



TOMO I REGOLE GENERALI E AMBIENTAZIONE

I CREATORI:

ANDREA PREVITI
GABRIELE NUNNARI
CHIARA ZAPPÀ
MARCELLO D'ARRIGO
DANIELA GERMANA'
DARIO GERMANA'

INDICE

CAPITOLO I

INTRODUZIONE

1. COS'E' IL GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

CAPITOLO II

REGOLE GENERALI

1. COS'E' UN RADUNO E COME SI SVOLGE
2. REGOLE DI COMPORTAMENTO
3. ASSICURAZIONE E RESPONSABILITA' PERSONALI
4. LO STAFF

CAPITOLO III

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

CAPITOLO IV

LE RAZZE

CAPITOLO V

SEGNALI ARBITRALI

CAPITOLO VI

COS'E' UNA AMBIENTAZIONE?

ANTICA

1. AL-QUR
2. ESGAREN
3. ETRESIA
4. SELENYA
5. THULE

TERRE INDIPENDENTI

1. BARONIA DEL GRIFONE
2. ISKÄR
3. MERIDIA
4. URBA-KAL

CAPITOLO I

INTRODUZIONE

Il presente regolamento per Gioco di Ruolo dal Vivo (GRV) è creato per ambientazioni di tipo fantasy-medievale. Essendo un regolamento in evoluzione, con la crescita della campagna esso potrà vedere col tempo una serie di aggiornamenti ed espansioni per colmare le eventuali lacune, correggere i possibili errori ed ampliare le possibilità di gioco.

Questi potranno essere scaricati presso il sito: <https://anticagriv.com/>

e sulla wall di Facebook: <https://www.facebook.com/groups/Anticagriv/>

Per ogni dubbio, perplessità o chiarimento, si potrà inviare una richiesta tramite e-mail al seguente indirizzo dello staff: anticagriv@gmail.com

1. COS'È IL GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

Il "Gioco di Ruolo dal Vivo" (GRV) è un libero adattamento del termine inglese *Live Action Role-Playing Game* (gioco di ruolo dal vivo). È, in effetti, un **gioco di simulazione** nel quale i partecipanti, riuniti in una determinata area, indossano i costumi dei loro personaggi e mettono in scena delle avventure assumendo il ruolo di protagonisti.

Il vero concetto cardine del gioco è il **Personaggio giocante** (PG), l'alter ego che ogni giocatore utilizza per interagire con gli altri personaggi in un mondo immaginario. Le azioni dei personaggi sono libere e vengono intraprese dai giocatori senza dover rispettare alcun copione: ogni cosa avviene in base all'iniziativa e all'improvvisazione, ma sempre nel rispetto di una linea di comportamento coerente col carattere del personaggio. Il personaggio risulta quindi diverso e distinto dal giocatore, paragonabile a un attore che, durante uno spettacolo, interpreta un ruolo.

Naturalmente esistono anche delle regole che vanno rispettate per mantenere bilanciato il gioco. In particolare esse servono per gestire tutte quelle situazioni che non hanno un esito predefinito (come per esempio un combattimento), in modo che possano essere affrontate dai giocatori, possibilmente senza dover ricorrere ad un arbitro di gioco (*Master*).

CAPITOLO II

REGOLE GENERALI

Ogni aspetto del gioco è gestito da un gruppo di **Master**, arbitri-registi della storia, che hanno il compito di assistere i giocatori nella loro interpretazione, in quanto sono i soli a conoscere esattamente la trama della storia che si sta svolgendo.

Personaggio Giocante (PG): il personaggio giocante, o comunemente detto PG, come già citato prima, è il personaggio che il giocatore interpreta all'interno delle varie sessioni di gioco.

Personaggio Non Giocante (PNG): il personaggio non giocante, o comunemente detto PNG, è una semplice comparsa (come ad esempio un re o un contadino) gestita dai Master con lo scopo di sviluppare il gioco e permettere ai PG di poter interagire con la storia.

1. COS'E' UN RADUNO E COME SI SVOLGE

I raduni sono gli eventi organizzati dall'**Associazione di Promozione Sociale Fuochi di Valyria**. Durante un raduno hai finalmente la possibilità di interpretare il tuo personaggio all'interno di avventure, generalmente della durata di due o più giorni, attentamente organizzate e gestite dal nostro staff.

La struttura temporale di ogni evento è standard: dopo il ritrovo sul luogo di gioco, lo staff aprirà immediatamente la **Segreteria**. La segreteria è il punto in cui tutti i giocatori devono obbligatoriamente recarsi PRIMA di entrare in ruolo per ricevere eventuali comunicazioni speciali e/o ogni chiarimento che sarà necessario per poter giocare al meglio.

Successivamente tutti i giocatori che non hanno ancora espletato le procedure assicurative, come da indicazioni annuali, dovranno regolarizzarsi (generalmente l'operazione consisterà nel trascrivere i propri dati anagrafici su un modulo). Una volta concluse le pratiche burocratiche si è tutti, staff e giocatori, pronti ad iniziare.

2. REGOLE DI COMPORTAMENTO

Un gioco di ruolo dal vivo è un evento sociale che può raggruppare anche diverse centinaia di persone contemporaneamente, per questo necessita della completa accettazione di alcune semplici regole di comportamento.

La prima: bisogna nutrire il massimo rispetto verso coloro che giocano con noi. In ruolo, ad esempio, i personaggi possono litigare tra loro, ma bisogna ricordarsi che i giocatori sono cosa ben diversa dal ruolo che interpretano. Se avete dei dubbi sul fatto che la persona che avete di fronte la stia prendendo seriamente (soprattutto se non conoscete chi avete di fronte), fermatevi un attimo, sorridete e chiarite che state solo interpretando; questa semplice regola vi potrà evitare spiacevoli battibecchi.

La seconda: *rispettate sempre le scelte di Arbitri, Master e Organizzatori*. Se non siete d'accordo ponete la questione con garbo e gentilezza, ma se gli Organizzatori non cambiano idea siete pregati di non insistere. A volte non potranno spiegarvi il perché delle loro scelte, apparentemente in contrasto con il regolamento, perché farlo potrebbe svelare alcuni retroscena che sarebbe più divertente scoprire in gioco.

La terza: *ricordate sempre che lo scopo principale del gioco è divertirsi* e che tutti state collaborando per questo. L'Organizzazione non mancherà di allontanare dall'evento chiunque commetta infrazioni alle regole e/o azioni ritenute pericolose per sé stesso e per gli altri e chiunque assuma atteggiamenti offensivi e, per questi o altri motivi, impedisca ad altri giocatori di divertirsi liberamente.

La quarta: se doveste subire qualcosa che percepite come una scorrettezza vi preghiamo di *non litigare sul campo, ma piuttosto di sollevare una mano andando "fuori ruolo"* per rivolgervi ad un Master o ad un Arbitro che prenderà, se opportuno, provvedimenti.

La quinta: di volta in volta saremo tutti **OSPITI** di strutture che ci permetteranno di divertirvi; è *obbligo di ogni membro, staff e giocatori, trattare le location che ci ospitano come casa propria (anzi meglio)*, rispettare gli spazi privati e non inquinare. Saranno messi a disposizione di tutti cestini per l'apposita raccolta differenziata e posacenere per i mozziconi di sigaretta.

3. ASSICURAZIONE E RESPONSABILITA' PERSONALI

L'**Associazione di Promozione Sociale Fuochi di Valyria** è un'associazione senza scopo di lucro. Questo significa che nessuno all'interno dello staff percepisce denaro per il lavoro svolto. Le quote di partecipazione agli eventi, oltre a pagare location e materiali impiegati, coprono anche le spese so-

stenute da tutto lo Staff.

Affinché una passione sana, istruttiva e intelligente, come il Gioco di Ruolo dal Vivo, non causi danni a persone e/o cose, **Fuochi di Valyria APS si impegna a stipulare polizze assicurative a copertura degli infortuni personali di ogni giocatore.** Il costo di tali polizze è a carico di ogni singolo giocatore e la compagnia interessata sarà comunicata in location al momento dell'iscrizione. Chi è già in possesso di tale copertura assicurativa, in corso di validità, è esente dal pagamento della stessa, ma è pregato di inviare copia del tesserino valido via e-mail allo Staff entro e non oltre 10 giorni prima dell'evento (questo non esenta il giocatore a presentare il tesserino in segreteria al momento dell'iscrizione).

Le *responsabilità personali* del singolo soggetto, a prescindere dall'assicurazione associativa, sono appunto personali, così come eventuali infrazioni di leggi e norme. **E' palese, ma preferiamo ribadirlo, che la legge italiana vige indiscussa durante i raduni Live: in caso di violazioni rilevate dallo staff saranno contattate direttamente le Forze dell'Ordine.**

4. LO STAFF

Lo Staff si riserva sempre il diritto di confermare le adesioni dei singoli giocatori e/o gruppi organizzati, nonché quello di modificare in ogni momento ed in ogni sua parte il presente Regolamento. Tutti i Giocatori devono sempre rispettare le decisioni dell'Organizzazione, in particolare dei Master dell'evento, anche quando queste contraddicono ciò che è scritto nel regolamento stesso.

- **I Master (Staff organizzativo – Arbitri):** sono coloro che assolvono alle funzioni di organizzazione vera e propria, definiscono la trama di gioco per le sessioni e vigilano sull'andamento dell'intera campagna. Oltre ad interpretare il ruolo di PNG nel corso dei live, essi si occupano dell'assegnazione dei Punti Esperienza e di valutare la qualità del gioco di ognuno dei partecipanti. I Master sono inoltre **arbitri** veri e propri e quindi gli unici preposti a dirimere qualsivoglia dubbio. Potrebbe capitare che i Master, nel corso dello svolgimento degli eventi, decidano di avvalersi di aiutanti, che vengono simpaticamente definiti da noi “**Droppatori**”, cui è assegnato il compito di arbitrare: in questo caso dovranno essere rispettate le decisioni prese anche da questi ultimi, perché delegati in via ufficiale, e ai quali comunque ci si potrà rivolgere per ogni dubbio, perplessità o lamentela.
- **I PNG (Staff non organizzativo):** vengono chiamati Personaggi Non Giocanti (PNG) tutte quelle comparse gestite secondo precise direttive dello staff organizzativo, a differenza di tutti quei personaggi (PG) che sono invece interpretati liberamente dai giocatori. Tutte le informazioni, gli oggetti e i poteri che un PNG ottiene rimangono patrimonio del PNG stesso e non di colui che lo ha interpretato e impersonato. I PNG, a differenza dei Personaggi Giocanti (PG), non hanno completa libertà di azione ma si muovono ed interpretano il proprio ruolo in base a schemi predefiniti dallo staff organizzativo.

CAPITOLO III

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Il primo passo per la creazione del vostro alter ego è la stesura del **Background**, cioè la storia passata del personaggio, in cui il giocatore racconta per iscritto chi è, da quale luogo proviene, i motivi che lo spingono a viaggiare e tutto ciò che ai Master può giovare per inquadrarlo nel contesto del gioco. Il Background deve essere inoltrato allo staff almeno un mese prima dell'evento tramite e-mail all'indirizzo anticagriv@gmail.com o nello spazio del sito dedicato. Lo staff si impegnerà a comunicare all'indirizzo e-mail fornito dal giocatore l'accettazione del Background. A questo punto si potrà compilare

nel sito la **Scheda PG**, dove sono elencate le **Abilità** (dettagliatamente illustrate nel *Tomo 2: Chiamate e Abilità*) che caratterizzano il personaggio e che ciascuno può acquistare con i **35 Punti Creazione** (di cui entra in dotazione sin dall'inizio) e, successivamente, con i **Punti Esperienza** (ottenuti in corso di gioco e assegnati dai Master). Esistono 4 livelli di abilità (man mano che il livello sale, aumenta la capacità in quella specifica abilità) e con i 35 Punti Creazione iniziali il giocatore può acquistare abilità di livello I, II e III ma non di livello IV, poiché è necessario possedere una seconda abilità al livello III. E' ovvio che per acquistare abilità di livello II bisogna già possedere l'abilità corrispettiva al livello I e così di conseguenza per i livelli maggiori.

