova il Primo Inquisitore, una figura di immenso potere, soggetta solo al Codice e incaricata di prendere le decisioni più critiche.

Gli ordini di Aibelir seguono una rigida gerarchia, ciascuno con i propri riti e doveri. Alcune cariche, come i Custodi del Sonno o le Vesti Cremisi, sono uniche e indipendenti dalla linea di comando tradizionale, rispondendo solo ai propri codici interni. Tuttavia, tutti gli ordini condividono un unico obiettivo: servire il Regno e gli Dèi.

Aibelir, a differenza delle altre nazioni continentali, non è suddivisa in città o paesi: questi esistono, ma non hanno né nome né distinzione. La teocrazia, infatti, vuole promulgare l'uguaglianza tra i popoli e la grandezza degli dèi, e ha preferito piuttosto una suddivisione in diocesi, ognuna sotto il controllo di un vescovo. Tra le più rilevanti si possono menzionare:

- Diocesi del Sacro Fuoco, una delle più importanti roccaforti dell'Occhio.
- Diocesi dell'Inizio, sotto il diretto controllo dei cardinali e del Tetrarca.
- Diocesi Ospedaliera, sede dell'Accademia delle Sorelle Medicanti.
- Diocesi di Confine, situata a sud, ospita una delle più importanti caserme dell'Ordine del Focolare.

I cittadini rispettano tutti gli ordini in egual misura, con un'eccezione per l'Ordine del Focolare, i cui membri sono trattati con estremo riguardo poiché compongono il tessuto politico del regno. Un'attenzione particolare è riservata anche all'Occhio,

rispettato da tutti coloro che seguono la luce dei Quattro e temuto da chi se ne allontana. Non è raro che un cittadino offra un pasto e un riparo a un inquisitore, quasi a dimostrargli un affetto simile a quello di un genitore.

Le Sorelle e l'Occhio non costruiscono rapporti solidi a causa della diversità dei loro scopi ultimi: coesistono per volere degli Dèi e, se necessario, si prestano reciproco supporto, ma tra loro non nasceranno mai amicizia o amore. L'Ordine del Focolare, invece, rispetta e apprende dagli altri ordini, poiché sarà suo compito futuro garantire l'equilibrio e il benessere delle genti.

Per quanto riguarda le Vesti Carminee e i Padri del Silenzio, essi sono l'uno lo specchio dell'altro e godono di enorme rispetto sia tra la popolazione sia tra gli altri ordini. Non avendo interesse per il governo o per il potere, questi due ordini non partecipano attivamente alla vita politica di Aibelir, anche perché sarà la stessa fazione a rivolgersi a loro nel momento del bisogno.





“La patria è il tuo dovere, servire il Re è il tuo onore. Con le mani o con la mente ogni tuo gesto deve onorare il Re, poiché solo così potrai aspirare ad innalzare te stesso e la tua stirpe. PER IL RE, PER LA PATRIA, PER IL SUO POPOLO!” - iscrizione sul portale principale del Reggia Reale a Rug

STEREOTIPI

“È complesso parlarci: sono troppo affascinati dai fumi dell’alcool” -Aibelir

“Il loro territorio ha una cosa in comune con la loro principessa: è ricco e si fa prendere da tutte le parti” -Eleftheria

“Ecco cosa succede ad un territorio quando lo lasci gestire ad un uomo” -Stjarnor

TERRITORIO

Posto al centro-sud del continente si staglia il regno di Rugterra. Noto anche col nome di Terra Nera, si sviluppa su una penisola vulcanica la cui forma ricorda quella di uno scudo. La terra è molto fertile, data la regione altamente vulcanica, e i Rugterriani la suddividono formalmente in tre grandi ambienti:

- a nord, a separarlo dal resto del continente, troviamo una grande catena montuosa quasi completamente invalicabile che a causa dei suoi aguzzi picchi prende il nome di “Fauci del Demone”; leggenda narra che sia impossibile oltrepassare i monti scalandoli in quanto, data la loro eccezionale altitudine, nei punti più alti l’aria è talmente rarefatta da rendere impossibile la traversata, e nemmeno gli uccelli riescono ad affrontare il volo. Da questa catena montuosa semi circolare nascono molti venti freddi che determinano il clima generale della regione. Sulle Fauci il clima è gelido, e la neve è presente per la maggior parte dell’anno. Alcuni fiumi che nascono dallo scioglimento dei ghiacciai rotolano dalle montagne, consegnando alla valle salmoni e altri pesci di fiume. In questo clima così duro, tra le rocce e la neve delle montagne, sono però presenti numerose sorgenti di acqua calda che risale dal sottosuolo, riscaldata dal magma sotterraneo, e attorno a loro si sviluppano molte città e i villaggi della zona che ne utilizzano il calore per sopravvivere. Questa zona a Nord è abitata per lo più da elfi ed orchi, creature ben più adattate al freddo di molte altre razze umanoidi più “fragili”, e gli abitanti incentrano la loro economia sulla pesca, l’allevamento di lanosi animali di montagna per ricavarne pellicce e latte, e sulla coltivazione di piante resistenti al clima rigido che producono frutti dalla buccia dura e resistente.
- La zona centrale è ben più accogliente dato che al suo esatto centro si trova il cratere del vulcano spento Rug, che ha dato nome al regno. Al suo interno vi è la capitale, Rug, una roccaforte armata i cui quartieri concentrici sono separati l’uno dall’altro da cinta murarie interne affinché, in caso di attacco, la reggia fortificata che si erge al centro non possa venir assaltata prima di aver conquistato completamente i distretti esterni. Il palazzo centrale della capitale di Rugterra è la casa del Re Nero e della sua corte, e fulcro amministrativo del reame. Le zone circostanti alla capitale sono costellate di città e villaggi ove grazie alla fertilità della terra vengono coltivate un’impressionante varietà di piante tra cui l’anasas molto amato dagli alti strati sociali. I palazzi nobiliari ed amministrativi che sorgono nei distretti più interni sono facilmente riconoscibili dalle grandi vetrate decorate con vetro trasparente che contrasta con il ben più utilizzato vetro rosso, ottenuto dalle sabbie ferrose del territorio. La popolazione di questa zona è composta per lo più da elfi, che sono la stirpe più presente nel regno, seguiti da umani, pochi orchi e sirenidi, ma c’è chi giura di aver visto anche qualche volpide. In questa zona è presente il lago Voor, le cui acque sono incredibilmente acide, e si racconta che gli alchimisti più intraprendenti abbiano sempre tentato di raggiungerne il centro per raccogliere la sostanza più acida del mondo. Riguardo a questo avvenimento, molti a Rugterra ipotizzano che una grande gilda di alchimisti, forse supportata dallo stesso Re Nero, abbiano domandato aiuto ai nani del Collettivo per riuscire a costruire imbarcazioni di metallo resistenti alla corrosione, ma l’intera notizia sembra essere solamente una speculazione. Al largo del lago Voor, nell’unica isola di terra emersa che vi sorge, è stata eretta la più grande prigione di massima sicurezza del regno, una enorme struttura dalle

dimensioni titaniche, costruita centinaia di anni orsono con l'aiuto dei migliori ingegneri e maghi di Rugterra. Da questa prigione, nota come "il Formicaio", non sono mai state registrate fughe.

- Le zone costiere e il sud del regno hanno un clima e un territorio molto più gentile; qui gli abitanti trascorrono la loro vita in relativa tranquillità, lontani dal gelo del Nord e dagli intrighi politici del centro, e possono dunque dedicarsi ad attività artistiche e alla coltivazione ed allevamento di piante e animali rari e ricercati. Le abitazioni sono generalmente semplici case di legno, spesso decorate con graziosi giardini interni. La gente del sud si sostiene grazie al commercio d'arte, all'allevamento ittico di pesci, crostacei e molluschi dai colori sgargianti. Le spiagge, quasi tutte balneabili, hanno una tipica colorazione nera dovuta all'origine vulcanica della zona, ma un occhio attento potrebbe notare come negli strati inferiori la sabbia si tinga di un rosso vivo e lucente.

SOCIETÀ'

L'intera popolazione di Rugterra mostra una riverenza totale verso il Re Nero, detto anche Signore del Vulcano, tanto che uno dei riti obbligatori è andare in pellegrinaggio verso la Capitale e presentargli al compimento del decimo anno di vita. In parte questa riverenza è dovuta alle dure leggi che gestiscono il vilipendio alla patria e le maldicenze nei confronti della nobiltà, in parte perché è un regno generalmente ben gestito, con un re amato e ben voluto in un luogo in cui le ingiustizie, così severamente punite, sono rare sotto l'occhio attento della Polizia Segreta.

La popolazione è divisa in caste più o meno rigide, ma altamente stratificate, alla cui base troviamo gli schiavi: tale status si raggiunge solamente a causa di debiti o reati, poiché nessuno nasce schiavo a Rugterra. Appena al di sopra troviamo i servi della terra, contadini e allevatori che, non potendosi permettere un terreno proprio, lo chiedono in prestito e lo lavorano per conto dei loro signori, guadagnandosi così da vivere. Vi sono poi i liberi cittadini, individui che scelgono la loro strada: contadini, allevatori, artigiani, commercianti, e così via. Sopra i cittadini ci sono i Balivi ed i Latifondisti, cariche pubbliche elette annualmente che amministrano le città o le zone rurali. I Marchesi vengono eletti ogni cinque anni dai Baroni, e questi ultimi sono gli unici con un titolo ereditario a vita, ad esclusione del Re e della sua stirpe.

Una casta a sé stante è quella degli schiavi gladiatori che, pur essendo schiavi, sono amati dal popolo ed alcuni vengono considerati delle vere e proprie celebrità. I gladiatori vengono utilizzati come forma di intrattenimento durante i grandi eventi, pubblici o privati che siano, facendoli combattere contro animali feroci oppure tra di loro per vincere la propria libertà.

A causa della differenza climatica dei territori di Rugterra le mode variano molto di zona in zona: a nord si usano soprattutto vesti di cuoio o pelle rigida e tessuti spessi, e tipiche sono le pellicce rosse ricavate dal manto delle Zannelunghe, grossi felini feroci tipici della zona. Nei territori centrali si incontrano molti più abiti ricercati e di fine fattura, e gli abitanti della capitale -ma non solo- amano riempirsi di ornamenti ed abbellimenti a dimostrazione di uno status che, a volte, nemmeno possiedono ma aspirano a raggiungere. Sulle coste e nella zona sud, dove fa più caldo, gli abiti e gli ornamenti personali rimandano spesso a temi floreali, e a differenza del resto del regno sulle coste è un vanto maggiore presentarsi a petto nudo piuttosto che agghindati, poiché mostrare i propri muscoli è prova inequivocabile che l'individuo ha devoluto la propria vita al lavoro.

Gli abitanti si dimostrano cordiali con i visitatori e tra concittadini, e ciò è dovuto in parte al carattere degli elfi, che rappresentano la maggioranza degli abitanti di Rugterra, ma in parte è anche prova dell'ambizione dei cittadini; chiunque punta ad aumentare il proprio status sociale, che sia tramite lo studio della magia, tramite il commercio o tramite l'arte, e per raggiungere questo obiettivo avere numerosi amici è indispensabile; è più facile affrontare la scalata sociale se hai offerto ospitalità ad un ricco mercante piuttosto che se gli avessi sputato ai piedi durante la sua prima visita in città.

L'educazione ed il buon costume sono insegnamenti che vengono impartiti sin da bambini, e al compimento dei dieci anni ragazzi e le ragazze dimostrano la loro fedeltà al regno con un pellegrinaggio che termina alla capitale, dove possono presentarsi al sovrano e dare sfoggio delle proprie buone maniere. Lungo questo viaggio non è inusuale che i pellegrini vengano aiutati da cittadini che offrono loro alloggio per la notte, pasti caldi o un passaggio, in segno di rispetto verso il re e di coesione con il resto della popolazione.

La famiglia reale

L'attuale famiglia reale è composta da quattro membri principali: il Re Nero Jules de Norger di anni 56, l'Ascendente trentenne Armand de Norger, la regina consorte Fleur de Norger che ha la stessa età del marito e la secondogenita, la principessa Loana, di vent'anni.

La storia d'amore tra il re e la regina consorte è fonte di molte ballate a Rugterra. Storia vuole che i due si conoscano da quando erano undicenni, da quando la regina compì il viaggio tradizionale per incontrare ufficialmente il re. Al cospetto dell'allora sovrano, padre di Jules de Norger, si dice che la ragazzina si sia innamorata follemente dell'allora principe non ancora Ascendente, anch'egli ancora ragazzo. L'anno seguente Fleur fu convocata dalla famiglia reale per essere cresciuta a palazzo in modo da poter diventare, un giorno, Regina Reggente e consorte dell'allora Ascendente, e come prescrivono le usanze nel frattempo venne addestrata nelle arti della guerra e del consiglio. Leggenda vuole che Jules, trovandola eccelsa in tutte le arti tranne quelle magiche, volle insegnarle ad adoperare a dovere la magia, nella quale lui invece eccelleva, e che nelle ore durante le quali avvenivano queste lezioni i due si innamorarono follemente. La stessa esistenza della secondogenita è prova concreta del loro legame, in quanto non è usuale che la coppia reale continui a procreare una volta accertata la presenza di un erede al trono.

La tradizione non prevede un cognome per la principessa, né un vero titolo nobiliare: ciononostante viene onorata e rispettata in quanto parte della famiglia reale. Tra i quattro è l'unica esente dai doveri della corte, e per questo motivo Loana ha viaggiato molto per il regno, soggiornando alle corti dei baroni e nei numerosi palazzi di Rugterra, e pare che sia stata una di queste circostanze a portarla ad avvicinarsi al figlio del barone de Lunar, Murduc II.

Armand de Norger, attuale Ascendente, è ad oggi sposato con la propria consorte Aleta, che ha preso il suo cognome; carente dell'avidità spesso tipica degli Ascendenti, Armand non ha mai fatto risuonare la propria voce più forte di quella del padre e non si

fa vedere spesso in pubblico, ma quelle poche volte che lo fa lo si vede indossare una maschera a coprire la metà destra del viso. Pure questa coppia dalle presenze ai riti pubblici pare molto legata, ma in realtà del loro rapporto non si sa molto, come poco si sa anche del figlio stesso di Armand, di cui non si conoscono neppure il nome e l'età.

I Baroni e le Baronie

Baronia Jusen, Nord-Ovest. Amministrata dal vedovo Barone Galan Jusen, un uomo molto schivo ma abile nell'amministrazione, anche se secondo le voci della popolazione di mezzorchi tende a favorire gli elfi e gli umani quando essi si appellano alla giustizia. Usa dare grandi banchetti nel suo palazzo a cui invita gli esponenti delle caste nobiliari della regione ed i capifamiglia più meritevoli. Baronia Danar, Nord-Est. Amministrata dal barone Reginald Danar, è una baronia famosa per la massiccia presenza di artigiani. Sua moglie raramente è stata vista in pubblico: a causa di questo e del fatto che abbia adottato un giovane umano per succedergli, alcuni pensano che la sua consorte sia una volpide. Reginald è forse il barone di vedute più ampie tra tutti, un amante delle arti figurative ed in particolar modo degli spettacoli pirotecnici.

Baronia Formy, Centro e Costa-Sud. Si tratta della Baronia più vasta e rigogliosa. In questo territorio troviamo la prigione conosciuta come Formicaio e amministrata direttamente dal Barone a capo di questa zona, di cui tuttavia si hanno poche notizie certe: si sa per certo che è un abile legislatore e un portentoso mago conosciuto con il nome di Lex Formy, ma si vocifera che sia un membro di spicco della Polizia. Vive con la moglie ed il figlio in una grande magione arroccata su un promontorio a metà strada tra la prigione ed il mare, e chi ha avuto la fortuna di entrare in casa sua sa che da ogni punto di essa è possibile vedere sia la luce verde che circonda il Formicaio che la sottile fascia azzurra del mare.

Baronia Le Verre, Costa Ovest. Amministrata dal barone David Le Verre e dalla moglie Juliette, è il cuore dell'arte vetraia del regno. La loro età avanzata e la mancanza di un erede li ha portati a decidere che adotteranno una persona meritevole della loro eredità quando questo si farà notare tra tutta la popolazione del regno; nonostante questa dichiarazione abbia fatto storcere il naso al Re Nero, alla fine si è trovato ad accondiscendere sia per la forte amicizia che li lega, sia per il legame tra il Barone David e la Regina Consorte Fleur: i due, infatti, sono fratelli. La dichiarazione dei Baroni Le Verre ha portato a molte gare e tornei di abilità all'interno del regno, ma il degno discendente pare che debba ancora mostrarsi.

Baronia De Lunar, Costa Est. Il Barone Mardoc e la moglie Vivi de Lunar amministrano quella che è forse la baronia più vivace tra tutte: i suoi abitanti sono fieri di esservi nati e non invidiano nulla alle altre baronie. Questo luogo viene descritto da poeti e scrittori come un giardino di pace per il corpo e per lo spirito. Lo stesso Barone, un elfo molto amichevole, ama conoscere i cittadini pur mantenendo la giusta distanza che si confà al suo rango. La coppia ha un figlio, Mardoc II, un giovane di bell'aspetto, abile mago ed altrettanto capace poeta, che intrattiene una relazione con la Principessa Loana. Quest'ultima spesso si reca in questa Baronia o invita il giovane amante presso di lei. Questa relazione riempie di orgoglio sia il Barone che tanti degli abitanti del suo territorio: nonostante l'assenza di onori e oneri che pende sul capo della Principessa, lo vede come un elevamento di status; altri, invece, vedono tale relazione come una distrazione dei doveri che il giovane Mardoc II dovrebbe compiere.

Territorio Centrale. La maggior parte dei territori che circondano la capitale Rug sono alle dirette dipendenze e volontà del Re anche se questi, diversamente dai Baroni sopracitati, pare non essere desideroso di mettere direttamente mano alle vicende che vi accadono, vista la sua posizione. Preferisce anzi lasciare il controllo diretto sul territorio all'Ascendente.

GOVERNO

Rugterra è una monarchia feudale e la carica ereditaria di sovrano si tramanda da anni di padre in figlio. Il re amministra il territorio ed ha l'ultima parola per quanto riguarda la legislazione e la giustizia. Il suo secondo in comando è il figlio primogenito, che all'età di sedici anni prende il titolo di "Ascendente" ed è a capo della Polizia Armata e della Polizia Segreta, di cui deve rispondere solo ed esclusivamente al Re; ogni primogenito succede al padre alla sua morte o al suo ritiro. Un'altra figura di spicco nella catena di comando è la Regina Consorte, che ha il compito di essere sia la guardia del corpo del Re che la sua consigliera.

Alle dirette dipendenze del re vi sono cinque Baroni, vicari reali sul territorio diviso in baronati (due a nord, una nella zona centro-sud, e due a sulle coste) che giurano fedeltà al sovrano donando le loro figlie come serve a palazzo: in caso i Baroni si dimostrino eccezionalmente fedeli e le loro famiglie acquisiscano ruoli importanti nell'economia interna, il Re potrebbe concedere loro matrimoni politici importanti.

Questi si fanno aiutare nella gestione da tre fino a cinque Marchesi, la cui carica dura cinque anni e sono eletti dai Baroni stessi tra le famiglie nobili ed approvati dal Re. Ogni baronia è suddivisa a sua volta da tre a cinque marchesati. Ogni Marchese elegge a sua volta balivi e latifondisti, che devono essere approvati dal collegio dei baroni: queste figure di più basso rilievo sono in carica da un minimo di un anno fino ad un massimo di cinque anni.

La durata delle cariche e le modalità di approvazione variano molto.

La Polizia Segreta e la Polizia Armata sono gli unici due corpi militari effettivi del regno, in quanto Rugterra non ha un vero e proprio esercito di leva, poiché viene istituito tramite reclutamento forzato nel raro caso di necessità. Sono utilizzati per mantenere l'ordine e far rispettare le leggi e sono molto efficienti sia per via diretta che per vie più celate, tanto che tra gli abitanti di Terra Nera vi è il detto: "Le ombre non hanno le orecchie, ma tu non puoi saperlo"; il loro operato non è invadente, raramente si vedrà una squadra armata irrompere in un covo sospetto, ma la loro presenza è capillare e decisamente ben organizzata.

Il re in carica al momento è Jules de Norger, un elfo di bassa statura e poche parole ma eccezionalmente amichevole e cortese, dagli abitanti di Rugterra è considerato un ottimo sovrano. È inoltre un mago eccezionale, ed è stato lui ad insegnare la magia alla sua regina consorte, l'elfa Fleur de Norger, figlia del barone David Le Verre. La regina consorte è un'abile maga, ma nulla in confronto alle sue abilità con le lame e con i veleni, e a palazzo voci di corridoio si riferiscono a lei come "la persona più pericolosa di Rugterra". È una vera fortuna che sia follemente innamorata del Re Nero, e che la sua fedeltà e lealtà nei confronti del proprio consorte sia niente meno che incrollabile. Il figlio della coppia reale che possiede il titolo di Ascendente è Armand de Norger, anch'egli elfo e di carattere molto simile a quello del padre, cordiale, timido a descrizione di molti, e grande amante dello studio e della lettura. Re Jules e regina reggente Fleur hanno anche una figlia, sorella minore di Armand e dalla personalità diametralmente

opposta a quella del padre e del fratello maggiore: è uno spirito espansivo, impeccabile spadaccina e grande amante del lusso e del divertimento, tanto che a Rugterra si vocifera che abbia da anni una relazione non esattamente ufficiale con il rampollo della baronia de Lunar, Murduc II.

