ETHRAN

I. Genesi dell'ambientazione

L'Ambientazione di Ethran nasce dalla necessità di coadiuvare il lavoro di creazione del regolamento di *Arcana Tales*, il quale non sarebbe stato possibile senza un appoggio di questo tipo. Nello specifico, ho visto due vie percorribili: la prima quella di utilizzare un'ambientazione già nota e descritta in ogni dettaglio, applicando sopra il regolamento. Quest'alternativa sarebbe stata la più semplice e rapida da seguire, permettendo semplicemente di generare le varie tabelle dei Coefficienti partendo dea qualcosa di già esistente. Rimanendo nell'ambito del già più volte citato D&D, avrei potuto usare l'ambientazione di *Forgotten Realms*.
L'alternativa è stata quella di creare un'ambientazione completamente nuova: va da se che questa scelta, da me seguita, ha comportato un lavoro supplementare notevole, addirittura superiore rispetto a quello speso per la creazione del regolamento a tutti i livelli (tempo, complessità, correlazioni). Ho seguito questa via principalmente per motivazioni personali, mettendo in secondo piano quelle di natura pratiche: non avrei sopportato l'utilizzo di un mondo di gioco che non fosse stato di mia creazione. Fatta questa scelta, ho puntato dopo un paio di tentativi su un'ambientazione di tipo Fantasy; di base avevo intenzione di dare vita ad una di tipo Sci-Fi, in particolare per l'applicazione completa del regolamento sotto uno specifico punto di vista (in questo caso viene utilizzato anche un altro tipo di danno, e di Resistenza correlata: quello *Energetico*, da non confondere con il concetto di Energia descritto nel regolamento, tipico di armi futuristiche come quelle al laser od al plasma), per poi cambiare idea in seguito allo sviluppo spontaneo di un'idea del tutto differente.

II. Il concetto di base di Ethran

Ogni essere umano è in grado di generare un numero impressionante di pensieri ed idee, generati dalle nostre esperienze, le nostre conoscenze ed il nostro modo di vivere. Da questo bagaglio culturale siamo in grado di dare vita nella nostra fantasia a veri e propri mondi senzienti, spesso definiti in maniera inconscia e casuale ed a tratti definiti secondo il nostro preciso volere. A volte queste creazioni sono riferimenti a storie o racconti precisi, sia reali che di fantasia, che per un motivo o per un altro sono entrati nel nostro immaginario; in altri casi, sono la risultante di tanti piccoli frammenti di storie, racconti, frasi, aneddoti, esperienze, piaceri personali. Difficilmente siamo pienamente coscienti di queste nostre creazioni mentali, cosa ancora più vera per via della nostra società che è sempre più materialista e lascia meno spazio alle nostre invenzioni, che ci condiziona e ci porta a considerarle cose per lo più sciocche, o a non considerarle affatto. Il più delle volte queste creazioni sono relegate al mondo della scrittura, del cinema o dei giochi.

Queste creazioni di fantasia non sono però mere strutture artifizie che trovano spazio solo nei recessi della nostra memoria, o magari in un buon libro o film: la nostra mente è talmente forte da generare realmente quei mondi, senza che neanche ce ne accorgiamo. Ogni essere umano è in grado di farlo, e potenzialmente esiste un numero infinito di realtà alternative alla nostra. Non solo: questi universi paralleli, pur non interagendo con il nostro, sono raggiungibili da chi possiede i mezzi e le conoscenze giuste.

L'universo di Ethran non è altro che uno di questi infiniti mondi, e nello specifico quello da me "creato". Al suo interno ci saranno numerosi riferimenti a libri, racconti, film, esperienze e passioni personali; a volte confluite in maniera marcata, altri solo accennati, il più delle volte con delle distorsioni. Tutte queste connesse in maniera logica e coerente tra loro, per dare vita ad un'ambientazione coesa, multisfaccettata e il più profonda possibile.

CAPITOLO 1: Razze giocabili

Razze

1. UMANI

NOMENCLATURA

Nome: Umano, Umani
Razza: Umana, degli Umani
Civiltà: Umana

DESCRIZIONE GENERALE

Gli umani di Ethran traggono ispirazione direttamente dalla normale razza umana, ma la loro evoluzione è completamente diversa rispetto alla realtà. Su Ethran sono un'evoluzione forzata (causata cioè in gran parte dalle particolari condizioni ambientali che si sono venute a creare dopo la prima guerra contro i demoni, combattuta dai Senz'anima circa 10 millenni prima dell'epoca presente) che deriva da quella degli ominus, la prima razza senziente del mondo di Ethran. L'iniziale dispersione dei pochi ominus rimasti sui vari continenti conosciuti, dai quali si è poi generato l'essere umano, ha portato alla nascita di diversi tipi di etnie, caratterizzate non solo da tratti somatici diversi ma anche da abitudini, comportamenti e modi di pensare differente. Gli umani sono la razza con il più alto numero di individui tra quelle senzienti presenti su Ethran, e sono soprattutto presenti sul Continente di Teris, ma non sono prevalenti sulle altre razze in maniera evidente e sono diverse le zone del mondo dove sono in minoranza, o comunque non detengono il potere.
La società umana e normalmente fortemente organizzata, con una suddivisione in classi sociali ben definita (sebbene non rigida come lo era nel medioevo storico, dove esisteva la convinzione che la collocazione all'interno di una specifica categoria dipendesse dallo stesso volere divino e che non poteva essere modificata). Tendono a dare vita a nazioni sotto il controllo di un'unica persona o di una piccola cerchia di persone, a loro volta suddivise in entità più piccole ognuna delle quali sotto il diretto controllo dell'entità entro la quale si trova. Guerre e scontri con i territori vicini (per qualunque motivo: economico, espansionistico, strategico, culturale) sono frequenti, guidati dalla sete di potere che il più delle volte trova spazio nell'animo umano.

STORIA

La razza umana inizia a svilupparsi dopo la fine della guerra tra i Senz'anima ed i primi demoni apparsi su Ethran (la cosiddetta *Prima Guerra Demoniaca*), un periodo del quale hanno memoria solo le due fazioni che alla fine si scontrarono decretando la prima sconfitta degli invasori. Dopo il rituale che diede vita ai Senz'anima, gli ominus rimasti ancora vivi erano pochissimi, si stima qualche decina di migliaia tra gli ominus che tengono viva la memoria dinquell'epoca. Con la guerra che imperversava, i pochi rimasti si ritirarono in terre remote, difficilmente abitabili ma fuori dal conflitto che stava sconvolgendo quasi tutte le terre conosciute. Correva l'anno -8.625 AC. Qui, nonostante le avversità e grazie al loro spirito combattivo riuscirono a sopravvivere, persino a prosperare anche se bloccati in un luogo circondato da montagne sempre innevate, del quale si ai giorni nostri si è persa qualunque traccia.
Nel corso dei secoli successivi gli ominus aumentarono di numero, ma gli effetti magici della guerra stavano invadendo sempre di più Ethran con effetti nocivi sull'ambiente e gli esseri viventi. Molte specie animali e vegetali si estinsero, e solo grazie alla loro conoscenza della Magia di Gaia gli ominus riuscirono a proteggere il loro piccolo angolo di mondo. In questi anni, intorno al -8.350 AC, un gruppo di ominus formò una delegazione per andare a parlare con i Senz'anima, cercando di spiegare loro che quella guerra rischiava di distruggere completamente Ethran. In tutta risposta vennero imprigionati, considerati troppo deboli ed incapaci di comprendere che quella guerra andava vinta a qualunque costo. Fu l'ultimo contatto tra le due fazioni, ormai completamente estranee tra loro seppure una generata dall'altra. I primi Dhaegul, schiavi dei Senz'anima privi di volontà e mutati nell'aspetto, sono nati dagli esperimenti portati avanti su questi prigionieri.
La guerra, secondo la datazione dei Senz'anima, si chiude nel -8.253 AC, quando gran parte dei demoni rimasti vengono ricacciati nel loro piano d'origine. Da quel momento il portale verrà presidiato, per poi essere chiuso più di 200 anni dopo con la morte dell'ultimo demone su Ethran. Ma di questi eventi gli ominus non hanno memoria: in un mondo che difficilmente riesce a sostenere la vita, decidono di trovare rifugio nel sottosuolo, nel disperato tentativo di sopravvivere e nella speranza che gli sconvolgimenti magici attivi su Ethran svaniscano col tempo. È in questo periodo che molti ominus sviluppano l'idea che l'uso della Magia di Gaia è solo fonde di morte e distruzione, decidendo di limitarne il più possibile l'uso e di tramandarne la conoscenza solo a poche persone, degne di fiducia.

Non tutti gli ominus però cercano riparo nel sottosuolo dall'ambiente nocivo che invade il mondo: alcuni piccoli gruppi, animati da diverse intenzioni (la ricerca di nuovi luoghi da abitare, la convinzione di espiare le proprie colpe lottando per la sopravvivenza, la scoperta di luoghi isolati in cui le radiazioni sono meno intense e sopportabili, la paura per i pericoli insiti nel sottosuolo, la ricerca di nuove fonti di approvvigionamento) decidono di rimanere in superficie; questi ominus sono coloro che più degli altri comprendono lo stato di devastazione che hanno portato su Ethran, e quasi tutti decidono di vietare sistematicamente l'uso della Magia di Gaia, nella speranza che la sua conoscenza vada perduta per sempre.

Per secoli la loro esistenza è appesa ad un filo, costretti ogni giorno a lottare per la sopravvivenza, subendo le letali radiazioni magiche lasciate dalla guerra che li colpiscono continuamente. La loro natura fisica muta, per via dei letali effetti magici che permeano l'aria stessa e per necessità di sopravvivenza: un'evoluzione in parte forzata ed accelerata da qualcosa di innaturale. Riescono ad evitare l'estinzione grazie alle loro conoscenze accumulate nel corso di anni, il loro cervello aumenta di dimensioni per effetto delle radiazioni magiche ed il loro fisico si adatta ad una vita più selvaggia, costretti a convivere con alcune specie viventi mutate a causa della magia che si dimostrano particolarmente feroci ed aggressive. È durante questo periodo che si sviluppano la maggior parte delle creature mostruose che popolano Ethran.
Col tempo il loro numero aumenta, si perdono quasi del tutto i ricordi delle loro epoche passate e del loro retaggio; si formano le prime comunità ed iniziano a chiamare la loro specie col termine di Umani. Siamo intorno al -5.750 AC, e gli effetti nocivi delle radiazioni magiche sono quasi del tutto dissipati. Ethran comincia un periodo di ripopolamento di specie animali e vegetali, in una crescita che continua nell'era presente. Gli umani prosperano, dalle prime città-stato si formano i primi regni confinati su quello che oggi è definito il Continente di Teris. Successivamente, intorno al -4.700 AC, partono le prime spedizioni alla riscoperta degli altri territori presenti su Ethran, dei quali si è persa la memoria e che sono stati sconvolti nel corso degli ultimi millenni. Solo dell'Isola del Fuoco si continua ad avere memoria, un luogo che gli umani evitano con attenzione.

Ben presto le comunità umane invadono quasi tutte le terre emerse. Nascono stati sempre più grossi, aumentano i contatti con le altre razze senzienti, ma nel contempo gli scontri tra civiltà e regni riaffiorano, arrivando a creare dissapori e guerre di conquista. Ai giorni presenti, gli umani si possono trovare quasi ovunque.

ASPETTO

Gli umani di Ethran sono del tutto similari a quelli reali.

COMPORTAMENTO

La loro vita relativamente più breve rispetto a quella di altre razze li porta a condurre una vita avventurosa, frenetica, ambiziosa. Sono la razza più popolosa ed al tempo stesso quella più versatile e flessibile, capace di adattarsi a qualunque situazione meglio di altre razze. Sono estremamente imprevedibili, nel senso che è molto più difficile classificare il comportamento ed il modo di ragionare di un umano in base alla sua razza, perché ogni individuo non ha un modo di ragionare di base comune agli altri.
Spesso sono avventati, e consci della loro breve esistenza sono i più intraprendenti tra gli esseri viventi su Ethran, determinando più di altre l'evoluzione della vita sul pianeta.

CARATTERISTICHE E PREGI RAZZIALI

- **Altezza:** 158 ± 5d10 cm (maschio), 146 ± 6d8 cm (femmina)
- **Peso:** 46 ± 5d10 Kg (maschio), 35 ± 6d8 Kg (femmina)
- **Età:** Media di 70 anni, fino a 110 anni.
- **Taglia:** 4 (Media).
- **Apprendimento veloce:** Gli umani sono particolarmente curiosi, e per questo portati a scoprire nuove cose. Quando si crea il personaggio, devono scegliere un Gruppo D'Appartenenza di Abilità, e i loro Coefficienti relativi all'Elemento di Background degli Studi vengono aumentati di uno 0,1. Non è possibile aumentare un Coefficiente oltre il punteggio di x1,3. Questa capacità funziona esattamente come la Qualità *Apprendista Rapido*. Un umano del primo livello può acquisire questa Qualità come qualunque altro personaggio, ma in questo caso non può usarlo per lo stesso GA che è stato già migliorato per mezzo di questo Pregio Razziale.

SOTTORAZZE

Sottorazza 1: *Teriano*
I Teriani si possono considerare come l'etnia originale umana, dalla quale discendono poi tutte le altre. Chiamata così perché originaria del *Continente di Teris*, se ne può trovare traccia in ogni angolo del mondo. È nei fatti l'etnia umana più numerosa.
Sono i discendenti diretti degli ominus (le altre sottorazze umane discendono dai Teariani) e la prima diversificazione di razza avviene con le prime comunità che si stanziano sulle *Montagne Lucenti*, dove si sviluppa la futura sottorazza dei Reaniani. Le altre etnie umane si sono sviluppate in seguito ai primi viaggi fuori del *Continente di Teris*. Le nuove comunità umane, slegate dalla loro di origine, diedero vita a nuove etnie. Nonostante questo i teriano continuarono a prosperare in qualunque angolo di Ethran, anche quelli più remoti e distanti dal Continente di Teris, creando comunità più o meno vaste. Tra tutte le etnie umane, sono quella con maggiori capacità di adattamento.
Ai fini pratici, i Teriani si possono considerare al pari degli umani di razza bianca europea del mondo reale.

- MODIFICHE CARATTERISTICHE: Nessuna

- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x1,0 - Armi contundenti x1,0 (Contundenti grandi x0,8) - Armi da lancio x0,9 (Generico x1,0) - Armi da tiro x1,1 – Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti x1,2 - Asce x0,9 - Artigianato x1,0 (Forgiare Armature x1,1, Forgiare Armi x1,1) - Artigianato runico x1,1 - Capacità fisiche x1,0 - Conoscenze x1,1 (Dimensioni x1,0, Magia dell'Ordine x1,2, Magia Demoniaca x0,8, Magia Runica x0,7, Mostri x1,2, Storia x0,8) - Deduzione x0,9 - Esploratore x1,1 - Fede nella Trinità x1,1 - Furtività x1,0 (Manolesta x1,1) - Inventiva x1,2 - Magia dell'Ordine x1,1 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,0 (Addestrare animali x1,1, Cavalcare x1,1, Musicista x0,9) - Socializzazione x1,1 - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)
- RESISTENZE: Fisico 10, Fuoco 4, Freddo 6, Elettrico 8, Acido 4, Magico 4, Psichico 4.
- MOVIMENTO BASE: 9

Sottorazza 2: *Reaniano*

I reaniani sono una comunità di umani che affondano le loro origini da un gruppo di popolazioni emigrate intorno al -6.000 AC sulle *Montagne Lucenti* (la principale catena montuosa del Continente di Teris) dopo aver costeggiato il *Fiume dell'Esodo* (il principale fiume dell'attuale *Regno di Heren*), stanziandosi nelle valli tra le alte vette della zona. Luogo inospitale e quasi del tutto privo di fonti di sostentamento, aveva il vantaggio di essere meno colpito di altre zone dalle radiazioni magiche, motivo principale che portò questo gruppo di umani a stanziarsi in queste zone. Nei primi tempi rimasero confinati in un piccolo territorio, ma col passare del tempo espansero la loro area d'influenza, arrivando ad occupare gran parte della catena montuosa.

In seguito i nani crearono una fiorente comunità all'interno delle montagne della Reania (nome con il quale è conosciuto il territorio abitato dai reaniani), creando un sodalizio che diede vantaggi economici ad entrambe le fazioni, venuto a mancare con l'estinzione dei nani. Con il termine reaniani ci si riferisce sia all'etnia che alla popolazione del territorio omonimo (Reania).

I Reaniani sono di carnagione chiara, occhi di colore scuro, capelli portati generalmente lunghi di colore biondo o castano e curati in forme e motivi molto particolari, mediamente più robusti ed alti di altre razze umane, il viso molto spigoloso. Sono duri di carattere e scontrosi, e tendono a fidarsi poco.

- MODIFICHE CARATTERISTICHE: Forza +1, Costituzione +1, Agilità -1, Carisma -1
- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x0,8 - Armi contundenti x1,2 - Armi da lancio x1,0 (Bolas x1,1) - Armi da tiro x0,9 - Armi esotiche x1,1 (Rete x0,8) - Armi taglienti x1,0 (Spadoni x1,1) - Asce x1,2 - Artigianato x1,0 (Alchimia x1,1, Lavorare i metalli x1,2, Lavorare la pietra x1,3) - Artigianato runico x0,9 - Capacità fisiche x1,2 (Acrobazia x1,0, Scalare x1,3, Nuotare x0,8) - Conoscenze x1,0 (Locali del luogo in cui vive x1,2, Magia dell'Ordine x0,7, Magia di Gaia x0,7, Magia Demoniaca x0,7, Natura x1,1, Pietre e metalli x1,3) - Deduzione x1,1 (Valutare x1,2) - Esploratore x1,2 - Fede nella Trinità x1,0 - Furtività x0,8 - Inventiva x1,1 - Magia dell'Ordine x0,9 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,9 - Mestieri x1,1 (Cavalcare x0,8, Giocoliere x0,7, Marinaio x0,7) - Socializzazione x0,8 - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)
- RESISTENZE: Fisico 10, Fuoco 3, Freddo 7, Elettrico 8, Acido 4, Magico 4, Psichico 4.
- MOVIMENTO BASE: 9

Sottorazza 3: *Valariani*

I valariani sono gli umani che vivono sul Continente Valar. Un tempo di etnia teariana e provenienti dal Continente di Teris, non si ha idea di come sono giunti sul continente più a Nord di Ethran, e molte teorie ritengono che non sia avvenuto via mare; quel che è certo è che sono evoluti in maniera molto diverso rispetto a teariani e reaniani. Di temperamento più calmo e comportamento più altezzoso, possiedono una carnagione biancastra molto pallida, con capelli lunghi e fluenti che vanno con tonalità tra il grigio chiaro, l'argento e colori più scuri tendenti al nero; alcuni li hanno in tonalità bluastre. Hanno un fisico più longilineo, meno muscoloso rispetto agli altri umani, con mani affusolate dalle dita molto lunghe. Meno portati al combattimento di teariani e reaniani, amano gli ambienti aristocratici e gli intrighi di corte, e possiedono un senso dell'onore piuttosto particolare. Amano confrontarsi in duelli uno contro uno al primo sangue, il lusso, il parlare ricercato e il rispetto delle gerarchie; ambiziosi, vedono come inferiori le altre etnie umane.

Mentre i teariani è possibile incontrarli con una certa frequenza nel Continente Valar, i valariani sono molto rari nel Continente di Teris. La terra di origine degli uomini viene vista come un luogo culturalmente inferiore, buono solo per alcuni scambi commerciali o, dai più raffinati, come terra di artisti originari o luoghi di villeggiatura. In pochi mostrano un vero rispetto per i teariani e i reaniani, laddove questi ultimi vedono i valariani come un popolo esotico e dai comportamenti molto strani.

- MODIFICHE CARATTERISTICHE: Intelligenza +1, Carisma +1, Memoria -1, Empatia -1
- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x1,1 (Alabarda x1,2) - Armi contundenti x0,7 - Armi da lancio x0,8 (Boomerang x0,7, Shuriken x1,1) - Armi da tiro x1,2 (Cerbottana x0,8) - Armi esotiche x0,9 (Mazzafrusto x1,0)

- Armi taglienti x1,1 (Pugnali x0,7) - Asce x0,8 - Artigianato x1,2 (Forgiare armi x1,3, Lavorare il legno x0,8, Lavorare la pietra x1,3) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x0,9 (Acrobazia x1,1, Equilibrio x1,2) - Conoscenze x1,2 (Dimensioni x1,0, Mostri x0,7) - Deduzione x1,2 (Trovare trappole x1,0, Valutare x1,3) - Esploratore x0,7 - Fede nella Trinità x0,9 - Furtività x1,1 (Falsificare x1,2, Scassinare x0,8) - Inventiva x1,1 (Inventare armi x1,2, Inventare oggetti in metallo x1,2, Inventare oggetti in pietra x1,3) - Magia dell'Ordine x1,2 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,8 (Cavalcare x1,2, Chirurgo x1,1, Musicista x1,0, Scrivano x1,2) - Socializzazione x1,2 - Speciale (Manipolare sogni x1,0, Distruttore demoniaco x0,7)
- RESISTENZE: Fisico 10, Fuoco 4, Freddo 6, Elettrico 9, Acido 5, Magico 3, Psichico 3.
- MOVIMENTO BASE: 9

2. OMINUS

NOMENCLATURA

Nome: Ominus, Ominus
Razza: Ominide, degli Ominus
Civiltà: Ominide

DESCRIZIONE GENERALE

Gli ominus sono l'unica razza di Ethran che non si ispirano a nessuna in particolare. Sono la prima razza senziente apparsa su Ethran. Si tratta di una razza creata artificialmente, sebbene nessuno (a parte la razza aliena che li hanno generati) ne sono a conoscenza. Nati come "Cave da laboratorio", a seguito della scomparsa dei loro creatori hanno iniziato a sviluppare autonomamente la loro civiltà, che li porterà a scoprire la Magia di Gaia, venire a contatto con i demoni ed a modellare il mondo nelle loro mani, fino alla nascita dei loro progenitori, gli umani.

STORIA

Gli ominus compaiono su Ethran nel -17,950 AC, creati da una razza aliena tacnologicamente avanzata al fine di compiere esperimenti di vitale importanza per la loro sopravvivenza; vengono letteralmente coltivati su un pianeta terraformato artificialmente e reso abitabile da esseri viventi basati sul carbonio. Mentalmente inferiori rispetto agli ominus attuali, possono essere paragonati agli uomini delle caverne a livello intellettivo, tenuti rinchiusi in luoghi protetti da parte degli alieni. Per anni vengono studiati su di loro gli effetti di diversi tipi di radiazione, per verificarne le conseguenze. Ma a seguito di un evento non ben precisato, gli alieni tornano nella loro dimensione, lasciando completamente soli gli ominus.

Dotati di un codice genetico molto simile a quello degli alieni e con una spiccata curiosità unita ad una calma interiore che li contraddistinguerà per sempre, fin da subito realizzano le possibilità della loro appena acquisita libertà. Grazie soprattutto ad un'evoluzione intellettuale molto rapida, iniziano a popolare molte delle terre di Ethran, ma senza formare mai grandi comunità e preferendo mantenere una struttura formata di popolazioni nomadi sempre in viaggio e mai stanziate. Il loro bagaglio culturale cresce enormemente negli anni, arrivando a sviluppare alcune tecniche e conoscenze che nei tempi presenti sono andate perdute, ma che sono anche più avanzate di quelle attuali.
Intorno al -13.500 AC avviene la scoperta che ancora oggi viene definita dagli ominus la più importante ed al tempo stesso la più fatale di tutte le scoperte mai fatte: pur non sapendo dell'esistenza dei congegni alieni piazzati sotto la superficie, riescono a scoprire che grazie al potere della loro mente sono in grado di creare degli effetti che trascendono la realtà. In altre parole, riescono a sfruttare le Onde Omega che permeano il mondo di Ethran dando vita a quella che in futuro verrà chiamata come Magia di Gaia.

La loro scoperta è fondamentale: grazie a questa la civiltà degli ominus cresce esponenzialmente, aprendo la strada a scoperte ed invenzioni impensabili. Ma è anche fonte della futura sciagura della loro specie. Nel -12.893 AC, grazie ad una nave mercantile finita fuori rotta per una tempesta ma uscita indenne dall'esperienza grazie ai potenti incantesimi della Magia di Gaia di cui era dotata, scoprono l'Isola del Fuoco, così battezzata per via dei numerosi vulcani attivi e le elevate temperature di quel luogo. In questo luogo fanno due scoperte: una comunità di ominus culturalmente e mentalmente ancora regredita e rimasta tale al momento della fuga degli alieni (dai quali poi si genereranno i primi Mezzi-Demoni) ed un congegno di natura tecnologica che non riescono a comprendere. Nel corso degli anni gli ominus apriranno sempre più vie di navigazione con queste terre, per via della presenza di alcuni metalli rari e di altre sostanze alchemiche molto ricercate, ma anche per studiare il congegno. Non riusciranno mai a comprendere il suo vero utilizzo, ma nel -12.764 AC grazie all'uso della Magia di Gaia riescono a metterlo in funzione. Si tratta di un immenso portale extra-

dimensionale, che da accesso ad un luogo sconosciuto inabitabile per gli ominus, dove la Magia di Gaia non funziona e dal quale emergono degli esseri mai visti, i demoni.

Sulle prime la nuova specie si dimostra amichevole, aprendo trattative formali con gli ominus ed arrivando a formalizzare un contratto dove viene dato loro la possibilità di costruire un centro abitato sull'Isola del Fuoco. Ben presto però i demoni rivelano le loro intenzioni: sfruttando l'opportunità creata, vogliono invadere Ethran e rendere gli ominus schiavi. Ne nasce una guerra, la prima su Ethran, nella quale la forza fisica e la Magia Demoniaca dei demoni ha il sopravvento, e poco a poco gli ominus perdono territori e vite preziose. Molti di loro diventano schiavi, e si vede la nascita di una nuova razza, i Mezzo-Demoni, originati dall'incrocio tra demoni e gli ominus nativi dell'Isola del Fuoco.
In seguito, sull'orlo della disperazione, gli ominus scoprono un rituale demoniaco che unito alla Magia di Gaia può fornire loro un vantaggio per vincere la guerra. Non si sa di preciso come, ma sembra che tale rituale sia stato compiuto per mezzo del primo Mezzo-Umano riconosciuto della storia, unico in grado tra gli ominus di usare la Magia Demoniaca per effettuare il rituale. Escluso un numero ridotto di ominus (dai quali poi si genererà la futura stirpe degli umani), tutti vengono trasformati in quelli che oggi sono conosciuti Senz'anima, esseri non-morti privi di sentimenti e dediti ad un unico scopo: uccidere tutti i demoni.

I pochi ominus rimasti si rifugiano ai margini del mondo, e dopo la fine della guerra gran parte di loro decide di rifugiarsi sottoterra. Nel corso dei millenni successivi, la loro comunità si espande molto lentamente, viene a contatto con altre razze che popoleranno il sottosuolo e tramite i loro saggi custodiscono gelosamente le memorie ed i ricordi di quei tempi bui. Nei giorni presenti, gli ominus sono la razza meno numerosa, vivono prevalentemente nel sottosuolo ma esistono diverse comunità anche in superficie. Pur non raggiungendo il livello dei Senz'anima, sono i maggiori esperti di Magia di Gaia tra le razze senzienti che dominano il mondo, ma ne fanno un uso molto accorto e limitato per la paura che ancora una volta il suo utilizzo generi morte e distruzione.

ASPETTO

Simili agli umani, sono caratterizzati da una statura minore ed una corporatura più tozza e robusta e teste più squadrate. Gli ominus si dividono normalmente tra quelli del sottosuolo e quelli di superficie; le differenze tra le due etnie sono minime, sia nell'aspetto che nel comportamento. Gli ominus di superficie hanno generalmente una pelle più scura, occhi più chiari e sono leggermente più alti; si tratta comunque di differenze minime, virtualmente non esistono vere e proprie differenze.

COMPORTAMENTO

Gli ominus sono un popolo riservato, ma non timido. Conoscono meglio di tutti gli altri gli esiti delle loro scoperte e di quali catastrofi conduce la conoscenza se utilizzata per gli scopi od i motivi sbagliati, e per loro è fondamentale mantenere il ricordo del passato. Non condividono quasi mai le loro conoscenze, soprattutto quelle sulla Magia di Gaia. Non hanno particolari rapporti con le altre razze; intrattengono rapporti di amicizia con molte comunità drow, sia per ragioni storiche che per condivisione di alcuni territori nel sottosuolo. In alcuni casi esistono rapporti di vera e propria alleanza, e sono reputati dagli ominus molto più saggi delle altre razze, capaci di comprendere meglio di altri quali conseguenze possono generarsi da un cattivo uso delle conoscenze. Gli ominus hanno grande rispetto dei drow perché vedono in loro dei sopravvissuti, proprio come lo sono stati loro.
Seppure di nascosto, gli ominus tengono sotto controllo gli umani e la loro evoluzione. Meglio di tutte le altre razze conoscono l'indole curiosa ed avventata dei loro discendenti, e la loro natura ondivaga sempre pronta al cambiamento la vedono come un potenziale rischio per Ethran: negli ominus rimane forte il senso di colpa per aver portato nel mondo i demoni, solo a causa della loro curiosità e voglia di sapere, e non vogliono che qualcosa di simile si ripeta in futuro.

CARATTERISTICHE E PREGI RAZZIALI

- **Altezza:** 110 ± 5d8 cm (maschio), 100 ± 6d6 cm (femmina)
- **Peso:** 34 ± 5d8 Kg (maschio), 26 ± 6d6 Kg (femmina)
- **Età:** Media di 120 anni, fino a 170 anni.
- **Taglia:** 4 (Media).
- **Vista notturna:** Gli ominus del sottosuolo (non quelli di superficie) hanno una limitata capacità di vedere al buio; si tratta della stessa capacità posseduta dai drow, ma ha una portata estremamente ridotta, limitata a 5 metri di distanza.
- **Esperto di Magia di Gaia:** Gli ominus godono di un bonus di +1 alle Prove di Abilità del Gruppo di Appartenenza di *Magia di Gaia*. Questo bonus non concorre per il calcolo del LAM, e non permette di usare le Abilità correlate se non si sono investiti PA per avere almeno un LA pari ad 1 (esclusi altri tipi di bonus, tranne quelli di Sinergia).
- **Visione della magia:** Gli ominus sono particolarmente sensibili alla Magia ed ai poteri Psionici. A volontà, possono replicare l'effetto dell'incantesimo omonimo senza alcuna spesa di Mana/Mente e senza dover superare la CD di lancio (per il resto, si seguono le statistiche riportate nell'incantesimo). L'ominus usa questo potere come se avesse totalizzato un punteggio nella Prova di Abilità pari al suo Livello di Personaggio +4.

SOTTORAZZE

Gli studiosi individuano due sottorazze degli ominus, sebbene alcuni non siano concordi con questa classificazione in quanto le differenze sono tali da ritenere questa distinzione puramente accademica e priva di reale fondamento scientifico. Normalmente, ci si riferisce agli ominus di superficie come quelli che vivono in comunità che sono all'aperto (sebbene rimangano in luoghi isolati), mentre a quelli del sottosuolo come coloro che vivono ancora nelle grotte o nei cunicoli che si sviluppano sotto la superficie del pianeta. I primi tendono ad avere una carnagione più scura, i secondi una limitata capacità di *Vista notturna*, ma in termini pratici le differenze sono minime, tali che quasi mai si riesce a distinguere tra le due razze.

Sottorazza 1: *Ominus di superficie*

- MODIFICHE CARATTERISTICHE: Forza -1, Intuito +1
- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x0,8 - Armi contundenti x1,0 (Contundenti piccole x1,1) - Armi da lancio x0,9 - Armi da tiro x1,1 (Balestra x1,2) - Armi esotiche x1,1 (Mano artigliata x0,8, Scudo chiodato x0,9) - Armi taglienti x1,0 (Spadoni x0,8) - Asce x1,1 - Artigianato x1,2 (Creare trappole x0,9, Lavorare il legno x1,1) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x0,9 (Equilibrio x1,2, Scalare x1,1) - Conoscenze x1,2 (Magia dell'Ordine x0,7, Magia di Gaia x1,3) - Deduzione x1,2 - Esploratore x0,9 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,1 (Falsificare x1,2) - Inventiva x0,9 - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,2 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,2 (Cavalcare x0,8, Traduttore x1,3) - Socializzazione x0,9 (Comprendere intenzioni x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x0,8, Distruttore demoniaco x0,7)
- RESISTENZE: Fisico 11, Fuoco 4, Freddo 6, Elettrico 8, Acido 4, Magico 4, Psichico 4.
- MOVIMENTO BASE: 8

Sottorazza 2: *Ominus del sottosuolo*

- MODIFICHE CARATTERISTICHE: Costituzione +1, Carisma -1
- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x0,8 - Armi contundenti x1,1 - Armi da lancio x0,9 - Armi da tiro x1,1 (Balestra x1,2) - Armi esotiche x1,1 (Mano artigliata x0,8, Scudo chiodato x0,9) - Armi taglienti x1,0 (Spadoni x0,8) - Asce x1,0 - Artigianato x1,2 (Creare veleni x1,3, Lavorare i tessuti x1,0) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x0,9 (Equilibrio x1,2, Scalare x1,1) - Conoscenze x1,2 (Magia dell'Ordine x0,7, Magia di Gaia x1,3) - Deduzione x1,2 - Esploratore x1,0 (Orientamento x1,2) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,0 (Muoversi silenziosamente x1,1, Nascondersi x1,1) - Inventiva x0,9 - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,3 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,1 (Cavalcare x0,8, Marinaio x0,9) - Socializzazione x0,9 (Comprendere intenzioni x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x0,8, Distruttore demoniaco x0,7)
- RESISTENZE: Fisico 11, Fuoco 4, Freddo 6, Elettrico 8, Acido 4, Magico 4, Psichico 4.

MOVIMENTO BASE: 8

3. MEZZO-DEMONI

NOMENCLATURA

Nome: Mezzo-demone, Mezzo-demoni
Razza: Mezzo-demoniaca
Civiltà: Demonica

DESCRIZIONE GENERALE

I Mezzo-demoni sono esseri per metà umani e metà demoni. I primi della loro specie furono generati da demoni con donne ominus autoctoni dell'Isola del Fuoco, e dai primi nati della stirpe iniziarono a generarsi altri della loro specie per accoppiamento tra di loro. Nell'epoca presente sono in numero maggiore quelli nati da due mezzo-demoni, ma il numero di quelli nati da dei demoni sono in numero non indifferente; in parte via di incursioni sporadiche di demoni minori che si vengono a trovare nei territori civilizzati delle altre specie, ma soprattutto per il loro dominio sull'Isola del Fuoco, dove umani ed ominus presenti sono schiavizzati o comunque sotto il loro potere. Inoltre, sebbene i primi furono generati da donne femmine, col tempo è diventata pratica comune anche l'accoppiamento tra maschi umani e demoni femmina.

L'idea del mezzo-demone parte dal concetto piuttosto comune, presente in diversi tipi di ambientazione, di razze ibride (come i mezz'elfi in molte ambientazioni fantasy, ma non solo) mutuato usando due razze inusuali da accoppiare tra di loro, per lo meno su vasta scala come in questo caso.

STORIA

I primi mezzo-demoni risalgono al -12.751 AC, quando i demoni dell'Isola del Fuoco si accoppiarono con gli ominus del luogo. I demoni resero schiavi i primi a nascere, e per tutta la durata della guerra (conclusa con la loro sconfitta a causa dei Senz'anima) accrebbero le loro fila e li usarono per lavori di manovalanza. La fine della guerra segnò per loro la liberazione dalla schiavitù, ma ignorati dai Senz'anima che scomparirono senza lasciare traccia e per nulla considerati dagli ominus sopravvissuti, iniziarono un lungo esodo dall'Isola del Fuoco ad altri continenti, desiderosi di lasciare il prima possibile un luogo che per loro significava solo dolore e morte. In pochi rimasero, costituendo una comunità che ancora oggi sopravvive nonostante la presenza dei demoni sull'Isola del Fuoco, e che accoglie tutti i mezzo-demoni che riescono a fuggire dalle catene della schiavitù.

Dotati di un fisico più robusto e di una resistenza maggiore alle forze magiche, sopravvissero più facilmente alle terribili condizioni in cui era caduto il pianeta rispetto agli ominus, nonostante fossero molto più arretrati in diversi campi culturali. Al pari dei loro genitori, erano anche in grado di usare la Magia Demoniaca, cosa che gli permise di affrontare meglio le avversità di un mondo che si andava popolando di strane creature mutate, alcune delle quali molto pericolose e sopravvissute fino ai giorni nostri.
Ai nostri giorni i mezzo-demoni sono esseri comunemente accettati: tendono a formare comunità e regni con soli membri della propria razza, mantengono un atteggiamento neutrale nei confronti del resto dei popoli ed i contatti sono per lo più commerciali per motivi puramente pratici. Nati nel dolore e nella schiavitù, sono generalmente diffidenti nei confronti di chiunque, e conquistare la loro fiducia può essere un'impresa ardua. Nonostante questo, non sono rari i casi di mezzo-demoni che interagiscono apertamente con altre razze, guidati dalla stessa natura imprevedibile ed avventurosa che caratterizza anche il genere umano e dalla quale hanno ereditato non solo l'aspetto fisico.

ASPETTO

Fisicamente molto simili ed un essere umano, sono mediamente più bassi e caratterizzati da una pelle di un colore rosso acceso; la loro muscolatura è più sviluppata di quella di un essere umano e la loro popolazione non soffre di fenomeni di obesità. Sono quasi tutti calvi con alcune rarissime eccezioni che hanno una leggera capigliatura bionda, mentre alcuni di essi sviluppano delle piccole corna sulla testa od una coda. Raramente, in età avanzata, sviluppano delle piccole ali sulla schiena.

COMPORTAMENTO

I mezzo-demoni hanno un carattere duro ma onesto. Hanno un comportamento il più delle volte serio, a volte scontroso, ma possiedono un comportamento onorevole. Non hanno una grande considerazione per le altre razze e tendono a formare comunità con i loro simili, limitando al minimo la loro diffusione in altre zone. Sono particolarmente sospettosi nei confronti dei drow, il cui arrivo ricorda loro quello dei demoni su Ethran, e numerosi nel corso della storia sono stati i conflitti tra queste due razze. Sono pragmatici, cinici, spesso per loro il fine giustifica i mezzi e sono pronti a sacrificare chiunque, loro stessi compresi, se ritengono che questo possa servire a raggiungere uno scopo più grande.
Le loro relazioni con altre razze sono per lo più di natura pratica, basate principalmente su alleanze militari a scopo difensivo o di natura economica per l'approvvigionamento delle materie prime di cui non dispongono, ma per la loro diffidenza di fondo rende difficile trovare accordi favorevoli con loro. Nutrono nei confronti degli Asura sentimenti simili a quelli per i drow, ma la quasi assenza di contatti tra le due razze e le circostanze differenti del loro arrivo su Ethran non ha permesso di instaurare rapporti di qualunque natura.

Diversi di loro hanno una tendenza fatalista: ritengono che gli esseri viventi sono nati per essere schiavi e per soffrire, e vedono la morte come una sorta di liberazione dalle catene della vita, che li tengono imprigionati in una gabbia senza sbarre nè guardie, ma senza possibilità di fuga. Alcuni, in particolare i *Purosangue*, reagiscono passivamente di fronte a questa verità subendo l'inalienabile scorrere del tempo e degli eventi, mentre altri vedono questa prospettiva come una sfida ed una lotta infinita per cercare di cambiare il loro destino, o se non altro per migliorare quello di coloro che gli stanno attorno.

CARATTERISTICHE E PREGI RAZZIALI

- **Altezza:** 150 ± 5d10 cm (maschio), 140 ± 6d8 cm (femmina)
- **Peso:** 44 ± 5d10 Kg (maschio), 32 ± 6d8 Kg (femmina)
- **Età:** Media di 150 anni, fino a 210 anni.
- **Taglia:** 4 (Media).

- **Magia demoniaca:** I mezzo-demoni sono in grado di usare gli incantesimi di Magia Demoniaca.
- **Telepatia:** I mezzo-demoni hanno limitate capacità telepatiche; possono inviare e ricevere messaggi con la sola forza della mente. Sono in grado di comunicare intere frasi e discorsi a qualunque essere dotato di un cervello entro 9 metri da loro, ma solo se il ricevente vuole avere il messaggio (in caso contrario la comunicazione non funziona). Allo stesso modo, possono leggere nella mente di chi gli sta attorno, sempre che il soggetto in questione lo permetta. Il mezzo-demone può ricevere od inviare messaggi sono con un essere alla volta. Inviare o ricevere un messaggio costa 1 Punto Mente al mezzo-demone (per frasi molto lunghe o discorsi articolati il Master può decidere che la spesa sia maggiore), a meno che l'essere con cui comunica non sia un altro mezzo-demone, nel qual caso non spende alcun punto Mente.
- **Resistenza al Fuoco:** I mezzo-demoni hanno acquisito parte della resistenza tipica dei demoni. Tutti i danni da Fuoco subiti sono ridotti di 2 punti.

SOTTORAZZE

Sottorazza 1: *Purosangue*

I mezzo-demoni di questa specie sono quelli generati direttamente da un demone ed un essere umano. Non importa chi è il maschio e chi la femmina. Sebbene in numero non indifferente sono i più rari, sia perché la maggior parte degli appartenenti alla loro razza nascono da due mezzo-demoni, sia perché diversi di loro vengono fatti schiavi o peggio uccisi alla nascita. Molti di quelli sparsi per il mondo sono dei fuggiaschi o di cui il genitore demone per qualche motivo rimane all'oscuro della loro esistenza, sebbene esistano casi di mezzo-demoni lasciati liberi dai loro genitori. Per loro natura hanno un'abilità maggiore nell'uso della Magia Demoniaca rispetto ai loro fratelli. Sono di natura più istintiva e meno paziente dei loro fratelli seconda-stirpe.

- MODIFICHE CARATTERISTICHE: Forza +1, Spirito +1, Intuito -1, Carisma -1
- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x1,1 (Lancia da cavaliere x0,9) - Armi contundenti x1,1 - Armi da lancio x1,2 (Generico x1,3) - Armi da tiro x0,9 - Armi esotiche x1,1 (Frusta x1,2) - Armi taglienti x1,0 - Asce x1,2 - Artigianato x0,9 (Alchimia x1,1, Creare veleni x1,2) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,2 (Lotta x1,3) - Conoscenze x0,9 (Dimensioni x1,1, Magia demoniaca x1,2, Mostri x1,2) - Deduzione x1,1 (Trovare trappole x1,2) - Esploratore x0,8 (Seguire tracce x1,0) - Fede nella Trinità x0,9 - Furtività x0,9 (Falsificare x0,7) - Inventiva x0,8 - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x1,3 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,2 (Addestrare animali x1,0, Musicista x0,8) - Socializzazione x1,1 (Condottiero x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)
- RESISTENZE: Fisico 8, Fuoco 12, Freddo 2, Elettrico 7, Acido 5, Magico 7, Psichico 5.
- MOVIMENTO BASE: 10

Sottorazza 2: *Seconda-stirpe*

Sono i mezzo-demoni generati da due mezzo-demoni. Il loro nome deriva dal fatto che sono giunti successivamente, quando dopo la guerra dei demoni contro i Senz'anima si è conclusa e i mezzo-demoni hanno iniziato ad accoppiarsi tra di loro. Gran parte di loro sono nati fuori dell'Isola del Fuoco, e quindi non hanno vissuto gli orrori di quel luogo.

- MODIFICHE CARATTERISTICHE: Forza +1, Spirito +1, Intuito -1, Carisma -1
- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x1,1 (Lancia da cavaliere x0,9) - Armi contundenti x1,0 - Armi da lancio x1,2 (Generico x1,3) - Armi da tiro x0,9 - Armi esotiche x1,1 (Frusta x1,2) - Armi taglienti x1,1 - Asce x1,2 - Artigianato x1,0 - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,1 (Lotta x1,2) - Conoscenze x0,9 (Locali [Luogo in cui vivono] x1,2, Magia demoniaca x1,2, Mostri x1,2) - Deduzione x1,1 (Valutare x1,3) - Esploratore x1,1 - Fede nella Trinità x0,8 - Furtività x1,1 (Falsificare x1,3, Manolesta x0,9) - Inventiva x0,8 - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x1,1 (Magia dimensionale x1,2) - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,1 (Marinaio x1,2, Musicista x0,8, Scrivano x1,2) - Socializzazione x1,2 (Condottiero x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)
- RESISTENZE: Fisico 8, Fuoco 12, Freddo 2, Elettrico 7, Acido 5, Magico 6, Psichico 4.

MOVIMENTO BASE: 10

4. ELFO SCURO (DROW)

NOMENCLATURA

Nome: Elfo scuro (Drow)
Razza: Elfi scuri (Drow)
Civiltà: Elfica (Drow)

DESCRIZIONE GENERALE

I drow, o elfi oscuri, sono un riferimento alla razza tipica dell'ambientazione di *Forgotten Realms*. Più precisamente sono proprio i drow di quell'ambientazione (nell'ambito dell'ambientazione di Ethran), principalmente un gruppo di 12 famiglie minori in fuga dalla loro dimensione perchè con una morale ed una visione del mondo differente rispetto a quella con cui è nota la razza.

STORIA

I Drow appaiono insieme ai nani intorno al -4.700 AC, arrivati da un'altra dimensione per mezzo di un particolare portale dimensionale. Apparvero nel sottosuolo, in una zona centrale delle Montagne Lucenti del Continente di Teris, e vi rimasero collaborando tra di loro per qualche mese prima di venire scoperti da una spedizione di mezzo-demoni che esploravano il sottosuolo alla ricerca di alcuni minerali rari. La spedizione, addentrandosi in alcuni cunicoli inesplorati, fece degli scavi che portarono alla luce una serie di immense grotte che erano state modellate da esseri senzienti per fornire luoghi abitativi e non solo. Drow e nani non sapevano chi avrebbero potuto incontrare in quel nuovo mondo, ma i mezzo-demoni rimasero stupiti e preoccupati. Con ancora nella memoria gli eventi che portarono alla guerra con i demoni, il primo incontro non fu dei più idilliaci.
Attorno agli ingressi delle grotte vennero creati dei veri e propri accampamenti militari per impedire l'accesso alla superficie a drow e nani. In tutta risposta vennero create dalle due nuove razze degli immensi posti di blocco di fattura nanica presidiati costantemente. Solo in seguito gli umani vennero a conoscenza dei nuovi arrivati, ma rimasero neutrali in quello che si preannunciava un conflitto che non erano in grado di combattere; all'epoca il loro numero era ancora molto limitato e le loro comunità stavano nascendo disperse ed erano in stato embrionale.

I mezzo-demoni erano convinti che drow e nani sarebbero rimasti bloccati tra le profondità delle grotte ed i rari accessi alla superficie, tutti quanti presidiati. Ma non conoscevano la grande capacità di scavare e lavorare la pietra dei nani, che nel corso dei secoli successivi ampliarono in profondità ed in estensione le voragini sotterranee di Ethran, il tutto a loro insaputa. L'espansione fu in diverse direzioni, ma principalmente verso Nord e verso Ovest; questo portò drow e nani a migrare in diverse direzioni, dando luogo sia a comunità stanziali, sia a gruppi nomadi che in futuro daranno vita a nuovi stati, come il Regno di Ke'Mal e Regno Wu. Fu in questo modo che circa tre secoli dopo incontrarono gli ominus, rintanati in piccole comunità sotto la superficie del pianeta. Gli ominus si sono sentiti quasi impauriti, in numero più piccolo e senza reali difese convinti che il loro esilio sotterraneo li mantenesse al sicuro, con a disposizione la sola Magia di Gaia come unica vera arma ma riluttanti ad usarla. Drow e nani, dal canto loro, seppur molto sospettosi a seguito del loro incontro con i mezzo-demoni volevano essenzialmente essere lasciati stare in pace.
Ne nacque una convivenza forzata, fatta di tensioni ma senza reali scontri, che nel corso del tempo divenne sempre più tranquilla e pacifica. Mentre i nani continuavano ad estendere in profondità i loro domini, i drow iniziarono a costruire comunità permanenti, e col tempo intrecciarono dei rapporti diplomatici con gli ominus. Fu un processo lento e ricco di ostacoli, che alla fine sfociò in una collaborazione tra le due razze.

Stanchi del sottosuolo e desiderosi di potersi muovere liberi da vincoli, i drow sfruttarono la loro nuova alleanza con gli ominus per affacciarsi in superficie, sfruttando le loro comunità stanziate come passaggio verso zone ancora selvagge, essenzialmente prive della presenza di altre razze senzienti. In particolare, intorno al -4.200 AC, una folta rappresentanza di drow insieme a diversi ominus e pochi nani, sbucò nella zona dei grandi laghi nell'attuale territorio di Aelin-Uial, fondando una delle primissime città della superficie degli elfi scuri. I drow ripulirono il luogo dai mostri che la popolavano, dando vita a una comunità fiorente; questo però permise alle comunità di mezzo-demoni stanziate più a Nord di espandersi a loro volta, creando le condizioni per cui le due razze entrarono in contatto. La reazione dei mezzo-demoni fu la stessa della prima volta, ma più bellicosa.
Di fronte a quello che era considerato un nemico comune, le comunità di mezzo-demoni si unirono per combattere la nuova minaccia, e portarono guerra contro la città drow, assediandola per ben 7 anni. I drow potevano rifornirsi di qualunque cosa necessitassero direttamente dal sottosuolo, attraverso i collegamenti interni alla città ed irraggiungibili per i mezzo-demoni, i quali sfruttavano la loro conoscenza della Magia Demoniaca per attaccare i nemici; al tempo stesso i drow, seppure dotati per natura, non padroneggiavano ancora pienamente la Magia di Gaia, formalmente molto diversa come magia da quella che conoscevano, non concedendo loro un vantaggio decisivo per debellare i nemici. Numerosi furono gli scontri durante questo periodo, con diversi morti per entrambe le fazioni. L'equilibrio fu rotto quando intervennero gli ominus in favore dei drow, grazie all'uso della Magia di Gaia che diede un vantaggio decisivo alla loro fazione.
È a questo evento che storicamente viene fatta risalire la nascita dell'amicizia tra drow ed ominus, con i mezzo-demoni che vennero cacciati via da quella che in seguito divenne il primo regno drow della superficie. Mentre i nani continuarono la loro vita nel sottosuolo, espandendosi in qualunque direzione e conoscendo solo in seguito altre razze, i drow conquistarono territori fino ad allora sconosciuti o disabitati, installando comunità sia in superficie che nel sottosuolo, ed intrecciando rapporti economici e diplomatici sempre più stretti con le piccole comunità di ominus sparse per il mondo, e in seguito con gli umani e gli asura.

In effetti i drow non mostrarono mai intenzioni bellicose nei confronti delle altre razze, ma solo col passare dei secoli la loro presenza venne accettata e ci vollero millenni perché si crearono rapporti di collaborazione con altre razze, soprattutto quella umana. I mezzo-demoni rimasero sospettosi, ed anche oggi non corre buon sangue tra le due razze. A tutt'oggi, i drow sono l'unica razza con la quale i mezzo-demoni non intrecciano rapporti commerciali, e neanche diplomatici.

ASPETTO

I drow hanno una statura molto variabile, mediamente simile a quella degli umani ma esistono individui molto più bassi e molto più alti. La pelle è di color nero od ebano con riflessi lucenti, le orecchie di grandezza simile a quelle umane sono a punta, i capelli di color bianco od argento e gli occhi rossi con alcuni rari casi di colorazione viola intenso. La fisionomia del loro corpo e del viso è un perfetto connubio tra le forme più dolci e quelle spigolose, tale da essere considerati di una bellezza di gran lunga superiore rispetto a quella degli umani dal più bell'aspetto su Ethran. Tale bellezza si esprime non solo con l'aspetto, ma anche con il portamento ed i movimenti, estremamente fluidi, precisi e sinuosi.

COMPORTAMENTO

I drow sono guidati dalla calma, la capacità di attesa, ma anche dalla perseveranza e dalla ferrea volontà di raggiungere i loro scopi. Qualunque sia il loro campo di studio, lo portano avanti con estrema convinzione e tenacia, ma sempre con molta attenzione su ogni singolo passaggio. La loro vita virtualmente infinita li proietta fuori dal tempo, rendendoli capaci di attendere anche per millenni per raggiungere i traguardi prefissati.
Sono studiosi ed osservatori naturali, soprattutto per quanto riguarda lo studio della magia in tutte le sue forme, ma tendono a rimanere in disparte alle vicende che attanagliano Ethran, vivendo più come osservatori che come partecipanti attivi. Le loro comunità si estendono principalmente sottoterra, ma sono diverse e famose le comunità di drow che vivono in superficie. Possono creare legami duraturi con altre persone di qualunque razza, ma lentamente, in tempi molto lunghi. Danno una grande importanza al passato e non lo dimenticano facilmente. Il loro atteggiamento può risultare borioso e spocchioso, perché loro stessi si reputano superiori alle altre razze. La loro società è di tipo matriarcale, basata su famiglie (che discendono a loro volta da una delle 12 Famiglie Fondatrici) cui a capo c'è sempre una drow femmina, definita Matrona.

CARATTERISTICHE E PREGI RAZZIALI

- **Altezza:** 154 ± 6d10 cm (maschio), 144 ± 7d8 cm (femmina)
- **Peso:** 40 ± 6d8 Kg (maschio), 30 ± 6d8 Kg (femmina)
- **Età:** Non muoiono di vecchiaia.
- **Taglia:** 4 (Media).
- **Vista notturna:** Gli elfi scuri sono in grado di vedere perfettamente al buio in un raggio di 40 metri attorno a loro. Questa capacità consente loro di vedere in bianco e nero, e consente di riconoscere oggetti, luoghi ed esseri, sebbene senza poter distinguere i colori. In caso di scarsa visibilità, questa capacità consente loro di vedere comunque meglio rispetto ad un normale essere umano.
- **Percezione aumentata:** Un drow gode di un bonus di +2 alle prove di Abilità del Gruppo di Appartenenza di Deduzione, con l'esclusione di *Deduzione [Valutare]*. Questo bonus non concorre per il calcolo del LAM.
- **Capacità Magiche:** I drow hanno la capacità di lanciare a volontà gli incantesimi *Luce*, *Luce accecante*, *Oscurità* e *Fuoco Fatuo*. Lanciare questi incantesimi richiede il superamento della CD di Lancio tirando 1d10 e sommando il Livello del Personaggio. Il personaggio consuma punti Mana, in quantità pari a quanto riportato sui singoli incantesimi.
- **Immuni al sonno:** I drow non dormono. Questo li rende immuni a qualunque tipo di effetto (magico o meno) che induca il sonno o la semplice sonnolenza. Per recuperare le Energie, anzichè dormire meditano: in questo stato le loro capacità percettive calano (come se stessero effettivamente dormendo), ma non hanno necessità di sdraiarsi e non subiscono penalità alle Prove di *Deduzione [Ascoltare]* tipiche di chi sta effettivamente dormendo.

SOTTORAZZE

Sottorazza 1: *Drow*

Non esistono delle sottospecie, tutti i drow fanno parte di un unico ceppo genetico. Possono differire per alcuni caratteri fisici minori (colore più o meno intenso della pelle, alcuni possiedono occhi color lavanda, l'altezza e poco altro) ma non esistono etnie diverse.

- MODIFICHE CARATTERISTICHE: Agilità +1, Riflessi +1, Manualità +1, Empatia +1, Forza -1, Costituzione -1, Spirito -2
- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x1,0 (Alabarda x1,1) - Armi contundenti x0,7 - Armi da lancio x0,9 - Armi da tiro x1,2 (Archi x1,3) - Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti x1,1 (Spade x1,2) - Asce x0,7 - Artigianato x1,1

(Forgiare armi x1,2, Lavorare i metalli x1,2) - Artigianato runico x0,9 - Capacità fisiche x1,0 (Acrobazia x1,2, Equilibrio x1,2) - Conoscenze x1,2 (Magia dell'Ordine x0,9, Magia demoniaca x1,0) - Deduzione x1,2 (Valutare x1,0) - Esploratore x1,1 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,3 (Falsificare x1,1, Manomettere congegni x1,1) - Inventiva x0,8 (Inventare Magia di Gaia x1,1) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,2 (Magia della necromanzia x1,1) - Magia Runica x1,0 (Magia del sapere x1,1) - Mestieri x1,0 (Giocoliere x0,7, Guaritore x1,2, Marinaio x0,8, Traduttore x1,2) - Socializzazione x1,0 (Condottiero x1,1) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

- RESISTENZE: Fisico 8, Fuoco 3, Freddo 9, Elettrico 7, Acido 4, Magico 3, Psichico 8.
- MOVIMENTO BASE: 12

5. SILVANO

NOMENCLATURA

Nome: Silvano, Silvani
Razza: Silvana, dei Silvani
Civiltà: Silvana

DESCRIZIONE GENERALE

I silvani non prendono spunto da una razza specifica, ma piuttosto dal contesto generale tipico della mitologia e di alcune ambientazioni fantasy sulle creature dei boschi e della natura. Rappresentano la razza meno numerosa (dopo i Dampiri) e più sfuggente, solitaria e misteriosa al tempo stesso; vivono generalmente il luoghi selvaggi e verdeggianti (principalmente boschi) anche se alcuni di loro hanno provato a convivere con altre razze in contesti cittadini.

STORIA

Nel -1.036 AC l'Ordine delle Depositarie si era ormai stanziato in quasi tutti gli angoli conosciuti del mondo, estendendo la sua influenza anche a molti regni. In un contesto di tensione dove le Depositarie vengono viste a volte con rispetto, ma molto spesso con sospetto e timore, l'Ordine decide di avviare una politica propagandistica che lo metta in buona luce. Un comportamento atipico nel tempo presente, dove le Depositarie non si preoccupano del loro modo di apparire alla popolazione ma solo di portare avanti i loro scopi, ma all'epoca si riteneva che dare un'immagine migliore di se potesse condurre a rapporti più pacifici e collaborativi con il resto della gente, ottenendo reciproci vantaggi da una mutua collaborazione. Il continuo sfruttamento da ambo le parti e le guerre successive intraprese dall'Ordine fece cambiare questa prospettiva.
Da queste premesse nascono numerose iniziative, alcune delle quali portano via risorse preziose all'Ordine (di tempo ed economiche), ma reputate necessarie almeno da una parte delle Depositarie. Tra queste, spicca quella proposta da Cuivië (in lingua Quenya: Risveglio), Depositaria della Natura, alchimista tra le migliori ed esperta della Magia di Gaia, che propone di investire ingenti risorse per un progetto di rivitalizzazione dei territori aridi. Un piano basato sullo sfruttamento congiunto delle sue conoscenze in campo magico ed alchemico per la produzione di una sostanza in grado di ridare la vita a piante appassite o morte, o di rendere più rigogliose quelle ancora vive, il tutto ad un ritmo accelerato.

L'idea, per quanto interessante, non è mai stata appoggiata per anni a causa delle enormi risorse necessarie per condurre gli esperimenti, ma viene accettata nell'ambito delle politiche propagandistiche. Cuivië forma un gruppo di dodici Depositarie della Cerchia della Natura e si procura diversi tipi di sostanze rare per la creazione dei suoi preparati alchemici; rintraccia poi alcuni ominus disposti ad usare la Magia di Gaia e divide i membri in due gruppi separati, uno incaricato di condurre esperimenti in un terreno arido con alberi e vegetazione morta, l'altro (guidato direttamente da lei) in un bosco rigoglioso, ricco di piante ed alberi da frutto. Gli esperimenti durano per oltre un paio d'anni e costano all'Ordine ingenti somme di denaro, apparentemente senza portare risultati. Cuivië rischia più volte di vedere perdere l'appoggio dell'Ordine, ma riesce a farsi concedere sempre ulteriore tempo, grazie anche ad alcune conoscenze nel Consiglio della propria Cerchia.

A distanza di quasi tre anni, dopo aver condotto diversi passaggi con esperimenti sempre più mirati, si perdono i contatti con il gruppo al lavoro nel terreno arido. Le comunicazioni, aperte regolarmente ogni Giro (ciclo di 9 giorni), rimasero mute per quasi 15 giorni, proprio nel momento in cui le ricerche sembravano sul punto di produrre risultati concreti. Ossessionata dalle sue ricerche ma anche preoccupata per le sue compagne, Cuivië decide di lasciare il proprio gruppo temporaneamente alla sua seconda in comando e si dirige alla ricerca dell'altro gruppo accompagnata da due ominus. Giunta sul luogo, scopre che tutti i membri della spedizione sono

morti, completamente avvolti da rami, radici e viticci che sono sbucati dal terreno. La cosa che più la raccapriccia sono i volti calmi e distesi dei suoi ex-compagni che si intravedono tra i rami che li avvolgono, come se in attesa di quel momento.
La Depositaria esplora la zona alla ricerca di indizi su quel che è successo, ma non trova alcun segno di esseri passati in quel luogo. Si concentra quindi analizzando l'evento da un punto di vista a lei più congeniale, studiando il terreno e facendo analisi alchemiche di quel che è successo. Impiega una manciata di giorni per capire, con l'aiuto degli ominus, che il gruppo è stato ucciso dai preparati alchemici del suo esperimento, di cui è stato imbevuto il terreno. Vorrebbe poter scoprire di più, ma si rende conto che il gruppo che ha lasciato è in pericolo; a notte ormai inoltrata decide di ripartire il giorno dopo all'alba.

Quando si sveglia rimane sbalordita: i suoi vecchi compagni morti avvolti nei viticci sono scomparsi, come se usciti da un bozzolo, ed attorno a se vede creature dalle fattezze umanoidi, dalla pelle ramata di aspetto simile alla corteccia di un albero, aspetto dai lineamenti spigolosi e capelli formati da rami e liane. Cuivië comprende che si tratta del gruppo di ricerca, complessivamente sei Depositarie e quattro ominus, ma che non sono più loro: riescono a comunicare, sono sicuramente senzienti, ma non hanno memoria della loro vita passata. Si sono letteralmente trasformati in altri esseri. L'evento sconvolge il suo animo a tal punto che il suo animo si riempie di sentimenti contrastanti di sofferenza e stupore, dolore e curiosità; è a questo momento che viene fatta risalire la perdita dei suoi poteri. Ma i suoi pensieri ora sono occupati da altri problemi: ordina agli ominus di rimanere sul luogo per sorvegliare i nuovi esseri, mentre lei torna dall'altro gruppo.
Ma arriva tardi: proseguendo a ritmi similari, anche gli altri membri della spedizione subiscono gli stessi effetti degli esperimenti, senza che Cuivië possa capire quale sia stato lo specifico evento scatenante: avvolti nei bozzoli vegetali, non può far altro che assistere i suoi ex-compagni fino al momento del loro risveglio. Passano 10 giorni prima che ciò avvenga: come per l'altro gruppo, anche questi non ricordano nulla delle loro vite passate, ma presentano alcuni tratti somatici differenti. Alcuni hanno la pelle di varie tonalità che vanno dal verde al giallo, occhi senza pupille e capelli che sembrano un incrocio tra un cespuglio ed un mucchio di foglia, mentre altri hanno lineamenti più avvenenti, un colore della pelle dai colori accesi con tonalità tra il rosso, il verde chiaro, l''azzurro ed il violetto e dei capelli che ricordano i petali dei fiori.

Cuivië fa rapporto al Consiglio della Cerchia della Natura, che decide di rendere noto alla Luce Guida. L'Ordine decide di sospendere gli esperimenti, inviano spedizioni per tenere sotto controllo la nuova razza ed espelle dall'Ordine Cuivië, ormai non più in grado di usare la Magia dell'Ordine, ma assegnandogli l'incarico di condurre le osservazioni ed eventuali esperimenti su quelli che vengono definiti come Silvani. L'incidente che ha portato alla loro nascita non viene divulgato, rimanendo segreto conosciuto solo al Consiglio della Cerchia della Natura ed alcune delle cariche più alte dell'Ordine.
Dopo alcuni anni vennero avvistati i primi Silvani dai drow, ed in seguito dalle altre razze. I nuovi arrivati non entrarono mai direttamente in contatto con gli altri, rimanendo il più delle volte isolati. Ampliarono le zone occupate andando ad abitare e riproducendosi in altri boschi e zone verdi, ma sempre rimanendo in numero limitato. Occasionalmente collaborano con altre razze, ma si tratta di casi isolati che dipendono da situazioni contingenti, e solo negli ultimi quattro secoli alcuni Silvani hanno iniziato ad avere rapporti principalmente con ominus, umani e drow.

Tutti i Silvani ricordano e rispettano la figura di Cuivië, che considerano la loro madre e viene venerata quasi come una divinità. I silvani hanno memoria della loro origine, ma sono sempre molto attenti a non rivelarla mai a nessuno.

ASPETTO

I silvani hanno un aspetto che differisce visivamente tra le varie etnie, ma tutti sono accumunati da un aspetto che ricorda quello di una piante (pelle simile alla corteccia di un albero, capelli che sembrano radici o petali di fiore e così via) ed una statura superiore a quella degli esseri umani. I colori della loro pelle sono molto vari, e dipendono dall'etnia del silvano e dalla stagione durante la quale nascono. Le femmine sono più alte dei maschi, a differenza di altre razze.

COMPORTAMENTO

I silvani si riuniscono tipicamente tra i loro simili, e molto di rado alcuni di loro escono dai luoghi tipici nei quali vivono (in genere territori selvaggi dove non esiste la civiltà); Tra loro solo i Lótë amano avventurarsi nei territori delle altre razze, ma in generale sono di carattere molto chiuso ed introverso nei confronti del resto del mondo. Nonostante questa sorta di chiusura e le diversità di carattere tra le varie etnie, sono tutti estremamente curiosi. La conoscenza di Ethran per loro è relativamente giovane, e la loro indole li spinge a scoprire tutte le meraviglie che li circondano. Sono di mentalità molto aperta e difficilmente si piegano a preconcetti anche consolidati nei secoli. Tutti i Silvani amano la musica.

CARATTERISTICHE E PREGI RAZZIALI

- **Altezza:** 170 ± 7d10 cm (maschio), 180 ± 8d10 cm (femmina)
- **Peso:** 60 ± 8d8 Kg (maschio), 65 ± 10d8 Kg (femmina)
- **Età:** Media di 500 anni, fino a 650 anni.

- **Taglia:** 4 (Media).
- **Tipo Vegetale:** I Silvani sono esseri di natura vegetale. Per questo vengono influenzati da tutti gli effetti, magici o meno, che hanno effetto specificatamente su questo tipo di esseri (come l'Incantesimo *Resuscita Vegetale* o un'arma su cui è impressa la Runa Ithildin *Anatema Vegetali*).
- **Linguaggio della natura:** I Silvani sono in grado di comunicare con alberi, piante e qualunque tipo di forma vegetale. Si tratta di una comunicazione mentale, possibile con qualunque pianta che si trovi entro 5 metri dal Silvano. Ai fini del gioco, ogni pianta ha capacità sensoriali simili alla vista ed all'udito: il Silvano può chiedere quindi cosa una pianta ha visto e sentito. Ogni pianta ha un raggio di percezione di 15 metri, e l'uso di questo potere comporta una spesa di 1 Punto Mente per ogni domanda posta alla pianta. I ricordi sensoriali permangono nella piante per un giorno.
- **Legame con la terra:** Un Silvano è fornito di una sorta di "coscienza collettiva": ognuno di essi è in grado di condividere con altri Silvani le proprie emozioni, i propri sentimenti ed anche dei semplici pensieri di tipo elementare (tali per inviare messaggi di poche parole). Questa loro capacità è alla base delle comunità Silvani, ma per poterla applicare è necessario che i Silvani coinvolti in questa comunicazione collettiva si trovino entro un raggio di 150 Km dal luogo nel quale sono nati.
- **Magia della Natura innata:** Un Silvano può utilizzare le Abilità di *Magia dell'Ordine [Magia della Natura]* come se appartenesse al Gruppo d'Appartenenza *Magia di Gaia*. Può quindi lanciare incantesimi relativi a quest'Abilità anche se non è una Depositaria, e va considerata come se usasse la Magia di Gaia (quindi si considera il moltiplicatore per la Magia di Gaia, si usano Punti Mente per il lancio degli incantesimi e le caratteristiche collegate sono Empatia ed Intelligenza). Inoltre, si applicano i Coefficienti di Abilità quelli della Magia di Gaia generici (per ogni singolo Elemento di Background).

SOTTORAZZE

Sottorazza 1: *Olba*

Sono l'etnia derivante dagli alberi; Olba nel linguaggio Quenya significa *Ramo*. Come per tutti i Silvani, la loro etnia si caratterizza dall'aspetto della pelle e dei capelli: nel loro caso abbiamo una pelle ramata con sfumature di marrone più o meno intense e di aspetto simile alla corteccia di un albero, aspetto dai lineamenti spigolosi con il volto che sembra scolpito da un artista in un ciocco di legno e capelli formati da rami e liane dai colori che vanno dal verde scuro al marrone. Gli Olba sono i più taciturni tra i Silvani e l'unica etnia che non ha mai preso contatto attivo con altre razze di Ethran. Vivono generalmente al centro di foreste nelle zone più intricate e selvagge, dove la luce del Sole fatica a filtrare. Sono considerati gli Artigiani dei Silvani, più di tutti gli altri amano il lavoro manuale.

- MODIFICHE CARATTERISTICHE: Forza +1, Memoria +1, Carisma -2
- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x1,1 (Falce x0,7) - Armi contundenti x1,0 (Contundenti grandi x1,1) - Armi da lancio x1,1 (Generico x1,3) - Armi da tiro x0,8 (Fionda x1,1) - Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti x0,7 - Asce x0,7 - Artigianato x1,2 (Alchimia x1,3, Creare veleni x1,3, Lavorare il legno x1,3, Lavorare i metalli x0,7) - Artigianato runico x1,1 - Capacità fisiche x1,1 (Acrobazia x0,8, Lotta x1,2) - Conoscenze x1,1 (Dimensioni x0,8, Locali [Luogo in cui vive] x1,3, Geografia x0,7, Magia demoniaca x0,7, Natura x1,3) - Deduzione x1,1 - Esploratore x1,0 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,1 (Manomettere congegni x0,8, Scassinare x0,8) - Inventiva x1,1 (Inventare magie dell'ordine x0,7, Inventare magie demoniache x0,7) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,2 - Magia Runica x1,0 - Mestieri x0,9 (Musicista x1,2) - Socializzazione x0,8 (Condottiero x1,1, Comprendere intenzioni x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x1,2, Distruttore demoniaco x0,7)
- RESISTENZE: Fisico 10, Fuoco 0, Freddo 4, Elettrico 15, Acido 4, Magico 6, Psichico 6.
- MOVIMENTO BASE: 11

Sottorazza 2: *Lassemista*

Sono l'etnia derivante dalle foglie; Lassemista nel linguaggio Quenya significa *Foglia*. La loro pelle ricorda meno la corteccia di un albero rispetto agli Olba con tonalità che vanno dal verde scuro al giallo, hanno statura più bassa rispetto alle altre etnie di Silvani e dei capelli arruffati formati da foglie e piccoli cespugli. La caratteristica fisica più evidente sono gli occhi, privi di pupille e completamente neri. Sono l'etnia più propensa alla scoperta, amano sperimentare sempre nuove cose e sono molto gelosi delle loro scoperte ed invenzioni. Di tanto in tanto collaborano con altre razze, soprattutto per scambiarsi informazioni ma senza un reale interesse sociale verso di loro. Abitano prevalentemente ai margini di zone boscose di sempreverdi, in luoghi umidi e con molte precipitazioni piovose.