Es.: se intendo acquistare l'abilità "Fede II" - cioè al 2° livello - devo aver già acquistato "Fede I" - cioè al 1° livello (per ulteriori informazioni si rimanda al *Tomo 2: Chiamate e Abilità*).

CAPITOLO IV

LE RAZZE

In un'ambientazione fantasy è possibile incontrare innumerevoli razze. Ognuna di queste ha solitamente dei caratteri distintivi che la distingue dalle altre per aspetto fisico, cultura, usanze, ecc. Poiché lo scopo della differenziazione delle razze è quello di caratterizzare maggiormente i personaggi, e non quello di creare dei super personaggi (*power players*), **attualmente** si è optato di permettere ai giocatori di impersonare solamente pg di razza umana (per poter dare il massimo di enfasi estetica alle giocate della campagna). Per quanto riguarda le altre razze, invece, **lo Staff si riserverà di autorizzare i giocatori** ad interpretarle solo quando queste verranno eventualmente scoperte in ruolo e solo in seguito ad una apposita presentazione di Background che soddisfi i criteri necessari per poterlo fare. Proprio per dare il massimo dell'eleganza e poter raggiungere un livello esteticamente elevato, prima di ogni live ciascun giocatore verrà sottoposto ad un **check estetico**. In ogni caso, l'ultima parola spetta sempre e comunque allo staff, il quale è libero, o meno, di utilizzare le regole sulle razze.

CAPITOLO V

SEGNALI ARBITRALI

I **segnali arbitrali** sono quelli riguardanti l'inizio e la fine di un evento, la sua interruzione temporanea, ecc. Poiché dovrebbero essere uditi da tutti i giocatori contemporaneamente, in alcuni casi potrebbero essere utilizzati degli appositi strumenti (es. megafoni) per comunicare questi segnali.

- Segnale chiamata **INIZIO GIOCO (TIME IN)**: l'evento ha inizio; da questo momento i giocatori interpretano il loro personaggio. Viene utilizzato anche per riprendere il gioco dopo una interruzione.
- Segnale chiamata **FINE GIOCO (TIME OUT)**: l'evento è finito; nessun giocatore può più interpretare il suo personaggio.
- Segnale chiamata **INTERRUZIONE (TIME FREEZE)**: l'evento è sospeso per qualche minuto; i giocatori dovranno immediatamente interrompere ogni attività dei loro personaggi per riprenderla al successivo segnale di inizio (TIME IN); non devono allontanarsi dal luogo in cui si trovano per riprendere il gioco nel momento esatto in cui era stato interrotto.
- Segnale chiamata **SOSPENSIONE (MAN DOWN)**: l'evento è sospeso a tempo indeterminato, probabilmente a causa del possibile infortunio di uno dei partecipanti. Si consiglia caldamente di interrompere l'interpretazione del personaggio e di non muoversi dal posto; saranno i Ma-

ster ad avvicinarsi per dare indicazioni. Vista l'importanza della chiamata, non appena si renderanno conto del pericolo, gli arbitri provvederanno ad usare un fischietto in modo che tutti possano sentirlo.

CAPITOLO VI

COS'È UNA AMBIENTAZIONE?

In realtà rispondere a questa domanda con una definizione precisa non è così facile come sembra. Ad un primo sguardo l'ambientazione è il “tema” del gioco, ovvero l'argomento di cui si parla. Ogni opera di fantasia deve essere ambientata in un luogo ben preciso. Può essere un luogo reale così come un mondo totalmente inventato. L'Ambientazione è fondamentale per costruire la nostra storia e per animarla con personaggi coerenti e completi. Non basta, però. Al tema andiamo ad aggiungere il ruolo dei giocatori, ovvero i “personaggi” che agiscono e quello che sono chiamati a fare, che potremmo chiamare “scopo”. Questi tre elementi (tema, personaggi e scopo), che sono ben definiti nella nostra ambientazione, sono fondamentali affinché possiate vivere un'esperienza di gioco unica durante gli eventi: quanto più questa risulta immersiva, infatti, tanto più l'ambientazione sarà sentita. L'ambientazione di cui leggerete qui di seguito narra di quanto troverete nel mondo che abbiamo creato per voi, o almeno abbastanza per farvelo conoscere e per farvi immedesimare in esso, ma lasciando sempre quel tanto che basta di mistero per sorprendervi.

ÀNTICA

Dal freddo Mar di Cristallo fino alle assolate coste delle Isle de Gala, dal torrido deserto del Tum alle vaste pianure di Selenya, Àntica si estende per quasi mille leghe. Le alte catene montuose danno vita a serpenti di pietra che si espandono per tutta la lunghezza del continente, donando alti picchi: il Monte Arattu svetta sul tetto del mondo, proiettando la sua ombra in ogni direzione, fino a toccare l'antica e oscura foresta di Coille, così come il Picco di Smeg svetta non molto lontano dal dormiente Vulcano Moira. A sud, il silenzioso deserto del Tum lambisce le oasi, cercando di rapire le ultime acque dalle terre del Dyabir, mentre nel freddo nord il ghiacciaio allunga le sue spire e brama le fertili colline del Doras. Le coste di Al-Qur sono bagnate dal caldo Mar Roghelio e dal Mare delle Stelle Cendenti, che a nord si mescola con le più fredde acque del Mar di Cristallo, creando correnti e vortici che rallentano le imbarcazioni e rendono pericolosi i viaggi in codesto mare. Quest'ultimo si unisce infine al Mare d'Argento, che lambisce le coste di Selenya, mentre il profondo Golfo di Sedna tiene alla larga i visitatori a causa delle sue acque agitate e dei suoi gorgi profondi. Àntica è una terra selvaggia e tu, viaggiatore, non iniziare il tuo cammino senza conoscere ciò che ti aspetta.

1. AL-QUR

Il territorio di **Al-Qur** si erge a sud-ovest di Àntica. Pur essendo piuttosto esteso è per lo più disabitato, poiché quasi la metà del territorio è ricoperto da alte montagne inospitali e basse praterie poco coltivabili. L'effigie di Al-Qur è “l'Orifiamma del Sole Invitto” su sfondo viola, stendardo portato in battaglia dal Profeta all'epoca della Guerra di Rifiuto. Il motto è "**Vigili come le stelle**". L'impero Al-Quriano è un connubio di popoli ed etnie, poiché prima dell'unificazione vi erano decine di regni e popoli in continua guerra (infatti la regione era dominata dal caos). Ad oggi, la popolazione è concentrata, con elevata densità, lungo le rive dei fiumi. Con l'avvento del potere unico centrale, i villaggi più periferici hanno iniziato ad ingrandirsi, unendosi talvolta in vere e proprie cittadine divise in quartieri. Esse sono: **Kara'Al-Qur** (Culla di Al-Qur), la città delle bianche mura, in cui ha sede il *Palazzo del Profeta* e il *Tempio della Volta Celeste*; **Ye'ral'Sherat** (Sherat di Pietra), la Città Fortezza in pietra nera posta sulla collina più alta della Catena delle Ossa orientale, da dove controlla l'entrata alla Valle del Ferro e alla Via della Pietra; **Bay-al-sabad** (Quadrivio di Sabad), chiamata anche la città dei Mercanti, è la più settentrionale tra le città di Al-Qur; **Marai**, l'Oasi Verde, è l'ultimo avamposto abitato prima del Deserto del Tum, un vasto mare di sabbia inesplorato che nasconde le rovine dell'antico Primo Impero; **Nefta**, la città delle statue, è un centro di cultura affacciato sul mare; **Bur Al-Sawera** (Porto Sawera), il porto principale di Al-Qur, è la città più grande della nazione nonché l'antica capitale del regno della dinastia Sawera; **Makra**, la fortezza-cattedrale dell'Ordine della Stella Occidentale; **Nardack**, la città delle mille vie, è la capitale dell'impero Al-Quriano e sorge sulla costa orientale ai confini del Deserto del Tum. Le antiche città della baia di Al-Qur sono universalmente riconosciute come culle della civiltà. I centri di ogni città riportano la testimonianza del tempo, con alti monumenti accostati a mura in cui sono scolpite creature appartenenti al mito.



CULTURA

Alal'kir e *Rhud* rappresentano i principali gruppi etnici del paese anche se, ad oggi, la distinzione tra l'elemento etnico *Alal'kir* e l'elemento etnico *Rhud* è puramente virtuale, esistendo unicamente nel gergo comune: le due dizioni si usano solamente per distinguere le credenze religiose e le cariche politiche. Con il termine *Alkiriani* si indica il gruppo di seguaci che segue unicamente la fede del Profeta, mentre con il termine *Rhud* si indicano tutti gli altri gruppi di fedeli che sono ancora legati alle tradizioni e alle culture del passato e che mantengono una politica conservatrice, tollerata dall'Imperatore. In realtà gran parte della popolazione non ha una vera e propria ascendenza verso uno di questi due concetti, anzi molto spesso abbraccia entrambe le posizioni. Al-qur è patria di grandi inventori e studiosi: i navigatori di *Bur-al-Sawera* sono stati i primi a viaggiare seguendo le stelle e qui, si dice, è nata la prima forma di scrittura (e questi sono solo due esempi). L'impero è un centro nevralgico di conoscenze di ogni tipo, dallo studio della matematica “all'Astrologia” (la misteriosa “Magia delle stelle”). La metallurgia è assai sviluppata e ampiamente diffusa: di particolare pregio è l'*Acciaio di Meedifa*, il cui segreto è conservato e custodito da solo due famiglie Al-quriane. La cultura della guerra è assai radicata nelle antiche città fortificate, ove l'addestramento militare viene portato ad un livello superiore, più duro e brutale. La tecnica e l'ingegneria sono molto sviluppate e questo si evince dai ponti mobili costruiti sui fiumi e dalle dighe create per contenere le piene durante i periodi delle piogge. L'arte è tenuta in gran conto, ma sono pochi i luoghi in cui è diffusa (si sviluppa principalmente presso le corti dei governatori e dei nobili minori). Viene dato grande spazio invece alla letteratura: poeti, scrittori e studiosi possono facilmente trovare scribe colti, pronti a trascrivere la loro sapienza

in cambio di un adeguato compenso.

POLITICA

È un Impero Teocratico, che vede al vertice del potere il **Basileus ton Al-Qur**. Egli occupa anche il seggio del capo della *Chiesa della Volta*, la religione dell'impero. Il Basileus è coadiuvato dal **Wazir**, sua voce e vicario politico. Questa figura capeggia nel consiglio del **Diwan**, Adunanza del consiglio, formato dagli uomini più influenti e capaci dell'impero che vengono insigniti di tale incarico. Al momento essi sono : **Vicario Imperiale; Gran Maestro dell'Ordine della Stella Occidentale; Primo Tesoriere; Maresciallo di Al-Qur; Sommo Cancelliere di Nefta; Principe del Mare di Al-Qur e Signore delle Carovane**. A questi individui si aggiungono gli **Egemon** delle quattro province imperiali, richiamati ogni quattro mesi alla capitale per discutere dei problemi dell'impero. La struttura amministrativa Regionale è subordinata al Diwan. Al vertice provinciale vi è l'**Egemon-Muafiz**, un governatore, incaricato dal Basileus in persona, a cui risponde delle decisioni prese. Al di sotto dell'Egemon vi sono i **Dimarchos**, i governatori provinciali, incaricati dell'amministrazione delle principali città dell'impero. Al servizio dei Dimarchos vi sono numerosi **Agoran**, funzionari incaricati delle diverse questioni amministrative (fisco, pulizia, mercato, difesa e burocrazia). Sono esclusi dall'amministrazione i funzionari dei templi che fanno riferimento al clero. All'amministrazione pubblica si accostano diversi funzionari dell'esercito, incaricati di coadiuvare la sicurezza e l'ordine pubblico con mansioni di polizia, di ronda e di frontiera. I vasti territori dell'impero, talvolta, non riescono ad essere controllati perfettamente per via della loro grande estensione e a causa della loro impervietà, con conseguente impossibilità di instaurare insediamenti sulle grandi vie di comunicazione. Ad approfittare di questa situazione vi sono diversi gruppi di mercenari e di banditi, che lottano per il potere e l'egemonia, e non è raro vedere queste stesse bande pattugliare le zone di confine e quelle più desolate, in seguito ad incarichi affidati loro dai governatori stessi. Tali incarichi vengono siglati tramite autorizzazioni imperiali, recanti i sigilli del Diwan, che rendono immuni da talune leggi i comandanti di queste bande mercenarie, al pari dei governatori provinciali.