LEGGI E GIUSTIZIA

Le leggi di Rugterra sono attentamente redatte in un lungo codice di norme detenuto al palazzo reale e consegnato in copia a tutte le città del Regno. I cittadini non conoscono a memoria questo lungo tomo, ma sono tenuti a non dimenticare mai le prime voci del codice di legge, che recitano come segue:

1. *La mancanza di rispetto al Re Nero o una contravvenzione ad un suo ordine diretto è punita con la tortura e con la reclusione da una a tre settimane nelle prigioni private della Regina Consorte. Dopodiché l'Ascendente, o il re stesso decideranno della sua sorte in relazione anche alle valutazioni fornite dalla Regina Consorte.*
2. *La mancanza di rispetto o una contravvenzione ad un ordine diretto di una casata nobile è punita con la schiavitù, la recisione della lingua o con la tortura per tempi prolungati.*
3. *Il vilipendio alla patria, avvenuto sotto forma di vandalismo ai luoghi pubblici o tramite insulti verbali rivolti al regno di Rugterra da parte di cittadini Rugterriani, prevede la reclusione fino a sei anni*
4. *Il furto è punito con la restituzione della merce e un indennizzo pari al doppio del valore della merce sottratta. In caso non si possa assolvere al debito, in lavoro in schiavitù salderà il debito alla persona lesa.*
5. *La violenza da parte di cittadini su altri cittadini di Rugterra è punita in base alla gravità della stessa, e le punizioni prevedono nei casi più gravi la recisione di una o entrambe le mani e la sottomissione del criminale come schiavo di proprietà dell'offeso, il quale potrà disporre della sua proprietà come vorrà*
6. *L'omicidio è punito con la schiavitù come gladiatore, la tortura, la reclusione a vita o la morte nei casi più gravi.*

ECONOMIA E COMMERCIO

Rugterra, pur essendo un regno ampiamente autosufficiente, beneficia del commercio con le altre nazioni importando ed esportando i beni più disparati. Dalle coste prende contatto con gli abitanti di Eleftheria, commerciando principalmente la frutta e la verdura che crescono solamente sulle floride terre vulcaniche di Rugterra, mentre via terra intrattiene scambi commerciali con Aibelir e Stjarnor.

Merci tipiche provenienti da Rugterra sono l'ananas, le pellicce rosse delle Zannelunghe dei territori del Nord, il pregiatissimo vetro rosso ed è presente un florido commercio di pergamene ed artefatti magici. Non è da dimenticare il commercio dell'arte, di cui Rugterra vanta un buon primato su tutte le altre nazioni, ad eccezione dell'arte sacra per la quale Aibelir prende il primo posto.

MAGIA

Tra tutte le arti la più praticata è quella magica: le famiglie nobiliari ed in primis quella reale amano lo studio di questa disciplina, pertanto spingono perché vi sia fatta ricerca e perché sia adoperata anche in ambiti più semplici e quotidiani rispetto alle corti. Si può dire che tra i cinque regni quello di Rugterra sia quello che più spicca per l'uso delle arti magiche, che vanta i migliori incantatori. Le scuole di magia di base sono pubbliche ed accessibili a tutti i cittadini. Essere un mago nel Regno di Rugterra non pone automaticamente in uno status più elevato degli altri cittadini che maghi non sono, ma essere un *buon* mago è la ricetta migliore per ascendere alle sfere più alte, ed indispensabile per fare carriera.

FEDE

Tutti gli dei sono pregati e venerati a Rugterra senza troppe distinzioni, ma la popolazione non spicca decisamente per il proprio fervore religioso. Sebbene molti cittadini frequentino regolarmente le funzioni religiose è raro identificare qualcuno che abbia fatto della religione la propria ragione di vita, il che rende la religione relativamente marginale nelle dinamiche del Regno.

Le divinità più frequentemente pregate sono Mantus, venerato principalmente dagli abitanti più poveri e dai lavoratori, e Lumis, il cui culto è particolarmente sentito nell'alta società.

MORTE

Le cerimonie funebri non sono di tipo religioso, tuttavia, se il defunto era particolarmente devoto ad una divinità quando era in vita in suo onore verrà compiuto un primo rito funebre celebrato da un officiante della suddetta divinità. Che questo primo rito venga celebrato oppure no, il defunto riceverà comunque una cerimonia civile alla quale sono tenuti a partecipare solamente i cari e i congiunti più stretti. In aggiunta ai pochi invitati che sono stati importanti per il defunto, spesso ai funerali si presentano tuttavia altri ospiti; lo status è fondamentale all'interno della società di Rugterra e, per questo motivo, il buon costume vuole che alla cerimonia civile si presenti anche una alta carica sociale con cui il dipartito ha avuto a che fare nella propria vita, secondo ovviamente le disponibilità di questo. Datori di lavoro, l'insegnante del mestiere di cui il morto si occupava, ricchi mercanti con cui aveva intrattenuto importanti rapporti commerciali, persino Baroni di cui si è dimostrato un ottimo suddito, tutte queste figure si ritengono automaticamente invitate al funerale e onorano i parenti del defunto con doni e ricchezze.

Quando un membro di Rugterra muore, viene messo in posizione fetale anziché supino. Dunque si provvede a raccogliere le braccia del defunto al petto e a mettergli tra le mani un oggetto che lo abbia caratterizzato in vita e che sia al contempo un dono per l'aldilà. A quel punto un membro della fazione in vita (l'addetto alle esequie o una persona estremamente vicina) gli poggia una mano sul capo, avendo cura di toccare la fronte, e recita un salmo. Alla fine delle esequie, il cerimoniere toglie la mano dalla testa del defunto, che viene, dunque, lasciata andare, segno che il mondo terreno non avrà più presa su di lui.

FESTIVITA'

I culti non giocano un ruolo fondamentale nella società, anche se non mancano festività legate ai più praticati, ovvero Mantus e Lumis, lodati rispettivamente per lo più dal ceto medio basso e dall'alta società, al punto che le più grandi festività sono appunto quelle del solstizio d'Inverno e l'equinozio d'Autunno.

Il calendario degli abitanti di Rugterra è scandito da alcune ricorrenze sia sacre che non. Il primo giorno dell'anno è sempre dedicato all'ozio ed all'apertura dei giochi gladiatori in onore di Lumis e Veive; un'altra ricorrenza molto sentita è il compleanno del Re Nero, che tutti i sudditi sono tenuti a rispettare con una lettura pubblica delle leggi ed un banchetto, anche nel privato della propria casa.

Nel regno del grande vulcano i matrimoni sono un ulteriore modo per onorare lo Stato; per poter celebrare il rito è necessario richiedere il permesso al Barone di riferimento. La burocrazia non è di appannaggio dei cittadini, ma nella maggioranza dei casi in poco tempo si riceve un documento vidimato e con sigillo baronale che attesta il permesso al matrimonio, o lo nega. I festeggiamenti per i matrimoni prevedono grandi banchetti che durano anche settimane ove, prima del giuramento d'amore, si festeggia in gruppi divisi per famiglia e poi si festeggia tutti uniti, a rappresentare l'unione delle due famiglie. Al termine di tali festeggiamenti, la neo coppia si sposta ufficialmente nella propria casa dove per qualche mese attendono il documento che certifica l'unione, documento che concede tra le altre cose il permesso di procreare e/o adottare: in genere all'arrivo di questo documento si celebra un altro banchetto più ristretto di buon auspicio per favorire il figlio in arrivo.

COME GIOCARE RUGTERRA

Rugterra è tutto ciò che hai appena letto, ma in particolare è un regno governato da un re al quale tu, come abitante, sei nel bene o nel male molto legato. Potresti giocare un personaggio estremamente devoto a re Jules e di conseguenza alla tua terra natia, oppure un reietto che, trovandosi in estremo disaccordo con le ideologie del sovrano, ha preferito fuggire che andare incontro alla morte sancita dalla legge di Rugterra per chi insulta il Re. In ogni caso, non potrai essere indifferente all'esistenza del Re Nero. Se deciderai di giocare Rugterra potresti giocare un mago o un utilizzatore di magia; se invece sceglierai di vestire i panni di una persona che la magia non la utilizza, considera comunque che avrai una conoscenza di base sul come funzionano incantesimi e rituali, anche se non potrai utilizzarli, questo perchè a Rugterra le scuole di magia sono pubbliche.

Rugterra non è una nazione particolarmente religiosa, se il tuo personaggio sarà un chierico avrai gli occhi dei tuoi conterranei puntati addosso, ma se nel bene o nel male sarai tu a scoprirlo.

Per giocare un personaggio proveniente da Rugterra ti consigliamo un vestiario sui toni del nero e del rosso, adattandoli alla zona da cui hai deciso di provenire: potrai indossare pellicce ed ornamenti in osso e zanne se sei nativo delle zone Nord di Rugterra, ti consigliamo abiti sfarzosi e gingilli ornamentali se provieni invece dal centro, e vestirti più semplici, leggeri e colorati se deciderai di essere originario delle coste.

Rugterra è abitata principalmente da elfi, ma sono presenti anche tutte le altre razze, dunque potrai scegliere quella che più preferisci.

APPROFONDIMENTO DI FAZIONE: LE BARONIE E LA SCUOLA DI MAGIA

La Baronia Jusen a Nord-Ovest è un luogo ricco di tradizioni e leggende, amministrata dal vedovo Barone Galan Jusen, un uomo noto per la sua riservatezza e il suo approccio meticoloso all'amministrazione. Galan è un esperto nel suo campo e, sebbene la sua reputazione sia generalmente positiva, le voci tra la popolazione di mezzorchi lo descrivono come parziale, accusandolo di favorire elfi e umani nelle questioni di giustizia. La sua residenza, un imponente palazzo circondato da giardini ben curati, è il palcoscenico di sontuosi banchetti a cui invita non solo i nobili locali, ma anche i capifamiglia che si sono distinti per meriti eccezionali. Questi banchetti sono occasioni di incontro e scambio, dove si intrecciano strategie politiche e alleanze, rendendo la Baronia Jusen un centro nevralgico di relazioni sociali.

La Baronia Danar a Nord-Est, sotto la guida del barone Reginald Danar, è conosciuta per la sua fiorente comunità di artigiani. Questa baronia è un crocevia di abilità e creatività, dove le arti e i mestieri si intrecciano in un abbraccio di innovazione. Reginald, un uomo dalla mente aperta e amante delle arti, è spesso visto tra le botteghe, incoraggiando gli artisti e partecipando attivamente ai festeggiamenti locali. La sua consorte, rara avvistata in pubblico, ha suscitato speculazioni riguardo alla sua natura, alimentando leggende che la vedono come una volpide. La scelta di adottare un giovane umano come erede ha sollevato interrogativi e dibattiti, ma Reginald è determinato a rompere le convenzioni e a dare una nuova direzione alla sua baronia. Gli spettacoli pirotecnici, che Reginald organizza con passione, sono eventi che attraggono visitatori da ogni angolo del regno, rendendo Danar un simbolo di vivacità e innovazione.

La Baronia Formy prende il Centro e la Costa Sud. E' la più vasta e rigogliosa del regno, un territorio caratterizzato da paesaggi incantevoli e una vita pulsante. Al centro di questa baronia si trova il Formicaio, una prigione temuta e rispettata, diretta dal misterioso Barone Lex Formy. Si narra che Lex sia un abile legislatore e un potente mago, ma i suoi legami con la Polizia e l'oscurità che lo circonda alimentano le speculazioni. La sua magione, situata su un promontorio, offre una vista mozzafiato sia sul Formicaio che sull'azzurro del mare; chi ha avuto la fortuna di visitarla racconta di un'atmosfera di grande nobiltà e rispetto. La famiglia Formy, composta da Lex, sua moglie e il loro figlio, vive in un equilibrio tra il potere e la responsabilità, mentre la loro influenza si estende ben oltre i confini della loro baronia.

La Baronia Le Verre, che prende la Costa Ovest, è il fulcro dell'arte vetraria del regno, amministrata dal Barone David Le Verre e dalla sua consorte Juliette. La loro età avanzata e l'assenza di un erede hanno indotto la coppia a cercare una persona meritevole da adottare, creando un fermento di attività tra la popolazione. Nonostante il malcontento iniziale del Re Nero, la forte amicizia tra David e il sovrano ha portato a una concessione da parte del re. La decisione ha avuto ripercussioni significative, dando vita a competizioni e tornei in tutto il regno, dove artisti e artigiani cercano di dimostrare il proprio valore. La ricerca del legittimo successore ha coinvolto i cittadini, i quali sono ansiosi di vedere chi emergerà come il prossimo custode dell'eredità dei Le Verre.

La Baronia De Lunar, che prende la Costa Est, vive sotto la guida del Barone Mardoc e della moglie Vivi ed è un luogo di vivacità e orgoglio. Gli abitanti di questa baronia sono noti per la loro ospitalità e il loro amore per la bellezza della vita, descrivendo il loro territorio come un vero e proprio giardino di pace. Il Barone Mardoc, un elfo di grande simpatia, si distingue per la sua capacità di interagire con i cittadini, creando un legame di fiducia e rispetto reciproco. Il giovane Mardoc II, loro figlio, è un talentuoso mago e poeta, la cui relazione con la Principessa Loana ha suscitato tanto entusiasmo quanto preoccupazione. Mentre molti vedono in questa unione un elevamento di status, altri temono che possa distrarre Mardoc II dai suoi doveri. La baronia è un palcoscenico di emozioni e conflitti, dove l'amore e la responsabilità si intrecciano in una danza delicata.

Il territorio centrale, che circonda la capitale Rug, è sotto il diretto controllo del Re, ma la sua volontà si fa sentire attraverso l'Ascendente, il suo rappresentante. Sebbene il Re Nero sia un sovrano potente, è noto per preferire un approccio distaccato alle questioni locali, delegando la gestione quotidiana a chi è più vicino al popolo. Questo ha creato una certa autonomia per le baronie, che operano con una certa libertà, ma senza mai dimenticare la presenza e l'autorità del Re. I conflitti e le alleanze tra le diverse baronie si intrecciano in un gioco di potere complesso, dove ogni decisione può avere ripercussioni significative sull'intero regno. La vita in questo territorio è caratterizzata da una tensione costante tra il rispetto delle tradizioni e la necessità di innovare, rendendo il futuro incerto ma affascinante.

LA SCUOLA UNIVERSALE DELLE CINQUE ARTI

Situata nel cuore pulsante di Rugterra, la Scuola Universale delle Cinque Arti è l'accademia di magia più prestigiosa del regno e, probabilmente, dell'intero continente. Ogni anno, studenti provenienti da terre lontane, attratti dalla sua fama, si riversano nei suoi corridoi per apprendere l'arte magica. La Scuola è un luogo di incontro e di apprendimento aperto a tutte le razze e culture, promuovendo un ambiente inclusivo e diversificato.

L'istituzione si distingue non solo per la qualità della sua formazione, ma anche per la sua architettura unica. Le mura della scuola, erette come una poderosa muraglia circolare, accolgono al loro interno cinque alte torri, ciascuna simbolo delle cinque materie fondamentali: Herbarium, Minerarium, Animalium, Ritualismo ed Economia Magica. Ogni torre rappresenta un aspetto essenziale della magia e della vita nel regno, offrendo una specializzazione che consente agli studenti di esplorare in profondità i vari ambiti. Nel centro di questo cerchio, si estende un vasto parco, concepito come un luogo di interazione e crescita. Qui, gli studenti sono incoraggiati a sfidarsi in duelli amichevoli, a studiare insieme e a socializzare, creando legami che spesso durano tutta la vita. La vita all'interno dell'accademia è frenetica e stimolante, caratterizzata da un costante scambio di idee e conoscenze.

I talenti più promettenti della scuola non passano inosservati; ogni anno, alcuni di loro vengono selezionati dal Re Nero per diventare suoi assistenti personali, accesso riservato a una cerchia esclusiva all'interno del palazzo reale. Questo onore è una testimonianza del valore e delle abilità acquisite durante il percorso di studi.

Ogni rugterriano sogna di ricevere un'istruzione presso la scuola, anche solo per apprendere le basi della magia. Le classi sono composte da studenti di diverse razze e fasce di età, creando un ambiente di apprendimento ricco e variegato. Ogni anno, gli studenti sono sottoposti a esami teorici e pratici, mirati a valutare il loro livello di competenza e conoscenza. Sulla base di questi risultati, vengono assegnati a classi che permettano loro di avanzare nel loro percorso o, in alcuni casi, di ripetere i corsi per affinare le loro abilità.

Gli studenti, in base alle loro possibilità economiche, possono scegliere di partecipare a uno o più corsi, ma pochi possono permettersi di iscriversi a tutti e cinque. La qualità dell'istruzione è garantita da un corpo docente di altissimo livello, tra cui spicca il rinomato Vincent Van Le Weher, inventore del sistema economico e di scambio rituale; pochi studenti seguono però i suoi corsi.

La Scuola Universale delle Cinque Arti non è solo un luogo di studio, ma un crocevia di culture, idee e aspirazioni, un faro di sapere in un mondo ricco di misteri, opportunità e conflitti. Qui, la magia non è solo un'abilità, ma una via per esplorare le proprie potenzialità e trascendere i limiti dell'ordinario.





"Attorno a noi esiste ciò che da sempre serve a narrare la nostra storia. Insieme lasciamo il segno nella volta stellata e diveniamo le luminose cicatrici del cielo" - Iscrizione all'ingresso della Caverna del Primo Segno

STEREOTIPI

"Se ti fai governare dalle donne anziché dagli uomini non avrai mai un tetto sopra la testa..." – Rugterra

"Se solcassero la terra con navi di legno potrebbero essere la sesta ciurma" – Eleftheria

"Sono quasi come noi: manca loro il rigore" -Aibelir

TERRITORIO

Posto a Nord-Est del continente, il territorio di Stjarnor si rivela essere ampio e differenziato da vari ecosistemi e immerso in vari territori pressoché ancora vergini, ove il popolo si è adattato in maniera naturale e armoniosa. E' un regno che brulica di vita, e qui si possono trovare i più diversi animali selvatici e piante rigogliose, tra cui alcune specie uniche e non presenti in altri territori. Le genti che si stanziarono per prime nei territori di Stjarnor, già nei tempi antichi preferirono adattarsi in maniera naturale e armoniosa piuttosto che imporre la loro presenza, accantonando l'urbanizzazione eccessiva ed il troppo consumo di risorse, accettando di far parte della naturale "Legge del Più Forte".

- La zona più a Nord è composta da un'impervia catena montuosa a ferro di cavallo che prende il nome di "Zanne del Lupo". Le nevi perenni e il clima rigido rendono questo luogo un ambiente ostile e spietato, e la sua inospitalità è accentuata dalla presenza di pericolosi predatori artici, creature feroci, agili e in grado di mimetizzarsi facilmente con la neve. Gli unici che vivono su questi monti sono il "Popolo delle Nevi". Sono individui facilmente riconoscibili per i fisici temprati e le pellicce pesanti, e tendono ad utilizzare talvolta anche pezzi di armatura per resistere meglio ai possenti denti di orsi e lupi artici. Determinati e famosi per la loro resistenza fisica, riescono a far fronte al territorio impervio grazie al rapporto simbiotico creatosi negli anni con una creatura estremamente docile che fornisce loro tutto ciò di cui necessitano, ovvero lo yak: gli Stjarnor proteggono questo animale lento, mansueto e privo di difese dai predatori, e in cambio ne ricavano ambienti più caldi, latte, caglio, pellicce, carne e ossa. Alcuni li usano come mezzo di trasporto e altri ancora utilizzano il loro fiuto per trovare tuberi o vegetali sotto gli strati innevati. Questo popolo fa delle grotte le loro case permanenti, al punto che ad oggi ci sono vari insediamenti sparsi per tutte le Zanne del Lupo. Il principale e più numeroso si chiama Kyl-Hus.
- La fitta foresta che circonda le Zanne del Lupo presenta un clima caldo e umido: una vastissima moltitudine di piante e animali selvatici si trovano in questo territorio che scende verso sud e che prende il nome di "Tangla". Questa zona è tutto fuorché idilliaca: ci sono felini dalle zanne acuminate, rane il cui veleno può uccidere, fiori carnivori che hanno lo stesso odore dei cadaveri, serpenti capaci di mangiarsi i coccodrilli senza fatica, e molto altro. È impensabile pensare di potersi avventurare da soli in questa zona o senza la guida di uno Stjarnor... a meno che non ci si voglia perdere o venir mangiati dai predatori, chiaramente. Quelli che hanno deciso di vivere qui si chiamano "Popolo della Tangla". La maggior parte di loro ha fisici esili o atletici perché i corpi più robusti faticano a sopravvivere bene in questo ambiente dove non saper evitare quanto più possibile piante e creature velenose può rivelarsi fatale. Ma del veleno questi individui hanno presto fatto un alleato: sono specializzati nell'uso di armi da lancio, da tiro e pugnali, e non è raro che prima di una battuta di caccia o di una battaglia intingano le loro armi in boccette dai colori sgargianti o peggio, sulla schiena di coloratissime rane. A differenza degli altri popoli non hanno una dimora fissa. Il Popolo della Tangla è nomade, ma nonostante ciò possiede un grande insediamento nascosto nelle profondità della Tangla: Tyst.
- Proseguendo verso Sud, la Tangla lascia lo spazio ad una pianura vasta e verdeggianti, chiamata "Piana delle Stelle". Essa deve il suo nome all'assenza di rilievi o foreste che offuschino il cielo, ed ai venti gentili che dissipano le nubi: è il luogo

perfetto per osservare ogni notte la volta stellata e dedicarvi i riti e i rituali alle forze del creato, all'occulto, agli dèi e a qualsiasi altra cosa si desideri celebrare. Tuttavia, la Piana ha anche altre funzioni: innanzitutto è strategicamente inserita tra le ampie anse del fiume chiamato "Serpente di Cristallo", la cui profondità e le correnti tumultuose obbligherebbero eventuali assalitori ad attaccare frontalmente la città. Inoltre, questo è il luogo dove si trova la "Caverna del Primo Segno": qui risiedono le alte cariche dello Stjarnor quali la Matriarca delle Cicatrici, il Primo Veggente Stellato, e altre personalità rilevanti. Il clima temperato e l'abbondanza di risorse di questa zona permettono una vita stabile, tranquilla e piacevole: non a caso la capitale Ormens Hjarta, assieme alle aggregazioni ed ai villaggi vicini, costituisce la zona più popolosa di tutto lo Stjarnor. Gli abitanti di questo luogo si fanno chiamare "Popolo del Vento". È il più vario per razze presenti e capacità, nonché il più collaborativo, aperto ed accogliente. La diversità viene celebrata come un arricchimento e le abilità uniche di ciascun individuo contribuiscono al benessere collettivo, creando un tessuto ricco e multiforme.