- MODIFICHE CARATTERISTICHE: Costituzione +1, Intuito +1, Carisma -1, Agilità -1
- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x1,0 (Falce x0,7) - Armi contundenti x1,1 (Contundenti grandi x1,3) - Armi da lancio x1,2 - Armi da tiro x0,8 (Fionda x1,1) - Armi esotiche x1,0 - Armi taglienti x0,7 - Asce x0,7 - Artigianato x1,0 (Alchimia x1,1 Lavorare il legno x1,2, Lavorare i metalli x0,7) - Artigianato runico x0,9 - Capacità fisiche

x1,2 (Acrobazia x0,8) - Conoscenze x1,2 (Magia demoniaca x0,7, Natura x1,3) - Deduzione x1,1 - Esploratore x1,1 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,0 - Inventiva x1,3 (Inventare magie dell'ordine x0,9, Inventare magie demoniache x0,9) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,0 - Magia Runica x1,0 - Mestieri x0,9 (Musicista x1,2, Traduttore x1,1) - Socializzazione x0,8 (Comprendere intenzioni x1,1) - Speciale (Manipolare sogni x1,0, Distruttore demoniaco x0,7)

- RESISTENZE: Fisico 10, Fuoco 0, Freddo 4, Elettrico 15, Acido 4, Magico 6, Psichico 6.
- MOVIMENTO BASE: 12

Sottorazza 3: *Lótë*

Sono l'etnia derivante dai fiori; Lótë nel linguaggio Quenya significa *Fiore*. I loro lineamenti sono più morbidi e dalle forme sensuali ed avvenenti, con un colore della pelle dai colori accesi con tonalità tra il rosso, il verde chiaro, l'azzurro ed il violetto e dei capelli che ricordano i petali dei fiori. Mentre al tocco le altre etnie hanno una pelle ruvida e rigida, quella dei Lótë è morbida e vellutata che ricorda la sensazione di un petalo di rosa. I Lótë sono solamente di sesso femminile, sono i Silvani più alti e di aspetto longilineo e slanciato. Sono i Silvani più curiosi e socievoli, dotati di una bellezza unica, tale da far sembrare brutta la più della tra le umane o le drow, ma al tempo stesso sono ingenue e si lasciano facilmente ingannare. Vivono in campi aperti fioriti, rifugiandosi tra gli alberi e nei boschi solo quando necessario. A differenza degli Olba e dei Lassemisti, hanno un carattere allegro e simpatico. Tra tutti i Silvani, sono quelli più propensi per lo studio della Magia.

- MODIFICHE CARATTERISTICHE: Carisma +1, Agilità +1, Spirito +1, Intuito -1, Forza -1, Memoria -1
- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x1,0 (Bastone ferrato x1,2, Falce x0,7) - Armi contundenti x1,0 (Contundenti grandi x1,2) - Armi da lancio x1,1 (Boomerang x1,2) - Armi da tiro x0,8 (Fionda x1,1) - Armi esotiche x1,0 - Armi taglienti x0,7 - Asce x0,7 - Artigianato x1,1 (Alchimia x1,2, Creare veleni x1,3, Lavorare i metalli x0,7) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x1,1 (Acrobazia x1,2) - Conoscenze x1,1 (Magia demoniaca x0,7, Natura x1,3) - Deduzione x1,0 (Cercare x1,2, Valutare x0,8) - Esploratore x1,2 (Seguire tracce x1,1) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,1 (Manolesta x0,8) - Inventiva x1,1 (Inventare magie dell'ordine x0,9, Inventare magie demoniache x0,9) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,2 - Magia Runica x1,0 - Mestieri x1,1 (Musicista x1,3, Scrivano x0,9) - Socializzazione x0,8 (Camuffare x1,1) - Speciale (Manipolare sogni x1,2, Distruttore demoniaco x0,7)
- RESISTENZE: Fisico 10, Fuoco 0, Freddo 4, Elettrico 15, Acido 4, Magico 6, Psichico 6.

MOVIMENTO BASE: 12

6. DAMPIRI

NOMENCLATURA

Nome: Dampiro, Dampiri
Razza: Dampir, dei Dampiri
Civiltà: Dampir

DESCRIZIONE GENERALE

Il Dampiro prende spunto dal contesto moderno del mezzo-vampiro che tante volte è stato proposto nell'ambito di fumetti, racconti e film. Viene generato dall'accoppiamento tra un vampiro ed una donna umana, o più raramente una donna ominus od una femmina drow.

STORIA

I Dampiri sono presenti su Ethran fin dal giorno in cui sono apparsi i vampiri, ma la loro presenza è divenuta nota agli umani solo anni dopo. I Dampiri sono coscienti del loro stato fin dal momento in cui vengono procreati, ma a differenza dei vampiri hanno una personalità propria che come per gli umani è definita per ogni singolo individuo. Ma tutti hanno insito un odio profondo per i vampiri, e molti di loro ne diventano cacciatori.

In possesso di qualità particolari, hanno il vantaggio di non essere influenzati dalla luce del Sole, ma nella maggior parte dei casi sono visti con odio e disprezzo dagli altri. Per questo motivo tendono a rimanere nascosti, in luoghi riparati, in alcuni casi aiutati dai pochi con i quali riescono a formare un rapporto di alleanza od amicizia. Non hanno bisogno di cibo o acqua per sostentarsi, ma come tutti i vampiri hanno bisogno di bere sangue. A differenza di quest'ultimi, evitano di prendere quello umano e si limitano a quello animale,

seppur di qualità inferiore; il Dampiro possiede i tipici aspetti dell'animo umano e prova gli stessi sentimenti, motivo per cui normalmente ripudia commettere un atto malvagio al limite del cannibalismo. Esistono anche Dampiri malvagi, ma anche loro evitano di arrivare a tanto, anche solo per evitare di attirare attenzioni indesiderate su di loro; ovviamente esistono le eccezioni. Buono o cattivo, tutti loro sanno che la loro migliore arma per sopravvivere è l'anonimato.
I Dampiri tendono a vivere nelle città, generalmente quelle più popolate: in una grande centro abitato possono mescolarsi più facilmente al resto della popolazione e trovare nascondigli più sicuri. Vivere in queste zone permette loro di mantenere il contatto con la società, ottenere più informazioni e rifornirsi più facilmente di tutto quello cui hanno bisogno. Tengono di norma rapporti con alcune persone, possibilmente con un legame d'amicizia ma molte volte per mera convenienza o dietro pagamento, al fine di avere degli agganci in città o per ottenere aiuti di vario tipo quando necessari. Il loro aspetto, praticamente uguale a quello di un normale umano (o drow), permette loro di mescolarsi senza problemi tra la popolazione.

Il numero dei Dampiri nel mondo è molto basso: i vampiri non si pongono problemi a generare questo tipo di prole, ma questo rimane l'unico metodo attraverso il quale possono venire alla luce; il loro numero è sempre stato costante nel corso dei secoli, in equilibrio tra coloro che nascono e quelli che vengono uccisi, considerato che non invecchiano e non possono morire per colpa della vecchiaia o di malattie. Le civiltà non effettuano e mai hanno effettuato opere di caccia ai Dampiri: sebbene visti come potenziale pericolo, sono anche considerati il miglior deterrente contro la minaccia dei vampiri. Alcuni regnanti appoggiano segretamente la loro presenza, ed in alcuni casi tengono rapporti diretti con alcuni di loro che vivono nelle loro città e possedimenti, a volte con veri rapporti di lavoro.
I Dampiri sono esseri solitari: non formano comunità e sono comunque troppo pochi e sparsi per riunirsi assieme. Taciturni e poco propensi al dialogo, tendono a mantenere la parola data e sono sempre molto decisi in tutto quello che fanno. Sebbene non siano soggetti alle leggi del tempo, hanno comunque necessità di riposarsi e recuperare le energie come un qualunque essere vivente.

ASPETTO

I Dampiri non hanno un aspetto particolare, esteriormente appaiono come normali umani (o ominus, o drow) e l'unico tratto distintivo sono i denti canini, con la classica forma appuntita ed allungati, tipica dei vampiri e con i quali succhiano il sangue dalle loro vittime. Si tratta di denti retrattili, ed i dampiri possono in qualunque momento ritrarli quasi del tutto per nascondere l'unico elemento fisico che potrebbe identificarli per quello che sono in realtà.

COMPORTAMENTO

I dampiri possiedono un'indole simile a quella della razza di "provenienza". I loro sentimenti sono però meno intensi, attenuati, e questo li porta ad avere un'indole estremamente pragmatica, pratica della vita. La loro vita immortale li rende, similarmente agli elfi, estremamente calmi e metodici nel perseguire i propri scopi, capaci di attendere anche millenni per cogliere la giusta opportunità, ma in maniera meno radicata ed influenzata dall'indole della razza alla quale appartenevano.
Vivono generalmente nascosti perché perseguitati ed odiati, sebbene in alcune comunità (generalmente di umani) sono accettati ed in rari casi svolgono anche funzioni importanti. Ma normalmente sono solitari, rimanendo nell'ombra se vivono in centri abitati oppure viaggiando di continuo. Reputano loro stessi dei reietti, quasi un male del mondo, e per questo hanno generalmente scarsa considerazione di loro stessi sebbene comprendano appieno le capacità superiori di cui dispongono. Il loro aspetto esteriore gli permette di passare inosservati in qualunque tipo di comunità.

CARATTERISTICHE E PREGI RAZZIALI

- **Altezza:** Come quella di un umano, un ominus o un drow (in base alla sottorazza)
- **Peso:** Come quella di un umano, un ominus o un drow (in base alla sottorazza)
- **Età:** Non muoiono di vecchiaia.
- **Taglia:** 4 (Media).
- **Immunità alle malattie:** I dampiri sono immuni a qualunque tipo di malattia, tranne a quelle di natura magica (come quelle derivanti da un incantesimo).
- **Vista notturna:** I dampiri sono in grado di vedere perfettamente al buio in un raggio di 50 metri attorno a loro. Questa capacità consente loro di vedere in bianco e nero, e consente di riconoscere oggetti, luoghi ed esseri, sebbene senza poter distinguere i colori. In caso di scarsa visibilità, questa capacità consente loro di vedere comunque meglio rispetto ad un normale essere umano.
- **Bere il sangue:** I dampiri sono in grado di succhiare il sangue da un essere vivente; per poterlo fare è necessario mordere una zona del corpo che sia priva di protezioni (i canini del dampiro sono in grado di penetrare al massimo dei normali vestiti). Durante uno scontro, è necessario effettuare una prova di *Capacità fisiche [Lotta]* con successo per riuscire a mordere la vittima. La vittima del morso subisce 1d4 PV al Tronco (a prescindere da dove si viene morsi) per ogni Round che il dampiro rimane con i denti conficcati; dall'ottavo livello in danno sale a 1d6, dal quattordicesimo livello a 2d4. I PV sottratti vengono

immagazzinati dal dampiro (sempre al Tronco), permettendogli di recuperare PV eventualmente persi. Se il dampiro non ha perso PV al Tronco, può accumulare fino ad un numero di PV temporanei pari al proprio livello di personaggio. Questi PV temporanei scompaiono dopo un giorno, e sono i primi ad essere sottratti quando si viene feriti. Tutti questi effetti si verificano solo se il dampiro beve sangue direttamente da una creatura ancora in vita; bere sangue estratto da una creatura ha la sola funzione di nutrire il dampiro come se fosse un normale pasto per un essere umano.

SOTTORAZZE

Sottorazza 1: *Atan*

Sono i dampiri nati da una femmina umana o di ominus; Atan nel linguaggio Quenya significa *Umano*. Sono i dampiri più comuni.

- MODIFICHE CARATTERISTICHE: Riflessi +2, Forza +1, Spirito -2, Empatia -1
- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x1,0 (Falce x1,2, Tridente x1,1) - Armi contundenti x0,8 (Contundenti piccole x1,1) - Armi da lancio x1,1 - Armi da tiro x1,2 - Armi esotiche x1,3 (Catena chiodata x1,1) - Armi taglienti x1,1 (Perforanti x1,2) - Asce x0,8 - Artigianato x1,0 (Alchimia x0,8, Creare veleni x1,1, Forgiare armi x1,2, Lavorare i tessuti x1,1) - Artigianato runico x0,8 - Capacità fisiche x1,2 (Equilibrio x1,3, Nuotare x0,8) - Conoscenze x1,1 (Magia demoniaca x0,7, Magia di Gaia x1,0, Magia runica x0,7, Mostri x1,2, Trinità x0,9) - Deduzione x1,1 (Ascoltare x1,2, Osservare x1,2) - Esploratore x0,7 (Seguire tracce x1,1) - Fede nella Trinità x0,9 - Furtività x1,2 (Falsificare x1,0) - Inventiva x1,0 (Invantare armi x1,2) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,0 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,8 - Socializzazione x0,9 (Camuffare x1,1, Comprendere intenzioni x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x1,0, Distruttore demoniaco x0,7)
- RESISTENZE: Fisico 12, Fuoco 2, Freddo 8, Elettrico 5, Acido 1, Magico 4, Psichico 5.
- MOVIMENTO BASE: 12

Sottorazza 2: *Nárë*

Sono i dampiri nati da una femmina drow; Nárë nel linguaggio Quenya significa *Elfo*.

- MODIFICHE CARATTERISTICHE: Riflessi +2, Intelligenza +1, Spirito -2, Empatia -1
- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x1,1 (Picca x0,9) - Armi contundenti x0,8 (Contundenti piccole x1,1) - Armi da lancio x1,0 - Armi da tiro x1,2 (Archi x1,3) - Armi esotiche x1,2 (Catena chiodata x1,0) - Armi taglienti x1,1 (Spade x1,2) - Asce x0,8 - Artigianato x1,1 (Forgiare armi x1,2, Lavorare i tessuti x0,9) - Artigianato runico x0,8 - Capacità fisiche x1,2 (Acrobazia x1,3, Equilibrio x1,3, Nuotare x0,8) - Conoscenze x1,2 (Magia dell'Ordine x0,7, Magia demoniaca x0,7, Trinità x0,7) - Deduzione x1,2 - Esploratore x0,8 (Seguire tracce x1,1) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,2 (Falsificare x1,0) - Inventiva x0,8 (Inventare armi x1,1) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,1 - Magia Runica x0,8 - Mestieri x0,8 (Musicista x1,1) - Socializzazione x0,8 (Comprendere intenzioni x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x1,0, Distruttore demoniaco x0,7)
- RESISTENZE: Fisico 12, Fuoco 1, Freddo 10, Elettrico 5, Acido 1, Magico 7, Psichico 5.

MOVIMENTO BASE: 13

7. ASURA

NOMENCLATURA

Nome: Asura, Asura
Razza: Asura
Civiltà: Asura

DESCRIZIONE GENERALE

La razza prende spunto dall'omonima presente su *Guild Wars 2*. Come nani e drow, provengono da un'altra dimensione, ma a differenza di queste ultime due (in fuga dal loro mondo) vi sono giunti allo scopo di ricerca, di studio di un pianeta in una dimensione diversa dalla loro.

STORIA

Gli Asura sono la penultima razza nota di esseri viventi senzienti (dominanti su Ethran) ad apparire. Il loro arrivo viene datato precisamente il 10 Enegier -1.303 AC, proprio durante l'inizio del Lothiren, la stagione dei Fiori. Il loro arrivo fece molto scalpore perché da un portale di natura presumibilmente magica temporaneo apparso improvvisamente al centro della città di Mantis. Per la precisione fu inviata una delegazione di cinque Asura, chiedendo il permesso di parlare con il padrone della città.
Il re del territorio accolse subito i nuovi arrivati mostrando intenzioni amichevoli. In realtà temeva i nuovi arrivati, ma credeva che se erano in grado di far apparire dal nulla un portale nel mezzo di una città collegato ad un altro luogo distante, rappresentavano una minaccia seria. Nel corso di trattative durate quasi due settimane, gli Asura dichiaravano la loro buona fede e le intenzioni assolutamente pacifiche da parte loro; nel frattempo schiere di diplomatici e messaggeri di altre popolazioni (in particolare quelle umane, dei mezzo-demoni ed in seguito dei nani) si radunarono a Mantis per valutare l'evolversi della situazione.
In più di un'occasione vennero fatte pressioni al consiglio di Mantis per ricacciare gli Asura nel loro mondo, ma il re era di tutt'altro avviso, intravedendo in quella situazione un'opportunità. I timori iniziali si sciolsero poco a poco, lasciando spazio alla possibilità di sfruttare le conoscenze degli Asura e la loro presenza come deterrente contro altre nazioni. Gli Asura dal canto loro volevano poche cose ben precise: la possibilità di far venire dal loro mondo un certo numero dei loro esponenti, la possibilità di installarsi in una zona disabitata per costruire una loro città, aiuti nei primi tempi nel reperire risorse e beni di prima necessità.

Il re intuì che le intenzioni degli Asura erano sincere, e che una collaborazione poteva portare notevoli vantaggi. Nonostante le pressioni degli altri popoli, decise di offrire aiuto e supporto agli Asura in cambio di alcune conoscenze (trattate in segreto con i diplomatici Asura). La nuova razza venne stanziata in un luogo lontano dalla città di Mantis, in un territorio strategicamente poco importante ma con buone difese naturali, e tenuto sotto costante osservazioni dalle guardie che erano di stanza li con l'ordine ufficiale di aiutare gli Asura nella costruzione della città e la difesa fino a quando non fosse autosufficiente. Nel corso dei mesi successivi, circa 20.000 Asura attraversarono i loro portali per giungere su Ethran. La città che venne edificata rimane l'unica della loro razza ed ancora nei giorni presenti è il loro luogo più importante. Molti Asura, in solitaria od in piccoli gruppi di 4-5, hanno iniziato a viaggiare per il resto del mondo.

Nel corso del tempo la nuova razza venne accettata dalle altre popolazioni: sebbene molti di loro risultino altezzosi o spocchiosi, sono comunque esseri leali e di parola, e normalmente pacifici.

ASPETTO

Gli Asura sono creature molto più piccole degli umani: in statura non arrivano di poco (in media) all'altezza della cintola di un essere umano di statura media. Possiedono una corporatura sottile in cui spiccano le proporzioni un poco esagerate di testa, mani e piedi. Le dita degli arti (4 per ognuno) sono dotate di piccoli artigli e le mani sono dotate di una flessibilità molto elevata, cosa che gli permettono di svolgere con grande abilità lavori manuali di precisione. La testa ha la forma di un ellissoide piuttosto largo e spigoloso, ancor più pronunciato per via delle orecchie molto grandi e articolate che cadono ai lati della testa. Gli occhi sono tondi e molto grandi e si presentano in una grande varietà di colori, a tinta unica o neri al centro. Il naso è piccolo, poco pronunciato e sottile, mentre la bocca larga e sottile con denti appuntiti. La pelle è in diverse tonalità di grigio, in alcuni casi tendenti al blu o più raramente al seppia; può essere a tinta uniforme, oppure con leggere variazioni di tonalità lungo il corpo o con presenza di voglie di diversa forma e grandezza più scure, in alcuni casi con lentiggini sul volto. I capelli sono generalmente tagliati corti in diverse forme bizzarre, di colore scuro e in svariate tonalità, ma non è inusuale trovare Asura volutamente calvi.
Maschi e femmine hanno un aspetto molto simile. Le principali differenze sono nella voce (in maniera similare agli esseri umani), nella struttura delle orecchie (le femmine le hanno più corte ma più spesse e massiccie e forme più articolate) e la bocca (nelle femmine di dimensioni minori, simili per proporzioni a quelle di un essere umano). L'attività riproduttiva degli Asura è del tutto analoga ad un essere umano, con alcune differenze. La gestazione avviene dopo 6 mesi, gli asura appena nati non vengono allattati dalle madri (che hanno un seno appena visibile, sostanzialmente il tronco di maschi e femmine sono uguali) e un bambino acquisisce proprietà di linguaggio e un certo livello di capacità cognitive già dopo un paio di mesi dalla nascita, molto prima di un normale essere umano.

COMPORTAMENTO

Gli Asura amano la conoscenza e la sua applicazione pratica. Sono tra i più abili scienziati, ingegneri ed inventori di Ethran e la loro società è basata sul prestigio che si ottiene nel campo dello studio e degli esperimenti. Reputano loro stessi superiori alle altre razze e sono convinti che arriverà il giorno in cui tutte le altre saranno sottomesse al loro potere, ma per una semplice evoluzione che li porterà ad un livello di vita superiore proprio grazie alle loro scoperte e conoscenze.
Il loro aspetto e modo di muoversi, unito al comportamento spesso eccitato ed alla grande passione che mettono nel loro lavoro, li fanno sembrare agli occhi degli altri umani quasi dei bambini con in mano i loro giocattoli, ma è una visione spesso fuorviante che li sottovaluta. Le loro conoscenze e la propensione allo studio li rende validi collaboratori in diversi campi, e sono generalmente accettati dalle altre razze per via della loro indole pacifica e curiosa. Spesso risultano altezzosi, convinti di essere solo loro detentori della verità assoluta.

La struttura sociale Asura si basa su alcuni fondamenti ben precisi. Praticano la monogamia, quindi ognuno di loro ha una relazione con un solo altro/a asura alla volta; di solito si tratta dell'unica relazione che sviluppano durante la loro vita e tale relazioni nasce tra due individui che condividono la passione per uno stesso concetto (che di norma ha a che fare con la scienza, la tecnologia, l'ingegneria o uno specifico campo di studio). Queste relazioni hanno un rapporto paritario e di norma si fondano su alcune regole comuni, tra le quali spesso compare una durata ben precisa di tale rapporto. Le relazioni che si rompono prematuramente portano spesso a situazioni di contrasto, a volte molto violenti, con una lotta tra i due ex-partner per l'ottenimento dell'eventuale prole e di tutte le idee e le invenzioni prodotte insieme.
La struttura governativa degli asura è piuttosto abbozzata. Gli asura non possiedono dei vasti territori ma si limitano a governare delle città-stato, usate per lo più come centri amministrativi, abitativi e con la presenza di accademie di studio e luoghi per lo scambio di idee e congegni di vario tipo. Ogni città è guidata da quello che viene definito *Alto Consiglio Asura*, formato da 3 asura eletti per periodi predefiniti, e che si occupano di gestire la vita dei cittadini, applicare leggi e fare da giudici nelle questioni legali e dissenso. La carica nel Consiglio è poco ambita, in quanto priva l'asura di tempo che impiegherebbe per portare avanti le sue ricerche ed esperimenti.
Gli Asura si sono adattati a vivere nelle strutture cittadine tipiche del mondo di Ethran, ma dove possibile hanno eretto nuove città basate sul loro particolare stile architettonico. Le città asura sono fatte di pietra con largo uso di particolari incantamenti e elementi "tecnologici" noti solo a loro. Le loro città più incredibili sono vere e proprie strutture a forma di piramide rovesciata in grado di fluttuare sul terreno circostante; queste città non sono in grado di muoversi, il fenomeno è reso possibile anche grazie a speciali congegni costruiti sotto il terreno circostante, ma rendono quasi impossibile raggiungere il centro abitato se non per mezzo di un Portale Asura.

Gli asura passano gran parte del loro tempo nel portare avanti i loro progetti di ricerca ed esperimenti, condotti di norma in strutture costruite appositamente fuori dai centri cittadini. Spesso tali ricerche sono tenute segrete agli altri asura, che non si farebbero scrupoli nel rubare le nuove scoperte per farle proprie. A capo della ricerca si trova quasi sempre (ci sono delle eccezioni) un solo asura o una coppia che vive una relazione, i quali fanno affidamento su quelli che vengono definiti "Gruppi di Lavoro". Si tratta di gruppi di 3-5 asura che all'interno di uno specifico progetto di ricerca svolgono uno specifico compito. Mediamente un progetto possiede un paio di questi gruppi, sebbene alcuni dei più complessi può averne fino a 6-8, ognuno con compiti specifici. Normalmente ogni Gruppo di Lavoro non conosce il progetto per intero e si occupa di risolvere solo una parte del problema.
I Gruppi di Lavoro sono un elemento essenziale della struttura sociale degli asura, tanto che vengono regolamentati con norme ben precise e ognuno di loro deve partecipare agli utili (di qualunque tipo) derivante dal progetto. Molto spesso i Gruppi di Lavoro sono formati da un team fisso di asura e con competenze specifiche e note, tali che una volta terminato il loro lavoro su un progetto possono essere assunti per un altro.

CARATTERISTICHE E PREGI RAZZIALI

- **Altezza:** 80 ± 4d5 cm
- **Peso:** 20 ± 3d6 Kg
- **Età:** Media di 380 anni, fino a 500 anni.
- **Taglia:** 3 (Piccola). Per via della loro Taglia, gli Asura hanno un bonus di +1 alla Schivata ed una penalità di -1 alla Tempra. Per l'uso delle armi seguono le regole descritte nel Manuale del Regolamento al *Capitolo 6: A spasso per il mondo* al *Paragrafo 5. Taglia*. La modifica di Taglia conferisce loro anche una penalità di -1 al punteggio di Forza, già compreso nelle modifiche alle Caratteristiche.
- **Esperto di Conoscenze:** Gli asura godono di un bonus di +1 alle Prove di Abilità del Gruppo di Appartenenza di *Conoscenze*. Questo bonus non concorre per il calcolo del LAM.
- **Mani artigliate:** Gli asura sono dotati di mani e piedi artigliati, molto affilati. Quando eseguono attacchi di Lotta possono decidere se infliggere danni Taglienti anzichè Contundenti, ed i loro attacchi infliggono 1 PV in più. In ogni caso, devono sottostare a tutte le regole specifiche della Lotta, descritte nel manuale del regolamento nel *Capitolo 5: Sistema di combattimento*.
- **Resistenza all'Elettrico:** Gli Asura sono particolarmente resistenti ai danni elettrici, e subiscono 2 danni in meno da attacchi di questo tipo.

SOTTORAZZE

Sottorazza 1: *Asura*

- MODIFICHE CARATTERISTICHE: Intelligenza +2, Memoria +1, Manualità +1, Forza -2 (-1 dal modificatore di Taglia), Costituzione -2, Carisma -1

- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x1,1 - Armi contundenti x0,8 - Armi da lancio x0,9 (Bolas x1,1, Giavellotto x1,0) - Armi da tiro x0,8 (Balestre x1,1) - Armi esotiche x1,1 (Mano artigliata x0,9, Scudo chiodato x1,2) - Armi taglienti x0,8 (Perforanti x1,0) - Asce x1,1 - Artigianato x1,2 (Lavorare il legno x1,0, Lavorare i tessuti x0,8) - Artigianato runico x1,2 - Capacità fisiche x0,7 (Equilibrio x1,1, Scalare x1,2) - Conoscenze x1,3 (Magia dell'Ordine x0,8, Mostri x0,9) - Deduzione x0,8 (Trovare trappole x1,0, Valutare x1,1) - Esploratore x0,9 - Fede nella Trinità x0,8 - Furtività x1,2 (Manolesta x1,0, Manomettere congegni x1,3) - Inventiva x1,3 - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x1,2 (Rune Ithildin x1,0) - Mestieri x1,0 (Chirurgo x1,3, Guaritore x1,1, Traduttore x1,2) - Socializzazione x0,8 (Ingannare x1,0) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)
- RESISTENZE: Fisico 7, Fuoco 5, Freddo 6, Elettrico 7, Acido 3, Magico 3, Psichico 8.

MOVIMENTO BASE: 6

CAPITOLO 2: Razze non giocabili

Razze

1. MEZZO-UMANO

NOMENCLATURA

Nome: Mezzo-umano, Mezzo-umani
Razza: Mezzo-umana, dei Mezzo-umani
Civiltà: Mezzo-umana

DESCRIZIONE GENERALE

I mezzi-umani nascono dall'unione tra un demone maschio ed una donna umana. Generalmente questo porta alla nascita di un mezzo-demone, ma in casi estremamente rari viene alla luce un essere cui la componente umana è predominante.
Visivamente un mezzo-umano ha l'aspetto di un essere umano normale, ma ad un esame più accurato è possibile trovare uno o due aspetti fisici che derivano dalla sua natura in parte demoniaca. Spesso, comunque, i mezzo-umani si possono facilmente confondere con gli esseri umani normali.
Il loro numero nel mondo è estremamente ridotto: si stima che non superino il numero di 30. Non solo richiede l'accoppiamento specifico spiegato sopra, ma anche in quel caso è molto più probabile si generi un mezzo-demone: si stima che nasca un mezzo-umano ogni mille mezzo-demoni generati tra un demone maschio ed una femmina umana. Oltre a questo, spesso i mezzo-umani vengono uccisi appena dopo la nascita dal padre; tra i demoni circola la profezia che sarà proprio un mezzo-umano a porre fine alla loro stirpe. Nei fatti la situazione è molto più complessa: un mezzo-umano è molto più difficile da gestire di un mezzo-demone (quelli generati dai demoni sono spesso loro schiavi), ed un mezzo-umano costituisce anche un pericolo: tutti loro sono infatti dotati di un potere, unico da individuo ad individuo, la cui natura è spesso sconosciuta ma che una volta rivelata può produrre effetti devastanti. Il potere generato da alcuni mezzi-umani è tale da far sprofondare interi continenti.

I mezzi-umani sono veri e propri reietti del mondo, per lo meno nel momento in cui vengono identificati come tali. I miti e le leggende li dipingono come esseri estremamente pericolosi, talune volte da presupposti fondati, quasi sempre a causa degli effetti dei loro poteri che nei racconti risultano ancor più devastanti di quanto non sia in realtà. Molti ritengono siano spie dei demoni stessi, cui hanno donato il potere della Magia Demoniaca ma che al tempo stesso sono in grado di mimetizzarsi perfettamente tra gli esseri umani, soprattutto per via del loro aspetto. A differenza dei mezzo-demoni, non hanno una storia alle spalle fatta prima di sopruso da parte dei demoni e della successiva affermazione della loro dipendenza dai loro confronti, che nel corso dei secoli gli ha permesso di integrarsi nella società di Ethran con le altre razze. Inoltre, eventi dei quali ancora il mondo porta il segno (come l'esistenza di un cratere nel mezzo del quale esisteva una città, spazzata via dal potere generato da un mezzo-umano in pochi secondi) sono ulteriore monito per tutti gli esseri viventi su quello che questa razza è in grado di fare.
Per questi motivi, I mezzo-umani che riescono a fuggire dai demoni e ad iniziare una propria vita, scelgono di mantenere nascosta la loro natura oppure di vivere in luoghi lontani dalla civiltà, come eremiti. Come I mezzo-demoni sono in grado di usare la Magia Demoniaca, ma ad un livello superiore: le loro stesse capacità uniche derivano da questa capacità. Se nasce una femmina la cui madre è in possesso della Qualità Manipolatrice del Fuoco Primordiale, anche la figlia ne sarà in possesso e può avere accesso alla Magia dell'Ordine.

ASPETTO

Visivamente i mezzo-umani sono del tutto simili ad un normale essere umano, ma possiedono dei particolaritratti fisici (in genere uno, raramente un paio) che possono tradire la loro vera discendenza. A volte si tratta di un particolare non per forza riconducibile alla sua natura (ad esempio capelli di un colore rosso acceso), altre volte possono destare sospetti (occhi dall'iride rossa, muscolatura sovrasviluppata), fino a giungere ad elementi che non lasciano dubbi sull'origine (presenza di corna o di una coda). In alcuni casi si tratta di una deviazione evidente ma non visibile; ad esempio essere in possesso di due cuori, aspetto anatomico tipico dei demoni.
Comunque, escludendo casi particolari con aspetti evidenti, i mezzo-umani sono in grado di confondersi senza problemi tra gli esseri umani.

COMPORTAMENTO

Di base un mezzo-umano ha comportamenti del tutto identici a quelli di un essere umano, con tutta la possibile gamma di ragionamenti ed emozioni tipiche di questa razza. Possiedono però una scintilla dell'animo demoniaco, il che li rende estremamente irascibili; spesso si tratta di scatti di ira, per non dire di odio, improvvisi; in alcuni casi si tratta di pochi attimi impulsivi, in altri sfociano anche in reazioni fisiche violente. I mezzo-umani conoscono questo lato del loro carattere, e spesso si allenano per cercare di limitare il più possibile questi fenomeni che sono l'indizio più evidente della loro origine; ma è necessaria una volontà di ferro per resistere a

questi impulsi, e solo pochissimi di loro vi riescono. La scintilla che provoca questi attacchi a volte si scatena quando si verificano eventi particolari, ma in altri sono del tutto casuali e privi di apparenti motivi.
Disprezzano il loro stato di emarginati. Nei confronti dei demoni provano un forte odio, perché il padre cerca generalmente di ucciderli, ma soprattutto per il legame empatico che sviluppano fin dall'inizio con la madre, che normalmente è una schiava dei demoni. Nei confronti degli umani provano sentimenti contrastanti, ma alcuni di loro arrivano alla compassione: reputano ingiusta la loro reputazione, ma comprendono anche che costituiscono un pericolo per loro, per i loro scatti d'ira violenti e per le loro capacità uniche che non riescono a controllare.
I mezzo-umani vivono spesso isolati, come eremiti, o sempre in viaggio da un luogo all'altro. Raramente alcuni di loro si stanziano in piccole e grandi città, cercando di nascondere la loro natura e facendosi passare come umano. Il loro numero è talmente piccolo che non esiste un senso di comunità tra loro, ed è estremamente difficile trovarne più di uno in una data zona.

CARATTERISTICHE E PREGI RAZZIALI

- **Altezza:** 164 ± 5d10 cm (maschio), 150 ± 6d8 cm (femmina)
- **Peso:** 48 ± 5d10 Kg (maschio), 36 ± 6d8 Kg (femmina)
- **Età:** Media di 100 anni, fino a 140 anni.
- **Taglia:** 4 (Media).
- **Magia demoniaca:** I mezzo-umani sono in grado di usare gli incantesimi di Magia Demoniaca.
- **Distruttore demoniaco:** Ogni mezzo-umano è in grado di usare una specifica capacità che produce effetti unici, generalmente su vasta scala e di elevate proporzioni. Tutte le volte che vuole attingere a questo potere, deve usare l'Abilità *Speciale [Distruttore demoniaco]* (alla quale ha accesso in maniera spontanea e naturale fin dalla nascita), come se stesse lanciando un incantesimo che fa uso di Mana. Ogni mezzo-umano possiede un singolo potere, unico per ognuno di essi, che in genere prosciuga quasi tutte le sue energie. Il più delle volte l'effetto del potere è riconducibile a quelli della Magia Demoniaca, ma essendo unico per ogni mezzo-umano la descrizione viene riportata di volta in volta su quella della singola creatura, statistiche comprese.

SOTTORAZZE

Sottorazza 1: *Mezzo-umano*
Non esistono sottorazze. Tutti I mezzo-umani si considerano appartenenti ad un unico ceppo genetico.

- MODIFICHE CARATTERISTICHE: Forza +2, Intelligenza +2, Costituzione +1, Riflessi +1, Memoria -1, Carisma -2, Empatia -3
- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x1,1 (Alabarda x0,9, Falce x1,2) - Armi contundenti x0,8 (Contundenti medie x1,0) - Armi da lancio x1,1 - Armi da tiro x0,8 - Armi esotiche x1,0 (Frusta x1,1, Rete x1,2) - Armi taglienti x0,8 (Pugnali x1,0) - Asce x1,1 - Artigianato x1,1 (Alchimia x1,3, Creare veleni x1,2, Forgiare armature x0,9) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,2 (Lotta x1,3) - Conoscenze x0,9 (Magia demoniaca x1,2) - Deduzione x1,1 (Trovare trappole x1,2) - Esploratore x1,2 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,1 (Manomettere congegni x0,9, Nascondersi x1,2) - Inventiva x0,9 (Inventare preparati alchemici x1,2) - Magia dell'Ordine x1,1 - Magia demoniaca x1,2 - Magia di Gaia x1,0 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,7 - Socializzazione x1,2 (Condottiero x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x0,9, Distruttore demoniaco x1,3)
- RESISTENZE: Fisico 11, Fuoco 9, Freddo 2, Elettrico 5, Acido 7, Magico 6, Psichico 2.

MOVIMENTO BASE: 10

2. SENZ'ANIMA

NOMENCLATURA

Nome: Senz'anima
Razza: Senz'anima, dei Senz'anima
Civiltà: dei Senz'anima

DESCRIZIONE GENERALE

I Senz'anima sono una razza ispirata ai T'lan Imass descritti nella saga del *Libro Malazan dei Caduti*.

Durante la Prima Guerra dei Demoni, in un periodo in cui Ethran era ancora in larga parte sconosciuto e dove un'unica razza dominava le terre emerse, gli ominus stavano perdendo costantemente possedimenti e la loro popolazione era in continuo calo. Pur con l'aiuto delle loro conoscenze sulla Magia di Gaia ed in superiorità numerica, i demoni erano decisamente troppo potenti e molto più esperti sul campo di battaglia. Lo scopo delle creature uscite dal portale dimensionale lasciato dalle creature aliene sull'Isola del Fuoco era quello di dominare l'intero mondo di Ethran, uccidere quasi tutte le creature viventi e rendere schiave quelle rimaste.

In un primo momento, gli ominus cercarono semplicemente di resistere all'onda d'urto nemica, incapaci di contrattaccare. Nel frattempo, sull'Isola del Fuoco fecero la comparsa dei primi mezzo-demoni, resi subito schiavi dai demoni. Con lo scorrere della guerra, alcuni di loro riuscirono a fuggire, ma terrorizzati e pieni degli orrori subiti quando privi della libertà, rimasero per lo più neutrali nel conflitto, cercando rifugio in zone remote del mondo. Alcuni di questi svilupparono le prime rudimentali capacità di Magia Demoniaca, tipica dei demoni, ma il loro livello di conoscenza era tale da non permetterne un'applicazione pratica per la guerra in corso.
In questa fase alcuni degli ominus più esperti in campo magico iniziarono a cercare un modo per respingere i demoni, sfruttando le conoscenze dei pochi mezzo-demoni che decidero si aiutarli, convinti che non ci fosse altra soluzione per vivere davvero in pace. Gli studiosi dell'epoca giunsero a formulare diverse teorie, fornendo delle soluzioni che prevedevano l'uso della Magia Demoniaca combinata a quella di Gaia. È in questa fase che si inizia a teorizzare quello che poi verrà definito come *Rituale Hunab Ku*, dal nome dell'ominus che lo ideò nella sua forma definitiva. Un paio di gruppi di ominus e mezzzo-demoni portarono avanti queste teorie, arrivando a delle prove pratiche, ma tra eventi catastrofici e risultati di scarso rilievo, non si ottenne mai qualcosa di concreto. Nel frattempo, la guerra andava avanti e la popolazione degli ominus veniva sterminata.

Dallo studio di questi esperimenti, il giovane Hunab Ku teorizzò che i fallimenti dipendevano dalla scarsa forza magica demoniaca scaturita e dal tipo di energia prodotta. Si rese conto che i mezzo-demoni non erano in grado di generare la magia necessaria per ottenere lo scopo desiderato. Tali osservazioni non furono prese in considerazioni, ma Hunab Ku continuò nelle sue ricerche, convinto delle sue teorie. L'occasione per provarle si presentò quasi casualmente: tra un gruppo di emzzo-demoni fuggiti via mare dall'Isola del Fuoco, fu rinvenuto quello che a tutti gli effetti sembrava un ominus, più alto e robusto rispetto alla media e dotato di occhi da un colore rosso accesso, decisamente inusuali.
Quello che a tutti gli effetti si rivelò in seguito essere il primo mezzo-umano della storia (sebbene tra i senz'anima si dibatta sul fatto che sia un termine improprio, essendo stato generato da una donna ominus e non una donna umana) dimostrò di possedere un'energia magica demoniaca spontanea di potenza spropositata; alcune leggende ominus narrano di un essere ancestrale in grado di cancellare qualunque cosa, viva o inanimata, con la sua sola voce nel raggio di svariati chilometri, mentre alcune storie dei senz'anima narrano di effetti magici creati con il semplice pensiero quando ad un mago esperto avrebbe richiesto decenni di studio per ottenere solo un risultato appena paragonabile.

Non ci sono resoconti e ricordi, ma gli ominus cercarono per anni di ottenere l'aiuto di questo essere, che per tutta risposta si diede alla fuga; furono necessari 5 anni e potenti rituali magici con la Magia di Gaia per trovarlo e catturarlo. Il potere demoniaco generato dal mezzo-umano, unito alla Magia di Gaia, fu il tassello fondamentale per la creazione del Rituale Hunab Ku. Alcuni degli ominus, spaventati ancor di più dal rituale che dalla minaccia dei demoni, decisero di non farne parte (da questi discendono gli attuali ominus e gli umani), ma la maggior parte dei resti della popolazione venne coinvolta.
Il Rituale si estese per centinaia di chilometri, coinvolgendo qualunque ominus trovasse sulla sua strada, strappando a forza l'anima dal corpo, ma nonostante questo la creatura continua ad avere una sorta di esistenza. La creatura risultate mantiene i propri ricordi, le proprie conoscenze e la propria capacità, ha un ricordo della sua identità passata ma che non è più sua (in assenza dell'anima non esiste l'individuo stesso, perchè privo non solo di quello che identifica la vita, ma anche del suo Vero Nome). Si è privi di vita, ma non si è davvero defunti, sospesi in un limbo tra l'esistenza e la morte stessa. L'anima dell'individuo non è più presente in lui, ma non torna da dove è venuta rimanendo in uno stato sospeso. La creatura che ne deriva è un Senz'anima.

Più che un rituale, viene vista come una maledizione, una condanna. I Senz'anima sono esseri immortali che però non hanno una vera esistenza, intrappolati in un bivio dal quale non possono uscire. Coloro che sono sopravvissuti fino ai giorni presenti bramano la morte, la fine dell'esistenza, ma non la possono raggiungere, legati al rituale stesso che impedisce loro di recidere ogni legame terreno e di far migrare l'anima. L'unico modo è quello di annullare la forza del rituale stesso.
Da quel giorno, gli ominus rimasti erano non più di qualche migliaio, tutti gli altri si erano trasformati in Senz'anima. Esseri senza tempo, privi di vita ma immortali, dotati della capacità di usare diverse forme di magia ed animati da un unico scopo impresso nelle loro menti dal rituale stesso, uno scopo che non cesserà mai di tormentarli: annientare i demoni e la minaccia che rappresentano. Grazie ai loro nuovi poteri ribaltarono le sorti della battaglia sconfissero i demoni e li ricacciarono indietro, ma al prezzo di un quasi sterminio di un'intera razza e dello sconvolgimento dell'intero pianeta. Da quell'epoca si sono ritirati in luoghi sconosciuti e nascosti, e solo durante l'Era delle Crepe sono riapparsi per combattere, secondo la loro personale visione, una battaglia che per loro non ha mai termine.

ASPETTO

I Senz'anima hanno forma umanoide, sono di corporatura simile a quella di un umano e mediamente più bassi. Qui finiscono le similitudini: il loro corpo ha cessato di vivere millenni addietro, ed ora appaiono come un ammasso in putrefazione. In gran parte sono formati solo da ossa e tendini, con dei brandelli di carne sparsi per il loro corpo. Normalmente appaiono con dei vestiti di varia fattura che copre solo in parte il loro aspetto cadaverico, ma non emanano alcun odore di morte o putrefazione e quando si muovono possono farlo in completo silenzio. La testa è normalmente priva di carne ed è visibile solo il teschio, con due pozze nere senza fondo dove si trovano le orbite oculari.
Nonostante l'aspetto, il loro portamento è comunque fiero, la postura appare solida ed eretta e non da una sensazione di decadenza. Sono quasi del tutto privi di organi interni, normalmente ne hanno dei resti al loro interni attaccati allo scheletro o tra di loro, spesso visibili tra le ossa scoperte. Sono in grado di parlare, ma la loro voce non è naturale (non hanno corde vocali) ma è cacofonica e rimbombante, e sembra provenire da un luogo lontano, da un abisso, con un eco di sottofondo.

COMPORTAMENTO

L'esistenza di un Senz'anima è votata ad un unico scopo: distruggere i demoni. Dopo la loro creazione questo loro unico pensiero si focalizzò sulla minaccia che avevano di fronte, e lo portarono avanti senza sosta, in maniera cinica e spietata. Ma una volta debellata, si ritrovarono improvvisamente vuoti non solo nell'animo, ma anche nello spirito e privi di volontà nel perseguire qualunque scopo. Inizialmente si ritirarono in luoghi disabitati, sconosciuti e remoti del mondo. Quasi tutti loro passarono secoli, se non millenni, in una sorta di stasi senza fare nulla; solo in pochi avevano mantenuto un certo livello di individualità e coscienza, e grazie ad una forza di volontà fuori dal comune trovarono il modo di "andare avanti", attraverso altri scopi da raggiungere, ma sempre rimanendo nell'ombra. Sebbene nessun Senz'anima sia davvero un individuo singolo e lo scopo per il quale erano stati creati era sempre lì, pronto a giudarli qualora fosse stato necessario, col tempo molti di loro trovarono la forza di seguire i primi a perseguire altri obiettivi, soprattutto grazie ai pensieri condivisi di coloro che aprirono la strada a questo nuovo modo di "esistere".

Alcuni di loro si dedicarono allo studio della magia, altri alle ricerche archeologiche, altri ancora si dedicarono alla protezione di luoghi particolari. Menzione particolare va a Hunab Ku, l'ideatore del rituale, che sulle basi della cultura drow derivante dal loro mondo d'origine, diede vita ad un "surrogato" di religione, la prima e l'unica presente su Ethran (la *Trinità*). Tutto questo però non deve ingannare sul modo di pensare di un Senz'anima: tutte queste loro esperienze sono dettate in parte dalla volontà di scoprire nuove cose, dall'altra per evitare di spegnere quel legame che ancora li tiene ancorati nel mondo dei viventi. Le loro menti non sono rivolte agli altri esseri di Ethran, che per loro non hanno alcuna importanza. E non combattono i demoni per salvare il mondo, ma perchè sentono il bisogno di farlo… e lo fanno anche a discapito delle altre forme di vita, se questo può portare ad un indubbio vantaggio.
Se un Senz'anima si dimostra buono e generoso verso un essere vivente, rimane solo una sorta di facciata: quell'atto di bontà in realtà è legato ad uno scopo puramente personale, che non ha nulla a che vedere con le emozioni o l'empatia.

CARATTERISTICHE E PREGI RAZZIALI

- **Altezza:** 148 ± 5d10 cm (maschio), 140 ± 6d8 cm (femmina)
- **Peso:** 24 ± 4d8 Kg (maschio), 20 ± 4d6 Kg (femmina)
- **Età:** Immortale.
- **Taglia:** 4 (Media).
- **Essere non-morto:** Un Senz'anima è privo di vita, quindi non può morire. Per questo non ha bisogno di nulla per sostenarsi (cibo, acqua), è insensibile alle condizioni climatiche ed è immune alle malattie, ai veleni ed alle Ferite emorragiche. Non ha bisogno di respirare, è insensibile al dolore e non ha bisogno di dormire.
- **Rigenerazione del corpo:** Il corpo di un Senz'anima è tale da resistere per un tempo indefinito. I millenni hanno in parte decomposto la carne che li ricopriva e gli organi interni, ma sono sostanzialmente senza tempo. Qualunque danno subito dal loro corpo (a causa di incidenti, effetti magici o colpi da parte di un nemico) si rigenera. Se la parte del corpo colpita non scende a 0 PV, recupera 3 PV ogni round; in caso contrario la rigenerazione è più lenta, ed il recupero della parte incidentata richiede 3 giorni. L'unico modo per distruggere completamente il corpo di un Senz'anima è quello di portare a 0 PV ogni parte che lo compone, e poi bruciare i resti fino a farli diventare polvere, per poi disperderla. Da notare che anche in questo caso il Senz'anima in realtà non muore: la sua mente rimane intatta, e continua a fluttuare come un'entità incorporea per il mondo.
- **Mente collettiva:** I Senz'anima non sono singoli individui, ma una sorta di organismo unico. Infatti, tutte le loro menti sono connesse tra loro, senza limiti di tempo e spazio. Qualunque percezione di uno dei Senz'anima, o qualunque informazione che ottiene viene immediatamente conosciuta anche da tutti gli altri Senz'anima. Non esiste modo di bloccare questa capacità.
- **Esperto di Magia di Gaia:** I Senz'anima godono di un bonus di +2 alle Prove di Abilità del Gruppo di Appartenenza di *Magia di Gaia*. Questo bonus non concorre per il calcolo del LAM, e non permette di usare le Abilità correlate se non si sono investiti PA per avere almeno un LA pari ad 1 (esclusi altri tipi di bonus, tranne quelli di Sinergia).

- **Magia demoniaca:** Grazie al rituale, un Senz'anima è in grado di usare perfettamente la Magia Demoniaca, oltre alla Magia di Gaia.
- **Legame planare:** L'unico modo per distruggere un Senz'anima (sconosciuto a chiunque) è di portarlo su un'altra dimensione. Il Rituale li lega in maniera indissolubile ad Ethran, quindi andarsene da Ethran vuol dire porre fine in maniera definitiva alla loro esistenza.
- **Immunità:** Un Senz'anima è immune ai danni da Freddo ed a quelli Elettrici. Gli incantesimi di *Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]* non hanno effetto su di loro.
- **Forma di sabbia:** Un Senz'anima può assumere la forma di un ammasso di sabbia, o polvere. Passare da una forma all'altra richiede 3 PAz, ma è possibile solo 1 volta ogni round. Quando diventa sabbia ne assume tutte le caratteristiche, spargendosi ovunque come normale sabbia. In questo stato non può compiere azioni, ma non può neanche essere danneggiato. È possibile disperdere la sabbia, anche a grandissime distanze, ma questo non comporta alcun problema per il Senz'anima. Assumere questa forma in una zona sabbiosa lo rende impossibile da identificare e trovare. In forma sabbiosa, se si trova su un terreno di tipo naturale (quindi non lavorato come ad esempio un pavimento lastricato) può teleportarsi in un qualunque punto entro 3 Km, basta che emerga in un altro punto il cui terreno è naturale. Il teletrasporto è pressochè istantaneo (1 PAz). Inoltre, in forma di sabbia può nascondersi sotto il terreno (sempre se di tipo naturale) e viaggiare nascosto in esso alla sua velocità di base senza essere visto o notato.
- **Bonus Schivata:** Un Senz'anima ha un bonus di +4 al punteggio di Schivata.
- **Pelle dura +3:** Il corpo di un Senz'anima ha un punteggio di Armatura di +3.
- **Vista notturna:** Un Senz'anima vede perfettamente al buio, entro un raggio visivo identico a quello che si ha durante il giorno.
- **Senza energia:** Un Senz'anima è privo di Energia. Questo vuol dire che non ne ha bisogno per compiere le sue azioni, è immune agli effetti della fatica e non ha bisogno di dormire.

SOTTORAZZE

Sottorazza 1: *Senz'anima*
Non esistono sottorazze.

- MODIFICHE CARATTERISTICHE: Forza +3, Intelligenza +3, Empatia +2, Carisma -4, Intuito -4
- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x0,8 (Alabarda x1,0) - Armi contundenti x1,2 - Armi da lancio x1,1 (Generico x1,3) - Armi da tiro x0,7 - Armi esotiche x0,7 - Armi taglienti x1,3 - Asce x0,7 - Artigianato x0,8 (Alchimia x1,2, Creare veleni x1,2, Lavorare la pietra x1,2) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,3 - Conoscenze x1,3 (Magia dell'Ordine x0,7, Magia Runica x0,7) - Deduzione x1,1 (Osservare x1,3) - Esploratore x0,7 (Orientamento x1,2) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,2 (Manomettere congegni x0,7, Scassinare x0,7) - Inventiva x1,3 (Inventare Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie Runiche x0,7) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x1,2 - Magia di Gaia x1,3 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,7 (Traduttore x1,2) - Socializzazione x1,1 - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)
- RESISTENZE: Fisico n.a., Fuoco 10, Freddo n.a., Elettrico n.a., Acido 10, Magico 10, Psichico 10.
- MOVIMENTO BASE: 9

CAPITOLO 3: La magia

La magia su Ethran si esprime in diverse forme, ognuna delle quali si basa sullo sfruttamento di specifiche risorse, alcune di carattere esterno, altre che derivano direttamente dall'utilizzatore, che non necessariamente viene definito con il termine di "Mago".
Attualmente su Ethran sono conosciute quattro forme di magia, più una quinta che ne è un derivato e non viene definita strettamente magia. Di queste, tre si affidano ad un fenomeno fisico artificiale ma due di esse ne sfruttano un effetto secondario, mentre l'altra agisce direttamente. Quasi tutte le forme di magia possono essere utilizzate da creature specifiche, a tal punto che i due aspetti sono dipendenti uno dall'altro: incontrare una donna umana che utilizza la Magia dell'Ordine vuol dire trovarsi di fronte ad una Depositaria, ed incontrare una Depositaria vuol dire trovarsi di fronte ad una donna umana che utilizza la Magia dell'Ordine. Solo una forma di magia (la *Magia di Gaia*) può essere usata indistintamente da qualunque essere vivente, anche se nei fatti quasi tutte le conoscenze riguardo a questo tipo di magia sono in mano ai Senz'anima, gli ominus e I drow, motivo per cui gli utilizzatori (che in questo caso vengono chiamati "Maghi") di altre razze sono molto rari e spesso non molto abili nel suo utilizzo.

Con l'esclusione della Magia Demoniaca, nessuno sa da cosa dipenda l'esistenza di queste capacità. Molti studiosi sono concordi nell'affermare che dipenda in parte dall'utilizzatore, in parte da fenomeni ambientali dei quali non si riesce a comprenderne la natura. Molte di queste teorie si basano sui cicli lunari che influenzano la Magia dell'Ordine, e su alcuni studi recenti che hanno dimostrato che l'uso della Magia di Gaia nel sottosuolo permette di sviluppare incantesimi di potenza superiore rispetto al normale. Sono state avanzate diverse ipotesi, quali dimensioni adiacenti che influenzano il mondo di Ethran, il calore generato dal pianeta sotto la crosta, l'influsso dei raggi solari, la presenza di sostanze nell'aria sconosciute, perfino l'esistenza (da parte dei più fanatici) di qualche essere supremo che conceda ai poveri mortali l'uso di poteri che vanno oltre la loro comprensione.
In realtà la magia su Ethran ha un'origine "scientifica". Le quattro Lune che orbitano attorno al pianeta sono in realtà satelliti artificiali, creati dalla razza di alieni venuti in questa dimensione e responsabili della vita sul pianeta. Queste quattro Lune hanno dimensioni e distanze tali da Ethran che appaiono di dimensioni simili, e in determinati periodi le loro traiettorie si intersecano in modo tale da eclissarsi l'un l'altra. Visivamente appaiono come normali satelliti rocciosi, la più grande delle quali ha dimensioni poco maggiori di quelle della Luna che gira attorno alla Terra. Sotto la loro superficie rocciosa sono presenti sofisticati congegni elettronici, alimentati da giganteschi generatori che sfruttano l'energia del vuoto per fornire energia. Questi inviano costantemente sul pianeta segnali elettromagnetici particolari, noti come "*Onde Omega*". Questi segnali hanno la capacità di interagire con qualunque cosa incontrano sul loro cammino, in un modo che dipende dalla specifica cosa. Esseri viventi compresi.

Le Onde Omega possono influenzare direttamente la mente umana, ed addirittura interagire con gli stessi sentimenti ed emozioni di un essere vivente; da queste interazioni si sviluppano Onde Omega distorte, modificate nella loro forma ed intensità, che si intrecciano tra loro e generano effetti secondari che sono quelli che vengono prodotti da un utilizzatore della magia. Non conoscendo l'esistenza di queste onde, né il loro modo di funzionare, quasi tutto lo sviluppo iniziale della magia su Ethran non ha una reale base di studio, ma si basa principalmente su esperimenti empirici e tentativi. Col tempo, basandosi su quanto scoperto, si è potuto dare un indirizzo più specifico alle ricerche, senza però riuscire a comprendere fino in fondo il fenomeno, e di conseguenza lasciando inespresso parte del potenziale di cui si dispone.
Il manuale del regolamento di *Arcana Tales* illustra il metodo usato per lanciare gli incantesimi, qui viene descritto nel dettaglio come la magia funziona su Ethran.

DIFFUSIONE DELLA MAGIA SU ETHRAN E PERCEZIONE

Sebbene l'esistenza della magia su Ethran, dei suoi effetti tangibili e della moltitudine di forme in cui si esprime, rimane un fenomeno estremamente limitato, di cui solo poche persone ne conoscono i segreti e sanno come utilizzarla.

Nella maggior parte degli stati e delle città, la magia viene vista con un misto di indifferenza, sospetto, odio e terrore. In particolare le popolazioni umane e dei mezzo-demoni sono contrari alle varie forme di magia, e in base al luogo chi la pratica può essere emarginato, mal visto o secondo le leggi di alcuni stati perfino cacciati per essere imprigionati o giustiziati; pratiche comuni sono anche quelle di segregare o distruggere documenti che riguardano la magia, siano esse conoscenze o incantesimi, così come la distruzione di luoghi in cui vivevano dei maghi o si ha il solo sospetto che si praticasse la magia. Le leggi e il confronto sociale variano da luogo a luogo, ma quasi mai sono di natura positiva nei confronti della magia. Chi si interessa allo studio della magia lo fa quindi di solito di nascosto, il più delle volte allontanandosi dai centri abitati o andando a cercare i pochi maghi noti che si rifugiano il luoghi appartati. La ricerca stessa di un maestro, o insegnante, è complicato perchè spesso i maghi sono molto gelosi delle loro conoscenze e quasi mai le condividono.

Esistono stati in cui la magia è vista con toni più pacati e accondiscendenti, per non dire che il suo sviluppo viene moderatamente favorito: un esempio tipico è quello del Territorio dei Tre Regni, nel Continente di Teris, dove i tre stati permettono l'uso di specifiche forme di magia, in quanto la loro cultura evolutasi dalla loro fondazione ha permesso la sua accettazione, e viene vista nè più nè meno al pari di una qualunque altra professione. In questi luoghi i maghi possono quindi agire senza doversi nascondere, avendo la possibilità di ambire a qualunque carica che sia possibile raggiungere il base al proprio status sociale, e anzi ottenendo dei vantaggi o appoggi da altre persone per via delle loro capacità. Anche in questi luoghi diventare maghi rimane comunque relegato ad una piccola fascia della popolazione: per la difficoltà di studio, per la necessità di fondi ingenti per ottenere un'istruzione, per la necessità di possedere determinate capacità.
In altri luoghi la magia invece viene tollerata solo per alcuni ambiti specifici. Uno dei tipici esempi riguarda il faro di Heren della Luce: il suo funzionamento si basa sulla Magia Demoniaca operata da un mezzo-demone, ma in generale in tutto il Regno di Heren la magia viene vista con disprezzo. In altri casi, centri abitati di diverse dimensioni possono possedere una politica sociale neutrale nei confronti dei maghi, permettendo loro di vivere all'interno del perimetro cittadino ma al tempo stesso sotto controllo delle guardie o dei cittadini stessi. In casi ancora più rari è possibile che un mago in una città sia visto di buon occhio, in genere perchè grazie alle sue capacità ha fornito un servizio molto importante all'intera comunità.

Gli umani sono quelli che più di tutti non amano la magia, e non a caso tra loro è molto rara. Quasi tutti coloro che la praticano sono in realtà Depositarie: la quasi assenza di maghi maschi umani (tranne che in specifiche e limitate realtà) ha dato un connotato ancora più mistico a coloro che fanno uso della Magia dell'Ordine. Parte dei sentimenti di disprezzo e paura nei confronti delle Depositarie dipende da questa loro capacità, (sebbene sia legato anche ad altri aspetti). Tra i mezzo-demoni esiste un sentimento analogo, ma meno diffuso e forte, con un numero non indifferente di coloro che fanno uso della Magia Demoniaca. Per loro natura, la magia è più diffusa tra le altre razze. Molti ominus hanno conoscenze approfondite della Magia di Gaia, sebbene quasi nessuno la pratichi per le loro convinzioni radicate che è uno dei principali mali del mondo; i drow sono quelli che fanno più largo uso della magia e non hanno alcun pregiudizio nei loro confronti, con un buon sviluppo della Magia di Gaia e in forma minore della Magia Runica, derivata dall'antica convivenza con i nani; i silvani, come i drow, non hanno pregiudizi nei confronti della magia, ma la diffusione è limitata e viene usata solo quando ritenuto veramente necessario; gli asura non sono portati per la magia, ma nel corso del tempo hanno sviluppato una forma avanzata di Magia Runica perchè è molto importante per le loro creazioni meccaniche.

1. MAGIA DELL'ORDINE

La Magia dell'Ordine, detta anche "*Magia del Fuoco Primordiale*" o volgarmente "*Magia delle Depositarie*", è la forma di magia che sono in grado di lanciare le Depositarie. Le Onde Omega inviate dalle Quattro Lune colpiscono la superficie di Ethran e penetrano in profondità arrivando a colpire il nucleo del pianeta. Qui, per via della particolare composizione chimica, le onde vengono riflesse e superata la crosta superficiale colpiscono qualunque essere vivente (animale o vegetale) interagendo con loro. Nella quasi totalità dei casi da questo fenomeno non si verifica nulla, con le onde riflesse che semplicemente si disperdono, ma quando colpiscono una donna umana possono essere manipolate per produrre effetti di varia natura. Nessun altro essere vivente è in grado di sfruttare questo fenomeno, e non tutte le potenziali utilizzatrici sono in grado di usare la Magia dell'Ordine.
Le Onde Omega riflesse entrano in risonanza con la mente delle donne umane, e nello specifico con le aree deputate ai sentimenti e le emozioni. Ogni Depositaria sviluppa delle capacità che dipendono dal proprio essere, ovvero dal tipo di sentimenti ed emozioni che più di altri esprime il loro carattere, e secondariamente dai propri scopi ed obiettivi. In altre parole, una Depositaria non può scegliere a quale tipo di Cerchia appartenere, o quali effetti può produrre: si tratta di un processo indipendente dalla propria volontà. Per esempio, una Depositaria della Vita non è tale perché ha fatto una scelta, ma perché per sua indole personale più di ogni altra cosa è spinta dalla compassione a proteggere le forme di vita, a difenderle ed a rinnovarle. La Depositaria non sceglie la Magia dell'Ordine, è la Magia stessa che decide che tipo di Depositaria si diventa. La pratica di trovare potenziali adepte all'Ordine quando ancora giovanissime, spesso a 3-4 anni, è per avere la possibilità di formarne il carattere in una fase nella quale non è ancora ben definito, per indirizzarle in una data strada. Più i sentimenti della Depositaria sono forti, più il suo potere è grande.

Questo non vuol dire che una Depositaria non prova altri sentimenti, perché una persona è definita da più aspetti caratteriali ed emotivi; bensì che di tutti quegli aspetti ce n'è uno che spicca rispetto agli altri, e che meglio identifica la persona. Le Onde Omega riflesse riescono ad interagire con lo stato emotivo predominante. Non solo: lo rafforzano estremizzandone l'influenza sulla persona. Nell'esempio della Depositaria della Vita, questa diventerà una vera e propria salvatrice di qualunque essere vivente, soffrirà ogni volta che una vita si spegnerà davanti a lei, anche di fronte ai nemici più pericolosi e sanguinari cercherà sempre di fermarli senza ucciderli, cercando addirittura di non ferirli o procurargli dolore. Più si utilizza la Magia dell'Ordine, più questi sentimenti si rafforzano. Questo comporta due conseguenze fondamentali: la prima è che usare questo tipo di Magia comporta l'uso di poteri molto specifici, perché ad ogni Cerchia corrisponde un certo tipo di utilizzo della Magia, dall'altro che nel caso l'animo della Depositaria dovesse cambiare questa perderebbe l'uso alla Magia dell'Ordine. Si tratta di un evento molto raro, reso sempre più difficile con il passare

degli anni nell'uso di questa magia, ma di fronte a situazioni estreme o che colpiscono più o meno direttamente la Depositaria, questa può subire un trauma emotivo ed evolvere il suo carattere verso qualcosa di diverso. La Depositaria può riuscire a recuperare i suoi poteri, ma per farlo deve riuscire a recuperare lo stato emotivo e caratteriale che l'ha contraddistinta prima del cambiamento. Questo vuol dire che modificate la propria indole non rende capaci di usare la Magia dell'Ordine di un'altra Cerchia.

Anche se non esiste una correlazione diretta, in pratica tutte le donne in grado di usare la Magia dell'Ordine appartengono all'Ordine delle Depositarie, per cui quando si parla di Depositaria ci si riferisce sia ad un membro dell'Ordine che ad un'utilizzatrice di questa magia. Alcune donne che non fanno parte dell'Ordine (in particolare quelle che non sono state individuate come potenziali utilizzatrici della magia dall'Ordine) e che non sanno di poter usare questa magia, sono in grado di sviluppare particolari poteri spontanei, che sono a tutti gli effetti fenomeni legati alla Magia dell'Ordine. Normalmente si tratta di poteri particolari, spesso unici (ovvero effetti riproducibili solo da quella specifica donna), e normalmente più potenti di quelli di una normale Depositaria. Chi sviluppa queste capacità viene definita *Depositaria Selvaggia*, e l'Ordine è sempre alla ricerca di donne con questi doni per prenderle sotto la loro custodia e studiarle. In alcuni casi si è persino giunti alla loro cattura, e l'Ordine non si fa scrupoli di fronte a questo.
Qualunque Depositaria, quando usa la Magia dell'Ordine, dice che sta sfruttando la forza del *Fuoco Primordiale*. Si tratta di un concetto sviluppato per primo da Selene, la prima donna a scoprire la Magia dell'Ordine, ad utilizzarla ed a fondare lo stesso Ordine delle Depositarie; affermava che usare questi poteri voleva dire attingere ad una forza insita dentro ognuno di noi, che lei paragonava a quella di una fiamma che cresceva dentro di se fino ad esplodere. In realtà non esiste niente di tutto questo, e probabilmente la definizione deriva dal fatto che usare questi poteri comporta un aumento leggero del calore corporeo (causato dalla modifica delle Onde Omega). La definizione nel tempo è rimasta ed è anzi considerata reale, dato che non esistono altre spiegazioni per il fenomeno della Magia dell'Ordine e che a darla fu la stessa donna che di fatto la scoprì. La figura di Selene è anche particolare perché è l'unica Depositaria della storia (e come tale viene definita anche "Depositaria Originale", essendo la prima ad essere riconosciuta come tale) a poter accedere a ben due Cerchie. Nessuno conosce il motivo di questa sua capacità, e spesso in quadri ed opere artistiche viene esaltata questa peculiarità, ad esempio mostrando il suo volto per metà alla luce e per metà nell'oscurità. Il motivo di questa capacità risiedeva nel fatto che Selene era schizofrenica, e più precisamente soffriva di personalità multiple. In altre parole, nella sua mente esistevano due persone distinte, ognuna con i propri sentimenti, emozioni e modo di essere. A seconda della personalità che riusciva a prevalere in un dato momento, Selene poteva usare i poteri di una Cerchia o dell'altra. Inoltre, essendo personalità estremamente forti, in entrambe le Cerchie è riconosciuta come la più forte Depositaria mai apparsa su Ethran.

Come riportato nel manuale del regolamento, la Magia dell'Ordine è fortemente influenzata dalle fasi lunari: quando vengono lanciati incantesimi della Magia dell'Ordine all'aperto in presenza di almeno 3 delle Lune in cielo, le Prove di Abilità hanno un bonus di +2, mentre se sono presenti tutte e quattro si ottiene un bonus di +5. Raramente accade che le quattro Lune sono allineate tra di loro; quando questo avviene per le 12 ore antecedenti e le 12 ore successive non è possibile usare la Magia dell'Ordine, nè le Depositarie Selvagge sono in grado di usare i loro poteri. L'allineamento delle Lune non avviene da intervalli regolari, ma può essere predetto dallo studio astronomico dei loro movimenti; la durata di tale eclissi multipla può durare da pochi secondi fino a quasi 4 minuti.

2. MAGIA DI GAIA

La Magia di Gaia venne scoperta dagli ominus in una fase del loro sviluppo come civiltà piuttosto arretrato, in circostanze casuali. Tra le comunità più isolate ed eccentriche si stava formando la convinzione che ogni cosa presente in natura (pianta, animale, roccia, perfino l'acqua e l''aria) fosse in grado di emanare un'energia propria, ognuna con la sua impronta caratteristica che, se conosciuta, poteva permettere di manipolarla. Il ricordo di come queste ideologie nacquero e si svilupparono si è perso nel tempo, ma col tempo presero campo tra molti ominus, i quali si convinsero dell'importanza dello studio ma anche della capacità di concentrarsi per poter accedere alle possibilità che venivano decantate.
In retrospettiva molti ominus considerano quelle teorie mere superstizioni con nessun fondamento scientifico e nate dalla scarsa conoscenza del mondo circostante che si aveva all'epoca. Nonostante ciò, riconoscono che è stato il passo fondamentale per conseguire la conoscenza della prima forma di magia conosciuta su Ethran, creando un approccio di studio dei fenomeni naturali che diede un impulso propositivo anche in altri campi. Stabilire chi per primo abbia prodotto un effetto con la Magia di Gaia, o come, è un inutile esercizio di stile sul quale non esiste alcun tipo di fonte per ottenere una risposta. Si ritiene che lo sviluppo di tecniche di concentrazione e focalizzazione dei pensieri abbiano in maniera fortuita prodotto i primi effetti magici, che sono poi stati replicati una volta compreso appieno come sono stati generati. Passeranno molti decenni prima che gli ominus riescano a comprendere meglio l'origine di quei fenomeni, o meglio come poterli ottenere. Tradizionalmente la scoperta viene fatta risalire al -13.500 AC, circa 740 anni prima dell'arrivo dei demoni su Ethran.

Mentre le Depositarie sfruttano le Onde Omega riflesse dal nucleo del pianeta, chi utilizza la Magia di Gaia interagisce con dei "segnali di risposta". Le Onde in arrivo dalle quattro lune di Ethran vengono ricevute da speciali congegni tecnologicamente avanzati piazzati

in diversi punti del pianeta alcuni chilometri in profondità sotto la superficie; questi inviano dei segnali di risposta, che sono essenzialmente Onde Omega che veicolano specifici dati in risposta e diretti verso le lune. La Magia di Gaia sfrutta questi segnali di risposta per generare tutti i suoi effetti. È interessante notare che nel punto in superficie dove si trovano tali congegni, la Magia dell'Ordine risulta particolarmente potente, a tal punto che le 11 Torri del Potere originali furono piazzate proprio in tali zone (2 torri sono poi state ricostruite in altri luoghi a seguito della loro distruzione); sono i congegni stessi ad amplificare i segnali in arrivo, aumentando quindi considerevolmente la forza del segnale e di conseguenza degli effetti magici prodotti. I congegni sono per la precisione 12, posti lungo l'arco di una circonferenza al cui centro si trova un ulteriore congegno, che ha principalmente funzioni di controllo sugli altri; il dodicesimo ha da tempo cessato di funzionare.
Sono due le principali differenze rispetto alla Magia dell'Ordine. La prima è che qualunque essere vivente è in grado di usare questo tipo di magia, sebbene nel corso del tempo si sia sviluppata l'idea che questo potere fosse gestibile unicamente dai Senz'anima e da alcuni ominus; non tutti abbracciano tale teoria infondata, ma viene comunque alimentata dal timore generalizzato attorno all'uso della Magia, senza contare che gli ominus stessi (i maggiori sapienti di Magia di Gaia insieme ai Senz'anima e gli elfi scuri) cercano di mantenere segrete le loro conoscenze e di non diffonderle. La seconda, e più importante, è che non si genera dalle emozioni e gli stati d'animo, ma dalla parte più razionale e logica della mente.
Le Onde Omega di risposta interagiscono con aree del cervello diverse rispetto alla Magia dell'Ordine, cosa che determina effetti diversi ma anche una capacità di concentrazione diversa. Data la sua natura, gli effetti prodotti sono più assimilabili a poteri di tipo psionico, ovvero derivanti dal potere stesso della mente. Generare un certo effetto magico si basa su processi mentali del tutto analoghi a quelli della Magia dell'Ordine, così come è spiegato nel regolamento di *Arcana Tales* per Ethran, ma a differenza di quest'ultima la manipolazione di un dato pensiero nella propria mente segue percorsi logico-matematici, laddove una Depositaria lo fa al fine di ottenere un certo effetto di carattere emotivo. Questo vuol dire che una Depositaria ed un Senz'anima possono generare un effetto magico usando come "formula" la stessa immagine e manipolandola allo stesso modo, solo che nel caso della Magia dell'Ordine sarà legato allo stato emotivo che questo mutamento porta con se, mentre nel caso della Magia di Gaia ad aspetti di carattere scientifico o matematico. Possiamo dire che la Magia dell'Ordine è di natura soggettiva, quella di Gaia di natura oggettiva.