ESERCITO

Le organizzazioni militari presenti nel territorio di Al-Qur sono svariate e molteplici: dall'Esercito Imperiale ai Cavalieri della Stella Occidentale, dai Carovanieri ai Cacciatori di Taglie. L'**Esercito Imperiale** è composto da: il **Mushir al'Al-Qur**, ovvero il Maresciallo di Al-Qur; i **Medjai**, ovvero le Guardie scelte; gli **Strategos del Nord, dell'Ovest, dell'Est e del Sud**, ovvero i Comandanti di Regione; il **Merar**, ovvero il Generale d'armata; l'**Argos**, ovvero il Capitano di centuria; l'**Oplita**, ovvero il Fante. Unica eccezione alla composizione dell'esercito sono i **Medjai Al-Kir**, cioè le guardie di palazzo e dell'intera amministrazione politica e militare: si tratta dei migliori soldati in circolazione, la cui autorità è di per se superiore a quella dei singoli Strategos, in quanto sono vincolati ad un giuramento prestato all'imperatore in persona, per cui abbandonano il loro nome al momento dell'investitura a Medjai. L'esercito è stanziato in guarnigioni presenti su tutto il territorio, nelle principali città e nelle zone più periferiche, come i confini del Tum o le Valli del Legno, del Ferro e della Pietra. Ogni comandante Imperiale si rifà al codice chiamato "**Strategikon**", redatto dal primo maresciallo di Al-Qur al tempo della "Guerra di Rifiuto". Questo trattato contiene le regole imprescindibili di ogni soldato, dall'addestramento al comando di una legione. I **Cavalieri della Stella Occidentale** sono il più antico cavalierato presente nel territorio. Gli uomini e le donne che vi accedono fanno voto di proteggere i fedeli sulle vie di pellegrinaggio e di difendere il Profeta e la sua santa causa. Il vasto territorio imperiale necessita di una costante supervisione e numerosi uomini lavorano per l'ordine del territorio, ragion per cui esiste una ben strutturata organizzazione interna al cui vertice vi è il **Gran Maestro**, che risiede nel castello di **Makra**, da dove gestisce gli altri castelli, le commende e le case dell'ordine. Inoltre, è l'unico uomo ad avere diritto di presenziare alle riunioni del Diwan e degli Astri della Fede, facendone parte in entrambi i casi (questo lo rende uno tra gli uomini più potenti dell'impero e la sua fedeltà e devozione sono assolute). I cavalieri votati all'ordine, non raramente, sono soliti pattugliare le città, visitare i templi e aiutare quando

possibile la popolazione. Sono poche le famiglie nobili che possono vantare più di un cavaliere nel loro albero genealogico.

ECONOMIA

L'economia dell'impero si basa soprattutto su *agricoltura, allevamento, pesca, estrazioni minerarie e artigianato*. L'agricoltura dell'impero è sviluppata lungo i tre principali corsi d'acqua. A causa della scarsità idrica e delle alte temperature essa non è molto sviluppata e si concentra principalmente sulla coltivazione di frumento e cereali, che hanno portato ad un'ampia diffusione di utilizzi. Diffusa è anche la coltivazione delle palme da dattero, utilizzate come protezioni per le colture più basse, come gli alberi da frutto, che a loro volta proteggono le colture degli ortaggi. La crescita spontanea di lino lungo i fiumi ha aiutato la manifattura tessile e questo materiale è assai diffuso. La principale tipologia di allevamento è quello dei bovini, sviluppato parallelamente alle coltivazioni dei cereali. Questi animali, infatti, vengono impiegati anche per i lavori nei campi, come ad esempio per arare il duro terreno di Al-Qur. Polli e ovini sono assai diffusi soprattutto nelle zone costiere, mentre l'allevamento di suini è circoscritto alla grande oasi di Kara'Al-Qur. Lungo i fiumi che attraversano l'impero la pesca è assai sviluppata, tanto che in alcune zone è possibile trovare addirittura alcuni piccoli centri ittici, dove i pesci più piccoli vengono allevati per poi essere catturati. Lungo le coste numerosissime imbarcazioni affrontano il Mar Roghelio e il Mare delle Stelle Cadenti per portare quante più specialità nei porti. Lungo le valli della Via della Pietra sono state ritrovate diverse cave di materiale pregiato: marmi, basalti e altri tipi di rocce vengono estratti per decorare palazzi e templi, pavimentare strade e creare nuove vie commerciali con gli altri paesi. Nelle zone più settentrionali è possibile anche trovare miniere di ferro e oro, ma non solo. Questa varietà di minerali rende unico il mercato Al-Quriano, che ha basato l'intero artigianato manifatturiero su queste tipicità: gli artigiani Al-Quriani, infatti, sono maestri nella metallurgia, nella forgiatura di qualsiasi ninnolo e nella lavorazione di un qualsiasi metallo. Armaioli, fabbri e gioiellieri Al-Quriani sono assai rinomati e le loro tecniche di lavorazione vengono sì insegnate nelle principali botteghe, ma anche tramandate di generazione in generazione. Altre produzioni importanti sono quella della carta, della pergamena e del vetro.

CULTO

I popoli dell'impero di Al-Qur differiscono tra loro sia per cultura che per religione. Gli antichi popoli nomadi, quelli che viaggiano ai confini del deserto, hanno mantenuto il retaggio appartenuto ad un antichissimo popolo dimenticato nel tempo. Oggi sono noti come "*Uomini Striati*" ed abitano nelle oasi o presso rovine dimenticate. Un profondo attaccamento alla natura ha permesso loro di sopravvivere al mortale deserto del Tum, tanto che alcuni di essi hanno legato le proprie vite con quelle degli esseri elementali appartenenti alla Madre Terra. Costoro sfruttano le loro peculiari capacità per guidare le carovane di nomadi del deserto e raccontano di antichi dèi che hanno abbandonato le loro terre e gli uomini. Gli Ala'l'kir, invece, sono i popoli che hanno abbracciato il **Culto della Volta Celeste**, il culto ufficiale dell'impero, sorretto dal Profeta delle Stelle o semplicemente Profeta. Il Culto della Volta ammette l'esistenza dei Divini del Cielo, tornati per salvare i popoli del mondo.

2. ESGAREN

La regione di **Esgaren** si estende nella fascia centro-settentrionale del continente, lungo la catena montuosa degli **Amuoth**, che corre per miglia e miglia dalla foce del fiume **Isgara** fino ai grandi laghi. Nonostante Esgaren non abbia un sovrano, bensì un consiglio che guida il paese e protegge il popolo, vi è comunque un simbolo riconosciuto e rispettato da tutti gli esgariani. Esso non rappresenta un nobile casato o un monarca, ma il cuore stesso della tradizione e della fede del paese. Si tratta di una spirale bianca su campo blu, circondata da tre figure: un cerchio, un quadrato ed un triangolo. Fra i monti Amuoth sorgono le **Arai**, ovvero le cittadelle fondate dai primi abitanti di questi remoti luoghi sospesi fra cielo e terra e per questo chiamate anche “*case del cielo*”. Cittadelle a forte vocazione spirituale, le Arai sono conosciute nel mondo per la presenza delle “*tre vie*”, ovvero le sette di guerrieri che da tempo immemore risiedono sulla roccia degli Amuoth, tramandando i propri segreti a generazioni e generazioni di adepti. Tali cittadelle, oltre ad avere questa spiccata attitudine al misticismo, esercitano il potere politico ed amministrativo dell'intero paese.



Le città principali di Esgaren sono: **Meskär**, la città più grande di Esgaren, sede di un grande scalo portuale dal quale giungono prodotti e genti da tutto il continente. La città è anche sede di un famoso mercato, conosciuto prevalentemente per la grande varietà di pesci catturati nelle acque del Mar di Cristallo e per i prodotti esotici provenienti da tutto il mondo, grazie ai quali la popolazione locale ed i visitatori provenienti dal resto della nazione possono saggiare culture a loro ignote; **Giskar**, la città “ai piedi del monte”, ai più sembrerà un grande villaggio, soprattutto agli occhi di chi abbia visto la grande città del porto a nord o a chi conosca le grandi capitali del continente. Giskar è il tipico centro esgariano, arrampicato sul fianco del picco di Smegh (la vetta più alta del paese), lì dove le acque dell'Isgara turbinano sulle rocce formando le cascate Bühr. Il villaggio è un'oasi di pace nel cuore dei monti Amuoth. Sede di allevatori, coltivatori e pescatori di trote, Giskar è anche crocevia di minatori che vanno e vengono dalle montagne in cerca di fortuna. Fra le migliaia di villaggi disseminati nel territorio esgariano particolarmente noti sono **Luthin**, con il suo grande obelisco che svetta sulla costa nord-ovest del paese, e **Ginwè**, che sorge sulla sponda ovest dell'Isgara.

CULTURA

Si narra che gli esgariani siano gli ultimi rimasti di un'antica razza di umani del nord di cui si sa poco o nulla. L'aspetto è praticamente identico a quello di ogni altro umano e la carnagione è chiara nella maggior parte dei casi. Una particolarità è costituita dal loro spiccato sesto senso, una sorta di intuito innato, probabilmente una memoria del popolo che furono anticamente. La maggior parte di essi, specialmente i contadini e i pescatori, sfruttano tale virtù per cogliere il meglio dalla natura e godere dei suoi frutti o al massimo per fiutare i pericoli del mondo e tenersi fuori dai guai. Alcuni fra i più anziani maturano tale senso fino ai limiti della premonizione, al punto che i vecchi esgariani che abitano nei villaggi sono sovente considerati pazzi.

Nonostante le Arai costituiscano una forma di governo oligarchico che si estende all'intera Esgaren, sulla costa nord del paese la vita risulta meno influenzata dal misticismo, che giunge come un'eco che si presta alle più disparate interpretazioni. Ciò è favorito dall'ideologia dell'Arai del nord, la nera, tradizionalmente meno incline alla pura spiritualità, per cui i discepoli che circolano nelle città sulla costa sono più avvezzi al combattimento che non alla filosofia.

A settentrione la vita è più frenetica e dettata dai tempi della produzione, del commercio e dei traffici

marittimi. I mercati sono i luoghi perfetti in cui la tradizione Budo si mischia alle urla dei venditori, alle spezie provenienti dal sud e a torme di studiosi e mercanti provenienti da ogni paese. La sera le luci si accendono e mercanti ed altri liberi cittadini si riuniscono, dando vita a gilde ed assemblee per nominare i rappresentanti del popolo da inviare alle Arai o per discutere temi d'interesse comune. A riunioni finite c'è chi torna a casa dalla propria famiglia e chi preferisce bere un goccetto. Le locande si scaldano ed i numerosi bordelli sono pronti ad accogliere stanchi viaggiatori in cerca di compagnia. Qui la criminalità trova maggior spazio che altrove, ma le ronde dei guerrieri Budo sono pronte a sedare gli animi e a testare le proprie capacità.