- A Sud-Ovest, al confine con la parte occidentale e meridionale della Tangla e della Piana delle Stelle vi è un territorio totalmente differente, ove nonostante la presenza di fiumi la vegetazione è estremamente scarsa, e con essa anche la fauna è limitata e particolare, tanto da annoverare creature "spazzine" come iene, avvoltoi, pipistrelli, coyote, e così via. Nel cuore di questo territorio sorge quella che è stata soprannominata Necropoli, un grande villaggio in pietra scarna che gli abitanti chiamano "Porta Celeste", e chi la abita viene chiamato "Popolo delle Ossa".

L'unica "strada" che unisce tutti i territori è il "Serpente di Cristallo": un fiume a volte quieto ed a volte impetuoso che nasce dal ghiacciaio "Cuore Gelido" sulle Zanne del Lupo, a Nord-Ovest, e che attraversa tutta Stjarnor.

SOCIETÀ'

La società è strutturata attorno alla legge del più forte, ma la forza non è intesa solo come potere fisico: astuzia, saggezza, adattabilità e capacità di fare gruppo sono altrettanto fondamentali. Il rispetto non è dato per nascita, ma si guadagna attraverso atti di valore. Chiunque può scalare la gerarchia mostrando la propria forza, saggezza e abilità. I giovani e gli inesperti sono trattati spesso con bonaria leggerezza, almeno finché non si guadagnano la loro prima cicatrice.

Il popolo vive in simbiosi con la Natura, considerandola una guida e una prova costante di forza e saggezza. La fauna non è solo una risorsa, ma anche un avversario da rispettare e, talvolta, un alleato da comprendere. Ogni cacciatore conosce il valore della preda e onora il suo sacrificio, i guaritori studiano le piante con reverenza, gli arcanisti prendono solo quanto necessario e tutti cercano in generale di dare qualcosa in cambio ogni volta che prendono dall'ambiente che li circonda, sfruttandone le proprietà senza mai depredare l'ecosistema. Il territorio è plasmato dalla volontà degli elementi che non vengono dominati, ma accettati come parte di un equilibrio più grande: il fuoco purifica e trasforma, l'acqua nutre e ceda, la terra sostiene e custodisce, l'aria guida e connette. La sopravvivenza è un dialogo costante con il mondo naturale, dove la forza e l'astuzia valgono quanto il rispetto e l'adattamento. Nello Stjarnor ognuno si dedica a ciò che sa meglio fare o che preferisce fare. Ciononostante, non si tratta di certo di un popolo ozioso, e proprio perché ognuno è considerato necessario e indispensabile può prendere la strada che predilige, ma deve dimostrarsene degno dando buoni risultati. Non sorprende che qui la tradizione orale sia particolarmente sviluppata, e che storie, miti e leggende abbondino così come i detti facciano parte della quotidianità.

Ogni popolo, a Stjarnor, ha le sue particolarità:

- Il popolo delle Nevi si contraddistingue per l'allevamento di animali resistenti come gli yak e per la caccia di animali che si avventurano nel freddo come loro; il clima li ha plagiati al punto che sono famosi per la loro resistenza invidiabile quanto per le ottime capacità in battaglia. Non stupisce che si vedano spesso indossare pellicce calde e resistenti, e che portino con sé borracce, spesso derivate da stomaci di animali abbattuti, riempite di latte cagliato o altre tipologie di alcolici. L'alcool riscalda molto l'animo, ma il Popolo delle Nevi è ben conscio di quanto poco utile e anzi deleterio sia utilizzato a sproposito, in quanto la sua consumazione aumenta la velocità di ipotermia. Per questo motivo gli abitanti del Nord dello Stjarnor sono parsimoniosi cultori del buon bere, e sempre in tempi di pace, tranquillità e compagnia.
- Il Popolo della Tangla abita la regione più fitta di vegetazione e più ricca di biodiversità, anche per questo motivo non è facile identificare una vera e propria radice comune della loro società. Sono specializzati nell'uso di armi corte, da tiro e da lancio e dei veleni, ma la loro capacità principale risiede nel riconoscere le tracce per celarsi anticipatamente a predatori e prede con cui si confrontano ogni giorno. Sono soliti indossare indumenti semplici ricavati dalle piante, spesso non troppo coprenti a causa del clima caldo della loro regione, ma talvolta li si può notare coperti di fango per allontanare gli insetti.
- Il Popolo del Vento abita la Piana delle Stelle. Tra le strade e le capanne della capitale "Ormens Hjarta" si può trovare il popolo più numeroso di tutto lo Stjarnor, il più vario per razze presenti e il più collaborativo. Qui si possono trovare con la stessa facilità uomini e donne vestiti di pelli e di gonne di foglie tanto quanto mercanti abbelliti dalle ricchezze minerarie della zona, maghi in tuniche eleganti o sciamani coperti di cenere, ma a discapito del loro stile tutti i membri del Popolo del Vento condividono una cultura di comunione e fratellanza.
- Il Popolo delle Ossa abita la Porta Celeste e le zone limitrofe. Originariamente questi individui provenivano dalle altre tre tribù, ma nel distacco per seguire la loro "vocazione" hanno finito per formarne una quarta che ad oggi è riconosciuta a tutti gli effetti. **Tutt'oggi è comunque difficile trovare degli autoctoni della zona: le nascite sono rare e la gente di solito si trasferisce in questa zona a seguito di esperienze particolari di vita.** Questo popolo si è votato ad occuparsi dei loro fratelli provenienti da tutte le tribù una volta che hanno terminato la loro esistenza: che si presentino sulle loro gambe prossimi alla morte o che ne venga consegnato il corpo, il Popolo delle Ossa sa cosa fare. Legati a doppio filo alle forze del mondo e soprattutto a quelle magiche, sono individui che si accontentano di poco e che sanno di avere la missione fondamentale di portare le anime dei loro confratelli defunti nel firmamento tramite le opportune esequie.

La maggior parte della popolazione di Stjarnor è costituita da individui stanziali che abitano in aggregazioni e si avvalgono dell'ambiente circostante per vivere. Vi sono però persone o gruppi che scelgono di adottare uno stile di vita più nomade per convinzione personale o per necessità sociale.

I Pellegrini delle Stelle ad esempio rinunciano ai beni materiali per dedicarsi alla conoscenza e all'osservazione della volta celeste: sono solitari che si spostano continuamente per raccogliere storie e tramandarle. Avendo scelto di perseguire un nobile scopo ma a discapito dei legami con la tribù, sono visti con un diffidente rispetto.

Gli Esuli invece abbandonano tutto per scelta, di solito in seguito a un evento che ritengono per loro un disonore da cui non ci si può in alcun modo rialzare, come ad esempio non essere riusciti a proteggere una persona cara, o aver perso i sensi in battaglia. Sopravvivono con solo ciò che la natura offre loro e se incontrano per caso qualche altro membro di Stjarnor, tendono a dileguarsi pur di rendere onore al loro voto di solitudine.

I Vagabondi dell'Invisibile credono che la vera ricchezza dell'esistenza risieda in ogni dove, nell'essere qui e ora, nell'aiutare la comunità e sentire che essa risponde: per questo tendono a portare con sé il meno possibile, e a prediligere il baratto al denaro. Cercatori di questa meraviglia, sono grandi amanti di storie, canzoni, balli e leggende, ma anche di arti più fisiche: quale che sia la loro specialità, la mettono al servizio del prossimo e sono disposti fino a insegnarla. Non sono tuttavia sempre compresi: alcuni li vedono come meri sognatori idealisti, altri come anime beate libere dai fardelli e in comunione con il tutto, altri ancora sono consapevoli che la loro reale capacità, più grande di qualsiasi ricchezza, è far vedere agli altri con occhi nuovi e pronti a stupirsi.

GOVERNO

Donne e uomini sono trattati alla pari nella comunità di Stjarnor, ma le cariche di comando seguono delle rigide ed inflessibili regole che vietano a persone di un determinato sesso di accedere a certi ruoli. Alle donne sono riservate le posizioni di comando, mentre gli uomini hanno il ruolo di consiglieri. Vi è pertanto una forte e sentita distinzione gerarchica tra chi guida e chi consiglia:

- La Matriarca delle Cicatrici, chiamata anche Madre delle Cicatrici o più semplicemente "Madre", è a capo di tutti i territori di Stjarnor e dei Clan che lo abitano. Decide su guerre, leggi e grandi questioni legate alla Fazione e ai rapporti con le altre. Estremamente capace sia nell'arte della guerra che in quella magica, porta la sua esperienza direttamente sul corpo: le sue cicatrici sono numerose, segno di una vita vissuta al massimo, piena di coraggio e priva di paura, e insieme ad esse tatuaggi spesso colorati creano intricati disegni sulla sua pelle, ricordando le stelle nella volta celeste. Tra le varie voci e leggende si dice che una tra le tante cicatrici compaia sempre durante il rito di passaggio a Madre, ovvero quella dell'Orsa Cornuta: non c'è stata Matriarca che non abbia avuto quella costellazione incisa sulla pelle. Si dice anche che siano le stelle stesse ad imprimersi addosso alla Madre, perché i defunti le portino esperienza, aiuto e consiglio. La Matriarca detiene l'ultima parola su ogni questione che riguardi il suo popolo. La sua carica è riservata solo alle donne, e non si ottiene tramite sfida diretta: alla sua morte, le Capoclan si candidano e si sfidano tra loro in combattimento per dimostrarsi degne di diventare la nuova Matriarca.
- Il Primo Veggente Stellato è il diretto consigliere della Matriarca, è la massima carica cui possa ambire un uomo. Quando una Zanna diventa Madre, il veggente del suo Clan di provenienza diviene quello più importante, il Primo appunto. Egli la segue come consigliere e coordinatore degli altri veggenti. Quando questo accade, vi è un passaggio di testimone tra il Primo Veggente uscente e quello entrante dove vengono passati dall'uno all'altro i consigli, la storia, le testimonianze, le tradizioni e tutti i segreti di cui il Primo Veggente precedente era a conoscenza, e pare che loro due soli officino un rito con cui viene anche trasmessa parte del potere arcano. Ogni Primo Veggente è, pertanto, un ricettacolo di conoscenza ed un mago di potenza esponenziale, poiché oltre alle nozioni ed esperienze sue e degli altri veggenti si uniscono quelle di tutti i veggenti passati. Non impone la legge o la sua parola, ma di solito viene ascoltato con grande rispetto.
- Le Capoclan prendono il nome di Zanne Predatrici. Proteggono Stjarnor, organizzano le spedizioni, fanno rispettare la legge nelle tribù. Detengono il potere di comando di uno specifico Clan e con esso scendono in battaglia. E' anch'esso un ruolo riservato alle sole donne, che a differenza della Madre possono tuttavia essere sfidate per il titolo: questo avviene nel caso in cui tutto il suo Clan concordi sul fatto che abbia commesso un errore imperdonabile, abbia infranto pesantemente le leggi di Stjarnor o abbia messo in pericolo la loro stessa esistenza della fazione.
- Ogni Zanna Predatrice ha al suo fianco un Veggente Stellato, una carica accomunabile a quella del consigliere che è appannaggio dei soli uomini. Egli è una figura ambigua e un miscolio di capacità: sciamano, cronista, storico, in lui si riuniscono le conoscenze del Clan cui appartiene. E' un capace utilizzatore magico ma ancor più un ottimo ritualista che fa da guida spirituale al popolo e consiglia la sua Zanna Predatrice. I Veggenti stellati si tramandano tra loro insegnamenti e capacità oralmente, e nulla di ciò che conoscono o imparano si trova scritto in alcun luogo, ma vive solamente nella loro memoria.
- I Vergini Senza Cicatrici, o più semplicemente Vergini, sono minorenni sia maschi che femmine in attesa di ricevere la loro prima cicatrice. Se essere appellati a "vergini" prima dei diciotto anni è la normalità, non lo è superata questa età: chi non ha una cicatrice addosso non ha segno né della benevolenza della volta celeste, né degli Dei, né mostra ai suoi compagni di essersi impegnato nella sua vita. Il peggiore insulto che si possa riservare a un membro di Stjarnor è chiamarlo "cucciolo", un termine normale se utilizzato per indicare i bambini, pessimo se usato verso un altro adulto, poiché gli accomuna difetti negativi come l'inettitudine e l'incapacità di rendersi utile al resto della Tribù.
- Capifamiglia e Maestri di Caccia, Guerra e Artigianato. Sono guide locali e specializzate. Ogni tribù, villaggio o gruppo ha i suoi Capifamiglia e Maestri, che garantiscono la sopravvivenza della comunità. Non sono nobili, ma leader naturali rispettati per le loro esperienze ed insegnamenti cui le Zanne si affidano per la gestione.
- Nei selvaggi territori di Stjarnor capita che alle volte i genitori lascino degli orfani alle loro spalle. Se sono ancora dei cuccioli, questi individui vengono presi sotto l'ala della Matriarca delle Cicatrici e del Primo Veggente Stellato in persona: oltre ad essere accuditi e amati direttamente dalle più importanti cariche della fazione, seguono anche un addestramento speciale sia nelle arti combattive che in quelle magiche. Una volta adulti, diventano un'élite di controllo il cui scopo è

svolgere missioni speciali e viaggiare per i territori, riferendo alla Madre ed al Primo Veggente ciò che vedono negli altri villaggi e tra gli altri Popoli. In onore delle stelle, della loro imprevedibilità, del loro spirito di sacrificio e del loro ardore verso i genitori adottivi, vengono chiamati "Comete".

Sebbene la parola della Matriarca sia legge all'interno della comunità, raramente può succedere che si presentino situazioni di ampia portata e importanza che richiedono un consulto più ampio: in casi simili è diritto e dovere della Madre richiamare a Concilio tutte le Zanne Predatrici e tutti i Veggenti Stellati presso la Foresta dei Ricordi.

LEGGI E GIUSTIZIA

Stjarnor non è una fazione che tende all'espansionismo, ma lotta ogni giorno per la sopravvivenza: quando Stjarnor reclama un territorio, è perché ritiene che non vi sia equilibrio e che in virtù di ciò abbia il compito di riportare la Natura alla sua normalità, insegnando che la convivenza con l'ambiente è possibile. Gli scopi principali di Stjarnor sono:

- Proteggere le proprie terre. Zanne del Lupo, Tangla, Piana delle Stelle e Porta Celeste sono territori visti come sacri: chi li minaccia è un nemico.
- Mantenere l'ordine naturale. La legge della Natura è fondamentale: chi è debole deve diventare forte o accettare il proprio destino. Gli esseri innaturali sono visti come minacce all'equilibrio.
- Onorare gli antenati. Riti e tradizioni devono essere rispettati, e la connessione con le Costellazioni è parte essenziale della vita.
- Garantire la forza del popolo. Stjarnor non cerca guerre inutili, ma se si presenta una minaccia non esita a combattere. Il popolo deve rimanere unito, e chi mette in pericolo la coesione della Fazione può essere severamente punito.

Le leggi di Stjarnor sono presenti in forma scritta solamente incise nella roccia della Caverna del Primo Segno ad Ormens Hjarta, e non sono iscritte su tavole o pergamene, né proclamate da messi e banditori nelle piazze, ma sono semplicemente un mantra, una specie di poesia, che ogni abitante di Stjarnor conosce a memoria ed è tenuto a rispettare.

La Tribù è la tua famiglia. Proteggila.

Onora gli anziani, insegna ai giovani, sii leale con i tuoi compagni.

Fai sentire la tua parola e difendi il tuo territorio.

Prenditi il carico quando gli altri mostrano debolezza.

Gioca quando puoi e lavora quando devi.

Lascia sempre il tuo segno.

Le punizioni per l'infrazione di queste leggi sono decise dalle Zanne Predatrici di competenza o dalla Matriarca. I Veggenti Stellati, tra i vari compiti, hanno quello di studiare e ricordare quali punizioni le Zanne dispensarono nei tempi passati e recenti a determinati tipi di crimine, in modo da poter consigliare alla loro Zanna di ripetere la stessa tipologia di punizione in caso l'infrazione delle leggi si presenti nella stessa modalità, così da garantire equità e giustizia.

A Stjarnor, in ogni caso, non esiste la pena di morte se non per i casi veramente gravi, una rarità assoluta in un popolo così unito: solo il tradimento del proprio popolo o l'averlo messo in diretto pericolo merita un esito così brutale e diretto.

L'esilio è ad oggi la punizione peggiore per un membro della Tribù: il condannato è costretto a vedersi voltare le spalle da tutti gli abitanti di Stjarnor, a trovare il loro silenzio, a non ricevere nessun aiuto per un tetto sopra la testa o per del cibo, ed è costretto a tornare ai primordi fuori dai confini della sua terra. Lasciare che la natura faccia il suo corso infierendo su un'anima sola basta e avanza, per la legge di questo territorio. L'unico aiuto che questi individui sono autorizzati a ricevere è nella Necropoli, e possono farlo solo prima di attraversare i confini: nel loro viaggio, i condannati possono decidere di passare direttamente dalla città dei morti, per comunicare la loro condizione ai sacerdoti ritualisti e togliersi la vita. I membri della zona scura sanno che "il pentimento passa per le pesanti cicatrici dell'anima", e a fronte di tale richiesta possono rendere onore con i riti appropriati agli esiliati per farli riposare nella volta celeste con i propri antenati: in questo modo potranno chiedere direttamente il perdono a tutto il popolo del passato e vegliare sulla Tribù per rimediare al loro errore. L'esilio non è tuttavia dato a cuor leggero: anch'esso si configura poche volte, solitamente se viene compiuto un omicidio crudele e fuori dalle battaglie.

Il furto sta appena sotto l'omicidio come gravità: rubare tra membri di un popolo che di solito condivide viene visto malissimo, così come vessare gli anziani, non difendere i propri compagni e in generale porre atti che minano la collettività e la sua prosperità. Le punizioni sono le più svariate, ma la peggiore è la cancellazione col fuoco di una cicatrice: le cicatrici sono la manifestazione di un atto di vita e coraggio, eliminarla vuol dire pareggiare il conto con il crimine commesso. Tra le altre punizioni a Stjarnor si hanno anche testimonianze di prigionia e schiavitù, anche se questa non è mai permanente. C'è quasi sempre una possibilità di riscatto a Stjarnor, eppure tra le storie che si raccontano ai cuccioli prima di dormire vi sono quelle di alcuni individui spariti nel nulla e ritrovati quasi del tutto carbonizzati, divenuti tana di qualche animale o addirittura nei blocchi di ghiaccio dei monti.

ECONOMIA E COMMERCIO

L'economia di Stjarnor si basa principalmente sul recupero di materie prime: abili cacciatori, sanno procurarsi selvaggina senza problemi, ma laddove clima e creature lo consentono si dedicano anche all'allevamento soprattutto dei bovini e dei volatili.

Ricavano prodotti quali pelle, pellicce, piume, latte, uova, ossa, e la lavorazione degli abili artigiani consente loro di poter disporre di cuoio, formaggi, tessuti e prodotti lavorati sia per l'uso interno, sia a scopi commerciali. Nello specifico, il Popolo del Vento si diletta anche nella pesca, con predilezione per i pesci grassi e quelli da cui si possono estrarre facilmente generose quantità di olio, ma la loro specialità è la coltivazione di una pianta fluviale nei territori a Sud di Ormens-Hjarta, con cui si produce una carta molto spessa e resistente: essa è tuttavia destinata in gran parte ad Aibelir, a causa di accordi politici del passato tra le Fazioni. Il popolo

della Tangla invece è specializzato nel recuperare le tossine che piante e animali offrono sotto diverse forme, usato puro oppure come base per alcuni rimedi medici. Soprattutto, questo popolo si è preso a cuore il compito di procacciare il legno necessario alla costruzione di armi, utensili, edifici per uomini e animali: con una richiesta così ampia, è diventato fondamentale soprattutto per loro avere l'arbitrio su quali alberi abbattere e quali no, per poter arrecare quanto meno danno possibile e consentire il tempo di ricrescita agli alberi della foresta.

L'economia nascosta di Stjarnor, ovvero il suo Mercato Nero, è decisamente particolare. Non vi sono veri e propri bassifondi come nelle grandi città, ma ci sono individui che operano ai margini della legge e della morale, in luoghi riconoscibili o attorno cui girano voci anche a volte misteriche. Il concetto di mercato nero e di illegalità è piuttosto relativo: ciò che è proibito in una comunità può essere accettato o addirittura necessario in un'altra. Soprattutto, gli Stjarnor sono un popolo con un sistema collettivo molto forte e non sopportano azioni volte al mero tornaconto. Proprio per questo motivo la presenza di queste persone viene tollerata: perché di solito stanno comunque operando a qualche maniera a favore della comunità stessa, anche se camminando sul pericoloso filo che separa l'altruismo dall'egoismo, ed il legale dal totalmente illegale. Il contrabbando è di per sé visto come cosa "da deboli", perché ogni trattativa si fa alla luce del sole, ma anche qui vigono la forza e l'astuzia: si può guadagnare rispetto con i pugni o con la mente persino tra i più opportunisti, e in tempo di crisi determinati tipi di "servizi" possono portare enormi vantaggi alla comunità. Si trafficano soprattutto veleni e droghe della Tangla, derivati di creature e informazioni di vario genere.