Convinzioni millenarie, paura, disinteresse: sono queste le principali cause che non hanno permesso alla Magia di Gaia di diffondersi su Ethran, se non in maniera limitata. Esclusi i Senz'anima, che per mezzo della loro mente collettiva sono tutti in grado di usarla, degli alcuni ominus che custodiscono gelosamente le loro conoscenze e dei drow che per loro natura sono legati allo studio e l'utilizzo della magia, ben pochi sono coloro che la usano. Tra i mezzo-demoni è praticamente assente, perché i maghi tendono a concentrarsi nell'uso della Magia Demoniaca, mentre tra gli umani solo coloro che possiedono una mente aperta e priva di pregiudizi si sono cimentati in quest'arte, pur tra tutti i limiti che comporta uno studio del genere senza poter consultare alcuna fonte di conoscenza od insegnanti che permettano di apprendere almeno le basi. E spesso chi riesce ad usare questi poteri deve tenerli nascosti agli occhi degli altri: tali maghi sono malvisti, spesso vengono catturati dalle autorità sfruttando ogni pretesto possibile ed in alcuni luoghi esistono leggi che ne impongono l'esilio od addirittura la morte.
Tra le altre razze, coloro che hanno sviluppato un certo interesse ed una buona propensione all'uso della Magia di Gaia sono i silvani. Sebbene con motivazioni e scopi diversi, lo sviluppo di questa magia da parte loro non è stato impedito da eventi del passato che ne hanno condizionato le scelte, e dei Senz'anima hanno solo sentito parlare attraverso storie e voci di dubbia provenienza. D'altro canto sono creature che hanno una propensione naturale per lo studio di questi fenomeni, permettendo loro di diventare i massimi esperti in questo campo tra le razze dominanti di Ethran. L'utilizzo tra I silvani è comunque limitato, spesso esclusivo all'uso della Magia della Natura.

3. MAGIA DEMONIACA

La Magia Demoniaca è paradossalmente la forma di magia più comune su Ethran, per lo meno se ci si limita a chi la pratica senza nascondersi. La Magia dell'Ordine può essere praticata solo da donne umane, e solo da quelle che possiedono la Qualità *Manipolatrice del Fuoco Primordiale* (che a termini d'ambientazione è una capacità spontanea che si possiede fin dalla nascita, altrimenti è impossibile acquisirla); le Depositarie quindi, pur detenendo formalmente il potere quasi ovunque grazie, ma non solo, alle proprie capacità magiche, sono comunque in numero limitato.
La Magia di Gaia è potenzialmente quella che può avere la maggior diffusione perchè usufruibile da chiunque, ma l'uso della magia in quanto tale è osteggiato, visto con sospetto, disprezzato o temuto, e per questo non si è mai davvero diffusa ampiamente; i maggiori esperti tra le sette razze senzienti dominatrici di Ethran sono gli ominus e gli elfi scuri, ma la loro popolazione complessiva ha numeri estremamente inferiori rispetto alle due razze più vaste (umani e mezzo-demoni), e sebbene i drow abbiano sempre favorito l'istruzione della Magia di Gaia, gli ominus hanno sempre cercato di mantenere segreta quest'arte.
Quanto alla Magia Runica, si tratta di una forma di magia che era quasi esclusivamente usata dai nani, che sono scomparsi. Tale forma viene ancora praticata e grazie al lavoro di studiosi, storici e qualche appassionato alcune delle conoscenze perdute sono state

ritrovate, ma la realtà è che in pochissimi sono in grado di sfruttare la Magia Runica (i silvani sono coloro che ne fanno maggior uso) e solo in alcune tra le maggiori Scuole di Magia Drow si insegnano alcuni rudimenti.

La Magia Demoniaca ha una fama generale simile a quella della Magia di Gaia; in realtà chi non fa uso della magia o non ne ha una conoscenza valida, non fa distinzione tra Magia di Gaia, Demoniaca o dell'Ordine: per una persona qualunque si tratta semplicemente di magia, e come tale malvista. Ma per i mezzo-demoni si tratta di una cosa che fa parte di loro stessi: per loro la Magia Demoniaca è connessa alla loro stessa esistenza, una cosa della quale non possono fare a meno, un'estensione del loro corpo o meglio ancora una parte del loro corpo, come può essere ad esempio una mano.
Per questo, pur essendo relegato solo a loro l'utilizzo di tale arte tra le sette razze senzienti di Ethran, nessuno di loro ha un punto di vista negativo nei suoi confronti, ed anzi quasi tutti ne apprendono l'uso, anche solo dei semplici rudimenti se comunque la loro esistenza li porta a sviluppare abilità di tutt'altro tipo. Anche se non è la regola, non è solo l'aspirante incantatore a fare uso di questa magia, ma è comune che alcune capacità, seppur limitate, siano espresse anche da un mercante, un artigiano, un combattente, perfino un contadino o un mendicante. Questo ha permesso la diffusione di questo tipo di magia ad un vasto numero di esseri viventi, superiore a quello di qualunque altra forma di magia conosciuta.

La sostanziale differenza della Magia Demoniaca rispetto a tutte le altre forme è che non è originata dai congegni tecnologici piazzati sul pianeta o sulle lune di Ethran, ma è retaggio dei demoni che a loro volta hanno sviluppato le loro capacità sul loro piano d'esistenza. Se la Magia di Gaia e dell'Ordine si genera dalla forza sprigionata dalle Onde Omega, quella Demoniaca nasce dal soggetto stesso. Per questo motivo, in termini interpretativi e d'ambientazione, il suo sfruttamento è molto dispendioso per il proprio fisico; in particolare la forza magica viene alimentata dal proprio cuore. Quello di un umano, di un drow o di qualunque altra razza non è in grado di generare l'energia necessaria per dare vita agli effetti magici demoniaci. Non solo: la forza sprigionata è tale che non avere un organo predisposto vuol dire portarlo al collasso. Alcuni maghi hanno portato avanti degli studi, secondo i quali *supponendo* che un umano fosse in grado di usare la Magia Demoniaca, il suo cuore andrebbe in arresto ancor prima di generare l'effetto.
Per i demoni l'uso della loro magia è semplice: tutti loro sono infatti dotati di ben 2 cuori, ognuno dei quali può lavorare indipendentemente e che possono svolgere le stesse identiche funzioni. Quando fanno uso della Magia Demoniaca, semplicemente sfruttano uno dei 2 cuori per questa specifica funzione, lasciando all'altro i compiti *normali*; tutto questo senza considerare che il loro è molto più grosso, resistente e potente di quello di un essere umano. I mezzo-demoni non hanno due cuori, ma ne hanno uno ben più sviluppato retaggio della loro natura demoniaca, leggermente più grosso e robusto di quello umano e dotato di 8 cavità anzichè 4. Questo gli permette di lanciare incantesimi di Magia Demoniaca sostenendo lo sforzo necessario al suo utilizzo, sebbene con effetti inferiori rispetto a quelli in grado di generare un demone.

Dato che la Magia Demoniaca si genera esclusivamente dall'essere che la utilizza, a differenza di tutte le altre forme di magia note su Ethran è possibile utilizzarla anche su altri piani di esistenza (con l'eccezione dell'Endorlor, dove è possibile usare qualunque forma di magia).

4. MAGIA RUNICA ED ARTIGIANATO RUNICO

La Magia Runica e l'Artigianato Runico sono due forme di magia definita "Impressa": l'uso di questa pratica permette di creare particolari incisioni su delle pietre, che acquistano proprietà magiche latenti utilizzabili in seguito a particolari eventi o con parole di comando specifiche. Entrambe fanno uso delle Onde Omega in maniera analoga a quanto fanno le Depositarie con la Magia dell'Ordine, ma tramite un diverso utilizzo permette a chiunque di usarle sfruttando lo stesso fenomeno, anche se non si è una donna umana.
La Magia Runica venne sviluppata dai nani con il loro arrivo su Ethran; per millenni rimase una tecnica esclusivamente di loro conoscenza, che poi tramandarono in parte ad altre razze. Si tratta comunque di una conoscenza che è andata quasi del tutto perduta con la loro estinzione, ed ora sono ben pochi al mondo che conoscono un'arte quasi del tutto dimenticata; escludendo alcuni esseri appassionati che hanno dedicato la loro vita a studiare quest'arte, solo alcune comunità di Silvani (che hanno riscoperto quest'arte grazie ad alcuni documenti da loro ritrovati) possiedono conoscenze abbastanza ampie, oltre ai drow che hanno delle conoscenze di base ereditate dalla loro convivenza con i nani nel passato. Anche gli Asura conoscono qualche rudimento, grazie all'applicazione di alcune loro conoscenze nella lavorazione dei cristalli e nel loro utilizzo che si sono ben adattate a questo tipo di magia.

L'Artigianato Runico si è sviluppato in seguito all'estinzione dei nani, grazie al ritrovamento di alcuni documenti scritti da parte di un gruppo di archeologi umani, che trattano dell'antica arte della Magia Runica. Le informazioni contenute erano frammentarie e parziali, tali da non permettere di dare nuovamente vita alla Magia Runica su ampia scala, ma sufficienti per creare un surrogato, che poi è

diventata un’arte a se stante. Sebbene identiche a prima vista e basate su concetti analoghe, le due forme di magia hanno differenze sostanziali. La Magia Runica permette a chiunque di sfruttare il potere contenuto nelle pietre e generano effetti magici unici; l’Artigianato Runico crea delle Pietre Runiche che di per se non hanno alcun effetto, ma permettono in mano ad una Depositaria di potenziare in svariati modi i suoi incantesimi. La differenza fondamentale è che la creazione di Pietre Magiche con la Magia Runica infonde parte dell’essenza magica del creatore nella pietra (in termini di gioco, vengono sottratti Punti Mana quando viene creato l’oggetto, e si recuperano solo quando viene utilizzato), mentre nell’Artigianato Runico no, rimanendo quindi solo una forma di artigianato seppur molto particolare.

Come per la Magia di Gaia, la Magia Runica e l’Artigianato Runico hanno il pregio di poter essere usati da chiunque, ma hanno una diffusione ancora più ristretta. Per la Magia Runica a causa delle conoscenze in possesso solo ai nani ed ora quasi del tutto perdute, per l’Artigianato Runico a causa del fatto che non permette di produrre alcun effetto magico, cosa che più di una forma di magia lo definiscono come una forma di artigianato. In ogni caso, entrambi richiedono un certo tipo di manualità, strumentazione adeguata ed un certo tempo di lavoro. Gran parte del lavoro è relativo alle incisioni da fare sulle pietre: richiedono un’elevata precisione e l’uso di strumenti specifici, perché anche la più piccola imperfezione renderebbe vano il lavoro. Tutte le incisioni sono definite *Rune*, e sono delle figure astratte apparentemente prive di significato. In realtà, ognuna parte da una figura di base specifica per ogni singola Abilità presente (17, tra Artigianato Runico e Magia Runica). Per l’Artigianato Runico il giocatore deve rifarsi all’elenco delle Ricette nel manuale del regolamento, mentre per la Magia Runica si deve consultare il capitolo relativo alla Magia ed all’elenco degli incantesimi. Le Pietre Runiche ottenute con l’Artigianato Runico richiedono più tempo, difficoltà di lavorazione e componenti di base per essere create, perché non sfruttano l’energia magica del creatore. Le Pietre Magiche create con la Magia Runica d’’altro canto richiedono principalmente l’abilità manuale per incidere le rune sulla pietra.

CAPITOLO 4: La Trinità

Gli alieni che portarono la vita su Ethran crearono il codice genetico degli ominus con caratteri particolari e curati sotto molti punti di vista. Tra I tanti aspetti, uno dei più curiosi riguarda la creazione di una mentalità "pratica" che impedisse loro di credere ad entità superiori astratte: in altre parole di credere in un dio od un intero pantheon. Lo scopo era quello di evitare che anche per solo caso gli ominus sospettassero della presenza degli alieni, sempre nascosti agli occhi delle loro creature ma dotati di conoscenze e tecnologie tali che, anche se solo intraviste, avrebbero potuto far pensare a qualcosa di molto simile all'esistenza di un dio superiore o di un creatore di tutte le cose. Questo sviluppò una mentalità di un certo tipo negli ominus, convinti che qualunque fenomeno avesse una spiegazione razionale. Anche la Magia di Gaia, una volta scoperta, è sempre stata considerata come espressione di fenomeni naturali, che per il fatto di non essere mai stati compresi non vuol dire che non esistano o siano di natura divina.
Ma l'evoluzione insegna che gli esseri viventi possono evolvere attraverso forme di pensiero e ragionamenti diversi da quelli originali. L'incontro con I demoni e la guerra seguente ha sconvolto l'esistenza degli ominus, iniziando a far credere loro che forse non tutte le cose e di fenomeni del mondo hanno una spiegazione razionale. Il germoglio di un pensiero differente, che ha avuto modo di attecchire a seguito della quasi estinzione degli ominus e della loro regressione culturale. Questo però non sarebbe bastato a dare loro motivo di credere in qualcosa di soprannaturale, per via della loro storia evolutiva "imposta" che li ha esclusi da un certo tipo di ragionamenti, date le loro conoscenze giunte ad un livello comunque troppo avanzato. Non esistevano più le basi per dare vita a quella che possiamo definire "religione".

I. L'origine della cultura religiosa

Affinchè il seme della cultura religiosa potesse attacchire nelle menti degli abitanti di Ethran, era necessario avere delle prove tangibili o testimonianze credibili dell'esistenza di esseri soprannaturali, delle divinità. Nonostante l'imposizione genetica, la capacità raziocinante è comunque un elemento primario degli ominus, e posti di fronte ad un dubbio o un aspetto dell'esistenza nuovo che semplicemente prima non potevano neanche immaginare, sono perfettamente consapevoli di poterlo studiare e di crederlo possibile fino a quando non si dimostra il contrario.

NANI E DROW

L'arrivo di nani e drow sul mondo di Ethran fu l'evento che cambiò la prospettiva di umani ed ominus. Queste razze, giunte per motivi sconosciuti, avevano non solo una storia ed una cultura che si fondava su credenze religiose specifiche, ma giungevano da realtà dove le divinità erano entità ben definite con influenze tangibili sul loro mondo. I popoli entrati in contatto con queste due razze ebbero modo di apprendere questi aspetti culturali, e molti iniziarono a porsi domande fino a quel momento sconosciute: chi ha generato il mondo, da dove ha origine il tempo ed il creato, se esiste un qualche essere che dall'alto osserva le sue creature. L'alone di mistero fu motivo in più per accendere la curiosità: su Ethran nani e drow non erano più in contatto con le loro divinità, non permettendo loro di mostrare nel concreto le loro parole. Ma il solo credere come atto di fede alle loro parole affascinava.

Ma le divinità non esistono su Ethran, e la mentalità comunque pragmatica degli ominus e degli umani faceva dubitare di quelle parole. Ma queste giunsero anche a qualcuno di inaspettato. Sebbene ritirati dagli affari del mondo, i Senz'anima sono sempre stati presenti seppur rintanati nei loro covi. Nell'attesa eterna di una nuova minaccia dei demoni (l'unico loro motivo di esistenza) alcuni di loro si sono dedicati allo studio e la conoscenza, ovvero propensioni insite nello spirito stesso degli ominus fin dalla loro creazione, che non sono mai andate perdute con il rituale. Un Senz'anima in particolare, di nome Hunab Ku, rimase molto interessato ai racconti nanici e drow, e decide di applicare alcune sue conoscenze magiche in quello che venne da lui definito "*Esperimento antropomorfo*".

LA TRINITÀ DI HUNAB KU

L'unica filosofia presente su Ethran assimilabile al concetto di religione si basa su elementi ripresi da altre conosciute nel mondo reale, recuperando alcuni elementi comuni alla gran parte di queste. Hunab Ku è un riferimento al Dio Supremo creatore del pantheon Maya e la religione da lui create si basa sul concetto di Trinità (da cui il nome con cui viene indicate comunemente) e di dualismo. Tenendo presente che molte credenze si basano su diversi elementi comuni, la filosofia alla base della Trinità di Ethran di basa principalmente su concetti ricavati dal Taoismo. Il Master può quindi tratteggiare con molti più particolari la Trinità di Hunab Ku recuperando informazioni da questa dottrina, integrandole con quelle descritte qui come base. Da tenere presente che sebbene si prenda spunto dal taoismo, alcune cose sono riviste sotto un punto di vista diverso, e quindi ci sono differenze di fondo.

Come per casi analoghi, l'aspetto interpretativo è fondamentale per la comprensione della Trinità di Hunab Ku, e come tale soggetta a punti di vista differenti, ognuno con la propria interpretazione che si manifesta in scelte ed azioni specifiche; tutte si basano su concetti di base noti a chiunque professa questa fede. In origine, prima della creazione dell'Universo, c'era qualcosa di perfetto ed immutabile, solitario, infinito, definito *Vuoto*. Nel Vuoto Hunab Ku diede vita a tutte le cose del creato, ovvero Ethran e tutte le forme di vita in esso presenti, attraverso la manifestazione del Vuoto dal quale tutto si genera. In altre parole, l'energia del Vuoto permette di costruire l'esistenza, e si manifesta all'uomo attraverso tre aspetti che sono espressioni diverse della stessa entità.

- **Wuji:** Ovvero l'energia allo stato puro, cioè non ancora manifestata e senza spazio né tempo. Letteralmente *Stato di calma assoluta*.
- **Yin e Yang:** La polarizzazione primordiale, ovvero il mondo manifesto si regge sul principio degli opposti. Qualunque cosa ha il suo opposto in termini comparativi, ma non assoluti: nessuna cosa esiste completamente Yin e completamente Yang. Ognuna contiene il seme per il proprio opposto. Yin e Yang hanno origine reciproca, l'uno non può esistere senza l'altro. Letteralmente Yin vuol dire *Lato in ombra della collina*, Yang vuol dire *Lato soleggiato della collina*. Tutto può essere descritto sotto forma di Yin e Yang: tenebre e luce, freddo e caldo, negative e positive, acqua e fuoco. È una polarità "Energetica": non implica una divisione fra bene e male.

Nell'ambito della Trinità di Hunab Ku queste tre entità (Wuji, Yin, Yang) sono rappresentate da tre divinità; in effetti sono tre Senz'anima che collaborano con Hunab Ku. Si individua un quarto elemento, il **Qi**, letteralmente *Forza della vita*, che è la manifestazione del Vuoto attraverso Yin e Yang; l'energia che permea tutte le cose e dona la vita a tutte le cose dell'universo.

II. Creazione della Trinità e concetti di base

Hunab Ku è un Senz'anima tra i massimi esperti di magia in generale. I suoi studi, la sua conoscenza millenaria ed i vantaggi dell'avere un esistenza priva di vita e qui di eterna e completamente razionale, gli hanno permesso di arrivare a conoscenze note solo a lui. Già come maggior esperto ed utilizzatore della Magia di Gaia, fu lui ad ideare e realizzare il rituale che trasformò gli ominus nei senz'anima: durante il suo svolgimento, Hunab Ku assorbì l'essenza vitale del mezzo-umano usato per completare l'incantesimo cosa che lo rende l'unico oltre a demoni e mezzo-demoni in grado di usare la Magia demoniaca su Ethran.
La possibilità di accedere ad entrambe le forme di magia, e di poterlo fare ai massimi livelli possibili, è un aspetto fondamentale per il funzionamento della magia della Trinità: Hunab Ku ha sempre fondato la dottrina da lui creata su alcuni aspetti fondamentali di quelle cui hanno fatto mezione nani e drow nei loro racconti, e la possibilità di lanciare incantesimi per concessione di un'entità superiore ne è una delle principali espressioni, e soprattutto fornisce un elemento concreto e tangibile dell'esistenza di un essere superiore che permette di avere tale potere anche a chi è ignorante nell'uso della magia: solo grazie alla semplice fede.

LA NASCITA DELLA TRINITÀ

Gli aspetti tecnici per il funzionamento del progetto su scala planetaria portarono via molto tempo ed energie a Hunab Ku, ma si trattava di cose con le quali aveva grande esperienza e conoscenza e per questo furono realizzati senza problemi insormontabili. Ma la sua mente estremamente pragmatica e pratica, svuotata anche della sua emotività e empatia a seguito del rituale, non era in grado di comprendere appieno la psiche e il modo di agire degli esseri viventi, per lo meno non nel modo in cui era capace fino a quando era ancora in vita: la sua sfida maggiore fu quella di far nascere la fede nella sua religione in uomini ed ominus, e poi diffonderla per Ethran.

La tradizione fa risalire la scoperta della dottrina della Trinità a quella del *Tempio delle Ere*, avvenuta nel -4.119 AC ad opera dello studioso *Kalib Demenoh* (il realtà un Rinnegato schiavo di Hunab Ku) ed il suo gruppo di ricerca, formato principalmente da archeologi e studiosi di magia, molto conosciuti in ambito accademico. Questa struttura, posta su un'isola estremamente difficile da raggiungere perchè al centro di una tempesta di origine ignota che non si placa mai, secondo le scoperte fatte narra la storia di Ethran dall'arrivo degli ominus in avanti: una scoperta sensazionale ed inaspettata, che ha aperto una porta sulla storia antica pressochè sconosciuta. Secondo il resoconto del gruppo di ricerca, durante gli scavi e lo studio del luogo è apparsa loro una figura luminosa, scendere al centro della struttura. Esistono numerose versioni su quello che avvenne dopo tale apparizione, ma quasi tutti concordano nel ritenerla qualcosa che va oltre la comprensione del mondo stesso. Nessun altro poteva essere presente su quel luogo disabitato e privo di qualunque mezzo di sostentamento, e la magia in tutte le sue forme era inibita in quel luogo, secondo gli esperti incantatori. Nessuno ad oggi sa con certezza cosa accadde: ognuno dei ricercatori che riuscì a tornare fornì una versione dei fatti che differiva dalle altre per alcuni particolari, in alcuni casi si presentarono incongruenze tra di loro, ma soprattutto i loro resoconti prescindevano dall'aspetto accademico e formale richiesto in questi casi, sfociando in quella che poi sarà definita come "pura fede".

Dei 30 ricercatori partiti per la spedizione, esclusi i braccianti ingaggiati, solo in 13 (compreso Kalib Demenoh) fece ritorno dall'isola, e la loro più grande eredità per Ethran fu un manoscritto riportato dall'isola, o per meglio dire la trascrizione di un testo molto esteso inciso su delle tavole ritrovate nel Tempio delle Ere. Il riferimento in questo caso è sia biblico che islamico: Kalib Demenh passerà alla storia come il *Profeta della Trinità*, colui che viene considerato come il *Messaggero di Dio* (riconosciuto nella figura di Hunab Ku) con chiaro riferimento a Maometto, mentre gli altri 12 ricercatori sono considerati coloro che diffusero i dogmi e la parola della Trinità nel mondo, con chiaro riferimento agli Apostoli. Il manoscritto, diffuso ovunque nel tempo presente, è il testo sacro della Trinità, quindi associabile sia alla Bibbia che al Corano, ed è conosciuto con il nome di *Cor-Mal*.
Tutte queste figure sono considerate sacre per i seguaci di questa religione, e molte delle loro azioni sono ricordate e citate costantemente perchè dimostrazione della Trinità stessa, del suo significato e della direzione da seguire per rimanere sulla retta via. Va detto che, sebbene storicamente si è concordi nel ritenere veramente esistiti, molti studiosi contestano la realtà delle gesta a loro attribuite.

DOGMI DELLA TRINITÀ

Come scritto poco sopra, la figura di Hunab Ku è considerata quella di Dio Supremo, un'entità superiore a tutto ed a tutti nell'immensità del creato, esistita prima del tempo che continuerà ad esistere immutata anche dopo la sua fine. Hunab Ku diede vita al Vuoto, e grazie a questo diede forma all'universo, al mondo di Ethran, agli esseri viventi e tutte le cose presenti nel creato. Il vuoto è perciò considerato un simbolo di mutamento che avviene attraverso di esso, ma al tempo stesso viene considerata un'entità immutabile, sebbene tutto esiste grazie alla sua energia. Lo studio della Trinità è quindi considerato come lo studio della vita stessa e del mondo che ci circonda, e come tale anche di noi stessi. Studiare il Vuoto vuol dire comprenderci meglio ed entrare in comunione con la natura stessa, che è la principale espressione del Vuoto.

Studiare la natura ed il suo legame con il Vuoto vuol dire entrare in comunione e giungere ad un'armonia con essa. Ma siccome ogni individuo è un essere a se stante, questo processo (basato molto sullo studio e la meditazione) è personale ed individuale: la comprensione di quello che è assoluto passa quindi per la comprensione relativa dell'esistenza. Il *Trino* (termine usato per indicare chi segue i concetti della Trinità; in altre parole un fedele) passa quindi il suo tempo a meditare per comprendere la natura ed entrare in armonia con essa, al fine di capire il significato della vita e quindi di se stesso e della sua esistenza; e siccome il Vuoto, o per meglio dire l'energia che sprigiona (idealizzata nel concetto di *Qi* espresso nel paragrafo precedente), è espressione del cambiamento, vuol dire studiare come la natura e noi stessi mutiamo con il passare del tempo.
La magia, elemento cardine della Trinità, è il modo di esprimersi della natura: non a caso, tutte le forme di incantesimi che un Trino è in grado di lanciare hanno un chiaro riferimento alla natura stessa ed ai suoi elementi considerati di base (Fuoco, Acqua, Metallo, Terra, Legno) ad esclusione dell'Aria, che viene considerata come una forma primordiale del Vuoto stesso e per questo inaccessibile ai comuni esseri viventi. Entrare in comunione sempre più stretta con la natura vuol dire comprenderne le forze che la governano, e di conseguenza apprenderne ed utilizzarne la forza, che si esprime per concessione stessa di Hunab Ku. Non a caso (e qui il riferimento è rivolto ai chierici descritti nelle comuni ambientazioni di Dungeons & Dragons) la capacità di lanciare incantesimi si esprime non per mezzo di comuni formule magiche, ma attraverso l'invocazione di Hunab Ku stesso o di uno dei tre esseri divini che fanno parte della Trinità, che concede la possibilità di manipolare le forze della natura a proprio piacimento.

La Trinità vera e propria viene considerata il modo in cui il Vuoto si mostra agli esseri viventi, elementi senza i quali non potrebbero percepirlo e di conseguenza comprenderlo. Qui si hanno due scuole di pensiero che si contrappongono tra loro: due degli elementi sono comuni, ovvero i concetti di *Yin* e *Yang* che sono la manifestazione degli opposti. Le due dottrine sono in disaccordo sul terzo elemento: per alcuni il terzo elemento viene considerato il *Wuji*, che viene considerata la manifestazione del Vuoto che è in calma e quindi che non sta producendo alcun cambiamento, per altri è il *Qi* (la *Forza della Vita*, ovvero l'energia che da vita ai cambiamenti) che invece è espressione degli opposti dai quali si genera tutto quello che avviene nel creato.
Gli studiosi non sono in grado a chi e quale epoca far risalire questa sorta di scisma filosofico della dottrina, anche se oggi i due gruppi sono fortemente in contrapposizione tra di loro sebbene condividano tutto il resto sul culto della Trinità (alcuni ironizzano sul fatto che, coerentemente, i fedeli stessi della Trinità generano tra di loro il dualismo degli opposti).

Questi sono i concetti di base del culto della Trinità. Da queste poi discendono visioni del mondo e del creato nel suo insieme che possono divergere con altri, ma questa diversità nasce proprio dall'espressione fortemente individuale di questa religione, personale a tal punto che pur nella diversità di opinioni, tutte sono considerate a loro modo vere ed attendibili; perchè ognuno di noi vede il mondo a suo modo, e per questo ogni visione non può essere considerata falsa o inattendibile, ma modellata secondo il proprio essere. La difficoltà per un fedele non è quella di accettare la propria visione e quella degli altri, ma di riuscire a raggiungere uno stato di armonia con la natura tale da giungere a questa comprensione; un percorso che può durare per decenni e che può non essere portato a termine nell'arco della propria vita.

FUNZIONAMENTO DELLA MAGIA DELLA TRINITÀ

A prescindere che tutta la filosofia di fondo della Trinità sia vera o meno, gli effetti magici prodotti dagli incantesimi lanciati da un Trino sono reali e tangibili, e funzionano anche se loro stessi sono completamente ignoranti di magia. Tutto si basa su un rituale, le conoscenze condivise di Magia di Gaia e Magia Demoniaca di Hunab Ku e i templi sorti su tutta Ethran.

Prima della scoperta pilotata del Tempio delle Ere, Hunab Ku ha creato un potente rituale magico, campo di sperimentazione magica nel quale è estremamente esperto, con l'aiuto dei Senz'anima che sono poi diventati parte integrante del suo culto (Yin, Yang e Wuji sono i principali esponenti, ma non gli unici. Altri Senz'anima, considerate entità minori nel culto, rappresentano diversi aspetti di questa fede; ad esempio coloro che rappresentano i 5 elementi di base). I suoi effetti sono di vario tipo, e li analizzeremo di seguito; qui basta ricordare che i suoi effetti sono permeati su tutto il mondo di Ethran. Per quanto sia ovvio, è bene sottolineare che tutto l'aspetto "tecnico" del funzionamento degli incantesimi è sconosciuto a chiunque: chiunque fa uso della Trinità crede che i loro poteri sono concessi per volere divino, chi non ci crede e fa uso di altri tipi di incantesimi ritiene che sia una forma di magia che attinge a poteri noti ma per motivi sconosciuti.
Quando un Trino vuole lanciare un incantesimo, invoca il nome di una divinità (normalmente Hunab Ku o colui che rappresenta l'elemento specifico dell'incantesimo che si sta lanciando) attraverso una formula paragonabile a quella di normale religioso o di un fanatico vero e proprio (*Grande Hunab Ku, invoco il tuo nome perchè possa avere la forza di spazzare via i miei nemici, che si ostacolano a te ed il tuo volere*); la formula deve contenere indicazioni precise all'incantesimo che si vuole lanciare, ad esempio il nome o gli effetti che è in grado di produrre. Quando questo avviene la richiesta giunge effettivamente ad uno dei Senz'anima: questo è possibile grazie alla presenza dei templi ed in generale a tutte le strutture considerate sacre o di culto, che fungono da "ricettori" delle richieste dei fedeli; la proliferazione di queste strutture è quindi importante per il funziomanento di tali incantesimi. Il rituale svolge qui il primo dei suoi compiti, amplificando la richiesta del fedele: perchè i templi possano svolgere il loro compito, il Trino dovrebbe trovarsi ad una distanza ravvicinata altrimenti il messaggio non potrà essere ricevuto. Il rituale permette di usare gli incantesimi della Trinità anche se il tempio più vicino si trova a decine di chilometri di distanza, sebbene la sua forza cali tanto più lontano ci si trovi. Essere comunque molto distanti conferisce penalità alle Prove di Abilità, o addirittura l'impossibilità nel lancio degli incantesimi (per le questioni tecniche sul lancio di questi incantesimi, consultare il manuale del Regolamento di *Arcana Tales*, al *Capitolo 7: Magia e Poteri Psionici*).

Una volta che la richiesta giunge ai templi, i Senz'anima coinvolti nel culto della Trinità la ricevono: esistono casi molto rari in cui non la accolgono (quando ritengono che la fede non sia completamente sincera, quando vacilla o quando le proprie credenze non sono coerenti con i dogmi del culto) non concedendo l'incantesimo, ma normalmente permettono la generazione degli effetti. In effetti, uno dei Senz'anima lancia l'incantesimo, ma lo canalizza attraverso il fedele. Il rituale di Hunab Ku svolge qui molti compiti: fa si che la generazione dell'effetto avvenga a livello statistico (principalmente per raggi d'azione ed effetti, ma non solo) come se a lanciare l'incantesimo fosse il Trino, permette di attingere al potere del fedele e non a quella del Senz'anima (in pratica alla sua riserva di Mana), ma soprattutto è in grado di controllare il tempo e lo spazio quando arriva la richiesta.
In altre parole, i Senz'anima hanno tutto il tempo per far lanciare l'incantesimo al fedele, ed in alcuni casi questo da vita a vere e proprie discussioni che si protraggono perfino per settimane intere. Il rituale crea una sorta di bolla temporale in cui il tempo non esiste, dentro la quale solo esseri senza tempo come un non-morto è in grado di sopravvivere ed interagire (quali sono i Senz'anima). Si tratta di un aspetto fondamentale, perchè permette di gestire senza problemi anche eventuali richieste multiple che giungono simultaneamente. Per il Trino che lancia l'incantesimo sembrerà che gli effetti si producono secondo le normali tempistiche per un incantesimo.

III. Ethran e la Trinità

I FEDELI NEL MONDO

La Trinità, chiamata anche con altri nomi (*Culto di Hunab Ku, Fonte dell'Armonia, Spirito della Natura*) è diffusa a macchia di leopardo su Ethran. Molte popolazioni ignorano i suoi insegnamenti, in diversi (soprattutto i maghi e gli studiosi) ne ripudiano i concetti fondamentali ritenendola una vera e propria farsa, e ci sono zone in cui è completamente sconosciuta. In altri luoghi ha invece attecchito in maniera molto forte, in alcuni casi condizionando nel suo complesso un'intera popolazione o addirittura nazioni intere. Pur se assimilabile ad una religione, il culto della Trinità può essere visto anche e soprattutto come una visione filosofica e trascendentale della vita e del creato: questo, con alcune eccezioni, porta ad un approccio quasi mai fanatistico, ma piuttosto metodico e ragionato.
In altre parole, molti di coloro che professano questa dottrina sono persone tranquille, spesso dotate di una certa cultura e quasi mai con una visione chiusa che non ne approva alcun'altra al di fuori della loro. Ma se questo è vero per i seguaci più devoti, non è detto che lo sia per coloro che occupano i ranghi più bassi della scala sociale di questa religione (nuovi adepti, persone che si interessano senza però sapere nulla della Trinità, persone che non riescono a comprendere appieno il significato della dottrina, fanatici che

vedono nella Trinità solo l'espressione di un essere superiore). Quindi, quando si incontra una persona che professa la sua fede nella Trinità, è difficile determinare quale sarà il suo comportamento ed il suo punto di vista solo sulla base delle sue credenze, tanto più che uno degli aspetti portanti è, come spiegato in precedenza, è l'individualità.

Tra le razze che dominano Ethran, i maggiori seguaci della Trinità sono sicuramente gli umani, ma non sono gli unici. In quanto loro antenato, Hunab Ku si è prodigato molto per far attecchire il suo culto tra gli ominus, ma ha ottenuto risultati concreti solo con quelli della Superficie, che per un motivo o per un altro hanno un ricordo molto più distante e distorto della loro storia, mentre quelli del sottosuolo ricordano con cura e gelosamente il loro passato, avendo mantenuto al tempo stesso una visione molto pragmatica e concreta del mondo attorno a loro.
Tra le altre razze, una discreta diffusione esiste tra i mezzi-demoni seconda-stirpe, soprattutto per via dei loro rapporti con gli umani che sono stati i principali diffusori di questa dottrina nel mondo; i Purosangue, invece, essendo quasi tutti nati sull'Isola del Fuoco, non sono entrati in contatto con il culto della Trinità, e ne hanno solo sentito parlare da voci poco attendibili. Tra coloro che non hanno alcun interesse per la Trinità, troviamo gli elfi scuri (hanno il loro pantheon e, sebbene non possono avere più contatti con esso, non viene rinnegato e rimane parte della loro cultura) e i Silvani (che sono l'unica tra le razze di Ethran ad avere ben chiaro come sono nati e perchè sono nel mondo, e questo li porta a non condividere molti degli aspetti del culto).

STRUTTURE DELLA TRINITÀ

La diffusione della Trinità non è solo legata al numero di persone che professa il suo culto, ma anche alle strutture dedicate. La sua natura duale tra pura religione e filosofia di vita e comprensione dell'universo, ha portato alla realizzazione di 3 opere ben distinte, ognuna delle quali con una funzione.

La struttura principale della Trinità è il Tempio. Si tratta di un luogo principalmente di culto e conoscenza, aperto a chiunque voglia entrare. Qui vengono svolti riti propiziatori, si insegnano i concetti del culto, si forniscono informazioni sulla Trinità e le "divinità", si organizzano eventi. Queste strutture si trovano generalmente nei centri abitati, ma a differenza del funzionamento degli ordini religiosi del mondo medievale, il loro sostentamento dipende dalle opere di finanziamento dei fedeli, dal pagamento per alcuni servizi resi e per gli insegnamenti, per la vendita di oggetti correlati al culto; non a caso, nei templi più grandi ed importanti è presente anche una zona dedicata al mercato. I templi sono, come spiegato sopra, il principale catalizzatore per l'utilizzo della Magia della Trinità, ed in base alla vicinanza ad un tempio l'utilizzatore avrà un certo livello di efficacia. I templi sono la seconda opera architettonica più diffusa.
La seconda struttura più nota della Trinità sono i Monasteri. Questi luoghi sono aperti esclusivamente agli adepti che si dedicano completamente allo studio della Trinità. In pratica sono veri e propri luoghi di meditazione, sullo stile dei monasteri tibetani, dove si segue una disciplina ferrea, regole precise ed articolate, in cui si passa la maggior parte del tempo in silenzio nello studio e nella contemplazione, cercando di raggiungere uno stato di calma interiore e di comprensione mistica di se stessi e della natura. Anche i monasteri permettono di lanciare, ma la loro portata è decisamente infeiore ad un tempio; dato che spesso vengono costruiti in luoghi isolati, distanti dai centri abitati e spesso in zone difficilmente accessibili, generalmente un qualunque fedele della Trinità non ha modo di attingere agli incantesimi per mezzo di questa struttura.
La terza struttura, che è la più diffusa, sono i cosiddetti Altari. Si tratta di piccole opere architettoniche, in genere murarie, che si possono trovare ovunque e riportano simboli cari al culto, o più soventemente delle massime di personaggi famosi che sono diventati Trini. Il più delle volte servono ad indicare la presenza del culto in una data zona.

ORDINE GERARCHICO

La Trinità non possiede un vero e proprio ordine gerarchico ufficiale, cosa che rende difficile identificare tra i suoi membri le persone più importanti o quelle dotate di maggiori influenza o potere. Nonostante questo esistono delle figure inquadrate in un certo campo d'azione per le quali sono state create delle categorie. È bene tenere a mente che tali categorie sono usate principalmente da persone che non professano la fede nella Trinità, principalmente da chi la studia e cerca di comprenderne i segreti; sebbene non ufficiali, sono comunque riconosciute e comunemente usate.

- **Trino:** Come spiegato in precedenza, il Trino è un qualunque appartenente al culto della Trinità. Questo è l'unico termine accettato dai fedeli per identificarli.
- **Attivista:** Si tratta del semplice fedele, che professa il culto per la Trinità ma non ricopre particolari incarichi.
- **Apostolo:** Trino che si occupa attivamente di trovare nuovi adepti per il culto e diffondere il culto su Ethran. Spesso viaggiano di città in città, organizzano incontri aperti a tutti dove insegna i concetti di base della Trinità e fornisce materiale educativo, generalmente sotto forma di una piccola raccolta di pergamene.
- **Divinatore:** Trino che si occupa principalmente dello studio della Magia della Trinità e del suo utilizzo. Nelle società tribali e nomadi basate sul culto della Trinità è in genere la figura più importante della comunità, considerato il saggio ed il capo, spesso con un seguito di adepti pronti a raccogliere la sua eredità in futuro.

- **Monaco della Trinità:** Trino che vive in un monastero, in genere isolato dal mondo, che ha dedicato la sua vita allo studio ed alla meditazione, alla ricerca della piena comprensione della natura e di se stessi.

INTERFERENZE, APPARIZIONI, VISIONI

TEINE (Divinità del Fuoco)
UISGE (Divinità dell'Acqua)
FIODH (Divinità del Legno)
MEATAILT (Divinità del Metallo)
TALAMH (Divinità della Terra)

CAPITOLO 5: Vita su Ethran

Questo capitolo affronta diverse tematiche, il cui comune denominatore è la spiegazione di diversi aspetti che caratterizzano il mondo di Ethran nella sua interezza. Da aspetti prettamente ambientali, passando per quelli di carattere sociale fino a giungere ad aspetti particolari che rendono unica l'ambientazione.

1. EVENTI NEL MONDO

I. Cronologia essenziale

- -18.000 AC (Ante Cataclisma): Una razza aliena giunta da un'altra dimensione arriva su un pianeta brullo e disabitato ma adatto ad ospitare la vita. Minacciati dalla disgregazione del loro universo, giungono in questo luogo per effettuare vasti studi per trovare una soluzione che minaccia la loro completa estinzione. Creazione di 4 lune artificiali intorno al pianeta, al cui interno vengono costruiti immensi congegni che inviano sul pianeta le cosiddette *Onde Omega*, che entrano in risonanza con ricevitori piazzati in profondità nel sottosuolo (12 in tutto) cossenni energeticamente con un fulcro centrale che si trova vicino al nucleo del pianeta.
- -17.950 AC: Gli alieni completano i loro studi preliminari con risultati contrastanti. Al fine di verificare le problematiche a lungo termine all'esposizione delle Onde Omega, creano una razza artificiale per popolare il pianeta. Tale razza si ispira ad altre che hanno conosciuto nel loro universo, e gli danno il nome di *Ominus*. Lo studio avviene dallo spazio, e nel codice genetico delle loro creature viene inserito un filamento chimico che impedisce agli ominus di credere in esseri soprannaturali, divinità e esseri similari, uno delle tante precauzioni prese per impedire che possano solo supporre della presenza degli alieni. Creazione di una fauna e una flora adatte allo sviluppo degli ominus: i primi esseri viventi vengono stanziati su un piccolo continente che si trova tra l'arcipelago dell'Isola di Fuoco e il futuro Continente di Teris.
- -17.903 AC: In una fase evolutiva ancora embrionale degli ominus, gli alieni improvvisamente tornano nella loro dimensione di origine, lasciando i loro esperimenti e la loro creazione.
- -17.512 AC: Gli ominus sviluppano la loro prima comunità, racchiusa all'interno di una valle vicino al letto di un fiume. Vengono sviluppate le prime forme di comunicazioni verbali basate su un'alfabeto e una precisa struttura lessicale, ponendo le basi per la nascita del Quenya.
- -16.942 AC: La società degli ominus si sviluppa molto rapidamente. Fondazione di nuove comunità, inizio della lavorazione del ferro e creazione delle prime barche usate per la navigazione per mare.
- -15.458 AC: In questo periodo viene fatta risalire per la prima volta l'uso del termine "Ethran" per indicare il nome del pianeta.
- -14.947 AC: Prima spedizione degli ominus a sbarcare su una nuova terra, dopo un lungo e tormentato viaggio per mare. Le nuova terra viene in seguito denominata con il nome del capitano che ha condotto la spedizione: *Continente di Teris*.
- -11.500 AC: Durante l'esplorazione di alcune grotte sotterranee contenenti particolari cristalli dalla strana natura, un operaio di una spedizione di ominus riesce a produrre strani fenomeni concatenando una serie specifica di pensieri. Si tratta del primo fenomeno noto di utilizzo di quella che verrà in seguito chiamata come Magia di Gaia. La società degli ominus inizia ad investire ingenti risorse per lo sviluppo di questa nuova arte.
- -10.693 AC: Finita fuori rotta a seguito di una tempesta, una nave mercantile approda per puro caso su una terra sconosciuta. Per via dell'elevata attività vulcanica ed il clima estremamente torrido, verrà in seguito ribattezzata Isola di Fuoco, la più grande delle terre che formano l'arcipelago che va sotto lo stesso nome.
- -10.691 AC: Prima spedizione ufficiale sull'Isola di Fuoco. I primi esploratori trovano comunità di esseri stanziati nella zona, che vengono in seguito identificati come ominus rimasti ad uno stadio evolutivo più primitivo, a causa dell'isolamento forzato che hanno avuto a differenza del resto della popolazione su Ethran. Pur se culturalmente inferiori, dimostrano le stesse capacità di apprendimento e potenzialità degli ominus più sviluppati.
- -10.385 AC: Scoperto sull'isola di Fuoco un congegno sconosciuto che viene subito definito alieno. Si tratta di un arco composto di materiali sconosciuti ma associati a quelli metallici, apparentemente privo di utilità e inattivo.
- -10.264 AC: Grazie alla Magia di Gaia, gli ominus riescono ad attivare il congegno alieno: trattasi di un portale extradimensionale ideato e realizzato dagli stessi alieni che hanno donato la vita al mondo di Ethran, in grado di mettere in comunicazione Ethran con un'altra sconosciuta: dopo pochi giorni dall'attivazione, da questo portale emergono una razza di esseri sconosciuta mai vista prima. In seguito queste nuove entità verranno denominate Demoni.
- -10.263 AC: Prime trattative tra i demoni e gli ominus. I nuovi arrivati si stabilizzano sull'Isola di Fuoco, il cui clima si adatta alle loro esigenze a differenza degli ominus, ma questi ultimi mantengono il controllo sull'utilizzo del portale. Nascita di alcune correnti diffidenti nei confronti dei demoni.
- -10.262 AC: Si stima che i demoni stabiliti sull'Isola di Fuoco siano oltre 10.000. Molti degli ominus originari dell'Isola del Fuoco si integrano tra la popolazione demoniaca, mentre quelli provenienti dal Continente di Teris si stabilizzano in alcune piccole colonie sulla costa.
- -10.260 AC: I demoni prendono il controllo del portale extradimensionale con la forza. Vengono attaccate le colonie sulla costa dell'isola che appartengono agli ominus; inizio dell'invasione dell'intero mondo di Ethran e della schiavitizzazione degli ominus. Inizia la Prima Guerra Demoniaca.
- -10.258 AC: Gli ominus provenienti dal Continente di Teris vengono definitivamente sconfitti: gran parte vengono uccisi, in diversi sono resi schiavi, in pochi riescono a fuggire per mare. Gli ominus originari dell'Isola di Fuoco mantengono un minimo grado di libertà, sebbene la maggior parte è asservita ai nuovi padroni incontrastati dell'isola.
- -10.256 AC: I demoni sbarcano sul Continente di Teris.

- -10.251 AC: I demoni iniziano ad accoppiarsi con gli ominus (principalmente demoni con ominus femmina). Dalla loro unione nasce una nuova razza, i Mezzo-demoni, resi immediatamente schiavi.
- -9.067 AC: Dopo quasi 1.200 anni di guerre intervallate da periodi più o meno lunghi di tregua, i demoni hanno oramai conquistato più di due terzi delle terre note su Ethran. La resistenza degli ominus crolla poco alla volta, sempre più in difficoltà per numeri di combattenti e risorse da inviare in una lotta disperata. Tra di loro sono presenti un piccolo numero di mezzo-demoni, la maggior dei quali scappati dalla morsa della schiavitù sull'Isola di Fuoco. Sono generalmente disprezzati e malvisti, ma considerati necessari per cercare di resistere all'avanzata nemica.
- -8.625 AC: Anno zero nella datazione del calendario degli ominus. Viene realizzato il Rituale Hunab Ku, attraverso il quale tutti gli ominus (ad esclusione di alcune piccole comunità che sono fuggite) vengono trasformate nei Senz'Anima. Gli ominus che evitano gli effetti del rituale si rifugiano nel sottosuolo, in luoghi remoti del mondo, facendo perdere le loro tracce per millenni.
- -8.624 AC: Prima grande vittoria dei Senz'anima nei confronti dei demoni. Gli esseri non-morti acquistano sempre più consapevolezza dei loro poteri e potenzialità.
- -8.333 AC: A seguito di una campagna coronata da vittorie sempre più importanti, supportati dalle loro capacità magiche e soprannaturali, i Senz'anima respingono indietro i demoni, fino a confinarli nuovamente nell'Isola di Fuoco. I pochi ancora presenti sulle restanti terre emerse vengono cacciati senza tregua fino alla loro completa estinzione.
- -8.297 AC: Primo grande esodo dei mezzo-demoni: sfruttando la liberazione di alcune colonie costiere, molti di loro prendono delle navi e si dirigono verso altre terre, in fuga dall'Isola di Fuoco.
- -8.253 AC: Termina ufficialmente secondo la datazione dei Senz'Anima la *Prima Guerra Demoniaca*.
- -8.046 AC: I Senz'anima uccidono l'ultimo demone presente su Ethran, in seguito chiudono il portale e lo sigillano, al fine di impedire a chiunque di poterlo riattivare, e distrutto in alcune delle sue componenti. Sull'Isola di Fuoco rimangono solo pochi mezzo-demoni, non interessati a veleggiare verso altri luoghi, ma la maggioranza parte per nave in cerca di un nuovo luogo in cui vivere. Ethran, sconvolta da oltre 2.000 anni di guerre nei quali si sono scatenate imponenti forze magiche, è segnato in maniera profonda: l'energia residua permane in tutto l'ambiente, rendendolo altamente tossico e pericoloso per qualunque forma di vita. I luoghi dove essa è sostenibile sono pochi e difficili da trovare. Negli anni a seguire queste radiazioni portano alla morte di molti esseri viventi, mentre altri ne vengono segnati profondamente: il rischio di estinzione per tutte le creature è molto elevato. Gli ominus che si erano ritirati nel sottosuolo circa quattro secoli prima sono quelli che risentono di meno della situazione.
- -7.275 AC: Una piccola spedizione navale di *Proto-umani*, altresì noti come *Ominus Intermedi* da alcuni studiosi, sbarca su quello che verrà definito come *Continente Valar*. Questa vasta penisola era sconosciuta fino a quel momento e non si comprende come non risulti in mappe antecedenti alla *Prima Guerra Demoniaca*. Le differenti condizioni climatiche e degli effetti delle radiazioni magiche rispetto al Continente di Teris porteranno questi viaggiatori ad evolvere fino a diventare la sottorazza umana nota come Valariani.
- -6.047 AC: Le radiazioni colpiscono a tal punto gli ominus rimasti in superficie che la loro struttura fisica e genetica è evoluta fino a creare una nuova razza, quella degli Umani. Tra le prime comunità note, la più famosa è quella che risalendo il Fiume dell'Esodo nel Continente di Teris decide di stanziarsi su quelle che in seguito saranno chiamate le *Montagne Lucenti*, creando le prime comunità in quella zona. Da questo embrione si genererà il futuro stato della Reania, nonchè la sottorazza umana che porta lo stesso nome.
- -5.712 AC: Le radiazioni magiche su Ethran sono ormai a livelli molto bassi e quasi del tutto innocue. Fanno la loro ricomparsa in superficie alcune comunità di ominus, che iniziano a popolare alcune zone in maniera sparsa.
- -4.703 AC: Su Ethran fanno la loro apparizione i Drow (Elfi scuri) e i Nani, provenienti da un'altra dimensione in fuga dalla loro realtà.
- -4.421 AC: Nella zona nota come Kadain, nelle Lande Libere, una terribile eruzione vulcanica annienta la vita nel raggio di molte decine di chilometri, e ricopre tutta Ethran con una spessa cortina di polveri che oscura la luce del Sole per quasi 3 anni. Molte specie animali e vegetali cessano di esistere, altre subiscono modifiche che danno vita a specie completamente nuove.
- -4.198 AC: Una vasta comunità drow, insieme a un nutrito gruppo di ominus e pochi nani, emerge in superficie nel territorio dei Grandi Laghi nello stato di Aelin-Uial, fondando la prima città drow della superficie.
- -4.119 AC: Lo studioso Kalib Demenah trova su un'isola sperduta il Tempio delle Ere. Qui viene ritrovato un manoscritto Cor-Mal, che verrà riconosciuto come il testo sacro del culto della Trinità.
- -4.091 AC: Nel giorno 5 Tadder una vasta comunità drow, dopo un viaggio sotterrano lungo migliaia di chilometri e durano alcuni secoli, riappare in superficie in quello che in seguito sarà conosciuto come il Regno di Ke'Mal.
- -3.658 AC: Nella loro dimensione nativa, i demoni sviluppano una nuova forma di magia demoniaca, la Magia Dimensionale, per mezzo degli Arcidemoni, gli esseri più potenti della loro stirpe. Grazie a questa nuova conoscenza, sono in grado di viaggiare in altri piani di esistenza e di tornare nel mondo di Ethran anche senza l'ausilio del portale extradimensionale.
- -3.529 AC: Diverse famiglie di pescatori sparse lungo le coste del Continente di Teris decidono di fare fronte comune nei territori selvaggi in cui vivono: su un'ampia superficie pianeggiante ai piedi di una piccola collina a ridosso del mare fondano il villaggio di Heren, che secoli più tardi sarà conosciuto come Heren della Luce.
- -3.318 AC: Viene fondato il Regno di Wu'Sital.
- -2.561 AC: Nithian, un demone viaggiatore, giunge su Ethran nascondendo le sue fattezze dietro le sembianze di un essere umano. Dopo anni passati a viaggiare, darà vita al Regno di Nithian nelle attuali Lande Libere.

- -2.049 AC: Due navi alla deriva, dirottate a causa di una tempesta, giungono sulle coste di quella che sarà denominata come Isola di Anodur.
- -1.601 AC: Nascita di Selene, la futura fondatrice dell'Ordine delle Depositarie.
- -1.580 AC: Durante il suo pellegrinaggio, Selene riesce per la prima volta a generare degli effetti magici di natura diversa rispetto a quelli della Magia di Gaia. Viene coniato il termine di Fuoco Primordiale, definito come la forza interiore posseduta solo da poche donne umane elette, che permette loro di generare questi fenomeni di magia.
- -1.573 AC: A seguito di anni di studio, Selene impara a sfruttare il potere del Fuoco Primordiale tramite specifiche tecniche di concentrazione, e determina le prime regole fondamentali per poterlo sfruttare appieno. Nasce ufficialmente la Magia dell'Ordine. Solo dopo diversi secoli di studio le future Depositarie scopriranno che il potere del Fuoco Primordiale permette di creare un collegamento tra l'energia emanata dalle 4 lune che orbitano attorno a Ethran e le proprie emozioni, che può essere canalizzato per la creazione di specifici effetti sfruttando le tecniche di concentrazione scoperte da Selene.
- -1.544 AC: Fondazione dell'Ordine delle Depositarie.
- -1.543 AC: Viene fondata la prima Torre del Potere, quella che in seguito sarà nota come la Torre della Cerchia delle Ombre.
- -1.513 AC: Creazione delle Cerchie del Potere all'interno dell'Ordine delle Depositaria: si scopre che per specifiche emozioni provate, si possono creare specifici effetti magici. Diventano note 7 Cerchie: Vita, Morte, Ombre, Elementi, Protezione, Alterazione, Divinazione. Selene scopre di essere affine a due Cerchie, caso ancora considerato unico tra le Depositarie: Ombre e Alterazione.
- -1.499 AC: Scoperta della Cerchia della Guerra dell'Ordine delle Depositarie.
- -1.429 AC: A seguito di un incidente dalle cause ignote, muore Selene. A 170 anni mostrava ancora un aspetto paragonabile ad una donna di 40 anni.
- -1.426 AC: Scoppia la *Guerra dell'Ordine*: per circa 10 anni, le Cerchie dell'Ordine delle Depositarie si combattono tra di loro, al fine di ottenere sempre maggior potere e controllo all'interno della loro organizzazione.
- -1.367 AC: Scoppia la *Guerra del Monco*.
- -1.362 AC: Scoperta della Cerchia dello Spirito dell'Ordine delle Depositarie.
- -1.303 AC: Il 10 Enegier compare nella città di Mantis quello che viene riconosciuto in seguito come un portale extradimensionale temporaneo di natura magica: da esso emergono 5 esseri dall'aspetto sconosciuto che si identificano come Asura; vengono avviate trattative pacifiche con il re del territorio per avere il permesso di stabilire una colonia sul mondo di Ethran.
- -1.287 AC: Con la sua cattura da parte dell'Ordine delle Depositarie, termina la *Guerra del Monco*.
- -1.265 AC: Zhang Jiao, Zhang Bao e Zhang Liang fanno la loro comparsa nel territorio dei Tre Regni.
- -1.214 AC: Fondazione dei Tre Regni: Regno Shu, Regno Wei, Regno Wu.
- -1.203 AC: Scoppia la *Crisi dei Pirati* nella città di Heren della Luce.
- -1.179 AC: Ufficialmente quest'anno viene considerato come quello della fondazione dell'Eleudica, precisamente il 9 Airen.
- -1.171 AC: Viene creata la Guardia di Heren, il primo corpo di guardia cittadino di Heren della Luce.
- -1.033 AC: A seguito degli esperimenti della Depositaria Cuivië, fanno la loro comparsa dei primi Silvani su Ethran.
- -782 AC: Muore l'ultimo nano di cui si ha conoscenza su Ethran, decretando la scomparsa di questa razza.
- -287 AC: Dopo quasi 5 secoli di preparativi e il lento ma costante afflusso continuo di nascosto su Ethran ed in particolare sull'Isola di Fuoco, gli Arcidemoni con le loro truppe si rivelano al mondo lanciando il loro primo attacco contro le nazioni umane. Scoppia la Seconda Guerra Demoniaca.
- -282 AC: L'Ordine delle Depositarie entra ufficialmente in guerra contro gli Arcidemoni e le loro armate, formate da demoni, mezzi-demoni schiavi per lo più provenienti dall'Isola di Fuoco e umani ribelli che si sono schierati per mero guadagno personale.
- -268 AC: Il 18 Rasteder rinasce il Regno di Tirinto, a seguito dell'unificazione dei territori nel quale era diviso.
- -254 AC: Anno dei *Patti Infranti*: diverse comunità e stati formati da mezzo-demoni si dichiarano neutrali nel conflitto tra Arcidemoni e le nazioni libere capeggiate dalle Depositarie.
- -250 AC: Scoppia la Guerra tra il Regno di Tirinto e Regno Shu, che porta nel giro di 1 anno alla conquista (da parte di quest'ultimi) di tutta la Giungla Naga e delle zone di territorio dove ora sorgono il villaggio di Stephen e Castello Krickton.
- Anno 0: Anno del Grande Cataclisma. Xanathos, il più potente degli Arcidemoni, scatena un'immensa forza magica distruttiva; l'Ordine delle Depositarie, unendo le capacità magiche delle più potenti Depositarie di ogni Cerchia, realizza un potente incantesimo per controbattere tale minaccia. Dallo scontro di tali potenze si verifica un'immensa esplosione. Diversi arcipelaghi ed una porzione molto vasta del Continente Valar vengono letteralmente polverizzate, cancellate dalla faccia di Ethran, lasciando un vuoto che verrà colmato dall'oceano. Muoiono decine di milioni di individui e le forze dei demoni vengono quasi del tutto annientate. La Seconda Guerra Demoniaca termina e Xanathos viene sconfitto, ma non potendolo uccidere le Depositarie lo fanno cadere in una stasi permanente, per poi nascondere il suo corpo in un luogo sconosciuto; i pochi demoni rimasti si ritirano nell'Isola di Fuoco, lasciando quasi completamente il resto delle terre emerse. Le grandi energie messe in gioco creano uno sfasamento nei congegni alieni posti nel sottosuolo, tale da ricevere e registrare i segnali provenienti dalle 4 lune artificiali in maniera distorta ed incompleta.
- 1 DC (Dopo Cataclisma): Nasce il Protettorato di Kelemo, nel Continente di Teris.
- 29 DC: Durante la semina dei propri campi, due contadini rimangono uccisi in circostanze strane, con i corpi stranamente dilaniati: si tratta della scoperta della prima Crepa, evento che formalmente da inizio all'Era delle Crepe.

- 58 DC: L'Ordine delle Depositarie crea un rituale magico cui devono partecipare esponenti di 7 Cerchie: Alterazione, Protezione, Spiriti, Morte, Natura, Vita, Divinazione. Questo rituale permette di annullare gli effetti delle Crepe più piccole e di limitare gli effetti di quelle più grosse. Il rituale non risolve il problema, ma concede più tempo per trovare una soluzione.
- 87 DC: Scoppia la Guerra del Rame con l'attacco da parte delle armate dei Celeuci alla città di Miraban, che viene conquistata dopo pochi giorni di battaglie.
- 105 DC: Termina la Guerra del Rame. Il regno dei Celeuci scompare e Karcaso detto l'Usurpatore muore. Viene fondato il Regno di Heren.
- 149 DC: Ad un ritmo sempre più rapido, le Crepe si stanno diffondendo su tutta Ethran. Sulle Colline Profetiche (Regno di Heren) viene scoperta la Grotta delle Visioni, all'interno della quale vengono trovati i testi della Depositaria Sibilla (vissuta intorno al -1.000 AC) subito ribattezzati Testi Antichi, o Profezie. In esse sono riportate 3 profezie, l'ultima delle quali narra di come il sacrificio di un uomo porterà alla fine dell'Era delle Crepe.
- 198 DC: I Senz'anima, insieme ai loro schiavi Dhaegul e Rinnegati, attaccano il Regno Wu, dando inizio alla Guerra degli Spettri Assassini.
- 201 DC: Termina la Guerra degli Spettri Assassini; rasa al suolo la città di Dominos e ritirata dei Senz'anima.
- 202 DC: Nel Regno Wu viene posta la prima pietra per la costruzione della futura città di Alioth.
- 344 DC: Nasce Sasha Silana Ta'al Gynwelin, Depositaria della Cerchia della Protezione.
- 349 DC: Nasce Corinne Talar, Depositaria della Cerchia degli Elementi (Aria).
- 359 DC: Nasce sull'Isola del Fuoco Enys Keelyn, mezzo-umano e futura Depositaria della Cerchia della Vita.
- 388 DC: Il Creatore arriva su Ethran, apparendo sull'Isola di Anodur. Inizio del viaggio che, insieme alle Depositarie, lo porterà a salvare Ethran dalla distruzione.
- 391 DC: Nella Casa del Viaggiatore viene fondato il gruppo dei Menestrelli Viandanti.
- 406 DC: Nasce lo stato di Aelin-Uial, unificato nel giro di 25 anni dalla campagna di conquista portata avanti da *Nadia Dalanmir*.
- 408 DC: Sacrificio del Creatore. I congegni alieni vengono riconfigurati e riallineati con le 4 lune, ponendo fine alla creazione delle Crepe. Quelle rimaste si dissolvono poco a poco, ponendo fine all'Era delle Crepe.
- 415 DC: Periodo presente.

II. Calendari su Ethran

CALENDARIO SILMARILLION

Si tratta del calendario più diffuso e conosciuto, e viene usato come riferimento globale per lo scorrere del tempo. È stato adottato da quasi tutte le popolazioni civilizzate per fornire un metodo comune per determinare il passare degli anni e per evitare qualunque problema di sorta nella comunicazione tra diverse popolazioni. Spesso questo calendario viene affiancato ad un secondo calendario da quelle popolazioni che tradizionalmente ne usano un altro, come ad esempio il Calendario degli Ominus che fissano come Anno Zero quello del rituale che ha creato i Senz'anima. Nel Calendario Silmarillion, l'Anno Zero è quello del Grande Cataclisma che ha posto fine alla Seconda Guerra Demoniaca, ed è stato ufficializzato circa 3 anni dopo.

Il Calendario Silmarillion fu creato sulla base di un evento che potesse essere comune a tutto il mondo di Ethran, e che tenesse traccia dello scorrere delle stagioni in base agli eventi naturali più comuni che si presentano nelle terre emerse dove sono presenti il maggior numero di esseri viventi civilizzati. Il calendario è conosciuto anche in luoghi non civilizzati o sperduti, ma in questo caso non è detto che sia usato dalle popolazioni locali, nè che conoscano la relativa data nella quale sono.
Il ciclo di rotazione del pianeta attorno al sole del sistema è stato determinato attraverso osservazioni di tipo astronomico; è stato calcolato che un anno è composto da 410 giorni esatti. Ethran con il proprio sole forma un sistema similare a quello Terra-Sole, con la sostanziale differenza di ruotare ad una velocità minore, pur percorrendo più o meno la stessa distanza, motivo per cui l'anno conta più giorni. L'anno viene suddiviso in 15 mesi, ognuno dei quali dura 27 giorni, per un totale di 405 giorni; i restanti 5 giorni dell'anno non cadono sotto alcun mese, e vengono considerati come giorni di festa e rinnovamento, ognuno dei quali dedicato ad una delle stagioni. Le stagioni sono 5, e i loro nomi fanno riferimento al tipico clima che si riscontra nel proprio periodo dell'anno in gran parte del Continente di Teris: *Luiren* (Stagione delle pioggie), *Suiren* (Stagione dei venti), *Airen* (Stagione del Sole), *Lothiren* (Stagione dei fiori) e *Lossiren* (Stagione delle nevi). I nomi dei mesi, in ordine numerico, sono: *Minter* (1°), *Tadder* (2°), *Neleder* (3°), *Canader* (4°), *Lebener* (5°),*Enegier* (6°), *Hodogier* (7°), *Tulothier* (8°), *Nerendier* (9°), *Caedier* (10°), *Miniger* (11°), *Uiuger* (12°), *Rasteder* (13°), *Tampter* (14°), *Lefcter* (15°). Sia i nomi dei mesi che delle stagioni fanno riferimento al dizionario Quenya.
La nostra settimana viene invece chiamata *Giro* su Ethran, ed è formata da 9 giorni anzichè 7: quindi un mese ha la durata di 3 Giri. Partendo dal primo giorno del Giro a seguire, i nomi dei giorni sono: Clio, Euterpe, Thalia, Melpomene, Tersicore, Erato, Polimnia, Urania, Calliope. Gli ultimi due, Urania e Calliope, sono considerati di riposo, o comunque non lavorativi. I 5 giorni in aggiunta a quelli mensili cadono alla fine dell'anno e sono chiamati Giorni del Rinnovamento; ognuno di essi è dedicato ad una stagione, nello stesso ordine delle stagioni a partire da quella di Suiren, e sono identificati con dei colori che richiamano la stagione cui fanno riferimenti

(in ordine: Verde, Rosso, Giallo, Grigio, Bianco). L'inizio delle stagioni segue il seguente ordine: Suiren (10 Neleder), Lothiren (10 Enegier), Airen (10 Nerendier), Luiren (10 Uiuger), Lossiren (10 Lefcter).

CALENDARIO DEGLI OMINUS

Gli ominus

LUNE DI ETHRAN E CALENDARIO LUNARE

Attorno a Ethran girano diversi satelliti (Lune); molti di questi hanno piccole dimensioni e sono poco più di rocce orbitanti attorno al pianeta, invisibili a occhio nudo. Sono invece ben visibili le 4 note agli abitanti di Ethran: si tratta di satelliti artificiali creazioni imponenti della razza aliena che arrivò in questo piano dimensionale e creò la vita. Di diverse dimensioni, struttura e funzionalità, tutte e quattro hanno un aspetto simile a quello della Luna terrestre: rocciosa, con diversi crateri ad impatto. Nessuna è abbastanza grande da avere un'atmosfera, ma risultano comunque strutture imponenti con un livello tecnologico estremamente elevato.
Ovviamente gli abitanti di Ethran ignorano la reale natura della 4 Lune, pur rappresentando un elemento imprescindibile della loro esistenza e influenzandoli in molti aspetti (come arte, letteratura, tradizioni popolari, conteggio del tempo, ovviamente la magia). Le quattro Lune hanno scandito lo scorrere del tempo e hanno generato numerosi calendari in molte culture, alcuni dei quali ancora in uso.

Visivamente, le Lune hanno tutte un aspetto e una dimensione simile tra loro; in realtà le loro dimensioni sono molto diverse, semplicemente si trovano a distanze differenti da Ethran. Ognuna di esse ha un periodo di rotazione e di fasi: in base al periodo dell'anno, dell'ora e della posizione, in cielo è possibile vederne solo alcune, tutte quante o nessuna di esse. Gli osservatori del cielo le possono rinonoscere per via del loro moto che differisce tra loro, ma anche il più umile dei contadini è in grado di riconoscerle per via del loro colore che permette di differenziarle. Fin dai tempi più remoti, tutte le Lune di Ethran sono associate all'acqua, ma i motivi di tali origini si sono perse nel corso dei secoli.

- **Mistë (Pioggia):** La più piccola e vicina delle quattro Lune. Ha una colorazione giallastra e secondo molte tradizioni locali è la protettrice dei campi e dei raccolti; un tempo si riteneva che quando brillava in cielo, aumentasse la fertilità dei campi e che la sua luce paglierina aiutasse le piantagioni a crescere sane e rigogliose. Le fasi di Mistë si ripetono ogni 19 giorni, mentre il tempo intercorso tra il passaggio al meridiano e il successivo è di 22 ore e 30 minuti. Questo vuol dire che ad una specifica ora del giorno, il passaggio allo stesso meridiano avviene dopo 16 giorni, il passaggio ad una specifica ora allo stesso meridiano della stessa fase lunare (ad esempio la Luna piena) avviene dopo 304 giorni.
- **Néca (Fiume):** Viene considerata la guardiana di tutte le creature della natura (sia fauna che flora). È la luna con il moto di rotazione più eccentrico, ed è facilmente riconoscibile per il suo colore verdastro. È anche il simbolo dei cacciatori, i quali hanno intonato molte canti e poesie a suo nome. Le fasi di Néca si ripetono ogni 25 giorni, mentre il tempo intercorso tra il passaggio al meridiano e il successivo è di 23 ore. Questo vuol dire che ad una specifica ora del giorno, il passaggio allo stesso meridiano avviene dopo 120 giorni, il passaggio ad una specifica ora allo stesso meridiano della stessa fase lunare (ad esempio la Luna piena) avviene dopo 100 giorni.
- **Ëar (Mare):** La luna protettrice dei marinai, dei navigatori e degli esploratori. Dal colore azzurrino, viene considerata la luna più importante di tutte; su di essa si basa il calendario lunare più noto e utilizzato, e lo stesso Calendario Silmarillion è scandito dal periodo delle sue fasi. Le fasi di Ëar si ripetono ogni 27 giorni, mentre il tempo intercorso tra il passaggio al meridiano e il successivo è di 25 ore. Questo vuol dire che ad una specifica ora del giorno, il passaggio allo stesso meridiano avviene dopo 24 giorni, il passaggio ad una specifica ora allo stesso meridiano della stessa fase lunare (ad esempio la Luna piena) avviene dopo 216 giorni.
- **Eithel (Sorgente):** Si tratta della luna associata alla morte e al dolore, per via del suo colore rossastro, ma un tempo era considerata la sorgente della vita perchè il sangue (associato alla sua colorazione) è definito in alcune culture arcaiche come la fonte della vita e dell'anima; da qui il nome che ancora oggi porta con se. Le fasi di Eithel si ripetono ogni 45 giorni, mentre il tempo intercorso tra il passaggio al meridiano e il successivo è di 24 ore e 20 minuti. Questo vuol dire che ad una specifica ora del giorno, il passaggio allo stesso meridiano avviene dopo 72 giorni, il passaggio ad una specifica ora allo stesso meridiano della stessa fase lunare (ad esempio la Luna piena) avviene dopo 360 giorni.

Come accennato, Ëar riveste una certa importanza perchè associata ad calendario lunare più noto e utilizzato. Lo scorrere delle sue fasi è infatti alla base del periodo di un mese, formato per l'appunto da 27 giorni come il tempo che intercorre tra una Luna Nuova e la successiva di Ëar. Siccome l'anno di Ethran dura 15 mesi e 5 giorni, ogni anno il giorno nel mese nel quale si verifica la Luna Nuova di Ëar si sposta di 5 giorni indietro. Quindi, se in un anno cade (ad esempio) nel giorno 12 del mese, come il 12 Minter, l'anno successivo sarà il 7 Minter. Il mese a 27 giorni e i 5 giorni di "avanzo" nell'anno nascono proprio dal fatto che le prime popolazioni senzienti su Ethran hanno iniziato a misurare lo scorrere del tempo e delle stagioni proprio osservando le fasi di Ëar, e questo si riflette sull'attuale calendario Silmarillion.