Esgaren è dunque un paese in cui coesistono tradizione e modernità: da una parte vi sono i villaggi e le città montane, i frutteti, gli allevatori, la pesca fluviale, le leggende e le superstizioni del popolo ancorato al passato, ai miti Budo e all'influenza che questa cultura esercita sulla vita di gran parte della popolazione; dall'altra vi sono i commerci, l'artigianato, le arti e le grandi navi che vanno e vengono dai porti sulla costa nord, portando storie e tipicità da tutta Antica. Il porto più noto e trafficato è sicuramente quello di Meskär, all'estremità nord del paese.

POLITICA

Oggi il governo è un Triumvirato elettivo di tipo militare, retto dalla volontà delle Arai che, mediante la propria influenza culturale e militare, garantiscono la sicurezza ed il mantenimento di quel che resta del precedente governo di *Numenath*. Esgaren è stata per più di un secolo una nazione unita e con una notevole stabilità politica. Tale equilibrio era garantito dall'antico consiglio di *Numenath*, in cui i saggi ed i potenti di Esgaren, coadiuvati dai gran maestri delle Arai, gestivano tutti gli aspetti della vita della nazione. In seguito alla sconfitta esgariana nell'ultima grande guerra, il consiglio venne meno e la capitale fu rasa al suolo. Dalle ceneri dell'antica Esgaren sorse un nuovo potere, costituito dalle **Arai** e dalla volontà dei rispettivi *Gran Maestri*.

Oggi il territorio è diviso in tre regioni, ciascuna sotto la protezione di una Arai. Il popolo di ogni regione versa un "tributo" alla propria cittadella, in denaro o beni di prima necessità, garantendo così il sostentamento delle case del cielo. I tre gran maestri, uno per ciascuna scuola, compongono la cosiddetta **Num Shetàh**, il consiglio delle tre vie, che i Budo ritengono essere la manifestazione terrena della volontà della fonte, la *Shetàh*. I compiti del concilio spaziano dalla sicurezza interna al commercio, dall'amministrazione dei centri abitati alla riscossione delle derrate alimentari. Per tutte le questioni legate ai commerci, alla cultura e all'artigianato, la Num Shetàh, che si riunisce almeno due volte l'anno presso una delle Arai o a Meskär, convoca a supporto anche una rappresentanza popolare costituita variamente da esponenti del mondo mercantile, della manifattura, dell'agricoltura e delle altre attività di rilievo per la comunità. Il parere di questo gruppo di esperti si rivela di fondamentale importanza per ciò che concerne la quotidianità e le esigenze primarie della popolazione esgariana.

Tra le più importanti personalità esgariane, membro sia del *Consiglio Popolare di Meskar* che della Num Shetàh, vi è *Millean Akebar*. Egli ha conquistato la fiducia dei suoi concittadini grazie ad una certa dedizione per le attività produttive e ad un notevole fiuto per gli affari, che gli ha permesso col tempo di accumulare ricchezze e proprietà e di portare benefici all'intera economia portuale. Akebar è portavoce anche della *Confraternita di Meskär*, in cui confluiscono tutti i mercanti e gli artigiani più famosi della regione.

ESERCITO

La sicurezza di Esgaren è affidata a due distinti corpi militari: i **guerrieri Budo**, che vigilano sulla sicurezza interna spostandosi in piccoli gruppi per contrastare la criminalità locale ed assicurare una vita pacifica ai cittadini; le **milizie armate**, un vero e proprio esercito, da schierare in caso di guerra, che è stato istituito dopo la disfatta di *Numenath*.

Entrare a far parte dell'esercito esgariano è prerogativa di tutti i giovani che abbiano compiuto 15

anni ed è considerato un onore in quanto, assieme alla fornitura delle provviste alle Arai, costituisce uno dei pochi modi grazie ai quali è possibile rendere servizio al paese. L'addestramento dura da uno a tre anni, in base alle capacità dei giovani. I più adatti ai vari ruoli previsti vengono selezionati già dopo il primo anno per proseguire con altri due anni di addestramento. Saranno loro a costituire l'esercito permanente, a ricoprire gli incarichi di maggior rilievo e a guadagnare di più per se stessi e per le famiglie d'origine. E' infatti previsto che le famiglie ottengano una riduzione delle tasse da pagare (o dei prodotti da fornire nel caso si tratti di fattori ed agricoltori) alle Arai. Gli altri giovani cadetti si limitano, invece, a concludere il primo anno per poi ritornare alle proprie case ed essere richiamati alle armi solo in caso di particolare necessità.

ECONOMIA

Sebbene Esgaren non sia il paese più sviluppato del continente, anche per via della schiacciante sconfitta bellica subita nell'ultima grande guerra circa un secolo fa, rimane pur sempre una terra in buona parte vivace e ricca di attività. Il popolo riconosce apertamente ai Budo il merito della ricostruzione sociale e politica del paese, ma è soprattutto grazie ai traffici marittimi del nord e agli affari del grande mercato di Meskär che ha potuto risollevarsi anche la sua economia. Oltre alle attività portuali e mercantili in senso stretto, il nord prospera anche grazie all'attività dei costruttori che stanno contribuendo alla crescita di Meskär. Legname, pietra e malta vengono prodotti e lavorati per edificare luoghi di commercio, amministrativi e case per i nuovi abitanti che confluiscono in città da tutta Esgaren. La popolazione che abita il resto del paese vive di agricoltura, allevamento, pesca ed attività estrattive. Il baratto è ancora largamente diffuso, specie nel centro-sud, mentre a nord è più diffusa la moneta e gli emissari del Banco del Sole proliferano come formiche, stringendo accordi per le rotte dei mercantili e garantendo i debiti per i propri affiliati.

CULTO

Nonostante la tradizione Budo sia la più diffusa fra gli esgariani non si può certo parlare di religione. La disciplina delle case del cielo infatti è una via iniziatica, che ciascun bambino esgariano può ambire ad intraprendere. Tuttavia i segreti ed i poteri derivanti da tale percorso sono sconosciuti al popolo. Nonostante ciò le leggende e la filosofia Budo sono diffuse in lungo e in largo nei territori delle tre Arai, finanche nella pragmatica Meskär. Non essendo una vera religione non vi è l'adorazione di una divinità, né luoghi di culto o rituali, bensì una spontanea e radicata convinzione che la **Shetàh** sia origine, sostanza e fine di ogni cosa. Non esistono nemmeno testi sacri cui far riferimento, dunque le leggende vengono tramandate oralmente soprattutto dagli anziani dei villaggi, i quali raccontano delle imprese di grandi guerrieri Budo, dei modi per scoprire la purezza dell'energia nei fenomeni della natura ed il mito del "popolo straniero", venuto in tempi antichi per mostrare ai primi esgariani la via della Shetah. Si dice che di questo popolo vi siano delle testimonianze, alcune scritte, ma non è chiaro se siano solo storie di questi anziani ormai fuori di testa.

3. ETRESIA

Etresia si trova nella parte Nord-Ovest del continente. Il suo simbolo è quello di una trischele stilizzata, nera su sfondo verde e bianco. Il motto è “**Non c'è pugno senza dita**”.



E' divisa in nove Contee, che prendono il nome dai principali centri abitati. La più importante è certamente **Keile**, capitale di Etresia e la più antica dimora dei popoli del nord. Fondata in tempi antichissimi, porta i segni della sua lunga storia e dei numerosi regni e dei re che hanno dimorato tra le sue mura. E' il centro del potere e della cultura di tutte e nove le contee, infatti dentro le sue spesse mura sono contenuti numerosi scritti ed artefatti antichissimi. Famosi in tutta Àntica sono i suoi portali in Ferro Astrale, intarsiati in oro e argento, che hanno resistito a ben più di qualche semplice ribellione popolare. Tali portali sono così tanto impregnati di potere ancestrale che nessuno può aprirli dall'esterno, o così dicono le leggende, poiché non vi è traccia di una singola battaglia all'interno delle stesse mura. Inoltre, mentre un tempo Keile accoglieva numerosi viaggiatori da tutta Àntica, ad oggi le sue porte vengono aperte sempre meno, a causa della diffidenza degli Etresiani verso coloro che giungono da oltre le montagne. Sono, infine, presenti svariati giacimenti di gemme e altri metalli preziosi, che purtroppo nel tempo sono andati esaurendosi lasciando spazio ad ampie caverne, nelle quali hanno trovato rifugio numerosi esuli che scappano dai bassifondi della città e dalla giustizia dei clan. Tra le altre contee abbiamo: **Shar**, che è uno dei principali porti della regione, nonché piazzaforte antica che ospita numerose flotte; **Cair** e **Tra**, che sono i centri abitati più giovani, le cui fortificazioni risalgono all'età dei Lunghi Passi, e che ad oggi ospitano porti di natura commerciale, accogliendo le navi provenienti da tutte le coste del nord e dalla lontana Meskär e immettendo in mare i cacciatori di balene di Cair, la cui nomea supera ogni confine (queste due contee sono vitali per Etresia, soprattutto per la pesca); **Druh** e **Carrick**, conosciute per il loro ruolo di frontiere nelle due vie di accesso al regno via terra, sono due enormi fortezze scavate nella roccia che, grazie alla loro posizione, hanno difeso i confini della nascente Etresia nei secoli, a volte sotto il proprio vessillo altre sotto quello di spregevoli governatori ribelli; **Glen**, che vede nell'agricoltura e nell'allevamento le sue principali attività, così come nel taglio del legname (altra risorsa che arricchisce il paese); **Kill**, la più affascinante, suggestiva e misteriosa contea di Etresia, resa tale dalla sua posizione che la vede completamente immersa all'interno della foresta di Coille, centro rinomato per i più esperti conoscitori in materia di erboristeria di tutta Àntica; **Lough**, rinominata dai forestieri “*la Città dei Cacciatori*” per via l'omonima Gilda e per il commercio di pelli e pellicce di ogni sorta, è anche il rifugio principale dei clan “esiliati”.

CULTURA

Il popolo di Etresia ha una ricca e antica storia, forse la più antica rispetto a quella dei popoli che abitano oggi i vari regni del continente. Probabilmente per questo motivo, ma anche per una spiccata attitudine legata alla loro cultura, nel sangue degli etresiani scorre una predilezione per la trasmissione orale delle storie e delle tradizioni del proprio popolo, tanto da fare di questa pratica un vero e proprio vanto: cantiche, ballate e racconti che, per non essere perduti, vengono tramandati di generazione in generazione dai cantori del luogo, che si dedicano completamente alla poesia, alla musica e all'Edda.

Inoltre, grazie alla ricca e variegata vegetazione, tra gli etresiani si è sviluppata nel corso degli anni una grande conoscenza di erbe officinali. E' stata addirittura istituita una ristretta cerchia di saggi e studiosi che s'interessa all'uso di queste erbe e che si contraddistingue per una naturale capacità di

interagire con le creature che abitano i loro territori. Ciò ha reso possibile una spiccata predisposizione all'allevamento che ha portato nei secoli una necessaria espansione dal mare verso il territorio interno, permettendo così la nascita degli insediamenti che adesso caratterizzano le contee.

Oltre al profondo attaccamento alle tradizioni e alle spiccate capacità erboristiche, tra le altre prerogative degli etresiani vi è l'importanza che essi danno ai legami di sangue, di cui si può trovare traccia in ogni aspetto della loro vita. Se da un lato queste caratteristiche hanno fatto degli etresiani un popolo con una forte identità, dall'altro questo loro essere fortemente tradizionalisti non gli ha permesso di accettare di buon grado l'innovazione e la costante ricerca dell'oltre portata da coloro che sono giunti nel regno nel periodo delle grandi migrazioni ma che, ad oggi, possono essere considerati a tutti gli effetti cittadini etresiani.