MAGIA E FEDE

A Stjarnor Fede e Magia sono così intrecciate che considerarle separate è visto come un insulto terribile, quasi al pari della blasfemia. I membri delle tribù non hanno dubbi sul fatto che sia gli Dèi che i Velho abbiano calcato la terra dei mortali, ma sono anche convinti che il potere insito in tutto il creato provenga da loro. Per la mentalità di questi popoli, ogni ambito dell'esistenza ha un'armonia e una naturalità quasi logica, un cerchio vitale che in altro modo non sanno definire se non divino e al tempo stesso magico, un flusso continuo che scorre tra le cose e al quale si può attingere: non è insolito sentire uno Stjarnor dire che qualcosa di inanimato "ha memoria". Il problema è che se la maggior parte degli altri popoli si vedono come prediletti dagli Dèi, giustificando così le loro ambizioni o superbie, i membri di Stjarnor si vedono come una parte del creato pur non necessaria alla sopravvivenza e alla buona salute dello stesso, per quanto desiderosa di viverci all'interno e di preservarsi: per questo accettano di buon grado la "Legge del Più Forte" e le pratiche che vengono considerate più naturali, più legate al corpo e alle capacità effettive degli individui in quanto tali. Gli Stjarnor credono negli Dèi, ma senza dogmi rigidi, vedendoli come parte della Natura, onnipotente e imparziale. Affidarsi ciecamente al divino è considerato segno di debolezza e prima di chiedere aiuto, bisogna contare sulle proprie forze e sulla tribù: uno dei detti preferiti al riguardo recita "Prima di implorare, cadi e rialzati almeno cento volte". La fede permea la vita quotidiana senza templi, ma con luoghi naturali sacri legati a specifiche divinità. Alcuni compiono piccoli gesti di rispetto, come sussurrare al vento o lasciare offerte, ma senza obblighi. Gli Dèi non sono padroni da venerare, bensì presenze da riconoscere nel mondo. Tuttavia, chi desidera può seguire una fede più strutturata, soprattutto nelle terre meridionali influenzate da Aibelir.

MORTE

Quando un membro di Stjarnor muore o sente che sta per morire, intraprende quella che viene chiamata "Ultimo Cammino" e viene condotto alla Necropoli. Qui il suo corpo viene privato di ciò che potrebbe servire agli altri, e per onorarlo gli viene imposta un'ultima cicatrice sul volto, in verticale, che va da fronte a mento. Il corpo viene poi affidato al suo elemento magico: per la terra viene sepolto, per l'acqua viene affidato alle acque del fiume, per il fuoco viene bruciato e le ceneri conservate, per il vento le stesse ceneri vengono disperse. La notte seguente i familiari e gli amici si raccolgono per mangiare assieme, scambiandosi storie sulla vita del defunto, e quando hanno terminato alzano lo sguardo al cielo e chiedono alle stelle se il viaggio sia andato bene.

FESTIVITA'

Il popolo si muove una volta ogni cinque anni presso la Foresta dei ricordi, una zona ampia e sicura al confine tra la valle e la Tangla, in una cerimonia che prende semplicemente il nome de "Il Ricordo". In questo luogo si scrive il nome di un disperso o di un defunto su un pezzo di stoffa che viene poi appeso ai rami degli alberi e lasciato ondeggiare al vento. Dopo aver ricordato chi non c'è più, si mangia e si beve alla loro memoria finché le stelle non compaiono nel cielo.

Il rito "dell'Unione delle Carni" è uno dei riti ritenuti più affascinanti dagli esterni alle terre. Gli amanti promessi si immergono privi di vesti e oggetti nel Lago delle Stelle in una notte dal cielo limpido e senza luna. Sotto la luce degli astri si lasciano affondare nelle acque scambiandosi un bacio che duri quanto più a lungo possibile: il gesto è ritenuto simbolo di fiducia reciproca. All'uscita, i testimoni li attendono per coprirli entrambi con un unico grande mantello. Con solo quello indosso, essi poi si dirigono presso il grande falò organizzato poco distante. Amici e parenti brindano, ridono e lottano in loro onore fino a poco prima del sopraggiungere dell'alba. Andati tutti gli invitati, saranno rimasti solo gli sposi ed un Veggente Stellato (o aspirante tale) che provvede ad un ultimo importante rito. Con un pugnale cerimoniale crea un taglio unico dalla spalla del braccio destro dell'uomo fino al suo dito anulare dello stesso arto, facendolo poi proseguire uguale sull'anulare della donna fino alla sua spalla: la "cicatrice condivisa" è il coronamento dell'unione di due membri di Stjarnor.

COME GIOCARE STJARNOR

Stjarnor è una realtà tribale, lontana dalla pesante civilizzazione delle altre nazioni ed estremamente legata a concetti più astratti come quello dello spirito, delle forze naturali, della coesistenza, della fede e della magia. Per giocare a Stjarnor dovrai liberarti di tutti i tuoi preconcetti sulle popolazioni cittadine nel senso più stretto del termine, e lasciarti travolgere dalle forze primordiali. A Stjarnor potresti giocare un personaggio dotato di capacità magiche o un appassionato fedele in grado di utilizzare il potere divino, ma sia che tu voglia portare un elegante arcanista od un selvaggio aspirante sciamano ricorda che per te magia e fede non sono differenti e sono, anzi, legate a doppio filo l'una con l'altra; ciò potrebbe condurti ad aspre discussioni con i giocatori di Aibelir, per cui questa visione potrebbe risultare quasi blasfema. Dunque preparati a divertirti! In questa fazione potrai anche sbizzarrirti

con personaggi che di magia non ci capiscono nulla, feroci guerrieri barbari del Popolo delle Nevi o disciplinati guerrieri del Popolo del Vento, magari. Perché invece non provi ad interpretare un intelligente avvelenatore che proviene dalla Tangla, o un abile cacciatore le cui abilità gli consentono di accedere con facilità nei luoghi più impervi schivando trappole o seguendo tracce? Sia che il tuo personaggio si mantenga fedele alle leggi e alla cultura di Stjarnor, sia che abbia voluto fuggirti per incontrare le gioie della civilizzazione ricorda che non potrai ignorare, come giocatore di questa Fazione, che la natura è e sarà sempre parte di te.

APPROFONDIMENTO DI FAZIONE: LA TRADIZIONE RITUALE E L'ATTIVAZIONE

Una menzione specifica va fatta ai rituali e al ritualismo: essi sono la linfa vitale di Stjarnor, e ogni membro della comunità vi si riflette in una forma o nell'altra. Non si tratta solo di cerimonie volte a plasmare il mondo, ma di vere e proprie manipolazioni della Trama quotidiane che regolano la vita, il lavoro e la convivenza con la Natura. Ogni popolazione di Stjarnor ha sviluppato rituali specifici che si intersecano con l'ambiente circostante e le necessità specifiche date dal territorio. Essi sono sia tradizioni che parte integrante di un ciclo di vita che lega i popoli alla loro terra, al cielo, agli elementi e alle forze primordiali che li governano.

Il ritualista è visto come una guida spirituale e pratica, poiché studia, si mette a rischio e prodiga per la comunità come officiante del rito, assicurando che ognuno di questi sia condotto con la giusta precisione. Coloro che invece non hanno capacità magiche o ritualistiche partecipano comunque in maniera attiva, offrendo la propria presenza durante il rituale come partecipanti in segno di rispetto e supporto, o contribuendo con risorse materiali essenziali al compimento del rito.

Ogni popolazione, da chi vive nelle cime ghiacciate delle Zanne del Lupo a chi scivola tra le ombre della Tangla, possiede rituali unici, e sebbene molti di questi siano legati a pratiche ancestrali continuano a evolversi, venendo tramandati da maestro a discepolo. Non sono mai vissuti come mere tradizioni: essi rappresentano una forma di dialogo costante con la natura, un richiamo alle forze invisibili che sostengono il mondo e una celebrazione della connessione profonda tra l'uomo e il firmamento. Ogni popolo e luogo ha le sue esperienze e tradizioni:

- Il Popolo delle Nevi vede i rituali come prove di resistenza fisica e mentale: affrontano camminate nella neve, immersioni in acque gelide e digiuni per prepararsi. Il canto di guerra è essenziale, con cori potenti che infondono coraggio e tengono lontane le creature selvatiche. Tra quelli principali, vi è l'accensione di un fuoco protetto da ghiaccio e neve, al quale ogni partecipante contribuisce con un ciocco inciso con il proprio nome. Durante le tempeste, intonano canti ritmati per dialogare con il vento e invocare protezione. I cacciatori, all'inizio della stagione venatoria, incidono simboli sulle mani con neve impastata con il loro sangue, un legame rituale con la montagna e le sue creature. Dopo una bufera, all'alba, tracciano simboli di pace sulla neve con polvere di carbone, mentre l'arrivo dell'aurora boreale viene celebrata come l'inizio di una nuova stagione all'insegna della benevolenza naturale.
- Il Popolo della Tangla vive i rituali in armonia con la natura, imitando gli animali e dipingendosi il corpo con veleni e tinture per confondersi con l'ambiente. I loro riti si svolgono di notte, tra le ombre della foresta. I raccoglitori si proteggono dalle piante velenose con unguenti preparati sotto specifiche costellazioni, lasciandone parte in offerta alla terra. I cacciatori indossano maschere dipinte per assumere l'aspetto di predatori e non essere percepiti come prede. Durante la luna piena, tracciano cerchi sul terreno per invocare protezione contro gli imprevisti. Per difendere il territorio, piantano semi e sussurrano formule alle Costellazioni della Terra, accelerando la crescita delle radici per creare barriere naturali. In caso di minaccia al villaggio, bruciano erbe velenose e invocano i venti, generando vapori letali per gli estranei ma innocui per loro.
- Il Popolo del Vento esprime la propria spiritualità attraverso danza e parola, celebrando i rituali all'aperto con movimenti circolari accompagnati da tamburi e strumenti a fiato. Credono nel potere della parola e si radunano sui punti più alti per offrire rispetto alle Costellazioni dell'Aria, lasciando che polline e piume si disperdano nel vento in cambio di prosperità. Di notte scrutano il cielo alla ricerca di stelle luminose, interpretandole come messaggi degli antenati. Durante le tempeste, accendono lanterne e le affidano al cielo per allontanare le preoccupazioni. I giovani ritualisti seguono tracciati di polvere di gesso, intonando storie per connettersi alle stelle e avere la benevolenza di chi è venuto prima. Quando i venti diventano pericolosi, intonano canti e disegnano sigilli sulla sabbia per creare un'area di calma attorno alla comunità. I messaggeri più legati alle Costellazioni dell'Aria eseguono il Rituale del Tuono durante le tempeste, invocando la velocità dei fulmini e richiamandola nel corpo dei guerrieri più forti.
- Il Popolo delle Ossa considera il contatto con i morti un atto delicato e dovuto, ma pericoloso: conducono i rituali in silenzio o a voce bassa, con gesti lenti e precisi. Offrono ossa, ceneri o oggetti personali, mentre trattenere il respiro simboleggia il legame con i defunti. Solo l'officiante può parlare normalmente. Al tramonto, accompagnano i morti lungo un percorso illuminato da torce, tracciando simboli per creare un ponte tra i mondi. Le famiglie accendono candele di grasso e resina per narrare storie degli antenati e mantenerne vivo il ricordo. Dopo una sepoltura, spezzano una pietra circolare per sancire la fine del legame con il mondo terreno. Alcuni ritualisti bruciano messaggi scritti affinché il vento li porti alle stelle, mentre i più esperti evocano sussurri dal passato bruciando ossa, un rito pericoloso che richiede un grande tributo da parte dell'officiante e che non è mai privo di conseguenze.

CICATRICI E ATTIVAZIONI DELLE COSTELLAZIONI

Le costellazioni non sono solo simboli, ma rappresentano un legame ancestrale con il cielo, con la Natura e con gli spiriti degli antenati. Di solito sono i ritualisti esperti coloro che sanno identificare a quale costellazione corrispondono determinate cicatrici sulla pelle dei membri del popolo. Un ritualista esperto che sia a conoscenza dell'apposita procedura, inoltre, può attivare la costellazione completa di un membro di Stjarnor: questo conferisce all'individuo capacità uniche, spesso latenti, che rispecchiano la natura della costellazione stessa. Tuttavia, un utilizzo improprio o un ritualista inesperto potrebbero fallire nell'invocare correttamente il potere, lasciando il guerriero vulnerabile o addirittura causando effetti lesivi.

Esclusi i casi particolari e i giovani, ogni persona comune a Stjarnor arriva ad avere almeno una cicatrice completa sul corpo nell'arco della sua vita, ma non è detto che l'attiverà mai. Non è insolito che vi siano persone con due costellazioni, mentre averne tre è già più raro. Numeri superiori sono facilmente trovabili su figure estremamente esperte o di spicco come le Zanne (che di solito ne hanno almeno quattro), le Comete (soprattutto se molto esperte), i ritualisti (che cercano di averne il più possibile) e la Madre (che possiede tutte quelle conosciute più quella unica dell'OrsaCervo come segno di comando).

Le cicatrici naturali sono viste come segni di crescita, esperienza e prova del proprio cammino, e quelle derivanti da scontri o incidenti sono un segno di onore e rispetto per aver superato la difficoltà. Quelle autoinflitte non godono della stessa visione positiva, ma neanche di disprezzo assoluto: si riconosce che chi sceglie di incidersi la pelle lo fa per una ragione profonda, che sia per onorare un giuramento, per segnare una perdita o per reclamare un'identità che il destino gli ha concesso oppure no. Alcuni le vedono come una richiesta d'attenzione dal cielo, altri come un tentativo di imporsi un fato differente. In ogni caso, si riconosce che per arrivare ad autoinfliggersi una cicatrice si deve attraversare il dolore, ma si tende a guardare sempre con un dubbio e sospetto queste persone, soprattutto perché si dice che infliggersi un segno del cielo senza che sia spontaneo possa disturbare gli antenati e portare sventura e rovina sulla persona e su chi frequenta.





“Mai in ginocchio, mai piegati, mai spezzati”

STEREOTIPI

“Se ad un ratto metti una corona in testa, rimane comunque un ratto” - Aibelir

“Se avessero capito la differenza tra una sbronza ed il mare mosso potremmo andare d'accordo” - Rugterra

“Se non si facessero sentire da miglia di distanza, sarebbe anche più piacevole parlare con quei solcamari” - Stjarnor

TERRITORIO

A quasi cinque giorni di navigazione dalla punta occidentale del continente maggiore, si avvista all'orizzonte la più orientale delle isole dell'arcipelago Ferro di Cavallo. È un territorio composto da isole più o meno grandi, estremamente diversificato e frammentato in base alla ciurma che lo occupa, dove si possono trovare fortezze, avamposti, ma soprattutto baie, spiagge, porti e navi. Non mancano certo luoghi misteriosi che si portano appresso leggende antiche, così come non mancano i covi dei vari Capitani di ciurma.

È il tipo di territorio ad aver forgiato lo stile della ciurma che lo occupa, e la ciurma ha a sua volta influenzato lo stile di vita della gente comune: dai coltivatori ai mercanti, dagli allevatori ai ladri, dai bottegai agli investitori, dai gozzovigliatori agli assassini, e così via... gli Eleftheri sono senza dubbio la popolazione più varia e variabile che si conosca.

L'arcipelago è scarsamente autosufficiente in quanto la produzione di cibo e materiali lavorati non soddisfa tutte le necessità interne: la limitata estensione delle terre emerse a disposizione rende difficile sfruttare adeguatamente il territorio per la produzione agricola e manifatturiera. Ciò che non può essere prodotto può in ogni caso essere commerciato o ... preso..

SOCIETÀ'

“Noi non ci inchiniamo” è il motto di Eleftheria, ma questo orgoglio, questa proclamazione di libertà, non è nata dal nulla. Quando i primi capitani delle otto ciurme emersero dalle popolazioni abitanti l'arcipelago, ciascuno di loro tentò di prevaricare sugli altri imponendo la propria supremazia, senza tuttavia mai riuscire ad avere la meglio sugli altri. Gli anni si susseguirono sulle isole, piagati da scontri intestini tra le ciurme senza mai riuscire a raggiungere né un accordo né un vincitore, ed in mezzo a tutti questi conflitti si sono aggiunti gli interventi delle altre Fazioni: nani del Collettivo che hanno raggiunto le isole a bordo delle loro navi di metallo, commercianti di Aibelir e Rugterra intenzionati a sfruttare la popolazione economicamente svantaggiata e frammentata dell'arcipelago, e tutta una serie di altre minacce hanno formato un popolo bisognoso di stabilità.

L'arcipelago raggiunse finalmente questa stabilità nell'anno 922, quando un marinaio coraggioso di nome Minoste riuscì a guadagnare il rispetto incondizionato di tutte le ciurme riuscendo in un'impresa ritenuta impossibile: circumnavigare le isole del Ferro di Cavallo in solitaria, su una barca costruita con le proprie capacità. Con saggezza, iniziò a redigere il Codice, raccogliendo le sentenze che costituivano un precedente storico, introducendo uno strumento con il quale garantire una parvenza di giustizia per i neonati eleftheri. Pose fine alle incessanti guerre aperte tra le ciurme, introducendo il concilio dei capitani il 25 dell'ultimo mese di ogni anno, incanalando gli sforzi bellici tramite le razzie ai danni delle altre nazioni. Il popolo di Eleftheria da allora fu finalmente in grado di prosperare.

Non potendo utilizzare denaro e rilevanza come leva per farsi valere su Aibelir, Rugterra e Stjarnor, l'unica soluzione disponibile per Eleftheria era ottenere il rispetto con la forza. Incursioni ai danni delle altre Fazioni, sia su terra che durante arrembaggi in mare, rifornirono Eleftheria della prima ondata di schiavi che vennero utilizzati per la coltivazione dei campi e dell'allevamento degli animali sulle isole, e questa Fazione basa tuttora gran parte del proprio commercio sui beni ricavati dallo sfruttamento degli schiavi e sulla compravendita degli schiavi stessi.

Il popolo di Eleftheria non si sarebbe inchinato mai più.

Ora, i cittadini delle isole amano definirsi liberi, e sottostanno solamente alle leggi del Codice ed alla guida dei capitani, rifiutandosi di rispettare quelle degli altri popoli -a meno che non faccia loro comodo, o serva per salvare la loro pellaccia.

Derivando da otto ciurme differenti, giunte sulle isole da molte zone del continente, gli Eleftheri sono un popolo molto sfaccettato, diversificato nelle razze e nelle capacità personali. Le più grandi differenze all'interno del popolo di Eleftheria dipendono solamente dalla ciurma di appartenenza.

LE CIURME

Aberwerania (i Legionari)

Delle otto ciurme è quella con il territorio non frammentato più esteso. Il suo territorio di influenza occupa più della metà dell'isola maggiore dell'arcipelago, situata all'estremo nord e chiamata Dorso del Leviatano. La fortezza di Aber, loro covo, è situato a metà della sponda sud ed è dotata di spesse ed alte mura con fossato, caratteristica che la rende molto simile ai castelli di Rugterra. La capitale è circondata a triangolo da tre avamposti: Nortac a settentrione, Pheophaberha a levante e Scylbianos a ponente, mentre a sud è sorvegliata da una piccola base chiamata Amanvervie, situata su una grossa isola.

Ciurma con dodici galeoni, sette galee e tre fregate, composta da marinai dal carattere austero e dalla rigida organizzazione interna. Sono combattenti duri e tenaci, rinomati per le loro tattiche dirette ed efficaci e per il loro equipaggiamento essenziale, ma di ottima fattura. Ognuno di loro ha un compito preciso e lo esegue con tale precisione che leggenda vuole possano portare una nave anche bendati, tanto è duro l'addestramento cui vengono sottoposti. Questa organizzazione militaresca, unica nel suo genere nelle otto ciurme, ha permesso alla Aberwerania non solo di sopravvivere, ma anche di contenere la feroce barbarie della torma degli Inverar, ciurma che gli contende il dominio dell'isola.

Il duro addestramento è però anche il limite di questa ciurma: essendo molto pochi i candidati che risultano idonei a fine addestramento, il loro numero è rimasto sempre molto contenuto, impedendone difatti la supremazia sulle altre ciurme.

Tanto austeri quando calcano il ponte delle loro navi, quanto goliardici nei momenti di libertà. Sono tra i compagni di taverna più impegnativi che si possano avere: verosimilmente dovendo contenere il proprio temperamento mentre sono in servizio, dilagano in maniera incontenibile quando in licenza.

Il capitano di flotta è Rubis il cechino: donna dai capelli rossi, di piccola statura e minuta, ma dalla mira infallibile. Cieca dall'occhio sinistro a causa di una vecchia ferita, si fece strada grazie alla sua determinazione, durezza di carattere e letalità con qualsivoglia arma da tiro, da lancio o da fuoco.

Il loro stile di vestiario è tra i più sobri di tutto l'arcipelago, in quanto fronzoli e ninnoli costituiscono un ostacolo alle loro manovre studiate al centimetro. Sono tra i pochi che non disdegnano l'uso di armature leggere in combattimento. Il colore dominante o comunque che li contraddistingue è il rosso.

Herian (ori amari, lame dorate)

Con il secondo territorio di influenza più vasto, ma frammentato su sei isole maggiori disposte a falce di luna, tra tutte le ciurme, quella degli Herian è la più numerosa. Forti di un isolamento maggiore, essendo dislocati a numerose leghe di distanza dalle altre grandi ciurme, i loro covi, Alebagoizur, Leta, Mengo, Itia, Edia, Herrandar e Sakio, sparpagliati uno su ogni isola maggiore, prosperano grazie agli ingenti bottini che la loro flotta recupera dal continente. Il loro covo principale, Lazpi, è situato sulla grande isola centrale dell'arcipelago, che condividono con la ciurma dei Laumorozia: nonostante la superiorità numerica non sono mai riusciti a sottomettere questa ciurma rivale, arroccata con astuzia e tenace nel combattimento difensivo. Hanno quindi furbescamente stipulato un trattato di non aggressione, sovvenzionandoli ed utilizzandoli come territorio cuscinetto tra loro e le altre grandi ciurme ad est dell'arcipelago.

Particolare è inoltre la vicinanza con la piccola Luraia: ciurma specializzata in maghi e ritualisti; superstiziosi più di ogni altra, la ciurma di Herian ha sempre avuto remore nel confrontarsi con il loro potere magico, mantenendo così dei rapporti di neutralità.