Un evento astronomico particolarmente rilevante che coinvolge le quattro Lune riguarda la loro eclissi: a periodi ciclici ben precisi, ognuna di esse si ritrova alla stessa altezza su un preciso meridiano alla stessa ora (da notare che tale eclissi sarà visibile solo in talune parti del pianeta, ma gli effetti correlati alla Magia dell'Ordine si avvertiranno ovunque). Questo avviene ogni 500 anni, 7 mesi e 11 giorni esatti. Dalla più vicina alla più distante, le lune sono Mistë, Néca, Ëar, Eithel. Il diametro apparente è similare ma comunque la più vicina apparirà poco più grande di quella subito dopo più distante. L'eclissi nella sua totalità ha una durata che varia tra i 3 e i 6 minuti. Durante questo periodo il cielo assume una colorazione caleidoscopica, con i 4 colori di base delle Lune che si mischiano e incrociano tra loro creando effetti visivi e di luce unici.

2. MATERIALI ESOTICI

In quanto ambientazione di ispirazione fantasy, su Ethran possiamo trovare molti elementi che esulano dalla realtà che conosciamo. Alcuni aspetti li abbiamo già visti (come la magia); tra questi occupano ampio spazio la presenza di tutta una serie di materiali di natura fantastica (di qualunque natura: minerale, animale, vegetale) che possono essere in qualche modo ottenuti per la creazione di oggetti dalle proprietà particolari.
Diversi di questi materiali hanno un preciso riferimento ad altri contesti di fantasia; ad esempio molti dei metalli descritti si ispirano apertamente al mondo di Arda creato da Tolkien. In altri casi fanno riferimento ad articoli ed altro materiale trovato in giro di scarsa notorietà ma utili in diversi casi. Infine, alcuni di essi sono stati inventati di sana pianta. Non necessariamente tutti questi materiali hanno proprietà eclatanti, in alcuni casi si tratta di componenti utili per diversi preparati che sono di uso comune, e solo in qualche caso risultano rari ma con capacità molto richieste. Pressochè tutti i materiali qui descritti fanno poi riferimento a una o più Ricette di creazione riportate nel Manuale del Regolamento di *Arcana Tales*.

I. Metalli e minerali

Questo paragrafo riporta un elenco di tutti i materiali esotici presenti su Ethran. Ogni singola descrizione riporta la rarità, dove possono essere estratti, quali sono i campi d'utilizzo ed eventuali proprietà sfruttabili possiedono. Accanto al nome di goni minetale è riportata una CD, che indica il punteggio di *Conoscenza [Pietre e metalli]* necessario per sapere del minerale/metallo e riconoscerlo. Più il punteggio nella Prova è alto, più le conoscenze sul materiale sono approfondite. Il Master può aggiungere bonus o penalità alla CD in base alle circostanze (ad esempio, vivere in un villaggio famoso per la raccolta e l'uso di una particolare piante riduce la CD per quello specifico personaggio).

ARGENTO LUNARE (CD 28, 5 per i Drow)

Questa lega è conosciuta dai drow in quanto sono gli unici a sapere come ottenerla (una preparazione alchemica descritta nel capitolo relativo del regolamento). Spesso le altre razze fanno riferimento a questa lega come il "metallo elfico" o "raggio di luna"; le sue proprietà sono note anche al di fuori della comunità degli elfi scuri, e le armi prodotte con l'argento lunare sono richieste soprattutto da gruppi di avventurieri ed esploratori. I drow custodiscono gelosamente il metodo di creazione della lega, e molto raramente la vendono alle altre razze; si ha notizia solo di una decina di esseri viventi, oltre ai drow, a conoscere il metodo di creazione.
Proprietà: L'argento lunare viene principalmente usato per la creazione di armi. Hanno diverse proprietà particolari: la prima quella di illuminarsi fiochemente di una luce azzurra quando alcune specifiche razze (orchi, demoni, mezzo-demoni) si avvicinano ad almeno 50 metri, tanto più intensa quanto più vicine sono. Contro demoni e mezzo-demoni sono particolarmente letali perchè forniscono un bonus di +2 ai danni; forniscono un ulteriore bonus di +1 ai danni (contro tutte le creature) se usate di notte all'aperto se illuminate dai raggi lunari (basta una sola luna). Infine, le armi prodotte con questo metallo pesano il 25% in meno e le armi taglienti hanno un bonus di +1 alla penetrazione contro le armature ad anelli ed a placche che si somma a quello base dell'arma.

CARBONITE (CD 18)

Questo minerale, allo stato solido a temperatura ambiente, si può trovare nei giagimenti di carbone. Si tratta di una mutazione subita dal carbonio stesso dovute alle forze magiche per secoli hanno devastato Ethran dopo la prima guerra contro i demoni. Di aspetto è molto simile al carbonio, ma è molto più opaco e di un frammento di minerale è possibile coglierne l'aspetto e la forma solo se si trova in una zona poco illuminata. In piena luce, per via della sua capacità di assorbire la luce, appare solo come una sorta di buco nero sullo sfondo.
Proprietà: Si tratta di un materiale di una certa fragilità ed è inadatto alla creazione di armi ed armature, ma ha la particolare proprietà di assorbire la luce e questo lo rende molto utile in diverse situazioni. Trattato opportunamente può essere usato nella lavorazione di armature di metallo, ma se viene polverizzato (basta un buon mortaio, vista la sua fragilità) può essere poi usato per ricoprire un

essere vivente (bastano 2 Kg di polvere per coprire un essere di taglia 4) e per 3 ore conferisce un bonus di +5 a tutte le Prove di Abilità di *Furtività [Nascondersi]*. Dopo tale lasso di tempo la polvere si disperde e non fornisce più alcun bonus.

CRENITE (CD 12)

Si tratta di una roccia porosa e friabile, che cresce in profondità e quasi sempre vicino a dei percorsi d'acqua fluviale. Ha un colore marroncino chiaro, con sfumature verdastre opaco. Poco adatta per qualunque tipo di costruzioni, viene usata nell'agricoltura una volta polverizzata per le sue capacità di fertilizzante naturale. Si tratta in ogni caso di un materiale abbastanza raro e dalla difficile estrazione.

Proprietà: La crenite è una sorta di roccia antibatterica. Molti batteri infatti vengono uccisi se fatti passare attraverso di essa, generalmente quando sono disciolti in un liquido. Per questo motivo, spesso viene usata per purificare l'acqua contenente batteri, ed è in grado di mantenere questa sua efficacia anche dopo migliaia di trattamenti.

CRISTALLI SIGIL (CD 26)

I cristalli Sigil prendono il loro nome dall'asura che per primo li scoprì sul mondo di Ethran. Noti già dal loro mondo di provenienza, questi cristalli sono utilizzati per la creaziine dei famosi Portali Asura: dopo essere stati raccolti, vengono lavorati per dare vita ai *Cristalli Teleportanti*, che vengono poi inseriti all'interno dei macchinari che permettono di utilizzare tali congegni. Sono di aspetto molto simile ad altri minerali comuni, e questo è il principale motivo per cui sono stati scoperti relativamente tardi. Oltre ad avere alcune caratteristiche fisiche diverse (come la capacità di condurre elettricità, la struttura molecolare diversa che permette di trovarli in forme diverse rispetto al cristallo similare, la capacità di filtrare la luce in modo particolare), si distinguono per crescere il luoghi e punti particolari. Ad esempio, in alcuni casi crescono sul tronco degli alberi, in altri si formano sulla superficie di altre rocce. Non di rado si trovano in superficie e non nel sottosuolo.

Ognuno di questi cristalli è noto con un nome proprio, oppure col nome del cristallo simile al quale viene aggiunto il sostantivo *Sigil*: Quarzo rosa Sigil o *Upari*, Zaffiro Sigil o *Luxum*, Topazio Sigil o *Opila*, Rubino Sigil o *Rubat*, Smeraldo Sigil o *Nextor*. I Cristalli Sigil si possono considerare per certi versi "vivi", perchè tendono a crescere di dimensioni lentamente nel corso del tempo, o addirittura a nascere, purchè gli sia dato modo di rimanere nel luogo in cui vengono trovati. Per questo motivo, spesso dove vengono raccolti ci sono dei limiti ben precisi sulla raccolta, per permettere ai cristalli di continuare a rigenerarsi.

FERRO METEORITICO (CD 15)

Questo metariale si ispira al vero ferro ritrovato nei meteoriti caduti sulla Terra. Si tratta di un metallo di origine meteoritico, formato da camacite (una lega del ferro) taenite (una lega del nichel) e cobalto. È un minerale raro, di cui non esistono veri giacimenti su Ethran e che è possibile trovare sulla superficie del pianeta in piccole quantità sparse. È ricercato per via delle sue proprietà che permette la lavorazione di armi di pregevole qualità; normalmente viene usato al posto del ferro per la produzione di quello che viene definito *Acciaio meteoritico*.

Proprietà: Le armi taglienti prodotte con questo materiale risultano particolarmente affilate pur mantenendo una solidità strutturale pari, se non migliori, di quelle prodotte con normale acciaio. Tutte queste armi godono di un bonus ai danni di +1. Le armature ad anelli o a placche prodotte con questo metallo hanno un bonus al punteggio di Armatura di +1.

GALVORN (CD 23)

Il Galvorn trae ispirazione dal mondo di Tolkien. Si tratta di un metallo naturale di natura meteorica, quindi proveniente dallo spazio. Gran parte dei giacimenti si trovano sotto la superficie dei Ethran, arrivato al suolo quando ancora l'atmosfera del pianeta non si era formata, ma è possibile trovarne alcuni anche in superficie, sebbene siano molto più rari e di piccole dimensioni.

È un metallo più duro dell'acciaio ma al contempo molto malleabile, dal caratteristico colore nero estremamente lucente. Difficile da lavorare per via della rapidità con la quale si raffredda e solidifica nella forgia, viene normalmente usato per la costruzione di armi, possibilmente di piccola taglia. La velocità con cui si raffredda lo rende difficoltoso da modellare su oggetti di grosse dimensioni, ed al contempo è l'unico metallo in grado di produrre ferite mortali ai Senz'anima, motivo principale per cui gran parte degli oggetti creati con il Galvorn sono pugnali e spade. È un materiale estremamente raro, e data la sua scarsa quantità anche nei meteoriti accumularne la quantità necessaria per la lama di una singola arma può richiedere mesi di scavi. Non è facile raffinare il metallo dalle rocce cui si ricava, ma il suo caratteristico aspetto lo rende facilmente riconoscibile.

Proprietà: Le armi di Galvorn infliggono danni permanenti ai Senz'anima, a differenza di tutti gli altri tipi di armi le cui ferite si rimarginano nel giro di un minuto al massimo. Le armature ad anelli ed a placche costruite con questo materiale hanno un punteggio di penalità alle prove ed alla velocità diminuito di 1 punto grazie alla sua flessibilità.

ITHILDIN (CD 20)

L'Ithildin trae ispirazione dal mondo di Tolkien. Si tratta di una lega che era usata esclusivamente dai nani, formata da Mithril (80%), Ossidiana (18%) e Viridium (2%). Veniva usato principalmente per la creazione dei principali portoni d'ingresso alle città naniche. La sua particolarità risiede nella possibilità, durante la fase di forgiatura (tramite incantesimi di *Magia Runica [Rune Ithildin]* che sono quasi del tutto andati perduti) di tracciare delle rune sulla sua superficie, invisibili tranne quando la luce lunare diretta su di esse le fa risplendere. Queste rune, quando visibili, interagivano attraverso parole di comando che erano l'unico mezzo per aprire la porta stessa; spesso la scritta era una sorta di indovinello cui la risposta era la parola di comando. Normalmente si trattava di enigmi correlati alla cultura nanica, generalmente sconosciuti od incomprensibili a chi non ne faceva parte.
Proprietà: Armi, armature e scudi forgiati con questa lega acquisiscono poteri magici particolari in base alla runa che vi è stata disegnata. La runa va tracciata in fase di lavorazione con l'uso della *Magia Runica [Rune Ithildin]*; questo fatto, unito a quello che la lega era conosciuta solo dai nani e dalla complessa lavorazione, ha reso questa pratica quasi del tutto scomparsa. È possibile, di base, tracciare una sola runa su un singolo oggetto, ma esistono ricette per tracciarne due. Per le armature, in base al potere concesso dalla runa si manifesta su tutto il personaggio oppure per la specifica zona protetta, a seconda dell'effetto che produce; se si verifica il primo caso, la runa va tracciata su uno specifico pezzo d'armatura, a seconda di quale sia (le informazioni relative sono riportate nella descrizione dell'incantesimo).
L'attivazione normalmente è basata su una parola di comando che deve essere pronunciata da chi sta usando l'oggetto, mentre in altri casi il potere si manifesta automaticamente quando si usa l'oggetto (come per gran parte delle Rune Ithildin sulle armi). Per il resto, la forgiatura di oggetti con tale lega seguono le normali regole descritte nel manuale del regolamento al capitolo delle Ricette. Le rune applicabili sono invece trattate nel capitolo degli incantesimi. Le sue caratteristiche lo rendono molto simile al normale acciaio; a termini di regolamento, oggetti creati con questa lega hanno le stesse statistiche di quelli di normale fattura.

LHIMAN (CD 22)

Il lhiman è un tipo di roccia piuttosto rara, ma che può essere trovata praticamente su ogni terra emersa. Il suo aspetto è simile a quello dell'ossidiana fiocco di neve: di un nero lucente caratterizzato da una serie di noduli dal colore biancastro che ricoprono a chiazze la sua superficie. Non si tratta di un materiale di origini naturali: si forma quando determinati terreni rocciosi subiscono importanti influssi di magia (cioè molto intensi o più deboli ma costanti nel tempo) che ne alterano la composizione, determinando il nuovo aspetto e l'acquisizione di nuove caratteristiche fisiche nel corso di decenni. Nella quasi totalità dei casi questa trasformazione è innescata da incantesimi lanciati da creature viventi, ma ancora nessuno è riuscito a riprodurre il fenomeno tramite sistemi efficaci: i meccanismi fisici alla base della trasformazione delle rocce in lhiman sono del tutto sconosciuti. Questo rende quasi del tutto impossibile identificare delle zone nelle quali si potrebbero avere ritrovamenti di tali rocce, perchè la loro presenza non è legata unicamente a fattori ambientali e/o climatici.
Quando si è scoperta l'origine di questa pietra, furono molti i maghi che le studiarono per capire se potessero avere usi pratici nell'arte della magia, ma quasi tutte le speranze sono andate in fumo: ad oggi, nel campo strettamente della magia, la roccia di Lhiman viene usata solo come Materia Prima per un ristretto numero di oggetti magici, ma non ha il potere di influenzare le arti magiche di un essere vivente o di alterare incantesimi ed effetti magici. La Lhiman è una roccia compatta facile da levigare, ma dal peso leggero rispetto ad altre rocce di uguale volume. Molto costosa, viene usata per alcune decorazioni di pregio (per lo più statue, pareti, opere d'arte di vario tipo), ma è anche apprezzata per la sua capacità di assorbire l'umidità circostante; è possibile trovarla, sotto forma di elementi architettonici, in luoghi che necessitano di essere asciutti, come in alcune biblioteche prestigiose. È un materiale compatto e resistente, che può essere tranquillamente usato per l'edificazione di grandi edifici.

MERCURIO ALCHEMICO (CD 14)

Questo metallo è di origine artificale, precisamente alchemica. Per poterlo produrre è necessario conoscere la Ricetta alchemica. Prende il nome dal metallo con il quale si produce, il mercurio, che viene estratto in diverse miniere sparse per le terre emerse a basse profondità nella crosta del pianeta. Pur non essendo raro come altri tipi di materiali, la sua estrazione è comunque molto limitata rispetto a metalli più comuni, e per tale motivo risulta comunque raro e dai costi elevati.
Data la sua natura liquida a temperatura ambiente, viene normalmente conservato in ampolle alchemiche, in grado di mantenerne inalterate le proprietà. A questo punto, tramite una complicata preparazione, viene modificato alchemicamente in modo da mantenere alcune delle sue proprietà ma assumendo una consistenza solida per poter essere poi lavorato sotto forma di armi ed armature. La lavorazione del Mercurio alchemico in forgia avviene a temperature relativamente molto basse, sia perchè diviene estremamente malleabile sin da subito, sia perchè a temperature normali per altri metalli la struttura alchemica si degrada e la sostanza evaporerebbe rapidamente, disperdendosi nell'aria con conseguenze pericolose sulla salute.
Proprietà: Le armi prodotte con questo materiale hanno un peso superiore del 25% (arrotondato per difetto) rispetto al normale, ma hanno un bonus di +1 ai danni ed ignorano di 1 punto la Resistenza Fisica della vittima. Le armature a placche prodotte con questo materiale hanno un peso superiore del 25% (arrotondato per difetto) ma hanno un punteggio di armatura superiore di 1 punto ed una penalità alla Velocità ridotta di 1 punto per via della loro flessibilità. Non è possibile produrre armature ad anelli con questo metallo, perchè i fili e gli anelli tendono a sfibrarsi e perdere resistenza nel giro di poco tempo.

Il Mercurio alchemico è leggermente tossico. Essere colpiti da un'arma prodotta con questo materiale equivale a subire un leggero avvelenamento da mercurio (Statistiche: *CD* 14, *Tempo di azione:* Istantaneo – *Effetti:* -2 a tutte le prove (di Abilità e non) legate all'Intelligenza e la Memoria. - *Durata:* 1d4 ore – *Antidoto:* Antidoto). Molto più pericolosa l'inalazione dei vapori nel caso in forgia il materiale evapori a causa delle temperature troppo elevate. I vapori in questo caso coprono un raggio di 30 metri dal punto di evaporazione e permangono per 6 ore. Chiunque entri nell'area subisce gli effetti del veleno (Statistiche: *CD* 21, *Tempo di azione:* 1 minuto – *Effetti:* Morte. - *Durata: n.a.* – *Antidoto:* Antidoto maggiore). I rischi legati alla lavorazione di questo materiale sono tali che in pochi si arrischiano, e generalmente solo i più abili forgiatori. Ogni volta che un forgiatore non supera la CD per la creazione dell'oggetto, il Mercurio alchemico evapora e subisce gli effetti che ne derivano.

MITHRIL (CD 13)

Il Mithril trae ispirazione dal mondo di Tolkien. Detto anche Argentovero per il suo aspetto brillante simile all'argento, si tratta di uno dei metalli più ricercati ma al tempo stesso molto raro. Si estrae in miniere scavate a grandi profondità, tali che quasi tutto quello estratto nel mondo è originario dalle miniere naniche; con la scomparsa dei nani dal mondo, l'estrazione di mithril è drasticamente diminuita, facendo lievitare a dismisura i prezzi per i manufatti prodotti con questo metallo.

La lavorazione di questo metallo è meno complicata rispetto ad altri materiali esotici, ma richiede una certa attenzione per via dell'elevata tenerezza che possiede quando viene scaldato alla forgia. Viene principalmente usato per la creazione di armature e scudi, dove le sue proprietà vengono maggiormente risaltate, mentre non viene usato mai per le armi se non per quelle cerimoniali od ornamentali, sebbene la qualità possa essere al pari di quelle con metalli normali (quali il ferro o l'acciaio).

Proprietà: Le armature in Mithril si caratterizzano per la loro resistenza unita ad un peso ed una flessibilità che le rendono uniche ed estremamente ricercate. Un'armatura ad anelli od a placche prodotta con questo metallo ha un peso inferiore del 30% (arrotondato per difetto) e le penalità alle Prove ed alla Velocità sono inferiori di 2 punti; gli scudi prodotti in mithril hanno un peso inferiore del 30%. Gran parte dei manufatti in Mithril sono di origine nanica, quindi molti dei manufatti incustoditi o dispersi non sono utilizzabili. Il metallo però può essere fuso e riutilizzato senza alcun problema.

OTATARAL (CD 19)

L'Otataral trae spunto dalla saga di Malazan scritta da Steven Erikson. Si tratta di un minerale dal caratteristico aspetto rosso, la cui principale capacità è quella di assorbire la magia, annullandone gli effetti. Si trova esclusivamente sull'Isola di Anodur, e viene estratta da cave poste in superficie o a profondità molto basse nel terreno. Viene generalmente commerciata in polvere: sebbene possa essere usata per creare armi, spesso viene usata in questo stato perchè può essere usata per ricoprire cose ed oggetti.

L'Otataral è pericoloso per chi vi rimane a contatto per lunghi periodi: provoca pazzia ed altera le capacità magiche, con effetti imprevedibili e diversi da soggetto a soggetto. Per questo motivo, chi lavora nelle cave è generalmente uno schiavo, o lavoratori che si offrono come volontari.

Proprietà: Le armi fatte in Otataral hanno un caratteristico colore rosso mattone. Sebbene qualunque tipo di arma possa essere creata con questo metallo, generalmente vi si producono armi da taglio. Queste armi non possiedono caratteristiche differenti rispetto ad una con materiali comuni, tranne per il fatto che qualunque effetto magico che sia attivo o che venga prodotto su chi possiede l'arma o che emani i suoi effetti entro 2 metri da esso (non necessariamente deve essere impugnata) viene dissolto, senza alcuna possibilità di resistere. Per ovvi motivi, non è possibile incantare un'arma prodotta con questo materiale.

Si ottiene lo stesso effetto coprendo gran parte del proprio corpo con la polvere di Otataral; in questo caso l'effetto permane per circa 6 ore, prima che la polvere si disperda. Da notare che chi possiede un'arma in otataral o sia ricoperto dalla sua polvere diventa incapace di lanciare qualunque tipo di incantesimo, e i suoi oggetti magici cessano di funzionare.

ORICALCO (CD 24)

Questo metallo prende spunto dai testi di Platone che lo citavano come metallo usato comunemente su Atlantide e di valore secondo soltanto all'oro; da notare che qui non si fa riferimento alla lega di oricalco, il cui termine è stato successivamente recuperato per indicare un composto a base di rame e zinco.

L'Oricalco è un materiale estremamente raro, che si trova normalmente nei pressi di giagimenti di rame o di ferro, scoperto per la prima volta dagli scavi dei nani, ma che però ritennero di scarso valore e per questo veniva scartato e non utilizzato. Siccome si trova in quantità molto piccole e spesso mischiato con altri minerali, è molto difficile ottenerne dei campioni puri da poter poi essere fusi in lingotti, rendendolo uno dei metalli più cari in circolazione. Inizialmente veniva usato per la costruzione di armi di natura cerimoniale, per via della sua capacità di riflettere la luce creando effetti luminosi su tutto lo spettro del visibile, e per via della sua lucentezza. Solo molto tempo dopo il suo primo ritrovamento si è iniziato a scoprire le sue sorprendenti capacità.

Proprietà: L'Oricalco possiede numerose proprietà date dalla sua natura intrinsecamente magica, ma per essere sfruttate è necessario lavorarlo ed usarlo nella maniera opportuna. La sua più grande capacità è quella di contenere una grande quantità di energia, di ogni tipo: questo aspetto viene sfruttato attraverso la creazione di gioielli e monili indossabili di vario tipo (per ognuno di

essi esiste una Ricetta di creazione specifica ed una descrizione dei suoi poteri tra gli oggetti magici). L'Oricalco è inoltre affine all'elettricità pura, cosa che gli consente di andare ad agire su tutti quegli effetti che la manipolano.

VIRIDIUM (CD 16)

Detta anche Ossidiana Verde, è un minerale che si forma nei giacimenti d'ossidiana che vengono a contatto con alcune sostanze tossiche del sottosuolo. Il suo nome deriva dal colore verde molto scuro ed opaco che permette di identificarla subito dalla normale ossidiana. Si trova normalmente in depositi sulla superficie, cosa che la rende facile da estrarre nonostante la sua rarità.
La principale caratteristica risiede nell'elevata tossicità che possiede, in particolare se entra a contatto con il sangue. Per questo motivo viene usata per la creazione di armi taglienti o perforanti, ma per via della sua fragilità durante la forgiatura viene aggiunta una certa quota di ferro che permette alla lama di avere la giusta resistenza; molto ricercate in ambienti malavitosi sono frecce con punte di questo materiale. Sebbene sia possibile costruire armi contundenti con il Viridium, è una pratica inesistente per via dei costi elevati di produzione uniti che non vanno di pari passo con un'efficacia adeguata. Per via delle sue caratteristiche, molti stati hanno bandito l'uso di armi in Viridium.
Proprietà: Armi di tipo tagliente e perforante costruite con questo materiale producono un particolare tipo di avvelenamento per ogni colpo andato a segno che infligga delle ferite nella vittima. Le armi vengono costruite con una sorta di lega di acciaio-viridium per annullare i problemi di fragilità del minerale, ed un colpo andato a segno rallenta i movimenti della vittima (Statistiche: *CD* 15, *Tempo di azione:* Istantaneo – *Effetti:* PAz dimezzati, Movimento dimezzato, -3 a tutte le prove di Abilità dei Gruppi di Appartenenza delle armi e delle Capacità fisiche. - *Durata:* 10 minuti – *Antidoto:* Antidoto).
Per i proiettili (generalmente quadrelli e frecce) in alcuni casi si usa Viridium puro; in questo caso il proiettile non può essere recuperato per via della punta che si frantuma, ma gli effetti del viridium sono molto più efficaci (Statistiche: *CD* 19, *Tempo di azione:* Istantaneo –– *Effetti:* Paralizzato. - *Durata:* 1 ora – *Antidoto:* Antidoto).

II. Vegetali

Questa sezione tratta tutti i tipi di piante, alberi ed erbe uniche di Ethran. Ogni singola descrizione riporta tutte le informazioni utili sulle principali caratteristiche, oltre ad alcune informazioni sul loro utilizzo. La piccola tabella iniziale riporta le statistiche di base:

- **Zona climatica:** Indica il tipo di clima nel quale la pianta generalmente riesce a crescere, e si divide in 5 categorie: *Tropicale* (luoghi intorno all'Equatore, con temperature mensili stagionali sopra i 20 gradi, con estati asciutte ed inverni umidi), *Subtropicale* (luoghi con temperature mensili sopra i 20 gradi, ma che scendono tra i 10 ed i 20 nella stagione di Lossiren e per parte del periodo della stagione di Luiren), *Temperata* (i luoghi più vasti di Ethran, con temperature tra i 10 ed i 25 gradi durante le stagioni di Airen e Lothiren, scendendo nei restanti periodi dell'anno senza andare quasi mai sotto lo zero se non nei giorni più freddi di Lossiren, con estati umide), *Fredda* (coprono una superficie similare a quella dei Temperati, con temperature tra i 10 ed i 25 gradi nella stagione di Airen e più basse nei restanti periodi), *Polare* (zone vicino ai poli del pianeta, con temperature che sfiorano solo di rado i 10 gradi durante Airen, e mantenendosi per lunghi periodi sotto lo zero, raggiungendo anche i -50 gradi nei periodi più freddi che si possono estendere anche per tutto Lossiren, con inverni secchi).
- **Luogo:** Indica il tipo di ambiente nel quale la pianta sopravvive, diviso in 15 categorie: *Campagna* (zone adibite all'agricoltura), *Colline* (intesi come rilievi bassi o le parti più basse delle montagne), *Costa* (luoghi a ridosso di mari, oceani o laghi), *Deserto* (sia di tipo sabbioso che roccioso), *Fiume* (piante che crescono sia ai margini che dentro il fiume stesso), *Foresta* (luogo ricoperto di alberi), *Giungla* (come la foresta, ma presente nelle zone tropicali, con alberi di tipo diverso ed una crescita più caotica delle piante), *Montagne* (rilievi sopra gli 800 metri caratterizzati da climi più rigidi rispetto alla zona climatica nelle quali si trovano), *Paludi* (zone con terreno molto umido od acquitrinoso), *Praterie* (zone non coltivate prive di alberi, generalmente pianeggianti), *Sotterraneo* (sotto la superficie di Ethran; la temperatura è costantemente intorno ai 18 gradi), *Urbano* (nelle città od in grossi centri abitati), *Vulcano* (che cresce a ridosso dei vulcani), *Tundra* (luoghi freddi spesso zotto lo zero con scarsa vegetazione per lo più formata da sterpi e alberi isolati spesso privi di foglie), *Terre brulle* (luoghi rocciosi, privi di vegetazioni dal terreno arido e dissestato).
- **Stagione:** Periodo dell'anno durante la quale la piante germoglia ed è possibile raccoglierla o prelevarne i frutti.
- **Rarità:** Indica il grado di reperibilità della pianta nelle zone in cui cresce e determina il punteggio medio necessario nell'abilità *Esploratore [Naturalista]* per trovare la pianta, diviso in 4 categorie: *Comune* (CD 5, presente in grandi quantità e facile da trovare), *Non comune* (CD 10, presente in discrete quantità, non facile da ricercare), *Rara* (CD 17, di difficile reperibilità, cresce in modeste quantità o in zone difficilmente accessibili), *Rarissima* (CD 22, Estremamente difficile da trovare, cresce in quantità estremamente ridotte).

Alcune delle piante possono avere specifici effetti se utilizzate senza particolari trattamenti (ad esempio se mangiate così come si trovano, oppure solo bollite in acqua); in questo caso non è necessario conoscere alcuna Ricetta per utilizzarla, ma basta una semplice prova di *Conoscenza [Natura]* per riconoscerla e sapere le sue proprietà. Accanto al nome della pianta è riportata una CD, che indica il punteggio di *Conoscenza [Natura]* necessario per sapere della pianta e riconoscerla. Più il punteggio nella Prova è alto, più le conoscenze sulla pianta sono approfondite. Il Master può aggiungere bonus o penalità alla CD in base alle circostanze (ad esempio, vivere in un villaggio famoso per la raccolta e l'uso di una particolare piante riduce la CD per quello specifico personaggio).

AGODORO (CD 14)

- **Zona climatica:** Temperata, Fredda
- **Luogo:** Palude, Foresta
- **Stagione:** Luiren, Suiren, Airen, Lothiren
- **Rarità:** Non comune

Questa pianta deve il suo nome alle sue spine, lunghe e sottili che assumono una colorazione dorata. Cresce ai margini delle paludi od in boschi estremamente intricati sotto forma di grossi cespugli alti anche due metri. Dalle sue piccole foglie si ricavano diversi tipi di impiastri e pozioni, ed è nota la sua capacità di contrastare un ristretto numero di veleni.

AGOPINO (CD 4)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Campagna, Colline, Foresta
- **Stagione:** Lothiren
- **Rarità:** Comune

Albero sempreverde tipico delle regioni temperate e comune in molte zone, il cui nome deriva dalle foglie molto lunghe e sottili. Raggiunge i 20 metri di altezza e durante la Stagione dei Fiori (Lothiren) si riempie di piccoli fiori con cinque petali dal colore giallo e venature verdastre. Dai fiori si ricava un infuso dal sapore aspro ottimo per la digestione, mentre dalle foglie è possibile ricavare un impasto utile in molti campi medici, in particolare per disinfettare le ferite e neutralizzare alcuni veleni. Le foglie reagiscono all'umidità dell'aria; le loro venature diventano più chiare con l'aumentare dell''umidità, formando un evidente contrasto cromatico di verde con il resto della foglia.

AKALIA (CD 19)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Prateria
- **Stagione:** Airen
- **Rarità:** Rara

Pianta che cresce a piccoli cespugli all'aperto, dalle caratteristiche radici di colore rosso intenso, quasi brumastro. Le radici sono commestibili, ed hanno la capacità di rallentare l'effetto di diversi tipi di avvelenamento (senza però annullarlo o riducendone gli effetti), in maniera medesima all'*Estratto di Akalia*, ma dopo 1 ora dalla raccolta perde questa proprietà (sebbene rimanga commestibile per molto più tempo).

ALBERO BIANCO (CD 30)

- **Zona climatica:** Temperata (un solo albero presente, nella città di Elrond)
- **Luogo:** Prateria
- **Stagione:** Luiren, Suiren
- **Rarità:** Unica

Simbolo della città di Elrond nello stato di Aelin-Uial (Continente di Teris), si tratta di un albero simile ad una mimosa, che però produce dei fiori bianchi anzichè gialli. Si tratta di un albero noto solo a Elrond e in parte nel regno di cui è capitale: è infatti un albero unico, non ne esistono altri dello stesso tipo, ed è costantemente protetto dai drow che dominano la città. Può vivere per millenni e possiede numerose proprietà, che sono però note solo a pochi, quasi tutti elfi scuri.

Proprietà: Mangiare un singolo fiore, senza alcun tipo di trattamento, permette di recuperare 3 PF a tutte le parti del corpo. È però possibile creeare un grandissimo numero di preparati alchemici da quest'albero, ma la sua unicità e la protezione dei drow rendono le ricette praticamente sconosciute se non a una manciata di elfi scuri, che le custodiscono gelosamente e non ne fanno mai uso, a meno di situazioni estreme che li riguarda direttamente.

ALBERO DELLA FIAMMA (CD 14)

- **Zona climatica:** Temperata, Subtropicale, Tropicale
- **Luogo:** Foresta, Collina

- **Stagione:** Tutto l'anno
- **Rarità:** Non comune

L'Albero della Fiamma prende il suo nome dalla sua particolare chioma, che a sua volta richiama ad una leggenda abbastanza famosa. Si narra che in un antico villaggio (quale che sia varia a seconda di chi racconta la leggenda) furono piantate attorno al suo perimetro tantissime quercie, e che ogni giorno gli abitanti del villaggio si prendessero cura di loro. Un giorno un gruppo di banditi assetato di sangue assaltò il villaggio e lo mise a ferro e fuoco. Gli alberi piantati dagli abitanti, intrisi della bontà e le cure ricevute, non potevano permettere che morissero e che il villaggio andasse distrutto. Per questo, assorbirono dentro di loro la forza devastatrice delle fiamme, salvando chiunque fosse li, e facendoli mutare nel loro aspetto attuale.
Il tronco e lo sviluppo vitale dell'albero è simile a quello di una quercia, ma la chioma molto fitta ricorda quella della fiamma di una candela per la sua forma, e le stesse foglie non sono verdi bensì di un colore rosso chiaro molto luminoso. La colorazione varia leggermente di intensità e luminosità in base al periodo dell'anno. Sia le foglie che la corteccia vengono usati in alcune lavorazioni di artigianato.
Proprietà: Le armi prodotte con il legno di questo albero (si considerano le armi che producono danni con la loro parte in legno; quindi un bastone ferrato o la tonfa, ma non un'ascia o un'alabarda) infliggono 1 danno da Fuoco aggiuntivo.

ALBERO SARNA (CD 23)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Foresta (solo Foresta di Sarna)
- **Stagione:** Lothiren, Airen, Luiren
- **Rarità:** Rarissima

Questo particolarissimo albero cresce esclusivamente nella Foresta Sarna, situata nel Regno di Ke'Mal (Continente di Teris). La sua peculiarità è che il legno di cui è composto ha in tutto e per tutto la consistenza della pietra, ma è comunque una sostanza viva, tanto che se l'albero viene in qualche modo abbattuto o estirpato, la sostanza di cui è fatto appassisce, si degrada come qualunque sostanza biologica fino a marcire e diventare molliccio, quindi polvere. Crescendo in un unico luogo, ed essendo specie protetta dai drow, non esiste praticamente altro modo per vederli che andare nel Regno di Ke'Mal ed osservarli nel loro ambiente naturale.
Se la corteccia viene trattata con del talco misto a sabbia in rapporto 1 a 1 appena viene tagliata via dall'albero (o appena è stato abbattuto), è possibile evitare la sua degenerazione, e poi essere usata per la creazione di armature a placche dalle caratteristiche particolari. Il trattamento deve essere eseguito entro 10 minuti, altrimenti è inefficace. Sono estremamente rare le armature fatte con questo materiale, e nella totalità dei casi si tratta di creazioni ottenute a seguito di abbattimento di alberi all'insaputa dei drow della foresta, atto estremamente pericoloso e difficile da portare a termine.
Proprietà: Le armature a placche e gli scudi prodotti con questo tipo di legno hanno proprietà particolari; la sua lavorazione è relativamente semplice in relazione all'esoticità del materiale. Portato a temperature molto elevate, diventa malleabile quasi come un foglio di carta, ed il fabbro può ritagliarlo e modellarlo secondo le sue esigenze; la sua lavorazione per il resto è molto simile a quella di altri metalli, se trattato alle giuste temperature in forgia. Le armature di legno di albero di Sarna pesano il 40% in meno rispetto ad una normale armatura a placche, fornisce un bonus di +3 alla Resistenza all'Elettricità ed al Freddo e riduce di 3 PV tutti i danni subiti da Elettricità e da Freddo; inoltre le Penalità alla Magia sono ridotte di 2 punti e quelle alle Prove di 1 punto. Si tratta di una delle armature più ricercate dagli avventurieri. Gli scudi prodotti con questo legno hanno un peso inferiore del 40% rispetto al normale e forniscono un bonus di +1 alla Resistenza all'Elettricità ed al Freddo (che si applica per ogni attacco subito, a prescindere dal punto colpito). L'elasticità di questo legno consente di costruire archi di elevata fattura: se usato per l'anima dell'arma, le gittate (compresa qualle massima raggiungibile riportata nelle specifica descrizione di ogni tipo di arco) aumentano del 25%, e l'arma infligge 2 PV aggiuntivi.

ALGA DELLA MAGIA (CD 21)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Costa (fondali dei laghi)
- **Stagione:** Tutto l'anno
- **Rarità:** Rarissima

Quest'alga dal colore verde smeraldo brillante si trova sui fondali dei laghi ed in rarissimi casi sulle sue rive. Si trova quasi esclusivamente sull'isola di Anodur, sul fondale del lago *Acqueverdi*, dove è presente in grandi quantità (l'alga è molto nota in queste zone). Nel resto di Ethran si tratta di un componente rarissimo, presente solo in pochi specchi d'acqua ed in quantità limitate.
Esposta direttamente al Sole emana una leggera luminescenza verdastra. Si tratta di un componente molto importante per la creazione di diversi oggetti magici (da cui il suo nome caratteristico).

ARLAN (CD 15)

- **Zona climatica:** Temperata, Fredda
- **Luogo:** Prateria, Urbano, Costa

- **Stagione:** Luiren
- **Rarità:** Non comune

Si tratta di una piante dallo stelo lungo almeno 10 cm e dalla consistenza molto robusta, di un verde lucido molto scuro che cresce principalmente in zone d'ombra, normalmente formata da 3 o 4 foglie dalla forma quasi circolare e priva di peluria. La pianta ha un ciclo di vita di un anno, nasce nella stagione di Lothiren, rilascia nella stagione di Suiren delle spore dalle quali nasceranno nuove piante e muore sul finire di Airen. Raggiunge la massima rigogliosità in Luiren, periodo nel quale si può trovare con relativa facilità un pò ovunque.

Le foglie secernono una sostanza inodore ed oleosa al tatto, che vi rimane per diversi giorni. È possibile prendere alcune foglie per spalmare tale sostanza sulla pelle: questa pellicola protettiva tiene distanti gli insetti di qualunque tipo distanti per circa 24 ore, ma un uso prolungato può portare irritazioni anche gravi sulla pelle. Per queste sue proprietà è conosciuta ed usata dalle popolazioni della Palude di Kalisto (Regno di Heren, Continente di Teris) per tenere lontani gli insetti e soprattutto le zanzare che popolano la zona.

La prima applicazione della sostanza delle foglie con comporta conseguenze; utilizzi continuati dopo le prime 24 ore (od anche prima) impongono una prova sulla Tempra (CD 11) che se non superata comporta l'insorgere di irritazioni fastidiose ed arrossamenti, che permangono per 2 giorni prima di scomparire. Chi soffre di questo fenomeno subisce una penalità di -1 a tutte le Prove (di Abilità e non) che coinvolgono la zona colpita, oltre a ridurre di 1 i PV massimi. Applicazioni ulteriori durante l'irritazione rinnovano la durata di 2 giorni, le penalità rimangono invariate.

BIANCOSPINO (CD 21)

- **Zona climatica:** Temperata, Fredda
- **Luogo:** Montagna, Collina
- **Stagione:** Lothiren, Lossiren
- **Rarità:** Rara

Si tratta di una pianta sempreverde formata da piccoli cespugli che crescono sul terreno in ambienti prevalentemente asciutti, le cui foglie sono simili a quelle del vischio. Durante il periodo della fioritura, compaiono delle piccole bacche di un colore bianco lattiginoso, che deperiscono solo verso la fine della Stagione delle Nevi. Vive in luoghi ricchi di Sole, e per questo cresce in luoghi aperti e risulta relativamente facile da trovare sebbene sia molto rara.

Le bacche sono commestibili e si conservano per oltre 2 Giri, e sono usate in alcuni preparati specifici; in particolare per la preparazione del composto alchemico *Vapori di Biancospino*.

BOKA (CD 22)

- **Zona climatica:** Polare
- **Luogo:** Qualsiasi
- **Stagione:** Tutto l'anno
- **Rarità:** Rarissima

Questo piccolo lichene dal colore marrone cresce solo nelle regioni più fredde di Ethran, dove le nevi ed i ghiacci sono perenni. A temperatura più alte (dai -10 gradi in su) acquista consistenza liquida e muore. Tale liquido può essere raccolto e bevuto, ed è in grado di curare qualsiasi forma di cecità, comprese quelle di natura magica o derivanti da una malattia od un veleno, sempre che la vittima sia ancora in possesso dei suoi occhi.

CALISTA ROSSA (CD 23)

- **Zona climatica:** n.a.
- **Luogo:** Sottosuolo
- **Stagione:** Lothiren, Lossiren
- **Rarità:** Rara

Pianta rampicante che cresce nelle grotte a media profondità. Deve il suo nome alla colorazione delle foglie, che passano da un giallo opaco ad un rosso intenso durante la Stagione dei Fiori (Lothiren) per mantenerlo fino alla fine della Stagione delle Nevi (Lossiren). Cresce molto rapidamente lungo le pareti delle grotte se riceve una qualunque tipo di fonte di luce, ma è molto sensibile ai cambiamenti termici che le sono mortali, motivo principale per cui trova nelle grotte il suo habitat naturale.

Dalle radici è possibile estrarre delle sostanze usate per la preparazione di alcune sostanze velenose, che non sono mortali ma influiscono sul sistema nervoso. Le foglie sono usate come colorante.

CAMPANELLI DEI VENTI (CD 15)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Colline, Montagna

- **Stagione:** Airen
- **Rarità:** Rarissima

Si tratta di un arbusto che cresce sulle rocce, generalmente lungo i pendii e gli strapiombi. Deve il suo nome al caratteristico suono che emettono i piccoli fiori di colore arancio, che crescono nei periodi caldi, quando smossi dal vento. Viene chiamato anche Campanelli dei Morti, per via delle persone morte nel tentativo di raccoglierne un po' in zone pericolose.
Da questa pianta è possibile ricavare una sostanza lenitiva, ma la sua rarità unita alla difficoltà di reperimento la rendono estremamente costosa.

CINFOGLIO (CD 12)

- **Zona climatica:** Fredda, Temperata
- **Luogo:** Foresta, Colline, Montagne, Urbano
- **Stagione:** Airen, Lothiren
- **Rarità:** Non comune

Si tratta di un albero, di aspetto simile al castagno ma di dimensioni minori e caratterizzato da foglie di un colore tendente al rosso che cadono durante la stagione di Lossiren. Piuttosto diffuso nelle zone climatiche in cui vive soprattutto nel Continente Valar, è facilmente coltivabile e produce frutti commestibili (Cinfogli) simili ai datteri, dal sapore dolciastro e leggermente acidulo con note che ricordano le albicocche e le mandorle.

COLOBRINA MACULATA (CD 18)

- **Zona climatica:** Temperata, Fredda
- **Luogo:** Montagna
- **Stagione:** Luiren (foglie), Lothiren (fiori)
- **Rarità:** Rara

Piccola piantina erbacea simile al basilico che cresce in alta quota le cui foglie sono di un verde intenso chiazzate da caratteristiche macchie azzurrine. Ama gli ambienti molto umidi e piovosi, e durante la Stagione dei Fiori (Lothiren) sbocciano dei fiori di aspetto simile ai tulipani ma più piccoli. Cresce a piccoli gruppi ed i petali si presentano in differenti forme di colori.
Dalle foglie è possibile ricavare una sostanza in polvere di colore azzurrino che funge da allucinogeno molto potente.

CORONA DI FUOCO (CD 24)

- **Zona climatica:** Tropicale, Subtropicale
- **Luogo:** Montagna, Collina (solo sull'Isola di Fuoco, zone vulcaniche)
- **Stagione:** Tutto l'anno
- **Rarità:** Rarissima

Questa piccola piantina cresce unicamente nell'Isola di Fuoco, a ridosso delle zone vulcanicamente più attive. Di aspetto simile alla salvia, l'intera pianta ha una consistenza molto rigida ed al tatto sembra fatta di argilla; il suo colore è di diverse tonalità di grigio, che variano in base alla stagione. Una volta raccolta dal terreno si indurisce ed assume la consistenza di una vera e propria roccia, sebbene rimanga comunque un vegetale. Se una singola pianta entra in contatto con una fiamma, si accende immediatamente e continua a bruciare per 6 ore; si dice che grandi quantità siano in grado di produrre esplosioni di notevole intensità.

CYCAR (CD 18)

- **Zona climatica:** Tropicale
- **Luogo:** Giungla
- **Stagione:** Tutto l'anno
- **Rarità:** Rara

Si tratta di una varietà particolare della pianta della palma, tipica delle giungle tropicali. Raggiunge un'altezza di circa 8 metri e produce foglie di un caratteristico color rame, che le rende facilmente individuabili. Il tronco, al suo interno, ha una cavità dove si deposita una consistente riserva d'acqua potabile, e durante la stagione del Sole (Airen) produce dei frutti commestibili simili ai datteri. Sia il legno che le foglie sono usati in alchimia per delle preparazioni alchemiche. Le numerose proprietà di questa pianta la rendono molto ricercata e costosa. Mangiare una foglia intera di Cycar permette di rigenerare 2 punti di Energia, ma una volta staccata dall'albero perde questa sua proprietà dopo 1 settimana.

DENTE DEL SANGUE (CD 28)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Terre brulle (solo sull'Isola di Anodur, nella Crepa del Vento)
- **Stagione:** Suiren

- **Rarità:** Rarissima

Questo fiore è una delle piante più rare in assoluto. Finora è stato trovato esclusivamente sull'Isola di Anodur, esattamente nella Crepa del Vento. Questo fiore sembra immune agli effetti che colpiscono la zona, e cresce senza alcun problema dalle crepe che si formano sul terreno arido della zona, il più delle volte all'ombra di grandi massi. Il suo aspetto è simile ad un soffione, e come quello comune assume l'aspetto di dente di leone durante la fioritura, nella stagione di Suiren. Deve il suo nome alla particolare colorazione rossa del fiore, che se spremuto fa gocciolare una sostanza che in realtà è molto simile proprio al sangue e che si comporta fisicamente alla stessa maniera.
Questa pianta può in effetti essere mangiata "così com'è" da un vampiro, beneficiando di effetti del tutto identici a quelli ottenuti quando succhia il sangue ad una persona. Gli stessi dampiri, mangiando 5 di questi fiori, immagazinano 1d6 PV alla stessa maniera di quanto avviene se usassero la loro capacità *Bere il Sangue*.
Data la rarità e la difficoltà di reperibilità, anche una sola pianta ha un valore inestimabile, e trova applicazione in alcune delle arti di Artigianato.

DERELAN (CD 16)

- **Zona climatica:** Temperata, Fredda, Polare
- **Luogo:** Collina, Paludi, Tundra, Sottosuolo
- **Stagione:** Airen (fiori), Lothiren (frutti)
- **Rarità:** Rara

Si tratta di un rovo che può raggiungere dimensioni di 60 centimetri di altezza. Ama crescere il luoghi umidi, in penombra o all'oscuro, ma ci sono casi in cui è stato trapiantato e coltivato in ambienti più caldi. Si tratta di una pianta piuttosto rara, ma nelle zone in cui cresce tende a ricoprire vaste aree di territorio in maniera compatta. Produce frutti commestibili simili alle more, ma dal sapore più intenso e dal colore giallo scuro.
Le radici permettono di ricavare un infuso che funziona da antidolorifico e antinfiammatorio.

DOLCESPINA (CD 14)

- **Zona climatica:** Subtropicale, Tropicale
- **Luogo:** Giungla
- **Stagione:** Suiren (fiori), Airen, Lothiren, Lossiren
- **Rarità:** Rara

A dispetto del nome, si tratta di una pianta alta fino a 5 metri formata da un tronco e dei rami sottili, sui quali durante la Stagione dei Venti (Suiren) crescono dei fiori simili alle orchidee dei più disparati colori; ama i climi tropicali ed umidi. Il nome deriva da un liquore che si ricava dai rami e le radici, dal sapore dolce sul palate ma molto pungente e persistente in gola.
In campo alchemico, i fiori hanno funzione bivalente: sono dotati di sostanze velenose moderatamente tossiche, ma contengono anche sostanze curative molto efficaci; per poter sfruttare queste ultime, è necessario trattare i fiori per annullare la componente velenosa.

ELECAMPALE (CD 12)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Prateria, Campagna, Collina
- **Stagione:** Suiren
- **Rarità:** Rara

L'Elecampale cresce unicamente dutante la stagione di Suiren ed è possibile trovarla solo per pochi giorni, prima che appassisca e rilasci le spore che la faranno ricrescere l'anno successivo. È formata da una caratteristica radice molto spessa che in parte emerge dal terreno, e da foglie dal bordo zigrinato, bianche sul fondo e verdi sulla punta; di rado produce dei fiori gialli a 6 petali. La radice, in particolare, viene usata per il trattamento di diversi disturbi dello stomaco e dell'apparato digerente. In alcune zone non troppo umide viene coltivata con discreti risultati.

FIORE DEL LAMENTO (CD 21)

- **Zona climatica:** Subtropicale, Temperata
- **Luogo:** Campagna, Giungla, Costa, Prateria
- **Stagione:** Lothiren, Lossiren
- **Rarità:** Rarissima

Si dice che questa pianta fiorisca solo quando una giovane ninfa versi delle lacrime sul suo terreno. È di aspetto simile al gladiolo coi petali colore rosso, giallo e rosa e cresce generalmente vicino alle rocce.

FUNGO LEBLODO (CD 17)

- **Zona climatica:** Fredda, Temperata, Subtropicale
- **Luogo:** Sottosuolo, Colline, Terre brulle
- **Stagione:** Luiren, Suiren
- **Rarità:** Rara

Si tratta di un fungo dalle ragguardevoli dimensioni (può raggiungere i 50 cm di altezza) dall'aspetto simile a quello del fungo porcino, ma dalla caratteristica colorazione azzurro pallido del gambo e grigiastro del cappello. Si tratta di un fungo commestibile e si può mangiare anche crudo, ma marcisce nel giro di mezza giornata una volta che viene raccolto. Ne esistono molte varianti, quella più famosa cresce nel sottosuolo e se cresce nei pressi di una fonte d'acqua (un fiume o un lago, ad esempio) emette una leggera ma inconfondibile luminescenza azzurra; una grotta ricoperta di funghi leblodi può essere completamente illuminata, sebbene la luce prodotta sia comunque tenue.

GABINA (CD 8)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Fiume (Colline e Montagne)
- **Stagione:** Luiren, Suiren, Airen
- **Rarità:** Non comune

Quest'alga di acque dolci deve il proprio nome a chi per primo la individuò (di nome Gabin). Cresce generalmente nei fiumi ed è facilmente identificabile per via del suo colore rosso scuro. Alcune popolazioni montane la raccolgono in grandi quantità per via della sua capacità di conservare gli alimenti avvolti in esse.
Trattata opportunamente a caldo, vi si ricava una sostanza melmosa moderatamente tossica, facilmente trasportabile perché dopo un paio di giorni acquista consistenza solida (maneggiabile senza pericoli); a questi panetti basta applicare la giusta quantità di calore per farli tornare allo stato melmoso.

GALADRIA (CD 18)

- **Zona climatica:** Subtropicale, Tropicale
- **Luogo:** Giungla, Praterie, Terre brulle
- **Stagione:** Airen, Lothiren
- **Rarità:** Rarissima

Si tratta di un arbusto alto non più di 80 cm con foglie lunghe e sottili, che richiede climi caldi e umidi ma è in grado di crescere anche nei terreni più poveri e brulli. Le sue foglie, se ingerite, agisce su alcuni centri nervosi e forniscono un bonus di +2 alle prove di *Deduzione [Osservare]* e *Deduzione [Ascoltare]* per 1 ora. Quando fiorisce, sui rami compaiono delle piccole bacche che ricordano quelle del biancospino, ma di colore azzurrino: sono velenose se ingerite, e il veleno ha le seguenti statistiche: *CD:* 18 – *Tempo di azione:* 1 minuto – *Effetti:* Cecità. - *Durata:* 6 ore – *Antidoto:* Generico.

GEMMA DI LOSSIREN (CD 21)

- **Zona climatica:** Fredda
- **Luogo:** Montagna, Tundra
- **Stagione:** Lossiren
- **Rarità:** Rara

Questo piccolo fiore rimane in stasi per tutto il periodo dell'anno tranne che durante la Stagione delle Nevi (Lossiren) dove sboccia nella forma di un piccolo giglio di colore che va dal giallo, all'azzurro, al viola. È possibile trovarlo spesso nei terreni appena innevati, lo si può trovare a gruppi molto folti e deperisce nel giro di un mese al massimo.
Dalle sue radici si ricava un infuso leggermente dolciastro, mentre dal fiore è possibile ottenere un infuso calmante. Aggiunto ad altri componenti vi si può ricavare un composto paralizzante.

GINEPRO DEL SOTTOSUOLO (CD 19)

- **Zona climatica:** n.a.
- **Luogo:** Sottosuolo
- **Stagione:** Lothiren, Lossiren
- **Rarità:** Rara

Deve il nome al suo aspetto, molto simile al ginepro. Cresce nel sottosuolo, difficilmente vicino alla superficie, in luoghi asciutti e privi di luce. Le sue bacche sono di un colore rosso opaco, usate spesso come colorante. Dalle stesse bacche è possibile ricavare un succo dolce, utile per la produzione di sostanze antinfiammatorie. Le radici se trattate opportunamente permettono di ottenere un potente veleno.

GLADIOLO DI LOTHIREN (CD 16)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Praterie, Fiume
- **Stagione:** Lothiren
- **Rarità:** Rara

È un fiore molto simile al normale gladiolo, che sboccia solamente nella stagione di Lothiren ed è considerato un simbolo identificativo dei Silvani, in particolare per i Lótë. Si caratterizza per un fusto sottile alto in genere intorno ai 60 cm dal colore verde molto chiero, con 7 fiori ognuno dei quali di un colore diverso, che richiama a quelli dell'arcobaleno (per questo viene anche chiamato *Fiore dell'Arcobaleno*). I luoghi delle comunità silvane in cui crescono questi fiori sono considerati fortemente simbolici, vengono protetti e viene impedito a chi non appartiene alla loro razza di accedervi.

LEGNOFERRO (CD 24)

- **Zona climatica:** Suibtropicale, Temperata
- **Luogo:** Colline, Foresta
- **Stagione:** Tutto l'anno
- **Rarità:** Rarissima (Rara sull'Isola di Anodur)

Il legnoferro è una sottospecie del pino comune tipico dell'Isola di Anodur. Cresce in campi aperti, generalmente su piccole colline, in luoghi poco umidi e con scarse precipitazioni. Difficilmente riconoscibile da un normale pino, si differenzia principalmente per la sua corteccia che è leggermente più scura e liscia. Le sue proprietà vennero scoperte per caso durante l'esplorazione dell'isola sulla quale sorgono.

L'albero, una volta abbattuto, produce delle sostanze delle quali si impregna la corteccia. Nel giro di 3 settimane questa si indurisce a tal punto da essere resistente quanto il ferro o l'acciaio. Se viene lavorata immediatamente, è possibile ricavarne delle armature a placche di elevata resistenza ma dal peso molto ridotto. Una volta terminato il processo di indurimento, il legno assume una colorazione grigiastra tendente all'azzurrino e dall'aspetto ruvido. Queste armature, una volta danneggiate, non possono essere riparate e devono essere per forza sostituite. È bene tenere presente che rimuovere la corteccia senza aver prima abbattuto l'albero e fatto trascorrere almeno un paio d'ore, non darà via al processo che porta alla formazione del legnoferro.

Proprietà: Le armature a placche prodotte con questo materiale sono leggermente meno protettive della loro controparte in metallo (valore di armature ridotto di 1), ma hanno penalità alla magia ridotte di -2 e pesano la metà.

LEGNOSCURO (CD 25)

- **Zona climatica:** Temperata, Fredda
- **Luogo:** Foresta, Sottosuolo (zone più vicine alla superficie), Collina
- **Stagione:** Tutto l'anno, Luiren (foglie)
- **Rarità:** Rarissima

Si tratta di un albero a prima vista molto simile ad una quercia, ma estremamente raro. Cresce in luoghi scuri, dove il Sole non batte quasi mai, od in grotte di superficie di grosse dimensioni in cui è presente una fonte d'acqua. Non supera quasi mai i 10 metri di altezza e si riempie di foglie solo durante la Stagione delle Pioggie (Luiren). Le foglie sono di forma ellittica e margine seghettato, al tatto provocano prurito, e possiede una chioma molto compatta.

Questo albero è ricercato per via delle caratteristiche della sua corteccia, di natura filamentosa e dal colore estremamente scuro tendente al nero (da cui il nome dell'albero). Se trattato con particolari sostanze alchemiche subito prima di essere rimossa dal resto dell'albero, gli strati filamentosi mantengono compattezza tra loro ma al tempo stesso una notevole flessibilità, come se tra le mani si avesse una corda. L'effetto è temporaneo, ma un abile lavoratore del legno può intrecciare i filamenti per ottenere diversi tipi di oggetti. In alcune culture sono molto richieste armature ad anelli fatte con questo materiale.

Proprietà: Le armature ad anelli fatte con questo materiale hanno un peso pari alla metà della controparte in acciaio, una penalità alle prove ed al movimento ridotte di 1 ma un valore di Armatura inferiore di 1 punto. Gli archi prodotti con questo materiale pesano il 25% di meno e la loro Velocità di utilizzo è ridotta di 2 PAz.

LINO NERO DEL SOLE (CD 12)

- **Zona climatica:** Fredda, Temperata, Subtropicale
- **Luogo:** Costa, Campagna, Colline, Fiume, Praterie
- **Stagione:** Suiren, Airen, Lothiren
- **Rarità:** Non comune

Si tratta di una variante discretamente nota della normale pianta del lino. È relativamente facile da coltivare, pratica diffusa in molte zone sia per i suoi semi che per le sue fibre. Le fibre ottenute sono leggermente più fini e resistenti di quelle del normale lino, e hanno

un caratteristico colore nero. I semi invece possono essere bolliti per 3 ore in acqua: mangiati dopo questo trattamento acuisce le proprie capacità intellettive, fornendo un bonus di +1 a tutte le prove (di Abilità e non) basate sull'Intelligenza per 1 ora.
Il nome della pianta deriva dalle fibre nere che si ottengono e dal fatto che la pianta preferisce crescere in zone aperte piene di Sole.

LOTO DEL DESERTO (CD 22)

- **Zona climatica:** Subtropicale
- **Luogo:** Deserto (sabbioso)
- **Stagione:** Tutto l'anno
- **Rarità:** Rarissima

Così chiamato per via della sua somiglianza al fiore di loto, cresce unicamente nei territori desertici sabbiosi, in gruppi di 5-8 fiori, senza che nessuno sia riuscito a comprendere come sia possibile vederlo sbocciare in mezzo al nulla. Il colore dei petali è di un rosso molto intenso, che ricorda quasi quello del sangue, con dei pistilli di colore giallo.
Nonostante il suo aspetto, è una pianta mortale: secerne una sostanza velenosa altamente tossica dai petali che può portare alla morte al semplice contatto, ma questo avviene solo durante la notte e la sostanza perde rapidamente le sua capacità velenose. Può essere estratta e, con opportune lavorazioni alchemiche, trattata in modo tale da mantenere nel tempo le sue proprietà.

MEGILLOS (CD 13)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Colline, Montagne, Paludi
- **Stagione:** Luiren, Lossiren, Suiren
- **Rarità:** Non comune (Rara nelle paludi)

Pianta dalle foglie larghe e corte che cresce vicino alle rocce, normalmente a medie/alte quote anche se è possibile trovarla in alcune zone paludose. Ha un sapore amaro in bocca ed è usata nei piccoli villaggi di montagna per le sue capacità di conservare più a lungo i cibi avvolti nelle sue foglie. Viene usato nella preparazione di alcuni amari.

MOLVERNO (CD 20)

- **Zona climatica:** Tropicale, Subtropicale
- **Luogo:** Campagna, Fiume, Foresta, Giungla
- **Stagione:** Tutto l'anno (Fiori durante Lothiren)
- **Rarità:** Rara

Il Molverno è una piccola pianta simile all'elleboro nero ma di dimensioni più piccole (gli esemplari più grandi raggiungono i 10 centimetri di altezza). È una pianta che cresce spontaneamente in luoghi adatti al suo clima che sono ricchi di altre specie vegetali e possibilmente con molta acqua: il molverno è una pianta parassita che vive assorbendo la linfa vitale delle altre piante, facendole appassire o non permettendogli di fiorire, o comunque produrre frutti. Nei climi molto caldi e umidi tende a crescere nei campi coltivati, creando molti danni ai raccolti. Si tratta comunque di una pianta molto rara che cresce in piante isolate, quindi solo in casi molto particolari ha creato problemi reali, anche se chi sa riconoscerla la elimina quanto prima dai suoi campi per evitare problemi.
Si tratta di un componente molto importante per la creazione di oggetti magici, ma risulta molto difficile trovarla e la coltivazione è estremamente complicata; questo, soprattutto nel mercato nero, ha reso il molverno una pianta decisamente costosa e difficile da reperire.

NIMBO DI FIUME (CD 7)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Fiumi (Prateria)
- **Stagione:** Airen
- **Rarità:** Non comune

Piccola piantina che cresce durante i periodi caldi e temperati lungo i corsi dei fiumi a basse altitudini. È formata da uno stelo rigido centrale alto fino a 20 centimetri, attorno al quale si sviluppano 3 o 4 foglie lunghe e strette. Ogni pianta cresce isolata, difficilmente se ne trovano due a distanza di meno di mezzo chilometro l'una dall'altra, e la sua linfa è formata da un componente fluorescente, che le dona una leggera luminosità azzurrina visibile la notte o nelle giornate prive di Sole.
Viene usata in numerosi preparati alchemici ed è un componente di base di molti tipi di pozioni.

NOTTURNO (CD 17)

- **Zona climatica:** Fredda, Polare
- **Luogo:** Montagna, Tundra, Sottosuolo
- **Stagione:** Lothiren

- **Rarità:** Rara

Questo piccolo fiore dal caratteristico colore blu scuro dei petali e giallo intenso dei pistilli, cresce nelle zone di alta montagna od in climi freddi. Deve il suo nome alla particolarità che durante il giorno i suoi petali sono chiusi a coprire i pistilli, mentre durante la notte li apre. Alcune comunità del sottosuolo lo utilizzano per scandire il ciclo giorno-notte.
A dispetto del nome e del suo ciclo vitale, viene spesso usato per le sue proprietà eccitanti, oltre che per la sua efficacia contro alcuni tipi di malattie e veleni.

ORO DEL MATTINO (CD 19)

- **Zona climatica:** Subtropicale, Temperata
- **Luogo:** Giungla, Foresta
- **Stagione:** Airen, Lothiren
- **Rarità:** Rara

Il bizzarro nome di questa pianta deriva dalla particolare colorazione delle sue foglie che assume al sorgere del Sole. Queste, infatti mutano colore in base al momento della giornata, su diverse gradazioni di verde e rosso, e per l'appunto di colore dorato alle prime luci dell'alba. Produce fiori a 7 petali di diversi colori (i più comuni sono il giallo e il violetto). Le foglie sono ricercate come componente alchemico usato in diverse preparazioni.

PANE DI PALUDE (CD 14)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Palude
- **Stagione:** Luiren, Suiren
- **Rarità:** Rara

Il suo particolare nome deriva dall'errata convinzione che questa piccola piantina veniva utilizzata un tempo per aromatizzare le forme di pane dei fornai di Heren della Luce, ma si tratta di una pura leggenda priva di fondamento. Il nome però è rimasto ad identificarla; cresce nelle zone paludose, è alta pochi centimetri ed è dotata di foglie lunghe e strette. Pianta rara, la maggiore difficoltà per la raccolta dipende dal fatto che spesso cresce a ridosso di piccoli acquitrini e normalmente è sommersa del tutto nelle acque melmose, rendendo molto difficile la sua individuazione.
È una delle principali piante estratte nel villaggio di Kalisto, molto richiesta per via delle sue proprietà curative e per la capacità di annullare diverse forme di malattia ed avvelenamenti.

PARGEN (CD 18)

- **Zona climatica:** Temperata, Fredda
- **Luogo:** Foresta, Collina, Tundra
- **Stagione:** Suiren
- **Rarità:** Rara

Questo albero simile ai salici piangenti ama crescere il luoghi umidi e terreni ricchi di sali minerali. Il suo tronco è molto robusto e dotato di una corteccia spessa. Dalle sue foglie si ricava una cera utilizzata per diversi preparati alchemici, mentre durante la stagione di Suiren genera delle bacche commestibili dalle capacità stimolanti sull'organismo: ognuna di esse fornisce un bonus temporaneo di +1 al punteggio di Energia. Ogni giorno è possibile prendere fino a 15 bacche (un numero maggiore non fornisce ulteriori bonus) e il bonus dura per 5 ore; questi punti temporanei sono i primi ad essere scalati quando si perdono punti Energia.

PELAGEA DELLE FARFALLE (CD 6)

- **Zona climatica:** Subtropicale, Temperata
- **Luogo:** Foresta, Prateria
- **Stagione:** Suiren, Airen, Lothiren
- **Rarità:** Comune

Chiamata così per via delle sue foglie che vengono mangiate da alcune specie di farfalle, è una conifera molto simile alla ginestra, ma con i fiori viola anziché gialli, che cresce generalmente nel sottobosco nei climi tropicali e temperati. È una pianta molto comune.
Dai fiori si ricava un infuso dolce che cura alcuni tipi di disturbi come l'acidità di stomaco, mentre le foglie sono usate in molti tipi di preparati alchemici.

PERO BLU (CD 18)

- **Zona climatica:** Tropicale, Subtropicale
- **Luogo:** Fiumi, Praterie
- **Stagione:** Lothiren

- **Rarità:** Rara

Il Pero blu è un albero molto simile al comune pero, che produce frutti analoghi commestibili, note come Pere Blu, ma dalla particolare colorazione che varia tra l'azzurro acceso e il blu scuro (da cui il nome). A differenza della variante più comune, il Pero blu predilige ambienti caldi e umidi, e mal sopporta climi freddi. Necessita inoltre di molta luce solare e terreni con caratteristiche particolari per poter crescere; queste difficoltà ne hanno limitato la diffusione e risulta un albero piuttosto raro e poco conosciuto. Sul Continente di Teris, le maggiori concentrazioni si trovano nei Tre Regni, in particolare nel Regno Wei.

PINO SILVESTRE SUPERIORE (CD 22)

- **Zona climatica:** Temperata, Fredda
- **Luogo:** Cresce solo nel Bosco Acre (Continente di Teris, Terre Selvagge)
- **Stagione:** Tutto l'anno
- **Rarità:** Comune (nell'unico luogo in cui cresce)

Il Pino Silvestre Superiore è a prima vista un normale Pino Silvestre. Questa varietà viene denominata Superiore dagli abitanti delle *Terre Selvagge* (Continente di Teris), gli unici a conoscerne appieno le sue proprietà per via del fatto che cresce solo nel loro territorio, nel Bosco Acre. Deve le sue peculiarità al fatto di essere cresciuto subito dopo la prima sconfitta dei demoni ad opera dei Senz'anima, quando Ethran era invaso dalle letali radiazioni magiche. Questa specie è riuscita a crescere in questo luogo ostile e ad assorbire tali radiazioni, subendo una modifica strutturale.

Proprietà: il legno di questo albero è particolarmente flessibile, più leggero rispetto al legno di un normale pino silvestre ma molto più resistente; addirittura quasi elastico se trattato con adeguate sostanze. Le armi create con questo materiale che siano totalmente o in gran parte fatte di legno pesano 0,5 Kg di meno, ma è nella fabbricazione degli archi che questo materiale fornisce risultati stupefacenti: tali armi hanno un aumento della gittata massima del 20% (le gittate inferiori aumentano di conseguenza e il bonus si somma a lavorazioni particolarmente buone che già di per se danno un aumento della gittata), hanno un bonus di +2 ai danni inflitti e forniscono un bonus alla Prova di Abilità di +1. Lavorare questo materiale è del tutto analogo a quello di un normale legno, per cui non sono richieste Ricette specifiche, nè ci sono aumenti della CD per le Prove di Artigianato.

RADICE DELLA REGINA (CD 12)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Collina, Prateria, Campagna
- **Stagione:** Lossiren
- **Rarità:** Non comune

Si tratta di una piccola piantina che durante il periodo di Lossiren produce dei piccoli fiori bianchi. Si trova generalmente in territori collinari, in mezzo a piane erbose prive di alberi e accanto o nascoste sotto le rocce, e soffre i climi estremi. È molto ricercata per via delle sue proprietà curative, in grado di curare molte forme di infezioni e malattie, comprese quelle di origine magica.

ROSA NERA (CD 11)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Campagna, Urbano, Praterie, Collina
- **Stagione:** Airen, Lothiren
- **Rarità:** Non comune

Come suggerisce il nome, si tratta di una rosa dai petali color nero. Molto ricercata in ambienti nobiliari a scopi ornamentali, ha un fiore molto ampio con molti petali. Cresce spontanea in molte zone ed è di non difficile coltivazione. Dai suoi petali è possibile ricavare sostanze digestive ed unguenti di blanda azione antibatterica (contro alcune malattie).

SETA FANTASMA (CD 20)

- **Zona climatica:** Subtropicale, Temperata
- **Luogo:** Prateria
- **Stagione:** Lothiren, Lossiren, Luiren
- **Rarità:** Comune

Questa pianta è simile a quella del cotone e come per questa vi si ricava un tessuto, ma dalla consistenza più simile a quella delle seta. Cresce in territori pianeggianti dal clima caldo e secco, ed è facilmente coltivabile. Fiorisce durante la stagione dei Fiori (Lothiren) ed è una pianta molto resistente ai cambiamenti climatici.

Sebbene sia una pianta comune, il tessuto che vi si ricava è ottenuto dai fiori (simili a batuffoli) che riescono a superare il periodo classico della loro maturazione e che resistono fino alla fine della Stagione delle Piogge (Luiren). Da questi si ricava un materiale molto simile alla classica seta, che ha la particolarità di diventare completamente trasparente in ambienti particolarmente umidi sotto una certa temperatura. Materiale molto raro e costoso.

SOSPIRO DELL'INGANNO (CD 21)

- **Zona climatica:** Subtropicale, Temperata, Fredda
- **Luogo:** Foresta, Sotterraneo, Giungla, Vulcani, Tundra
- **Stagione:** Tutto l'anno
- **Rarità:** Rara

Il Sospiro dell'inganno è un tipo di muschio che cresce prevalentemente in luoghi umidi e nascosti al Sole, prevalentemente sulle rocce ma anche su alcuni tipi di alberi. Ha la particolarità di assumere un aspetto simile a quello dell'oggetto sul quale si trova adagiato, rendendolo estremamente difficile da trovare e raccogliere. Possiede inoltre una certa latenza magica, e per questo si tratta di uno dei componenti più comuni nella creazione di oggetti magici. Ha una consistenza morbida e si scioglie facilmente nell'aceto.