Come appena specificato, la vita di un etresiano ruota intorno alla famiglia ed al proprio clan. Questi ultimi, in genere, hanno in comune una terra natia, che risale ai tempi dei primi insediamenti o all'età dei "Lunghi Passi". Molte di queste terre, tuttavia, vennero colonizzate secoli dopo l'arrivo di "quelli del sud", che giurarono di riprendersi le loro ancestrali dimore e di vendicare quindi i loro antenati anche se, da ormai più di venti secoli, le loro sistemazioni sono considerate quasi dei temporanei luoghi d'esilio.

Un clan vive, lavora e si difende unito e la sua storia è fonte di grande orgoglio per i suoi membri, che sono in grado di tracciare facilmente la propria discendenza fin dai tempi più antichi. Mostrare rispetto verso il passato, venerando gli antenati e il proprio luogo d'origine, è nella natura stessa degli etresiani: ciascuna generazione, infatti, tramanda le tradizioni tramite saghe, tombe elaborate e una manutenzione scrupolosa delle reliquie dei propri avi. Molti di questi uomini hanno un mestiere ma, vista la frequenza delle battaglie, ciascun clan può organizzarsi velocemente sotto uno o più vessilli pronti a combattere: che si tratti di intagliatori di legna, allevatori o minatori, quando i nemici avanzano tutti imbracciano le armi. Solitamente i membri di tali vessilli sfoggiano colori e simboli del proprio clan o della propria fortezza, ma non si tratta di una vera e propria uniforme, piuttosto di un riflesso dell'orgoglio che essi provano per il vincolo comune. Dopo centinaia di anni molti clan sono stati spazzati via, ma le loro memorie restano impresse in quelli che decidono di adottare la loro storia, così dal lontano passato gli echi delle leggende giungono fino alle nuove generazioni e tesori inestimabili e artefatti secolari adornano le case e le fortezze, portando onore e gloria al loro nome. Non tutti i clan sono considerati uguali. I ranghi più bassi della società sono occupati dai gruppi caduti in disgrazia o da chi non appartiene a nessun clan. Questi, noti come "esiliati", sono ospiti indesiderati in qualsiasi fortezza e devono cavarsela da sé: alcuni vivono all'aperto, conducendo esistenze raffazzonate, altri lasciano le fortezze per lavorare nei campi delle contee più lontane, ma i più periscono, sopraffatti dalla natura e dalle sue creature, prima di riuscire a riscattare il proprio nome. Il gradino che sta poco più in alto degli esiliati è occupato dai "giovani": si tratta di clan che non hanno una propria casa, quindi devono ancora trovarne una oppure si sono appena insediati in una roccaforte, la cui reputazione non è macchiata ma, essendo senza radici, vengono considerati inaffidabili dagli altri clan, quelli che occupano i gradini superiori. La maggior parte di questi ultimi, invece, è degna di rispetto e vive all'interno o vicino a roccaforti consolidate. Nel punto più alto della scala sociale vi sono, in particolare, quei clan che eccellono in un campo specifico o quelli estremamente ricchi. In generale, al vertice della gerarchia di una roccaforte si trova un clan nobile, al cui apice vi è il capo clan e la sua famiglia (i più illustri possono far risalire le proprie origini direttamente all'età dei Lunghi Passi). È importante sottolineare che una linea di sangue cambia solo in due casi: se si estingue o se cade in disgrazia e, in tali casi, un consanguineo dello stesso clan può essere mandato a reclamare il titolo. Un nobile di un clan d'élite, dunque, può essere promosso e fondare una nuova dinastia e la scelta di quest'ultimo ricade su un concilio di clan della fortezza, ma spesso è motivo di dispute tra quelli più influenti.

POLITICA

Prima di analizzare la conformazione politica di Etesia, è importante ribadire che la società etesiana è basata sulla famiglia, ovvero una comunità molto allargata di consanguinei che costituiscono i Clan. Ogni Clan riconosce un fondatore o capostipite che regola la vita dei singoli membri della società, affidando compiti e mestieri ai suoi componenti. Etesia attualmente non ha un sovrano poiché, dopo un lungo periodo di scontri per il potere e un susseguirsi di regnanti inesperti aventi come unico intento quello di privilegiare il proprio clan rispetto agli altri, è stato deciso di istituire un governo di tre caste, chiamate le “Tre Frece”. Esse sono così composte: la **Casta Nobiliare**, formata da tutti i Capi dei Clan Nobili, ovvero quelli più antichi e ricchi di Etesia; la **Casta Guerriera**, formata da tutti i Capi dei Clan Guerrieri, ovvero quelli che possiedono intere fortezze e riescono a radunare decine di vessilli sotto il loro comando; la **Casta Popolare**, formata dai rappresentanti dei clan esuli, ovvero quelli giovani, e dagli stranieri che non appartengono a nessun clan. Le caste discutono dei problemi più disparati, promuovono leggi, strategie economiche o di difesa, ecc... sebbene sia chiaro che ognuna di esse abbia maggiore influenza nell’ambito in cui dimostra specifiche attitudini. È importante inoltre aggiungere che, per una questione puramente culturale, essendo l’opinione dei sacerdoti tenuta in particolare considerazione dalla società etesiana, anche all’interno dell’assemblea del governo è spesso necessario un punto di vista disinteressato proveniente dalla chiesa. Per questo motivo presiede l’assemblea delle caste la **Mathair** (o l’**Athair**), ovvero il Sommo Sacerdote nonché rappresentante sulla terra della volontà di Ukhel. Questo capo spirituale viene scelto tra i più saggi, pii e devoti sacerdoti di Etesia e la sua parola ed il suo consiglio sono tenuti in grande considerazione all’interno dell’assemblea, soprattutto dalla casta guerriera, qualsiasi sia la materia di cui si discute.

ESERCITO

*“La validità di uno scudo è testimoniata da quanto resiste durante le battaglie,
la validità di un arco è testimoniata da quanto si estende in lungo,
la validità di un individuo è testimoniata da quanto a lungo vive.”*

Proverbio etesianopredilette

Seppur non possiedano un esercito in armi, il popolo etesiano non si è mai tirato indietro di fronte alle minacce e ai mali che la storia gli ha messo d’innanzi: qualora fosse necessario tutti gli uomini e le donne designati dai capi clan hanno l’obbligo di imbracciare le armi a difesa delle contee. I guerrieri vengono addestrati all’uso di tutte le armi, anche se vengono predilette quelle leggere, maneggevoli e veloci (come gli archi, che hanno influenzato l’organizzazione stessa dei clan). Negli anni, infatti, gli etesiani hanno sviluppato una particolare maestria nel tiro con l’arco e hanno fatto della difesa delle mura delle loro fortezze il loro vanto, riuscendo sempre a tenere fuori dalle loro case le ostilità.

Lo scontro non viene mai ricercato, ma è comunque visto come una grande occasione per mostrare il proprio valore personale ed il proprio coraggio, per questo i guerrieri possono risultare inclini a combattimenti poco disciplinati nonostante siano dotati di virtù ed abilità straordinarie. L’armamento più comune comprende scudi lunghi ovali o rotondi, giavellotti, fionde, arpioni e archi. Gli arcieri, in particolare, quando possibile sono soventi all’uso di veleni che cospargono sulla punta delle loro frecce per renderle mortali (pratica non sempre vista di buon grado dai Clan Guerrieri più nobili). E’ bene sottolineare che solo i nobili possono permettersi l’armatura in ferro, che è considerata quindi simbolo di status e di rango, mentre i soldati semplici portano elmi e corazze, ma solo quelli appartenenti a clan facoltosi possono permettersi quelle metalliche, composte soprattutto di cotte ad anelli. I guerrieri del clan invece affrontano la battaglia con armature create con parti di animali, pelli, pellicce o addirittura ossa. In alcuni casi è possibile osservare anche la nudità in battaglia, come parte di un rituale che affonda le proprie radici nelle credenze religiose legate al culto della morte. Questa tendenza non è quindi da interpretare come una dimostrazione di temerarietà, ma come incitamento a non raggiungere la terra degli antenati dando il meglio di sé in situazioni pericolose e mortali. In questo comportamento traspare dunque un primo accenno simbolico del profondo significato religioso attribuito dagli etesiani alla funzione del guerriero. Questo ruolo dunque non è per tutti e si arriva ad

esercitare a pieno titolo solo dopo un lungo e duro apprendistato fisico e mentale, svolto anche sotto l'occhio dei guerrieri anziani e dei sacerdoti-guerrieri. I guerrieri, inoltre, sono soliti dipingere con tinte colorate il volto o l'intero corpo e frequentemente sfoggiano anche vistosi tatuaggi in onore del proprio clan. Tra le antiche pratiche belliche etresiane vi è quella di risolvere le guerriglie e gli scontri con duelli rituali tra campioni, piuttosto che scontrarsi in battaglia e provocare anche solamente l'indebolimento del Clan. Infine, alcuni tra i clan più rispettati usano, in momenti particolari, i loro corni da guerra, detti **Adharc**, la cui fabbricazione è ormai perduta nei meandri del tempo: questi strumenti producono un suono assordante e terrificante per il nemico e lasciano sbigottiti e impietriti quelli che li odono.

L'organizzazione militare degli etresiani è fortemente influenzata dalla condizione sociale: solo i nobili capi clan e i loro seguaci possono aspirare a cariche di rilievo all'interno della gerarchia militare, mentre la *fanteria*, formata dagli appartenenti ai clan più giovani e inferiori, costituisce la forza principale degli eserciti. Dunque la gerarchia militare è così ripartita: **Nobile delle Lande** (*Monaid Nan*), carica che spetta al Capo di ogni singolo Clan Nobile Guerriero; **Guerriero Nobile** (*Curaid Nan*), titolo assegnato dal Capo Clan ai familiari o ai seguaci, a cui possono essere affidati ruoli di diversa natura, come ad esempio quello di *Signore delle Mura* o di *Signore dei Confini*; **Cavaliere delle Lande** (*Monaid Rean*), titolo onorifico per i guerrieri che si distinguono in battaglia; **Fanti dell'Altopiano** (*Gàidh Alach*), ovvero uomini armati a servizio del clan.

ECONOMIA

L'economia è basata principalmente sull'*agricoltura*, sulla *pesca*, sull'*allevamento* e sull'*artigianato*, ma anche sul commercio del *legno* e del *granito* (importantissime e caratteristiche risorse presenti all'interno del territorio) e su quello delle *pelli* e delle *pellicce* (reso possibile dall'egregio lavoro dei cacciatori e dagli esperti conciatori delle fattorie degli altipiani). La manifattura ha trovato ampio spazio tra le comunità più giovani: pregiate stoffe vengono tessute con le lane più rare e con il vello di animali che vivono solo in queste regioni. Anche la metallurgia e l'oreficeria hanno acquisito nei secoli una grande influenza, permeando la cultura stessa degli Etresiani, che hanno sviluppato un amore unico per le armi decorative e per i rituali tanto quanto quello per le splendide collane e gli anelli cesellati con scene cantate nell'Edda. Prima dell'entrata in vigore della moneta unica del continente, avvenuta dopo l'ultima guerra, beni e servizi venivano generalmente scambiati tramite baratto. Sebbene oggi l'acquisto tramite moneta sia diffuso in tutto il territorio, la pratica del baratto non è stata abolita e, lontano dai principali centri commerciali, viene ancora utilizzato.