Il capitano degli Herian è Hendrick, un uomo imponente e gioviale, avido di ricchezze e furibondo nel suo edonismo, sempre affamato di bottino.

Il loro stile di vestiario è esotico e ricercato, ostentazione del loro edonismo e della loro ricchezza superiore a quella delle altre ciurme. Il colore dominante o comunque che li contraddistingue è il giallo.

Alysia (Colubrine di smeraldo, i verdi carpentieri)

Seconda ciurma per dimensione della flotta e terza per estensione territoriale, Aylisia è stata messa a dura prova nel corso dei secoli dai propri bellicosi vicini. Solo le abilità artigiane, un equipaggiamento sempre all'avanguardia ed una provvidenziale alleanza con Baria ha mantenuto questa ciurma sempre a galla. Ayilis, il covo principale, è stato teatro di numerosi conflitti, e l'antistante baia dei relitti ne è la prova.

Temprati dai continui contrasti, i membri di questa ciurma sono il meglio che la civiltà eleftheri ha da offrire: acuti strateghi, pazienti artefici ed ottimi combattenti. Non è un caso che il Senzaciurma sia emerso spesso da loro.

C'è chi mormora che la recente invasione di Inverar ai danni di Lentalia sia stata orchestrata da loro...

Il loro stile di vestiario ricorda a tutti la loro dedizione alla ricerca tecnologica, arricchito con orpelli dalla dubbia utilità come occhiali, ingranaggi, clessidre ed altri ninnoli. Il colore dominante o comunque che li contraddistingue è il verde chiaro o smeraldo.

Il loro capitano è il Professore, un giovane uomo dai capelli lisci e scuri, dai modi di fare eleganti e stralunati. Non abbandona mai i suoi occhiali, che si vocifera siano il segreto del suo ingegno tecnologico.

Inverar (Drakkar selvaggi, orsi grigi)

Pochi popoli nel mondo conosciuto possono rivaleggiare con i membri di questa ciurma per ferocia e barbarie: come la tempesta, irrompono scuotendo, abbattendo e sradicando ciò che non è ben saldo, combattono pervasi da una furia primordiale. Questo carattere da berserk li domina anche nella quotidianità, rendendoli degli interlocutori inquietanti e burberi, dei compagni di bevute

ingordi e proni all'ubriachezza. Le risse sono usuali tra loro. Questa loro natura selvaggia non gli permetterà mai di prendere il sopravvento sulle altre ciurme.

Il loro territorio principale è il terzo nord-est del Dorso del Leviatano, che contendono ai Legionari, ed il loro covo è Geraberce, un vasto conglomerato di rudi catapecchie, stamberghe e botteghe, con scarse difese. A loro dire non servono muri fintanto che avranno polvere da sparo ed asce da lancio a volontà. Aberrawrie in un'isola a sud, ed Anaid a nord sono i loro avamposti per tutte le scorribande dirette verso il continente principale: le altre ciurme possono farvi scalo (anche se preferiscono Rusternau, sotto il controllo di Lentalia) per fare rifornimenti o barattare qualche merce, pagando il giusto prezzo per l'attracco... Solo i più coraggiosi osano avventurarsi tra le calate di questi porti malsani, in odore di divertimenti e ricompense più che adeguate per i valorosi; borseggi, stupri e fini ignobili attendono chi sprovvedutamente abbandona la nave senza cognizione di causa.

Hanno recentemente invaso Lentalia, prima a Calipso e poi a settentrione de L'Antica, portando gravi danni e razziando i loro territori.

Il loro stile di vestiario è rozzo, incoerente e spesso danneggiato o sporco, in quanto i loro vestiti sono recuperati dalle vittime delle loro razzie. Sono soliti adornarsi con pellicce e frammenti d'osso, le prime per ripararsi dal freddo delle loro inaccoglienti dimore ed i secondi come cimeli delle loro vittime. Il colore dominante o comunque che li contraddistingue è il grigio.

Il loro capitano è un giovane uomo, basso, dal fisico taurino e dai capelli scuri. Usa sporcarsi il volto con una tintura nera per intimorire i nemici. Spietato e sanguinario, si fa chiamare Kraken.

Laumorozia (baluardi)

Situata al centro dell'arcipelago, questa ciurma ha tratto sicuramente il maggior profitto da questa posizione. Pur condividendo la sua unica isola con Herian, ha saputo ricavarne e difenderne la fetta più grossa. Nelle sue pianure lavora il più vasto esercito di schiavi del mondo conosciuto, rendendola di fatto l'unica ad essere del tutto autosufficiente. Il covo principale, Beria, è fortificato e protetto da un numero di cannoni e colubrine maggiore rispetto a quanti ne possiedono tutte le altre ciurme messe assieme.

Essendo esattamente al centro dell'arcipelago, vi giungono merci da ogni dove, fungendo difatti da bazar per tutte le altre ciurme. Con il tempo è diventato un luogo neutrale, dove sono vietati i conflitti, si tengono riunioni e concili, si stipulano patti e, in caso di invasione, funge da ultimo baluardo per la popolazione dell'arcipelago.

Sono sicuramente la ciurma coi membri più fieri, fedeli e devoti alla loro patria.

Teoricamente a Beria risiede il Senzaciurma, ammesso che lo troviate in casa...

Il loro stile di vestiario è spesso sobrio e leggero, senza segni particolari di sorta, fatto salvo per una fascia od un nastro rosa ben in vista. Questo particolare è ovviamente un simbolo di appartenenza alla ciurma che ogni pirata laumoroza deve indossare, pena l'espulsione dalla ciurma.

Il loro capitano è il Vecchio Baileys, un uomo dai ricci capelli tendenti al rosso e sempre sorridente, anche nelle situazioni più serie. Considerato da molti il capitano più saggio tra tutte le ciurme, le sue parole godono di molta considerazione anche tra i suoi pochi nemici.

Lentalia (primogeniti del mare, pugnali di zaffiro, vele cobalto)

La fetta sud-est dell'arcipelago appartiene da sempre a questa ciurma, una delle più antiche. Si dice che i primi eleftheri siano approdati a Rusternau, il che lo renderebbe il porto più antico dell'arcipelago. Attualmente è la testa di ponte da cui partono le spedizioni più numerose verso il vecchio continente: ciò rende Rusternau il porto più fiorente dell'arcipelago, dove risiedono i migliori carpentieri.

Il loro covo principale è però Rashutzen, sulla grande isola chiamata L'Antica, nata dalle ceneri di un vulcano ormai spento.

Ciò che brucia ancora però è il rancore che i membri di questa ciurma nutrono per Inverar. Tutto nacque da contese territoriali ancora in corso: l'isola più orientale dell'arcipelago, Calipso, da sempre un loro avamposto, gli fu sottratta in meno di due giorni di combattimenti da Inverar. Per tutta risposta Lentalia inviò una flotta per riappropriarsi dell'isola, ma i nemici avevano ormai fortificato la posizione. Ad oggi l'isola è un fronte aperto tra le due ciurme. Sfruttando la contesa, inoltre, Inverar fece sbarcare un nutrito numero di guerrieri e coloni sulla sponda settentrionale de L'Antica, strappandone una fetta a Lentalia. C'è chi insinua che la manovra sia stata favoreggiata da Aylisia, per indebolire i vicini e sfruttare in futuro questa debolezza per espandersi. Rimangono però chiacchiere che vengono mormorate a tarda notte nelle bettole... Fatto sta che Lentalia fu costretta a costruire in fretta e furia un avamposto, Argende, per contenere questo secondo fronte dalla furia Inverar.

La partita è appena cominciata...

Il loro stile di vestiario è tendenzialmente elegante e raffinato, ostentazione della loro fierezza nell'essere la ciurma più antica dell'arcipelago. Non disdegnano adornarsi con ninnoli, ma sempre senza esagerare. Il colore dominante o comunque che li contraddistingue è l'azzurro od il blu.

Il loro capitano è Oban, un uomo dalla stazza imponente, dal carattere duro e fiero coi sottoposti e nelle occasioni ufficiali, ma gioviale e scherzoso nei festeggiamenti. Guerriero dal coraggio leggendario, che si vocifera sia capace di subire ferite che ucciderebbero cinque uomini.

Baria (barbari, velenisti, fantasmi, facce bianche)

Ciurma composta quasi interamente da sirenidi, razza prona nel tollerare il clima tropicale della fetta di arcipelago sotto la loro influenza. Nella baia della loro isola principale, situata a sud, giunge sia una corrente marina che dei venti caldi da sud producendo un clima prettamente tropicale: caldo umido e soffocante, intermezzato da brevi, ma abbondanti precipitazioni. I Bariani sfruttano questa barriera climatica come difesa contro eventuali invasori o contendenti; devono però lottare contro una vigorosa natura che si oppone alla loro prosperità composta da cicloni estivi, giungla che cresce a vista d'occhio, animali e piante velenose... più che un paradiso tropicale si tratta di un inferno verde.

Zamra è il loro covo principale, assieme agli avamposti Gizure e Doainkukar, che sono gli unici tre insediamenti; il resto è tutto territorio selvaggio.

Il maggior numero di veleni (e sicuramente i più potenti) provengono dai territori Baria.

Possiedono un piccolo porto franco, Dorgen, che funge da emporio nei più civilizzati territori della vicina Aylisia.

Il loro stile di vestiario varia: quando sono in patria è spoglio e ridotto ai minimi termini a causa del caldo umido, mentre per mare si appropriano di tutti i vestiti delle loro prede, ricordando un po' lo stile di Inverar. La costante che accomuna i pirati Baria è la presenza di pitture di guerra bianche sui loro volti, utilizzate per intimorire i nemici.

Calmi e meditativi, i marinai di questa ciurma sembrano docili e gioviali, ma la maggior parte di loro ha segretamente un carattere velenoso.

Il loro capitano è una giovane donna di nome Lagavulin, alta, ma dai tratti delicati, così come i suoi modi di fare. Si mormora che si sia fatta strada sui cadaveri dei suoi avversari, tutti misteriosamente morti improvvisamente e senza causa evidente...

Iuraria (stregoni neri, solcatori di nebbie, gli spietati)

Poco trapela dalle nebbie che avvolgono la solitaria isola della ciurma Iuraria. La navigazione in quelle acque è molto pericolosa, a causa delle frequenti nebbie che la circondano, degli scogli a pelo d'acqua e delle forti correnti che solcano le baie ed insenature. Forse per un motivo o per l'altro, questi pirati maghi e ritualisti hanno vissuto indisturbati all'ombra dei loro grandi vicini Herian.

Nonostante la sua piccola stazza, dal loro covo principale Monosti provengono scure navi lunghe che, silenziose e rapide, colpiscono i loro bersagli. Difatti i colori delle loro navi tendono al nero in quasi tutti i dettagli, così come l'abbigliamento dei marinai, probabilmente per colpire meglio la notte.

Quasi tutti istruiti, sono, dopo i lentali, la ciurma più antica ed allo stesso tempo, più sconosciuta dell'arcipelago.

Il loro capitano è un individuo che raramente si è visto in giro, se non ai raduni formali. Austero, di poche parole e dallo sguardo torvo, si mormora sia il mago più potente dell'arcipelago. Il suo nome è Don Papa. **GIOCABILE SOLO SU INVITO**

GOVERNO

Ogni ciurma ha uno ed un solo capitano, mentre ogni nave ha un comandante, cui fanno seguito nella gerarchia il nostromo, il capoarrembaggio ed il mastro cannoniere. Quando sono a terra, i capitani e la loro catena di comando hanno il compito di mantenere l'ordine all'interno dei territori governati; ogni villaggio è regolamentato da un conestabile e tutti i cittadini hanno diritto di vivere in pace, versando i tributi richiesti alla flotta da cui sono "protetti".

In merito alla politica interna, le faide sono sempre vive tra le varie flotte, ognuna desiderosa di estendere la propria sfera di influenza territoriale a scapito delle altre, anche se raramente sfocia in guerra aperta. La politica estera viene regolamentata dalla riunione annuale dei capitani, che si tiene il 25 dell'ultimo mese di ogni anno.

Nulla risolve i conflitti tra le ciurme e unisce le varie flotte tanto quanto una minaccia di invasione da un nemico esterno all'arcipelago.

LEGGI E GIUSTIZIA

Con l'avvento del primo Senzaciurma venne colmato il vuoto giudiziario che lasciava alla vendetta privata la risoluzione dei crimini, i quali non infrequentemente erano utilizzati come espediente per faide o guerre aperte tra ciurme. Le sentenze furono raccolte nel corso del tempo nel voluminoso codice custodito e consultato dal *Senzaciurma*, il quale è giudice supremo ed incontrovertibile all'interno dei confini di Eleftheria.

La conoscenza dei precedenti del codice diviene più sfumata via via che si scende nelle gerarchie eleftheri, ma alcune norme sono così comuni da essere alla conoscenza di tutti:

- L'omicidio di un debitore non è illegale se il debito risulta maggiore od uguale a 30 monete d'oro e risulta scaduto il termine per la restituzione del debito.
- Il furto non costituisce reato se il bene sottratto era a sua volta refurtiva o se il colpevole viene scoperto dopo un tempo maggiore a un anno.
- Porre in schiavitù un cittadino di Eleftheria è vietato, a meno di rare eccezioni. Normalmente un cittadino di Eleftheria preferirebbe morire, piuttosto che essere reso schiavo.
- Le risse da taverna non vanno ostacolate, tranne che per impedire l'omicidio o per impedire che la taverna stessa abbia dei danni. Nel momento in cui il taverniere impone lo stop alla rissa, essa deve cessare immediatamente. Eventuali danni sono equamente a carico di tutti i partecipanti alla rissa, i quali saranno debitori del taverniere.
- In caso di contese sulla spartizione di un tesoro, la diatriba dovrebbe essere risolta diplomaticamente dal più alto in carica disponibile.
- Un duello d'onore è sempre un duello all'ultimo sangue cui non ci si può sottrarre, pena la morte. Può essere richiesto solo dalla parte offesa in caso di adulterio, grave e ripetuta ingiuria non ritrattata dall'offensore su richiesta dell'offeso, tradimento mediante rivelazione di informazioni personali di un cittadino di Eleftheria a cittadini di altre nazioni che lo portino a diventare un ricercato.
- L'omicidio ingiustificato, senza attenuante alcuna, è punito con la morte.
- Il furto di beni per un valore uguale od inferiore ad 1 moneta d'argento non è punito, se non con la restituzione della refurtiva o del suo valore corrispettivo in caso di indisponibilità della stessa. Se il valore dei beni rubati è superiore ad 1 moneta d'argento, allora il ladro sarà debitore nei confronti del derubato di una cifra una volta e mezza il valore della refurtiva.
- Ogni debito sancito deve essere rispettato, ed è dovere di tutti i cittadini di Eleftheria tutelare il creditore. Ogni debito deve essere messo per iscritto in doppia copia, indicando creditore, debitore, debito e termine del pagamento. Il debito

va saldato per intero e solo allora entrambe le ricevute saranno distrutte. Il debito muore con il debitore o con il creditore.

- Le Sorelle Mendicanti godono del rispetto più totale: un eleftheri che incontri una sorella mendicante è tenuto a portarle massimo rispetto ed aiutarla in caso di necessità. Severe punizioni corporali e sanzioni attendono chi trasgredisce a questa legge.

L'ultima legge deriva da un evento che ebbe luogo nell'anno 1424. Al rientro dalla pesante sconfitta con l'Impero dell'Est, causa la rapida e disorganizzata ritirata dal paese straniero, un morbo fino ad allora sconosciuto si abbatté a Lazpi, la capitale della ciurma Herian. Gli sgargianti mercanti pirati, avidissimi di tesori, appartenenti a questa ciurma portarono nella loro patria il morbo in seguito alle razzie effettuate lungo la strada del ritorno. Nonostante i loro sforzi, gli eleftheri non furono in grado di sconfiggere l'epidemia e giunsero alla risoluzione di mettere in quarantena le zone colpite. All'appello inviato agli altri regni rispose con umiltà l'ordine delle Sorelle Mendicanti di Aibelir, che inviarono un contingente guidato da Aurelia Cassia Lavfler per aiutare a debellare la malattia. Con grossi sforzi e non senza perdite, trovarono una cura per quel morbo sconosciuto, ponendo fine alla moria inarrestabile. Da allora le Sorelle Mendicanti godono del rispetto più totale da parte degli eleftheri ed ogni anno l'ordine riceve una cospicua donazione da parte dell'arcipelago.

ECONOMIA E COMMERCIO

L'arcipelago è scarsamente autosufficiente in quanto a produzione di cibo e materiali lavorati per soddisfare tutte le necessità interne, poiché la limitata estensione delle terre emerse a disposizione rende difficile l'estesa produzione agricola e manifatturiera. Ciò che non può essere prodotto può però essere commerciato o saccheggiato... Ricca di schiavi, oltre che per il commercio sono impiegati nelle coltivazioni di canna da zucchero, nelle saline o nelle raffinerie di rum. Altra materia prima di cui è ricca Eleftheria è sicuramente il pescato.

Gli eleftheri sono molto restii a vendere le proprie navi alle altre Fazioni, ma se non fosse per questo motivo l'industria navale sarebbe governata da loro.

MAGIA

Non vi sono limitazioni alla pratica della magia nei territori di Eleftheria, anche se la pratica delle arti magiche ha attecchito senza dubbio in maniera preponderante tra i misteriosi corsari di luraia.

FEDE

All'interno del mondo libero di Eleftheria, ognuno ha facoltà di vivere ed esprimere la propria fede e spiritualità secondo la propria natura ed inclinazione, il tutto nei limiti del rispetto della sicurezza della nave, della ciurma e della comunità.

MORTE

Quando un eleftheri muore i suoi amici, parenti o compagni di ciurma sono tenuti ad onorare la sua morte con il rito dell'Abbraccio del Mare. Questa cerimonia prevede che quando un membro di Eleftheria muore il suo corpo venga affidato alle acque del mare, gli saranno incrociate le braccia sul petto e legate le caviglie con una corda, e verrà spinto fuoribordo in acque più profonde di venti metri. Quando tuttavia ciò non fosse possibile, perché ci si trova sulla terra ferma o perché le acque navigate non sono abbastanza profonde, si prende la boccetta d'acqua marina che ogni eleftheri si porta sempre appresso e gliela si svuota sulla fronte. Infine, gli viene messa in mano una moneta in segno di buona fortuna.

FESTIVITA' DI FAZIONE

CONCILIO DEI CAPITANI

Il 25° giorno dell'ultimo mese di ogni anno tutti i capitani si ritrovano a Beria (Laumoroza) per prendere decisioni di politica estera, interna e commerciale per l'anno futuro. Vengono inoltre risolte eventuali dispute in presenza del Senzaciurma. La riunione si protrae sino al termine del primo giorno del nuovo anno. In questo lasso di tempo e per tutti i 5 giorni precedenti e successivi è posto il divieto di perpetrare azioni violente con qualsivoglia arma all'interno di tutto l'arcipelago, fatto salvo per legittima difesa od invasioni da parte di un nemico esterno alla repubblica. La pena per chi infrange questo divieto è la morte per annegamento.

GIORNATA DELLA SCHIAVITU'

Il primo giorno del quinto mese si celebrano lo schiavo Joseph Mende e il comandante Thomas Fleetwood ed il loro sacrificio per salvare la flotta eleftheri nel corso della guerra contro l'Impero dell'Est. L'intera flotta eleftheri in ritirata era incalzata dalle navi dell'impero dell'Est, in netta superiorità militare rispetto a loro. Il comandante Fleetwood della ciurma laumoroza, con il suo schiavo Mende, al crepuscolo condussero singolarmente due grosse scialuppe verso gli inseguitori. Colme di polvere nera e cospargendo la superficie del mare con ingenti quantità di pece infiammabile, con una missione suicida crearono il caos nella flotta inseguitrice, dando il tempo alle veloci navi eleftheri di fuggire per riorganizzarsi.

Da allora il primo giorno del quinto mese di ogni anno, ogni schiavo ha diritto ad un giorno completo di riposo ed è autorizzato a richiedere un modico desiderio al padrone.

BATTAGLIA DI SAILGE

Assalto alla città portuale di Sailge, nel regno di Stjarnon, che si svolge ogni anno, ma in data segreta. Il numero di morti è ridotto al minimo per accordi presi tra le due fazioni, che considerano questa pratica più come un gioco, che come un atto di guerriglia.

COME GIOCARE ELEFThERIA

Eleftheria è una Fazione ricca di sfaccettature, la sua gente proviene da un territorio diversificato come diversificate sono anche le razze che lo abitano, ma tutti i suoi abitanti sono uniti da un unico principio: “noi non ci inchiniamo”. Per giocare ad Eleftheria il tuo personaggio dovrà interpretare un discreto senso di indipendenza, e molto probabilmente sarà insofferente alle leggi imposte da chiunque non sia il proprio capitano o il Senzaciurma in persona.

Ad Eleftheria potrai sbizzarrirti con qualunque tipologia di personaggio, dall’arguto mago al fervente fedele, dal guerriero senza paura all’avvelenatore scaltro, e via scorrendo, senza limitazioni per quanto riguarda alla razza.

Dal momento che per giocare in questa Fazione dovrai scegliere una Ciurma di appartenenza, ti consigliamo di leggere attentamente le caratteristiche della tua ciurma per quanto riguarda il vestiario.

APPROFONDIMENTO DI FAZIONE - RAPPORTI TRA CIURME E FAZIONI

Nel corso del processo che avrebbe portato alla genesi dei regni ad ovest di Clibria, alcuni navigatori di diversa estrazione geografica, sociale e culturale, si spinsero verso ovest mossi da avarizia, curiosità e desiderio di avventura. Coloro che non perirono in mare riportarono a casa la notizia di un arcipelago vergine ad ovest. Prima che i regni guadagnassero la loro identità ed i loro attuali nomi, l’arcipelago che avrebbe ospitato Eleftheria conobbe i primi insediamenti di persone che, per i più disparati motivi bramavano, una vita separata dal continente. Questa eterogeneità è il fulcro attorno al quale naviga l’anima tormentata ed indomita degli eleftheri: popolo multisfaccettato, amante della libertà, acceso da rivalità e contrasti interni, ma sempre pronto a confluire sotto un’unica bandiera nel fronteggiare le minacce esterne all’arcipelago.