SPINA DORATA (CD 17)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Montagne
- **Stagione:** Suiren, Airen
- **Rarità:** Non comune

Questa pianta cresce generalmente in montagna sopra i 1500 metri di quota. È una piccola pianta spinosa di colore bianco, con bacche rosse e spine il cui colore tende verso un giallo opaco brillante (da cui il nome). Le bacche sono aspre e commestibili, ma per il resto non ha particolari applicazioni. L'unico utilizzo è nella preparazione dell'Indurente di Legnoscuro, un preparato alchemico.

TEPEM (CD 23)

- **Zona climatica:** Temperata, Subtropicale, Tropicale
- **Luogo:** Foresta
- **Stagione:** Tutto l'anno
- **Rarità:** Rarissima

Il Tepem è un albero di origine tropicale, che si adatta anche a climi più temperati ma cheha bisogno di elevati tassi di umidità per crescere adeguatamente. La sua rarità è principalmente dovuta al fatto che cresce solo in piccole e precise zone del mondo, la più estesa e famosa di tutte è quella della Foresta della Luci Danzanti nel Regno Wu (Continente di Teris); in queste speciiche zone non è difficile trovarli. Di aspetto simile ad un albero di cocco, ma più basso e dal tronco leggermente più piccolo, ha una consistenza simile al legno di faggio ma più resistente. La sua peculiarità è che il legno del Tepem irradia una tenue luce azzurrina, che si diffonde fino a 3 metri, quando in cielo si trova durante la notte la luna Mistë, proprietà che mantiene anche dopo che l'albero è stato abbattuto e il legno lavorato. Per questa sua caratteristica è un legno molto ricercato, soprattutto da gli intagliatori che producono statue e monili in legno.

TERIKO (CD 20)

- **Zona climatica:** Tropicale
- **Luogo:** Deserto, Giungla
- **Stagione:** Tutto l'anno
- **Rarità:** Rarissima

Si tratta di una pianta grassa che cresce principalmente nei deserti sabbiosi. Simile ad un cactus ed altra mai più di 1 metro, si caratterizza per il suo colore verde scuro tendente al bluastro. Lo strato esterno è molto robusto ed è necessario una lama per poterlo aprire, ma quando la pianta deperisce e muore la consistenza diventa in pochi giorni molto molle, ed infine friabile, tanto che si polverizza al semplice tocco. È una fonte di acqua importante, tanto che una pianta adulta è in grado di sopperire al fabbisogno di una persona per 2 giorni.

È molto ricercata per le sue proprietà mediche, in particolare dalle popolazioni che vivono nelle zone in cui cresce che ne conoscono molto bene le qualità.

VETUSIA (CD 8)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Costa, Foresta (Urbano e Campagna da coltivazione)
- **Stagione:** Airen (fiori), Lothiren (bacche)
- **Rarità:** Non comune

Pianta che prende il nome dalla Depositaria che per prima l'ha scoperta, si trova principalmente lungo le coste sabbiose ma alcune varietà sono state trovate in piccole quantità anche in sottoboschi particolarmente umidi. Ha l'aspetto di un piccolo rovo con spine, e durante la Stagione del Sole (Airen) spuntano sui suoi viticci dei piccoli fiori a forma di campanellino che pendono verso il basso, di colore bianco. Alla fine di Airen i fiori maturano in piccole bacche commestibili, simili a dei mirtilli ma di colore giallo intenso.

I fiori sono velenosi, e possono essere lavorati per ottenere un preparato molto pericoloso, mentre le bacche opportunamente lavorate favoriscono il sonno ma sono anche molto nutrienti. Si tratta di una pianta relativamente facile da coltivare in ambienti umidi e temperati.

VINUK (CD 14)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Prateria, Vulcano
- **Stagione:** Airen
- **Rarità:** Non comune

Erba dall'aspetto anonimo che cresce bassa, riconoscibile per la particolare forma delle venature delle foglie. Triturata in acqua e fatta ingerire permette di far riprendere i sensi a chi li ha persi perchè svenute o ubriache (non a causa di danni subiti o di eventuali effetti negativi dopo il lancio di un incantesimo).

WYNROOT (CD 16)

- **Zona climatica:** Fredda
- **Luogo:** Foresta
- **Stagione:** Suiren, Airen, Lothiren (foglie), Lothiren (fiori e bacche)
- **Rarità:** Rara

L'origine del nome di quest'albero è sconosciuta. Si tratta di una variante della sequoia, di dimensioni minori e distinta dalle altre per via delle sue radici di colore completamente nero. Non cresce in gruppi, bensì in alberi isolati in mezzo a boschi e foreste di altre sequoie. Si tratta di un albero raro e molto ricercato per via delle sue numerose proprietà.
La corteccia ed il tronco sono molto utilizzati per la costruzione di abitazioni in ambienti estremamente rigidi, perché mantiene il calore con sorprendente efficacia ed al contempo è molto resistente ed assorbe più difficilmente l'acqua e l'umidità rispetto ad altri tipi di legno. Dalla sua linfa si ricava una sostanza in grado di agire in diversi tipi di modi sul sistema nervoso, ed è utilizzata sia in campo medico che in quello dei veleni. Dalle foglie è possibile preparare pozioni lenitive e soporifere. Dalle radici si ricava un succo dolciastro che, se opportunamente filtrato e lasciato fermentare, da vita ad un liquore tipico. Durante la Stagione dei Fiori (Lothiren) sui suoi rami più alti sbocciano dei fiori dall'arco vitale molto breve: nel giro di pochi giorni diventano delle bacche che vivono per non più di 7-8 giorni. Queste bacche sono leggermente tossiche.
Proprietà: Le armi prodotte con il legno di questo albero (si considerano le armi che producono danni con la loro parte in legno; quindi un bastone ferrato o la tonfa, ma non un'ascia o un'alabarda) sono intrise delle proprietà magiche naturali presenti all'interno del legno di quest'albero. Ogni volta che un colpo va a segno, il nemico subisce un leggero effetto di stordimento che lo porta a perdere 5 PAz nel suo prossimo Turno di gioco, fino ad un massimo di 15 PAz. Gli archi prodotti con la parte del legno più interna e morbida del tronco permette di ottenere armi estremamente maneggevoli, che in termini di gioco conferisce un bonus al LA di +2 e ai danni di +1, un aumento delle gittate (compresa qualle massima raggiungibile riportata nelle specifica descrizione di ogni tipo di arco) aumentano del 15%, e a differenza di altri archi non perde tensione (quindi non si rovina) anche se viene tenuto sempre incordato.

ZAGÀRIA (CD 15)

- **Zona climatica:** Temperata, Subtropicale
- **Luogo:** Costa
- **Stagione:** Luiren
- **Rarità:** Non comune

Si tratta di un'alga dal colore tra il giallo scuro e il rosso, che cresce su fondali poco profondi di mari ed oceani (in genere vicino alla riva), in gruppetti simili a cespugli di piccole dimensioni, preferibilmente lontano da rocce e scogli. Lasciato in acqua calda per almeno di 15 minuti, permette di creare un infuso anestetico che riduce il dolore.

ZAMPA DI PULEDRO (CD 17)

- **Zona climatica:** Temperata
- **Luogo:** Montagna, Collina
- **Stagione:** Airen, Lothiren
- **Rarità:** Rara

Pianta che cresce in luoghi al Sole e generalmente in punti privi di altra vegetazione, è formata da un singolo fiore dorato posto al centro di uno stelo alto circa 6 cm dotato di lunghe scaglie lanose di colore rosa; l'origine del bizzarro nome è sconosciuta. I petali, commestibili, hanno una leggera azione antinfiammatoria.

III. Animali e tessuti

PELLE DEL BASILISCO

La pelle del basilisco è impregnata di magia e fornisce diversi bonus, tale da renderla (tra i pochi che conoscono la creatura e le sue proprietà) molto ricercata, soprattutto da ladri e combattenti che fanno della loro agilità un punto di forza. La creatura è di dimensioni medie, e per ottenere un'armatura completa serve la pelle di almeno due basilischi. Da un basilisco è possibile ottenere il corpetto e l'elmo oppure le coppie di bracciali e gambali.

Proprietà: La pelle del basilisco permette di creare armature in tessuto e potenzialmente degli scudi, ma in quest'ultimo caso è una pratica inesistente perchè non fornisce bonus aggiuntivi rispetto a un normale scudo di materiale analogo. Le armature si vedono annullate le penalità alla Magia e alla Velocità, pesano 0,5 Kg di meno per pezzo (minimo 0,5 Kg); il solo corpetto ha inoltre un bonus di +1 al punteggio base di Armatura. Inoltre, le capacità magiche della pelle la rendono molto flessibile e capace di assecondare i movimenti di chi la usa: quando si indossano tutti i pezzi (elmo escluso) il personaggio ottiene un bonus di +2 alle Abilità di: *Capacità fisiche [Acrobazia]*, *Capacità fisiche [Equilibrio]*, *Furtività [Muoversi silenziosamente]* e *Furtività [Nascondersi]*.

PELLE DI DRAGO

La pelle dei draghi privi di scaglie è ricercata per le sue capacità protettive. Spesso viene recuperata da draghi trovati morti, sia per la rarità di queste bestie che per la loro estrema pericolosità. È molto ricercata dai maghi, perché permette di costruire armature leggere che non interferiscono con la magia, ed è lavorabile come se fosse una normale pelle di animale o cuoio.

Proprietà: La pelle di drago unisce la flessibilità delle armature in tessuto ad un livello di protezione che si avvicina a quelle ad anelli. Può essere usata per la creazione di armature in tessuto, fornendo un bonus di +2 al valore dell'Armatura ed annullando qualunque tipo di penalità alla magia. Inoltre, a seconda del tipo di drago dal quale si preleva la pelle, fornisce un bonus di +4 al tipo di Resistenza cui in drago appartiene, come riportato nella descrizione del mostro. Si può usare anche per la produzione di scudi, fornendo un bonus aggiuntivo di +1.

PELLE DI GRIFONE

Il grifone è dotato di una pelle particolarmente spessa e resistente, ma anche molto difficile da lavorare. Gli artigiani più abili sono in grado di modellarla per la creazione di armature in tessuto, dal caratteristico colore giallastro e lasciate normalmente al colore naturale per essere riconosciute. Questo tipo di materiale è usato più raramente rispetto ad altri di natura particolare (come ad esempio la Pelle di Viverna) perchè spesso i grifoni sono più ricercati come cavalcature che non per il possibile uso delle loro pelli, e in quelli morte in fase avanzata d'età non viene comunque utilizzata perchè nel frattempo ha perso le sue peculiarità.

Proprietà: La pelle di grifone può essere usata per la costruzione di armature in tessuto e per gli scudi. Gli scudi prodotti con questo materiale hanno un punteggio di Rottura aumentato di 3 punti, per quanto riguarda le armature, la penetrazione delle armi Taglienti e Perforanti viene diminuita di -1, il bonus di Armatura di ogni singolo pezzo aumenta di +1 e i danni di tipo Elettrico vengono ridotti di 3 PV.

PELLE DI VIVERNA

Le viverne sono una preda ambita di diversi cacciatori esperti: tra le specie di drago sono indubbiamente la più numerosa e vive in diversi tipi di habitat, sebbene preferisca quelli asciutti e temperati o freddi. Oltre che per il veleno prodotto dalle ghiandole velenifere presenti nella loro coda, la loro pelle molto resistente e flessuosa viene usata per diversi tipi di lavorazione, in particolare per la produzione di diversi tipi di armature e scudi.

Proprietà: La pelle di viverna può essere usata per la costruzione di armature in tessuto o a placche e per gli scudi. Per quanto riguarda gli scudi in pelle prodotti con questo materiale, il peso è ridotto di 1 Kg, la Rottura aumenta di 2 punti e i Punti Danno di 3 punti.

Si possono ottenere invece diversi tipi di armature. Dalla pelle di viverne di livello fino all'undicesimo è possibile creare armature in tessuto che possiedono un bonus di +1 al punteggio di Armatura di base, sono prive di penalità alla Velocità e riducono i danni da Fuoco di 1 PV per ogni attacco subito. La pelle delle viverne di livello dal 12° in su è più rigida e dura, rendendola poco adatta per creare armature in tessuto, ma dopo averle trattate con sostanze alchemiche particolarmente acide (come il vetriolo) acquisiscono una consistenza ancora più dura e compatta; questo permette di creare armature a placche (di Piastre o Completa, non a scaglie) particolarmente efficaci. Queste possiedono un bonus di +1 al punteggio base di Armatura, 1 Kg di peso in meno per ogni singolo pezzo, riducono i danni da Fuoco di 2 PV e conferiscono immunità a tutti i tipi di veleno che si possono contrastare con un antidoto generico (normale o maggiore che sia) se proviene da un'arma che colpisce una zona del corpo dove si trova l'armatura.

SCAGLIE DI DRAGO

I draghi più resistenti e temibili hanno sopra la pelle uno strato di scaglie estremamente resistenti, tali da essere migliori dell'acciaio pur mantenendo un peso minore. Da questi draghi è pur sempre possibile recuperare la pelle, ma molti cavalieri ed armaioli ambiscono al recupero proprio delle scaglie per poter creare armature di fattura unica.
Proprietà: Le scaglie di drago permettono di costruire armature a Scaglie estremamente particolari, perché offrono un bonus all'Armatura di +2, peso ridotto della metà e l'annullamento della penalità alla magia. Inoltre fornisce un bonus di +3 ad una Resistenza come per la pelle di drago in base al mostro specifico.
A differenza dell'acciaio, le scaglie non sono di metallo: fallire la produzione di un'armature di Scaglie di drago comporta la perdita di tutte le componenti.

SETA ARGENTATA

Questa particolare seta si ricava da un piccolo ragno (il *Camminatore zoppo*), abbastanza comune sull'Isola di Anodur ma molto raro in altri luoghi, lungo non più di 1 centimetro e che ama i luoghi umidi all'ombra. Il nome di questo tessuto è dovuto alla consistenza (quella della seta) unito ad una colorazione naturale argentata. Data l'estrema difficoltà a creare allevamenti di tali ragni, quasi tutto il prodotto proviene dalla raccolta della specie selvaggia; generalmente si raccoglie un bozzolo che questo ragno crea come una sorta di rifugio, a forma ovoidale.
Si tratta di un materiale estremamente pregiato, dal costo elevatissimo e molto difficile da lavorare.
Proprietà: La Seta Argentata rende immuni agli attacchi dei Licantropi. Se un essere di questo tipo cerca di colpire un punto del corpo protetto con tale tessuto, il licantropo si ritrae istintivamente, non infliggendo alcun danno. In ogni caso, non sembra avere effetti dannosi su di loro. A tale scopo, può essere usata sulle armature: per quelle in tessuto la Seta Argentata viene usate in parti uguali con il materiale di base (facendo assumere riflessi argentei all'armatura stessa), per quelle in metallo si cuce sopra il corpetto di cuoio normalmente portato sotto l'armatura stessa. Non viene mai usata solo Seta argentata per questo scopo, perchè andrebbe distrutta al primo colpo subito (è comunque un materiale abbastanza fragile).

3. LA SOCIETÀ DROW

I. Le 12 famiglie fondatrici

Tutti i drow (Elfi scuri) presenti su Ethran discendono dalle cosiddette *12 Famiglie Fondatrici*, ovvero una delle dodici famiglie drow che si sono trasferite dal loro piano d'esistenza. I drow tengono in grande considerazione la loro storia ed origini, e per loro la discendenza è un aspetto imprescindibile, a tal punto che un drow che non conosce la propria Famiglia Fondatrice (o che è stato diseredato da essa) è considerato estraneo alla società stessa degli elfi scuri e normalmente esiliato.
Mantenere puro il proprio sangue è un dovere per un drow: quasi mai si uniscono tra loro drow di Famiglie Fondatrici diverse, ed è un evento osteggiato dall'intera società. Durante la formazione del primo nucleo comunitario drow, ognuna di esse ricopriva un ruolo ben preciso. Ora i discendenti delle 12 Famiglie Fondatrici sono sparsi per i vari territori controllati dai drow, con una concentrazione più o meno elevata in ogni singola comunità.

ELENCO DELLE 12 FAMIGLIE

Una volta emersi nel mondo di Ethran, i drow erano una comunità formata da non più di 5000 individui, ma tutti appartenenti ad una delle 12 Famiglie Fondatrici. La storia drow narra che queste 12 Famiglie, fortemente contrarie alla società drow e per questo continuamente attaccate dalle casate delle loro città, decisero di comune accordo di abbandonare la loro terra d'origine per cercare un mondo in cui ricostruire la propria esistenza.
Ben sapendo come gli elfi scuri sono visti nel loro mondo di origine, giunsero all'estrema decisione di cercare un nuovo piano d'esistenza in cui vivere. In quest'impresa ricevettero l'aiuto di alcune comunità naniche, le cui conoscenze sulla Magia Runica fu fondamentale per creare un portale abbastanza ampio e stabile per consentire il viaggio.

Tutte le Casate dei drow appartengono ad una delle 12 Famiglie Fondatrici, e ne ereditano gli aspetti che le contraddistinguono. Come regola opzionale, il Master può apportare delle modifiche ai Coefficienti di Abilità relativi all'Elemento di Background *Status Sociale* scelto da un personaggio drow, in base alla Famiglia Fondatrice alla quale appartiene, sempre che il personaggio abbia passato la sua giovinezza a stretto contatto con essa; l'entità della modifica per ognuna viene riportata nell'elenco seguente (in ogni caso, le modifiche non possono produrre valori inferiori a x0,7 o superiori a x1,3):

- **Qi:** La famiglia dei combattenti, gran parte dei guerrieri e dei generali militari dei drow fanno parte di questa famiglia (*Armi da tiro [Archi]* + 0,2, *Armi taglienti [Tutte]* +0,2, *Conoscenze [Magia di Gaia]* -0,1, *Magia di Gaia [Tutte]* -0,2).

- **Ke:** La famiglia definita in tono sarcastico degli "Affabulatori". I suoi membri sono famosi per essere abili diplomatici, contrattatori ed amanti della dialettica. Vengono spesso chiamati in causa per la risoluzione di dispute di vario tipo, sia a livello locale che internazionale (*Deduzione [Valutare]* +0,2, *Socializzazione [Comprendere intenzioni]* +0,2, *Socializzazione [Ingannare]* +0,2, *Furtività [Falsificare]* -0,2, *Capacità fisiche [Tutte]* -0,1).
- **Son:** La famiglia degli artisti; da questo ramo discendono tra i più noti musicisti, pittori, scultori e scrittori drow. Di norma i membri di questa famiglia non ottengono cariche amministrative o dominio sui territori, essendo considerati più esperti nella "fantasia creativa" che nelle questioni pratiche (*Artigianato [Lavorare la pietra]* +0,2, *Artigianato [Lavorare il legno]* +0,2, *Mestieri [Musicista]* +0,2, *Armi taglienti [Tutte] -0,2*).
- **Jin:** La famiglia dei Sindar (i "Grigi"). Molti degli appartenenti a quest'antico ordine provengono da questo casato. L'Ordine dei Sindar viene spiegato nel paragrafo successivo (*Armi da tiro [Archi]* +0,2, *Deduzione [Cercare]* +0,2, *Esploratore [Orientamento]* +0,2, *Esploratore [Seguire tracce]* +0,2, *Armi ad asta [Tutte]* -0,1, *Conoscenze [Tutte quelle di Magia]* -0,2, *Magia di Gaia [Tutte]* -0,1).
- **Xan:** La famiglia degli artigiani e dei costruttori. Gran parte delle armi ed armature più famose della storia drow sono state forgiate da membri della famiglia Xan, così come molte delle strutture che caratterizzano la loro cultura (*Artigianato [Tutte] +0,2*, *Deduzione [Tutte] -0,1*, *Esploratore [Tutte] -0,2*).
- **Jun:** La famiglia dei mercanti. Sono considerati i più avidi tra tutti i drow, spesso privi di scrupolo pur di ottenere un guadagno (*Deduzione [Valutare]* +0,2, *Socializzazione [Tutte]* +0,1, *Mestieri [Tutte]* -0,1).
- **Te:** Definita la Famiglia dei Traditori, così chiamata perché durante uno scontro con i mezzo-demoni gran parte dei suoi componenti lasciò le sue postazioni difensive lasciando scoperto l'intero fianco e permettendo ai nemici di uccidere migliaia di drow. Per questo motivo godono di una pessima reputazione nella società drow e quasi mai ottengono posizioni di prestigio (*Socializzazione [Ingannare]* +0,2, *Inventiva [Tutte]* -0,1).
- **Nin:** La famiglia delle spie e dei ladri. La loro reputazione nella società drow è scarsa, almeno all'apparenza. Di nascosto, i servizi resi da molti dei suoi membri sono ricercati per ottenere informazioni, vantaggi o oggetti posseduti da altri. Non di rado membri di questi famiglia sono in competizione tra loro, dato che spesso vengono ingaggiati da fazioni rivali (*Furtività [Tutte]* +0,2, *Mestieri [Tutti]* -0,1, *Artigianato [Tutte]* -0,1).
- **Cho:** La famiglia dei marinai. Si tratta della famiglia meno numerosa dopo quella Wu, ed ha iniziato ad allargare le proprie fila solo quando i drow hanno creato comunità stabili in superficie. Relegati inizialmente alla navigazione nei laghi e rarissimi corsi d'acqua sotterranei, hanno acquistato grande importanza nel momento in cui la navigazione per i mari di superficie è diventato un aspetto fondamentale (*Deduzione [Osservare]* +0,2, *Esploratore [Orientamento]* +0,2, *Mestieri [Marinaio]* +0,2, *Mestieri [Addestrare animali]* -0,2, *Mestieri [Pastore]* -0,2, *Magia runica [Tutte]* -0,1).
- **Wu:** Si dice che nelle vene dei drow appartenenti a questa famiglia scorra sangue di drago, perché essi stessi discendenti dai draghi. Questa convinzione non è mai stata dimostrata, ma è pur vero che gli appartenenti a questa famiglia sono mediamente più alti degli altri drow e che il colore dei loro occhi è generalmente lavanda anziché rosso. Tutti loro rivendicano con orgoglio questa loro discendenza. È la famiglia meno numerosa in assoluto, ma anche la più antica e le sue origini si perdono nei meandri del tempo (*Capacità fisiche [Tutte]* +0,1, *Conoscenze [Tutte]* +0,2, *Furtività [Tutte]* -0,2, *Socializzazione [Tutte]* -0,1).
- **Dan:** La famiglia dei viaggiatori. I Dan sono noti per avere diversi esploratori tra le loro fila, amanti del rischio e dell'avventura. Molti di loro adorano addentrarsi in luoghi pericolosi e sconosciuti, alla ricerca di misteri e ricchezze di ogni tipo. In ogni tipo di questione, sono la famiglia più intraprendente e pronta ad assumersi dei rischi (*Conoscenze [Geografia]* +0,1, *Esploratore [Tutte]* +0,2, *Artigianato [Tutte]* -0,1, *Socializzazione [Condottiero]* -0,2).
- **Zhu:** La famiglia degli incantatori. Sebbene le Scuole di Magia non siano precluse a nessun drow, coloro che provengono dalla famiglia Zhu ricevono un'istruzione magica fin da piccoli e quasi sempre vengono inviati nelle Scuole di Magia. Per questo motivo sono considerati i maggiori esperti di Magia di Gaia tra tutti i drow, ed occupano quasi tutte le posizioni di rilievo nelle Scuole di Magia drow (*Magia di Gaia [Tutte]* +0,2, *Armi da tiro [Tutte]* -0,1, *Armi taglienti [Tutte]* -0,2).

II. Struttura della società

SOCIETÀ MATRIARCALE DEI DROW

La società drow è costituita da quelle che sono chiamate comunemente **Casate Drow**. Ognuna di queste casate discendono da una delle 12 Famiglie Fondatrici, che viene sempre indicato nel loro nome. Sono le Casate che gestiscono la società drow in ogni suo aspetto, la controllano e la dirigono. Di norma qualunque drow appartiene ad un Casato per diritto di nascita; coloro che sono esclusi non possono partecipare attivamente all'interno della società drow, pur rimanendo cittadini liberi con tutti i diritti concessi agli altri. Normalmente si tratta di membri espulsi da un Casato o che hanno deciso di abbandonarlo: a meno di casi eccezionali, una volta usciti non è possibile tornare in un Casato, che sia quello in cui si è nati o un altro. Sebbene un drow senza un Casato è privo di

privilegi e per vivere deve accontentarsi di lavori semplici ed umili, rimane comunque un membro della società e non viene visto con particolare rancore o disprezzo, a differenza di chi non possiede più un legame con una delle 12 Famiglie Fondatrici che viene esiliato e ripudiato.

Ogni centro abitato drow viene controllato da un Casato. Le dimensioni dei Casati variano enormemente, anche in relazione alla popolazione complessiva di ogni città, e di conseguenza il loro numero non è mai lo stesso. In ogni caso, non esistono luoghi con meno di 2 Casati; ad esempio, anche in un piccolo villaggio come *Amaurëa*, nel *Regno di Ke'Mal*, ci sono 4 casate che si contendono il potere.
Sono le Casate che governano direttamente il territorio, e si contendono di continuo la supremazia tra di loro. Non si conoscono bene i criteri attraverso i quali i drow giudicano le Casate, e il cambio di potere in un qualunque centro abitato può avvenire dopo pochi mesi o decine di anni. Lo scontro avviene su diversi piani e tramite valutazioni di vario tipo, ma solo in casi molto rari sfocia in episodi di guerra o battaglie vere e proprie. Forza commerciale, diplomatica, appartenenza di personaggi famosi e potenti, imprese portate a termine, popolarità, capacità amministrativa, numero di membri, costruzione di opere, capacità artistiche, forza militare, conoscenze acquisite, rispetto per la cultura… un elenco esaustivo e completo è impossibile, oltre a tenere conto di aspetti tipici dei drow di difficile interpretazione da chi non ne fa parte. È importante considerare che le Casate sono considerate entità a se stanti anche se fanno parte della stessa Famiglia Fondatrice: non di rado ci sono scontri per il dominio tra Casate di questo tipo.

Ogni Casato nella sua città ha potere di controllo (entro un certo grado) di una porzione del territorio, la cui dimensione e forma quasi mai è fissa e dipende dalla posizione nella società (tutti i Casati sono numerati in ordine di potere; una sorta di classifica). Il Casato che detiene la prima posizione è quello che governa l'intera città, e l'amministra nella sua globalità. I Casati minori, che hanno poteri su una porzione della città, possono promulgare leggi e direttive all'interno del loro territorio, ma queste sono sempre subordinate all'apparato legislativo della città. È bene tenere presente due cose: la prima è che il primo Casato mantiene comunque anche il controllo diretto sulla sua porzione di territorio, la seconda è che all'interno del territorio di un Casato non necessariamente ci vivono solo suoi appartenenti. Un drow discendente di un certo Casato può tranquillamente aprire la sua bottega in una zona che appartiene ad un altro Casato, ma deve sottostare alle leggi vigenti in quella zona. D'altro canto, la conformazione politica all'interno di una città drow è in continuo mutamento.

La società drow è fortemente matriarcale. Quasi tutti i Casati hanno a capo una femmina detta **Matrona** (normalmente una Maga esperta sia di Magia di Gaia che di Magia Runica) che a sua volta lo controlla con l'aiuto delle sue figlie. Normalmente i figli maschi di una Matrona non ricoprono le cariche più alte all'interno di un Casato, sebbene abbiano comunque ruoli importanti. Esistono, seppure rari, casi in cui a capo di una Casata si trova un maschio. Questo avviene, di norma, quando per qualche motivo non rimangono femmine ai livelli più alti del casato, oppure se per qualche motivo cadono tutte in disgrazia o vengono allontanate per qualche tipo di colpa che hanno commesso. Di norma, il maschio in questo caso ha il dovere di trovare subito una moglie (se non l'ha ancora) che prenderà il suo posto alla sua morte (esistono casi in cui il potere è stato usurpato, ma sono eventi molto rari).
I drow tengono fortemente alla loro discendenza di sangue. Escludendo rarissimi casi, tutti quanti si sposano e generano figli con un partner appartenente alla stessa Famiglia Fondatrice; esistono casi in cui si sono uniti due drow appartenenti a Famiglie Fondatrici diverse, ma sono per l'appunto eventi rari. In entrambi i casi, a meno che non si appartenga allo stesso Casato, il maschio entra a far parte di quello delle femmina. Non solo: se appartengono a due Famiglie Fondatrici diverse, il maschio entra a far parte di quello delle femmina. Il nome di un Casato prende quello della famiglia drow che ne detiene il potere (cioè il cognome), seguito da quello della Famiglia Fondatrice; ad esempio *Casato Tevaru di Ke*. Ne consegue che il nome del Casato cambia se al suo interno il potere viene conquistato da un'altra famiglia drow.

A livello di territori (ad esempio, il Regno di Ke'Mal) la struttura amministrativa viene basata direttamente sulle Famiglie Fondatrici di tutti i Casati presenti. Come a livello locale, il potere viene preso dalla Famiglia Fondatrice che occupa la posizione più elevata nella gerarchia dello stato, sempre in base ai criteri esposti sopra, con due differenze. La prima è che viene eletto un regnante tra i capi delle Casate della Famiglia Fondatriche che ottiene il potere. Il secondo è che la carica viene mantenuta fino alla morte del sovrano. Da notare che il sovrano continua a detenere direttamente il potere anche a livello locale nel Casato del centro abitato dal quale proviene, sempre in base a quanto descritto sopra.

Tutti questi aspetti rendono la società drow mutevole, altamente competitiva ed estremamente difficile da gestire ed amministrare.

CASATI DROW

Per Casato si intende una sorta di "Famiglia allargata", almeno secondo i canoni drow. Si definiscono parenti tutti coloro che appartengono al Casato, anche se nati da genitori diversi. Escludendo i rari casi in cui drow di Casati diversi si uniscono in matrimonio, l'appartenenza è di sangue alla nascita.
I Casati hanno un'influenza che è confinata all'interno dei centri abitati; non si estendono in città o villaggi che non siano i loro, nè hanno alcun potere nelle zone selvagge. Il numero di membri varia in base a molti aspetti, principalmente l'influenza e la grandezza

del centro abitato. Tranne che in casi molto rari, come già detto a capo del casato si trova la **Matrona**, una drow femmina (pressochè sempre esperta di magia) che lo governa in ogni suo aspetto. La Matrona si occupa di generare una prole nella quale compaia almeno una figlia, allo scopo di avere un successore; normalmente le figlie della Matrona si occupano delle questioni più importanti del Casato ed in tutte le consultazioni private i figli maschi sono esclusi.

Oltre alla famiglia della Matrona, il Casato è composto da drow di qualunque estrazione sociale e culturale. Svolgono sia le normali attività che quelle straordinarie, possono essere soldati, mercanti, pescatori, artisti, locandieri, avventurieri, mercenari, perfino poveri e mendicanti. Possono avere un rapporto più o meno forte con il loro Casato, essere molto legati ad esso, esserne indifferenti o perfino odiarlo, ma chiunque appartiene ad uno di esso per diritto di nascita.
Oltre alla possibilità di cambiare Casato in seguito ad un matrimonio tra due drow di discendenza differente, esiste la possibilità di creare un nuovo Casato, o che due o più di essi si fondano a crearne uno solo. Nel primo caso questo avviene quando un gruppo abbastanza nutrito di drow (non necessariamente dello stesso Casato) decide di abbandonare il proprio per formare una nuova "comunità"; perchè ciò avvenga deve esserci al capo del gruppo un drow femmina che poi sarà eletta come nuova Matrona, e di solito questo si accompagna con l'assegnazione di una piccola porzione di territorio da governare, sottratto da quello dei Casati che hanno visto le loro fila diminuire a seguito di questo fatto. Nel caso della fusione, i Casati ed i loro territori diventano parte di un unico gruppo, con tradizionalmente nuova Matrona quella del Casato di provenienza più potente. Che ci sia una scissione o una fusione, in ogni caso avviene sempre tra Casati della stessa Famiglia Fondatrice.

La strutturazione dei Casati è quindi l'elemento portante dell'intera società drow. La sua grandezza varia in genere da qualche decina di componente, fino a qualche migliaio per quelli più grandi. In genere una Matrona ha da una a cinque figlie sotto di se a controllare le sorti del Casato, in base alla grandezza ed alle funzioni che svolgono. L'appartenenza ad un Casato è talmente forte ed importante che fa parte del nome completo di ogni drow (ad esempio: Qi'Radal Quivalesti del casato Findafil. *Qi* è la Famiglia Fondatrice, *Radal* il nome, *Quivalesti* il cognome, *Findafil* il nome del Casato).

III. Scuola di magia drow

I DROW E LA MAGIA

Gli elfi scuri sono una razza da sempre legati all'uso della magia, fin da prima del loro arrivo su Ethran. Appena giunti nella loro nuova dimensione, si sono però subito resi conto che tutte le loro conoscenze accumulate nel corso di millenni erano inutili, perchè la magia così come la conoscevano non funzionava. I nani, giunti con loro, hanno sperimentato un problema analogo, ma si sono adattati meglio perchè la loro principale forma di magia, basata sull'incisione di rune magiche, era molto simile a quella che poi è diventata la Magia Runica; in altre parole hanno dovuto semplicemente adattare le loro conoscenze.

Per i drow il discorso fu molto più complesso, perchè furono costretti a ripartire da zero, ma essendo naturalmente portati per le arti arcane sono riusciti ad adattarsi in maniera relativamente rapida. La scoperta della Magia di Gaia avviene dopo pochi anni di presenza su Ethran, ma il primo vero sviluppo del loro nuovo bagaglio di conscenze avviene con gli ominus. Inizialmente gli antenati degli umani sono restii a far conoscere i loro segreti ai nuovi arrivati, ancor più dato il loro impegno millenario a non rivelare certi segreti per il timore di quello che questo possa comportare. Gli ominus però rimangono affascinati dalla naturale predisposizione dei drow per l'uso della magia, rimanendo colpiti dai rapidi progressi da parte loro, pur non avendo le basi teoriche.
Col tempo, si rendono conto che la nuova razza sia in grado di sviluppare le conoscenze magiche anche senza il loro aiuto, e che la loro guida possa essere fondamentale per evitare che vengano commessi errori che possono condurre a vere e proprie catastrofi. Nasce una collaborazione, nella quale gli ominus decidono di insegnare quello che sanno, ma solo a coloro che si dimostrano più dotati. Si tratta di un passo fondamentale, perchè indirizza in una maniera ben precisa lo sviluppo delle conoscenze degli elfi scuri.

LE SCUOLE DI MAGIA

Gli elfi scuri sono l'unica razza che nel temp ha sviluppato un sistema di apprendimento e sviluppo basato sulla magia. Quasi tutte le altre razza (in particolare gli umani) temono e reputano pericolosa la magia; i pochi che fanno uso della magia spesso nascondono queste loro capacità, o vivono da eremiti, perchè spesso sono disprezzati, odiati e in alcune società perfino ricercati, perchè l'uso della magia viene considerato un crimine. Le uniche forme di magia generalmente accettate, sebbene con riluttanza, sono quella della Magia dell'Ordine (verso la quale si provano i sentimenti più disparati: odio, timore, disprezzo, interesse, fascino, indifferenza) che è comunque utilizzabile solo da alcune donne umane, e la Magia Demoniaca per il semplice fatto che i mezzo-demoni, unici tra le razze senzienti a poterla usare, tendono a formare comunità a se stanti e sono abbastanza furbi da non farne uso al di fuori di esse. Quanto alla Magia Runica, la sua conoscenza è remota e molto poco diffusa, e di fatto quasi nessuno ne è a conoscenza.

La Magia di Gaia, che ha il pregio di poter essere appresa da chiunque, è quindi la principale forma di utilizzo delle capacità arcane ad essere colpevolizzata, ma proprio per questa sua "apertura" nei confronti di chiunque l'unica che i drow potessero apprendere per poter continuare ad usare la magia.

Di fatto gli elfi scuri sono l'unica tra le 7 razze dominanti su Ethran ad avere un rapporto più aperto all'uso della Magia di Gaia (gli stessi ominus, i maggiori esperti, sono riluttanti ad usarla). Col tempo questo ha portato allo sviluppo di vere e proprie istituzioni nei maggiori centri abitati per permettere lo studio di quest'arte, chiamati semplicemente *Scuole di Magia Drow*. Di fatto, tutti i centri abitati controllati dai drow che hanno una popolazione al di sopra dei 5.000 abitati possiede una Scuola di Magia, le cui dimensioni possono variare; in alcuni casi, scuole molto importanti e rinomate sono costruite ed operano al di fuori dei centri popolati, come delle cattedrali nel deserto.
Non esiste un sistema standardizzato per l'apprendimento: ogni scuola è un'entità dipendente, esentata anche da alcune delle leggi della città o dello stato in cui si trova, che gestisce il proprio corso di studio come meglio crede. Di solito un corso di studio completo dura non meno di 5 anni, e in alcuni casi può arrivare anche a 15 anni. Le Scuole di Magia Drow sono come una sorta di collegio, dove gli studenti passano la loro vita per tutto il tempo necessario al completamento del corso, alla fine del quale (se promossi) rilascia un attestato magico che certifica il proprio status di *Mago accreditato*.

Di solito le Scuole di Magia Drow sono riservate agli elfi scuri, ma non sono rari i tentativi di esponenti di altre razze a cercare di entrare nei corsi di studi. Questo perchè si tratta dell'unica istituzione nota che permetta di apprendere la magia, quindi meta quasi obbligata per chi voglia conoscere quest'arte in assenza di conoscenze particolari che si ha avuto la fortuna di avere (come un mago che voglia passare il suo sapere ad un apprendista, o il possesso di documenti che parlano di Magia di Gaia). Sotto questo punto di vista i drow dimostrano un minimo di flessibilità: ci sono casi in cui accettano esponenti di altre razze, in particolare se questi dimostrano di possedere un certo talento di base. In altri casi, l'ingresso avviene tramite pagamenti di ingenti somme di denaro o per lo svolgimento di particolari incarichi di interesse per la scuola.
Alcune delle Scuole di Magia Drow offrono dei corsi secondari per lo studio della Magia Runica. Sebbene sia marginale, alcune scuole si sono interessati a quest'arte, sfruttando la loro passata collaborazione con i nani; alcuni di loro si sono infatti dimostrati disponibili ad insegnare l'arte dell'iscrizione delle rune sulla pietra, permettendo ai drow di ampliare il loro bagaglio culturare magico. Il più delle volte questi studi sono seguiti dai pochi esponenti di altre razze che sono stati ammessi, in particolare dai Silvani che hanno appreso le basi proprio dai drow, per poi continuare a sviluppare autonomamente le loro conoscenze.

Le scuole sono normalmente gestite da un rettore (di solito un mago esperto) e da un consiglio formato da 9 insegnanti, o meno se si tratta di una scuola di piccole dimensioni. Il consiglio ha i principali compiti della gestione economica della scuola e di preparare i corsi di studio. Si tratta di aspetti molto importanti: lo scopo principale della scuola è quello di diventare sempre più grande e famosa, attraendo a se sempre nuovi studenti, ma questo avviene se dimostra di avere dei corsi di studio e delle infrastrutture tali da preparare meglio di altre scuole i propri studenti, oppure specializzandosi su specifici aspetti della Magia di Gaia.

INGRESSO NELLE SCUOLE

Diventare degli studenti di una Scuola di Magia Drow non è comunque semplice. L'ingresso è a numero chiuso, ed ogni anno le singole scuole annunciano quanti nuovi studenti accetteranno al loro interno (in base alla grandezza della scuola, si parla normalmente di 5-50 nuovi ingressi all'anno). Esistono inoltre rigidi parametri monetari da rispettare, con il pagamento di ingenti quote di denaro alla scuola, che poi utilizza per il pagamento degli insegnanti, il mantenimento della struttura, il vitto, la strumentazione ed i materiali da acquistare. Nella maggior parte dei casi le singole scuole vogliono garanzie sulle possibilità di pagamento degli studenti, con il deposito di una ingente caparra precauzionale o la dimostrazione di avere beni materiali di un certo tipo. In genere, lo stato fornisce sussudi a coloro che dimostrano di avere un evidente talento per lo studio e l'apprendimento della Magia di Gaia.
Qualora ci siano più richieste rispetto al numero limite di nuovi studenti annunciato, la scuola prepara dei test specifici per determinare una graduatoria, al fine di stabilire chi viene ammesso e chi no. Normalmente si tratta di prove basate sulle conoscenze personali, ma esistono eccezioni a questo modus operandi.

4. LA SOCIETÀ SILVANA

La società dei Silvani si basa su comunità di Silvani fortemente legate al territorio nel quale sono nati. Per loro natura i Silvani non viaggiano da un luogo all'altro, preferendo rimanere legati al loro luogo d'origine con il quale sviluppano un legame quasi simbiotico. A differenza di altre società umanoidi, non esiste una reale struttura gerarchica al loro interno, né differenze sociali: ognuno di essi è considerato alla pari degli altri, e le varie attività vengono fatte svolgere in base alle proprie competenze e desideri. Per un Silvano non conta essere un semplice lavoratore o un membro del Circolo Druidico, tutti sono considerati sullo stesso piano.

STRUTTURA DELLA SOCIETÀ

Tutte le comunità Silvane si basano sulla loro capacità *Legame con la Terra*, che permette loro di avere un legame simbiotico tra tutti loro a livello principalmente emotivo, ma anche permettendo loro delle comunicazioni molto semplici su grandi distanze. Per essere efficace, è necessario risiedere nel luogo in cui si è nati, uno dei motivi per cui i Silvani sono fortemente legati al territorio.
Tra tutti i Silvani, i Lassemisti sono considerati il collante: gli Olba per loro natura amano rimanere all'interno delle foreste ed evitare qualunque contatto con le altre razze, mentre i Lótë possiedono un carattere considerato spesso troppo aperto nei confronti del mondo di Ethran. Per questo motivo i Lassemisti fungono spesso da intermediari sia tra le varie specie di Silvani, che con gli esseri esterni alla loro comunità. Spesso hanno ruoli di coordinazione nella loro società, mentre gli Olba svolgono mansioni di tipo manuale.
Non esiste una scala sociale, ogni Silvano ha uguali diritti; ognuno di essi può far richiesta per ricoprire un qualunque ruolo all'interno della comunità, e la possibilità di successo dipende esclusivamente dalla necessità della comunità stessa e dalle capacità del Silvano.
Ogni comunità di Silvani ha il Circolo degli Anziani, così chiamato perché ricoperto sempre dai 3 Silvani più vecchi della comunità. Il compito del Circolo degli Anziani è quello di prendere decisioni quando il resto della comunità non è in grado di prenderle, o quando è necessaria una forte presa di posizione. I membri al Circolo degli Anziani sono rispettati da tutti i Silvani e la loro parola è considerata legge, solo gli appartenenti al Circolo Druidico sono considerati superiori per importanza.

NASCITA DI UN SILVANO

In quanto piante un Silvano non nasce come, ad esempio, un essere umano, ma "germoglia". Una volta all'anno, in un periodo che dipende dal tipo di Silvano e dalla pianta specifica cui deriva, ogni Silvano è in grado di generare delle gemme dal proprio corpo (generalmente all'altezza del ventre). Queste gemme possono essere piantate nel terreno (di norma questo avviene in un bosco), e nel giro di cinque anni si sviluppa una pianta dalla quale poi emergerà il futuro Silvano. La distinzione tra maschi e femmine è puramente indicativa, non ha conseguenze pratiche e dipende dal fatto che durante la nascita dei primi Silvani i maschi erano gli ominus della spedizione di Cuivië, mentre le femmine le Depositarie al suo seguito.
Quando un Silvano pianta una gemma, quello che ne emerge sarà femmina o maschio in base a come è il Silvano di partenza. Un Silvano appena nato è già formato a differenza di altre razze; questo non vuol dire che può svolgere qualunque tipo di attività o non ha bisogno di imparare cose nuove, ma semplicemente che è in grado di comunicare ed ha una concezione precisa sia di se stesso che del mondo che lo circonda.

5. I PORTALI ASURA

I portali Asura sono strutture create dagli Asura che permettono di spostarsi istantaneamente da un punto ad un altro di Ethran, indipendentemente dalla distanza. Sono dei portali, di forma circolare, che funzionano attraverso l'uso di particolari cristalli, apparati tecnologici e particolari incantesimi magici (sia Magia di Gaia che Magia Runica). Tutti questi elementi interagiscono tra loro permettendo la creazione di un ponte extradimensionale che si trova tra gli spazi esistenti tra le dimensioni di esistenza. Affinché questa "tecnologia magica" funzioni, è necessario creare almeno due portali collegati tra loro.
Il funzionamento dei portali non è automatico e richiede la presenza di un addetto per attivarlo. Normalmente si tratta di un Asura: tutti i Portali attivi nel mondo di Ethran sono infatti di proprietà degli Asura, che ne concedono l'utilizzo dietro ingenti compensi; una sorta di affitto d'utilizzo. Oltre a questo, gli Asura si fanno pagare da chiunque decida di usare i Portali, come una sorta di biglietto di viaggio, il cui costo dipende dalla distanza percorsa. I Portali sono una delle principali fonti di guadagno Asura, e nonostante i costi elevati la loro utilità è tale che ci si sobbarca le spese. In caso di assenza di pagamento dell'affitto, il Portale viene semplicemente inibito dagli Asura, fino a quando l'usufruttuario non è in grado di pagare. Questo oltre, ovviamente, all'esorbitante costo iniziale per installare il Portale. L'affitto è normalmente mensile.

Finché non viene messo in funzione, un Portale Asura appare come un anello del diametro di 5 metri fatto in pietra e leggermente incassato su un piedistallo sempre in pietra; accanto ad esso una sorta di pannello con delle leve e dei bottoni permette all'operatore di attivare il portale. Una volta riscosso il pagamento, il portale viene attivato: all'interno dell'anello appare una sorta di muro luminoso, che non permette di vedere dall'altra parte ma attraversandolo permette di giungere nel luogo di destinazione. Il portale funziona sia come ingresso che come uscita, ed è dotato di numerosi sistemi di sicurezza per evitare incidenti e pericoli. Dei sensori magici controllano che la zona attorno al portale sia libera ed inibiscono l'accesso se non lo è. Ogni Portale è ricoperto di simboli e rune di origine Asura lungo tutto l'anello (che ha una larghezza variabile tra i 10 ed i 50 centimetri); sono tutte magiche e permettono il corretto funzionamento del Portale. L'intera struttura viene protetta magicamente per impedirne l'usura od il danneggiamento, anche accidentale.
I Portali Asura vengono installati su Ethran da circa 1.500 anni: a seguito del corso degli eventi e soprattutto del Grande Cataclisma, alcuni di essi sono andati perduti o sono in stato d'abbandono, ma ancora perfettamente funzionanti. I Portali sono stati installati pressoché ovunque, anche sull'Isola del Fuoco, ma solo gli Asura conoscono il metodo per utilizzarli.

I. Creare un portale

Le informazioni qui riportate hanno dei riferimenti con Ricette ed Incantesimi che sono descritti nel Manuale del Regolamento di *Arcana Tales*. Fare riferimento a quest'ultimo per ulteriori informazioni.

COSTRUIRE UN PORTALE

Affinchè un portale sia funzionante, deve essere "connesso" ad un altro portale. Ognuno di esso si può connettere attraverso un percorso extradimensionale unico con un massimo di 5 portali. Ogni percorso si deve considerare come una strada rettilinea senza alcuna deviazione: se il portale A è connesso ai portali B e C ma questi ultimi non lo sono tra loro, vuol dire che per andare da B a C bisogna per forza passare per il portale A come tappa intermedia. In ogni caso, di norma gli Asura creano collegamenti solo tra un portale ed un altro: i costi per la costruzione e l'affitto, già estremamente elevati, aumentano in maniera significativa per la costruzione di portali con più destinazioni, e quindi normalmente si preferisce far costruire portali con una sola destinazione, ed eventualmente costruire una seconda coppia di portali in seguito (la scelta delle destinazioni per un portale può essere fatta solo in fase di costruzione ed incantamento, mai una volta che il portale è stato costruito e messo in funzione).
Creare un portale è un processo costruttivo lungo e complesso, conosciuto solo agli Asura; solo la creazione dei *Cristalli Teleportanti* (uno degli elementi fondamentali per la creazione dei portali) è una conoscenza nota che è stata condivisa, per via delle continue richieste di portali che hanno creato problemi al processo produttivo. Gli Asura hanno quindi deciso di demandare una parte del lavoro (quella meno complicata ma una delle più esose a livello di materiali e che richiede parecchio tempo per essere solta). Artigiani specializzati si occupano quindi di creare i Cristalli Teleportanti, per poi rivenderli agli Asura. Quasi tutti i cristalli vengono installati nel pannello di controllo del portale, ad eccezione di uno che viene incastonato sull'anello del portale, nel punto più in alto.

La principale struttura del portale, ovvero l'anello, è fatto in pietra e creato attraverso la Ricetta di creazione *Portale Asura*. Si tratta di una creazione in cui diversi tipi di pietre (in quantità e tipo sconosciuto al di fuori dei creatori dei portali) fuse tra loro attraverso l'uso di specifici incantesimi della Magia di Gaia e poi lavorate per ottenere una forma precisa, oltre a misure ben specifiche che dipendono da dove si trova l'anello (o gli anelli) connessi, ad esclusione dei diametro che è sempre di 5 metri. Una volta creato, su di esso vengono incisi particolari incantesimi di Magia Runica. Le rune ricoprono interamente l'anello per tutta la sua lunghezza, ma sempre su un solo lato (quello d'ingresso per coloro che utilizzano il portale).
La parte più semplice da costruire è il pannello di controllo, interamente di metallo con al suo interno stipati, in particolari alloggiamenti, i vari Cristalli Teleportanti necessari per il funzionamento del portale. La creazione del pannello richiede la conoscenza di una Ricetta specifica.

FUNZIONAMENTO DEI PORTALI

I Portali Asura creano delle sorte di strade rettilinee extradimensionali che collegano il portale di entrata con quello di uscita. Usare un Portale Asura equivale a percorrere una sorta di strada, come se fosse normale, con la differenza che per ogni chilometro percorso è come se si fossero percorsi 100 Km nel mondo reale. La strada attraversa il piano materiale di Ethran in maniera rettilinea tra i due portali, senza interagire con alcun elemento fisico presente (sia esso naturale che artificiale). Si presenta in pianura, immersa in un luogo vuoto privo di cielo ed avvolto da una strana nebbia, larga 10 metri con dei muretti alti pochi centimetri a delimitarla. Chiunque entri non può uscire dalla strada, qualunque mezzo utilizzi. In questo luogo la Magia non funziona.

Chiunque entri in un portale può uscire esclusivamente attraverso quello collegato ad esso. Non può decidere a metà del percorso di tornare indietro ed uscire da dove è entrato. Può però rimanere al suo interno senza muoversi, ma solo per un certo periodo. Questo luogo a poco a poco dissipa tutto ciò che è reale, esseri viventi compresi: dopo 1 Giro qualunque cosa si trovi al suo interno perde del tutto consistenza, come se diventasse fatto d'aria (di fatto si muore senza alcuna possibilità di essere riportati in vita: semplicemente è come se non si fosse mai esistiti).
All'interno del portale si possono trovare persone che viaggiano verso la stessa direzione, ma non persone che viaggiano in senso opposto: in pratica è come se il portale generasse in realtà due strade, una per ogni senso di marcia, indipendenti e senza possibilità di comunicare tra loro. Chiunque si trovi all'interno del Portale è a tutti gli effetti in un'altra dimensione.

Il pannello di controllo del Portale permette di attivarlo e di compiere altre operazioni su di esso. Tutti i comandi presenti non riportano alcuna dicitura, sempre allo scopo che nessuno ne scopri il funzionamento. Quando l'addetto Asura lo usa, ogni singola operazione richiede precise combinazioni dei comandi sul pannello, che tra l'altro sono specifiche per ogni portale e create durante la sua fabbricazione. Il pannello stesso ogni volta che viene usato crea una speciale illusione, che impedisce a chiunque non sia l'addetto (per la precisione colui che lo utilizza) di vedere quali comandi sta usando. L'illusione è fornita dall'incantesimo di Magia di Gaia *Mimetizza pannello*, che viene lanciato durante la creazione del pannello stesso.

Dal Pannello l'addetto può eseguire diverse operazioni.

- **Attivare e disattivare il portale:** Operazione di base, attivare il Portale richiede circa 30 secondi per essere portata a termine e permette di accedere alla strada di collegamento con il portale di uscita. Se il portale conduce a più uscite, l'addetto seleziona quale in questa fase. La "superficie" dell'anello di riempie di una strana sostanza magica, il cui aspetto ricorda quello dell'acqua increspata da numerose onde. Il portale rimane attivo per 3 minuti (o meno, se l'addetto lo disattiva).
- **Verifica dei viaggiatori:** L'addetto può in qualunque momento sapere quanti viaggiatori sono all'interno del portale in qualunque momento, in quanti sono in entrata e quanti in uscita, per ogni singolo Portale che è collegato.
- **Interdire l'uscita:** Per questioni di sicurezza, un addetto può impedire a chiunque di uscire dal portale. Questo equivale a rimanere intrappolati nella strada extradimensionale fino a quando l'addetto non decide di rimuovere il blocco.
- **Comunicare a distanza:** È possibile comunicare mentalmente con gli addetti dei Portali connessi direttamente al proprio. Per fare ciò, bisogna trovarsi fisicamente di fronte al pannello.
- **Comunicare sulla strada extradimensionale:** L'addetto può inviare dei messaggi all'interno delle vie extradimensionali, che vengono uditi entro 100 metri dal Portale. Di norma gli addetti comunicano di accelerare il passo a chi sta uscendo per non tenere bloccato il passaggio.
- **Visionare la strada extradimensionale:** L'addetto è in grado di vedere in qualunque punto della strada extradimensionale, attraverso un piccolo schermo di metallo sul Pannello di controllo. Il pannello permette di vedere una zona della strada lunga 10 metri, e la visuale può essere spostata lungo un qualunque punto della strada.

Tutti i Portali sono dotati di sistemi di sicurezza. Quando qualcuno all'interno delle vie extradimensionali si trova entro 50 metri dall'uscita, sul pannello viene segnalato. Il Portale impedisce in automatico l'uscita se nel punto di ricomparsa dei viaggiatori si trovano degli ostacoli fisici; il viaggiatore che prova ad uscire in questa situazione si ritrova in una sorta di stasi magica fino a quando il passaggio non si libera (può comunque decidere di arretrare e ritornare sulla via extradimensionale). In ogni caso, di norma il passaggio di fronte al Portale viene lasciato sgombro.
Nel momento in cui dei viaggiatori si trovano a 50 metri dall'uscita, il Portale si blocca in entrata. Questo perchè attraversare in contemporanea in entrata ed in uscita un portale, porta alla fusione in un ammasso deforme di qualunque cosa ci fosse. Si tratta di un blocco che è possibile disattivare dal Pannello di controllo. Il Portale si attiva in automatico quando i viaggiatori stanno per uscire, ed anche in questo caso rimane attivo fino a 3 minuti.

II. Portali su Ethran

COSTI DI UN PORTALE

ELENCO DEI PORTALI SU ETHRAN FUNZIONANTI

Ganesh Himal (Reania) - Sheratan (Lande Libere)

6. IL MONDO DEI SOGNI

Il Mondo dei Sogni (Dimensione dei Sogni, Specchio dell'Anima o *Endorlor* che letteralmente significa Terra del Sogno) è una dimensione parallela a quella materiale, visivamente simile e formata da un numero tendente all'infinito di livelli, ovvero di copie di quello che viene definito *Ambar-Minya*, il Primo Mondo. Si tende a definire infinito il numero di livelli in quanto, sebbene abbiano un numero finito, si generano in continuazione nuovi livelli, ognuno dei quali a se stante ma creato a somiglianza del Primo Mondo.

Gli spiriti sono un'entità che accomuna tutti gli esseri viventi su Ethran.

I. Endorlor

In ambito accademico lo studio del Mondo dei Sogni è approfondito solo da pochi eruditi, e le maggiori esperte sono le Depositarie della Cerchia dello Spirito i cui poteri ne sono direttamente collegati. Molti hanno sentito parlare dell'Endorlor come di un luogo dove tutti i nostri desideri si possono realizzare, ma viene considerato un luogo nato dalla fantasia e da vecchi miti andati perduti nel tempo

e tramandati solo in forma orale. Alcuni avventurieri hanno ritenuto nel corso dei secoli di conoscere un luogo su Ethran che consentisse l'accesso all'Endorlor, ma la maggior parte di essi sono morti nel tentativo di raggiungere questo luogo, o sono tornati a casa senza aver ottenuto quello che cercavano. Esistono sparse per il mondo tantissime storie che narrano di strani riti magiche, o di conoscenze nascoste in luoghi remoti, che permetterebbero l'accesso alle incredibili meraviglie di questo luogo: molti sono affascinati dal Mondo dei Sogni, ma in pochi ne conoscono davvero il segreto che si cela dietro.

In realtà, quasi tutti gli esseri viventi, e non solo, accedono continuamente nel Mondo dei Sogni, e riescono a farlo contemporaneamente su più livelli senza che neanche se ne accorgano. Ogni livello dell'Endorlor, ed in particolare il Primo Mondo, è strettamente collegato al piano materiale, così tanto che si sovrappongono ed intersecano di continuo, senza per questo entrare mai in collisione. Questo perchè il Mondo dei Sogni è formato di pura essenza eterea intangibile, in altre parole nulla al suo interno ha una consistenza solida per il mondo di Ethran. Grazie alla sua vicinanza, in determinate condizioni (oltre che con specifici incantesimi) è possibile entrare in esso e muoversi al suo interno.
Tutte le volte che un essere vivente si mette a dormire, il legame dello Spirito con la sua Anima si indebolisce; tale fenomeno non è percepibile e può essere sfruttato solo da alcuni specifici incantesimi. Il fenomeno è però tale da permettere allo Spirito di muoversi liberamente, di uscire dal corpo e di entrare nel Mondo dei Sogni, nel quale si può muovere liberamente ed interagire senza problemi perchè formato della stessa sostanza di cui è composto. Quando questo avviene, noi sogniamo. In altre parole ogni volta che succede, il nostro Spirito è in realtà entrato in un'altra dimensione, ed è controllato dalla nostra Mente che invece rimane sul piano materiale.

ANIMA, MENTE, SPIRITO, CORPO

Ogni singola esistenza vivente è formata da questi 4 aspetti. La differenza fondamentale che esiste con una creatura non-morta (uno scheletro, un vampiro, uno zombi e così via) è che questi ultimi non possiedono un'Anima, e alcuni di essi possiedono solo lo Spirito. L'Anima è detta anche la *Scintilla della Vita*. Si tratta di un'entità considerata astratta ma di natura concreta. Ogni volta che nasce un essere vivente, in lui si genera un'Anima che è unica. La sua esistenza è fortemente legata al corpo che la abita: se il Corpo si indebolisce, si indebolisce anche l'Anima; ed ovviamente vale anche il contrario. Finchè l'Anima rimane legata al corpo, l'essere continua a vivere, a differenza dello Spirito che può distaccarsi dal Corpo senza per questo determinare la morte del soggetto. Ogni Anima è identificata in maniera univoca attraverso uno specifico nome, definito come *Nome Vero*. Conoscere il Nome Vero permette, con i giusti strumenti (normalmente specifici incantamenti) di controllare e dominare quell'Anima, e di conseguenza il soggetto la cui vita ne è determinata.

Lo Spirito è il connubio di tutti quegli aspetti che ci caratterizzano: subconscio, Io interiore, emozioni, pensieri spontanei. Non ha una forma fisica definita sebbene normalmente assume l'aspetto del Corpo, è contenuto al suo interno ed è legato all'Anima che permette di identificarlo in maniera unica in tutto l'Universo del creato. Può essere definito come la guida dell'Anima, e determina il nostro modo di pensare, di agire e di reagire a livello istintivo e subcosciente. La magia può agire più facilmente sullo Spirito rispetto all'Anima, consentendo di ottenere effetti o conseguenze particolari che normalmente non sono ottenibili dal controllo dell'Anima o della Mente. L'assenza delle Spirito non definisce la morte di un essere vivente, perchè è l'Anima che determina la vita; ma l'assenza dello Spirito fa si che l'Anima sia vuota, e quindi l'essere vivente è del tutto incapace di agire o provare qualunque tipo di emozione o sensazione che non sia quella legata ai 5 sensi.

La Mente è il collante che tiene unita l'Anima al Corpo. In altre parole la sua assenza non permette alle altre due entità di coesistere, sebbene ogni singola Anima si può legare ad un'unico specifico Spirito. La Mente è anche la nostra parte razionale, quella che ci permette di fare pensieri logici. La sua assenza, o la sola presenza come collante tra Anima e Spirito (come ad esempio nella maggior parte degli animali) ci fa agire solo in maniera istintiva, o eseguendo specifici ordini impartiti da un essere superiore al quale si è eventualmente legati. Ad esempio, tra i non-morti è la differenza che passa tra uno scheletro ed un vampiro: il primo è privo di Mente e la sua esistenza è unicamente votata ad attaccare qualunque essere vivente che entri nella zona nella quale si trova.

Il Corpo infine è la struttura fisica materiale che contiene le altre 3 entità, ed è quello che ci permette di interagire con il piano materiale di Ethran. La salute del Corpo è strettamente correlata a quella dell'Anima: se il Corpo soffre, soffre anche l'Anima. Se il Corpo muore, l'Anima lo lascia e lo Spirito si dissolve. Senza il Corpo non si potrebbe avere alcun tipo di interazione materiale, nè potremmo provare dolore o sensazioni derivante dai 5 sensi.

L'ALLONTANAMENTO DELLO SPIRITO QUANDO DORMIAMO

Ogni volta che andiamo a dormire, la nostra Mente entra in uno stato di riposo allo scopo di recuperare le forze. Alla Mente sono legati i parametri statistici di base del personaggio (Energia, Mana, Mente) che si rigenerano quando il personaggio si riposa. In queste condizioni, il lavoro effettuato dalla Mente diventa meno intenso. Questo da maggiore forza al nostro lato istintivo ed emotivo, che si mostra attraverso lo Spirito e, in queste condizioni, ha la possibilità di distaccarsi, in parte, dell'Anima e dal Corpo. Lo Spirito è così

libero di vagare seguendo gli istinti innati ed i desideri più reconditi dell'essere al quale appartiene, e lo fa entrando in contatto con il *Mondo dei Sogni*.
I nostri sogni sono in realtà le esperienze vissute dal nostro Spirito quando dormiamo: non ci rendiamo conto di questo perchè la nostra Mente non è cosciente di questa cosa, e la sovrapposizione con il piano materiale di Ethran è tale che appena ci svegliamo, o cadiamo in uno stato semi-cosciente, lo Spirito rientra immediatamente nel Corpo e la Mente ristabilisce il collegamento con l'Anima.

Lo Spirito agisce secondo la nostra personalità, ma anche secondo i nostri ricordi ed esperienze. Il Mondo dei Sogni è molto particolare: quando lo Spirito entra in contatto con esso, non entra fisicamente nel Primo Mondo, ma si genera un nuovo piano di esistenza generato dal Primo Mondo: qualunque livello dell'Endorlor non ha sostanza fisica e più specificatamente ha consistenza eterea. Ogni livello è specifico di una singola sessione di sonno dell'essere, in altre parole ogni volta che interrompiamo e poi riprendiamo a sognare, si genera un ulteriore livello. Ogni singolo livello creato non scompare, ma al suo interno tutte le entità che si vengono a creare continuano a vivere ripetendo all'infinito quello che hanno fatto in quella specifica sezione di sonno dell'essere vivente.

I SOTTOLIVELLI DELL'ENDORLOR

Ogni livello generato dal Primo Mondo non ha consistenza solida. Inoltre la sua struttura, sebbene similare al piano materiale, è mutabile e può essere soggetta a continue variazioni. Le strutture materiali possono avere un'aspetto indistinto, nebuloso, mentre tempo e distanze perdono di significato. Il tempo di fatto non esiste, mentre le distanze possono mutare continuamente; inoltre è possibile viaggiare istantaneamente da un punto all'altro del mondo.
Ogni livello è un mondo a se stante del tutto scollegato dagli altri. Al suo interno possono muoversi ed esistere solo gli Spiriti; in altre parole non esiste un modo per portare un essere vivente in uno di questi livelli (più precisamente il suo Corpo). L'unico modo per visitare uno qualsiasi di questi mondi è attraverso lo Spirito. Mentre una persona sogna, il suo Spirito si trova "fisicamente" in quel livello, mentre tutti gli altri esseri sono proiezioni della sua Mente, che agiscono come ricorda e pensa la sua Mente (il che vuol dire che vengono riprese situazioni già avvenute di cui si ha memoria, anche se in alcuni casi la Mente gli fa compiere azioni che "crede" siano applicabili a quell'essere; quindi non è detto che siano affidabili al 100% rispetto alla realtà). Quando la persona smette di sognare, anche del suo Spirito rimane una proiezione, e da quel momento su quello specifico livello si ripeteranno ciclicamente gli accadimenti di quel sogno. Uno Spirito senziente (quindi attraverso l'uso di magie o capacità particolari) che decida di visitare uno di questi mondi, può interagire con queste proiezioni, ma le informazioni che potrà ricavarne saranno sempre specifiche alle situazione che si svolge in quel momento; discorso diverso se ci si inserisce quando il sogno è in "corso d'opera", nel qual caso si potrà interagire in maniera piena con lo Spirito che l'ha generato.

AMBAR-MINYA, IL PRIMO MONDO

Il Primo Mondo è il vero Piano dei Sogni. A differenza dei livelli che vengono generati da esso, ha una consistenza solida, ma al suo interno esiste ben poco. Si tratta di un universo dall'estensione infinita, formato da due zone ben distinte: in quello che possiamo definire "centro" troviamo un'immenso oceano, esteso in ogni direzione per centinaia di migliaia di chilometri, privo di qualunque forma di vita e dalla profondità variabile (in alcuni punti arriva ad appena 1 metro, in altri supera i 20.000 metri). Sebbene appaia come acqua, è in realtà riempito di materiale etereo solido, al cui interno è possibile muoversi come in acqua con la differenza che è possibile respirare normalmente al suo interno.
È in questo immenso oceano, generalmente calmo, che si creano i livelli dei sogni: ogni volta che un essere vivente sta per iniziare a sognare si genera un vortice, in un punto casuale ma di norma coincidente con zone ad alta profondità. Il vortice è sia un portale che risucchia nello specifico sogno collegato, sia un convogliatore di materiale etereo che serve per creare il livello; il vortice scompare una volta che il sogno è iniziato. Una creatura che venga risucchiata nel gorgo è in grado di giungere nel livello dell'Endorlor generato… ma non è così semplice come possa sembrare.

Il Primo Mondo è per condizioni ambientali perfettamente vivibile; ha condizioni simili a quelle del piano materiale, si respira perfettamente e la temperatura è costantemente di 23 °C. Non esiste alcun ciclo giorno/notte e non esistono astri, sebbene sia sempre illuminato come in una giornata di Sole, ed il cielo appare come un'infinita distesa bianca. La differenza più importante riguarda lo scorrere del tempo: 1 secondo sul piano materiale equivalgono a 10 anni passati sul Primo Mondo. Quando una creatura si mette a dormire, impiega qualche secondo per formare i suoi sogni: questo vuol dire che il vortice corrispondente può continuare ad esistere per svariate decine di anni, se non secoli. Una creatura, o qualunque altra cosa (come una nave), che viene catturara dal vortice impiega anche diversi minuti a cadere nel centro ed essere risucchiata. Ma se il sogno è ancora in fase di formazione, il livello corrispondente esiste solo parzialmente, e contiene diversi "buchi" nel tessuto della sua realtà: in altre parole, qualunque cosa attraversi il gorgo in questi momenti, rischia di non finire nel livello dell'Endorlor ma in un luogo al di fuori di qualunque tipo di realtà, un spazio privo di vita e di qualunque forma di energia che esiste tra gli innumerevoli universi.
Per poter sfruttare questi gorghi è quindi necessario entrare al suo interno nel momento in cui il sogno inizia a prendere vita, od al massimo una manciata di minuti prima della chiusura del gorgo. Oltre a questo, non è possibile sapere quando apparirà un gorgo, nè

in quale punto dell'oceano. Il gorgo stesso è una fonte di pericolo: al suo interno di generano imponenti forze distruttive, e se non si riesce a passare esattamente nel suo centro si rischia di essere dilaniati, cessando di esistere.

L'oceano ha una dimensione circolare, ed ai suoi bordi è circondato dall'altra zona del Primo Mondo: una sorta di spiaggia di sabbia chiara finissima, che si estende all'infinito in ogni direzione. Questo luogo è in realtà è la materializzazione della parte più profonda del subconscio degli esseri viventi: di norma appare come una piana infinita di nulla, ma soventemente (in tempi e luoghi del tutto casuali) si generano eventi e fenomeni di qualunque tipo. Un vulcano che erutta, eserciti che appaiono dal nulla e si scontrano in una battaglia campale, eventi distruttivi della natura, un semplice gruppo di persone che parlano tra loro… qualunque cosa. Questi eventi appaiono e scompaiono all'improvviso, ed è possibile interagire con loro finchè esistono. Si ritiene che in questo luogo sia possibile generare qualunque tipo di effetto con la sola forza della mente.

INTERAGIRE NELL'ENDORLOR

Qualunque Spirito che entra in uno dei livelli del Mondo dei Sogni che si è già "cristallizzato" nel suo ciclo, può interagire con tutte le proiezioni in esso presente. In termini di gioco, si considera che lo Spirito abbia lo stesso numero di PV totali del personaggio e non si considerano le varie parti del corpo sui danni subiti (per ulteriori informazioni sugli Spiriti si rimanda al Manuale dei Mostri ed alla descrizione del Pregio Razziale *Incorporeo*). I PV eventualmente persi si calcolano a parte e non si considerano più quando lo Spirito rientra nel suo Corpo; inoltre non si considerano danni secondari dovuti al superamento delle Resistenze, comprese le Ferite Emorragiche che non possono essere inflitte allo Spirito. Se si muore in forma di Spirito, si viene espulsi immediatamente dal Mondo dei Sogni, si perde la metà del massimo dei punteggi di Mana e Mente (fino ad arrivare a zero) e si subiscono 2d4 PV alla Testa; quest'ultima cosa vale anche per lo Spirito del soggetto che sta sognando, che nella fattispecie si sveglia all'improvviso.

Ogni Spirito "ospite" può agire sfruttando tutte le sue capacità, esattamente come se fosse sul piano materiale. Può comunicare con le proiezioni ed interagire con loro, ma queste avranno delle conoscenze specifiche al sogno che stava conducendo il soggetto, oltre che alle conoscenze che ha di loro. Ad esempio, da un comandante delle guardie non potremmo sapere quanti ufficiali ha sotto di lui se non lo sa chi ha fatto il sogno; al limite potremmo avere una risposta se chi ha fatto il sogno pensa di saperlo o ritiene di avere un'idea, nel qual caso potremmo avere un'informazione errata. Lo stesso avviene con la proiezione dello Spirito del sognatore, anche se in questo caso potremmo avere informazioni errate per altri motivi (ad esempio se decide di mentire). In ogni caso, le interazioni si determinano per breve tempo, in relazione al sogno fatto: se si parla con una persona in una città, potremmo improvvisamente ritrovarci in mezzo a dei demoni in una foresta perchè il sogno è evoluto in quella maniera. In altre parole, molto di quello che avviene non possiamo influenzarlo, se non per brevi periodi ed in maniera limitata; come trovarsi all'interno di un quadro, tutto è già stato disegnato.
Mentre il sogno è in "corso d'opera" è possibile interagire in maniera completa con lo Spirito del soggetto (che anche ricordando tutto al risveglio, lo reputerà solo un sogno). Inoltre la nostra presenza può indirizzare le scelte anche delle proiezioni e creare situazioni "vissute" più vicine alla realtà. A meno di non essere un Viaggiatore dei Sogni o di utilizzare precisi incantesimi, all'interno del livello potremmo agire come nella realtà, a meno che lo Spirito che ha generato il livello non decida di cambiare la situazione: sotto questo punto di vista è come Dio, nel senso che può modellare tutto attorno a se semplicemente volendo. Il problema di fondo, quando altri Spiriti si inseriscono nel livello, è che generano un livello di "razionalità" superiore che limita a livello di volontà questa capacità. In altre parole, passare d'un tratto da un centro abitato ad un'isola in mezzo al mare piena di mostri è più difficile che avvenga.