CULTO

Il culto che maggiormente viene praticato ad Etresia è quello del Dio **Ukhel**, che vede la sede del proprio Grande Tempio nella capitale. Questo culto affonda le sue tradizioni e il suo credo nel principio di morte e rinascita, rappresentato durante la festa di "*Fàilte Cùrain*" (*Saluto al Custode*): il Dio Ukhel è il custode e il protettore del regno delle anime e presiede le sepolture a lui consacrate, senza distinzioni di razza o ceto sociale. Chiunque si avvicini al suo culto, che sia sacerdote o semplice fedele, sa che la morte non è altro che la soglia verso una nuova vita.

5. SELENYA

Selenya occupa la fascia nord-est del continente. Il suo simbolo è la combinazione di tre elementi: una mezzaluna bianca disposta in orizzontale; un grande occhio incastonato in essa; un fondo rosso. Questi tre elementi simboleggiano rispettivamente: la devozione alla Dea Selune; l'importanza della conoscenza nelle sue molteplici forme; il sentimento dell'amore, inteso come fertilità e procreazione. Pertanto, il motto di Selenya è "*Studia, prega, ama*".



I territori imperiali si estendono per gran parte del continente, sviluppandosi dalle montagne del Nord, caratterizzate dalla presenza di vari minerali e pietre preziose, fino alla Costiera Luxorea, caratterizzata dalle spiagge luccicanti per la presenza delle pietre di Selenite che nascono spontaneamente sulla battigia e brillano al chiaro di luna. A nord-ovest svetta il **Monte Mòira**, un vulcano quiescente da cui i Selenyani estraggono l'ossidiana, spesso utilizzata per la realizzazione di opere d'arte. L'Impero è suddiviso in 21 feudi, ma di uno di questi, il feudo di **Erania**, non rimane che un cumulo di rovine a causa dell'ultima eruzione del vulcano. Ciascun feudo a sua volta è suddiviso in numerosi poderi ed ha una sua città principale (da cui il feudo prende il nome) cui fanno capo i villaggi limitrofi. Ogni feudo è amministrato da una delle 20 famiglie selenyane più abbienti, che gestiscono dunque i territori per conto dell'Imperatrice Claudia Dei Corneli. I più importanti feudi di Selenya sono: il feudo di **Anthia**, città capitale dell'Impero, amministrato dalla stessa famiglia di Claudia nella figura di Cornelia II Dei Corneli (nonna dell'attuale Imperatrice); il feudo di **Technia**, sede della più illustre Accademia degli Artisti di tutto l'Impero e amministrato dalla famiglia Dei Vinci; il feudo di **Iatrika**, sede della principale Accademia dei Cerusici e amministrato dalla famiglia Degli Ippocratici; il feudo di **Antrophia**, sede della Scuola più prestigiosa di Selenya e amministrato dalla famiglia Degli Iperioni. Tra gli altri feudi ricordiamo: i quattro feudi marinari *Malphy*, *Pizra*, *Jenovìa* e *Venio*, i cui capoluoghi si sviluppano sulla Costiera Luxorea e rappresentano le città portuali più importanti di Selenya; i quattro feudi nordici *Aslo*, *Køeppen*, *Colman* e *Chelsin*, assoggettati all'Impero in tempi recenti, poiché in precedenza costituivano una Lega indipendente, nota come "Grande Nord"; i sei feudi dei fiumi *Gyptos*, *Merion*, *Chetit*, *Tamìa*, *Vavylòn* e *Syrìa*, i cui capoluoghi sorgono proprio lungo i principali corsi d'acqua dell'Impero; i due feudi dell'entroterra *Èna* e *Kalta*.

CULTURA

L'indole della popolazione è prevalentemente artistico-culturale e ciò si evince sia dal tipo di edifici sorti nel corso degli anni nei centri cittadini sia dall'architettura ricercata che li contraddistingue. E' infatti possibile ammirare in ogni città grandi piazze, numerosi palazzi, caratteristici edifici, le sedi delle Accademie e numerosi templi per il culto della Dea Selune. Nella capitale, inoltre, sorgono la più grande biblioteca del continente, che conserva un'infinità di manoscritti, libri e pergamene, e il Grande Faro, regalo del precedente Re di Thule, Ferrante, in segno di pace. Non è dunque insolito che da Selenya provengano le maggiori eccellenze in ambito artistico e culturale: i più grandi pittori, scultori e i più illuminati cerusici di Antica, infatti, hanno studiato nelle Accademie di questo Stato. Un altro dei capisaldi dell'Impero è sicuramente la religione, che ha un certo peso nella vita dei selenyani, secondo i quali nelle proprie vene scorre il sangue della Dea Selune. Si racconta che quest'ultima in tempi antichi sia discesa sulla terra e per amore si sia unita ad un bellissimo uomo, dal quale pare abbia avuto una figlia. Questa bambina, una volta cresciuta, divenne la prima Alta Sacerdotessa del culto della Dea così come è conosciuto oggi: ella istituì la classe delle Sacerdotesse della Luna (in grado di divinare le sorti del mondo e di chiunque richiedesse l'aiuto di Selune), trascrisse i precetti religiosi in quello che è diventato il libro sacro del culto (noto come **Selunomos**) e introdusse la pratica della consacrazione alla Dea (secondo la quale a ciascun Selenyano deve essere tatuata una mezza luna sulla fronte

a pochi mesi dalla nascita per mostrare al mondo di appartenere al popolo eletto). I rapporti con tutti i paesi del continente sono civili, ma con l'Impero degli Al-Qur persistono alcune tensioni per i trascorsi bellici e per l'incongruenza religiosa. Con lo stato di Thule vi è invece un accordo, di tipo economico, che prevede un compenso in cambio del permesso per la costruzione, in quel territorio, di alcuni templi dedicati al Culto della Dea.

POLITICA

Selenya è un Impero Feudale di stampo matriarcale con governo ereditario. Al vertice vi è l'**Imperatrice**, donna di nobili origini appartenente alla famiglia più influente di Selenya a cui sono stati affidati i pieni poteri. Da 100 anni a questa parte è la famiglia Dei Corneli a detenere il potere, anche se le questioni politiche vengono sempre discusse dall'Imperatrice in sede di **Senato**, costituito da 20 nobildonne provenienti dalle famiglie più aristocratiche selenyane che hanno giurato fedeltà all'Imperatrice. Al di sotto del Senato troviamo la **Signoria**, rappresentata da famiglie piuttosto facoltose, a cui sono affidati i vari poteri e l'onere di far rispettare nei villaggi le leggi vigenti. L'Imperatrice, inoltre, si avvale di una ristretta cerchia di persone fidate che la consigliano nelle questioni governative. Tale cerchia, composta da cinque uomini, è nota come **Consiglio degli Eletti** ed è l'unico organo maschile in una società prevalentemente matriarcale. Si mormora che i cinque Consoli vengano appositamente scelti dall'Imperatrice anche per il loro orientamento sessuale, al fine di non essere condizionata dai piaceri della carne e potersi così dedicare al meglio alla guida del proprio Impero.

ESERCITO

Esistono due corpi militari selenyani ben strutturati: la **Milizia**, che ha il compito di tenere a bada la piccola delinquenza e di mantenere l'ordine con delle ronde; i **Cavalieri della Luna**, una casta di aristocratici che ha intrapreso la via delle armi affiancandoci però anche quella della religione e del prestigio. Figure di spicco tra i Cavalieri della Luna sono i cosiddetti *Maestri della Luna*, una ristretta cerchia di alti cavalieri, sempre provenienti dalle più importanti famiglie di Selenya, facilmente riconoscibili dalle loro cappe bianche. Essi si occupano principalmente di coadiuvare la più importante autorità cavalleresca, ovvero il *Gran Maestro della Luna*, un uomo di rango nobiliare, ammantato con una cappa argentea, il cui compito è quello di consigliare l'Imperatrice riguardo la difesa, la protezione e l'ordine di Selenya. Egli, inoltre, seleziona i cinque cavalieri più fedeli e prestanti affinché entrino a far parte della guardia personale dell'Alta Sacerdotessa con il titolo di *Campioni della Luna*. L'attuale Gran Maestro, Agamennone Degli Iperioni, ed uno dei Campioni, Carlo Dei Corneli, sono rispettivamente padre e fratello minore dell'Imperatrice Claudia. Una menzione a parte va fatta per un terzo corpo militare, quello della **Compagnia del Sangue**, guidata dal Capitano Ian Som. Si tratta di un gruppo di uomini, la cui provenienza è ad oggi ignota, che hanno come unico compito quello di proteggere la famiglia imperiale.

ECONOMIA

L'economia è basata principalmente sull'agricoltura, la pesca, l'allevamento, l'artigianato e il commercio. Per quanto riguarda l'artigianato, il settore prevalentemente all'avanguardia è quello della lavorazione delle pietre preziose, alcune delle quali vengono direttamente estratte dalle miniere di Selenya mentre altre vengono importate dagli altri territori di Antica. Numerose, infine, sono le cave e le miniere delle Montagne del Nord da cui si estrae materiale pregiato, come marmo e argento, utilizzato principalmente per la decorazione di palazzi e templi e per la realizzazione di sculture e gioielli, nonché per incrementare il commercio d'esportazione. Per quanto riguarda l'agricoltura, invece, questa si sviluppa soprattutto nei feudi dei fiumi, quindi lungo i principali tre corsi d'acqua che attraversano l'Impero, ma anche nelle zone costiere. Il clima mite favorisce la coltivazione di cereali (come il riso), alberi da frutto (in particolare di agrumi), legnose (olivo e vite) e ortaggi (pomodori, cavolfiori, peperoni, sedano, ecc...). Per quanto riguarda l'allevamento, infine, i principali capi di bestiame allevati a Selenya sono i bovini nelle vallate delle montagne più alte, mentre gli ovini e i caprini nei pa-

scoli delle alture più modeste. Anche la pesca è assai sviluppata, soprattutto lungo i fiumi (abbondanti di trote e carpe) e lungo le coste del Mar di Cristallo (caratterizzato dalla presenza di merluzzi, ma anche di molluschi e crostacei) e del Mare d'Argento (con prevalenza di pesce azzurro).

CULTO

La religione Selenyana, nota come *Culto della Dea*, è di tipo monoteista. La **Dea Selune**, identificata con la Luna, è intesa come entità creatrice del genere umano. Viene spesso raffigurata come una bellissima donna dai lunghi capelli d'argento, con un diadema a forma di mezzaluna sulla testa e le vesti velate.

6. THULE

Thule si sviluppa prevalentemente lungo la costa sud-est di *Ántica*, affacciandosi sul *Mar Roghelio*. Lo stendardo del regno raffigura un puledro marino impennato, il "*Puledro marino di Sedna*", di colore rosso su sfondo nero. Il motto è "**Tutto ha un prezzo, persino la morte!**".