Aberwerania (i Legionari) - Gelidamente orgogliosi, in gruppo si reputano i migliori combattenti dell’intero arcipelago. Quando due legionari si incontrano si salutano sempre con la stretta di mano del legionario (invece che stringersi la mano, si afferra l’avambraccio del compagno). I casi di tradimenti tra legionari nella storia sono più unici che rari, in quanto hanno un fortissimo spirito di corpo. Si dice siano nati dalla commistione dei primi profughi di Rugterra ed Aibelir.

Herian (ori amari, lame dorate) - Sfarzosi ed istrionici, bramano la ricchezza più di qualunque altra ciurma. Dietro i loro sorrisi giovali si celano intenti non sempre limpidi: opportunisti per natura, sono alleati forti, ma non è raro scoprire nella storia episodi di voltafaccia o tradimenti perpetrati dai membri di questa ciurma in nome del profitto. Guardano con timore ai propri vicini di Baria, ma soprattutto di luraia, dei quali non si fidano. La loro origine risale al distacco di una flangia estremista della ciurma di Lentalia, composta dai marinai più avidi di ricchezze e potere.

Alysia (Colubrine di smeraldo, i verdi carpentieri) - Pragmatici e schietti, sono rispettati, anche se spesso sfruttati dalle altre ciurme. Come Herian, nacquero dal distacco di un gruppo di carpentieri e polverieri di Lentalia, quando questa era diventata troppo grande per sottostare ad un solo capitano. Nutrono rapporti cordiali con tutti, in quanto essenziali per la manutenzione delle navi e degli equipaggiamenti. Sono però spesso maledetti a denti stretti per la quantità d’oro che spillano alle ciurme in virtù della loro abile manodopera.

Inverar (Drakkar selvaggi, orsi grigi) - Solitari e selvaggi, sono temuti in tutto l’arcipelago. Nutrono un mutuo rispetto con la ciurma di Aberwerania, per la tenacia che hanno nel contrastare le loro incursioni. La loro ferocia, quasi animalesca nel combattimento e nei modi, li rende dei vicini di casa con cui tutti cercano di avere poco a che fare. Nel corso della storia eleftheri hanno compiuto spesso incursioni e scorribande ai danni delle altre ciurme, anche se mai mossi da motivi di conquista: come una marea grigia che al volgere della luna si ritira, così loro dopo aver saccheggiato e depredato il luogo malcapitato. C’è chi mormora che siano discendenti di esuli di Stjarnor, anche se a loro non piace sentirselo dire. Attualmente hanno un conto aperto con Lentalia, meta della loro più recente incursione...

Laumorozia (baluardi) - Diplomatici, cercano sempre la risoluzione meno cruenta nei conflitti. Abilissimi nel riconoscere un buon affare quando si tratta di schiavismo. Alleati naturali di Herian, con cui hanno imparato a trattare nel corso di decenni di storia. Sono la ciurma più giovane delle 8 esistenti, cionondimeno la loro posizione centrale nell’arcipelago e il fatto che il Senzaciurma risieda nei loro territori, conferisce loro un’aura di rispettabilità seconda a nessuno. Sono sempre i primi ad agire quando Eleftheria è minacciata, trascinando con sé tutte le altre ciurme grazie alla loro leadership.

Lentalia (primogeniti del mare, pugnali di zaffiro, vele cobalto) - Tanto superbi verso i membri delle altre ciurme del loro essere la più antica dell’arcipelago, quanto battaglieri nel difendere il buon nome di Eleftheria dalle minacce esterne. I lentali sono spiriti competitivi per natura, cercando la supremazia verso tutto e tutti: sono animi liberi ed indomiti, dotati comunque di un estremo spirito cameratesco tra loro. Due lentali che si incontrano si saluteranno sempre con giovialità, scambiandosi racconti sulla propria vita, annaffiando il tutto con un alcolico di buona fattura. Nella cronistoria eleftheri le azioni più indomite, i combattimenti più sanguinosi e le azioni più efferate sono state spesso frutto di un membro di questa ciurma. Attualmente hanno un conto aperto con Inverar, in quanto vittime della più recente incursione di questi ultimi.

Baria (barbari, velenisti, fantasmi, facce bianche) - Abitando la parte di arcipelago meno ospitale, hanno sviluppato uno spirito di sopravvivenza quasi camaleontico: maestri nello sfruttare tanto i vantaggi geografici, quanto i rapporti con le altre ciurme, sono alleati potenti e nemici infidi. Hanno avuto qualche attrito in passato con l’avidità di Herian, ma ogni tentativo di invasione di questi è stato un clamoroso fallimento, per questo motivo non corre buon sangue tra loro. Diffidenti per natura come gli animali delle foreste tropicali, hanno bisogno di tempo e fatti per instaurare un rapporto di fiducia con il prossimo, ma se decidono di fidarsi, si batterebbero fino alla morte per mantenere la parola data. Chi li tradisce però si ritrova spesso ad affrontare un tragico ed

inevitabile destino... Anche per loro si dice siano nati dalla commistione di eleftheri ed esuli di Stjarnor, ma a loro non crea problemi questa teoria.

Iuraria (stregoni neri, solcatori di nebbie, gli spietati) - La loro origine si perde nell'anno 963, in cui la piratessa ritualista *Tia Dalma*, che per prima imparò ad imbrigliare il potere dell'Arcanelho, si rifugiò a Monosti con un manipolo di seguaci. Perlopiù osteggiata e screditata dagli invidiosi comandanti lentali (la ciurma da cui proveniva), nutrì per tutta la vita un'insaziabile odio verso Lentalia. Da un suo successore all'altro, nel corso dei decenni, questo odio si trasformò in rancore, il quale si cela ormai freddo sotto le ceneri della diffidenza e dell'isolazionismo. Composta da un largo numero di maghi e ritualisti ma da scarsi combattenti, i membri di Iuraria prediligono tattiche di guerriglia fondate su attacchi notturni, sotterfugi e rapidità. Per questo ed altri motivi sono temuti e tenuti a distanza dai membri delle altre ciurme, soprattutto da quando *Shark il Nero* evocò con un potente rituale le nebbie che non abbandonano mai i dintorni dell'isola.

RAPPORTI CON L'ESTERNO

Stjarnor - Di tutte le nazioni di Clibria, sono i più rispettati dagli eleftheri: la loro cultura liberale, il caos naturale controllato delle loro vite ispira ammirazione nei liberi cuori del popolo pelagico. Nonostante negli animi burrascosi dei pirati fatichi ad albergare a lungo la pace, i rapporti con il popolo di Stjarnor è da sempre quasi continuativamente pacifico e commerciale. È praticamente più unico che raro trovare un abitante di Stjarnor all'interno dell'arcipelago eleftheri, mentre non è insolito trovare eleftheri nei mercati costieri di Stjarnor.

Sailge, unica vera e propria città portuale di Stjarnor, anticamente fu assaltata e saccheggiata in maniera brutale dai pirati eleftheri. Quando i pirati tornarono l'anno successivo trovarono il popolo delle stelle pronto ad accoglierli: con numerosissime rudimentali piccole imbarcazioni, riuscirono a mettere in seria difficoltà i marinai, i quali non si aspettavano una resistenza tanto stoica. Il bottino ci fu, ma modesto e pagato a caro prezzo. I racconti dell'indomita volontà e della fierezza del popolo delle stelle, suscitò l'ammirazione dell'allora Senza Ciurma, il quale strinse personalmente un accordo con i rappresentanti di Stjarnor: ogni anno, in data segreta ma concordata tra le delegazioni delle due nazioni, avviene uno scontro tra Eleftheria e Stjarnor, nello stesso porto di Sailge. Il numero di morti è ridotto al minimo tramite l'utilizzo di colpi non letali e vietando di colpire i medici dediti alla cura dei feriti, i quali sono individuati da fasce rosse al braccio destro. Per gli abitanti di Stjarnor questa è diventata una prova simbolica a cui sottoporsi; per gli eleftheri si tratta comunque di un saccheggio, quindi perché privarsene?

Commercio: Eleftheria vende pescato, schiavi in minima quantità, spezie droghe e sale, mentre acquista grandi quantità di legname, veleni ed erbe per l'alchimia.

Rugterra - I rapporti furono molto altalenanti in quanto Rugterra è stato il regno preferito per le scorribande eleftheri. Dal 1027, dopo anni di scorribande e incursioni selvagge da parte di Eleftheria ai danni di Rugterra, viene sancito un trattato commerciale che pone fine alle massicce invasioni. Da allora il mercanteggio tra le due fazioni è florido e non è difficile trovare dei rugterrani sulle isole di Eleftheria; del resto è altrettanto comune trovare mercanti eleftheri nei mercati del regno. I rapporti sono sicuramente più ostili lungo le coste del versante marittimo che collega la penisola all'arcipelago corsaro, in quanto più vessato dalle più rare, ma mai interrotte del tutto, incursioni e razzie corsare. Tra gli eleftheri vige il codice di uccidere solo se necessario, in quanto non vi è alcuna intenzione di far scattare la scintilla della guerra; le armate di Port Lorraine allo stesso modo limitano il più possibile le morti tra le file eleftheri, evitando di distruggere completamente le navi, cercando di renderle perlopiù inoffensive. Non è infrequente trovare banchi di reclutatori eleftheri nei porti rugterrani, ultima spiaggia dei malviventi di Rugterra, la quale li tollera solo per potersi sbarazzare dei malviventi che non riesce a catturare e dei membri meno desiderabili della società.

Commercio: Eleftheria vende schiavi, liquore di canna da zucchero, spezie, zucchero, droghe, veleni e tesori (sottratti ad altri) che attirino l'interesse di opulenti compratori, mentre acquista grandi quantità di tabacco, cereali e prodotti di allevamento, vini e liquori, e merci lavorate di ogni genere.

Aibelir - I rapporti sono sicuramente quelli più tesi, in quanto lo stato teocratico mal tollera la sfrontata impudenza con cui Eleftheria viola qualsiasi nave di Aibelir gli capiti a tiro. Più volte si è quasi giunti alla guerra aperta tra le due nazioni, tra cui decisamente non scorre buon sangue. È quasi del tutto impossibile trovare cittadini nei territori dell'altra fazione, a meno che non si tratti di individui facenti parte di delegazioni o con lasciapassare speciali. Le razzie eleftheri si concentrano quasi esclusivamente nei villaggi minori, evitando le grandi città portuali. Per il mercanteggio si avvalgono spesso di intermediari, come i cittadini di Leftia o gli appartenenti al Collettivo. Sono l'unica nazione con cui gli scontri sono quasi del tutto privi di qualsivoglia limite: non si bada al preservare la vita altrui, se non in casi particolari.

Commercio: Eleftheria vende spezie, zucchero, sale, vini e liquori vari, mentre acquista modeste quantità di derrate alimentari ed abbondanti merci lavorate di ogni genere.

Eventi salienti:

- Anno 948; una nave di Aibelir diretta verso Rugterra con a bordo il vescovo *Lucienius Dupont*, venne intercettata ed assalita da una flotta di legionari di Eleftheria. Navi, bottino e personale vennero sequestrati dai pirati, col fine di rendere schiave le persone comuni e richiedere dei riscatti per le persone notabili. Questo episodio portò a un grave incidente diplomatico tra le due nazioni: Aibelir pretese l'immediata liberazione del vescovo Dupont e del suo seguito personale, mentre l'inflessibile capitano Höit reclamò il riscatto dovuto. Solo l'intervento di Murphy il pacifico, senz'alcuna dell'epoca, risolse il conflitto. La mediazione portò al pagamento del riscatto dovuto, ma anche alla stipula di un trattato secondo il quale i membri dell'alto clero di Aibelir e tutti coloro forniti di documenti di lasciapassare ufficiali, sarebbero stati immuni dai rapimenti di Eleftheria. Stessa cosa per gli individui con le stesse caratteristiche appartenenti ad Eleftheria, i quali sarebbero stati risparmiati dai processi inquisitori di Aibelir, a meno di gravissime violazioni.
- Anno 1424; al rientro dalla pesante sconfitta con l'Impero dell'Est, la rapida e disorganizzata ritirata portò una malattia sconosciuta a Lazpi, capitale di Herian. Gli sgargianti mercanti pirati, avidissimi di tesori, portarono nella loro patria il

morbo in seguito alle furiose razzie perpetrate lungo la strada del ritorno. Nonostante i loro sforzi, gli eleftheri non furono in grado di arginare l'epidemia e giunsero alla drastica soluzione di mettere in quarantena le zone colpite. All'appello inviato agli altri regni risposero solo con umiltà l'ordine delle Sorelle Medicanti di Aibelir. Queste inviarono un contingente guidato da Aurelia Cassia Lavfler per aiutare a debellare la malattia. Con grossi sforzi e non senza perdite trovarono una cura per quel morbo sconosciuto, ponendo fine alla moria inarrestabile degli eleftheri. Da allora le Sorelle Medicanti godono del rispetto più totale da parte degli eleftheri: ogni anno l'ordine riceve una cospicua donazione da parte dell'arcipelago ed un eleftheri che incontri una sorella mendicante è tenuto a portarle massimo rispetto ed aiutarla in caso di necessità: severe punizioni attendono chi trasgredisce a questa legge.



IL COLLETTIVO

"Noi siamo il Collettivo"

"Non tutti i nani sono il Collettivo, ma tutto il Collettivo è fatto di nani."

STEREOTIPI

"La terra ha un suo valore, e loro lo sanno da secoli" -Stjarnor

"Sono testardi, ed è vero: ma noi sappiamo come arrivare al loro cuore" -Eleftheria

"Per loro fortuna l'abilità non va di pari passo con l'altezza... ma in fondo sanno quello che fanno" -Rugterra

"Il posto più adatto a loro sarebbe un rogo, se solo non fossero così utili" -Aibelir

La genesi di quello che oggi è conosciuto come "Il Collettivo" si perde in epoche antiche, per quanto è dato conoscere la nascita dei nani è concomitante a quella dei primi umani.

Non si sa bene quando sia accaduto, ma le leggende riportano che alcuni nani, per sfuggire alle avversità del mondo esterno, si rifugiarono prematuramente nelle caverne e da lì, con la crescita della loro civiltà, proseguirono l'espansione addentrandosi nelle viscere del sottosuolo. I nani rimasti in superficie e tutte le altre razze non sentirono mai più parlare di questa falange nanica fino all'anno 1330, quando a Rugterra venne portata alla luce una delle loro grotte. Fu solo grazie a quella occasione che il mondo si rese conto che, in realtà, il Collettivo era emerso più volte nel corso della storia, ma nessuno aveva mai ipotizzato si trattasse di una Fazione segreta di nani e la colpa era sempre stata data ai nani di superficie appartenenti a tutte le altre Fazioni: le incursioni ad Eleftheria attorno all'anno 900 attuate su navi di metallo, mercanti nanici ad Aibelir che acquistarono in massa rimedi ed erbe officinali dalle Sorelle Medicanti attorno all'anno 1100, la costruzione del Formicaio a Rugterra... improvvisamente, tutto si poteva collegare alla presenza del Collettivo.

Le difficoltà che i nani del sottosuolo incontrarono nell'avanzare sotto terra plasmò la loro cultura, portandoli a sviluppare un insieme di valori per i quali il benessere della loro collettività superava sempre e comunque le esigenze dei singoli.

La reale dimensione dell'estensione delle gallerie dei nani non è ben definita, sicuramente le zone più popolate sono ubicate nelle profondità del sottosuolo dei territori settentrionali di Rugterra e dei territori meridionali di Aibelir, anche se potenzialmente potrebbero propagarsi per tutto il continente. Solo le figure più importanti del del collettivo ne conoscono le reali dimensioni.

La loro indole è fortemente sociale e comunitaria, nel Collettivo ogni individuo è naturalmente portato al sacrificio per il bene della collettività dei suoi simili; inoltre il loro comportamento simbiotico sembra più affine al mondo minerale/vegetale, piuttosto che a quello animale, dove non si riscontrano somiglianze, se non con quello delle formiche, anch'esse abitatrici del sottosuolo.

La forma di governo dei nani è il Sindacato, formato da tre nani estratti rispettivamente dalle tre vie naniche: i guerrieri, gli operai ed i picconatori, questi ultimi addetti agli scavi, alla posa ed alla manutenzione delle tubazioni. Il ruolo di questi tre nani è di controllo della produzione, diplomazia, redistribuzione equa della ricchezza e amministrazione delle leggi.

Non si sa molto altro di questa comunità estremamente chiusa, se non che, ora che la conoscenza di questa Fazione è ben risaputa, i nani del Collettivo emergono in ogni luogo pacificamente, spesso solamente per commerciare, acquisire e condividere ricchezze.



LA CITTA' NEUTRALE DI LEFTIA

Attenzione! Leftia non è selezionabile come fazione di partenza o di appartenenza. L'abbiamo tuttavia voluta descrivere per darvi un altro assaggio di ciò che leggerete nei seguenti capitoli e di come sia fatto e regolato il mondo che vi gira attorno.

La città neutrale di Leftia (o Liberia) svolge funzione di ambasceria tra i Regni ed è la Sede dell'Accademia degli Storici.

Fu fondata da accademici laici provenienti dal regno di Aibelir stanziatisi in territori precedentemente appartenenti a Rugterra. Nel 998 si distaccarono sotto concessione del governo e fondarono un forte sulla cima della montagna di Samdakir, e qui rimasero indisturbati formando una comunità del tutto autonoma in appena un anno.

Rugterra iniziò tuttavia a sentirsi minacciata da quella che, vista da fuori, sembrava una caserma-convento di cittadini di Aibelir: fu così che venne scatenata la tristemente nota guerra tra Rugterra e Aibelir, che durò tre anni e fu più sanguinosa di ogni conflitto mai visto su Clibria. Il territorio attorno a Samdakir ne uscì completamente trasformato ed il monte fu rinominato Liberia, che divenne anche il secondo nome della città. La montagna ora è solitaria ed isolata dalle altre, eppure il forte-accademia prospera su un più ampio territorio, nuovamente indipendente e riconosciuto da tutti i regni come neutrale, imparziale e sede delle trattative tra Regni: un organo fondamentale indispensabile ed intoccabile per la pace nel continente.

Il Governo si compone di un triumvirato di accademici eletto tra i meritevoli e ha mandato biennale. Questi tre studiosi rappresentano l'interesse dell'accademia nelle tre materie: storia, ingegneria e botanica.

A Leftia non vi è discriminazione di nessun tipo né per razza né per sesso, non vi è la schiavitù e il culto è tenuto privato.

La vita a Leftia è un susseguirsi di compiti ben organizzati nel nome dell'istruzione, del mutuo aiuto e dello svago personale. Le giornate sono scandite dal rintocco delle tre campane naniche in bronzo, argento e oro.

Il percorso di studi è uguale per tutti dai quattro ai dodici anni, poi si sceglie sulle tre grandi vie: ginnasio (storia ed arte), liceo (ingegneria e matematica) e accademia (botanica ed agraria); queste tre scuole prevedono un misto tra lezioni teoriche e pratiche in diversi ambiti che danno le fondamenta per gli studi successivi. Alla stessa età i giovani iniziano anche a lavorare nella sussistenza del forte. All'età di 18 anni terminano la scuola intermedia e sono spronati a prendere un anno di pausa dagli studi per dedicarsi alla formazione del carattere e delle relazioni interpersonali. A 19 anni iniziano gli studi universitari pressoché autogestiti: si sceglie un ambito e vi si dedicano 3 anni, al termine dei quali si presenta a tutti i cittadini la propria ricerca personale seguita e giudicata dai quindici decani e dai triumviri; una volta superata questa fase si è liberi di scegliere il proprio percorso di vita: c'è chi continua gli studi per diventare gran maestro e poter insegnare ai più giovani, chi punta alla toga di docente universitario e chi decide di proseguire fino a diventare decano nella speranza di diventare triumviro.

I Decani sono tenuti a far rispettare le leggi, legiferare e sono coloro che celebrano i matrimoni. Dopo che il concilio dei decani ha raccolto le candidature, si eleggono a suffragio universale i triumviri: essi sono i detentori del potere decisionale e sono i custodi dei Libri Mastri. Secondo le leggende, i Libri Mastri sono tre enormi libri che contengono le verità assolute sulle scienze. Secondo alcuni fantasiosi esiste un quarto Libro Mastro intitolato "Protocolli Divini" che contiene la verità sugli Dei e sulla genesi del mondo e della realtà, ma l'esistenza di tale libro non è mai stata dimostrata.

Dalla fine della guerra Liberia non possiede un esercito, ma possiede un ordine cavalleresco formata dai migliori guerrieri del continente. Questo ordine non fu fondato per difesa, ma per rappresentanza e per onorare i guerrieri (ed in parte per studiare e codificare le forme di combattimento e duello). Per entrare nell'ordine vi sono due modi: meriti verso Leftia ed i suoi cittadini oppure vincere (o distinguersi per onore ed abilità) al torneo dei regni che si tiene una volta l'anno a Leftia.



TRATTATO DI LEFTIA

Dopo circa tre anni di guerra, i rappresentanti di Rugterra e di Aibelir, si incontrarono a Leftia per stipulare un trattato di pace. Dopo vari giorni, il trattato fu redatto in forma definitiva ed in triplice copia: una per i regnanti di Aibelir, una per i regnanti di Rugterra ed una da conservare a Leftia.

“Nella data del 5°giorno del 6° mese dell’anno corrente, Rugterra ed Aibelir giungono a pace perenne ed imperitura. La sanguinosa guerra dovuta alla volontà dei regni di imporre il proprio dominio sull’altro viene con il giorno odierno terminata e si concede, da ambo i lati, un massimo di sei mesi per il ritiro delle truppe dal fronte.

Il nuovo confine sarà determinato non dalle conquiste fatte bensì dalla catena montuosa su cui poggiamo, limite naturalmente posto a dividere i fulcri dei due regni.