Gli Spiriti, in generale, hanno un grande potere in ognuno dei livelli dell'Endorlor; come già detto, lo Spirito che genera il sogno ha in potere di fare qualunque cosa, ma anche gli Spiriti "ospiti" possiedono alcune limitate capacità, che esulano dai poteri che possono avere un Viaggiatore dei Sogni o una Depositaria della Cerchia dello Spirito. I livelli dell'Endorlor proiettano continuamente quello che genera il nostro subconscio ed il nostro istinto; questo permette di modificare il nostro aspetto o di generare fenomeni transitori limitati attorno a noi. Per loro natura, questi aspetti del nostro essere vivono di natura propria, non sono controllabili e quindi sono necessari controllo ed autodisciplina per evitare effetti indesiderati. Per esempio, ogni volta che pensiamo a qualcosa o proviamo delle emozioni incontrollate, l'Endorlor mostrerà una proiezione di quel pensiero, in forme inaspettate: se osserviamo una persona in abiti succinti e provocatori provando senso di vergogna, il nostro Spirito potrebbe ritrovarsi con vestiti ancora più provocatori. Alla stessa maniera, provare un forte senso di paura per gli spazi stretti potrebbe proiettarci istantaneamente in un'angusta cella dove non è possibile muoversi. Tutti questi fenomeni sono tali da non influenzare direttamente altri Spiriti o le proiezioni (pensare di veder crollare un edificio per danneggiarli, ad esempio, non produce effetti), ed al tempo stesso permette di generare effetti specifici.
Questo potere intrinseco ci permette anche di spostarci in maniera immediata da un luogo ad un altro, semplicemente riportandolo alla nostra memoria: non è quindi possibile visitare con questo metodo un luogo che non si sia almeno visto una volta (è pur sempre possibile arrivarci con i mezzi "normali"). Inoltre, uno Spirito ospite può "imporre" la propria volontà su un altro Spirito ospite (non sullo Spirito che ha generato il livello nè alle proiezioni) facendogli subire fenomeni analoghi a quella della proiezione dei pensieri come appena descritto; ad esempio potremmo imporre ad un altro Spirito ospite di indossare determinati abiti (o di essere nudo), di

essere imprigionato all'interno di una gabbia e così via. Non è possibile produrre effetti analoghi a quelli di ferite fisiche sul piano di Ethran ad un altro Spirito ospite in questo modo.

Sia che si voglia "evitare" un effetto inconscio, o che si voglia produrre qualcosa di voluto, si deve sempre effettuare una prova di Caratteristica sullo Spirito con una Difficoltà di base di 15 (ma che può arrivare fino a 25, a scelta del Master in base a quello che si vuole ottenere, agli effetti complessivi, alle memorie in possesso del personaggio). Un Viaggiatore dei Sogni può in alternativa effettuare una Prova di Abilità su *Speciale [Manipolare sogni]* contro una CD che va da un minimo di 5 fino a 20. Fallire la prova determina sempre degli effetti: nel caso si cerchi di evitare qualcosa, l'avvenimento di quel qualcosa. Nel caso si cerchi di fare qualcosa, spetta al Master decidere quello che accade, cercando di fornire una correlazione con quello che si è cercato di fare.
Nel caso di un effetto imposto da uno Spirito ad un altro, il successo o il fallimento dipende da una prova contrapposta. Se entrambi non possono usare l'Abilità *Speciale [Manipolare sogni]* si effettua una Prova di Caratteristica sullo Spirito contrapposta per verificare l'esito. Se uno dei due possiede l'Abilità, semplicemente si confronta il risultato di una Prova di Abilità con il punteggio di Spirito dell'altro. In caso entrambi possiedano l'Abilità, si effettua una normale prova contrapposta. In ogni caso, in caso di parità vince chi cerca di resistere all'effetto.

II. Il viaggiatore dei sogni

Il Viaggiatore dei Sogni è una creatura che ha la capacità di viaggiare tra i vari livelli del Mondo dei Sogni. A differenza di chi pratica la magia per interagire con l'Endorlor (in pratica le Depositarie della Cerchia dello Spirito) per lui è una capacità naturale, che possiede fin dalla nascita. Si tratta di una capacità rara, ma coloro che sanno di possedere questo dono e sono in grado di utilizzarlo sono ancora più rari. In termini di gioco, una persona dotata di questa capacità possiede la Qualità omonima (*Viaggiatore dei Sogni*).

BACKGROUND

Un Viaggiatore dei Sogni è una creatura particolare. Potenzialmente qualunque creatura può essere un Viaggiatore dei Sogni, ma generalmente si tratta di umani o di silvani. Le altre razze senzienti di Ethran sono più razionali o più capaci a controllare le proprie emozioni, ma soprattutto più concrete e meno portate a giocare con la fantasia; non a caso, le razze che con più difficoltà possono generare un Viaggiatore dei Sogni sono i Drow e gli Asura.
Sebbene possedere la capacità di viaggiare nell'Endorlor (in termini di gioco possedere la relativa Qualità) sia una cosa spontanea, non ci si rende conto di quale potere si possiede fino a quando qualcuno, che invece ne ha la padronanza, non gli apre gli occhi alla sua vera natura, mostrandogli quello che è in grado di fare. Questo, unita alla rarità di diffusione di questo talento, rende la pratica del viaggio nei sogni quasi del tutto sconosciuta.

Chi possiede la Qualità non è quindi quasi mai in grado di capire da solo cosa è in grado di fare, e anche se ne fosse cosciente le sue possibilità sarebbero molto limitate, perchè le possibilità di imparare dei poteri senza un istruttore sono quasi nulle; questo tenendo conto del fatto che praticamente tutte le capacità si possono usare se si conosce uno specifico potere.
Un Viaggiatore dei sogni è un essere che in genere si estranea dalla civiltà: viaggia spesso, quasi mai si ferma in un centro abitato se non per brevi periodi, tende ad essere chiuso in se stesso e facilmente irascibile. Questi comportamenti non sono una norma, ma la più probabile tendenza. Quando si inizia a scoprire come viaggiare nei sogni, si è sempre più spinti a farlo, notte dopo notte. Col tempo le ore passate a vivere nei sogni altrui diventano sempre di più, e quella che prima è un'attività saltuaria diventa una costante ogni notte. Il viaggiatore è come un drogato, che non può fare a meno della sua dose, e ci vuole una buona dose di volontà personale per porre dei limiti a questa tendenza. Col tempo questo porta il soggetto ad estraniarsi dalla sua realtà, per la sua nuova realtà diventa quella del sogno; non di rado alcuni di loro durante la giornata passano più ore nell'Endorlor che sul piano materiale di Ethran. Coloro che sono tra i più deboli arrivano addirittura a credere che la realtà sia il sogni stesso.

Avere una guida spirituale che insegni come viaggiare nei sogni e usare i vari poteri è fondamentale per espandere le proprie possibilità, il problema è trovare un istruttore del genere. Molti dei Viaggiatori dei sogni, come detto, vivono in solitudine, viaggiano spesso e tendono ad evitare i centri abitati. Tutti sono inoltre molto gelosi dei loro poteri e riservati, e quindi non tendono a dire quello che sono in grado di fare. Quasi sempre si diventa "studenti" perchè è il Viaggiatore dei Sogni che si accorge chi possiede tale capacità, e decide di istruirlo.
Chi non è fortunato da avere questo incontro casuale, ma è cosciente del proprio potere, se abbastanza informato si reca in luoghi desertici o desolati dove vivono piccole tribù e comunità selvagge. È infatti noto che in questi gruppi è possibile fare la conoscenza con sciamani e stregoni in grado di viaggiare tra i sogni, e se si riesce ad entrare in contatto con loro è anche possibile riuscire a farsi insegnare tutto quello che sanno.

POTERI

Un Viaggiatore dei Sogni dispone di capacità uniche nel suo genere, e per poterle usare deve effettuare prove di Abilità su *Speciale [Manipolare sogni]*. L'uso di questi poteri è una pratica rara e di difficile comprensione, e quindi in assenza di un istruttore quasi mai si riesce ad imparare anche le più semplici capacità. Ai fini del regolamento, ogni potere descritto di seguito riporta un corrispondente punteggio Livello e Rarità per determinare poi la CD e le tempistiche per la scoperta di un potere sconosciuto; in pratica, quando si cerca di ideare un nuovo potere (che esista già o sia inedito) si segue lo stesso regolamento usato per gli incantesimi, descritto nel *Capitolo 8: Inventiva e ricette di creazione*, paragrafo *2. Elenco delle ricette di artigianato*, sezione *IX. Magia*. Le uniche differenze numeriche riguardano la CD (superiore di 5 punti rispetto ad un normale incantesimo) ed i tempi necessari (lunghi il doppio). A differenza di tutte le altre ricette, per la prova di Inventiva si effettua una Prova di Abilità su *Speciale [Manipolare sogni]*, anzichè usare un'Abilità specifica a parte.
Per usare i suoi poteri, un Viaggiatore dei Sogni consuma punti di Mente. Per la spiegazione di tutti i termini tecnici, consultare il *Capitolo 7: Magia e poteri psichici*. Qualunque Viaggiatore dei Sogni, per sfruttare le proprie capacità, deve imparare prima di ogni altro il potere *Sogno cosciente*.

III. Elenco dei poteri

BLOCCA SPIRITO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Speciale [Manipolare sogni]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Spirito entro 25 metri per punto nella prova di Abilità
- **Durata:** 5 minuti per punto nella prova di Abilità
- **Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo potere si può usare solo quando ci si trova nel Mondo dei Sogni. Permette di immobilizzare completamente uno Spirito, impedendogli qualunque tipo di azione se non il semplice parlare, sempre che lo permetta il Viaggiatore dei Sogni. Lanciato su un altro Viaggiatore dei Sogni, quest'ultimo può resistere effettuando una prova contrapposta con l'Abilità *Speciale [Manipolare sogni]*, al posto di quella sulla Volontà. Chi subisce quest'incantesimo non può neanche spostarsi come normalmente potrebbe nell'Endorlor.
Effetti negativi: Nessuno.

CAMBIARE LIVELLO

- **Abilità:** Speciale [Manipolare sogni]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** Istantanea
- **Mente:** 15
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo potere permette allo Spirito del Viaggiatore dei Sogni di cambiare livello nel quale si trova attualmente. Per fare ciò, deve conoscere il Nome Vero di chi ha generato il livello dell'Endorlor che vuole visitare, e poi specificare se si tratta di un livello già cristallizzato (va bene qualunque indicazione per identificarlo, in genere si specifica data ed ora del piano materiale durante la quale si è svolto il sogno) oppure quello che è al momento in corso. In quest'ultimo caso, se il soggetto non sta dormendo il potere non produce effetti.
Effetti negativi: Nessuno.

COMUNICAZIONE CON SPIRITI DORMIENTI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Speciale [Manipolare sogni]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8 o superiore

- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Illimitato, lo Spirito di una creatura che dorme
- **Durata:** 1 minuto per punto nella prova di Abilità
- **Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Tramite questo potere, il Viaggiatore dei Sogni è in grado di comunicare con lo Spirito di un essere che sta dormendo e si trova nel Mondo dei Sogni. Per usare questo potere, è necessario conoscere il Vero Nome del soggetto che vogliamo contattare. La CD di lancio dipende dalla distanza del soggetto, che è di 1 punto ogni 250 Km di distanza dal Viaggiatore dei Sogni nel piano materiale (questo potere non funziona se il soggetto si trova su un altro piano di esistenza rispetto al Viaggiatore dei Sogni). Per tutta la durata del potere, si comunica telepaticamente attraverso le Menti. Questo potere può essere usato sia quando si è svegli, sia quando si sta sognando.
Effetti negativi: Nessuno.

CREARE SOGNO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Speciale [Manipolare sogni]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** Fino al risveglio
- **Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo va lanciato durante il minuto che intercorre tra il lancio di *Sogno cosciente* ed il momento in cui ci si addormenta (vedi la descrizione dell'incantesimo per maggiori informazioni). Questo incantesimo permette di generare un livello dell'Enderlor con una struttura ben specifica. L'incantatore decide quanto deve essere vasto (può ad esempio decidere che sia unicamente formato da una stanza a lui nota, od essere vasto quanto l'intero mondo di Ethran), cosa contiene al suo interno, definirle le leggi fisiche, stabilire perfino che alcuni Spiriti di esseri viventi che stanno sognando in quel momento possano accedervi e diventare coscienti finchè vi rimangono (per sfruttare questa specifica capacità, il Viaggiatore dei Sogni deve prima riuscire a comunicare con lo Spirito; per tutta la durata del sogno può invitare chiunque, chi riceve la richiesta deve semplicemente decidere di accettare l'invito). Lo Spirito dell'incantatore è completamente invulnerabile finchè si trova in questo luogo, ma è soggetto al potere *Espulsione dello Spirito*.
Effetti negativi: Nessuno.

ESPULSIONE DELLO SPIRITO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Speciale [Manipolare sogni]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 14
- **Raggio d'azione:** Spirito entro 25 metri per punto nella prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Tranne che per le statistiche modificate, questo potere funziona esattamente come l'incantesimo omonimo.
Effetti negativi: Nessuno.

GENERARE INCUBO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Speciale [Manipolare sogni]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 18 o superiore (vedi testo)
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)

- **Raggio d'azione:** Spirito entro 10 metri
- **Durata:** 5 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Quest'incantesimo può essere lanciato sia da svegli che quando ci si trova nell'Endorlor. Superando una CD pari a 10 + il punteggio di Spirito della vittima (minimo 18) il Viaggiatore dei Sogni viene a conoscenza di tutte le paure della vittima, dalla più evidenti a quelle più nascoste. Per tutta la durata del potere, è in grado di materializzarle di fronte allo Spirito della vittima e di amplificarle. Questo potere richiede la piena valutazione del Master: una volta conosciute le paure, in base a quello che si vuole creare si possono produrre effetti di diverso tipo sullo Spirito e sulla Mente della vittima. In base a quanto succede, spetta al Master decidere se l'incubo può avere effetti solo sullo Spirito (ad esempio portandolo a fornire certe informazioni, o facendolo scappare per un tempo indefinito) o addirittura andando a colpire la sua Mente, producendo danni collaterali più o meno gravi fino a portarlo alla pazzia più completa; ogni effetto che si potrebbe produrre richiede una prova sulla Volontà.
In ogni caso, il Viaggiatore dei Sogni può mantenere la morsa sulla vittima fino al termine del potere, e di renderlo così vivido da non farlo dimenticare neanche al risveglio. Le azioni compiute dallo Spirito vittima dell'incantesimo sono dettate prima di tutto dall'istinto e dai propri ricordi, così come per un normale sogno, quindi un giocatore che subisce tale potere può dover essere in parte guidato nelle sue azioni dal Master, se quest'ultimo lo reputa necessario. Questo potere non ha effetto sugli Spiriti che hanno coscienza di se quando si trovano nel Mondo dei Sogni.
Effetti negativi: Nessuno.

INDIVIDUA SPIRITO SOGNATORE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Speciale [Manipolare sogni]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Illimitato
- **Durata:** 20 minuti per punto nella prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Tranne che per le statistiche modificate, questo potere funziona esattamente come l'incantesimo omonimo.
Effetti negativi: Nessuno.

INDIVIDUA VIAGGIATORE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Speciale [Manipolare sogni]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 2
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Essere o Spirito entro il proprio raggio visivo
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Si tratta di una delle capacità di base di un Viaggiatore dei Sogni. Questo potere, utilizzabile sia nell'Endorlor che nel piano materiale, permette di sapere se una creatura è in grado di viaggiare tra i sogni (in pratica se possiede la Qualità *Viaggiatore dei sogni*).
Effetti negativi: Nessuno.

INFLIGGERE DANNI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Speciale [Manipolare sogni]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 19 o più (vedi testo)
- **PAz di lancio:** 15

- **Raggio d'azione:** Spirito entro 5 metri per punto nella prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo potere è utilizzabile solo quando ci si trova nell'Endorlor, e permette di infliggere danni allo Spirito che si riflettono poi sul Corpo. Il Viaggiatore dei Sogni crea degli effetti eterei che normalmente infliggerebbero danni, in base alla sua fantasia; possono essere degli aghi acuminati che si infilano nello Spirito della vittima, dell esplosioni, colpi di una qualsiasi arma, od anche il solo "manipolare" lo Spirito stesso (ad esempio contorcendolo in posizioni innaturali). Tutti questi effetti non producono danni allo Spirito, ma si riflettono sulla Mente ed attraverso di essa sul Corpo.
Normalmente, ogni volta che si utilizza questo potere, si infliggono 1d4+2 danni, a prescindere da quale effetto viene creato (questo incide solamente sul dolore che viene provato dallo Spirito, del tutto analogo ma amplificato se a subire quegli effetti fosse direttamente il suo Corpo), ma la manipolazione dello Spirito può produrre altri tipi di danni. Ad esempio, piegare la schiena oltre i limiti consentiti dal Corpo, potrebbero spezzare la colonna vertebrale della vittima. Quando si vogliono produrre questo tipo di effetti, la CD di Lancio aumenta di un punteggio pari a quello dello Spirito della vittima.
Effetti negativi: Nessuno.

INGRESSO NEL SOGNO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Speciale [Manipolare sogni]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 25 metri
- **Durata:** 2 ore + 20 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mente:** 4 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni intervallo successivo (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Tranne che per le statistiche modificate, questo potere funziona esattamente come l'incantesimo omonimo.
Effetti negativi: Nessuno.

RISVEGLIO

- **Abilità:** Speciale [Manipolare sogni]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 3
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** Istantanea
- **Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo potere permette di risvegliarsi immediatamente, lasciando all'istante l'Endorlor.
Effetti negativi: Nessuno.

SOGNO COSCIENTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Speciale [Manipolare sogni]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** Fino alla fine del sogno
- **Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo è il potere necessario per sfruttare tutte le capacità di un Viaggiatore dei Sogni. Sogno cosciente permette di avere piena coscienza, e di conseguenza controllo, nel proprio sogno. Il lancio dell'incantesimo dura 1 minuto, al termine del quale si entra in uno stato di sonno nel quale si inizia a sognare immediatamente. Se non si utilizza questo potere, non è possibile avere coscienza dei propri sogni, e quindi si effettuerà una sessione di sonno del tutto normale. Eventuali altri poteri che si vogliono lanciare prima di iniziare a dormire, vengono eseguiti all'interno del minuto necessario a lanciare *Sogno cosciente*: il tempo di lancio è infatti quello necessario perchè si inizia a dormire, ma l'emanazione vera e propria del potere richiede solo pochi attimi.
L'uso di solo questo potere permette esclusivamente di vivere il proprio sogno; in quanto tale, può muoversi al suo interno senza lo spreco di altri poteri o punti di Mente. Nello specifico, può teleportarsi da un punto ad un altro (che abbia visto almeno una volta nella vita) semplicemente immaginandolo nella sua mente, o pùo rivivere scene del suo passato (da tenere presente che la mente registra tutto quello che percepisce, anche se sul momento non ce ne rendiamo conto o si tratta di un particolare di così poco conto che incosciamente lo scartiamo). Questo, ovviamente, oltre alla possibilità di vivere in prima persona il sogno generato dal suo stesso subconscio (completamente gestito dal Master).
È possibile lanciare questo potere se si sta già dormendo, ma è molto più complicato: la CD di Lancio diventa 20, la Mente 8, l'Energia spesa 5 ed il tempo necessario per prendere il controllo è di 10 minuti. L'uso di questo potere non permette alla Mente di riposare completamente, in termini di gioco quando il personaggio dorme recupera solo la metà dei suoi punti di Energia, Mana e Mente.
Effetti negativi: Nessuno.

VIAGGIO IN SOGNO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Speciale [Manipolare sogni]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Illimitato
- **Durata:** Istantaneo
- **Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Tranne che per le statistiche modificate, questo potere funziona esattamente come l'incantesimo omonimo.
Effetti negativi: Nessuno.

CAPITOLO 6: Geografia

Geografia

1. REGNO DI HEREN (Continente di Teris)

Il Regno di Heren è tra i più giovani stati sovrani del Continente di Teris, nato nel 105 DC a seguito degli accordi stipulati alla conclusione della *Guerra del Rame*. La sua formazione ha permesso ai tanti piccoli centri abitati indipendenti di unificarsi sotto un unica bandiera, ma ancora a distanza di secoli non si è formata una vera identità nazionale e la principali città continuano a governare i loro territori senza una vera direzione comune. Il principale centro abitato del territorio, Heren della Luce, è una megalopoli e uno dei luoghi più popolati del mondo intero: fondamentale centro di scambio culturale e commerciale, è noto anche per la prenza di una delle Torri delle Depositarie, posta su un promontorio dove spicca il faro che si erge sopra la stessa città.

COEFFICIENTI DI ABILITÀ

Armi ad asta x1,0 (Bastone ferrato x1,2, Picca x1,1) - Armi contundenti x1,2 - Armi da lancio x1,0 (Giavellotto x1,1, Shuriken x0,8) - Armi da tiro x0,9 (Cerbottana x1,2, Fionda x1,1) - Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti x1,1 (Spade x1,2) - Asce x1,2 - Artigianato x1,1 (Creare trappole x1,2, Creare veleni x0,9, Lavorare la pietra x1,2) - Artigianato runico x1,2 - Capacità fisiche x1,1 (Saltare x0,9, Scalare x0,8) - Conoscenze x1,0 (Dimensioni x0,8, Magia dell'Ordine x1,2, Magia Runica x0,7, Pietre e metalli x1,1) - Deduzione x1,1 (Trovare trappole x1,2) - Esploratore x0,9 (Animalista x1,2) - Fede nella Trinità x0,8 - Furtività x1,0 - Inventiva x0,8 (Inventare magie dell'Ordine x1,1, Inventare veleni x1,2) - Magia dell'Ordine x1,1 (Magia dell'Alterazione x1,2) - Magia demoniaca x1,0 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,0 (Addestrare animali x1,1, Agricoltore x1,2, Guaritore x1,2, Traduttore x0,8) - Socializzazione x0,9 (Ingannare x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,9)

I. Caratteri generali ed eventi storici

L'ANTICHITÀ E LA FONDAZIONE DI HEREN

La fondazione del Regno di Heren ha una data e un luogo ben preciso, ma la storia del territorio ha radici molto più antiche. Dopo la *Prima Guerra Demoniaca*, gli ominus qui presenti cercarono riparo soprattutto nelle numerose grotte e corridoi sotterranei, formando nel tempo molte piccole comunità, la maggior parte morte col passare del tempo. Quasi tutta la parte Sud del territorio era occupata da una foresta vasta e intricata, mentre la Palude di Kalisto iniziava a formarsi a causa di particolari reazioni tra l'ambiente tossico, il terreno e le condizioni climatiche. Col tempo la popolazione calò e dei motli piccoli centri non rimane altro che rovine nascoste nel sottosuolo. La difficoltà a reperire materie per il sostentamento e la viva estremamente dura convinerso le comunità più grandi a cercare altri luoghi per il loro sostentamento: la gran parte si diresse verso Est costeggiando il Fiume dell'Esodo, diventando così gli antenati di coloro che fonderanno la Reania. Intorno al -6.000 AC, l'attuale Regno di Heren era una landa desolata quasi del tutto disabitata.

Il luogo diventa per gran parte una zona brulla priva di vegetazione, e la grande foresta che dominava lo scenario si riduce fino a scomparire quasi del tutto (la Radura di Cristallo è quello che ne rimane). Con il calo delle letali radiazioni, la natura inizia un lungo e lento percorso di rigenerazione, e per molti secoli gli abitanti quasi esclusivi sono formati da piccoli animali e rare creature che si sono dimostrate particolarmente resistenti all ambiente ostile. Solo pochissimi umani e ominus vivono in questi luoghi, per lo più nelle zone collinari. I territori più a Sud, un tempo rigogliosi, sono ora un deserto roccioso quasi privo di vita, che col tempo viene occupato da altre razze di umanoidi, tra cui gli antenati degli attuali orchi. Dopo un arco di tempo sconosciuto e con la formazione di quella oggi nota come *Foresta degli Spiriti*, gli orchi furono scacciati verso le *Colline Profetiche*, costringendo le piccole comunità di umani a emigrare in altri luoghi. Si formarono 3 gruppi principali: il primo si diresse verso Ovest andando a popolare la zona dell'attuale Palude di Kalisto, mentre il secondo a Sud-Ovest occupando la zona centrale dell'attuale regno. Il terzo gruppo viaggiò invece verso Sud, attraversando le colline sul loro versante Est attraverso i numerosi sentieri qui presenti e rischiando più volte di scontrarsi con gli orchi che provenivano in senso opposto: le ragioni di questo viaggio sono ignote, ma da coloro che si salvarono nacquero la gran parte dei centri abitati sulla costa e quella che oggi costituiscono il centro vitale di tutto il Regno di Heren.

LA NASCITA DI HEREN

Grazie anche al rinnovamento della natura, il territorio inizia a popolarsi di tanti piccoli centri abitati. Quasi tutti rimangono isolati, sia per le difficoltà di comunicazione che per il carattere chiuso e protezionistico di gran parte degli abitanti, ma molti riescono a ritagliarsi un piccolo spazio di territorio nel quale riuscire a vivere e a portare le proprie attività. Il fenomeno è aiutato anche dall'arrivo di piccole comunità di drow e nani, gruppi isolati dei loro popoli che si sono spinti in queste terre alla ricerca di ricchezze e un luogo in cui abitare, alcuni dei quali si integrano con gli autoctoni e con i quali inizia un rapporto di scambio culturale. Si sviluppano numerosi villaggi sulle coste, in particolare nei pressi della Foresta degli Spiriti fonte di molte risorse naturali. Quasi tutti questi centri rimangono piccoli villaggi, e raramente superano il migliaio di abitanti.

Da alcuni di questi centri, lungo le coste a Sud nei dintorni della Foresta degli Spiriti e spinti dagli improvvisi pericoli nati improvvisamente in questo luogo, prende vita il villaggio di Heren, più noto oggi come la città di *Heren della Luce*. La più grossa città nota di tutta Ethran nasce dall'unione di villaggi più piccoli che durante questo periodo stavano affrontando diverse problematiche e che, rimanendo isolati, sarebbero scomparsi. Inizialmente Heren è un villaggio di pescatori di poco più 500 persone, e rimarrà tale fino alla scoperta dell'Isola di Anodur. Tale evento comporta una vera e propria corsa alle ricchezze ivi contenute, e Heren diventa quasi fortuitamente il centro di partenza e arrivo di tutte le navi in viaggio. Non è l'unico villaggio sulla costa ma è quello più a Sud, le acque più profonde permettono a navi di maggior portata di attraccare senza problemi nel porto che si sviluppa da li a breve, e la presenza del promontorio costituisce un luogo ideale per la costruzione di un faro che illumini la rotta, fondamentale soprattutto per evitare i numerosi scogli presenti nella zona, diversi dei quali a pelo dell'acqua. A tutto questo si aggiungono le prime rotte marittime create con l'attuale *Regno di Ke'Mal* (al tempo noto come *Regno di Wu'Sital*) interessato a porre basi commerciali importanti per sfruttare anche loro le ricchezze dell'isola di Anodur, contribuendo allo sviluppo di Heren sia a livello economico che sociale e strutturale.

La costruzione del faro è un evento fondamentale per lo sviluppo di Heren, rappresenta il simbolo della città e da esso deriva il nome attuale di Heren della Luce. Fu edificato ben 4 volte: in due occasioni crollò a seguito di terremoti, mentre una terza volta cedette per carenze strutturali. L'attuale faro risale al -1.872 AC e nel corso dei secoli ha subito solo alcuni restauri e manutenzione ordinaria, soprattutto da quando è diventato sede delle Depositarie. Inizialmente formato da un complesso sistema di lenti e meccanismi giganteschi, prima dell'arrivo delle Depositarie è sempre stato nelle mani delle compagnie mercantili più importanti della zona, ma solo dopo alcuni decenni la custodia venne affidata a gruppi di Mezzo-demoni: da quel momento non sono stati più usati gli specchi e la struttura meccanica, bensì l'illuminazione è stata garantita dalla Magia Demoniaca. Da quando questo avviene, non si ricorda un singolo giorno in cui il faro non abbia illuminato il mare. La costruzione è in pietra d'ossidiana dipinta di bianco alta oltre 60 metri, di forma cilindrica.
Heren si ingrandisce costantemente con l'aumentare dei commerci e dei traffici marittimi. L'attuale struttura amministrativa ha origine da subito: quasi tutte le strutture sono magazzini, o comunque in mano a commercianti che le usano per i loro scopi. Un centro abitato vero e proprio si sviluppa solo in seguito, anche a causa della posizione relativamente isolata della città. Questo ha permesso alle compagnia più potenti di acquisire senza sforzo il potere, uno status quo che si è mantenuto intatto nel corso dei secoli al netto di come il sistema è evoluto. La crescita di importanza e ricchezza di Heren sarà il vero motore di tutto il territorio dell'attuale regno, in particolare con la creazione delle prime vere vie di comunicazioni a lunga percorrenza, in particolare lungo la costa e in direzione della Reania, alcune delle quali lastricate in pietra e di fattura nanica. Dopo circa 20 anni dall'inizio dei traffici con Anodur, Heren contava 35.000 abitanti ed era in rapida espansione.

DAI PIRATI ALLA FONDAZIONE DEL REGNO

L'inattesa ricchezza di Heren attira persone da ogni luogo, ma rimane comunque isolata dal resto del territorio circostante: la città viene vista per lo più come un luogo di scambio, fondamentale per i guadagni delle grandi compagnie mercantili, ma formalmente una città-stato. La sua espansione e le nuove vie di comunicazioni permettono anche ad altre comunità del territorio di evolversi e migliorare le loro condizioni di vita, ma rimangono gruppi isolati di piccole dimensioni che governano un territorio poco più ampio dei confini cittadini. Le zone disabitate sono vaste e ricche di risorse, ma al tempo stesso selvagge e dominio di animali feroci e creature di vario tipo, tra cui gli orchi. I drow sono pochi e in piccole comunità sparse, mentre i nani vivono nascosti nel sottosuolo, al riparo dai pericoli della superficie.
Tra il -1.600 AC e il -1.200 AC, Heren della Luce vive un periodo di splendore e costante aumento demografico, superando il milione di abitanti, ma si crea uno squilibrio tra i mercanti sempre più ricchi e potenti e il resto della popolazione che vive in stato di abbandono e povertà. In questo periodo sono due gli eventi che segnano la storia della città.

Il -1.502 AC viene ricordato come l'arrivo della Cerchia dell'Alterazione dell'Ordine delle Depositarie in città; organizzazione ancora giovane all'epoca e con molti tumulti al suo interno, la delegazione formata da 3 Depositarie ha lo scopo di prendere possesso del faro della città. Si avviarono lunghe trattative con i principali mercanti padroni di Heren, ma nessuno era convinto di fare concessioni ad un ordine che era malvisto fin dalla sua nascita. Viene comunque stipulato un contratto, ancora in vigore senza modifiche e particolarmente articolato, che permette alle Depositarie di ottenere la concessione della struttura. La Cerchia dell'Alterazione deve pagare una tassa pari al 5% dei loro profitti annuali (sotto forma di denaro o di opere pubbliche per la città), fornire manutenzione al faro, dare assistenza alla città in caso di attacco ed accesso al promontorio controllato da guardie scelte dal Consiglio Cittadino (inizialmente erano gruppi di mercenari). In cambio le Depositarie hanno accesso esclusivo al promontorio, autorità sulle guardie cittadine per quanto riguarda gli affari dell'Ordine che coinvolgono Heren (all'epoca della stipulazione del contratto la città non aveva alcun corpo di guardia regolare), la possibilità di votare al Consiglio Cittadino per la promulgazione delle leggi e possibilità di voto per eleggere il reggente della città.
La presenza delle Depositarie crea malumori sempre più forti tra la popolazione, e si uniscono a quelli scaturiti dalle pessime condizioni di vita che colpiscono sempre più persone. La situazione diede vita a fenomeni di brigantaggio, e la formazione di gruppi

indipendenti di dissidenti e reazionari, che nati da un bisogno comune prendono poi ognuno la propria strada, per la difesa di un preciso diritto o di un'ideologia, in alcuni casi come pretesto per i propri tornaconti.

La cosiddetta *Crisi dei Pirati* nasce da questa situazione: formalmente nata nel -1.203 AC a seguito del furto di 5 navi attraccate al porto, è un periodo nel quale i commerci marini sono fortemente ostacolati dalla pirateria, allo scopo di colpire al cuore della ricchezza dei padroni della città. Il fenomeno si espanderà a macchia d'olio, intaccando pesantemente il commercio e portando alla bancarotta di alcuni dei mercanti più ricchi. Si ritiene storicamente che due fatti permisero di risolvere la crisi. Il primo è la formazione della *Guardia di Heren*, il primo vero esercito regolare cittadino, al posto delle compagnie mercenaria fino a quel momento preferite (formalmente l'evento viene fatto risalire al -1.171 AC). Questo corpo armato, che nei giorni presenti conta 12.000 uomini a terra e 7.000 in mare, fu fondamentale per arginare parte degli attacchi pirati. Il secondo l'intervento delle Depositarie, che avvenne sul finire della crisi: rimaste neutrali fino a quel momento, intervennero usando le loro capacità magiche per motivi mai resi noti. Il loro scopo reale fu quello di recuperare un antico manufatto magico, caduto in mano ai pirati e di interesse per l'Ordine. La Crisi dei Pirati fu ufficialmente chiusa nel -1.153 AC, con la stipulazione di trattati che concessero mari più liberi ai mercanti e condizioni di vita migliori per alcune fasce della popolazione di Heren. Tali accordi nascono soprattutto dalla necessità di ambo le parti di una tregua, e si ritiene che molte delle collusioni tra mercanti e pirati ancora oggi presenti nascano da accordi illeciti tra alcuni esponenti delle due fazioni.

Heren vive un lungo periodo relativamente tranquillo, favorita dalla posizione isolata rispetto al resto del continente e dalla protezione fornita indirettamente dal regno dei drow a Ovest che hanno interessi sempre più importanti, non solo a livello commerciale. La città si sviluppa in maniera caotica con una spiccata natura multietnica e multisociale, e anche la Seconda Guerra Demoniaca non influisce in modo eclatante. Questo fino allo scoppio della *Guerra del Rame*.
Nel 84 DC le colline a Nord-Est di Collebello, ricche di rame estratto in grandi quantità, vengono colpite da violente ondate sismiche che ne riducono drasticamente l'estrazione per molti anni a seguire. A subirne le conseguenze sono soprattutto i paesi importatori, principalmente il Regno di Ke'Mal e il Regno dei Celeuci, quest'ultimo noto per avere a capo il dittatore *Sadim Karcaso* detto l'*Usurpatore*. La crisi economica che ne deriva convince Karcaso ad attaccare i territori del futuro Regno di Heren, per acquisire il controllo diretto dell'estrazione del minerale ed espandere i propri confini in un luogo ricco di risorse naturali. L'assalto iniziale avviene a sorpresa, e vede la rapida caduta della città di Mirabar invasa via mare nel giro di pochi giorni, divenendo poi sede delle operazioni militari dei Celeuci. L'attacco provoca lo sdegno della Reania e del Regno di Ke'Mal, entrambi coinvolti per motivi diversi, ma rimangono neutrali nel conflitto (i primi per questioni logistiche, i secondi per accordi di non belligeranza in quanto stati confinanti). Ufficialmente la guerra ha inizio il 7 Neleder 87 DC.

È di fatto una guerra d'assedio: i celeuci avanzano verso Sud e verso Ovest (aggirando la Foresta degli Spiriti, che si rivela subito impraticabile anche per le loro armate) puntando principalmente verso Heren della Luce per conquistarla. I difensori si affidano a gruppi di mercenari, pagati con le ingenti risorse monetarie delle compagnie mercantili di Heren stessa, i quali vogliono mantenere la loro indipendenza. Il conflitto si protrae per anni e a nulla valgono i tentativi di risolvere diplomaticamente la situazione. La svolta avviene nel 101 DC: durante un importante incontro diplomatico tra Heren, i Celeuci, la Reania e il Regno di Ke'Mal, tutti gli emissari diplomatici degli stati finora neutrali vengono uccisi, con evidenti indizi che indicano i Celeuci come mandanti. Questo viene visto come un atto di guerra da parte dei drow, che entrano nel conflitto in favore di Heren della Luce. Molti sono i dubbi sull'accaduto, alcuni sospettano che a orchestrarlo sia stato l'Ordine delle Depositarie, formalmente rimaste neutrali ma interessate allo sviluppo degli eventi data la loro presenza ad Heren della Luce.
Le truppe di Karcaso non raggiunsero mai le mura di Heren della Luce, fermandosi al villaggio di Settima; l'ingresso del Regno di Ke'Mal costrinse i celeuci a ritirarsi, ma non fu sufficiente. Persero Mirabar, poi la guerra si spostò nei loro territori dove infine, nel 105 DC, vennero sconfitti e Karcaso fu ucciso. Gli accordi diplomatici susseguenti durarono per quasi un anno: il Regno di Ke'Mal ottenne forti vantaggi commerciali per le merci in transito ad Heren e in cambio prometteva supporto militare difensivo in caso di attacco, la Reania ottenne degli accordi commerciali e le Depositarie stipularono dei contratti di collaborazione con entrambi i regni. Di contro, si vede la nascita del *Regno di Heren*, che comprende il territorio che arriva fino alla *Palude di Kalisto* e i centri di *Celma* e *Olmeto*. Il Regno dei Celeuci cessò di esistere, assorbito nel territorio dei drow.

II. Centri abitati

CELMA

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 23.771
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzi-demoni (36%), Umani (28,5%), Drow (24%), Asura (7%), Silvani (4%), Dampiri (0,5%)

- **Esportazioni:** Beni esportati

Celma (*Canale* in Quenya) è una città multirazziale di grande importanza per il Regno di Heren, essendo il principale centro di comunicazione con gli stati confinanti, in particolare la Reania. È anche la sua principale meta turistica, per via della sua particolare struttura che la rendono unica nel suo genere. Costruita per accogliere ed allacciare relazioni con i Silvani Lótë della radura boscosa ad Est, è stata fondata attorno ad un immenso giardino botanico costruito su una struttura piramidale con giardini piazzati su più livelli ed un sistema di irrigazione tramite canali che sfruttano in parte la magia ed in parte strutture meccaniche, attingendo l'acqua dal Fiume dell'Esodo.
In seguito, sulla spinta di alcuni ingegneri provenienti da Miraban, la città si è ampliata attraverso la costruzione di canali che percorrono tutta la città; Celma può essere attraversata sia a piedi sfruttando i numerosi camminatoi e ponti, sia navigando attraverso i suoi canali su barche tipiche della città. I principali canali di Celma, larghi 10 metri, formano il simbolo della città, un'albero di cedro stilizzato. La città possiede una cinta muraria bassa, e di un porto di considerevoli dimensioni costruito su un bacino artificiale scavato nel corso degli anni, che si collega direttamente al Fiume dell'Esodo.
Tradizionalmente il governatore della città è un Silvano Lótë, ma solo come figura rappresentativa in quanto la città viene governata nei fatti da un consiglio ristretto di 5 persone che si occupano di tutti gli aspetti amministrativi ed economici. Il governatore è in carica fino alla morte, e sceglie il suo successore entro il suo primo anno nel quale riveste la carica. Il suo palazzo si trova all'interno del giardino botanico, nel punto più in alto, ed è formato da radici intricate che salgono dal terreno e formano una struttura complessa che sovrasta in altezza tutta Celma.
A Celma è presente una delle sedi dei Menestrelli Viandanti, la cui Orchestrale è *Kaithe Gwindelyn*.

COLLEBELLO

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 12.747
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (95%), Silvani (2%), Asura (1,5%, Grotte di Collebello), Ominus (1,5% Grotte di Collebello)
- **Esportazioni:** Beni esportati

La cittadina di Collebello è un importante centro minerario ed artigiano, divenuta famosa per essere il luogo dove è stato firmato l'armistizio della *Guerra del Rame*. Quest'evento l'ha fatta conoscere anche fuori dallo stesso Regno di Heren.
Oltre a questi famosi trattati, Collebello è importante per due motivi particolari. Il primo sono le *Grotte di Collebello*, un esteso complesso di grotte che si estende soprattutto in profondità, ricco di risorse minerarie ma non solo. Molti dei passaggi sono stati costruiti per essere poi utilizzati dai minatori ma anche da alcune famiglie di Asura e Ominus che qui hanno posto la loro abitazione; altri sono di origine naturale e raggiungono diversi chilometri di profondità, in un dedalo di gallerie in gran parte inesplorate. Esistono numerosi miti e leggende su questi luoghi, esplorati per lo più da avventurieri in cerca di fama, gloria e fortuna; sicuramente sono una fonte costante di pericolo, soprattutto per la presenza di creature pericolose che ogni tanto si affacciano in superficie, cosa che ha costretto la creazione di un piccolo contingente armato sempre di guardia nelle grotte.
L'altro aspetto famoso di Collebello riguarda le loro famose imbarcazioni fluviali: la cittadina sfrutta il fiume come importante mezzo di comunicazione con alcune delle comunità delle colline per il transito di materiali grezzi estratti dalle miniere, che qui fanno scalo per poi essere inviate lungo la *Via del Commercio* poco più a sud. Molti minatori vivono a Collebello e sfruttano le stesse imbarcazioni per recarsi sui luoghi di lavoro. Per far fronte alla sempre più crescente richiesta, nei pressi della cittadina è stato scavato un ampio fossato attorno al fiume che ha creato un piccolo laghetto artificiale, sul quale sono state poi costruite banchine e moli per l'attracco delle barche.

Collebello è nota anche per la presenza di alcune importanti personalità: i discendenti della famiglia Dambar che ha regnato sull'omonima fortezza fino alla sua caduta (tra cui un Dampiro) ed Enys Keelyn, Depositaria della Cerchia della Vita col titolo di Maestra del Sapere, che nonostante la sua carica vive distante dalla sua Torre del Potere, in un'abitazione poco fuori il centro abitato in direzione delle *Grotte di Collebello*.

Grotte di Collebello: L'ingresso a questo complesso si trova su una collina isolata situata a Nord-Est di Collebello, vicino alla vetta, facilmente raggiungibile e dal quale si ha un'ampia visuale del villaggio, collegato tramite un piccolo sentiero. Lungo la strada che porta alle grotte, alle pendici della collina, si trova l'abitazione di Enys Keelyn. L'ingresso non è sorvegliato ed è naturale, e una galleria si divide in due ramificazioni dopo un centinaio di metri: procedendo verso destra si giunge, ad alcuni antri posti più in profondità, collegati tra loro tramite delle gallerie naturali; qui su vari livelli è possibile trovare le comunità di Ominus ed Asura. La galleria di sinistra porta invece ai livelli più profondi, dove tra scavi creati dai nani nei secoli passati ed altre gallerie naturali che si spingono ancora più in basso, si ha accesso alle preziose vene di minerali (in particolare di rame) ma anche a luoghi infestati da mostri di vario tipo. Questo passaggio è sempre sorvegliato da un contingente armato di Collebello di una decina di uomini, che hanno il compito di fare passare solo coloro che sono autorizzati dal sindaco del villaggio (escludendo i minatori che lavorano qui, l'accesso è possibile

solo se si è delle guardie del villaggio o tramite permessi speciali rilasciati dal sindaco). Ogni tanto ad alcuni avventurieri viene data la possibilità di accesso ai livelli più profondi. Le grotte sono molto interessanti a livello geologico e offrono spettacoli visivi di notevole fattura, con le sue ampie grotte ricche di conformazioni calcaree.

HEREN DELLA LUCE

- **Tipo:** Metropoli
- **Popolazione:** 2.047.381
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (80%), Mezzi-demoni (15%), Drow (4%), Asura (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati
- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x1,0 (Bastone ferrato x1,2, Picca x1,1) - Armi contundenti x1,1 - Armi da lancio x1,0 (Giavellotto x1,2, Shuriken x0,8) - Armi da tiro x0,9 (Balestra x1,2) - Armi esotiche x0,8 (Rete x1,1) - Armi taglienti x1,2 (Spadoni x1,1) - Asce x0,9 - Artigianato x1,0 (Creare trappole x1,2, Creare veleni x0,9, Lavorare il legno x1,2) - Artigianato runico x1,2 - Capacità fisiche x1,0 (Nuotare x1,2, Scalare x0,8) - Conoscenze x1,0 (Dimensioni x0,8, Geografia x1,3, Magia dell'Ordine x1,2, Magia Runica x0,7) - Deduzione x1,1 (Trovare trappole x1,2, Valutare x1,2) - Esploratore x0,9 (Orientamento x1,2) - Fede nella Trinità x0,8 - Furtività x1,0 (Manolesta x1,1) - Inventiva x0,8 (Inventare magie dell'Ordine x1,1, Inventare veleni x1,2) - Magia dell'Ordine x1,2 - Magia demoniaca x1,0 (Magia del Fuoco x1,2) - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,0 (Addestrare animali x1,1, Guaritore x1,2, Marinaio x1,3) - Socializzazione x0,9 (Comprendere intenzioni x1,1, Ingannare x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x0,9, Distruttore demoniaco x0,7)

La città di Heren della Luce conta, stando al censimento del 412 DC, 2.047.381 abitanti, che ne fanno la città più popolosa del mondo conosciuto. È il principale porto del Continente di Teris, con rotte commerciali aperte con la ricchissima Isola di Anodur, il regno drow di Ke'Mal, le città della costa ad oriente e persino alcune tratte che arrivano oltre il continente stesso. Non esiste merce che non transiti per il porto di Heren della Luce, cui si aggiungono le rotte via terra (principalmente con la Reania ed i principali centri abitati del regno). Il faro, che domina la città da una collina posta di fronte alla costa, è anche la Torre dell'Alterazione dell'Ordine delle Depositarie, e per questo motivo sotto il loro controllo.

La città si è sviluppata nel corso dei secoli in modo caotico e disordinato senza un reale piano urbanistico, con i reali padroni più interessati alla crescita dei loro guadagni che ad Heren stessa. Solo dopo la *Guerra del Rame* le cose sono iniziate a cambiare, sulla spinta dell'ingestibile numero di persone che vi abitavano e di situazioni contingenti che si sono create nel corso della storia; in particolare la presenza delle Depositarie e la formazione della Guardia di Heren. Sebbene la città fu appena sfiorata dagli esiti della guerra grazie alle difese erette nel passato che rallentarono il necessario le avanzate nemiche, l'evento fu preso a pretesto per studiare un completo riassetto urbanistico. Molte abitazioni e negozi erano costruiti con materiali di fortuna, disposti disordinatamente e ricordando più una baraccopoli che un'importante metropoli, e con un indice di corruzione e malvivenza inaccettabile per dove si era riuscito a spingere. Determinante furono gli esiti della guerra, che portarono ingenti risorse nelle casse di Heren, oltre alla formazione del regno omonimo.
Escludendo la zona del porto, le cui costruzioni seppure antiche vennero erette secondo criteri diversi (quando ancora Heren era un piccolo centro), gran parte di tutte le altre vennero abbattute per essere ricostruite secondo uno schema ben preciso. Gestendo la situazione tramite la Guardia di Heren ed un gruppo di Depositarie Guardiane, la popolazione venne divisa in tanti gruppi, fatta sgombrare ad intervalli precisi e dati loro alloggi provvisori il tempo necessario per abbattere e costruire le nuove abitazioni. Un processo che durò oltre 120 anni, andato avanti tra mille problemi e polemiche, ma che diedero un volto completamente nuovo alla città. Furono creati diversi tipi di servizi, rafforzata la viabilità, reso più efficiente il servizio d'ordine. A cascata ne giovarono i commerci, la popolazione, la sicurezza cittadina.

Heren della Luce è governata dal Consiglio Cittadino, un apparato composto dalle principali compagnie commerciali di Heren. Il Consiglio prevede attualmente 60 posti (più 5 riservati alle Depositarie), che vengono assegnati proporzionalmente a tutte le compagnie commerciali che hanno la sede in città in base ai profitti dell'anno precedente, previo il raggiungimento di un minimo che dipende dai flussi di denaro complessivi di Heren. Detta in parole povere, maggiori guadagni equivale ad un numero di voti maggiori in Consiglio, al cui capo si trova quello che oggi viene chiamato *Re di Heren*, e che in passato veniva semplicemente definito come il Rappresentante del Consiglio Cittadino, o Reggente.
Una forma di governo nata quando la città ha iniziato ad espandersi per la scoperta dell'Isola di Anodur, dove le prime compagnie commerciali giunte presero di fatto il controllo della città. Un sistema che ha generato nel corso del tempo corruzione, conflitti, truffe ed inganni, ma che ha permesso l'espansione fino ai giorni nostri: aumentare i guadagni voleva dire aumentare la propria influenza sulla città, che a sua volta vedeva accrescere la propria ricchezza. Tra inevitabili alti e bassi, avere abitanti sempre più benestanti, numerosi e felici di abitare ad Heren voleva dire legarsi a questo sistema economico, generando ulteriore profitto, e legando a doppio filo le sorti della città con quella della compagnie commerciali.
Ma anche un sistema che ha creato una profonda disparità tra le persone ricche e quelle povere, con interi settori in decadenza abbandonati al loro destino, in cui la malavita e le persone meno abbienti trovano rifugio ed un modo per sopravvivere. Le tensioni

che si creano tra questi due volti tiene impegnata gran parte della Guardia di Heren e le stesse Depositarie Guardiane; l'Ordine delle Depositarie ha i suoi interessi economici nella città legati alle compagnie commerciali, e fornire supporto per la vigilanza cittadina vuol dire preservare i propri guadagni ed ottenere favori all'interno del Consiglio Cittadino. Questo deterrente, più della Guardia di Heren, è il motivo principale per cui la malvivenza viene tenuta sotto controllo.

Il Re di Heren è una figura rappresentativa, ma con scarso potere reale. Viene scelto dal Consiglio e rimane in carica fino alla morte. Si tratta di una figura che promulga le leggi ed ha voto nel Consiglio (che vale per 2), ma nei fatti si tratta di un mero esecutore di una delle compagnie commerciali della città (quale sia, dipende dalla situazione e dagli accordi sottobanco). Ha comunque un'importanza simbolica, ha il compito di firmare trattati, rappresenta la città con gli altri monarchi e può imporre il veto su alcuni tipi di leggi che vengono proposte e votate favorevolmente. È inoltre a capo della Guardia di Heren, di cui ne dispone a pieno titolo (anche se poi le sue decisioni passano sempre attraverso le richieste non vincolanti del Consiglio Cittadino). La sua posizione lo mette più a rischio all'interno della città stessa che non nei confronti di altri: più di una volta ci sono stati tentativi di assassinio o corruzione nei suoi confronti, con periodi storici che hanno visto avvicendarsi molti Re/Reggenti nel corso di pochi anni.
Il Re di Heren viene anche considerato il rappresentante dell'intero Regno di Heren nei rapporti con gli altri stati.

- **Torre dell'Alterazione:** La Torre dell'Ordine delle Depositarie della Cerchia dell'Alterazione in realtà non è una torre vera e propria, ma è una complessa struttura scavata all'interno del promontorio che domina la città e dove sorge il faro simbolo della città. Il faro stesso viene considerato parte della Torre dell'Alterazione dall'Ordine, che seppure legalmente sotto il possesso del Re di Heren, di fatto è gestito e mantenuto dall'Ordine delle Depositarie. Il faro si erge proprio di fronte allo strapiombo del promontorio, alla fine di un piccolo altopiano verdeggiante lungo circa 200 metri, attraversato da un largo sentiero di terra battuta ai cui lati si trovano alcuni edifici amministrativi della città (per lo più archivi cittadini, una piccola biblioteca contenente libri di valore) cui hanno accesso meno di una decina di impiegati cittadini, oltre a una piccola caserma usata dalle guardie scelte dal Consiglio Cittadino per controllare il territorio (per un massimo di 15 uomini). L'ingresso alla struttura delle Depositarie è appena superato l'ingresso del faro, nascosto da un elaborato incantesimo di alterazione sul pavimento: attivandolo, il pavimento si dissolve mostrando una scala a chiocciola che scende per circa 80 metri al centro di una grotta ampia e vuota. Giunti in fondo si ha accesso alla struttura vera e propria. Sviluppata su più livelli e completamente fatta in muratura lavorata, contiene tra le altre cose la sala delle Custode, stanze dedicate alla Depositarie e le Accolite, stanze per i (pochi) visitatori, una biblioteca, luoghi di studio e di insegnamento, una prigione. La struttura arriva fino in fondo al promontorio dove si trovano diversi magazzini, aprendosi su una grotta attraversata da un pontile di pietra sulle acque dell'oceano lungo circa 30 metri, che termina su un molo dove sono attraccate due barche di medie dimensioni con proprietà magiche: qui le acque sono molto agitate e ricche di scogli, rendendo impossibile per qualunque imbarcazione attraccare a questo piccolo molo se non per le due barche dell'Ordine, in grado (grazie ad alcuni incantesimi delle Depositarie della Cerchia degli Elementi) di navigare in questo luogo come se le acque fossero completamente calme. La Torre dell'Alterazione è famosa nell'Ordine per avere una sala delle torture, usata dalla Cerchia per ottenere informazioni da coloro che vengono catturati.

KALISTO

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 4.902
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (63%), Mezzi-demoni (37%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Fondata da Kal Rudolph (da cui prende il nome) nel -294 AC, Kalisto è un grande villaggio formato interamente da palafitte che sorgono sopra l'acquitrino dei margini della palude omonima, circondato da una palizzata di legno. I primi agglomerati nascono da famiglie che abitavano in piccoli villaggi a ridosso delle *Colline Profetiche*, scacciate da quei luoghi dagli *Orchi di Tharl*. Kal, un mezzo-demone abile cacciatore, guidò queste famiglie fino a giungere dove oggi sorge Kalisto. Inizialmente doveva essere un accampamento provvisorio, ma in seguito all'esplorazione della palude si scoprì la pianta oggi conosciuta come *Pane di Palude*. Pianta molto rara, ma dotata di notevoli proprietà curative che in quel luogo trovava il suo habitat ideale per crescere.

Questo diede impulso all'inizio di un fiorente commercio tra Kalisto e gli altri centri abitati della zona, compresa Heren della Luce che nel corso degli anni divenne il principale importatore. Col tempo attorno e nella palude nacquero piccoli avamposti che divennero dei piccoli villaggi sotto il controllo del signore di Kalisto. Il villaggio ha il controllo quasi esclusivo di tutto quello che viene raccolto nella palude, e tutti gli altri centri abitati della zona (con l'eccezione di Despina) sono di fatto controllati direttamente da Kalisto, attraverso governanti che rispondono direttamente al governatore di Kalisto.

MEZZAROTTA

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 1.928
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (38%), Mezzi-demoni (55%), Asura (7%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Il nome di questo villaggio è legato alla sua posizione lungo Difesa di Heren a circa metà strada tra Heren della Luce e Kalisto (circa 550 km di distanza da entrambe). Per le carovane che vengono dalla capitale si tratta anche dell'ultimo vero centro abitato prima di giungere a a Kalisto, segnando quindi l'inizio della parte più difficoltosa del viaggio che attraverserà le zone più pericolose battute da questa rotta commerciale.

Si tratta di uno dei centri abitati più antichi del *Regno di Heren*, ed ha cambiato nome più volte; costruita al centro di una depressione e a ridosso di alcuni piccoli rilievi isolati a Nord che segnano l'inizio delle *Colline Profetiche*, la sua nascita è legata al proliferare di Heren della Luce ed alla costruzione dei primi tratti della *Difesa di Heren*. A quei tempi era un semplice accampamento fortificato dotato di magazzini dal quale partivano spedizioni di vario tipo per raccogliere diversi tipi di materie prime che abbondano sulle colline, in particolare minerali e alcuni tipi di piante. La sua posizione lo ha reso per secoli bersaglio degli orchi, che nel tempo sono diminuiti mentre questi si spostavano sempre più a Nord.
La successiva nascita di Kalisto hanno reso Mezzarotta un importante centro per le carovane in viaggio, ed è in questo periodo che da semplice accampamento diventa un vero e proprio villaggio. Qui vivono ed operano diversi artigiani, in particolare maniscalchi e falegnami, ma anche diversi minatori ed esploratori che sfruttano le risorse fornite dalle Colline Prolifiche, che poi vengono stoccate e rivendute alle carovane di passaggio che transitano in entrambe le direzioni. Famosa è la *Locanda del Carovaniere*, gestita da due Asura (un maschio di nome Xorran ed una femmina di nome Vikka) e posta poco oltre l'ingresso Ovest della città; oltre ad alcuni piatti tipici, è nota per fornire ad ogni Giro una specialità tipica di luoghi al di fuori del Regno di Heren.
Da Mezzarotta parte un sentiero che conduce alle *Colline Profetiche* (che poi si divide in numerose diramazioni), usato come punto di partenza per chiunque voglia esplorarle; da qui è possibile raggiungere la *Grotta delle Visioni*.

OLMETO

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 2.771
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (63%), Mezzi-demoni (27%), Asura (6%), Silvani (4%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questa piccola comunità basa la sua sussistenza sulla pastorizia ed il commercio dei Cristalli Teleportanti, usati dagli Asura per la creazione dei loro portali. La popolazione locale si divide sostanzialmente in pastori (in maggioranza umani) e cacciatori, sia quelli "classici" che quelli che esplorano la radura selvaggia ad Ovest di Olmeto alla ricerca dei cristalli. La radura, costellata di alberi sparsi ed una crescita di cespugli e fiori caotici, è principalmente abitata da Silvani (principalmente Lassemisti, in numero minore Lótë) e col tempo hanno imparato a vivere a contatto con la civiltà di Olmeto.
Quasi tutte le costruzioni di Olmeto sono fatte in mattoni, e si cerca di limitare al massimo l'uso del legno e degli alberi in generale per mantenere rapporti quanto più buoni possibili con i Silvani della radura. Il villaggio viene visitato occasionalmente da mercanti ma anche artisti girovaghi e persone proveniente dal villaggio di Larissa, con i quali ci sono dei rapporti di scambio di cibo (verdure da parte di Larissa, carne da parte di Olmeto). In epoca presente, Olmeto è stata vittima di un'epidemia causata da una Stagione del Sole (Airen) particolarmente torrida, della quale si hanno dubbi sull'origine naturale, che ha prosciugato gran parte dei pozzi d'acqua, resi aridi i campi ed uccisi molti capi di bestiame. Per il villaggio si sono diffuse malattie infettive che hanno portato alla morte di molti degli abitanti.

PORT ROYAL

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 11.400
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (82%), Mezzi-demoni (18%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Definita anche la Città dei Pirati, questa cittadina si affaccia su una spiaggia sabbiosa molto chiara ed è famosa per dare rifugio a molti pirati, che qui trovano il modo di fare i loro commerci illegali e di spendere nelle numerose taverne i loro introiti. Il governatore della città formalmente dichiara di mantenere l'ordine, ma nei fatti lascia che i pirati possano svolgere le loro attività, anche grazie alle

guardie cittadine che chiudono più di una volta un occhio. La situazione è avvallata dalla stessa *Heren della Luce*, tramite accordi vecchi di secoli che continua a stipulare con i pirati più importanti ed influenti.

Millenni addietro, la pirateria è stato un grosso problema per il Regno di Heren, sfociata definitivamente nella famosa Crisi dei Pirati che rischiò di mettere in ginocchi numerose compagnie commerciali e l'intero sistema economico, politico e sociale di Heren della Luce. Gli eventi di quel periodo hanno portato a degli accordi che hanno reso Port Royal punto nevralgico delle attività dei pirati. La situazione è nota a molti in città e molti cittadini sono contrari alla situazione. Port Royal è di fatto divisa in due parti: quella del porto, dove attraccano le navi e sono presenti la maggior parte delle taverne frequentate dai pirati (la zona abbonda di bordelli, covi di malviventi, commerci di merci illegali o di contrabbando) e quella interna, circondata da una palizzata di legno, dove vive il resto della popolazione ed è sfruttata dalle carovane di passaggio.
In città è presente la Guardia di Heren, che tiene qui stanziati sempre 500 uomini. Nonostante gli accordi, Port Royal si trova lungo la *Via del Commercio*, la principale via di comunicazione con il resto del continente di Teris e principale strada sfruttata per i commerci con gli altri stati al di fuori del Regno di Heren; per questo, vista la massiccia presenza di pirati e nonostante gli accordi stipulati, Heren della Luce agisce in prima persona per cercare di mantenere quanto più possibile l'ordine nei confronti delle carovane di passaggio.

TORTUGA

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 8.222
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (77%), Mezzi-demoni (23%)
- **Esportazioni:** Beni esportati
- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x0,9 (Tridente x1,1) - Armi contundenti x1,2 - Armi da lancio x1,2 (Boomerang x1,0, Shuriken x0,8) - Armi da tiro x0,8 - Armi esotiche x0,8 (Rete x1,3) - Armi taglienti x1,2 (Spadoni x0,8) - Asce x1,2 - Artigianato x0,9 (Creare trappole x1,2, Creare veleni x1,1, Lavorare la legna x1,1) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,2 (Nuotare x1,3, Scalare x0,8) - Conoscenze x0,7 (Geografia x1,1, Locali [Tortuga] x1,2) - Deduzione x1,1 (Valutare x1,2) - Esploratore x0,9 (Orientamento x1,2) - Fede nella Trinità x0,9 - Furtività x1,1 (Falsificare x1,0, Scassinare x1,0) - Inventiva x0,8 (Inventare preparati alchemici x1,1, Inventare veleni x1,2) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x1,0 - Magia di Gaia x1,0 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,8 (Marinaio x1,1) - Socializzazione x1,2 - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x1,0)

Quest'ammasso di abitazioni cadenti fatte principalmente in legno foglie di palme è il principale rifugio dei pirati che agiscono nel Regno di Heren. Mentre Port Royal la presenza è controllata e contenuta nei modi di fare entro certi limiti, a Tortuga vige il caos completo: le strade pullulano di ubriachi, trasandate prostitute e numerose sono le risse e gli scontri. Le strade sono generalmente sporche e mal tenute, gran parte dei luoghi pubblici sono locande e bordelli, e ben pochi sono gli artigiani presenti in città.
Per gran parte dei pirati, Tortuga è comunque solo un momentaneo luogo in cui riprendersi dalle fatiche per mare. Molte delle abitazioni sono spesso vuote, e non di rado vengono occupate da chi non ne è il proprietario, spesso in maniera permanente perchè non si può mai sapere cosa può succedere in un'attività del genere. E d'altro canto, a Tortuga non esiste alcun tipo di controllo dell'ordine, non esistono guardie e tantomeno leggi od un governatore che controlli quello che succede.

TRÀVICA

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 4.726
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (77%), Drow (12%), Asura (9%), Silvani (2%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questo villaggio fu fondato da drow provenienti dal Regno di Ke'Mal (i cui discendenti ancora vivono e lo controllano) insieme ad una famiglia nanica estinta insieme alla loro razza. La posizione strategica all'interno di una vallata con un solo punto d'accesso ne fanno un luogo facilmente difendibile, ma è anche il principale collegamento tra Kalisto e Collebello, soprattutto dopo la costruzione della via che la collega con Fortezza Dambar.
Nonostante questo, i primi coloni erano interessati a scoprire i segreti del *Lago Rubino* le cui sponde sono a ridosso del villaggio. Lo sviluppo a vero centro abitato avvenne in seguito, in particolare quando i nani crearono le loro miniere sui *Picchi Solitari*. Questo fenomeno permise a Tràvica di diventare un importante punto di riferimento, in particolare per quei minatori umani che scendevano il *Fiume Rosso* per ragiungere le miniere. Anche per questo il villaggio è famoso per aver subito e resistito a numerosi attacchi degli stessi nani, in lotta con la comunità di umani sempre più importante nella zona per il controllo del rame estratto dalle miniere.

Lago Rubino: Questo specchio d'acqua naturale prende il nome da una leggenda molto nota nel Regno di Heren, che nel corso dei millenni ha spinto curiosi, esploratori ed eruditi sulle sue sponde per districarne il segreto.

VILLAGGI DELLA DIFESA

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 425 (Prima), 397 (Seconda), 3740 (Terza), 227 (Quarta), 608 (Quinta), 412 (Sesta), 923 (Settima)
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (88%), Mezzi-demoni (11%), Asura (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Si tratta di una serie di sette villaggi che un tempo erano adiacenti alle sette cinte murarie che proteggevano Heren della Luce, fino alla fine della Guerra del Rame. Un tempo centri di una certa importanza e grandezza, ora sono ridotti a piccoli villaggi di poche centinaia di persone, adibiti per lo più a scali di ristoro per le carovane che viaggiano verso Nord.
Prendono il nome dall'antica numerazione delle mura (Prima, Seconda e così via fino a Settima) e nelle zone circostanti è ancora possibile trovare i resti delle mura, in parte ancora in piedi, e del lastricato che ricopriva le strade. Per la maggior parte offrono servizi: locande, artigiani per la riparazione di carri ed attrezzature per il viaggio, stallieri. Il villaggio più popoloso ed in condizioni migliori è Terza, che durante la Guerra del Rame concesse il passaggio alle truppe del nemico una volta abbattute le mura, se in cambio avessero risparmiato la cittadina.
Quasi tutti gli abitanti dei Villaggi della Difesa sono umani con una piccola percentuale di mezzi-demoni, ma nel villaggio di Quinta è presente una piccola comunità di una settantina di Asura interessata allo studio della Foresta degli Spiriti.

VILLAGGI DELLA PALUDE DI KALISTO

Despina

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 3.659
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzi-demoni (87%), Umani (13%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

È il villaggio più a Nord ed orientale della palude. La sua posizione ne fanno quello più distante da Kalisto e di conseguenza quello meno rifornito. Nato a seguito di lotte intestine al villaggio di Galatea tra le comunità di umani e mezzo-demoni, col tempo è diventato il più autoufficiente tra tutti i villaggi della palude. Inizialmente formato unicamente da mezzo-demoni, in seguito alla popolazione si sono aggiunti dei gruppi di umani Reaniani provenienti dalle catene montuose ad Ovest del Regno di Heren, che hanno aiutato il villaggio nei momenti più difficili della sua storia, fornendo beni di prima necessità e materiali da costruzione; per questo, si tratta dell'unico centro abitato della zona le cui costruzioni sono fatte in parte in pietra, così come le strutture portanti della palafitta sulla quale sorge.
Despina è in continua disputa con la stessa Kalisto, per via degli accordi commerciali fatti con la Reania con la quale commercia direttamente il *Pane di Palude*, anzichè lasciarne il pieno controllo a Kalisto. Questo ha permesso a Despina di continuare a ricevere sussistenza dalla Reania, oltre che a rimpolpare le finanze del villaggio.

Galatea

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 6.441
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (89%), Mezzi-demoni (11%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Con i suoi oltre 6.000 abitanti, Galatea è il più grosso centro abitato della palude, perfino più grande di Kalisto. Si tratta dell'unico ad affacciarsi sul mare, e possiede un porto sproporzionatamente grande rispetto alle dimensioni della cittadina. Nel corso del tempo, infatti, navi commerciali provenienti da fuori il *Regno di Heren* hanno cominciato ad approdare direttamente a Galatea per il commercio del *Pane di Palude*, sempre sotto lo stretto controllo di autorità provenienti da Kalisto (che detiene il controllo su tutto quello che viene raccolto). Galatea mantiene nonostante tutto la tipica struttura a palizzata in legno tipica degli altri villaggi.
La popolazione è quasi del tutto formata da umani, a causa dello scisma che in passato portò alla formazione di Despina. Galatea vive di un sentimento razzista nei confronti di chi non è umano, anche se normalmente non viene esternato: nella scala sociale, i mezzo-demoni che vivono qui occupano le posizioni più basse, vivono di lavori molto faticosi ed in uno stato di perenne povertà.

Larissa

- **Tipo:** Villaggio

- **Popolazione:** 1.760
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (55%), Mezzi-demoni (45%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Larissa si contraddistingue dagli altri villaggi della palude per essere stata costruita sopra un piccolo altopiano che si eleva sull'acquitrino circostante. Per questo motivo non sorge su una palafitta, e nel territorio circostante sono stati perfino creati dei campi coltivati, normalmente sfruttati per il fabbisogno del villaggio.

Nereide

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 2.335
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (48%), Mezzi-demoni (39%), Silvani (13%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questo villaggio sorge al centro di un bosco formato per lo più da alberi privi di foglie, ed abitato da una piccola comunità di Silvani Lassemisti che da tempo stanno cercando un modo per rendere rigogliosa la zona. Col tempo questi Silvani hanno creato delle relazioni con la comunità giunta qui per fondare il villaggio, attraverso il raggiungimento di alcuni accordi tra le parti per la convivenza comune.

Proteo

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 954
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzi-demoni (67%), Umani (33%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Proteo è il villaggio con la produzione più bassa di *Pane di Palude*, ma al tempo stesso è fondamentale perchè l'unico che abbia accesso a riserve idriche importanti, grazie alla presenza del Fiume Rudolph. Il collegamento diretto con Kalisto è funzionale al rifornimento di acqua, per Kalisto stessa e tutti gli altri villaggi della palude. Gran parte dell'acqua viene raccolta per mezzo di pozzi che scendono attraverso l'acquitrino della palude fino a sotto il terreno, dove sono presenti numerosi accumuli di acqua potabile provenienti dal fiume stesso.
Prima di buttarsi nel mezzo della palude il fiume è anche ricco di pesci, cosa che ha favorito l'attività ittica da parte degli abitanti del villaggio. Proteo è spesso minacciato dagli Orchi di Tharl, che ogni tanto si spingono fino al villaggio per depredarlo.

Tritone

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 2.912
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (52%), Mezzi-demoni (48%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Tritone, l'unico centro abitato costruito in mezzo alla palude, è il maggiore produttore di Pane di Palude; la sua posizione è infatti stata scelta in funzione del luogo dove la pianta si è trovata in quantità maggiori. La sua posizione la rende però anche preda più facile dei mostri presenti nella zona ed il villaggio con le condizioni di vita più difficili, motivo per cui attorno sono state costruite strutture difensive ed è quello che riceve più spesso rifornimenti da Kalisto.