Il regno è diviso in cinque regioni principali: **Tabor**, **Jòao**, **Nàir**, **Izar** e infine l'arcipelago delle **Isle de Gala**. Quest'ultime hanno tutte una loro storia, sebbene alcune siano avvolte dal mistero. Tra le più conosciute vi è l'isola di *Adir*, nella cui città di *Vinez* ha sede il "*Banco do sol*" (o Banca del Sole), dove viene coniata la moneta unica di *Ántica*, chiamata proprio "sol". *Vinez*, dopo il "*Trattato di Antrophia*", che sancì la pace dopo la *Guerra dei sette anni*, è stata dichiarata città indipendente per permettere al Banco di gestire la sua attività economica in totale autonomia, istituendo anche un corpo militare tra le cui file figurano forze provenienti da tutti i regni di *Ántica*. Un'altra importante isola è quella di *Alva*, la più estesa nonché sede della marina militare. Nella costa sud di *Alva* è stata costruita diversi anni fa, proprio dalla *Regina Alva* (da cui l'isola prende il nome), un'altissima torre di vedetta che oggi funge anche da faro per le navi. Il materiale con cui essa è stata costruita è sconosciuto ai più, ma tutti sanno che al suo interno risiede un anziano astrologo, *Clodoveo*, famoso in tutte le terre di *Ántica* non solo per il suo fare davvero stravagante, ma anche per le sue geniali teorie sugli astri e sul firmamento e soprattutto per le sue prodigiose capacità di prevedere, grazie al moto delle stelle, gli eventi poco prima che accadono. Si dice che Re Ferrante, durante l'ultima guerra, non disdegnò di chiedere il suo consiglio quando era in dubbio e, per consentirgli di poter studiare al meglio la sua materia, sovvenzionò la costruzione di altre quattro torri, una per ogni Regno di *Ántica* (fatta eccezione per *Al-Qur*, che possiede già una sua torre a cui è consentito l'accesso all'uomo). Esse vennero donate ai regnanti dell'epoca, con la sola richiesta che consentissero a *Clodoveo* di utilizzarle come base per osservare e studiare le stelle. Ancora oggi le utilizza per le sue ricerche, con il benessere di tutti i regnanti di *Ántica*.



La capitale di Thule è **Puerto Tabor**, centro nevralgico della vita e della cultura tulena. La città si estende in maniera circolare ed al centro si erge ben visibile, anche da grosse distanze dalla costa data la sua altezza, la *Corte del Mare*. Questa struttura, che rappresenta il centro governativo del regno, è ben difesa ed è uno dei posti più sorvegliati della regione; evadere dalle sue prigioni sotterranee è un'impresa anche per i migliori ladri di tutto il continente. Dalla corte si snodano diversi viali molto grandi, che portano ai centri abitati. Uno dei viali principali è noto come **Tallistas**, o Viale degli Intagliatori, dove si svolge la maggior parte delle attività commerciali della città. Nelle sue numerose vie laterali è possibile vedere all'opera i famosi intagliatori di Thule, intenti nel loro lavoro fuori dalle loro piccole botteghe. Alla fine del viale si trova un'altra importante struttura cittadina, il *Palazzo delle Arti*, che con i suoi svariati livelli interni ospita il cuore dell'amministrazione della Gilda delle Arti e dei Mestieri. Il Palazzo delle Arti si affaccia sulla Piazza dei Mercanti, sede del più grande mercato di *Ántica*. La piazza sorge in prossimità del porto ed è collegata tramite tre grandi viali ai distretti più importanti della città. La forma della piazza è circolare e vede dislocati lungo tutto il suo perimetro una gran quantità di bazar, taverne e piccoli esercizi commerciali dalle insegne stravaganti quanto le varie e variegata mercanzie proposte. Al centro della piazza c'è un palco quadrato in legno dove, per gran parte della giornata, hanno luogo vendite all'asta o esecuzioni capitali finché sopraggiunge il mezzogiorno. A partire da questo momento, infatti, il palco diviene un vero e proprio palcoscenico e la gente vi si raduna intorno per assistere a spettacoli teatrali contornati da canti e balli spettacolari che in-

trattengono la folla. Attorno al palco stazionano numerosi carri di mercanti, che si posizionano sempre seguendo il perimetro circolare della piazza, che risulta pertanto delimitata da una corona circolare, tra le cui circonferenze transitano i potenziali acquirenti. Gli autoctoni sanno che se si è di passaggio conviene aggirarsi solo in prossimità della circonferenza esterna, meno affollata rispetto a quella interna. Tuttavia i forestieri spesso commettono l'errore di attraversare direttamente la piazza, rallentando notevolmente la propria velocità e rischiando di essere borseggiati dai furfanti locali. Gli scambi e gli acquisti si effettuano dalla mattina, un'ora prima dell'alba, fino al tramonto inoltrato. In questo periodo della giornata nella piazza si respira odore di salsedine misto a spezie esotiche, accompagnato da un insistente vociare di sottofondo (voci che ad un orecchio attento possono narrare numerosi segreti). Un altro importante viale è **Bailes**, o Viale delle Danze, che rappresenta il vero cuore della città. Qui si possono trovare le migliori locande, taverne e attrazioni per avventurieri o gente di passaggio (degnata di nota è "*Le mille e una notte*", una casa di piacere assiduamente frequentata). Vi è poi il **Viale dell'Acquamarina**, ovvero il quartiere dei grandi palazzi appartenenti agli uomini più facoltosi di Thule. Quasi tutte le abitazioni di questo distretto sono costruite utilizzando una particolare pietra con venature azzurre, chiamata appunto acquamarina, ricavata dalle cave degli Amalur. L'aspetto del quartiere al tramonto è quindi quello di una girandola di colori e luci che ispira meraviglia e tranquillità al visitatore. Non è raro che alcuni furfanti o avventurieri stacchino le pietre per raffinarle e cercare di ricavarci qualche moneta, anche se la zona è sorvegliata giorno e notte. Infine, il viale meno importante è **Buscadores**, o Quartiere dei Cercatori, caratterizzato da una moltitudine di case e abitazioni sorte intorno al centro della città. È il luogo in cui vive la popolazione meno benestante, infatti vi si trovano bassifondi, caserme di mercenari e gilde minori, ma anche alcune botteghe che vendono a basso prezzo monili di scarso valore per incassare moneta facile atta a sopravvivere al tenore di vita dei quartieri più ricchi.

CULTURA

La cultura tulena è estremamente originale, poichè accomuna ad una notevole spigliatezza commerciale e affaristica (e ad una sviluppata e rigida composizione governativa) l'amore per tutte le forme d'arte, come la musica, il teatro, il canto e soprattutto la danza, la più importante e caratteristica per i tuleni. Lo spirito eccentrico di questi ultimi si può facilmente osservare anche tra i lavori delle varie gilde. Enormi teatri, parchi e anfiteatri sono stati costruiti dalle mani dei migliori mastri artigiani. Le loro decorazioni, effettuate con i marmi importati da Selenya, abbelliscono tutto il territorio tuleno. Di notevole importanza sono le antiche tradizioni dei popoli indigeni, che sono state tramandate fino ad oggi: canti e balli arricchiscono le serate e le feste di tutte le culture che nei secoli hanno trovato dimora tra le città della corona. Perla delle antiche tradizioni è **Nairé**, la precedente capitale del regno, che ospita l'annuale *Fiesta de Agua* dedicata a Gala. Tutti questi elementi rendono Thule uno dei regni meglio organizzati e più ospitali del continente di Antica.

POLITICA

Il governo di Thule è una Monarchia Assoluta Ereditaria, che tende ad una profonda globalizzazione, infatti, non è difficile trovare all'interno del territorio piccole minoranze etniche provenienti da altri stati. Questo serve alla Regina per mantenere un rapporto di complicità ed equilibrio con gli altri regnanti, ma giova soprattutto ai mercanti per aprire diverse rotte commerciali. La lingua principale è il *tuleno*, tipico delle popolazioni più a sud e più globalizzate del Regno (come Jòao e Tabor), mentre è tipico delle città del nord (come Izar, ma soprattutto Naìr) il *tulego*, più antico e risalente ai primi insediamenti dei tuleni nel Regno. Thule ha una complessa e articolata conformazione governativa, che vede al vertice la figura del **Re** (o della **Regina**), incaricato di prendere tutte le decisioni amministrative, legislative, giudiziarie e politiche dell'intero Regno. Il trono si trasmette per via ereditaria e attualmente la famiglia reale che regge e regna da migliaia di anni su Thule è quella dei *Vargas*, nella figura di *Anica Ginebra Vargas*. La regina è coadiuvata dal **Vicerè** (o dalla **Viceregina**), che è il rappresentante

dell'autorità regia e viene scelto dal Regnante in persona. Egli si occupa dell'amministrazione del territorio della corona. Attualmente il Vicerè è *Ignazio Aurelio Serrano Vargas Principe di Thule*. Tra gli altri organi di rilevanza all'interno del governo ricordiamo il **Consejo de la Mesa**, composto da quattro importanti figure: il **Maestro del Querido** (Maestro del Tesoro), che si occupa di amministrare il tesoro dello stato; il **Juex Supremo** (Giudice Supremo), che si occupa di scrivere e revisionare tutte le leggi; il **Gran Almirante** (Grande Ammiraglio), che si occupa delle forze armate e della difesa dello stato; il **Signore delle Arti**, che si occupa del rapporto tra le gilde e il Re. Vi sono poi: i cinque **Governatori**, che amministrano le cinque regioni del regno; i **Vicegovernatori**, che amministrano le città principali di ogni regione per conto dei governatori; i **Borgomastri**, che invece amministrano i piccoli villaggi coadiuvando il lavoro dei vicegovernatori. Infine, un altro organo importante è quello delle **Gilde delle Arti e dei Mestieri**, strumento del dirigismo economico del potere regio.

ESERCITO

La forza armata di Thule, ovvero la Marina Militare nota come i **Caballitos de Mar** (i Puledri del Mare), è una milizia portentosa che veglia sul Regno ed i suoi abitanti. I soldati dei Caballitos vengono addestrati all'arte del combattimento e alla navigazione all'interno delle accademie militari, che hanno sede nell'Isola di Alva. Dal punto di vista operativo, i Caballitos e gli assetti navali di cui dispongono vengono impegnati in una molteplicità di compiti, primariamente di carattere militare, essendo questo l'ambito per cui sono stati concepiti. Difatti uno dei compiti fondamentali della marina è quello di salvaguardare, da pirati o da qualsivoglia minaccia, le linee di comunicazione marittime attraverso cui viaggiano merci, materie prime e risorse vitali per il sostentamento economico del regno. Tuttavia, essa svolge anche un altro importantissimo compito, ovvero quello di sorvegliare l'imbocco del Golfo di Sedna, verso cui non è permesso l'accesso a nessuna imbarcazione. Il ruolo della marina è altresì di carattere civile, poiché ad una parte di essa, quella capitanata dal **Controammiraglio**, spetta anche la difesa di tutto il territorio, per mantenere l'ordine nelle città e sorvegliare i confini del regno. Le navi militari più famose di Thule sono le **Ponere**, robusti velieri da guerra progettati per affrontare la navigazione in tutti i tipi di mare. La Ponera è specificatamente creata per compiere lunghi viaggi, poiché ha una maggiore stabilità in acqua, resiste al vento, è più veloce e manovrabile rispetto ad altri tipi di nave ed è efficace nelle operazioni militari, in quanto resiste facilmente agli abordaggi. Il grado apicale della marina militare è quello di **Gran Ammiraglio**, che attualmente è affidato a *Leon Vicente García Gutiérrez Duca di Moncada Governatore delle Isle de Gala*, grande stratega e ottimo militare, fedele al suo regno e alla sua Regina. Si dice che sia un uomo tutto d'un pezzo, che scarseggi di buone maniere e che odi i pirati, con i quali è in costante guerra. Parallelamente a questa carica vi è quella del **Contrammiraglio**, a cui è affidato invece il comando delle guarnigioni militari che sorvegliano il Regno via terra. Attualmente il Contrammiraglio è *Carlos Ricardo Garrido Rojas Marchese di Cueva*. Altre figure di rilevanza sono: il **Commodoro**, titolo che viene assegnato ai comandanti più anziani ed esperti della flotta, che insegnano e istruiscono le nuove leve; il **Capitano di Ponera**, titolo che viene assegnato a tutti i comandanti di una Ponera; il **Tenente**, che è il titolo corrispettivo a quello del Capitano di Ponera, ma all'interno delle forze armate via terra.