Per non dimenticare mai la sanguinosa guerra che ci ha afflitto e le sue motivazioni, rendiamo noto che i regnanti di Aibelir, una volta eletti dal loro popolo, dovranno recarsi a Leftia dove il regnante di Rugterra accetterà o meno il ruolo di regnante suo pari e di Tetrarca massimo del culto dei Sommi Dei. Altrettanto sarà tenuto a fare il regnante di Aibelir una volta che il regnante di Rugterra sia stato scelto: incontrarsi con quest’ultimo a Leftia per accettarne o meno il ruolo di re di Rugterra e di Gran Maestro delle arti magiche.

Infine, per garantire la neutralità di garante del trattato, Leftia viene resa città libera e neutrale sotto duplice sorveglianza dei regni di Aibelir e Rugterra, che s’impegnano non solo a garantire la sua sicurezza, ma anche a rifornirla di viveri.
....”

Trattato di Leftia
5° Giorno del 6° Mese, Anno 1003



L'ARCANO: LA MAGIA E IL RITUALISMO

La magia è l'espressione di un potere superiore concesso ai Primogeniti dopo la scomparsa degli Dèi. Questo potere è il risultato dell'unione tra la volontà dei Primogeniti di porre fine alle guerre e la forza intrinseca della Natura. Da questa fusione è nata la Trama, un'entità invisibile e onnipresente che alimenta ogni forma di magia.

Esistono due modi principali di utilizzare la Trama:

- Incantesimi: sfruttano direttamente la volontà della Trama per incanalare energia e creare effetti immediati.
- Rituali: richiedono una connessione indiretta, dove attraverso una cerimonia e un'offerta, si formula una richiesta che la Trama può accettare o rifiutare.

Insieme, incantesimi e rituali costituiscono ciò che oggi è conosciuto come Magia Arcana, o più semplicemente l'Arcano.

Trama → Volontà → Incantesimi (Diretti) → Magia

Trama → Natura → Rituali (Richiesta) → Magia

Un rituale è una cerimonia codificata nel tempo, in cui si compie un'offerta per ottenere un favore o un risultato specifico dalla Trama.

Qual è il ruolo dei rituali nella Trama? Non è solo quello di esaudire richieste, ma di aiutare a rigenerare la Trama. Mentre gli incantesimi attingono energia dalla Trama senza restituire nulla, i rituali, attraverso le offerte, bilanciano questo consumo. Immagina la Trama come una cisterna d'acqua da 100 litri. Ogni incantesimo preleva un litro d'acqua: senza un sistema di compensazione, la cisterna si svuoterebbe rapidamente, rendendo impossibile usare la magia. Grazie ai rituali, la cisterna rimane costantemente piena. Le offerte rituali non solo soddisfano la richiesta fatta, ma ricostituiscono anche la riserva magica, garantendo la continuità della magia per incantesimi e altre pratiche.

I Principi Fondamentali dei Rituali sono tre e sono:

- La Richiesta. È ciò che il ritualista desidera ottenere dalla Trama, ossia la domanda rivolta ai Velho. Quando un circolo rituale viene intriso di potere, i Velho si manifestano attraverso l'energia della Trama stessa, rispondendo a questa richiesta.
- La Cerimonia. Rappresenta il cuore del rituale ed è composta da gesti e parole che il ritualista esegue per formulare la richiesta. Questi elementi somatici e verbali sono essenziali per attivare il rituale e stabilire il contatto con la Trama.
- L'Offerta. È ciò che il ritualista offre ai Velho come compenso per la richiesta formulata. Non si limita ai componenti materiali consumati dal rituale (come oggetti, sostanze o catalizzatori), ma comprende anche: il tempo dedicato a creare il circolo rituale; il coinvolgimento di altri partecipanti e la loro energia; la cura nella presentazione del rituale; l'esperienza e l'intenzione del ritualista stesso. In altre parole, l'offerta non è solo un dono materiale ma un insieme di azioni, energie e preparazione che dimostrano il rispetto per i Velho e per la Trama.

Ogni rituale segue una struttura e nel corso del tempo per ogni richiesta tale struttura è stata codificata: quando sentite parlare di "rituale codificato", si sta semplicemente parlando di un rituale che nel corso del tempo è stato ritenuto il migliore e il più affidabile per quella specifica richiesta. Ma questo non impedisce di modificarlo o di usarlo come base per crearne di nuovi, con richieste simili o completamente diverse.

Per sperimentare un rituale, è essenziale formulare una richiesta specifica e concisa evitando formulazioni aleatorie o eccessivamente lunghe e complesse, e pianificare accuratamente tutti gli elementi del rituale, tra cui il corpo della cerimonia, l'offerta e i materiali più idonei, il numero e il coinvolgimento dei partecipanti, le parole e i gesti da utilizzare, e così via. La sperimentazione richiede precisione, preparazione e una profonda comprensione dei principi ritualistici, poiché un errore potrebbe compromettere l'esito o, peggio, avere conseguenze impreviste.

Vi sono due luoghi di potere che sono fondamentali da ricordare ad ogni ritualista: le Ancore della Trama e le Zone di Meditazione. Si tratta di luoghi estremamente pregni di potere a causa di manifestazioni possenti della Trama stessa o a causa della presenza prolungata di artefatti intrisi di magia. Quando queste aree vengono utilizzate per un rituale si esauriscono con gravi conseguenze.

Un'altra distinzione importante è quella tra rituale interrotto e rituale fallito.

Un rituale si dice interrotto quando il legame che il ritualista officiante ha creato con la Trama si spezza in maniera violenta. Questo si traduce con il rilascio istantaneo e massivo di tutta l'energia accumulata e convogliata nell'area rituale. Un rituale interrotto è il peggio che si possa subire e assistere, poiché officianti e partecipanti possono riportare ferite, ma nei casi peggiori anche morire. Un rituale si dice invece fallito quando la richiesta va in contrapposizione alla cerimonia, oppure se l'offerta non è adeguata alla richiesta, e in generale quando non c'è congruenza tra richiesta, offerta e cerimonia. Questa mancanza viene annoverata al pari di un'onta nei confronti dei Velho stessi, una mancanza di rispetto che viene punita tramite le energie accumulate e inesprese che

non andranno a rifocillare la Trama in quanto la richiesta originale non verrà rispettata. Le conseguenze sono meno esplosive e più a lungo termine, quasi delle punizioni: si tratta di maledizioni, problemi temporanei, perdite di memoria o di potere, e così via.

Utilizzo odierno

Come dicevamo poco fa, i rituali più comuni e diffusi sono quelli noti come codificati. Si tratta di pratiche già sperimentate e utilizzate per lunghi periodi nel passato. Grazie a un processo continuo di miglioramento e perfezionamento dei dettagli, questi rituali hanno raggiunto un elevato livello di affidabilità e sicurezza, rendendoli accessibili anche ai ritualisti meno esperti.

RITUALI NEI REGNI E VISIONE COMUNE

AIBELIR - I rituali arcani sono separati dalla sfera religiosa, sebbene siano praticati con la stessa serietà e precisione. La magia non è un atto sacro, ma una disciplina che richiede una grande padronanza tecnica. I pochi ritualisti che esistono sono considerati figure rare e specializzate, poiché la maggior parte dei cittadini è indirizzata fin dalla giovane età alla fede e al sacerdozio. Il ritualismo arcano viene considerato uno strumento di cui non abusare, e di solito per scopi pratici o di difesa. Vengono svolti con rigore e con la supervisione diretta del clero, soprattutto dei rami inquisitori. Sebbene i maghi non siano visti con disprezzo, la loro pratica è distaccata dalla sacralità della religione, e la magia viene utilizzata come un mezzo tecnico e pragmatico.

STJARNOR - I rituali sono un elemento fondamentale e imprescindibile per la vita di Stjarnor in quanto influenzano ogni aspetto della quotidianità, dal lavoro alla relazione con la natura. Ogni popolazione ha sviluppato rituali specifici legati all'ambiente circostante e alle necessità locali, che vengono tramandati nel tempo e continuano a evolversi. I ritualisti, che svolgono il ruolo di guide spirituali e pratiche, sono responsabili della corretta esecuzione dei rituali, mentre gli altri membri della comunità partecipano attivamente, offrendo la propria presenza o risorse come segno di rispetto e sostegno. Ogni popolazione di Stjarnor ha i propri rituali distintivi, che non sono solo tradizioni, ma un vero e proprio legame vitale con la terra, gli elementi e le forze primordiali che governano il Regno.

RUGTERRA - Il ritualismo è una disciplina rispettata e considerata il vertice della Magia, ma la sua efficacia varia in base al contesto. La sua complessità e rarità lo rendono ambito da un numero ristretto di praticanti, che lo vedono come un'arte esoterica che richiede anni di studio. Nonostante la sua importanza, il ritualismo non è diffuso tra la popolazione, essendo riservato a nobili e alte sfere di comando. In questi ambienti, è visto come una conoscenza sofisticata e prestigiosa, spesso studiata più teoricamente che concretamente.

ELEFThERIA - Il ritualismo fu da sempre una materia controversa e temuta. Un rituale fallimentare celebrato su una nave in alto mare rappresenta un potenziale pericolo mortale per l'equipaggio: per questo motivo il ritualismo è disciplinato da rigide regole e restrizioni all'interno dei confini della confederazione di Eleftheria. I comandanti limitano l'uso dei rituali solo ai celebranti con comprovata esperienza, limitandoli ai riti più semplici e di estrema necessità. La magia rituale è vista con timore e sospetto in quanto misteriosa ed imprevedibile, rispetto alla sicurezza di una spada o della polvere nera.

I RITUALI NELLA STORIA, COMPENDI, GRANDI RITUALI DEL PASSATO E RITUALISTI ILLUSTRI

Alla loro prima apparizione nell'anno 151, i Velho insegnarono agli esseri viventi come manipolare l'Arcano: le razze mortali diventano in grado di utilizzare sia la Magia che i Rituali. Tuttavia, non sono pervenuti rituali appartenenti a quel periodo e per molti anni successivi, a causa della tradizione orale degli stessi.

Le prime vere e proprie testimonianze scritte risalgono all'841, quando i primi Regni di Aibelir e Rugterra vedono aggregazioni di persone sufficienti per condividere storie e informazioni dei rituali tramandati oralmente fino a quel momento, soprattutto dai popoli tribali di Nord-Est.

Nell'anno 879 un ritualista di Stjarnor di nome Thorvald Il Veggente, sfruttando l'energia della cometa di passaggio e utilizzando le conoscenze delle tradizioni, svolge il primo rituale che viene codificato dal vivo e messo su carta dal sacerdote amanuense aibeliriano Tito Primo Meridio, passato alla storia come il primo e più prolifico codificatore di rituali. Il primo rituale codificato tratta dell'investitura della Matriarca delle Cicatrici con il favore delle stelle e della volta celeste. A seguito del successo del rituale, la Matriarca pare abbia reso onore al ritualista rendendo il suo nome una carica effettiva da tramandare nel tempo: è da qui che deriva la nomea di "Veggente Stellate" ancora in uso nel Regno di Stjarnor.

Il primo sperimentatore a utilizzare la polvere di gemme diverse, combinata come offerta all'interno di un rituale, fu Julius Pascal Prost, un arcanista che visse e operò principalmente a Rugterra. Fino a quel momento, nei rituali si usavano principalmente elementi naturali come erbe, parti animali e minerali. Prost, tuttavia, scoprì che combinando diverse gemme in polvere poteva intensificare l'efficacia dei rituali, un'idea che inizialmente suscitò scetticismo. Fu solo quando i suoi studi furono confermati che la sua scoperta iniziò a essere riconosciuta, portando l'uso delle gemme a diventare una pratica consolidata in pressoché tutti i rituali.

A Eleftheria una piratessa ribelle di Lentalia di nome Tia Dalma rivoluzionò questa pratica studiando con determinazione il ritualismo nonostante fosse malvisto e spesso proibito a bordo delle navi. I suoi studi la portarono a scoprire come incantare gli oggetti con l'Arcanelho. Tuttavia, la sua crescente abilità suscitò l'invidia ed il timore dei comandanti, che la ostacolarono e la relegarono a ruoli sempre più marginali. Nel 963, ormai emarginata e screditata, si rifugiò con alcuni seguaci su un'isola remota nell'estremo nord-ovest dell'arcipelago, dando inizio agli eventi che avrebbero portato alla nascita della ciurma di Iuraia.

Lucio Venato Artemio, Tetrarca del 900, fu una figura tanto enigmatica quanto influente nel campo delle arti occulte. Conosciuto per la sua insaziabile sete di conoscenza, dedicò gran parte della sua vita a raccogliere, analizzare e catalogare tutti gli studi e le ricerche sull'Arcano ritenute di natura malvagia e corrotta, creando un'unica biblioteca personale presso Aibelir. Questo archivio, che si dice contenesse manoscritti proibiti, trattati eretici e formule dimenticate, divenne oggetto di timore e desiderio per studiosi e cultisti. Tuttavia, col passare dei secoli, le tracce della biblioteca si diradarono sempre di più, al punto che ad oggi essa è considerata perduta, avvolta nel mistero tra leggende di interdizioni arcane e racconti di esploratori scomparsi nel tentativo di trovarla.

Ingrid la Scavartiglio, una delle uniche ritualiste donne mai esistite a Stjarnor, fu la prima a scoprire come incantare gli oggetti senza l'ausilio dell'Arcanelho. Anni di studi e esperimenti inizialmente considerati "bislacchi ed eccentrici" la portarono a esplorare metodi alternativi: aveva provato quasi tutto quando arrivò alle gemme, lasciate integre anziché rese polvere. La sua scoperta rivoluzionò gli incantamenti in un momento di enorme necessità, permettendo di infondere poteri anche senza il potente ma ormai introvabile Arcanelho e consolidando la sua posizione come una delle grandi maestre della ritualistica.

Si narra che, agli albori di Iuraia, il capitano Shark il Nero abbia compiuto un rituale segreto: riuscì ad evocare le nebbie che da allora avvolgono Iuraia, rendendola un rifugio inaccessibile e avvolto nel mistero. Il vero metodo con cui vi riuscì è andato perduto nel tempo, ma la sua leggenda ancora riecheggia non solo tra marinai e abitanti dell'isola, ma anche in tutto il resto del Vecchio Continente: d'altronde, è l'unico rituale di alterazione naturale perenne ancora attivo e che non necessita di essere alimentato.

Friedrich Van Der Vick, rinomato mago e archivista di rituali di Liberia, si trovava in un villaggetto della Piana di Stjarnor per documentare antiche pratiche quando un gruppo di sperimentatori rituali utilizzò materiali molto rari e poco conosciuti, e pertanto instabili, scatenando una reazione fuori controllo. Non essendoci presenti altri con abbastanza conoscenza rituale, Friedrich intervenne e riuscì a scongiurare il disastro arcano per un soffio. Questo evento fu riportato alla Capitale della Fazione e convinse la Madre e il Primo Veggente Stellato del tempo della necessità di un organo di supervisione, portandoli a fondare l'Osservatorio Circolare con sede operativa a Ormens Hjarta. Da quel momento, Friedrich divenne celebre per il suo rigore accademico e la sua dedizione alla sicurezza magica, per garantire il corretto uso dei rituali e prevenire simili catastrofi in futuro, rispettando le diversità culturali e contrastando gli abusi arcani.

Il Professor Vincent Van Le Weher, sessantenne professore di "Magia Rituale: Teoria, Pratica e Poca Distruzione" presso una delle Accademie del Regno di Rugterra, è l'inventore del sistema economico e di scambio dei rituali, una teoria che ha rivoluzionato la pratica magica, permettendo una gestione più strutturata delle risorse ritualistiche. Tuttavia, nonostante il suo importante contributo alla magia ha pochissimi studenti che si presentano a malapena alle sue lezioni, spesso attratti da corsi più incentrati sulla magia applicata o da correnti più popolari. Questo ha reso il suo insegnamento sempre più solitario, pur mantenendo una reputazione di grande valore tra i pochi che lo seguono.

TECNICHE ED ESPERIMENTI

Nel corso dei secoli, il ritualismo ha subito un'evoluzione grazie a tecniche ed esperimenti volti a raffinare il controllo sulla realtà. L'uso di catalizzatori magici come artefatti intrisi di potere ha prodotto risultati incostanti, mentre l'impiego del sangue del ritualista come catalizzatore si è rivelato efficace, seppur con rischi elevati per la salute dell'officiante. La manipolazione dell'ambiente, tra cui il controllo del clima o della fauna, ha avuto successi alterni, spesso legati alla maestria dell'incantatore.

Le alterazioni rituali sono pratiche che mirano a modificare il flusso naturale dell'arcano, spesso per ottenere effetti personalizzati o più potenti. Questi esperimenti hanno spinto molti ritualisti ad andare per tentativi e a ricorrere a metodi non convenzionali, tutto per cercare di dare forma a ciò che la mente poteva immaginare. Tali alterazioni sono spesso rischiose, poiché richiedono una profonda comprensione dell'equilibrio arcano e della potenza magica.

- L'Alchimia Rituale si è evoluta come disciplina che unisce l'arcano all'arte della trasmutazione e della creazione di potenziamenti temporanei. Tuttavia, il costo si è dimostrato enormemente più alto dei benefici che si ottenevano, cosa che un buon artigiano avrebbe potuto risolvere semplicemente utilizzando materiali migliori. L'incantamento delle sostanze alchemiche è un'arte andata perduta e conservata negli archivi più polverosi del Vecchio Mondo. Restano attivi e utilizzati solo i rituali per conservare e convertire sostanze e ingredienti.
- La Creazione Rituale è stata ed è tutt'ora un ambito di grande interesse: il suo scopo più semplice è quello di plasmare nuovi oggetti, artefatti o addirittura esseri. Questa pratica ha portato a straordinarie scoperte, ma anche a fallimenti

devastanti. Per quanto riguarda gli oggetti non vi è mai stato un grosso problema se non la scomparsa dell'Arcanelho: nonostante ciò, è stata una delle pratiche più prolifiche della storia. Passando alla creazione di esseri, la situazione si complica: all'interno della Storia qualcuno ha provato a eseguire tentativi eretici come ricreare le razze o rendere fertili le unioni, ma grazie all'Inquisizione di Aibelir non hanno mai portato a risultati reali e quei pochi rituali fatti si sono conclusi in fallimenti mortali per gli officianti. Alcuni ritualisti, per non essere accusati di eresia, hanno tentato nella forgiatura di esseri semi-viventi come ad esempio uomini d'argilla animati o bestie di ferro, spesso con l'obiettivo di creare guardiani o servitori, e sebbene come obiettivo sia rimasto fuori dal campo inquisitorio, neppure questi esperimenti hanno dato buon risultato. Sembra che creare la vita sia qualcosa che l'Arcano non consente.

- La Medicina Rituale è un campo controverso, che viene visto con disprezzo soprattutto dai cerusici perché riesce laddove la capacità medica e farmacologica si ferma. Ha un ruolo centrale per curare malattie altrimenti incurabili, rigenerare corpi menomati e menti pesantemente danneggiate. Questi rituali richiedono competenze particolari e l'impiego di ingredienti molto rari in grandissimo numero, nonché una grande delicatezza per non compromettere l'equilibrio del corpo. Il campo è ancora oggetto di studio in quanto si è rilevato oltretutto che il dolore provato dal paziente a livello fisico o mentale viene interamente trasferito all'officiante ogni volta che uno di questi rituali riesce, incapacitandolo per molto tempo se non per sempre: non sorprende quindi che sia diventato la risorsa ultima che si usa per salvare qualcuno di altrimenti insalvabile, e che i ritualisti stessi siano molto reticenti nell'eseguirne uno.
- Una delle applicazioni più letali e storicamente rilevanti di queste pratiche è l'emergere dei Rituali da Battaglia. Originariamente i rituali erano usati per esplorazione e controllo, ma durante le grandi guerre tra fazioni i ritualisti hanno iniziato a usare l'Arcano per distruggere, manipolare il campo di battaglia e influenzare le menti e i corpi dei soldati. Le tecniche studiate e provate furono tante, finché si giunse alla comprensione che i rituali migliori in grado di dare un vantaggio decisivo potessero influenzare armi, armature e cerusici.

STUDI SUI VELHO

Gli studi sui Velho furono inizialmente intrapresi dall'Occhio, un ordine nato con il preciso scopo di indagare e arginare le eresie. I membri dell'Occhio operavano in stretta collaborazione con i membri di Rugterra, Durante quei primi anni di ricerche, i Velho furono visti con un misto di paura e fascinazione, poiché si credeva che potessero rappresentare la più grande minaccia all'esistenza stessa delle divinità. Si ipotizzava che fossero esseri provenienti da altri mondi, o forse entità malevole che volevano sostituirsi ad esse. Le teorie che circolavano erano molteplici e, a volte, assurde: alcuni suggerivano che i Velho fossero i messaggeri di forze primordiali, altri temevano che fossero portatori di una nuova era. Con l'avanzare degli studi, però, l'Occhio scoprì una verità ben diversa da quelle sinistre congetture. I Velho non erano altro che esseri estremamente potenti, sì, ma non avevano alcuna intenzione di minacciare le divinità o di rivendicare il loro posto nel cosmo. Piuttosto, si trattava di entità create dal desiderio dei mortali di porre fine alle guerre, giunti per insegnare un modo con cui realizzare tale ambizione.

Una volta che questa verità fu confermata, l'Occhio, che aveva cominciato a indagare con l'obiettivo di proteggere l'umanità dalla corruzione di forze sconosciute, rivide il proprio scopo, concentrandosi sulla protezione contro le eresie interne ad Aibelir. Rugterra, invece, abbandonò l'argomento preferendo dedicarsi al campo che questi Velho avevano insegnato e che ai loro occhi guadagnava un nuovo, rinnovato interesse: la Magia. Con il tempo, la questione dei Velho sembrò svanire nell'ombra delle altre preoccupazioni, e si dice che tutti gli studi e le documentazioni raccolte in quegli anni siano stati distrutti o nascosti, come se si volesse cancellare completamente quella fase di ricerca, ormai obsoleta e irrilevante.