III. Luoghi di interesse

BOSCO DI LORIMEL

Coefficienti di Abilità (Luogo di Origine per i Silvani che vi abitano): Armi ad asta x1,1 (Alabarda x0,8, Bastone ferrato x1,2) - Armi contundenti x1,2 - Armi da lancio x1,1 (Shuriken x0,8) - Armi da tiro x0,8 (Cerbottana x1,1, Fionda x1,2) - Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti x0,7 - Asce x0,7 - Artigianato x1,1 (Alchimia x1,3, Creare trappole x1,2, Creare veleni x1,2, Lavorare i metalli x0,8) - Artigianato runico x1,0 (Artigianato della Natura x1,2) - Capacità fisiche x1,1 (Lotta x1,2) - Conoscenze x1,0 (Animali x1,1, Dimensioni x0,8, Geografia x1,1, Natura x1,2) - Deduzione x1,2 - Esploratore x1,1 (Seguire tracce x1,2) - Fede nella Trinità x0,8 - Furtività x1,0

(Manolesta x0,8, Scassinare x0,7) - Inventiva x0,9 (Inventare preparati alchemici x1,3, Inventare veleni x1,2) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,0 (Magia della Natura x1,2) - Magia Runica x1,0 - Mestieri x1,0 (Agricoltore x1,2, Guaritore x1,2, - Socializzazione x0,9 (Condottiero x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x1,0, Distruttore demoniaco x0,9)

Questa area boschiva è principalmente formata da abeti e querce secolari, che nel passato ricopriva tutta la zona della costa dalla Palude di Kalisto fino alle Rovine di Miraban. In seguito, con lo sviluppo di Miraban, molti alberi vennero abbattuti per sfruttare diverse cave presenti nella zona ad Ovest della città, mentre cambiamenti climatici, la Guerra del Rame, la presenza degli Orchi di Tharl a sud e lo sfruttamento del legno degli alberi di questa zona hanno ridotto la sua estensione fino alle dimensioni attuali.
Il Bosco di Lorimel è noto per la presenza di un folto gruppo di Silvani per la maggior parte Olba, che da secoli sono in contrasto con gli Orchi di Tharl e con le popolazioni umane che nel corso dei secoli hanno sfruttato le risorse del luogo. La caduta di Miraban a seguito della Guerra del Rame ha definitivamente bloccato l'abbattimento di alberi nella zona ad Est, ma diverse comunità umane, in particolari quelle presenti nella Palude di Kalisto, continuano a tagliare alberi per le loro costruzioni. Ancora oggi sono numerosi gli scontri tra i Silvani, gli umani e gli orchi, e vani sono stati finora i tentativi di trovare degli accordi.
Il legno degli alberi del Bosco di Lorimel è molto ricercato nel Regno di Heren, sia per le ottime proprietà (è molto robusto e resiste meglio all'acqua), sia perché l'unica vera fonte di legname. La Foresta degli Spiriti infatti è quasi del tutto intoccabile per via dei pericoli insiti, e la Radura di Cristallo non è sufficiente al fabbisogno del Regno anche considerando l'accordo con i Silvani locali che regola fortemente l'abbattimento. Inoltre, in alcuni dei luoghi più coperti dal Sole e fitti di boscaglia, è possibile trovare alberi di Legnoscuro; la maggior parte si trovano nelle zone più interne del bosco, pressochè inaccessibili a chiunque tranne che ai Silvani, ma è possibile trovare alcuni alberi isolati nelle zone più esterne. I Silvani proteggono ferocemente la loro casa, ed è molto difficile impossessarsi di tali alberi. Il bosco è anche ricco di piante officinali e diversi componenti vegetali alchemici

COLLINE PROFETICHE

Questo impervio ammasso collinare deve il suo nome alla presenza della *Grotta delle Visioni*, ed è meta di molti avventurieri per diversi motivi. Le Colline Profetiche forniscono una barriera naturale che durante la *Guerra del Rame* fu fondamentale per arrestare l'avanzanta nemica, ma è anche ricca di pericoli di vario tipo. La zona più a Nord è controllata dagli *Orchi di Tharl*, quella con le vette più alte, viene pattugliata costantemente dalle tribù presenti e vi sono 4 grandi accampamenti; il loro numero è imprecisato, ma sono molto aggressivi e frequentemente attaccano i Silvani del Bosco di Lorimel e le popolazioni attorno alla Palude di Kalisto. Occasionalmente hanno scontri con le pattuglie armate stanziate a Sud. La loro espansione è stata spesso frenata dalle diatribe interne e dall'opposizione armata delle varie fazioni che gli sono attorno.
Nella zona ad Ovest, raggiungibile attraverso un dedalo tortuoso di sentieri che spesso hanno visto gruppi di avventurieri perdersi, si trova la *Grotta delle Visioni*, luogo molto importante per le Depositarie il cui accesso è bloccato da potenti incantesimi di protezione della Magia dell'Ordine. Sebbene tutte le profezie descritte si siano compiute, resta un luogo di estrema importanza storica e simbolica per l'Ordine delle Depositarie, ed ancora contiene segreti che non sono venuti alla luce o non sono stati ancora decifrati.
A Sud del territorio degli orchi, nella zona centrale delle colline, si trova il Picco del Drago. Si tratta di una montagna la cui altezza supera i 3.000 metri e svetta visibilmente rispetto alle colline circostanti. Un tempo era un vulcano attivo, e nella bocca in cima ora si trova un'ampia depressione ricoperta completamente di ciottoli molto fini. Deve il suo nome alla presenza di numerose tane di drago sulla cima, ma si dice che il luogo nasconda altri segreti. Sono molte le storie e le leggende attorno al Picco del Drago, cosa che ne ha fatto una naturale meta per molti avventurieri in cerca di tesori, fama e gloria, ma che il più delle volte non tornavano affatto.
La zona più a Sud è l'unica con la presenza di umani e mezzi-demoni. Si tratta della zona con i rilievi più bassi e dolci, ed è stata sfruttata per creare una strada di passaggio che giunge fino a *Fortezza Dambar*, e quindi a *Kalisto*. L'ingresso alle colline, da ambo i lati della strada, è controllata da degli accampamenti in cui sono stanziati dei soldati della *Guardia di Heren* (generalmente non più di 20 guardie per accampamento). Ma lo stanziamento più importante è presente alla torre di guardia che si trova lungo la strada nel mezzo delle colline, chiamata *Torre Piken* in onore del capitano della Guardia di Heren che per primo ne ebbe il controllo; gli uomini li presenti hanno il compito di controllare il territorio circostante.
Le Colline Profetiche, nonostante l'aspetto brullo e privo di vegetazione per lunghi tratti, sono note per la presenza di diverse materie prime di un certo valore. Il loro interno è ricco di diversi tipi di minerali, tra cui il Ferro Meteoritico, il sottosuolo è ricco di falde acquifere naturali ed il terreno si presenta molto fertile in alcune zone limitate, tale da favorire la crescita di alcune piante di un certo valore tra cui a *Radice della Regina* e la *Seta fantasma* nelle zone più a Sud. Sono presenti sparse piccole zone boschive, formate principalmente da alberi da frutto (nocciolo, castagno, melo, prugneto). Rimangono in ogni caso un territorio ostile; il luogo è ricco di strade tortuose che si intersecano e si infilano in luoghi sconosciuti, le colline offrono pendenze ripide ed aspre e la massiccia presenza di esseri ostili (banditi, orchi e diversi tipi di mostri) rende sempre pericolo avventurarsi al loro interno.

Note per il Master

- **Grotta delle Visioni:** Questo luogo prende il nome dai numerosi testi incisi sulla pietra (le pareti o semplici blocchi di pietra sparsi dappertutto) da una Depositaria della Cerchia della Divinazione di nome *Sibilla*, vissuta intorno al -1.000 AC e ritenuta la più abile della storia della sua Cerchia. Tutta la raccolta di testi presenti prende il nome di "Profezie" o "Testi Antichi", e sono scritti attraverso un linguaggio criptico in codice e senza un ordine ben definito, almeno all'apparenza. Una volta

scoperto il luogo dalle Depositarie, per decenni vennero studiate al fine di decifrarle e comprenderne il significato. Le scritte rivelarono tre profezie ben distinte, la cui portata e distanza temporale erano tali che inizialmente le stesse Depositarie non ritennero credibili le rivelazioni di Sibilla. Col tempo ed il verificarsi di quanto scritto, le profezie di Sibilla acquistarono credito all'interno dell'Ordine, e furono fondamentali per evitare eventi catastrofici nel mondo di Ethran. La prima profezia narra di una guerra tra Demoni e le popolazioni di Ethran guidate dalle Depositarie, culminante in un grande evento catastrofico. La seconda della formazione delle cosiddette *Crepe*, eventi catastrofici di natura oscura che si formano in luoghi e tempi di Ethran casualmente ed all'interno delle quali avvengono fenomeni catastrofici letali per chiunque; secondo questa profezia, le Crepe avrebbero col tempo coperto tutta Ethran, rendendo impossibile qualunque forma di vita. La terza riguarda l'arrivo di un uomo da un altro mondo che con il suo sacrificio avrebbe salvato Ethran da questa sorte. Tutte e tre le profezie si sono avverate, l'ultima si è conclusa nell'anno 408 DC.

- **Picco del Drago:** Si tratta del rilievo più alto delle Colline Profetiche, unica vera montagna sia per la sua altezza (supera di poco i 3.000 metri) che per le sue pareti scoscese difficili da scalare. Si tratta di un luogo di grande richiamo per gli avventurieri in cerca di ricchezze, fama e gloria. Un tempo era un vulcano attivo, ma da quasi 1.000 anni non ha più eruzioni, la camera magmatica si è raffreddata e la bocca è ricoperta di rocce vulcaniche sedimentate. Deve il suo nome alla presenza di numerose tane di drago sparse sulle sue pareti, prevalentemente oltre i 1.500 metri di altezza, diverse delle quali ancora abitate e potenzialmente pericolose; solo per questo motivo basterebbe ad attirare frotte di persone interessate al proprio tornaconto personale. Ma attorno a Picco del Drago circolano numerosi racconti ed è fonte di altri segreti. Nella camera magmatica, molto in profondità, si trova imprigionato uno dei nove Arcidemoni all'interno di un blocco di roccia ignea, informazione questa sconosciuta a chiunque su Ethran. Inoltre, su una dorsale quasi sulla cima, si trova un passaggio nascosto (un tempo percorso preferenziale secondario dal quale usciva il magma durante le eruzioni) dal quale è possibile accedere ad una serie di cunicoli che fungono da dimora di un Senz'anima. Alcune leggende narrano inoltre che sotto la camera magmatica è presente una comunità di ominus, imprigionata senza via d'uscita.
- **Torre Piken:** Questa torre di guardia conta sempre almeno 50 uomini della Guardia di Heren stanziati, ma spesso arriva al numero di almeno 100 unità. Il suo scopo è quello di controllare il territorio circostante, principalmente la zona Sud delle colline, di prevenire gli attacchi degli Orchi di Tharl che si spingono in questa zona e di fornire supporto di qualunque tipo alle piccole comunità presenti ed alle carovane di passaggio. Questa zona delle Colline Profetiche è infatti abitata da piccoli villaggi, non più ampi di 50 persone, sparsi per tutta la zona. Queste piccole comunità, insieme a diverse abitazioni isolate, sono formate principalmente da minatori e scavatori, oltre che da una piccola comunità di Asura, che lavorano principalmente per l'estrazione di minerali presenti nel luogo, tra cui il Ferro Meteoritico presente in quantità consistenti. La torre prende il nome dal primo capitano che ha risieduto.

DIFESA DI HEREN

Difesa di Heren è il tratto di strada che parte dal Heren della Luce e collega i sette villaggi verso Nord lungo la costa. Ai tempi della *Guerra del Rame*, ognuno dei centri abitati prosperava in corrispondenza di una cinta muraria, che partiva dalla costa e raggiungeva i bordi della Foresta degli Spiriti; i nomi dei centri abitati prendevano la numerazione delle mura (Prima, Seconda, Terza e così via). Per chi giunge da Nord via terra, questa era l'unica via per arrivare ad Heren della Luce. L'alternativa sarebbe quella di aggirare la Foresta degli Spiriti sull'altro lato, allungando i tempi di percorrenza di 3-4 volte; attraversare la foresta non è ovviamente possibile per la presenza degli spiriti che la proteggono.
I centri abitati sono oggi piccoli villaggi, punti di ristoro per le carovane di passaggio, e le cinte murarie sono oramai ruderi in rovina dei quali rimangono solo dei resti. All'epoca della *Guerra del Rame* permisero ad Heren della Luce di guadagnare molto tempo, in quanto gli eserciti nemici subirono ingenti perdite e dovettero investire parecchie risorse per superarle, a tal punto che una volta abbattuta l'ultima difesa oramai giunsero in soccorso le truppe drow di Ke'Mal, respingendo l'assalto. La strada è stata in seguito sistemata ed oggi è un importante percorso per i commerci, in particolare verso Kalisto.

- **Accampamenti:** Si tratta di due stanziamenti militari, ognuno dei quali conta normalmente 20 unità, occupati dalla *Guardia di Heren* e si occupa di controllare le carovane e le persone di passaggio che si avventurano nel tratto di strada che attraversa le *Colline Profetiche*. Si tratta del tratto più pericoloso della *Difesa di Heren*, principalmente per la presenza di banditi ma anche per gli attacchi occasionali degli orchi che si spingono fino a questo punto. Gli Accampamenti sono sotto il diretto controllo del capitano di *Torre Piken*.
- **Il Bazar:** È di una grande costruzione a due piani dallo stile che ricorda l'architettura indiana (richiama il Taj Mahal), con un ampio e rinomato giardino di fronte e posta a ridosso della parete rocciosa di una collina. Si tratta di un vero e proprio mercato gestito da un'unica persona, la cui particolarità è quella di vendere oggetti rari ed esotici. Il luogo è meta di avventurieri e ricchi di ogni estrazione sociale; non è possibile fare ordinazioni ed è impossibile sapere cosa sarà in vendita in un dato giorno, ma è potenzialmente possibile trovare qualunque tipo di oggetto, spesso pezzi unici. I prezzi sono per lo più proibitivi. Il Bazar, nonostante la posizione isolata in una zona potenzialmente pericolosa, non viene mai attaccato ed è

protetto da potenti incantesimi (di Magia dell'Ordine e Magia Runica). È gestito da un uomo misterioso che si fa chiamare *Sentenza*.

FIUME DELL'ESODO

Si tratta del principale corso d'acqua del Regno di Heren, di importanza cruciale per la regione perchè facilmente navigabile anche da imbarcazioni di medie dimensioni. Nel corso del tempo ha favorito, più delle normali strade, gli scambi commerciali e diplomatici con il resto del continente, in particolare con la Reania da dove il fiume ha origine.
Prende il suo nome dalle migrazioni di Ominus che dopo la prima guerra contro i demoni (combattuta dai Senz'anima) sfruttarono il fiume per spostarsi verso le catene montuose del Continente di Teris, e che sono gli antenati degli attuali Reaniani.

FIUME ROSSO

Principale affluente del *Fiume dell'Esodo* e l'unico tra i tanti a scorrere in superficie, prende il nome da un'antica leggenda secondo la quale il sangue di una principessa assassinata venne versato nelle sue acque, maledicendole e rendendole del colore del sangue. Lungo le sue sponde nascono diverse piante officinali ed alchemiche, in particolare il *Nimbo di Fiume* che abbonda sopratutto vicino al punto in cui le sue acque confluiscono nel *Fiume dell'Esodo*.

FORESTA DEGLI SPIRITI

La Foresta degli Spiriti è un territorio boschivo impervio, noto per la presenza di spiriti di origine sconosciuta che impedisco a chiunque l'accesso nelle sue zone più interne. Storie e leggende narrano di tesori e segreti sepolti nei meandri più nascosti della foresta, tali da attirare frotte di avventurieri che però, nella migliore delle ipotesi, tornano decimati in fin di vita ed a mani vuote, il più delle volte impazziti.
Millenni addietro, in un epoca di cui si è persa la memoria, l'intera area era una vasta piana di terra brulla abitata per lo più da animali selvatici, bestie mostruose ed occupata nella zona a Nord da una tribù di orchi. Sono una piccola zona era boschiva, ironicamente l'unica che oggi è spoglia di alberi. Il dampiro atan di nome Dicio (*giudizio* in latino) reputò questo luogo adatto per i suoi esperimenti. Venuto per mare da un luogo imprecisato con il suo seguito di servitori ed aiutanti (tutti di razza drow) si stabilì nell'unica area verde e qui costruì la sua torre. Dicio era un incantatore di notevoli capacità, particolarmente portato per lo studio delle realtà alternative. Sfruttando i suoi poteri e con l'aiuto dei drow, rese fertile tutta l'area e scacciò prima animali e bestie pericolose, e poi gli orchi che si rifugiarono nelle zone a Nord delle Colline Profetiche (gli antenati di coloro che poi saranno conosciuti come gli *Orchi di Tharl*).
Dicio compì nel corso di numerosi decenni esperimenti di vario genere, alcuni dei quali molto pericolosi, mentre la vegetazione continuava ad avanzare fino a coprire in tempi relativamente brevi l'intera zona oggi conosciuta come Foresta degli Spiriti. A quel tempo sporadici avventurieri e piccole comunità attraversavano la foresta o formavano piccoli agglomerati, ma senza mai avvicinarsi alla torre di Dicio, rimanendo per lo più ai margini.
Nessuno sa di preciso cosa avvenne in seguito: durante un esperimento dell'incantatore, un'enorme esplosione, seguita da un'onda d'urto che si propagò per tutta l'area, scosse tutta l'area della Foresta. Le poche comunità umane e di mezzo-demoni, già intimorite dalla presenza di Dicio, scapparono andando a rifugiarsi sulla costa; molti dei drow al seguito del mago morirono, e Dicio stesso scomparve nel nulla senza lasciare traccia. Da quel momento, la foresta venne invasa da spiriti dalla natura sconosciuta. Da allora, vagano invisibili agli occhi degli esseri viventi, attaccando chiunque tenti di addentrarsi all'interno della foresta e lasciando in pace solo coloro che rimangono ai margini.

Note per il Master: Gli esperimenti di Dicio lo portarono a scoprire moltissime cose sui piani di esistenza alternativi. Riuscì a scoprire che non esiste una sola realtà ma infinite realtà, ognuna delle quali simili ma non uguali. Ogni azione che avviene nel mondo può portare a più conseguenze; ognuna di queste si genera, dando vita così a più realtà alternative, ognuna distinta dalle altre e tante quante sono le possibili conseguenze.
L'esperimento fallito fece scomparire Dicio, ma nel contempo liberò nella "nostra" realtà tutte le essenza spirituali di tutti i Dicio delle realtà alternative (potenzialmente un numero infinito), che ora vagano per la Foresta degli Spiriti con lo scopo di proteggere e scacciare chiunque si avvicini alla torre di Dicio. Sono proiezioni, dalle limitate capacità di ragionamento e che si limitano a svolgere pochi compiti all'infinito. Sono in grado di avvertire la presenza di qualunque essere vivente entri nella foresta (quindi esseri quali i Senz'anima, che non sono vivi, non vengono avvertiti e quindi sono ignorati). L'unico modo per accedere alla foresta, e quindi alla torre di Dicio, senza essere attaccati è possedendo un particolare medaglione magico riportante il sigillo del mago, che fu dato a tutti i suoi servitori drow. Come se questo non fosse sufficiente alcune zone della foresta sono infestate di pericolose piante carnivore, alcune delle quali si confondono perfettamente con il resto della vegetazione e degli alberi, risultando quindi molto pericolose per chi non ne conosce la natura.

Non tutti i drow morirono nell'esplosione, ed i pochi rimasti si organizzarono e costruirono una piccola comunità nei pressi della torre. Ancora oggi questi drow vivono all'interno della foresta, e di loro si ignora l'esistenza. Alcuni di loro si avventurano fuori, soprattutto per la ricerca di provviste ed attrezzature di vario tipo e per raccogliere informazioni su quello che avviene nel mondo, ma sono

sempre molto attenti a non far capire da dove vengono. Vogliono rimanere nascosti, convinti che un giorno il loro signore Dicio tornerà.
Gli spiriti sono entità invisibili, che vagano su percorsi casuali per tutta la foresta. Non attaccano chi si addentra per non più di due o tre chilometri nella foresta. Hanno dei frammenti di emozioni latenti, e non amano uccidere: prima di giungere ad azioni drastiche, provano a spaventare o far scappare le ignare vittime, poi sfruttano i loro poteri per farle impazzire, e solo chi si avvicina troppo alla torre o resiste ai primi tentativi viene attaccato direttamente per essere ucciso. La foresta d'altro canto è meta di molti avventurieri che vogliono scoprirne i suoi segreti. Nessuno conosce la vera natura degli spiriti che vagano per la zona, ed in pochi sanno dell'esistenza un tempo di un potente incantatore con la sua schiera di servi che un tempo viveva qui nella sua torre, ma tanto basta ad alimentare storie di ogni tipo che attirano coloro in cerca di gloria.

- **Torre di Dicio:** La torre è il principale luogo nel quale Dicio svolgeva le sue ricerche, oltre a fungere da suo rifugio. Si sviluppava per oltre 30 metri in altezza, ma ora la parte esterna è in rovina, in gran parte un cumulo di macerie di cui rimangono parzialmente in piedi solo i piani inferiori. Ancora in buone condizioni si trovano invece i livelli inferiori, un dedalo di gallerie e stanze nelle quali Dicio svolgeva esperimenti e dava rifugio a creature mostruose. La torre è protetta sia dagli spiriti che dai drow ancora presenti, ed è una vera miniera d'oro per via dei tanti documenti scritti dal mago, fonte di conoscenze andate perdute. La torre non è comunque l'unico luogo in cui il mago dimorava; per la foresta sono sparse altri luoghi (piccole caverne, costruzioni molte delle quali andate in rovina) in cui Dicio custodiva tesori e conoscenze incustoditi da millenni ed in attesa di essere ritrovati.
- **Lago degli Spiriti:** Il nome di questo specchio d'acqua è dato dai drow che vivono nella foresta, dato che nessun altro essere vivente è a conoscenza della sua presenza. Si tratta della zona più tranquilla della foresta, in quando gli stessi spiriti non osano avvicinarsi alle sue sponde per via delle sue acque che sono uno dei rarissimi mezzi per danneggiarli. Qui attorno sono presenti anche alberi da frutto (principalmente dei meli). Sotto la superficie del lago si trova l'ingresso sommerso ad un dedalo di cunicoli e corridoi, dove dimora un Senz'anima stabilitosi qui secoli fa. I drow sanno della sua presenza, ma nonostante la potenziale minaccia evitano di entrarci in contatto, anche perchè finora non ha mai dimostrato alcun interesse per la foresta o per i segreti di Dicio. In quanto tale, gli spiriti della foresta non costituiscono un pericolo per il Senz'anima, che in quanto privo di vita non viene rivelato in alcun modo.

FORTEZZA DAMBAR

La Fortezza Dambar venne realizzata intorno al -250 AC, su un piccolo altopiano che domina la vasta pianura circostante, al fine di garantire la sicurezza delle carovane che andavano da e verso Kalisto, e di fornire un punto d'approdo per le carovane di minatori provenienti dalle colline a sud che trasportavano principalmente rame ed altri metalli preziosi. Costruita per volere del consiglio della città di Heren della Luce, la fortezza ed il territorio circostante venne dato in affidamento alla famiglia Dambar (da cui il nome), che da decenni chiedeva l'ottenimento di un territorio proprio entro i confini della città. I Dambar erano una famiglia di umani cappeggiata da una coppia di Dampiri, le cui mire erano principalmente commerciali.
Con questa decisione il consiglio allontanò un gruppo fastidioso, ed al tempo stesso assicurò maggiormente un tratto di strada molto importante per i commerci con Kalisto. Ai Dambar vennero affidate risorse economiche e di uomini per la costruzione della fortezza; nei maggiori periodi di splendore, Fortezza Dambar riuscì a contare su un piccolo contingente armato di 1000 uomini, che pattugliavano la strada e difendevano il territorio. Durante la Guerra del Rame venne presa d'assalto ripetutamente, fino a cadere verso gli ultimi mesi di guerra. Ora è in stato di abbandono, ma si mormora che al suo interno siano custoditi i tesori della famiglia mai più reclamati o ritrovati. I discendenti della famiglia Dambar vivono ora a Collebello.

MONTAGNE DEI NANI

Piccola catena montuosa le cui vette maggiori raggiungono a malapena i 1.500 metri, prendono il nome dalle popolazioni naniche che in epoche passate stabilirono qui le loro case, scavate all'interno delle montagne. Con la loro estinzione questo luogo è sostanzialmente abbandonato, se non per la presenza di piccole comunità sparse tra le valli grandi non più di 30 abitanti. Verso la fine della loro epoca, i nani hanno sigillato gli ingressi alle loro miniere; molti di essi trovarono comunque modo di lavorare nei *Picchi Solitari*, ricchi di rame ed altri minerali preziosi da estrarre.

PALUDE DI KALISTO

Coefficienti di Abilità (compresa Kalisto): Armi ad asta x1,0 (Lancia da cavaliere x0,7, Picca x0,7) - Armi contundenti x1,1 - Armi da lancio x0,9 (Generico x1,1, Shuriken x0,8) - Armi da tiro x0,9 (Cerbottana x1,3, Fionda x1,1) - Armi esotiche x0,9 (Catena chiodata x1,0, Frusta x1,2) - Armi taglienti x1,0 - Asce x1,2 - Artigianato x0,8 (Alchimia x1,1, Creare trappole x1,2, Lavorare il legno x1,2) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x1,1 (Lotta x1,2) - Conoscenze x1,0 (Dimensioni x0,8, Magia Runica x0,7, Natura x1,2, Trinità x0,9) - Deduzione x1,0 (Cercare x1,2, Osservare x1,1) - Esploratore x0,9 (Naturalista x1,3, Orientamento x1,1) - Fede nella Trinità x0,8 - Furtività x0,9 - Inventiva x0,9 (Magie runiche x0,8, Inventare preparati alchemici x1,1) - Magia dell'Ordine x1,0 - Magia

demoniaca x1,0 - Magia di Gaia x1,1 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,0 (Agricoltore x1,2, Guaritore x1,2, Musicista x0,9) - Socializzazione x1,0 - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x1,0)

Quest'ampia distesa paludosa prende il nome dal principale centro abitato della zona, le cui attività sono strettamente correlate. Nel corso del tempo, all'interno di essa sono sorti diversi piccoli agglomerati di persone, per lo più umani e mezzo-demoni, ma il territorio rimane in gran parte selvaggio e ricco di pericoli. Grande importanza riveste il *Pane di Palude*, piccola pianta rara che trova il suo habitat naturale in questo luogo. La sua importanza in campo medico e l'ampio spettro di utilizzo la fanno una delle risorse più importanti della zona, tale da rendere il villaggio di Kalisto un luogo estremamente importante, dato che qui vivono la maggior parte delle persone che lavorano nel mezzo dei pericoli della natura per recuperare questa pianta, che poi viene stivata in grossi magazzini prima di essere rivenduta.

La palude è famosa per dare rifugio a diversi esperti nella Magia di Gaia e numerosi esploratori alla ricerca di conoscenze antiche; si ritiene che un tempo questo luogo era occupato da un bosco dal clima mite, mutato in quello che è oggi a causa dei maghi che (si dice) abitassero in queste zone.
La maggior parte della Palude di Kalisto è formata da un acquitrino fangoso profondo anche più di due metri nei punti più profondi, ed è abitata per lo più da insetti di vario tipo ma anche da alcune creature mostruose che trovano qui riparo. I tratti di terreno che emergono sopra il livello delle acque sono rari e di piccole dimensioni e tutta la zona piena di una coltre nebbiosa innaturale (nessuno conosce l'origine di questo fenomeno, anche se si ipotizza sia di origine magica) che rende la visibilità scarsa ed impedisce quasi del tutto alla luce solare di filtrare. A causa di questo, di giorno si ha come la sensazione di avere una luce simile a quella del tramonto inoltrato, mentre di notte quasi tutta la palude è completamente al buio. L'assenza di punti di riferimento quali rilievi o luoghi particolari rende quasi impossibile orientarsi, in un ambiente dominato per lo più da alberi morti che affiorano dall'acquitrino in forme nodose che si intrecciano tra di loro; in alcuni punti sono talmente fitti da rendere impossibile l'attraversamento.
Alcuni dei villaggi sono collegati per mezzo di strutture sopraelevate rispetto all'aquitrino, simili a ponti di forma irregolare la cui larghezza varia da un minimo di un metro e mezzo ad un massimo di quattro metri. Dimensioni e robustezza non consentono il transito di carri, e vengono generalmente percorsi a piedi o con muli portati alle briglie per il trasporto di merci, principalmente il *Pane di Palude* verso Kalisto e rifornimenti alimentari verso i villaggi nella palude. Su queste strade sono stati costruiti, distanziati di circa 5 Km l'uno dall'altro, delle casse contenenti boccette d'olio, lampade e pietra focaia con acciarino per permettere l'accensione di luci qualora gli ignari viaggiatori (ma in particolare coloro che trasportano merci e non sono ben attrezzati) siano sprovvisti di mezzi di illuminazione, fondamentali per attraversare la palude. Le scorte vengono riempite periodicamente, ma l'uso sconsiderato che alcune volte ne viene fatto non fornisce alcuna garanzia sulla loro presenza.

PICCHI SOLITARI

Questo gruppo di colline prende il nome dalla particolare conformazione geologica, caratterizzata di diversi rilievi isolati tra loro da estese pianure. Molte delle colline hanno accessi a scavi minerari interni, principalmente mirati alla raccolta di rame presente in abbondanza, di cui la scarsa raccolta nel passato è stata la principale motivazione che ha scatenato la *Guerra del Rame*. Le Grotte di Collebello fanno formalmente parte dei Picchi Solitari. La struttura del territorio fa ritenere che l'origine dei Picchi Solitari non sia naturale, anche se non esistono teorie valide a supporto di tale tesi.
La zona attraversata dal *Fiume dell'Esodo* è ricca di abitazioni lungo le sue rive, principalmente di pescatori che sfruttano le grandi quantità di pesci che vivono nel fiume, e di traghettatori che sfruttano le acque navigabili per fornire trasporti a pagamento, sia da una sponda all'altra che per risalire o scendere la corrente. Il fiume è molto ampio, superando ampiamente in alcuni punti anche i 100 metri di distanza tra le due sponde. Il fiume possiede tanti piccoli affluenti, corti in lunghezza e prevalentemente sotterranei, che nei secoli passati hanno favorito la formazione di colonie naniche all'interno delle colline; i nani sono stati i primi a scoprire il rame presente ed a sfruttarlo, creando gran parte delle miniere che ancora oggi vengono utilizzate.

I minatori che lavorano nella zona sfruttano il *Fiume dell'Esodo* ed il suo principale affluente (il *Fiume Rosso*) per muoversi fino a specifici punti di ritrovo, dai quali intraprendono sentieri non segnalati sulle mappe che conducono alle miniere. Molti minatori sfruttano le strutture lasciate al loro ingresso, facendo ritorno alle loro case (*Collebello*, *Tràvica*, ma anche luoghi più distanti) dopo qualche giorno. Durante il Lossiren il clima rigido e le abbondanti nevicate spesso costringono a passare tutta la stagione delle nevi bloccati nella zona delle miniere, almeno per quelle più impervie da raggiungere. È norma trovare in queste strutture dei magazzini con scorte alimentari di lunga conservazione.
Il terreno pianeggiante tra i rilievi è particolarmente fertile, ma a causa delle creature selvagge (sia animali che mostri) e di eventi di natura sconosciuta (associati alla magia od a qualche tipo di maledizione non meglio identificata) non si è mai riusciti a creare comunità stabili in questa zona, sebbene è possibile trovare abitazioni isolate e campi coltivati in diverse zone che non siano quelle nei pressi del fiume.

RADURA DI CRISTALLO

Si tratta di una piana erbosa, ricca di piccoli corsi d'acqua e con alberi sparsi, principalmente quercie. La zona è abitata da un piccolo gruppo di Silvani quasi tutti Lótë; questa piccola comunità tiene dei rapporti con il villaggio di Olmeto, e permette ai suoi abitanti di raccogliere i Cristalli Sigil per i portali Asura. Su molti alberi, incastrati sul tronco, crescono infatti diversi tipi di cristalli di quelli usati dagli Asura per i loro portali, probabilmente a causa della particolare composizione del terreno. I Silvani permettono la raccolta di questi cristalli che possono essere letali per gli alberi se non vengono estratti, e per questo aiuto permettono agli abitanti di Olmeto una limitata raccolta di legna sfruttando gli alberi più vecchi e prossimi alla morte. Gli abitanti del villaggio si occupano anche di piantare semi per permettere la riscrescita degli alberi.

ROVINE DI MIRABAN

Un tempo centro abitato fiorente, Miraban sono un cumulo di macerie e rovine. Prima della *Guerra del Rame*, era la seconda città per importanza e grandezza del territorio, basata soprattutto sull'artigianato e l'architettura. Molti dei più grandi architetti ed ingegneri di quello che sarebbe diventato il futuro Regno di Heren giunsero da Miraban, e non a caso fu sotto la loro direzione che vennero costruite le principali strutture di Heren della Luce compreso il faro, molte delle strutture di Kalisto, le mura lungo la strada *Difesa di Heren*, i ponti mobili di Collebello e tante altre strutture di minore importanza.

Miraban era costruita a più piani, su una struttura artificiale che dava l'aspetto di essere stata edificata su di un colle. L'ingegno architettonico era noto in tutto il Continente di Teris, e gli abitanti si glorificavano vanitosi per le capacità dimostrate dalla loro città. Presuntuosi e convinti delle loro capacità, non pensarono che un giorno avrebbero potuto subire attacchi: la caduta lampo di Miraban segna l'inizio della *Guerra del Rame*, e gli eserciti invasori sfrutteranno la città come testa di ponte per le loro operazioni sulla terraferma e per far partire gli attacchi in direzione di Heren della Luce. In seguito, quando la guerra stava per volgere al peggio, distrussero completamente Miraban ed uccisero quasi tutti i suoi abitanti.

Note per il Master: Sotto il livello del terreno di Miraban sono presenti delle strutture sotterranee estremamente articolate, che si sviluppano in profondità per centinaia di metri. Costruite dagli ingegneri di Miraban sotto l'ordine dei governanti che si sono susseguiti, nel corso dei secoli sono state sempre più ampliate.

TERRE NERE

Si tratta di una landa desolata e brulla, priva di vegetazione e rocciosa. Il terreno è duro ed arido, spaccato in più punti con crateri di diverse dimensioni che costellano tutta la zona. Sporadici altipiani dalle pareti verticali e frastagliate rompono appena la monotonia dell'ambiente, tale da rendere quasi impossibile un'esistenza permanente. La temperatura è costantemente sopra i 30 gradi anche durante il Lossiren (la Stagione delle Nevi) e molto umida, l'aria è malsana ed odora di zolfo e carne putrida, e non c'è alcuna presenza animale. L'unico segno di vita è data dalla presenza di qualche raro cespuglio od erbaccia che spunta a fatica dal terreno arido.
Questa zona un tempo era una zona montagnosa ricca di vallate, ma in seguito all'arrivo del creatore e della scoperta del *Picco del Demone* si sono susseguiti numerosi scontri violenti tra i demoni e gli eserciti formati da Depositarie e la *Guardia di Heren*, che si sono conclusi con la vittoria di quest'ultima e l'esposione di Magia Demoniaca che hanno reso questo luogo quello che è attualmente.

- **Picco del Demone:** Questa torre abbandonata si affaccia sulla costa ed è parzialmente stata costruita all'interno dell'altopiano che si trova a strapiombo sul mare. Si tratta di un covo segreto dei demoni, tenuto nascosto agli occhi delle altre razze di Ethran attraverso un complesso incantesimo demoniaco dimensionale e scoperto per caso dalle Depositarie. Non si sa per quanto tempo i demoni hanno sfruttato questo luogo, ma la presenza di un loro avamposto (il primo di cui si è avuta notizia) ha acceso le preoccupazioni di molti, soprattutto Depositarie ed Heren della Luce. La torre oggi è in rovina, ma nessuno si è mai avventurato oltre i primi livelli e non si sa quali misteri possa contenere. Molto probabilmente contiene trappole di ogni sorta e si pensa che diversi livelli siano stati popolati da mostri senzienti sfruttandola come rifugio.

VIA DEL COMMERCIO

Si tratta della principale strada adibita al transito delle carovane mercantili del Regno di Heren ed in generale del Continente di Teris. Consultare il *Paragrafo 5. Terre Selvagge* in questo Capitolo per ulteriori informazioni.

IV. Comunità

ORCHI DI THARL

Gli Orchi di Tharl sono una vasta tribù dal carattere molto aggressivo di orchi. Un tempo la loro influenza si estendeva fino al limitare delle coste a Sud ed occupavano gran parte dell'area della Foresta degli Spiriti, in particolare la zona Nord. Il loro numero era

estremamente elevato e la loro violenza tale da essere un pericolo costante per tutte le comunità limitrofe. Il primo duro colpo inferto agli orchi fu data da Dicio, quando liberò la Foresta degli Spiriti da gran parte delle creature.
Il grosso limite degli Orchi di Tharl è però sempre stato l'elevato livello di divisioni interne: chiunque avesse un minimo di intraprendenza e capacità ha sempre mirato a prendere il potere, con la formazione di gruppi più o meno grossi che si combattevano a vicenda per il dominio sull'intera popolazione. Guerre e scontri erano più frequente all'interno della tribù che nei confronti delle popolazioni confinanti. Questa situazione ha permesso di tenere sempre sotto controllo gli orchi con relativa tranquillità, ed in seguito ha permesso di ricacciarli, poco a poco, nelle zone più impervie a Nord, tra le Colline Profetiche.

La lenta e costante emorragia, in termini di uomini e territorio sotto il loro dominio, è continuata per secoli fino all'avvento di Tharl, un orco dalle sembianze fisiche più grandi rispetto a quelle già notevoli di un orco (si crede che la madre sia un orco, ma il padre un gigante) ma dotato di un'intelligenza più fine, mantenendo al contempo l'aggressività tipica della sua razza. Il suo avvento ha permesso di creare una sorta di equilibrio: fatti fuori tutti i suoi rivali e decretato il suo potere oltre ogni dubbio, ha potuto dare un certo tipo di stabilità. Tharl governa soprattutto con la paura, qualunque altro orco non si pone contro di lui perchè semplicemente teme di essere sconfitto in modo rapido e letale. Pur rimanendo in molti l'intenzione di sostituirlo al potere, gli scontri interni si sono ridotti notevolmente, ed il più delle volte sono limitati alle zone limitrofe dei territori orcheschi.

L'area controllata dagli orchi si trova all'interno delle zone più impervie delle Colline Profetiche, dove si trovano 4 accampamenti principali dai quali guerrieri e sciamani fanno partire le loro azioni di guerriglia contro le popolazioni adiacenti. I bersagli preferiti sono il Bosco di Lorimel e le popolazioni della Palude di Kalisto, in particolare il villaggio di Proteo. Lo scopo di Tharl è di espandere i suoi domini, per riconquistare *la gloria perduta degli orchi*. Le sue azioni sono sempre più insistenti e frequenti, e sta dimostrando di possedere un certo livello di intelligenza tattica.
L'accampamento principale della tribù si trova nella zona centrale del loro dominio, su un avvallamento tra le colline, mentre gli altri sono posizionati sui confini e sono controllati da 3 sottoposti diretti di Tharl, tenuti al guinzaglio con la paura.

SILVANI DI LORIMEL

I Silvani di Lorimel sono una comunità nata in tempi relativamente recenti e sviluppatasi lentamente e tra numerose difficoltà. I loro boschi sono minacciati dai taglialegna e dai cercatori di Legnoscuro, mentre dalle Colline Profetiche a Sud sono continuamente attaccati dagli Orchi dI Tharl. Questo ha generato continui scontri, che non hanno permesso ai Silvani di popolare le zone più esterne del bosco, nè di aumentare in maniera significativa la loro popolazione: di conseguenza, si è plasmata una comunità molto protettiva nei propri confronti e diffidente con tutti gli stranieri.
La maggior parte dei Silvani di Lorimel è concentrata nella zona a Nord-Ovest, più distante dalla maggior parte delle abitazioni sparse dei taglialegna (per lo più concentrate tra il bosco e la Palude di Kalisto, principalmente lungo i rami del Fiume Rudolph) e meno attaccata dagli orchi. Qui, nelle zone più fitte, trova rifugio il Circolo Druidico dei Silvani di Lorimel, formato da ben 1.800 combattenti, un numero elevato per una qualunque comunità silvana e ancor di più per una di piccole dimensioni come questa. Il Circolo è formato quasi interamente da silvani Olba, e costituiscono più del 70% della popolazione totale; quasi tutti gli altri sono silvani Lassemisti, e sono quasi del tutto assenti i Lótë; i pochi di quest'ultimi hanno deciso di abbandonare il bosco, stanchi dei continui attacchi che la comunità è costretta a subire di continuo. Il Circolo Druidico ha l'incarico di proteggere tutti i silvani: avventurarsi nel Bosco di Lorimel, se non invitati, può essere molto pericoloso sia per gli attacchi a sorpresa che si possono subire, sia per le numerose trappole (alcune magiche) sparse per i sentieri. In passato, delegazioni del Regno di Heren hanno provato a stringere accordi tra le parti, ma senza ottenere successi tangibili, a volte anche per l'interferenza di bande criminali e anche società commerciali che proteggono i loro interessi di fronte ad una situazione per loro favorevole.

I Silvani di Lorimel sono famosi per i loro preparati alchemici, molti dei quali creati partendo dalle numerose varietà di piante di cui il bosco è ricco; la comunità baratta parte dei preparati che ottiene con oggetti di vario tipo, armi di metallo comprese (i Silvani di Lorimel sono tra i pochi ad avere un numero non indifferenti di armi di metallo), ma soprattutto sono rinomati i loro archi, che sono di qualità superiore a molti altri, ma anche rari e difficili da reperire: i silvani li producono in numero limitato, e solo per darli tra le mani dei loro migliori guerrieri. Per possedere un arco dei Silvani di Lorimel di solito bisogna rubarlo oppure recuperarlo dal cadavere di uno di coloro cui era stato donato.

2. REANIA (Continente di Teris)

La Reania è lo stato più antico del Continente di Teris, nato da comunità di umani trasferiti sulle *Montagne Lucenti* intorno al -6.000 AC, che col tempo si sono isolati dal resto dei loro simili e creato una sottospecie della razza umana. Il termine Reania identifica sia il territorio che la razza (qui parliamo del territorio).

COEFFICIENTI DI ABILITÀ

Armi ad asta x0,8 (Bastone ferrato x0,9) - Armi contundenti x1,1 (Contundenti piccole x0,9) - Armi da lancio x0,8 (Generico x1,0) - Armi da tiro x1,2 - Armi esotiche x1,1 (Rete x0,8, Scudo chiodato x0,7) - Armi taglienti x1,0 (Perforanti x0,8) - Asce x1,3 - Artigianato x1,0 (Alchimia x0,8, Forgiare armature x1,1, Forgiare armi x1,1, Lavorare la pietra x1,3) - Artigianato runico x0,9 - Capacità fisiche x1,2 (Lotta x1,3, Nuotare x0,7, Scalare x1,3) - Conoscenze x0,9 (Animali x1,2, Locali [Catena montuosa in cui vivono] x1,2, Magia dell'Ordine x0,7, Magia Demoniaca x0,8, Pietre e metalli x1,2) - Deduzione x1,0 (Ascoltare x1,1) - Esploratore x1,2 - Fede nella Trinità x0,8 - Furtività x0,8 - Inventiva x1,1 (Inventare Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie Demoniache x0,7, Inventare Magie di Gaia x0,9, Inventare Oggetti in Pietra x1,2, Inventare pietre runiche x0,9) - Magia dell'Ordine x1,0 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,9 - Mestieri x1,1 (Giocoliere x0,7, Marinaio x0,7, Scrivano x0,8) - Socializzazione x0,8 (Condottiero x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

I. Caratteri generali ed eventi storici

UN VIAGGIO LUNGO DECENNI

Fino a circa il -6.000 AC, le Montagne Lucenti non sono altro che una vasta catena montuosa desolata e inaccessibile, che attraversa quasi tutto il Continente di Teris. Molti picchi superano i 6000 metri di altezza, la neve ricopre per molti mesi dell'anno ampie zone, i passi accessibili sono pochi e il terreno è brullo e accidentato. Il terreno, il clima e le condizioni di vita molto difficili hanno fatto desistere gli ominus per molto tempo nel popolare tale zona, e solo durante la *Prima Guerra Demoniaca*, negli anni subito precedenti al rituale che diede vita ai Senz'Anima, alcuni piccoli gruppi isolati cercarono riparo in questo luogo.
Gran parte dei pochi superstiti alla fine della guerra si rifugiarono nel sottosuolo, ma una piccola parte rimase sulla superficie, ingaggiando una lotta per la sopravvivenza: le risorse erano scarse, e le radiazioni magiche che investirono Ethran furono dannose e, in alcuni casi, letali. I mezzo-demoni, per via della loro natura, resistettero meglio e riuscirono prima di altri a creare piccole comunità stabili, ma gli ominus rischiarono di scomparire del tutto. Le modifiche genetiche causate dall'ambiente avverso portò alla nascita della nuova razza degli umani: non è possibile fissare una data quando questo avvenne, dato che fu un'evoluzione costante nel tempo, ma per tradizione quest'evento viene datato nel -6.047 AC: in quest'epoca è possibile trovare i primi umani in diverse zone del Continente di Teris, tutti gruppi di piccole dimensioni e ancora fortemente soggetti alle radiazioni magiche. Tra questi, il gruppo più numeroso si forma dall'unione di tanti più piccoli nel territorio noto oggi come Regno di Heren. Si trovano in una delle zone più fortemente colpite, ma riescono a fronteggiare meglio il pericolo, cosa sulla quale esperti di archeologia e storia hanno diverse teoria: dalla presenza di piante e erbe in grado di combattere più efficacemente gli effetti delle radiazioni, alla presenza di una cultura e una conoscenza in vari campi superiore a quelle di altre popolazioni.

Le cause sono ignote, ma molti convengono che nel -6.047 AC molti dei gruppi qui presenti si unirono e iniziarono un viaggio allo scopo di trovare nuove terre che fossero più abitabili. Questo gruppo si mise in marcia costeggiando quello che è oggi noto come *Fiume dell'Esodo*: non si sa in quanti partirono, come erano attrezzati, che pericoli dovettero affrontare lungo il viaggio e quanto impiegarono (si ritiene circa 1 anno e mezzo), ma tutti concordano che i sopravvissuti al viaggio si insediarono in una vallata interna delle *Montagne Lucenti*, dopo aver percorso il fiume fino al luogo in cui nasce. Alcuni studiosi non sono concordi con questa teoria, perchè il percorso del *Fiume dell'Esodo* nel suo primo tratto è molto scosceso e privo di facili passaggi da attraversare, tali da non permettere il passaggio di un'intera comunità in viaggio.
Quale che sia la vera storia, tutti concordano che qui venne fondata la prima comunità della futura Reania, oggi una cittadina ancora viva e fiorente. Posta ad un'altezza di oltre 3.000 metri, con un clima rigido, inverni lunghi e abbondanti nevicate, questo luogo aveva un pregio unico nel suo genere: le radiazioni magiche che infestavano ancora Ethran (e che avrebbero continuato a colpire il mondo pesantemente per almeno altri 3 secoli) qui erano quasi del tutto assenti. In realtà quasi tutte le *Montagne Lucenti* erano in questa condizione: le radiazioni erano infatti molto più intense sotto i 2.000 metri, e scemavano velocemente salendo oltre questa quota. Il luogo era comunque inospitale, ma gli umani che furono il nucleo di base della Reania per la prima volta erano di fronte a minacce che potevano affrontare e combattere, anzichè far fronte ad un nemico invisibile contro il quale erano impotenti. I primi tempi furono molto difficili e la possibilità di estinguersi concreta ogni giorno, ma il solo fatto di non vedere più gente morire di malattie terribili sconosciute, o la nascita di bambini non più deformi o morti ancor prima del parto, fu motivo sufficiente e una forte spinta motivazionale per andare avanti.

Non si sa se inizialmente si formarono più comunità distinte o una sola: si ritiene che comunque furono di piccole dimensioni, basate per lo più sull'allevamento e la caccia, dedite alla raccolta di provviste e altre risorse durante i pochi mesi privi di neve durante l'anno, stivate poi in appositi magazzini. I primi umani non avevano conoscenze adeguate di scavi o lavorazione della pietra, per cui si ritiene che in questo primo periodo non scavarono gallerie e si dedicarono ad occupare le zone in superficie che erano accessibili. Col tempo si crearono altri centri abitati, sempre di piccole dimensioni, sparsi e isolati tra loro, quasi tutti concentrati tra lo stato di Aelin-Uial e la zona centrale del continente.

L'UNIFICAZIONE

In un arco temporale non ben definito, ma che comunque si ritenga copri circa un millennio, si crearono numerosi centri abitati sparsi che coprirono gran parte della sezione occidentale delle Montagne Lucenti, arrivando ad espandersi verso oriente fino alle zone centrali dell'attuale *Catena Themis*. Alcune di queste comunità morirono di fronte alle difficoltà presenti, mentre altre riuscirono a resistere e prosperare, in alcuni casi. Tutte questi luoghi rimasero però isolati, e molti di loro acquisirono col tempo una forte identità indipendente. Le vie di comunicazioni erano, d'altro canto, ancora quasi del tutto assenti e i gruppi nomadi che rimasero tali fino a quando non si stabilirono in un dato luogo sfruttarono quasi sempre le poche vie d'accesso percorribili, o sfruttando i primi tunnel naturali esplorati che passavano per brevi tratti dentro le montagne. Questa continua suddivisione in piccoli villaggi fu fondamentale per la sopravvivenza della popolazione, perchè le risorse presenti in un dato luogo non erano mai tali da garantire la sopravvivenza di grossi gruppi, almeno in questa fase dove ancora nessuno era in grado di sfruttare le risorse del luogo efficacemente, nè aveva le conoscenze necessarie per farlo.
Si ritiene che i primi gruppi di umani a ricercare rifugio nel sottosuolo delle montagne, sfruttando prima grotte naturali ed in seguito con i primi tentativi di scavo, risalgono intorno al -5.400 AC. Il sottosuolo si rivelò una vera fonte di risorse: le Montagne Lucenti sono infatti ricchi di grotte e passaggi sotterranei, luoghi nei quali è possibile non solo estrarre minerali e rocce di vario tipo, ma anche trovare una fauna e una flora ricca e variegata. Questo permise la creazione, col tempo, delle prime comunità sotterranee e lo sviluppo di villaggi di più grandi dimensioni.

Uno stato unitario, tantomeno la sola idea, ancora non esiste: siamo in presenza di cittadine e villaggi indipendenti, separati da grandi distanze e barriere naturali difficili da superare, che spesso non sanno neanche dell'esistenza degli altri. I primi moti di unificazione del territorio sotto un'unica autorità, e quindi in uno stato, nascono da uno dei centri abitati più piccoli e periferici di tutte le Montagne Lucenti; non si sa se ad opera di una singola figura o da un gruppo organizzato. Anche il luogo di origine è da tempo perduto (non si conosce neanche la sua ubicazione precisa), ma sembra che il termine Reania nasca in questo periodo. Lo stato della Reania non ha una data precisa di nascita, ma generalmente viene collocato intorno al -5.000 AC. Basato fin da subito sul tipico sistema feudale, inizialmente comprende un gruppo di villaggi e cittadine sulla *Catena Psiche*, legate tra loro da una complicata e estesa serie di accordi, sui quali si accenderanno spesso dispute di vario tipo.
Quella che all'inizio è una collaborazione utile, alla lunga diventa motivo di conflitti, che sfociano in scontri associati alla prima guerra civile del nuovo stato. La Reania sarebbe probabilmente morta dopo pochi decenni di vita, se non fosse per l'arrivo della prima figura storica nota di tutta la sua storia: *Yngvar Holvstar*. Come per gran parte della storia della Reania più antica, poco si sa di colui che passerà alla storia come il *Padre della Patria della Reania*: le poche fonti storiche sono ritenute poco attendibili perchè tutte quante esaltano i pregi di questo personaggio, e sono state tutte redatte da sue persone di fiducia. Quello che appare più certo è che avesse vaste conoscenze di metallurgia, raffinate doti militari e una sete di conquista impagabile. Quasi tutte le sue conquiste si basano su questi aspetti: dopo aver raggruppato attorno a se quante più persone fedeli alla propria causa, creò un esercito altamente specializzato di professionisti, dotato di armi e armature di qualità superiori, e dotandosi di tutti i mezzi necessari per portare avanti campagne militari su ampia scala. Dopo aver ottenuto il pieno controllo dei villaggi facenti parte del primo stato della Reania, potè disporre di un bacino di uomini e risorse dei quali non poteva disporre alcun altro centro abitato delle Montagne Lucenti. Questo, unito alla scarse capacità di difese dei villaggi sparsi tra le montagne, gli permise di conquistare agilmente una vasta fetta delle montagne (il suo territorio arrivò a comprendere le catene montuose di *Hygiea*, *Eunomia*, *Psiche*, *Egeria* e la parte occidentale di *Themis*).

L'avanzata espansionistica di Yngvar a questo punto subisce una brusca frenata: prima cerca di espandere i suoi domini al di fuori delle montagne, incontrando però quasi sempre sconfitte contro avversari molto più numerosi e preparati rispetto a quelli delle montagne, e su terreni ben diversi. In seguito iniziarono le sconfitte sulle montagne: visto come un tiranno espansionista, molti dei villaggi delle catene montuose di *Massalia*, *Ausonia* e *Themis* riescono a mettere da parte le loro diffidenze e il loro carattere indipendente e isolazionista, coalizzandosi contro il nemico comune. Inizia un periodo di vera e propria guerriglia, condotta in ogni luogo delle Montagne Lucenti e in particolare nella *Catena Themis*, dove si scontrano i due fronti nemici. È durante uno di questi numerosi attacchi che Yngvar viene ucciso da una freccia che lo trafigge al cuore: questo evento pone di fatto fine agli scontri, e le Montagne Lucenti si ritrovano divise in due: a Ovest il regno della Reania, a Est tanti villaggi indipendenti.

DAI NANI AL MONCO

Con la fine degli scontro tra la Reania e gli indipendentisti, Inizia un periodo piuttosto pacifico, dove il nuovo regno consolida il proprio potere e vengono iniziate le prime grandi opere, in particolare quelle di comunicazione. Il territorio delle montagne rimane comunque molto impervio, e le capacità costruttive degli umani non sono abbastanza avanzate da permettere di creare le opere necessarie. La maggior parte dei centri abitati si concentra nelle vallate che risultano più congeniali per la costruzione di edifici e la creazione degli adeguati sistemi di sussistenza, mentre una piccola quota si crea in grotte naturali che si trovano poco sotto la superficie. La

popolazione rimane tecnicamente e culturalmente tribale, poco avanzata, e questo rappresenta un ostacolo al vero sviluppo della civiltà reaniana sul territorio delle montagne.
Questo fino al periodo intorno al -4.300 AC, quando una spedizione di nani provenienti da una zona non ben precisata tra i *Tre Regni* e la *Reania* si imbatte per caso in uno dei villaggi sotterranei posizionato sulla *Catena Themis*. Il gruppo, composto da una ventina di minatori, stava effettuando scavi preliminari per verificare l'abitabilità della zona per la loro razza: fino a quel momento i nani si erano mossi sfruttando soprattutto i vasti e ramificati cunicoli sotterranei naturali presenti sulle *Montagne Lucenti*, ma posti a profondità e in luoghi ancora inaccessibili per gli umani. L'incontro tra umani e nani (con una sparuta presenza di alcuni elfi scuri) è piuttosto tranquillo, basato sulla cautela iniziale e una certa diffidenza da entrambe le parti: degli umani perchè in presenza di una razza di umanoidi completamente sconosciuta, dei nani per via del primo una volta giunti su Ethran terminato non bene con i mezzo-demoni. Inizialmente i nani decidono di ritirarsi per cercare un altro luogo nel quale stabilirsi, ma il capo del villaggio umano che hanno incontrato si dimostra più lungimirante: superando le diffidenze iniziali, intravede la possibilità di sfruttare le capacità di lavorare la pietra e di scavare nella montagna dei nani, e di imparare da loro tali tecniche. Esistono diverse versioni di questa storia, ma tutte concordano sul fatto che copre diversi anni di storia e vede più parti in gioco ognuna con un'idea sulla situazione: tra chi è favorevole, a chi vuole scacciare i nuovi arrivati, a chi vorrebbe solo una convivenza pacifica. L'idea di creare un'alleanza, che poi si trasforma in una vera e propria unione delle due razze sotto un unico stato, alla lunga prevale e condurrà a notevoli benefici, accompagnati comunque da scontri e lotte interne causate dalle fazioni in disaccordo con tali politiche.

In poche parole i nani si integrano poco a poco nella comunità dello stato della Reania, diffondendosi quindi nelle zone della catene montuose di *Themis* (la zona Ovest), *Psiche*, *Eunomia* e in parte l'*Egeria*. Al tempo stesso, le due popolazioni si spartiscono le Montagne Lucenti: lo stato umano sulla superficie e nelle zone del sottosuolo più vicine alla superficie, i regni nanici più in profondità. Inizia una cooperazione che permette un rapido sviluppo della Reania in tutte quelle aree di competenza tipiche dei nani: questo permette la creazione di grandi opere di comunicazioni sulla superficie, della creazione di una vasta ramificazione di gallerie e vaste grotte sotterranee, l'estrazione di minerali dei tipi più svariati sempre più in profondità, la creazione di forgie e fonderie che iniziano a lavorare senza sosta.Gli avanzamenti tecnologici permettono di migliorare notevolmente la vivibilità in superficie, e l'integrazione di queste conoscenze con quelle umane relative all'ambiente circostante permette dei miglioramenti anche in altri campi, come l'agricoltura, l'allevamento, la creazione di dighe e ponti e la possibilità di portare acqua ovunque richiesto, e altro ancora.
Di questi progressi non si avvalgono quasi per nulla i villaggi indipendenti stanziati nelle catene montuose di *Ausonia*, *Massalia* e la zona Overt di *Themis*: questo non solo per via del primo contatto con i nani avvenuto con un villaggio dello stato della Reania, ma anche per il maggior senso di sospetto nutrito da queste popolazioni, che non vogliono avere niente a che fare con i nuovi venuti, arrivando anche ad alcuni scontri isolati con gruppi di nani non facenti parte della spedizione principale e usciti in superfici in altre zone. Le tensioni al confine aumentano, ma nonostante l'aumento nel corso degli anni degli scontri tra gli abitanti in queste zone non si giunge mai ad una guerra vera e propria: gli indipendenti non hanno i numeri, la tecnologia e l'unità di intenti per affrontare una guerra che sarebbe catastrofica per loro, mentre la Reania non ha interesse ad allargarsi. Il Regno è infatti più preoccupato di dare vita ad uno stato moderno e solido sotto tutti i punti di vista, all'interno di un territorio che è decisamente molto vasto in relazione alla popolazione complessiva. Col tempo, i nani permettono di apprendere ad alcuni umani selezionati le nozioni di base della Magia Runica: questo non porta ad una diffusione su larga scala e la magia viene vista con sospetto in tutte le sue forme da quasi tutti gli umani, ma alcuni con vedute più ampie decidono di impararla e di apprenderne i segreti.

Durante questa fase di ascesa, vissuta comunque tra alti e bassi ma sostanzialmente tranquilla per via dell'isolamento di cui gode la Reania, si affaccia sul mondo la figura di Qi'Radal Quivalesti. L'ascesa del drow che darà vita al Regno di Tirinto e che in seguito conquisterà quasi tutto il *Continente di Teris* passa inosservata, per via della posizione geografica ma anche per la particolare situazione geopolitica. Colui che passerà alla storia come il *Monco* conquista l'attuale zona dei Tre Regni, delle Terre Selvagge, del Deserto delle Ruote, le Lande Libere e l'Eleudica prima che gli unici stati davvero attrezzati per combattere questa minaccia (ovvero la *Reania* e il *Regno di Wu'Sital*, cioè l'attuale *Regno di Ke'Mal*) si rendano conto della situazione. A questo punto Qi'Radal inizia la conquista delle Montagne Lucenti, mettendo sotto il proprio dominio la zona degli indipendenti.
Quando avviene lo scontro con la Reania, il *Monco* commette quello che molti storici definiscono il suo unico errore strategico, ma decisivo: non attacca la Reania, titubante per la presenza dei nani e delle loro opere. In quanto drow conosce perfettamente le loro capacità, quindi decide di virare su altri obiettivi (tra cui alcuni territori del Continente Valar). In realtà la Reania in quel momento non era attrezzata per alcun tipo di guerra contro un avversario del genere: sebbene la presenza dei nani ha fornito le competenze necessarie anche per la costruzione di armi, armature e macchine di guerra di alta efficienza e qualità, il loro isolazionismo sulle *Montagne Lucenti* aveva evitato di confrontarsi con altri popoli e gli unici, non permettendo di sviluppare come avrebbero potuto la componente militare, compresa l'accumulo di esperienza e la creazione di tattiche e strategie, sia difensive che offensive. Uno scontro tra le due nazioni avrebbe probabilmente portato alla sconfitta della Reania, ma questa scelta permise allo stato di organizzarsi e prepararsi allo scontro. Si tratta di supposizioni, sebbene molti siano concordi con questa teoria. Quando i popoli del Continente di Teris si allearono per scacciare i conquistatori del *Regno di Tirinto*, *Qi'Radal* si trovò contro un importante fronte di guerra che non riuscì a scardinare, permettendo il successivo ingresso nel conflitto del giovane *Ordine delle Depositarie*, cosa che risulterà decisivo

per gli esiti della guerra. Quando termina, la *Reania* estende il suo dominio su tutte le *Montagne Lucenti*, su parte del Regno di Tirinto e su alcune zone limitrofe. Gli indipendentisti, sebbene continuino ad esistere come fazione interna, vengono di fatto assorbiti.

EVOLUZIONE FINO AL PRESENTE

La fine della *Guerra del Monco* definisce la Reania come uno degli stati vincitori, nonchè quello predominante sul Continente di Teris. I suoi domini si estendono per tutte le Montagne Lucenti (ad esclusione della *Catena Hygiea*), parte dell'attuale Regno di Tirinto, nonchè alcune zone limitrofe lungo i suoi confini, su cui in parte lascerà cadere il proprio predominio in favore di altri. La fazione degli indipendentisti non cessa di esistere, e nel corso del tempo tornerà ad acquisire una certa importanza, ma senza mai riuscire a riprendersi porzioni di territorio. Il conflitto da poco concluso ha permesso al regno di costituire un esercito altamente addestrato e con equipaggiamento di prim'ordine, che si dimostra sempre pronto nelle poche occasioni in cui viene chiamato a rispondere. Durante la *Seconda Guerra Demoniaca* è proprio l'esercito reaniano che affronta alcune tra le più difficili battaglie, spesso in campo aperto, riuscendo a contenere l'urto della Magia Demoniaca grazie al fondamentale aiuto dell'Ordine delle Depositarie, e si dimostra letale e inarrestabile quando durante la *Guerra del Rame* viene chiamato in battaglia. In particolare quest'ultima guerra ha permesso di stabilire gli attuali confini Occidentali con il *Regno di Ke'Mal*.

La Reania è un classico stato monarchico, controllato da una figura definita *Re*. Politicamente lo stato è suddiviso in regioni semplicemente *Catene* o *Catene Montuose*, che coincidono con la normale suddivisione geografica conosciuta e approvata da tempo. Ognuna di queste regioni ha un *Reggente*, una figura scelta direttamente dal Re che rimane in carica a vita o finchè non destituita dallo stesso sovrano. Il Reggente si occupa della gestione economica ed amministrativa, si incarica di riscuotere le tasse, promulga leggi (che comunque non possono contraddire le leggi reali), gestisce una quota dei gettiti fiscali come meglio crede ma non può comandare l'esercito o armate di qualunque tipo.
La Reania è uno stato piuttosto geloso dei propri confini e delle proprie ricchezze: commercia diverse risorse con quasi tutti gli stati confinanti, ma alcune delle risorse più importanti (tra cui il Galvorn di cui esistono giagimenti importanti in diversi punti, e il Mithril ottenuto scavando in profondità all'interno delle montagne) e i manufatti più preziosi (tra cui le armature) sono venduti in quantità molto limitate ed a prezzi esorbitanti. Parte delle ricchezze arrivano anche dalle tasse applicate ai carovanieri più ricchi e importanti, che attraversano il Continente di Teris per lunghi tratti e approfittano delle principali vie di comunicazioni della Reani per attraversare le montagne ed abbreviare così di molto i loro viaggi. I Reaniani sono un popolo burbero: amano il luogo in cui vivono, il loro habitat naturale sono le montagne e difficilmente trovano interesse per uscire dai confini del loro stato. Molti di loro si sentono superiori alle altre civiltà e le persone provenienti da altri stati, tendono a trattarli con sufficienza e a volte irriverenza. La Reania nel corso degli anni ha intrecciato molti accordi di vario tipo con diversi stati adiacenti; la maggior parte riguardano il *Regno di Ke'Mal*, diversi dei quali relativi ai rapporti tra i due stati lungo il confine e gli accordi in seguito alla loro vittoria nella *Guerra del Rame*. Non tengono quasi alcun tipo di rapporto con delegazioni e stati del Continente Valar, con il quale non hanno interessi: la società reaniana è piuttosto chiusa, senza interessi espansionistici o interessi al di fuori dei propri confini se non nella misura della necessità di tenere sotto controllo gli stati adiacenti e di commerciare per i propri bisogni interno, e non vuole aprire un dialogo con esseri provenienti da una terra lontana e separata dall'oceano.

La suddivisione delle Montagne Lucenti in più blocchi non ha solo un valore amministrativo, ma lo è anche a livello sociale, economico e intellettuale. Ognuna di queste vaste aree è contraddistinta da peculiarità che permettono di identificarla, a cominciare dall'accento e dalle inclinazioni linguistiche della popolazione. In base alla zona, vengono applicate delle modifiche ai Coefficienti di Abilità relativi alla Reania come **Elemento di Background** *Luogo di Origine*, indicati all'inizio di questo paragrafo.

- **Catena Themis:** È il centro di potere di tutta la Reania, la zona più vasta e popolata. Qui si trova la capitale del regno con al suo centro il palazzo reale, oltre alla sede del Reggente locale; per tradizione, infatti, il reggente della Catena Themis è sempre una figura diversa e indipendente rispetto a quella del re. Dhaulagiri, la capitale, si trova tra le vette più elevate delle Montagne Lucenti, è più precisamente nelle loro profondità dall'alto degli oltre 7.000 metri dai quali svettano. Qui è possibile trovare la maggior parte delle rovine naniche; molte sono ancora accessibili, alcune di esse con le loro forgie ancora funzionanti, ma altre sono perdute dietro migliaia di tonnellate di rocce causate dai crolli nelle gallerie (alcuni avvenuti durante il *Periodo delle Crepe*, causando decine di migliaia di morti) e alcuni resi inaccessibili dagli stessi nani per mezzo di immensi cancelli da loro creati e impregnati di *Magia Runica* di altissimo livello. Da alcune delle miniere ancora sfruttate è possibile estrarre ancora oggi quantita importanti di mithril: la Catena Themis fornisce più del 95% di tutto il mithril estratto sul Continente di Teris, detenendo quindi di fatto il suo monopolio, sebbene le vene sotterranee siano sparse in numerose zone rendendo quindi il lavoro di estrazione lungo e faticoso. Lungo molte delle gallerie, alcune delle quali dimenticate, è ancora possibile ritrovare manufatti nanici (tra cui, sebbene molto raramente, armature create con l'ithildin), e si ritiene che alcune città siano ancora celate in attesa di essere riscoperte e mostrare le immense ricchezze che racchiudono. *Modifiche Coefficienti di abilità: Artigianato [Forgiare armature] x1,3, Conoscenze [Magia Runica] x1,2, Esploratore x1,0, Magia runica x1,1, Socializzazione [Condottiero] x1,0*

- **Catena Psiche:** Sebbene meno estesa della Catena Themis, questa è la zona della Reania più popolata. Le gallerie e grotte interne, più estese e ampie di qualunque altra zona delle Montagne Lucenti, e le cime meno alte e pìu ricche di passi da attraversare rispetto alla Catena Themis, la rende più facilmente abitabile. Inoltre, i flussi migratori sia verso Nord che verso Sud che hanno interessato questa zona, ha portato alla formazione di numerose comunità di persone non originarie della Reania: la Catena Psiche ospita il 90% circa degli esseri umani di sottorazza Teariana tra tutti quelli presenti nell'intero regno. Per questo motivo è definita spesso come la "Porta d'Ingresso" della Reania, comunque il luogo più aperto di tutto il regno, in contrapposizione al carattere piuttosto chiuso che lo contraddistingue. Lo stato sociale che si è generato ha permesso di generare una mentalità comune più varia e meno integralista nei confronti dello stato. Tra le conseguenze, qui si sono formate nel tempo alcune piccole ed isolate cellule di Indipendentisti (sebbene la loro nascita e i principali gruppi a loro sostegno si trovino in altre zone della Reania) grazie ai controlli meno rigidi e ai vincoli più blandi; dall'altro la formazione di una comunità intellettuale più aperta e frizzante, cosa che ha permesso di far nascere qui diversi centri di studio portati avanti dagli intellettuali più importanti ed influenti di tutta la Reania. *Modifiche Coefficienti di abilità: Armi taglienti [Pugnali] x1,1, Esploratore x1,1, Furtività x1,1, Mestieri x0,9 (permangono le eccezioni già segnalate)*
- **Catena Egeria:** Una delle zone più critiche di tutto il regno: Catena Egeria è la meno sviluppata della Reania sotto diversi punti di vista. Dalle infrastrutture (come l'assenza di tutte le principali grandi strade di comunicazione della Reania), alle fonti di reddito e allo stato sociale. Confina per gran parte con il burrascoso territorio delle Terre Selvagge, ulteriore elemento problematico che alcune volte porta a scontri di guerriglia isolati. Nonostante ciò, il regno tiene in buona considerazione questo territorio per via di alcune risorse che solo qui riesce ad ottenere: la più importante è sicuramente il Galvorn che è possibile trovarlo solo nell'Egeria, ma anche alcuni tipi di coltivazioni (in particolare la pianta da tè) e piante di erboristeria selvatiche, grazie al clima umido e alla presenza di altopiani ad altezze piuttosto elevate ma dal terreno fertile e dalla proprietà uniche. Tra queste: valeriana, talassaco, genziana, belladonna ma anche agodoro, biancospino, gemma di lossiren, spina dorata. La capitale della Catena Egeria è nota per essere stata costruita all'interno di un vulcano ancora oggi attivo: si tratta di una costruzione di origine nanica, la più alta vetta creativa del popolo scomparso frutto di un connubio tra capacità ingegneristiche, costruttive e di Magia Runica. *Modifiche Coefficienti di abilità: Armi ad asta x1,0, Artigianato [Alchimia x1,0], Artigianato [Creare veleni] x1,0, Artigianato [Lavorare la pietra] x0,8, Deduzione x0,9 (permangono le eccezioni già segnalate), Esploratore x1,1, Mestieri [Agricoltore] x1,2*
- **Catena Massalia:** È il territorio meno ricco di tutta la Reania. Viene considerato un luogo di passaggio, per la presenza lungo il confine con la Catena Themis della Via del Commercio Nord, che passa per la capitale della regione *Nuptse* che poi si collega con il resto del regno. Qui si trovano alcune delle cellule attive di Indipendentisti più grandi e importanti, e vi risiedono la maggior parte dei drow che vivono nella Reania (escludendo la Foresta delle Nuvole), stanziati principalmente nei territori più in profondità delle montagne. La presenza di questi gruppi, generalmente ostili al re e allo stato (in particolare gli indipendentisti) hanno reso la Catena Massalia quella più pesantemente armata di tutto il regno: qui risiede quasi il 40% degli effettivi dell'esercito. *Modifiche Coefficienti di abilità: Armi ad asta x1,2, Armi esotiche x0,8, Artigianato [Forgiare armi] x1,2, Furtività x1,0, Magia dell'Ordine x0,8, Mestieri x1,0 (permangono le eccezioni già seganalte)*
- **Catena Ausonia:** Questo luogo è soprattutto noto per ospitare la sede degli Indipendentisti: una città pesantemente fortificata e armata, posta in un luogo isolato in una vasta grotta in profondità, con una sola via d'accesso. La particolare collocazione ha permesso al gruppo ribelle di difendere la città dai numerosi attacchi portati nel corso degli anni, ma ha creato tensioni continue e reso tutta l'area molto pericolosa. Il luogo è sempre sorvegliato e ci sono numerose pattuglie dell'esercito a controllarlo: questo ha reso difficili le operazioni degli Indipendentisti nell'Ausonia, e sono costretti a muoversi in gruppi molto piccoli e sparsi; di conseguenza il grosso delle cellule attive più famose e estese si trovano in altri luoghi della Reania, in particolare la Catena Massalia, dove mantengono un profilo basso per evitare di attirare troppo le attenzioni. *Modifiche Coefficienti di abilità: Artigianato x1,1 (permangono le eccezioni già segnalate), Magia runica x0,8, Socializzazione [Condottiero] x0,9*
- **Catena Eunomia:** È la catena meno abitata e la zona delle *Montagne Lucenti* con le vette più basse. Qui in epoche passate si stanziarono alcune famiglie di nani, molto note per le loro capacità combattive e per la costruzione di alcune fortezze allo scopo di respingere altre creature del sottosuolo che qui sono molto attive. Eunomia è il territorio più selvaggio di tutta la Reania, e i centri abitati nelle montagne sono tra i più piccoli di tutto il regno, tant'è che le principali cittadine si trovano lungo le coste. Il confine delle Reania in questo punto ha subito nel corso del tempo diversi cambiamenti, per la presenza del *Regno dei Celeuci* (scomparso a seguito della *Guerra del Rame*) e del Regno di Ke'Mal, con il quale si sono verificati in passato diversi attriti ma con il quale ora si stanno portando avanti da decenni rapporti diplomatici che hanno portato alla creazione di numerosi trattati, discussi e approvati generalmente a Trisul. Nonostante questo, le popolazioni che vivono lungo il confine di entrambi i regni vivono di conflitti continui. Catena Eunomia ospita anche alcuni Senz'Anima abbastanza famosi tra la loro fila. *Modifiche Coefficienti di abilità: Armi contundenti x1,2, Asce x1,1, Conoscenze x1,0 (permangono le eccezioni già segnalate), Magia di Gaia x0,9, Mestieri x1,0 (permangono le eccezioni già segnalate)*
- **Erato:** Non si tratta di una catena montuosa, bensì è il territorio compreso tra le *Montagne Lucenti* e il *Golfo Qi'Radal*; esclusi alcuni piccoli tratti (che ricadono sotto la giurisdizione dei Reggenti delle catene montuose adiacenti) si tratta dell'unica

area di territorio non montagnoso abbastanza vasta di tutta la Reania, e come le altre zone amministrative è gestita da un Reggente. Erato è la zona che gode di meno interesse di tutta la Reania; paga tasse più alte degli altri ed è quella che riceve meno aiuti e attenzioni da parte del re. Nonostante questo ha un ruolo quasi fondamentale: è il principale sbocco sul mare della Reania, soprattutto per la presenza di città portuali con un traffico importante verso altri stati. Questo soprattutto grazie alla cospicua presenza di umani Teariani, ma anche di altre razze (ominus, mezzo-demoni, silvani, asura) altrimenti quasi del tutto assenti nel resto del regno, che rendono Erato un centro multietnico e ricco di opportunità e servizi altrimenti quasi assenti nel resto della Reania. Il clima e il territorio permettono inoltre la produzione di risorse altrimenti quasi del tutto assenti nel resto del regno. *Modifiche Coefficienti di abilità: Armi taglienti x1,2, Asce x1,0, Artigianato x1,1 (permangono le eccezioni già segnalate), Artigianato [Alchimia} x1,2, Capacità fisiche x1,1, Capacità fisiche [Scalare] x1,0, Capacità fisiche [Lotta] x1,3, Capacità fisiche [Nuotare] x1,1, Inventiva x1,2 (permangono le eccezioni già segnalate)*

II. Centri abitati

AMA DABLAM (Catena Psiche)

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 13.409
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (93%), Ominus (7%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questa cittadina è di costruzione relativamente recente, dato che la prima pietra fu posata nel 278 DC. Nasce dal sogno di *Adamalamb Cornelius*, un umano teariano originario del Regno di Tirinto (Ama Dablam è acronimo del suo nome). Raccolse attorno a se gruppi di migranti provenienti dal Sud, in un periodo storico che vide molte migrazioni di massa da un territorio ad un altro, e umani originari della Reania che nel pieno dell'*Era delle Crepe* aveva visto perdere la loro casa, i loro cari e i loro averi. Sfruttando anche alcune somme di denaro ottenute dal regno stesso, guidò questo gruppo alla ricerca di una nuova casa. Ama Dablam è posta in una valle, ad una quota relativamente bassa di 500 metri; è costruita quasi interamente a cielo aperto, le poche strutture scavate all'interno delle montagne sono le fucine, la sede del sindaco, il cimitero, la caserma della piccola guarnigione cittadina, le prigioni e una piccola locanda. Sebbene le ultime costruzioni siano state erette in pietra, la maggior parte delle abitazioni è di legno.
Questo centro nel corso degli ultimi anni ha visto la nascita di due fazioni contrapposte, che ancora oggi segnano le sorti della cittadina: da un lato gli umani reaniani appoggiati da parte degli ominus che vivono ad Ama Dablam, dall'altra gli umani teariani. Questi ultimi lamentano da tempo torti e favoritismi per i reaniani, denunciando il fatto che questi ultimi vivono in condizioni migliori, ricevono continui benefici e trattamenti di favore da parte delle autorità cittadina. Negli ultimi anni i teariani hanno subito numerosi arresti, privazione di abitazioni, aumento delle tasse da pagare. Questa situazione, dapprima solo appena accennata, è degenerata quando al potere è salito l'attuale sindaco *Ragnar Gudionsen* (patronimico), reaniano e fortemente xenofobo. Dapprima sorpresi e disuniti, i teariani sono riusciti a compattarsi attorno a *Felicia Cornelius*, diretta discendente di Adamalamb, un'abile combattente corpo a corpo ma soprattutto grande oratrice ed esperta armaiola. La situazione ha inciso pesantemente sull'economia e la struttura amministrativa della città, cosa che sta sempre di più attirando l'attenzione del Reggente di Catena Psiche sebbene ancora non abbia deciso di intervenire.