ECONOMIA

L'economia del regno è basata soprattutto sul *commercio*, sull'*artigianato*, sull'*estrazione di metalli e minerali* e, grazie alla posizione geografica, sulla *pesca*, senza dimenticare le grosse retribuzioni che provengono dai *cantieri navali*. I famosi carpentieri navali studiano di anno in anno le miglierie più disparate per rendere le navi tulene le migliori imbarcazioni del mondo. Per quanto concerne il commercio, le imbarcazioni tipiche sono chiamate *Venta*. Esse danno la possibilità di poter giungere facilmente e velocemente in tutti i porti del continente e non solo: si dice infatti che gli abili marinai tuleni e i loro impavidi capitani si spingano ben oltre i confini di Àntica. Simili affermazioni farebbero dunque pensare che esistano altre terre oltre Àntica, ma è risaputo che ai tuleni piaccia vantarsi delle

loro particolari merci e delle loro storie avventurose ed esplorazioni che spesso vengono gonfiate per fare bella figura. Dalla cave situate ai piedi degli Amalur, gli instancabili minatori estraggono vari tipi di minerali, come lo smeraldo e l'acqua marina, e vari metalli, quali rame, argento e oro, che sono necessari soprattutto per la produzione delle monete per l'intero continente. Un'altra risorsa importante è la pesca, che viene effettuata tramite gli agili pescherecci di facile manovra, noti come *Cara-vè*, che aiutano i pescatori nel loro lavoro. Infine, altra chicca che contraddistingue i tuleni è l'artigianato: fabbri, carpentieri, sarti, gioiellieri e altri artigiani realizzano merci che vengono esportate in tutto il continente (una menzione importante va fatta per la produzione di *bussole* e *portolani*, che fanno dei tuleni dei navigatori tanto abili).

CULTO

Per quanto concerne la religione è opportuno fare una precisazione: non esiste un culto ufficiale riconosciuto in tutto il Regno, tuttavia il culto della **Dea Abissale Gala**, o come la chiamano i tuleni *Mami Gala*, è quello che la popolazione sente maggiormente come proprio, ragion per cui Re Sedna ha deciso di dedicare a lei l'omonimo arcipelago delle Isle de Gala.

TERRE INDIPENDENTI

1. BARONIA DEL GRIFONE

La **Baronia del Grifone** è la landa più grande non assoggettata ai grandi regni di Àntica. Governata dal Barone **Isandro III°** della famiglia *Lorac*, questa vasta terra situata ai piedi degli alti monti della Catena delle Ossa si estende per decine di leghe, fino a toccare a sud i confini settentrionali di Al-Qur e le acque del mare delle Stelle Cadenti, mentre a nord le foreste Etriesiane fungono da confine naturale insieme alle montagne della Catena delle Ossa. All'interno di questa piccola landa, che la storia ha punito dimenticandosi dell'antico retaggio qui custodito, è possibile osservare anche un grande lago e una tra le foreste più rigogliose del continente. Oggi la *Rocca del Grifone*, l'unica città degna di tale nome all'interno della baronia, è un centro di studio e di scambio, dove anche la fede può trovare spazio nelle vicende politiche ed economiche. Oltre alla Rocca sopra citata, la baronia ospita al suo interno anche altri numerosi villaggi, tutti felici del dominio dei Lorac, che continua da quasi due secoli. La storia di questi ultimi è suggellata dal grande vincolo che essi hanno con il Basileus ton Al-Qur e la sua corte, avendo essi combattuto durante la guerra di Rifiuto, assicurandosi così la benevolenza del futuro imperatore che li nominò protettori della valle e della fortezza, senza mai formalmente accettarli all'interno dell'impero. Un magnifico tempio della Volta è stato edificato sulle rive del lago Acquafroonda e questo è meta di pellegrinaggio da ogni dove, poiché le spoglie di due Raggi riposano tra i marmi e i graniti del mastodontico edificio, rendendo di fatto questo luogo una reliquia per l'intera fede Al-Quriana. Gli insediamenti minori e la città del porto godono di buona fama e la protezione del Barone permette a tutti di vivere in pace. A tal proposito la baronia non è solo meta di pellegrinaggio ma, anche un luogo ove la giustizia viene amministrata con pugno di ferro dai carcerieri di *Forte Metallo* e dal suo "Castellano" **Saltgard**, prima lama del Barone Isandro III°. Forte Metallo è un luogo cupo, dove i detenuti devono scavare la roccia delle Ossa per guadagnarsi la libertà o morire aspettando di scontare la pena; in alternativa l'*Arena Gladiatoria* è sempre avida di nuovi arrivati, per cui i detenuti possono decidere di riscattare la propria pena combattendo all'ultimo sangue. La *Cupola del Grifone* è l'ultima grande struttura della Baronia e, in un passato lontano, in questa grande cupola venne suggellata quella che da tutti gli storici viene chiamata "*Legge dell'Antico Trattato*", di cui oggi non vi è traccia alcuna e nessuno è in grado di ricostruirne la storia.



2. ISKÄRIAN

Iskarian è il regno più a nord di Àntica, circondato da fitte catene montuose innevate e gelide steppe, un luogo crudele e spietato da cui nascono guerrieri temprati verso ogni avversità. I clan della zona, fieri e indipendenti, sono spesso in guerra tra loro per mantenere vive le loro antiche tradizioni, per il dominio sulle terre e per quelle poche risorse che le lande del Doras concedono. Nel corso della storia solo pochi individui hanno potuto fregiarsi del titolo di Re del Gelo unendo i clan sotto un unico stendardo. L'attuale Re, **Ulforg**, comanda i suoi razziatori da *Iskar* da oltre venti Artigli del Gelo, dominando su oltre cinquanta clan stanziati in tutto il nord. Al di sotto del Re troviamo i *Guardiani del*

Gelo, signori di vaste lande per lo più inabitate e inhospitali, a cui le decine di clan che vivono tra i fiordi e i ghiacci giurano fedeltà. Essi sono gli unici a rispondere direttamente al Re e alla sua chiamata qualora la furia di uno o l'altro clan porti disordini in una fazione, come comunemente accade. Tutti i clan, inoltre, sono votati al culto delle bestie sacre, divinità totem che incarnano i valori e la potenza della natura. A loro ogni tradizione è legata e i sacerdoti dei totem sono figure assai misteriose, ammantate da un velo di superstizione (si dice che essi possano parlare direttamente con gli dei e talvolta raggiungere la loro dimora). Tra i principali totem ricordiamo “forza dell'orso” e “astuzia del lupo”, che sono i simboli del clan del re che porta il terrore sulle coste degli Etresiani, principali rivali e nemici giurati da centinaia di anni. Questa lotta costante è spesso sfociata in invasioni delle piane verdi a scapito dei villaggi e delle città più vicine, ma la volontà Iskariana non è conquistatrice, perché una volta provato il loro valore ed eseguite tutte le tradizioni antiche è sempre il gelo a richiamare i suoi figli verso casa. A bordo delle loro *Navi Lupo* solcano i mari e spesso è possibile vederli nei maggiori porti del nord, poiché non tutto il popolo è interessato alle armi e alla razzia. Alcuni Iskariani, infatti, sono agricoltori e pescatori: i primi, in particolare quelli del sud, usano ancora i sistemi degli antichi per coltivare le ripide colline, mentre i secondi sono maestri nella navigazione tra le grandi masse di ghiaccio che vagano a largo delle coste del Mar di Cristallo. Particolarmente sviluppata è anche la metallurgia, infatti, l'acciaio Iskar è temuto e assai lodato poiché il segreto della sua forgiatura è custodito dai sacerdoti del *Montone di Fuoco* e dai suoi artigiani, che battono su antiche incudini nel profondo di caverne ove i fumi di acqua calda scorrono con forza spaccando la roccia.

3. MERIDIA

La terra conosciuta come Meridia, nome tramandato nei secoli, è un mistero per tutti gli abitanti di Ántica.

Osservandola, sia dalla terra che dal mare, appare come un fitto bosco impenetrabile, abitato secondo le leggende da un antico popolo di cui però non si ha traccia. I confini di questo bosco sono delimitati da una grande muraglia a sud, denominata dai più “*La Muraglia del Silenzio*”, un imponente muro costruito da vecchi tronchi secolari, che taglia da costa a costa la penisola. Posto a vista su di esso vi è un solo stendardo di colore bianco, che fluttua nel vento, e il cui simbolo è quello di un sole nero che sembra tramontare all'interno del mare, con alle spalle un semicerchio. Tante sono state le interpretazioni fatte su tale simbolo ma nessuna può essere, ad oggi, confermata. Ad una prima osservazione sembra che a guardia della Muraglia non vi sia nessuno, anche se gli avventurieri più temerari, che hanno osato varcare la soglia e sono ancora vivi per raccontarlo, affermano che vi siano degli uomini che sorvegliano il confine, ma nessuno è stato in grado di fornire una prova o una descrizione di questi ultimi. Se è facile giungere alla conclusione che il popolo di Meridia voglia vietare l'ingresso al suo territorio e quindi desideri mantenere tali i suoi segreti, è di certo più difficile riuscire a dare una spiegazione a tale comportamento. Si dice che ad un solo uomo sia stato conferito il lasciapassare per le terre di Meridia: si tratta di un vecchio astrologo thuleno, di cui però non vi è traccia da svariati anni, e che pare non abbia mai confermato o smentito la diceria.



4. URBA-KAL

Il **Libero Concordato di Urba-Kal** costituisce la somma di tutte le regolamentazioni che il *Consiglio dei Sei* si diede alla sua fondazione. A questo accordo presero parte le maggiori compagnie commerciali e i più furbi mercanti che videro nel progetto la più grande opportunità di guadagno della loro vita. Il Concordato estende le sue maglie sull'intera via della Pietra, tra le città di *Ash* e *Anh*, dove al centro sorge l'imponente rocca di **Urba-Kal**, rendendola difatti l'unica via da cui è possibile viaggiare comodamente da lato a lato del continente, sotto il controllo dei più avidi mercanti di *Àntica*. Urba-Kal ha la fortuna di possedere una buona posizione, infatti è stata costruita sulle alte colline ai piedi dei monti *Amouth* e possiede abbondanti risorse naturali, quindi si può dire sia la terra più redditizia del continente. Questo ha giocato a favore della piccola cittadina mineraria che per generazioni intere ha attirato a se mercanti e curiosi pronti ad investire denaro per avere la propria fetta di guadagno. Per secoli il piccolo centro di Urba-Kal è stato protetto da questo e quell'altro



padrone: che fossero razziatori dei clan *Etresiani*, feudatari del regno di *Selenya* o briganti, questo ha permesso alla comunità di crescere senza la preoccupazione che qualunque nemico si presentasse a distruggere il lavoro di centinaia di famiglie che avevano trovato dimora in questo luogo. La tradizione orale, trasmessa di padre in figlio, tende a confermare la teoria secondo cui Urba-Kal è attiva commercialmente da almeno ottocento anni. Purtroppo le testimonianze scritte sono spesso lacunose e difficili da reperire: sembra che il cittadino medio fosse troppo impegnato a riempire i suoi forzieri per riportare per iscritto ciò che accadeva. Urba-kal ha sempre guardato al presente e al futuro, rispetto che al passato, e ciò rende difficile ricostruire la sua storia. Le testimonianze principali appartengono ad antiche e poco note compagnie commerciali, che custodiscono gelosamente i loro segreti. Pare che Urba-kal, attuale sede del consiglio dei sei, meno di cento anni fa fosse solo un grosso villaggio privo di mura che attirava l'attenzione dei mercanti. Poi una crisi dell'intera Via della Pietra mise in ginocchio tutti i villaggi e le città della rotta commerciale, rendendo necessario l'intervento dei Sei, che unirono politicamente ed economicamente le grandi città e trasformarono la piccola Urba-Kal in un'immensa fortezza di pietra e oro, costruita sul crinale dei monti, protetta da poderose mura e dotata di un esercito che farebbe impallidire anche il più vasto tra gli schieramenti.