Nel frattempo, i Velho restano ancora un enigma ed una curiosità della storia, della fede e della magia: sono tutt'ora oggetto di leggende e speculazioni, con pochi che osano parlare della loro vera natura e molti che preferiscono dimenticare ciò che sarebbe potuto essere.



GLIENTI DI SOVRINTENDENZA GENERALE INTER-REGNI

Quando le quattro fazioni stipularono la pace e iniziarono a collaborare, sovvenne il problema della gestione dei problemi tra i regni: cosa fare se un cittadino di Eleftheria avesse compiuto un'eresia sul territorio di Stjarnor? come comportarsi con un membro di Rugterra che praticava rituali ad Aibelir? come provvedere al fatto che un mercante Rugterriano potesse celare parte dei suoi capitali presso amici di Aibelir? e se un membro di Stjarnor avesse avuto un incidente a Rugterra?

Tutti questi quesiti e anche altri portarono le fazioni a decidere di appellarsi a Liberia per istituire degli enti che fossero al di là dei regni stessi per risolvere potenziali problemi che si sarebbero potuti presentare tra le fazioni senza incorrere in contrasti e guerre.

Questi enti hanno delle caratteristiche in comune:

- la loro esistenza è approvata da tutti i regni, così come la loro azione
- ognuno di essi è composto di dieci leggi e di una gerarchia interna
- ognuno di essi ha sede laddove risiede la miglior competenza per l'ambito di cui si occupano, ma non in posizioni tali da essere controllate e influenzate dal governo che li ospita

Essi sono:

- Legio Concordiae
- Osservatorio Circolare
- Codex Puritatis
- Fiamme Dorate



LEGIO CONCORDIAE

Situata sul territorio del Ducato Formy a Rugterra, prende spunto dal modus operandi della Polizia di Rugterra e si basa sul principio di eguaglianza tra Regni e membri: la regola principale è che non vi sono leggi considerate migliori o regole morali assolute. Per entrare a far parte di questo corpo è necessario superare un esame teorico ed uno pratico. Superato l'esame si riceverà un distintivo e come compenso un rimborso spese annuale. Il prerequisito fondamentale per farne parte è possedere la conoscenza delle leggi delle quattro Fazioni, più quelle sovrastatali.

LEGGI

1. Le gerarchie, se non univocamente riconosciute dai regni, non hanno valore per le interazioni tra gli stessi.
2. Nessun regno giudicherà il membro di un altro senza aver consultato il Tribunale Congiunto. Quest'ultimo è un tribunale sovrinteso da un membro di Liberia posto a Giudice, e da una giuria composta da quattro membri, uno per ogni fazione; tale tipo di tribunale può essere riunito solo tramite richiesta bollata portata da un membro della Legio Concordiae.
3. I regni in causa saranno obbligatoriamente avvocati o dell'accusa o della difesa.
4. In caso di omicidio di persona un regno diverso di quello d'appartenenza avrà come pena la somma della pena minima prevista in entrambi i regni.
5. Il furto di beni appartenenti a persone di un altro regno prevedono la restituzione della merce, un'ammenda scelta dal tribunale per un valore non superiore a dieci volte il valore della merce.
6. Ostacolare le indagini della Legio Concordiae è reato in tutti i regni, verrà punito da un tribunale congiunto e viene considerato come reato pari alla complicità al reato su cui si indaga.
7. Qualunque cittadino può chiedere l'intervento e l'indagine della Legio Concordiae.
8. Ogni persona chiamata a giudizio ha diritto ad una difesa, e se non può permettersela gli verrà fornito un difensore d'ufficio.
9. La Legio Concordiae non giudica in merito ad eresie né in merito ad abuso rituale, sono invece di competenza dell'ente abusi relativi alla magia. Reati legati alla falsificazione di documenti vengono rimessi al giudizio delle Fiamme Dorate, se non inerenti agli ambiti della Legio Concordiae.
10. La Legio Concordiae ha diritto di sequestrare oggetti (personali e non) ai fini dell'indagine o in caso siano ritenuti o si siano dimostrati pericolosi per l'ordine pubblico.

GERARCHIA

La Legio Concordiae si divide in soli tre gradi aperti a tutti i cittadini liberi dei Regni, fatto salvo per quelli del Collettivo. Il sistema è coadiuvato dal Consiglio di Pace. Questo è formato da cinque Giudici che vengono elevati contemporaneamente all'incarico, salvo che uno di loro venga sollevato dallo stesso (e quindi venga eletto un sostituto immediato). Si ritrovano quotidianamente a porte chiuse per legiferare, controllare gli altri enti internazionali e dare l'ultima parola su eventuali appelli.

1. Giudici di pace. Vengono eletti dai Sovrintendenti che abbiano almeno cinque anni di anzianità, e vengono approvati o respinti dai capi degli altri Enti. I Giudici restano in carica per cinque anni con svariate limitazioni: tra queste vi sono il non poter avere mandati consecutivi, non poter ricoprire la carica nel Consiglio di Pace assieme a qualcuno con cui ha già operato nello stesso. Hanno anche l'obbligo giornaliero di riunione, e per non adempiere a questo compito un Giudice può essere sollevato dall'incarico dai sovrintendenti o dai capi degli altri enti.
2. Sovrintendente. Grado accessibile solo agli investigatori con almeno due anni di anzianità e che hanno vinto almeno un caso. Per mantenere il proprio grado deve presentare un resoconto trimestrale al Consiglio di Pace. Ogni Sovrintendente ha sotto il proprio controllo dai dieci ai trenta investigatori, raggruppati in maniera casuale e riassegnati ogni cinque anni, per la precisione due anni e sei mesi dopo l'elezione del Consiglio di Pace.
3. Investigatore. Tutti i membri che hanno superato l'esame accedono a questo grado, che è il più basso. Per mantenere il proprio grado deve presentare un resoconto trimestrale al Sovrintendente di riferimento. Sono assegnati alle Zone di Confine di modo che possano specializzarsi sulle leggi dei due Regni confinanti.



OSSERVATORIO CIRCOLARE

Con il consolidarsi della pace tra le fazioni, i segreti del ritualismo cominciarono a diffondersi tra i regni, causando talvolta incidenti e problematiche. Per evitare abusi e garantire il corretto svolgimento dei rituali, nacque l'Osservatorio Circolare, un organo di controllo incaricato di supervisionare le pratiche magiche. La sede legale fu stabilita a Leftia, mentre quella operativa a Ormens Hjarta, capitale di Stjarnor, scelta non solo per motivi strategici, ma anche per la responsabilità che la fazione sentiva riguardo alla diffusione dei segreti rituali. Composto da esperti provenienti da tutti i regni, l'Osservatorio ha il potere di supervisionare, sospendere o annullare rituali che non rispettano le normative e punire i trasgressori, assicurando la sicurezza e l'integrità delle pratiche tra le fazioni.

LEGGI

1. I rituali non devono mai danneggiare intenzionalmente altre forme di vita senza giustificazione superiore. I rituali di controllo mentale o manipolazione delle emozioni sono proibiti, salvo autorizzati e/o in casi di emergenza.
2. Ogni ritualista deve rispettare il codice etico durante l'esecuzione di ogni rituale, garantendo il bene comune sopra al proprio interesse personale.
3. Ogni rituale deve essere preceduto da una preparazione adeguata e da una valutazione dei rischi e dei benefici.
4. Qualora si svolga con successo un rituale codificato che sia stato modificato anche in piccola parte, se ne deve dare comunicazione al (Concilio dei Ritualisti) di persona o se impossibilitati tramite missiva o messo.
5. I rituali che coinvolgono più fazioni necessitano della supervisione di un membro della Gilda o, in sua assenza, di un membro di Liberia. Questo è necessario ad evitare conflitti interni e a garantire la sicurezza di tutti i presenti.
6. La Gilda riconosce le pratiche rituali proprie di ogni Fazione ed il loro valore storico e culturale. Pertanto, la Gilda non interferirà nei rituali privati delle Fazioni laddove rispettino le leggi di questo documento. Laddove vi sia richiesta, la Gilda si rende disponibile a offrire presenza, assistenza o consulenza.
7. La Gilda si riserva tuttavia il diritto di intervenire in caso di pianificazione, approvvigionamento o svolgimento di rituali che minacciano la sicurezza, la stabilità e l'armonia tra individui, fazioni e Natura.
8. In caso di Disastro Arcano durante un rituale, i responsabili dovranno immediatamente interrompere il rituale a scapito della vita propria e degli altri partecipanti. Laddove vi siano sopravvissuti, questi dovranno informare il più in fretta possibile il (Concilio dei Ritualisti) di persona o se impossibilitati tramite missiva o messo.
9. La violazione di una o più delle seguenti leggi, a seconda della gravità, sarà punita con pena corrisposta che varia dalla sanzione pecuniaria fino alla sottrazione del Legame con la Trama.
10. Qualsiasi modifica delle leggi sopra riportate deve essere sottoposta a giudizio del (Concilio dei Ritualisti), e verrà considerata modificata solo a fronte di voto unanime.

GERARCHIA

L'Osservatorio Circolare è legato ad una divisa dalle tonalità nero, argento e bianco: più i gradi sono alti, più le divise hanno tonalità cupe. Dal momento in cui entra nell'Osservatorio, ogni membro è obbligato ad indossare la divisa per rendersi riconoscibile. Il grado di Circolo è sempre riservato a cittadini provenienti da Stjarnor.

- **Circolo.** Responsabile della direzione e delle decisioni finali su tutte le operazioni dell'ente. Ha l'autorità di sospendere o annullare qualsiasi rituale a giudizio immediato. È una figura carismatica e saggia, ma soprattutto esperta nel suo campo, il cui giudizio è incontestabile.
- **Icoh.** Raccoglie, ordina, trascrive e protegge tutto ciò che riguarda i rituali praticati nei regni. Ha anche la responsabilità di fornire le autorizzazioni per l'accesso ai testi più segreti dell'Osservatorio. Nonostante il suo ruolo sembri solo quello di un archivista amanuense, ha una conoscenza importante, seconda solo a quella del Circolo. Il suo intervento viene richiesto spesso quando si tratta di sperimentazioni rituali.
- **Dhode.** Gestisce e custodisce tutto ciò di materiale che possa essere utilizzato nei rituali. Questo ruolo è particolarmente importante per garantire che gli strumenti rituali vengano utilizzati correttamente e non siano manomessi o usati in modo improprio, ma anche che le risorse consumabili siano sufficienti e che non vengano estinte come in passato accaduto per l'Arcanelho.
- **Ottha.** E' una carica da campo, incaricata di investigare e risolvere casi legati a pratiche rituali sospette o illecite. Svolge anche mansioni di pronto intervento, con l'autorità legale per arrestare e interrogare i trasgressori delle leggi ritualistiche.
- **Esha.** Il controllore da campo per eccellenza: sorveglia le pratiche, monitorando e supervisionando i rituali in corso. E il responsabile diretto dei rituali e si assicura che vengano eseguiti con la massima correttezza e secondo le linee guida stabilite. Possono fermare un rituale in corso se non rispetta le normative e ha le capacità di annullare gli effetti di alcuni di essi.
- **Thetra.** Questo è il grado iniziale per coloro che sono appena entrati nell'Osservatorio. Gli Apprendisti sono riconoscibili perché vestiti pressoché solo di bianco e argento: assistono nelle operazioni quotidiane, imparano la teoria e la pratica del controllo rituale e spesso accompagnano gli altri gradi nelle ispezioni. Nonostante sia il grado educativo, i Tetra vengono ampiamente considerati laddove ci fosse bisogno di un intervento massivo in grande numero.

CODEX PURITATIS

Per far fronte alla dilagante disinformazione in ambito divino, i Regni si trovarono d'accordo sul creare un ordine di controllo, slegato da Aibelir e dalle sue leggi teocratiche, per contrastare le eresie in ambito internazionale. Fu così fondato il Codex Puritatis, organizzazione laica di giudici e inquisitori, dedito alla salvaguardia delle anime ed al controllo dei comportamenti potenzialmente eretici o tali delle persone. Tale Ente non fa riferimento all'Occhio né è sottoposto a controllo da questo; il Codex richiede più che altro consulenze e aiuto all'Occhio nel caso in cui l'eresia sia dubbia o di enorme rilevanza, mentre in qualunque altro caso svolge la sua attività individualmente.

LEGGI

1. Corrompere volontariamente l'anima di un individuo è considerato eresia maggiore.
2. Negare l'esistenza degli Dei in forma pubblica è considerata eresia maggiore, se fatta davanti a un gruppo di individui maggiore di dieci. In caso contrario viene considerata eresia minore.
3. Ogni altra forma di culto all'infuori di quello dei Quattro Dei viene considerata eresia maggiore. Fa esclusione il Culto degli Avi.
4. Favorire, nascondere o proteggere eretici è equiparato all'eresia stessa: i rei di complicità eretica sono puniti con la medesima pena dell'eretico cui hanno prestato aiuto.
5. Ogni documento che rappresenti una possibile formazione di culti eretici va distrutto.
6. Ogni individuo sospettato di eresia, se non fosse collaborativo, può essere interrogato sotto verità forzata.
7. Indurre volontariamente qualcuno a commettere un'eresia viene considerata eresia maggiore. Se la persona circuita e il circuite sono ignari di cosa sia eretico viene considerata eresia minore.
8. Disturbare il sonno dei morti è considerato eresia minore.
9. Un membro dell'ordine, se dovesse commettere eresia, verrebbe giudicato dai suoi superiori e la sentenza sarebbe sempre trasmutata in eresia maggiore.
10. La custodia delle Reliquie Divine è dispensata al suo ritrovatore. A quest'ultimo viene fatto obbligo di informare l'Ordine e il Tempio dell'Inizio della scoperta. Ogni smarrimento, distruzione o incuria verrà considerata eresia minore.

GERARCHIA

Il Codex Puritatis è solito lavorare in gruppi d'indagine: ognuno di essi è composto da un Bibliotecario fino ad un massimo di tre intercessori.

- Capitolo. Concilio di quattro Bibliotecari che compone l'organo di comando del Codex Puritatis, e che prende funzione di tribunale verso un individuo accusato di essere eretico. L'attuale Capitolo è composto da: Cassio Augusto Traiano, Jhenny MacKenny, Augusta Vesta Cesare e André Les Penn.
- Bibliotecario. Grado più alto dell'ordine, si occupa di amministrare e coordinare le richieste di indagine e di esprimere l'ultima parola per le eresie maggiori. Quattro bibliotecari formano quello che si chiama Capitolo.
- Veterano. Emana le pene derivanti dalle sentenze emesse dai Giudicatori. Si occupa anche degli interrogatori per i nuovi membri, che avvengono sotto verità forzata e che sono incentrati sull'ambito divino e sulla condotta morale.
- Giudicatore. Coordina le indagini ed esprime la sentenza in caso di eresie minori, ma non si occupa di emanare la pena.
- Intercessore. Grado più basso dell'ordine, si occupa di svolgere le indagini sul campo. E' suo compito raccogliere indizi e prove.



FIAMME DORATE

Con il consolidamento dei regni per come li conosciamo oggi, si assistette ad un vertiginoso fiorire degli scambi commerciali tra i regni. L'aumento dei traffici fece nascere l'esigenza di mantenere un controllo sugli spostamenti di merci e genti, in modo da contrastare l'attività criminale e favorire il rispetto dei dazi. L'anno 950 vide quindi la nascita delle Fiamme Dorate, un organo di polizia che potesse adempiere a questo compito.

La sede amministrativa e legale venne stabilita a Leftia, mentre la sede operativa del corpo fu stabilita a Rusternau, nell'arcipelago di Eleftheria. Più che una riposizione di fiducia dei regni nei confronti della neonata repubblica corsara, fu più una scelta di convenienza: la diffusione capillare degli eleftheri nel continente, unita alle loro capacità marinarie e di traffico di merci, li rende tutt'ora i candidati ideali per questo compito.

Le Fiamme Dorate secondo il concordato firmato nel 950 a Leftia dai regnanti riuniti, hanno mandato di coadiuvare le forze dell'ordine, oppure di agire individualmente, al fine di tutelare le leggi locali in merito ai seguenti campi d'azione: concorso nel mantenimento di ordine pubblico e sicurezza (in mare aperto in via esclusiva), contrabbando, contraffazione, contrasto al crimine organizzato, controllo doganale in materia di commercio di materiale illegale, corruzione, evasione fiscale ed elusione fiscale, falsificazione di valuta, frodi, riciclaggio dei proventi delle attività criminali, usura.

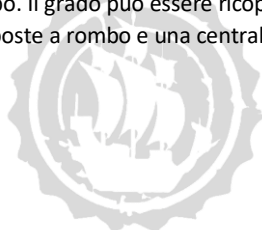
LEGGI

1. Principio di Supremazia Marittima: Le Fiamme Dorate esercitano autorità esclusiva su tutte le acque internazionali per il contrasto a crimini finanziari, doganali e marittimi, con il diritto di ispezionare, sequestrare e perseguire le attività illecite.
2. Collaborazione e Autonomia: Le Fiamme Dorate cooperano con le forze dell'ordine locali ove presenti, ma possono operare autonomamente nei casi in cui l'intervento diretto sia necessario per la tutela delle leggi stabilite dal Concordato di Leftia.
3. Immunità Operativa: Gli agenti delle Fiamme Dorate godono di immunità giurisdizionale nell'esercizio delle loro funzioni, salvo in caso di gravi violazioni del Codice d'Onore o delle leggi del Concordato.
4. Autorità Doganale e Fiscale: Le Fiamme Dorate hanno il diritto di controllare, ispezionare e fermare qualsiasi carico e merce sospetta ai confini doganali o nelle nazioni aderenti al Concordato di Leftia, nonché di svolgere verifiche sui soggetti sospettati di evasione fiscale, frode o riciclaggio.
5. Divieto di Corruzione e Integrità Personale: Ogni membro delle Fiamme Dorate deve mantenere condotta irreprensibile. La corruzione è considerata alto tradimento e punita con l'espulsione e il processo penale.
6. Presunzione di Colpevolezza in Materia di Contrabbando: In caso di sospetto contrabbando, l'onere della prova spetta al trasportatore. Qualsiasi merce priva di adeguata documentazione è soggetta a sequestro immediato e le navi possono essere trattenute sino alla risoluzione delle indagini.
7. Diritto di Inseguimento e Cattura: Le Fiamme Dorate hanno diritto di inseguire e catturare individui o imbarcazioni sospettati di crimini finanziari o doganali all'interno ed oltre i confini nazionali.
8. Obbligo di Segretezza e Riservatezza: Gli agenti sono vincolati da segreto professionale riguardo alle indagini in corso, ai metodi operativi e alle identità protette. La divulgazione non autorizzata di informazioni è equiparata a tradimento.
9. Confisca dei Beni di Origine Illecita: Qualsiasi bene proveniente da frodi, riciclaggio o attività criminali può essere confiscato dalle Fiamme Dorate e destinato a sovvenzioni per attività umanitarie, previa verifica e conferma giudiziaria.
10. Obbligo di Lealtà al Concordato: Ogni membro delle Fiamme Dorate presta giuramento di fedeltà al Corpo delle Fiamme Dorate, ponendo la giustizia e la legge al di sopra di ogni interesse personale, nazionale o politico.

GERARCHIA

Il corpo delle Fiamme Dorate non possiede una divisa ed è diviso in sei gradi, che si distinguono per il numero di stelle dorate su un nastro di tessuto verde. Il grado può essere indossato in vista o tenuto celato e mostrato all'occorrenza a seconda delle contingenze.

- Allievo in prova. Una stella senza banda verde. Il grado può essere ricoperto da individui provenienti da ogni regno.
- Appuntato. Una stella. Il grado può essere ricoperto da individui provenienti da ogni regno.
- Brigadiere. Due stelle disposte verticalmente. Il grado può essere ricoperto da individui provenienti da ogni regno.
- Maresciallo. Tre stelle disposte verticalmente. Il grado può essere ricoperto solo da membri di Eleftheria.
- Colonnello. Quattro stelle disposte a rombo. Il grado può essere ricoperto solo da membri di Eleftheria.
- Comandante Generale. Quattro stelle disposte a rombo e una centrale. Il grado può essere ricoperto solo da membri di Eleftheria.



CONCLUSIONI, RINGRAZIAMENTI E CONDIZIONI D'USO

Creare un nuovo Larp non è mai facile: bisogna pensare a tante dinamiche, ragionare sulle giuste sinergie tra vecchio e nuovo, trovare persone disposte a seguirvi come Staff e a provare come giocatori. Soprattutto ci vuole esperienza. Sentiamo di dover molto a tutte le persone con cui abbiamo parlato e giocato nel corso degli anni, che ci hanno formato e che ci sono stati di ispirazione per il nostro percorso e per questo progetto.

Un enorme grazie ai Larp, ai loro Staff e ai loro giocatori:

Bollaverde Live
Terranova Live
Ombre dal Passato
Isola dei Dannati
Intempesta Noctis
Terre di Ikrad
Etemenanki
Imago Mundi
Memento Mori Adesso
Outlandish

Grazie anche a Mihai, Nico Moro, Marcello Pini, a Giovanni "Dig" di Giglio, a Ilaria Bocci, a chi ha fatto beta-reading, a chi ci ha consigliato
E a tutti gli altri

Questo è il regolamento ufficiale del GDR Live "Nuova Frontiera" dell'Associazione Culturale

ARCANA DOMINE

Il regolamento è stato approvato dal Consiglio Direttivo ed ha valore per ogni raduno di gioco a nome "Nuova Frontiera" a partire dal 01.01.2024, sino a quando verrà approvata una successiva versione dello stesso.

È possibile diffondere questo regolamento senza alterarlo in nessun modo, facendo sempre riferimento ad Arcana Domine ed allo Staff di "Nuova Frontiera" Live

Per informazioni, contattare l'associazione alla mail:

nuovafrontieralive.info@gmail.com

Edizione 3.0