CALADFORN (Erato)

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 4.008
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (100%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questo villaggio, il cui nome significa *Luce del Nord*, è l'unico centro abitato elfico di tutta Erato, ed escludendo quelli che occupano altre zone nel Bosco dei Sussurri e coloro che abitano a Lindeloft, in tutto il resto della provincia dell'Erato i drow sono praticamente assenti. Caldaforn ha origini antiche, alcuni lo ritengono il primo centro abitato stabile sulla superficie fondato dai drow sul Continente di Teris, prima ancora che gli antenati del Regno di Ke'Mal uscissero dal sottosuolo. Si trova su un piccolo altopiano rispetto al resto del bosco (circa 50 metri sopra il livello del mare), circondato da un fossato costruito dai drow profondo 15 metri e riempito d'acqua proveniente dai corsi d'acqua che qui si incrociano, in particolare il *Fiume Dûr*. Caladforn è forse l'unico luogo in tutta la Reania in cui si praticano le arti magiche, escludendo la presenza delle Depositarie sul territorio, e viene fatto un uso massiccio della Magia di Gaia. Lo stesso villaggio è sotto un potente incantesimo di *Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]*: Caladforn è praticamente invisibile, e guardando nella sua direzione si osserva solo una fitta boscaglia. Il fossato è largo 20 metri, e l'unica strada per attraversarlo è un

ponte creato con l'incantesimo *Ponte Magico Superiore* sul quale è stato usato l'incantesimo *Permanenza*, anch'esso invisibile (è lungo 25 metri e largo 12 metri). Solo i drow del villaggio possono vedere oltre tale illusione, oltre a coloro che decidono di far entrare, eventualità questa molto rara.
I drow di Caladforn si reputano i protettori del Bosco dei Sussurri: vivevano qui quando la sua estensione era molto inferiore, ne hanno difeso i confini ogni volta che si è verificato un conflitto armato, con le loro sentinelle sparse per tutta la sua area controllano chiunque entri pronti a fermarli nel caso commettessero atti contrari al loro codice. Il bosco è ricco di creature animali e altre di natura mostruosa, e i drow cercano di vivere in pace e armonia con ognuna di esse, influendo sulla loro esistenza il meno possibile e aiutandole qualora siano messe in pericolo; le uniche zone in cui permettono la caccia (tramite un accordo con la città di Lindeloft che ha richiesto anni per essere stipulato) sono le zone adiacenti alla capitale della provincia dell'Erato, nella zona più a Ovest, ed esclusivamente a scopo di sussistenza per la città.

Caladforn è una tipica cittadina drow, che si mostra in tutta la sua natura selvaggia integrata alla perfezione con l'ambiente naturale, tanto che anche senza l'incantesimo di illusione sarebbe comunque difficile da identificare. Si sviluppa sia in altezza che in estensione superficiale. Quasi tutti gli abitanti sono esperti cacciatori e abili con arco e frecce, oltre la media di un normale elfo scuro. Gran parte della popolazione è formata da femmine, le quali si occupano delle difese e delle ricognizioni; gran parte degli affari interni al villaggio sono gestiti dagli uomini, che generalmente non lo lasciano mai. I maschi sono anche coloro che si dedicano alle arti magiche, tramandando ai discendenti del villaggio le loro conoscenze ai discendenti. Ci sono torri di vedetta attorno al perimetro, che rendono virtualmente impossibile non essere notati quando qualcuno si avvicina all'altopiano del villaggio.
Attualmente i maggiori problemi affrontati dai drow sono gli orchi della tribù di Makabbo: da tempo si sono insediati a Est, non molto distanti dal limitare del Bosco dei Sussurri. Pressochè ignorati dalla Reania, gli scontri tra le due razze sono frequenti e molto violenti, soprattutto al limitare del bosco, ma con azioni di guerriglia molto frequenti nelle zone boscose.

CHOMO LUNGMA (Erato)

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 7.137
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (99%), Ominus (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Un tempo città con oltre 25.000 abitanti, Chomo Lungma era la precedente capitale della provincia dell'Erato. Gestita come un tipico centro minerario, basa la sua economia principalmente sull'estrazione di metalli preziosi dalle Montagne Lucenti, che si trovano a ridosso delle imponenti mura cittadine. In particolare è uno dei luoghi di estrazione del mithril, che viene poi subito spedito alla capitale grazie ad una via sotterranea diretta. Nel corso del tempo, i vari sindaci che si sono susseguiti al potere della città sono stati in costante polemica con il re: dapprima per la scarsa considerazione da sempre riposta nella provincia di cui fa parte, cui facevano seguito non solo meno servizi ma anche maggior tasse in proporzione da pagare, in seguito per la scelta di spostare la capitale della provincia a Lindeloft. In conseguenza a ciò, il centro politico, culturale ed economico si è sempre più spostato, portando Chomo Lungma ad una notevole perdita di prestigio e non solo.
Gran parte della popolazione col tempo si è trasferita, in cerca di un posto migliore; la gran parte è emigrata sulla Catena Themis, e solo una piccola parte si è ridistribuita nell'Erato. Inoltre, l'imposizione di dazi e tasse d'ingresso per chi proveniva da Lindeloft, in aperto ostracismo con la nuova capitale dell'Erato, ha ulteriormente impoverito la città. Questo, soprattutto negli ultimi anni, ha portato ad una notevole riduzione dell'estrazione di mithril e altri materiali, comportando un aumento della richiesta e dei prezzi.

CHO OYU (Catena Ausonia)

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 18.219
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (73%), Mezzo-demoni (25%), Ominus (2%)
- **Esportazioni:** Beni esportati
- **Coefficienti di abilità:** Armi ad asta x0,8 (Alabarda x1,1) - Armi contundenti x1,1 (Contundenti piccole x0,9) - Armi da lancio x0,8 (Generico x1,0) - Armi da tiro x1,2 - Armi esotiche x1,0 (Rete x0,8, Scudo chiodato x0,7) - Armi taglienti x1,2 (Perforanti x0,8) - Asce x1,0 - Artigianato x1,0 (Alchimia x0,8, Forgiare armature x1,1, Forgiare armi x1,1, Lavorare la pietra x1,3) - Artigianato runico x0,9 - Capacità fisiche x1,1 (Lotta x1,2, Nuotare x0,7, Scalare x1,2) - Conoscenze x0,9 (Animali x1,2, Locali [Catena Ausonia] x1,2, Magia dell'Ordine x0,7, Magia Demoniaca x1,0, Pietre e metalli x1,2) - Deduzione x1,0 (Ascoltare x1,1) - Esploratore x1,1 - Fede nella Trinità x0,8 - Furtività x0,8 - Inventiva x1,1 (Inventare Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie Demoniache x0,7, Inventare Magie di Gaia x0,9, Inventare Oggetti in Pietra x1,2) - Magia dell'Ordine x1,0 - Magia demoniaca x0,9 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,8 - Mestieri x1,1 (Giocoliere x0,7, Marinaio x0,7, Musicista x1,2) - Socializzazione x0,8 (Condottiero x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

Unico centro abitato all'interno delle *Montagne Lucenti* con la presenza di mezzo-demoni, Cho Oyu è il punto di arrivo della Teodorica e centro culturale di una certa importanza. Segna il confine tra la *Catena Ausonia* e la *Catena Themis* nel punto in cui si trova ed è considerato la porta di ingresso della Reania per molti stranieri.
La città si trova alle pendici delle Montagne Lucenti, a circa 350 metri di altezza, ed è caratterizzata da due torri costruite nel centro che la dominano dalla loro altezza. Queste strutture gemelle sono costruite nel tipico stile architettonico rinomato nel Continente Valar (la sua progettazione e costruzione è opera di ingegneri valariani); sono alte oltre 100 metri, hanno una base quadrata di 50 metri di lato e costituiscono due quartieri a se stanti. Ognuna di esse ospita circa 700 abitanti, oltre ad avere alcuni dei negozi e botteghe più rinomate di tutta la città. Da Cho Oyu partono e arrivano diversi tipi di merci, alcune delle quali di natura esotica proveniente dal Continente Valar. È altresì una città multietnica, famosa soprattutto per i molti spettacoli e ricevimenti che vengono dati di continuo, le compagnie teatrali e i musicanti che si possono trovare ovunque. Tutte queste caratteristiche ne fanno una città piuttosto atipica per i canoni reaniani, sicuramente molto più aperta verso gli stranieri e dal carattere ottimistico ed allegro.

CUDNA (Erato)

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 7.412
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzo-demoni (45%), Umani (36%), Ominus (10%), Asura (9%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

È il centro abitato più grande lungo la Teodorica nel tratto compreso nella provincia dell'Erato. Balza all'occhio per la particolare architettura delle abitazioni, di forma ovale e dai colori più disparati, ma anche per la composizione della popolazione, formata per quasi la metà da mezzo-demoni. Escludendo queste due peculiarità, è il classico centro di passaggio lungo una grossa via di comunicazione, ma che è riuscito a trarre grande profitto sia dai viaggiatori (che fossero carovane commerciali, gruppi mercenari, viaggiatori solitari, gruppi appartenenti a organizzazioni, esploratori) che da altri tipi di attività che, in un modo o nell'altro, ha attratto persone e guadagni.
La costruzione più importante è probabilmente la *Casa del Povero*, una struttura che spicca per le sue grandi dimensioni e per l'aspetto al tempo stesso anonimo e appariscente se raffrontata con le altre (ha forma cubica ed è interamente colorata di un grigio pallido). Si tratta di una sede dei *Menestrelli Viandanti*, con circa 80 affiliati e che oltre alla musica si dedicano prevalentemente a produrre ed eseguire opere teatrali di propria creazione. Cudna abbonda di locande e servizi per i viaggiatori, ma soprattutto di stallieri e maniscalchi: le praterie attorno alla cittadina abbondano di cavalli di una razza tipica della zona, caratterizzati da un'ottima resistenza a lunghe cavalcate e molto robusti in condizioni climatiche avverse. Queste bestie vengono prese allo stato selvaggio, addestrate e quindi vendute per ingenti somme di denaro; ovviamente vengono offerti numerosi servizi correlati. Tipici, infine, sono i tessitori che, tramite i commerci marittimi con *Porto Linde*, ricevono tessuti pregiati e piuttosto rari per ricavarne diversi tipi di manufatti di alta qualità, comprese (ma non solo) armature di cuoio ad alta efficienza. Questi settori permettono a Cudna di generare ingenti somme di denaro, che poi reinvestono in prodotti di ogni tipo comprati dalle carovane di passaggio, facendone di fatto non solo un centro di passaggio ma anche di arrivo di molti mercanti. Cudna compra di tutto, compresi attrezzi da lavoro, scorte di cibo, manufatti in legno e in pietra, armi e via dicendo.

DHAULAGIRI (Capitale della Catena Themis)

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 27.008
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (98%), Drow (1%), Ominus (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Dhaulagiri è attualmente l'unica città abitata della Reania che fu interamente costruita dai nani. Fu abitata dalla loro razza fino a pochi decenni prima della loro scomparsa da Ethran, periodo in cui si insediarono i primi residenti umani. Per un certo periodo fu poco abitata, ma in seguito crebbe con una certa rapidità. Divenne la capitale della Reania nel 178 DC: le questioni furono di natura amministrativa, ma si voleva anche creare un simbolo riconosciuto in tutto il regno.
Perchè la città è unica nel suo genere: a differenza delle tipiche città naniche, Dhaulagiri non è stata costruita nel sottosuolo: è divisa a blocchi, piattaforme costruite in pietra poste su piccoli altopiani sparsi su più vette montane. Ogni piattaforma può contenere fino a una trentina di abitazioni, e sono collegate tra loro da ponti di pietra sospesi, lunghi anche 200 metri. La città è divisa in due zone distinte dalla *Via Bianca*, che l'attraversa sviluppandosi lungo un ponte alto fino a 150 metri dal terreno per circa 6 Km che poggia lungo un passo montano.

Dhaulagiri si trova in un luogo tra i più freddi di tutta la Reania, circondata su più lati da montagne molto alte ricoperte di neve tutto l'anno. Le precipitazioni nevose possono arrivare per 9-10 mesi all'anno, e le raffiche di vento sono frequenti in ogni periodo

stagionale. Il palazzo reale si trova sull'unica piattaforma posta ad un'altezza superiore alle altre, la più a Nord e la più vasta, oltre ad essere l'unica struttura scavata in parte all'interno di parete di roccia. Tutta l'infrastruttura su cui poggiano le abitazioni non sono mai state toccate da dopo la scomparsa dei nani, ma ancora oggi appaiono in perfette condizioni. Discorso diverso per le abitazioni, dove alcune di esse hanno avuto bisogno di un restauro o sono state abbattute, donando a Dhaulagiri un aspetto piuttosto particolare, dove i due stili architettonici completamente diversi tra loro si mischiano. Vi è anche una piattaforma (la più piccola e tra le più vicine al palazzo reale) riservata alle due Depositarie che svolgono il ruolo di consigliere del re.
Quasi tutta l'economia di Dhaulagiri si basa sulla Miniera Thinkad: la maggior parte dei lavoratori sono minatori o esperti metallurgici che raffinano i materiali estratti per creare lingotti che poi vengono venduti. Le grandi quantità estratte hanno permesso lo sviluppo di tutta una fascia di artigianato basato sull'utilizzo e la lavorazione dei metalli. D'altro canto la città dipende quasi del tutto dalle merci prodotti in altri luoghi della Reania per la propria sussistenza: cibo, acqua, legna, tessuti e manufatti di ogni tipo sono infatti acquistati. Si ha quindi un continuo movimento di carovane, interessate sia a vendere che a comprare i prodotti tipici della città.

GANESH HIMAL (Capitale della Catena Psiche)

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 39.432
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (95%), Drow (4%), Ominus (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Città più antica di tutta la Reania e, a detta della sua gente, di tutto il Continente di Teris, Posto a 1.900 metri di altezza, Ganesh Himal è il luogo in cui si insediarono per la prima volta stabilmente gli uomini in fuga dall'attuale Regno di Heren lungo il Fiume dell'Esodo; in altre parole, Ganesh Himal rappresenta il luogo di nascita dell'attuale Reania. Secondo la tradizione storica del regno, i nomadi provenienti da Ovest avrebbero voluto insediarsi lungo le sponde del Fiume dell'Esodo, ma il terreno scosceso e difficilmente edificabile, nonchè esposto alle intemperie metereologiche e dal terreno franoso, indussero questo popolo a proseguire oltre il fiume, fino a giungere in un luogo più interno delle Montagne Lucenti, più adatto per costruire la prima comunità stanziata. Esistono molte storie e leggende riguardo questa storia, ma gli storici concordano sul fatto che il viaggio decimò la popolazione, e anche una volta insediatisi il rischio di estinzione fu molto alto per diversi anni a seguire: a causa del clima, delle creature selvagge, problemi di approvigionamento durante i periodi più freddi di risorse animali e vegetali che comunque sono presenti in discrete quantità.
La città è nota in tutta la Reania per una serie di aspetti particolari che la caratterizzano. È stata capitale del regno fino al 178 DC, quando con un editto reale fu spostata a *Dhaulagiri*, considerata più centrale e quindi più efficiente a livello amministrativo, ma rimane di gran lunga il luogo più abitato di tutta la Reania. Ganesh Himal si sviluppa sia all'esterno che all'interno delle montagne. La zona alla luce del Sole è la parte più antica ed ospita circa 12.000 abitanti: il quartiere centrale, piccolo rispetto agli altri, con una forma irregolare e adiacente alle porte di ingresso (l'unica della città), è il nucleo originale dove si sono insediati i primi coloni. Le antiche case fatta non esistono più da tempo, ma è stato riservato un piccolo spazio dove è stato eretto un monumento commemorativo nel punto in cui sono state erette le prime strutture. Attorno al perimetro di questo quartiere si estende un'area verde, una sorta di parco cittadino, con tanto di piccoli laghetti e vie pedonali. Attorno si sviluppano altri quartieri dove è possibile trovare un pò di tutto: artigiani, abitazioni, locande e depositi di sale, usati durante le nevicate da spargere sulle principali vie di comunicazioni. Le abitazioni arrivano fino alle pareti scoscese delle montagne che rimangono adiacenti per parte del perimetro, mentre sui lati liberi sono state costruite delle solide mura di pietra. Tutte le case sono caratterizzate da un tetto a spiovente di colore rosso, che è anche il colore che rappresenta la città.

Il resto della città è stato scavato all'interno delle montagne: una delle caratteristiche di Ganesh Himal è che sia le mura esterne che tutti gli scavi interni sono stati realizzati senza l'aiuto del popolo nanico, che generalmente è sempre stato coinvolto in quasi tutte le realizzazioni di questo tipo nel passato della Reania, e questo viene visto come motivo d'orgoglio dalla popolazione. La zona del sottosuolo presenta le strutture più importanti: vi è la sede del Reggente (un tempo il palazzo reale, motivo per cui ha una grandezza e uno sfarzo fuori dal comune), un'arena dove avvengono spettacoli e combattimenti di vario tipo, le abitazioni dei nobili più importanti, la caserma delle guardie cittadine, dei campi coltivati con prodotti tipici del sottosuolo, una biblioteca nella quale sono raccolti (tra gli altri) documenti e libri sulla storia della città. Tutta quest'area è stata ricavata da un'unica grotta, quasi interamente scavata nel corso di molti decenni, e non presenta altre vie di collegamento con il sottosuolo.
Ganesh Himal si è ingrandita poco a poco nel tempo, rimanendo un villaggio di dimensioni modeste per diversi secoli dalla sua fondazione, ma è nel -1.098 AC (quando conta circa 7.000 abitanti) che inizia una rapida espansione: viene infatti ricevuta una delegazione di Asura, una razza quasi del tutto sconosciuta proveniente dal Continente Valar, la quale installa il primo Portale Asura di tutta Ethran proprio a Ganesh Himal. La costruzione, che richiese cira 3 anni, ed ha permesso di collegare la città con *Sheratan*, nelle *Lande Libere*. Posto all'interno del sottosuolo, al centro della caverna e circondata da un ampio spiazzo libero, il portale ha permesso di migliorare notevolmente le condizioni di vita. Fino a quel momento, oltre alle strade di comunicazioni con zone più interne delle *Montagne Lucenti*, i collegamenti più importanti erano rappresentati dalle vie fluviali, che però non garantivano le

risorse necessarie per il benessere cittadino, basato per lo più con quello che si poteva ottenere nei dintorni. La stessa principale via di comunicazione, l'Apsaras, al tempo copriva solo un tratto dell'attuale percorso e si usava al suo posto per i trasporti il Fiume dell'Esodo, che però diventa difficilmente navigabile quando si inizia a salire sopra i 300 metri di altezza.
Il Portale Asura ha creato un'immensa opportunità, aumentando notevolmente la ricchezza della città e della Reania, attirando nuovi abitanti e ampliando notevolmente la sua superficie; al contempo, sta alla base della realizzazione di numerose opere strutturali, tra cui il completamento della Via Bianca, la principale via di comunicazione della Reania.

Ganesh Himal è sede di molte celebrazioni legate alla storia e le tradizioni della Reania; qui inoltre è presente il *Cimitero dei Re*, ovvero il luogo dove vengono sepolti tutti coloro che hanno regnato. Si tratta di un cimitero che si trova fuori dalle mura cittadine, costruito lungo un pendio piuttosto dolce, nel quale ogni re passato ha un mausoleo dedicato a lui e la sua famiglia più stretta. Il mausoleo viene eretto nel momento in cui sale al trono un nuovo re, e viene comunque mantenuto a suo nome (nel momento della morte) anche nel caso in cui il suo corpo scompaia. Per via della sua storia, importanza e prestigio, la città gode di un trattamento speciale: possiede completa autonomia, ovvero neanche il re interferisce con le scelte politiche, amministrative ed economiche di Ganesh Himal e di tutta la Catena Psiche.
La principali attività sono legate all'estrazione di minerali (principalmente ferro, mithril, argento e crenite) e quasi tutti gli artigiani cittadini sono abili nella loro lavorazione. Non solo armi ma anche utensili, gioielli, piccoli congegni di precisione (come chiavi e lucchetti). L'uso di pietre preziose da abbinare a tali creazione è del tutto assente, gli artigiani locali preferisco dare forme particolari e difficili da realizzare per dare un tocco di pregio alle loro creazioni. Ganesh Himal è famosa per la sua produzione di armature ottenute da tessuti esotici, in particolare dalle pelli e le scaglie dei draghi, che hanno la loro tana su alcuni dei picchi più elevati delle Montagne Lucenti o all'interno di grotte nel sottosuolo. La città è in grado di sostenere un assedio, sebbene per periodi non troppo lunghi: ci sono magazzini e granai per scorte alimentari, oltre che cisterne per le riserve idriche, e le produzioni agricole da sole sono in grado di sostentare la popolazione per circa 2 mesi. Gran parte di queste scorte vengono usate per attraversare i periodi più freddi dell'anno: di norma ci sono nevicate per tutta la stagione di Lossiren, e spesso si prolungano per diversi giorni all'inizio di Suiren. Non di rado durante il periodo dell'anno peggiore la città rimane bloccata, praticamente irraggiungibile perchè le strade sono bloccate da metri di neve, che può cadere anche per giorni senza sosta rendendo impossibile lo sgombero.

GASHERBRUM (Catena Massalia)

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 13.441
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (63%), Drow (33%), Ominus (4%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Capitale della provincia della Catena Massalia fino al 188 DC (quando viene spostata a Nuptse) Gashrebrum è una città sotterranea, suddivisa in tre grotte principali collegate tra loro da una fitta rete di gallerie, posta in una delle zone con le montagne più alte di questa zona delle Montagne Lucenti.
Con un'economia basata principalmente sull'estrazione di minerali e la cattura di creature pericolose del sottosuolo (dalle quali si ricavano diversi tipi di materiali pregiati) un tempo era l'unico centro abitato di rilievo di tutta la Provincia, quando la popolazione sfiorava i 30.000 abitanti. Con la perdita di importanza e potere, unita anche a filoni minerari sempre più scarsi, la città si è spopolata parecchio. Oggi più del 50% della popolazione è formata da guardie dell'esercito della Reania. Fin dal passato, Gasherbrum è stato uno dei centri di maggior attività del gruppo degli indipendentisti, e ancora oggi operano in città. Sebbene il gruppo ribelle abbia le sedi principali in altri luoghi della Reania (in particolare nella Catena Ausonia), questa è la regione dove notoriamente fanno partire la maggior parte dei loro attacchi, e Gasherbrum è uno dei centri principali. La Reania, spinta anche dalla particolare posizione geografica della zona (cioè chiusa tra le Terre Selvagge e il Regno di Tirinto, da sempre considerati pericolosi), stanzia da molto tempo gran parte degli effettivi dell'esercito nella Catena Massalia, e Gasherbrum è il principale centro militare dove si trovano il comandante e i principali ufficiali che operano sul territorio.
Gasherbrum sorge attorno alle sponde del *Fiume Seif* (descritto nel *Paragrafo 5: Regno di Tirinto*) che scorre per i primi tratti sotto terra formando piccoli laghetti sotterranei, attorno ai quali si sviluppano la paggior parte delle abitazioni.

GOSAINTHAN (Catena Egeria)

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 3.892
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (97%), Drow (7%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Si tratta dell'unico centro di una certa grandezza di tutta la Catena Egeria che si dedica attivamente all'opera di scavo ed estrazione di minerali. Nasce come un semplice accampamento di minatori; all'inizio provvisorio, poi permanente, e infine diventa un villaggio dove i lavoratori portano le loro famiglie a vivere. Le prime costruzioni permanenti si trovano su una piana brulla e poco fertile, ma con l'aumento della popolazione è stato necessario edificare anche in altre zone, così il villaggio si è espanso anche nel sottosuolo. Gosainthan ha un particolare clima rigido e nevoso rispetto al resto della Catena Egeria, e spesso ha dovuto fronteggiare frane e valanghe a causa del terreno cedevole sul quale è stata costruita. Riceve per questo continui aiuti di varia natura direttamente al Re della Reania, perchè per l'economia dello stato è fondamentale l'estrazione di metalli e minerali dalle *Miniere Zirkani*, luogo di lavoro di gran parte della popolazione.
A Gosainthan si trova una piccola cellula di indipendentisti, i cui affiliati si sono mescolati alla popolazione come normali lavoratori; la fazione ha molto interesse per le miniere, sia per eventuali sabotaggi ma anche per effettuare furti di materiali, tra cui il Galvorn fonte di grande ricchezza.

KARAKORUM (Catena Themis)

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 13.439
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (97%), Ominus (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questo centro abitato si trova adagiato lungo un tratto della Via Bianca che attraversa un passo di montagna posto tra due vette di aspetto e dimensioni molto simili tra loro; per questo a volte viene anche chiamata la *Città dei picchi gemelli*. Sebbene in una zona centrale delle Montagne Lucenti, si trova all'altezza relativamente poco elevata di 800 metri, dove si ritiene che in un tempo remoto scorresse un fiume di dimensioni imponenti.
Karakorum è un importante centro di scambio, ma anche molto ricercato per la bellezza della sua valle e le meraviglie naturali che la circondano. È un centro piuttosto recente, nato come accampamento militare durante la Seconda Guerra Demoniaca dedito principalmente ai rifornimenti e la funzione di magazzino. In seguito divenne centro di raccolta di rifugiati in fuga dalle loro città, e mantenne tale funzione anche dopo la fine del conflitto. Sorsero le prime costruzioni stabili, e durante la ripresa dei movimenti lungo la Via bianca (non solo commerciali) Karakorum acquisì una certa importanza. Si distingue dalle altre città della Reania per la sua architettura basata principalmente sul legno, con abitazioni alte e strette, e per gli ampi spazi verdi tra cui un'immenso giardino che occupa tutta la zona centrale. Da Karakorum partono numerosi sentieri che permettono di raggiungere le vette delle montagne attorno, lungo percorsi di varia difficoltà e lunghezza. Oltre che di legname, la zona è ricca di diverse piante alchemiche, tra cui il Sospiro dell'inganno e l'albero di Wynroot. La cittadina è inoltre nota per avere uno dei rarissimi centri di allevamento di ragni *Camminatori zoppi*, da quali si ricava la Seta Argentata. Esiste un solo passaggio per il sottosuolo, che viene costantemente pattugliato dato che a volte emergono creature pericolose.

KEPPU (Catena Themis)

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 3.612
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Ominus (64%), Umani (36%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Si tratta di un piccolo villaggio sotterraneo, dedito principalmente all'estrazione di materiali dal sottosuolo (in particolare ferro e carbone, ma anche piccole quantità di argento e pietre preziose) all'interno di una zona piuttosto pericolosa per la presenza di diverse creature pericolose. La peculiarità di Keppu è quella di essere abitata principalmente da ominus del sottosuolo, una comunità che ha origini molto antiche, insediatasi qui prima della nascita della Reania. Sono da sempre autosufficienti, in grado di coltivare piccoli campi di piante del sottosuolo, cacciare diverse creature commestibili della zona e sfruttando una vena d'acqua che scorre a Nord del villaggio; solo di recente è stata creata una via di comunicazione diretta con la *Strada Ombrosa*.

INDRASAN (Capitale della Catena Eunomia)

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 3.890
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (100%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Indrasan è la capitale della *Catena Eunomia*, e sede del suo Reggente. È la capitale amministrativa più bassa della Reania, posta ad un'altitudine di 700 metri in una vallata dalla forma irregolare, e la più piccola sia come estensione che come numero di abitanti. Da quando il nuovo Reggente è salito in carica nel 406 DC, Indrasan è in continua disputa con il re e la capitale per via delle richieste di risorse per il potenziamento delle infrastrutture, l'ampliamento dell'esercito, di fondi per avviare alcuni tipi di opere ritenute necessarie, e per l'esplorazione e la ristrutturazione di alcune delle antiche fortezze naniche. Richieste finora negate per via dei forti sospetti (in taluni casi certezze) di corruzione e appropriazione indebita di beni e denari della casta nobiliare e delle persone più influenti, che si ritiene siano in collutazione con bande organizzate, truffatori e estorsori.
La popolazione vive per lo più di allevamenti stanziati lungo piccole insenature della valle; il villaggio è piuttosto isolato, il territorio al di fuori dei suoi confini è selvaggio e poco esplorato, oltre che ricco di pericoli causati da diverse creature del sottosuolo. La maggior fonte di ricchezza risiede nelle fortezze naniche circostanti abbandonate, che a distanza di molti secoli continuano ad essere depredate di oggetti di manifattura nanica e altri tesori, tenuti per esposizioni di prestigio o rivenduti a prezzi esorbitanti a collezionisti o persone provenienti da altri luoghi.

Indrasan è stata fondata dopo la *Seconda Guerra Demoniaca*; la vecchia capitale amministrativa della Catena Eunomia fu rasa al suolo durante il conflitto. Più precisamente fu sacrificata: la sua posizione difficilmente difendibile fu usata per favorire l'avanzata delle armate demoniache, per permettere poi una controffensiva più efficace dalle fortezze naniche della zona. L'obiettivo era quello di riqualificare Catena Eunomia creando un centro che potesse diventare un faro importante per tutta la zona. Purtroppo la posizione isolata di Indrasan, la crescita di importanza di Trisul, la presenza di creature pericolose del sottosuolo e di bande di banditi, e la corruzione e sete di potere nei nobili insediatisi al potere, non hanno mai permesso di raggiungere lo sviluppo che si augurava il regno. Negli ultimi anni si è discusso più volte lo spostamento della capitale dell'Eunomia a Trisul, ipotesi osteggiata da diversi esponenti della corte perchè rappresenterebbe il fallimento di alcune delle politiche reali più sentite nel recente passato e con alcuni investimenti importanti che a quel punto sarebbero considerati persi.

KANCHENJUNGA (Catena Eunomia)

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 1.498
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (97%), Ominus (2%), Drow (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questo villaggio scavato nelle profondità delle montagna è di recente costruzione, ed è in realtà un crocevia per carovane, avventurieri in cerca di ricchezze e archeologi. Kanchenjunga si trova a metà strada del passaggio che collega le due strade principali della Reania lungo il braccio di terra che collega il Regno di Ke'Mal al resto del continente, e in particolare è il punto migliore per oltrepassare le Montagne Lucenti. Per chi transita lungo questo tratto del Continente di Teris è il sistema migliore per andare dalle terre a Sud a quelle a Nord (e viceversa) del continente. Kanchenjunga è stata edificata per fornire un punto di appoggio per chi effettua questo transito, sfruttando una serie di grotte sotterranee di piccole dimensioni ma collegate naturalmente tra di loro (per un totale di 9), ma anche la presenza di un'antica fortezza nanica, ora in rovina e abbandonata.
La fortezza venne edificata in epoche passate per permettere lo stanziamento di un'armata nanica per scopi protettivi: da qui infatti partono diversi passaggi sotterranei, diretti a Sud-Est e a profondità maggiori, che portano in territori in cui vivono creature pericolose allo stato selvaggio tipiche di questi luoghi, ma soprattutto all'interno di una vasta serie di grotte sotto il controllo dei nephilim, che per molto tempo in questi luoghi hanno minacciato i territori nanici. Ora dei tanti passaggi per questi luoghi ne sono rimasti aperti solo due, di cui uno nelle zone più in profondità della fortezza; i nephilim non sono mai stati sconfitti, ma si sono rintanati in profondità e non hanno più creato minacce, almeno in tempi recenti.

Le numerose battaglie combattute dai nani partendo da questa zona ha reso il villaggio un punto di riferimento per studiosi, avventurieri e razziatori di tesori: sono numerosi gli avamposti nanici abbandonati e campi sotterranei teatro di scontri e battaglie, e ancora oggi è possibile trovare vecchi cimeli nanici, tesori, ma anche creature pericolose che si aggirano in questi luoghi, tra cui fantasmi e altri non-morti generati proprio da questi eventi.

KANG TAIGA (Catena Egeria)

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 6.109
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (93%), Mezzo-Demoni (7%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Talvolta definita la *Porta dell'Ovest* dagli abitanti della Catena Egeria, è il centro abitato di una certa importanza più a Occidente di tutto il regno. Si è repentinamente ingrandito alla fine dell'Era delle Crepe, grazie soprattutto al Regno di Heren che privilegia questa zona come punto di ingresso nella Reania. In particolare non di rado ci sono visitatori, mercanti e viaggiatori interessati a visitare le coltivazioni di alta quota di Kang Taiga, per lo più provenienti dalla città di *Celma* nel *Regno di Heren*. Questa cittadina, come altre zone della *Catena Egeria*, porta avanti coltivazioni ad alta quota di merci piuttosto rare e richieste, sfruttando i numerosi altopiani di questa zona delle *Montagne Lucenti* e il clima favorevole (piovoso ma con temperature più alti rispetto ad altre zone montagnose della Reania).
In particolare, a Sud-Est della cittadina, in una zona ad altitudine maggiore, si estendono campi coltivati (alcuni zu zone pianeggianti, altre lungo declivi piuttosto dolci ericchi di prati fertili) in cui si producono principalmente (ma non solo): tè, alberi di bambu, soia, uva, seta fantasma. Meno produttiva, almeno secondo le medie nazionali, l'estrazione di metalli e minerali: le miniere sono molto poche e la resa comunque proporzionalmente bassa. Per quasi il 70% della produzione complessiva viene estratto ferro.
Come in quasi tutta la Catena Egeria, Kang Taiga ha una società ancor più chiusa e diffidente nei confronti degli stranieri. L'ingresso non è vietato, ma qualunque visitatore entri in città deve avere un visto di ingresso, della durata massima di 1 Giro, rilasciato dalle guardie all'ingresso a pagamento. Kang Taiga è protetta da una cinta muraria in pietra, e gran parte dei mercanti di passaggio scelgono di fermarsi per riposare e fare rifornimenti fuori di esse, dove si trovano locande e stallaggi.

KARDONG (Capitale della Catena Egeria)

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 20.490
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (100%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questa città viene considerata quasi unanimamente la massima espressione tecnologica, ingegneristica e magica raggiunta dal popolo dei nani. Kardong è infatti stata realizzata all'interno di un vulcano ancora oggi attivo, edificata su immensi pilastri di pietra di un tipo del tutto sconosciuto e imbevuti di magia, che si infilano all'interno della bocca del vulcano attraverso la lava che ribolle di continuo. La città si trova su un'immensa piattaforma dello stesso materiale ad un livello dalla lava che oscilla, a seconda dei periodi, tra i 30 e i 60 metri d'altezza. Nessuno ha idea di come si a stato possibile realizzare tale opera, e nonostante gli studi effettuati ancora oggi non si hanno idee in merito. Lo stesso dicasi per la cupola magica che avvolge l'intera città, impedendo il diffondersi di vapori nocivi e mantenendo una temperatura adatta alla vita,o per l'incredibile ponte sospeso, lungo quasi 200 metri e largo 30 metri, che seguendo un percorso in discesa (dalla bocca del vulcano all'ingresso della città) collega Kardong con l'esterno. Secondo la tipica architettura nanica, tutto è inoltre stato costruito secondo proporzioni gigantesche; le mura che circondano la città sono alte 30 metri, e l'unica porta d'ingresso è alta 25 metri e larga 10 metri (con doppia anta).
La barriera magica consente di avere un ambiente costante, anche se non ideale: la temperatura è sempre intorno ai 25 °C con un alto tasso di umidità. La parte sottostante della piattaforma sulla quale poggia la città è ricca di grate e strane strutture di pietra, il cui scopo è quello di convogliare i vapori caldi che vengono sfruttati per far funzionare diversi dispositivi a vapore e non solo: tra questi ascensori per passare tra i vari livelli della città (ce ne sono 4, ognuno a diverse altezze), per riscaldare l'acqua nelle numerose sale termali, fornire energia per particolari sistemi di illuminazione presenti in tutta la città e dare vita a tanti piccoli dispositivi. Come per l'edificazione, nessuno ha idea di come funzionano questi sistemi: questo ha impedito non solo di replicare tali sistemi, ma anche di mantenerli in perfetta efficienza. Sebbene la realizzazione nanica ha permesso ai congegni di funzionare agregiamente ancora oggi, quelli che si sono guastati non è stato possibile rimetterli in funzione.

Kardong è una città piuttosto chiusa sotto diversi punti di vista. Le strade che la mettono in comunicazione con altri luoghi sono di difficile percorrenza, pericolose per la presenza delle creature che vi abitano e con scarsa manutenzione. Spesso viene considerata sarcasticamente come una città-stato, in quanto la stessa amministrazione del Reggente della Catena Egeria (che qui ha la sua sede) è spesso in funzione della sola capitale delle provincia, piuttosto che per tutta nella sua interezza, causando quindi uno stato di abbandono di questa zona della Reania. La città è famosa sia per le sue coltivazioni ad alta quota che si trovano a Est (principalmente di tè, che viene poi lavorato in diverse tipoligie e varietà direttamente sul posto), ma anche per le rinomate gilde di ladri e di spie che si trovano qui. Sebbene formalmente siano contrastate dalle guardie cittadine, nei fatti la loro presenza torna utile alla nobiltà locale. La politica di Kardong è infatti basata su nobili proprietari di appezzamenti di terreno più o meno grandi, sui quali hanno grande influenza e sono in grado di apporre anche leggi specifiche, e tra loro si intrecciano relazioni che sfociano in accordi e conflitti. Le gilde dei ladri e delle spie si trovano in mezzo a questi meccanismi, assoldati di nascosto dietro ingenti pagamenti per arrecare danno o raggiungere un vantaggio importante; l'intreccio tra nobili e organizzazioni criminali è tale che questi ultimi riservano persone specifiche per lavorare per un singolo mandante.
Nel mezzo vive la gran parte della popolazione; le dispute che si creano ai piani alti della società di Karlong influenzano le persone comuni, gli artigiani, i commercianti e i più poveri, non necessariamente in male ma poche volte in bene.

LHOTSE (Catena Psiche)

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 3.189
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (100%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Lhotse è un villaggio nato come accampamento per le carovane di passaggio lungo la strada Apsaras, ma che in seguito è diventato un centro abitato permanente. Oggi come un tempo la sua principale attività è quella di ospitare e ricevere le carovane di passaggio, in particolare quelle provenienti da Aelin-Uial, per prepararsi ad attraversare le *Montagne Lucenti*, quindi attrezzandosi con provviste ed equipaggiamenti adeguati lungo un territorio dal clima freddo e più ostile.

LINDELOFT (Erato)

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 19.315
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (59%), Mezzo-demoni (22%), Drow (9%), Ominus (7%), Asura (3%), Dampiri (< 0,01%)
- **Esportazioni:** Beni esportati
- **Coefficienti di abilità:** Armi ad asta x1,1 (Falce x0,8, Tridente x0,8) - Armi contundenti x1,0 - Armi da lancio x1,1 (Generico x1,0) - Armi da tiro x1,1 - Armi esotiche x0,9 (Mano artigliata x0,8, Mazzafrusto x1,2) - Armi taglienti x1,0 (Spadoni x1,2) - Asce x1,1 - Artigianato x1,2 (Creare veleni x0,9, Forgiare armi x1,1, Lavorare la pietra x1,1) - Artigianato runico x0,8 - Capacità fisiche x1,1 (Lotta x1,2) - Conoscenze x0,8 (Animali x1,2, Geografia x1,2, Locali [Lindeloft] x1,2, Natura x1,2) - Deduzione x1,0 (Ascoltare x1,2, Osservare x1,2) - Esploratore x1,3 - Fede nella Trinità x0,8 - Furtività x1,1 - Inventiva x1,2 (Inventare Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie Demoniache x0,7, Inventare Magie di Gaia x0,9, Inventare veleni x1,0) - Magia dell'Ordine x1,0 - Magia demoniaca x0,8 - Magia di Gaia x0,9 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,1 (Cavalcare x1,2, Chirurgo x1,2, Musicista x0,7, Traduttore x0,7) - Socializzazione x0,8 - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

Lindeloft è la capitale della provincia di *Erato*. In origine è un piccolo accampamento di popolazioni in fuga durante la *Guerra del Monco*, da piccoli villaggi sulla costa che vedono sbarcare truppe di Qi'Radal che in un primo momento occupano alcune zone dell'attuale provincia di Erato. Muovendosi verso l'interno, attraversano il *Bosco dei Sussurri* e si fermano a suo limitare, in una specie di conca circondata da 5 colli. Ritenuto un posto sicuro e facilmente difendibile, formano quello che ritengono un avamposto provvisorio. La guerra però si prolunga per decenni, e le tende diventano in seguito le prime case stabili, fatte interamente in legno. Il luogo ricco di risorse (cacciagione, campi coltivabili, risorse vegetali spontanee, clima favorevole) e non colpito dalla guerra, favorisce il proliferare della comunità, che con un processo graduale diventa stabile.
Lindeloft rimane un villaggio di medie dimensioni di circa 2.500 anime per molto tempo, fino a quando non diventa un centro importante a seguito dell'apertura di Thinkal, l'accademia di studi della Reania. Il centro diventa un punto di riferimento importante per gli studiosi, gli studenti, gli insegnanti o anche solo coloro che vogliono visitare Thinkal. Il villaggio diviene una cittadina, si creano nuove vie di comunicazioni, aumentano i traffici di merci; sfruttando anche i flussi migratori abbastanza comuni nella Catena Psiche si ingrandisce ancora e diventa punto di riferimento per tutta la provincia. Per la sua importanza crescente, tramite un editto reale Lindeloft diviene capitale dell'Erato nel 364 DC.

La città di Lindeloft si divide in diversi quartieri, separati tra loro (delimitati) dalle uniche strade lastricate in pietra che possiede. La zona centrale, nella conca attorno ai colli, è il *Quartiere Vecchio*, cioè quello formato dalle prime case costruite; di forma circolare, anche se molte delle case originarie sono state ricostruite, possiede tutte abitazioni fatte completamente in legno. Attorno a questo nucleo centrale si sviluppano gli altri quartieri, posti a ridosso dei colli che circondano Lindeloft: *Quartiere degli Studenti* (dove vivono la maggior parte delle persone che studiano o lavorano a Thinkal; molte di queste abitazioni sono case comuni, dove si ospitano per periodi temporanei anche più di 10 persone alla volta), *Quartiere Gelsomino* (sede del sindaco, della caserma delle guardie cittadine, dei magazzini cittadini e di alcune abitazioni di persone altolocate), *Quartiere Iboga* (raccoglie la maggior parte dei commercianti e importanti negozi di erboristeria e prodotti alchemici, oltre che alcune abitazioni), *Quartiere Pervinca* (il più piccolo, raccoglie la maggior parte degli artigiani, un paio di locande e due biblioteche ben rifornite) e *Quartiere Ginestra* (quartiere per lo più abitativo, con diverse locande, alcuni servizi per i viaggiatori di passaggio e i mercanti itienranti e le abitazioni dei cacciatori cittadini). Attorno, soprattutto a Nord e a Sud, si sviluppano campi coltivati, dove si trovano le case dei contadini della zona, e alcune zone di pascolo.
Lindeloft è un centro quasi del tutto autosufficiente: le caratteristiche della zona permettono di avere buoni raccolti, cacciagione, prodotti naturali spontanei (soprattutto frutti, ma anche alcune piante usate in erboristeria e alchimia), ma anche riserve di pietra e alcuni minerali e metalli estratti in modeste, ma sufficienti, quantità dalle colline a Nord. Falde acquifere sotterranee hanno permesso

di avere grandi quantità di acqua potabile, e i pozzi abbondano in tutta la città. Non possiede una cinta muraria, e la difesa cittadina è affidata a 5 piccole torri di guardia ognuna posta in cima ad un colle; le torri sono in grado di occupare fino a 20 soldati e sono attrezzate per ospitare le truppe per oltre 2 mesi anche durante i periodi più freddi dell'anno. La presenza di Thinkal ha inoltre permesso di sviluppare ampiamente commerci di un certo tipo (piante officinali e alchemiche, testi scritti sia comuni che rari, ma anche servizi di persone specializzate in vari campi di studio) che hanno portato notevoli ricchezze.

LUSO (Catena Ausonia)

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 2.113
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Ominus (93%), Umani (7%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Luso è un villaggio nato in epoche remote; è una delle poche comunità di ominus presenti nella Reania, e probabilmente quello con la storia più antica. Si trova a circa 1.400 metri di altezza, ed è caratterizzato da una piccola cava a Nord (la principale fonte di reddito) e da un piccolo corso fluviale che parte dalle montagne circostanti e si perde nel sottosuolo circa 3 chilometri più a Sud. Luso è dimora di alcuni incantatori abili nell'uso della Magia di Gaia, conoscenze che si tramandano da millenni di generazione in generazione per via orale, ma che rimangono custodite in questo luogo e non vengono insegnate a nessun straniero.

MACHAPUCHARE (Catena Themis)

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 3.245
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (98%), Drow (1%), Ominus (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Villaggio piuttosto isolato, sebbene collegato dalla non molto distante Via Bianca, costruito quasi interamente nel sottosuolo poche decine di metri sotto il livello del terreno. Il centro vive soprattutto del commercio dei suoi prodotti tipici (tra cui la lana merino, la seta prodotta da alcuni bachi tipici della zona), ma è noto soprattutto per la presenza di un gruppo di addestratori di animali specializzato in mostri (principalmente grifoni), che sono tipici di queste zone. Occupano l'unica area del villaggio alla luce del Sole, e occupano parecchi ettari di terreno: possiedono ben 3 magioni, campi recintati e gabbie per tenere a bada le creature catturate che sono ancora allo stato selvatico. Di solito catturano creature molto giovani, ma non si appropriano delle uova.
Il gruppo può gestire fino a 12 creature, devono sostenere costi ingenti per la loro attività e di conseguenza vendono le creature ammaestrate a prezzi estremamente elevati. Escludendo persone molto facoltose, le creature vengono di norma vendute a gruppi di mercenari che hanno le necessaria disponibilità economiche o in cambio di alcuni servigi, oppure al regno stesso che poi li affida a generali dell'esercito.

MAKALU (Catena Eunomia)

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 10.763
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (94%), Drow (6%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Makalu fu fondata dopo la *Guerra del Rame* dai resti di un villaggio raso al suolo dalla Reania: prima della guerra il lembo di terra compreso tra la costa e le *Montagne Lucenti* che corre a Sud della *Catena Eunomia* era infatti sotto il controllo del *Regno dei Celeuci*.Il vecchio villaggio, eretto su un'insenatura dalle acque poco profonde a forma di un grossolano uncino, fu attaccato dall'esercito reaniano e usato in seguito come punto di appoggio per l'esercito che si muoveva lungo la costa.
Makalu divenne quindi in seguito punto di arrivo della *Celeudica* una volta ricostruita; secondo i piani soprattutto del *Regno di Ke'Mal*, si sarebbe dovuta creare un'importante rotta commerciale, soprattutto per i centri abitati della zona superiore del regno. Ma le condizioni precarie della strada lungo il territorio reaniano e i problemi legati al brigantaggio e i ladri che vivono lungo la via hanno minato pesantemente queste idee. Quindi gran parte dei traffici lungo questa direttiva si sono spostati a Nord delle Montagne Lucenti, attraverso la città di Nunagiri e sfruttando eventualmente il passaggio sotterraneo che passa per *Kanchenjunga* per giungere a Makalu ed eventualmente nelle zone a Sud del *Continente di Teris*.

Makalu vive principalmente di pesca; parte della popolazione discende dagli abitanti del Regno dei Celeuci, divenuti prima schiavi e poi liberati anni dopo la fine della guerra. Ancora oggi alcuni ricordano il passato e la loro discendenza e vedono i reaniani come

usurpatori, dando vita a scontri e disordini, ma la maggior parte si sono integrati nella società reaniana sebbene ancora oggi si sentono più abituati a vivere in una cittadina sulla costa piuttosto che nel sottosuolo o tra le montagne innevate. La maggior predisposizione naturale per i discendenti dei Celeuci per gli ambienti marittimi ha permesso la creazione di un porto a Makalu, di piccole dimensioni ma ben costruito, strutturalmente logico e gestito con accuratezza e precisione dalle autorità portuali. Questo ha permesso la creazione di rotte marittime nel Mare Luminoso con altri centri del Sud del continente, in particolare con il centro di *Galatea* nel *Regno di Heren*, quello di Gacrux nell'Aelin-Uial e con quello di *Angalondë* nel *Regno di Ke'Mal*. Makalu è comunque un centro piuttosto isolato perchè nutre di scarsa considerazione da parte della Reania e in particolare del Reggente della Catena Eunomia, cui ricade il controllo. Soffre inoltre di una criminalità piuttosto diffusa, in particolare basata sul furto e l'estorsione.
Makalu segna il confine sulla costa della *Catena Eunomia* (nella quale è compresa) e la *Catena Psiche*.

MANASLU (Catena Ausonia)

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 8.687
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (100%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questa centro abitato è, nonostante non sia di grandi dimensioni, uno dei più importanti della Catena Ausonia e per certi versi di tutta la Reania. Posta dove passa la Via Bianca e tradizionalmente governata sempre da una donna, Manaslu vive di un intensissimo traffico di merci e persone, tanto che fuori dalle mura cittadine (in pietra, alte 6 metri) su un altopiano piuttosto esteso è stato costruito un quartiere periferico con magazzini per i mercanti di passaggio, stallieri, negozi con beni di prima necessità e locande. Di fatto agli stranieri non è permesso entrare in città, se non per brevi periodi e per mezzo di un lasciapassare rilasciato solo in casi molto particolari.
Manaslu è importante per diversi motivi. In primis è una delle principali porte di accesso al *Regno di Tirinto*, attraverso un passaggio sotterraneo che la collega direttamente con il villaggio di *Fox Hollow*. Il viaggio tra i due centri presenta alcuni pericoli, e questo ha favorito l'arricchimento di diverse compagnie mercenarie, ma permette un rapido collegamento tra le due nazioni ed è il principale snodo attraverso il quale vengono importati nella Reania alcuni dei vini da esportazione del Regno di Tirinto. Manaslu è inoltre formalmente la proprietaria delle *Miniere Ceda*, cosa che gli permette di sfruttare le risorse estratte, che vengono generalmente vendute grezze come sono estratte; da qui inoltre partono continue carovane di rifornimento per le miniere stesse. È inoltre un punto di passaggio molto importante lungo la Via Bianca, perchè in un punto altrimenti povero di centri abitati o luoghi di ristoro, e qui i viaggiatori hanno modo di riposarsi e rifornirsi di tutto quello che hanno bisogno.

Sotto certi punti di vista, Manaslu è quindi una sorta di centro d'amministrazione territoriale, sostanzialmente autosufficiente grazie alle ampie vallate che si estendono attorno, che gestisce gli affari per la Reania e la Catena Ausonia per una vasta porzione di territorio. Per certi versi la sua importanza è maggiore rispetto a quella della capitale della provincia Mustagh, e riceve spesso la visita dei tesorieri imperiali. Qui, in una delle valli, si trova stanziato anche un manipolo di 1.000 soldati dell'esercito imperiale e ben 2.000 riservisti.

MANDO (Catena Themis)

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 6.498
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (91%), Ominus (6%), Umani (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Immersa nella *Foresta delle Nuvole*, il nome di questa piccola cittadina è di origine elfica, il cui significato può essere molteplice ma in questo caso viene considerato come "Posto sicuro", inteso come un luogo creato appositamente per ospitare elfi scuri in un ambiente cui sono abituati, a differenza dei reaniani che prediligono vivere tra le montagne. Mando ha una storia millenaria: da quando i drow hanno abitato la foresta, è sempre stato un luogo di aggregazione: prima come punto di incontro, poi come villaggio che si è ampliato molto lentamente, seguendo i tempi dei drow e della natura.
Mando è un classico esempio di "creazione" elfica, nella quale abitazioni, passaggi e spazi aperti si integrano perfettamente con la natura circostante. Tutte le strutture sono naturali, viventi: una normale abitazione non è costruita, bensì formata da rami, radici e piante che sono fatta nascere e poi crescere, e che gli elfi scuri si limitano a "guidare" grazie alle loro conoscenze e arti per ottenere risultati ben precisi. La cittadina è talmente integrata nel regno vegetale che è quasi impossibile scorgerla se non quando ci si trova dentro di essa e si vedono gli abitanti che la vivono. Mando contiene solo una piccola frazione dei drow che vivono della foresta:

molti infatti vivono in altri luoghi, in piccole comunità o solitari, oppure in gruppi nomadi che si spostano di continuo. La cittadina è comunque un luogo importante per chiunque: sia come luogo di ritrovo e riposo, sia perchè sede del potere della foresta.

Mando è amministrata secondo il classico sistema delle casate drow; la maggior parte è costituita dalle famiglie Qi e Jin, e in generale il potere è conteso tra diverse casate, le quali si scambiano tra loro il potere cittadino piuttosto frequentemente. All'epoca presente del 415 DC, Mando è controllata dal casato *Taradeschi*, facente parte della famiglia Qi, formata da circa 350 elementi. I Taradeschi portano avanti una politica difensiva passiva e leggermente accondiscendente nei confronti della Reania, che da sempre vorrebbe controllare direttamente la Foresta delle Nuvole per sfruttarne le risorse, ricevendo però le critiche di chi ritiene più saggio un comportamento più aggressivo, sia militarmente che diplomaticamente.
Mando è nota per il particolare livello culturale di stampo artistico, principalmente nel campo musicale e del teatro. Sono diverse le compagnie artistiche (sia teatrali che musicali) che tengono spettacoli sia nella foresta che in altri luoghi. Per questo motivo la cittadina è meta gradita ai Menestrelli Viandanti, che da tempo vorrebbero creare una piccola sede in questo luogo, anche se finora la comunità drow si è sempre opposta. Il villaggio è autosufficiente sotto tutti i punti di vista, con un clima piuttosto costante lungo tutto il periodo dell'anno (comunque tendente al freddo). Non possiede elementi difensivi statici (mura, trappole sul terreno e similari) e si sviluppa sia sul terreno (dove si trovano la maggior parte delle abitazioni) che in altezza, soprattutto tra gli alberi più grandi dove col tempo sono state realizzate delle scalinate naturali che girano attorno ai tronchi, per giungere in piattaforme formate da grovigli di rami poste anche a diverse decine di metri d'altezza.

Le recenti politiche più aperte, invise da parte della popolazione, hanno attirato piccoli gruppi di umani e ominus, dando vita ad una comunità di stranieri sparsa ma effettiva. I nuovi arrivati hanno occupato le zone limitrofe di Mando, e non sono ben visti dal resto della popolazione; si ritiene che tra di loro ci siano infiltrati da parte del regno della Reania, ma il casato Taradeschi ha favorito l'integrazione ritenendo utile rafforzare i legami con quella parte della popolazione che ritiene giuste le ragioni dei drow. Quasi tutti i nuovi arrivati fanno parte della fazione degli Indipendentisti.

MULKILÀ (Catena Psiche)

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 4.717
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (80%), Drow (14%), Mezzo-Demoni (4%), Ominus (2%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Posto vicino al confine con lo stato Aelin-Uial, si tratta di un centro abitato a cielo aperto costruito lungo la parete inclinata della montagna. Le abitazioni sono costruite su diversi livelli in piccoli spiazzi naturali, ognuno dei quali riesce ad ospitare non più di 9 case. Esiste un'unica strada, ricavata scavando la roccia e tramite ponteggi di legno, che collega ognuno di questi spiazzi fino all'abitazione posta più in alto (l'abitazione del sindaco). Gli abitanti sono per lo più minatori, che sfruttano diversi ingressi ricavati sulla parete della montagna. Murkilà ospita un piccolo gruppo di mezzo-demoni, emigrati dalla cittadina di Gacrux nell'Aelin-Uial. Esiste un rapporto di stretta collaborazione tra i due centri abitati: Murkilà si trova in una zona periferica della Reania e riceve pochi rifornimenti delle risorse cui necessita, ma al contempo estrae pietre e minerali utili per Gacrux. Questo ha portato alla formazione di scambi piuttosto intensi tra loro.

MUSTAGH (Capitale della Catena Ausonia)

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 24.553
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (72%), Drow (19%), Ominus (6%), Asura (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati
- **Coefficienti di abilità (Mustagh bassa):** Armi ad asta x1,1 (Picca x0,8, Tridente x0,9) - Armi contundenti x1,1 (Contundenti piccole x0,9) - Armi da lancio x0,9 (Generico x1,2) - Armi da tiro x0,9 (Archi x1,0) - Armi esotiche x1,1 (Mano artigliata x0,8, Scudo chiodato x0,7) - Armi taglienti x1,0 (Perforanti x0,8) - Asce x1,3 - Artigianato x1,0 (Alchimia x0,8, Forgiare armature x1,1, Forgiare armi x1,1, Lavorare la pietra x1,3) - Artigianato runico x0,9 - Capacità fisiche x1,2 (Lotta x1,3, Nuotare x0,7, Scalare x1,3) - Conoscenze x0,9 (Animali x1,2, Locali [Catena Ausonia] x1,2, Magia dell'Ordine x0,7, Magia Demoniaca x0,8, Pietre e metalli x1,2) - Deduzione x1,0 (Ascoltare x1,1) - Esploratore x1,1 - Fede nella Trinità x0,8 - Furtività x0,9 - Inventiva x1,0 (Inventare Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie Demoniache x0,7, Inventare Magie di Gaia x0,9, Inventare Oggetti in Pietra x1,2) - Magia dell'Ordine x1,0 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,9 - Mestieri x1,1 (Giocoliere x0,7, Marinaio x0,7, Scrivano x0,8) - Socializzazione x0,9 (Condottiero x1,0) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

Vero e proprio cancelo di ingresso nella Reania per tutti coloro che da Nord giungono seguendo la Via Bianca, Mustagh è una città divisa in due parti. La prima è quella occupata dai residenti, dai drow e dai viaggiatori che si fermano in città: viene chiamata *Mustagh Bassa*, e si trova immersa in una vallata lunga e stretta ricca di alberi, piccole sacche paludose, campi coltivati e di pascolo. Le case sono tutte in legno, suddivise in piccoli quartieri molto compatti ma al tempo stesso distanziati tra loro da prati verdi. Qui vi abitano circa due terzi della popolazione residente, e la Via Bianca attraversa il luogo dividendolo idealmente in due zone di grandezza similare. Qui si trova la caserma della guardia cittadina e un piccolo forte utilizzato da un plotone dell'esercito imperiale.
L'altra parte della città, *Mustagh Alta*, è costruita sulla montagna che domina la vallata (che prende lo stesso nome della città). Se la città bassa si sviluppa in orizzontale, la città alta si sviluppa in verticale: le abitazioni sono scavate all'interno della montagna, con gli ingressi e (spesso) ampi giardini che danno verso l'esterno, costruite risalendo il pendio montano. Le costruzioni più imponenti sono il palazzo del governatore della provincia e degl'immensi giardini pensili che si sviluppano su quattro livelli. Sul picco della montagna, a circa 3.800 metri, si trova un tempio dedicato allo scorrere delle stagioni, dove si trova una campana che viene fatta risuonare all'inizio di ogni stagione al sorgere del Sole. Mustagh Alta è dove risiedono le figure di spicco, alcuni dei mercanti più ricchi e alcuni servizi piuttosto costosi (tra cui un servizio bancario). La città bassa e quella alta sono collegate da una strada lastricata lunga poco più di un chilometro, che attraversa un campo fiorito.
Rispetto ad altri luoghi della Catena Ausonia, Mustagh possiede un certo livello multiculturale. Qui risiedono un certo numero di drow (alcuni originari della Reania, altri provenienti da Regno Wu) che si sono conformati alle abitudini umane, ma anche un piccolo gruppo di ominus eredi di alcune piccoli gruppi che si erano stanziati in questi luoghi dopo la Prima Guerra Demoniaca e un piccolo gruppo di Asura, interessati allo studio di alcune rovine naniche e alla raccolta di Cristali Sigil che crescono nelle regioni a Sud. Mustagh si differenzia dalle altre città della Reania anche per il suo carattere più aperto rispetto agli stranieri. La città bassa inoltre è priva di palizzata o cinta muraria, a differenza della città alta.

NIREKHA (Catena Themis)

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 7.388
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (97%), Drow (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Piccola cittadina caratteristica per le sue coltivazioni di alberi da frutto, ma anche per la raccolta di funghi e frutti di bosco che qui trovano un clima ideale per prosperare. Nasce come centro di rifugiati durante la *Seconda Guerra Demoniaca*, e attorno al nucleo iniziale formato da circa 1.200 persone si sviluppa lentamente ma costantemente, imparando a sfruttare al meglio le risorse del terreno. Negli ultimi anni la popolazione è però calata, soprattutto a causa degli attacchi di piccole tribù di orchi stanziate a Sud-Est.

NUPTSE (Capitale della Catena Massalia)

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 23.196
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (87%), Drow (12%), Ominus (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Chiamata a volte *Terra di Confine* dagli abitanti della Reania, Nuptse si trova lungo la *Via del Commercio Nord*, è la capitale della provincia della Catena Massalia e ne rappresenta anche il punto di confine. Centro di origini piuttosto antiche, per molto tempo è stato un semplice punto di passaggio per gli abitanti della zona per attraversare le Montagne Lucenti in uno dei punti più semplici. La crescita di *Melian* nelle *Terre Selvagge* e lo spostamento della Via del Commercio a settentrione, con conseguente creazione della via Nord, hanno permesso di Nuptse di avere una rapida crescita. Con il proliferare dei problemi degli indipendentisti nella città di Gasherbrum e la sempre più importanza acquisita, il re assegna a Nuptse il ruolo di capitale della Provincia nel 188 DC e rimpiazza tutti le principali figure nobiliari al potere con altre, alcune delle quali con funzioni di spie all'interno del nuovo centro esecutivo della Catena Massalia.
Nuptse è una città che si estende in superficie a circa 300 metri di altezza, caratteristica rispetto ad altre città della Reania per la presenza di molte torri alte anche più di 30 metri. È delimitata da una delle cinte murarie più imponenti che si possono trovare sulle Montagne Lucentie e possiede solo tre ingressi: i due su cui passa la Via del Commercio Nord e un terzo sotterraneo da cui parte la Strada Ombrosa, il cui ingresso si trova al centro della città. Soprattutto per chi arriva dal Regno di Henen e dalle zone limitrofe, il passaggio attraverso Nuptse è diventato importante per chi intende raggiungere il Regno di Tirinto e in generale la costa orientale del Continente di Teris.

NUNAGIRI (Catena Eunomia)

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 12.132
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (88%), Mezzo-demoni (11%), Asura (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Nunagiri è un'importante luogo di scambio, crocevia di molti traffici commerciali con stati esteri. La scarsa propensione all'uso delle via marittime da parte della Reania non hanno permesso a questo centro di assumere un'importanza ancora più elevata: i maggiori traffici commerciali sono infatti con il Regno di Ke'Mal, ma la posizione di Nunagiri è tale da poter sfruttare delle rotte con altre città del *Mare del Fato* e anche con il Continente Valar. Tali traffici marittimi esistono, ma quasi esclusivamente come importazioni di prodotti, e i pochi prodotti tipici della Reania esportati via mare da Nunagiri sono quasi tutti dovuti alla comunità di mezzo-demoni presente nella cittadina.
Nunagiri è un centro con un'ampia espansione territoriale, in rapporto al numero dei suoi cittadini: quasi tutte le strutture sono in pietra, e quasi tutte dotate del solo piano terra, e costruite lasciando ampi spazi tra una e l'altra. Questo ha dato vita a strade e vie di comunicazioni molto ampie, quasi tutte in terra battuta. Non esiste una cinta muraria difensiva, ed è presente unicamente un posto di blocco all'ingresso da cui parte la *Teodorica*, una delle principali vie di comunicazione del regno. Attorno a questo punto sono stati costruiti dei magazzini di proprietà del governatore, il cui utilizzo prevede prezzi elevati, rendendoli accessibili solo ai mercanti più facoltosi. Il centro della città è occupato da una vastissima piazza, dove mercanti e avventori si incontrano per proporre scambi e compravendite di ogni tipo. L'apertura del sentiero che collega Nunagiri con Trisul ha creato un nuovo commercio, portato avanti da piccoli mercanti e venditori itineranti, basato su oggetti (per lo più suppellettili e piccoli ninnoli di fattura drow, oltre ad alcuni oggetti di pregio che ogni tanto vengono portati dalle delegazioni diplomatiche), che vengono poi venduti o barattati alla popolazione locale a cifre accessibili.

Nunagiri possiede un porto che si estende lungo la costa sabbiosa, per lo più formato da moli dai quali partono imbarcazioni per la pesca d'altura, ed usato dalle compagnie mercantili degli altri stati per far giungere qui le loro merci e venderle. Il quartiere sottostante è per lo più gestito dalla comunità dei mezzo-demoni, che si occupa di gestire il traffico marittimo e di rivendere poi a mercanti e grossisti cittadini le merci in arrivo.

PUMORI (Erato)

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 4.634
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (97%), Ominus (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Villaggio posto a circa 2.100 metri di altezza su un altopiano caratterizzato da un clima mite in relazione al luogo in cui si trova, Pumori da qualche tempo ha acquisito una certa fama per via degli artigiani della ceramica che lavorano qui, che nel corso degli anni sono diventati molto rinomati e hanno aperto anche una scuola per imparare il mestiere. Le ceramiche qui prodotte sono principalmente di terracotta e porcellana, partendo da materiali recuperati da una cava molto vasta che si trova a Sud di Pumori. I materiali estratti vengono poi lavorati nei forni delle botteghe, una per ogni mastro artigiano. Ognuno di questi artigiani è riconoscibile da un marchio che contraddistingue ogni sua opera. Quasi tutte le creazioni sono oggetti unici e di pregio, che vengono rivenduti a prezzi esorbitanti, soprattutto per il mercato estero.

QUIVA (Catena Massalia)

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 6.192
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (91%), Umani (9%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Si tratta del centro abitato drow più famoso della provincia, posto nel sottosuolo. Dal nome evocativo che richiama alla mente la figura di Qi'Radal Quivalesti, le leggende sul suo conto narra che fu fondato subito dopo la fine della *Guerra del Monco*, da parenti dello stesso Qi'Radal e altri drow di spicco del suo regno, fuggiti alla cattura, per insediarsi in questo luogo. Quiva fu scoperta per caso da viaggiatori delle Reania circa 400 anni più tardi, quando gli echi della guerra erano ormai passati. Da quel momento, il villaggio è stato formalmente considerato parte integrante del regno.
Quiva viene gestita come una normale città elfica, con la presenza dei Casati drow che controllano l'intera città. Col tempo sono stati accettati come abitanti alcuni umani, i quali si sono però dovuti annettere ai vari Casati presenti a Quiva e senza alcuna capacità

decisionale al loro interno. Questa apertura ha permesso ad alcune cellule di indipendentisti di stanziarsi a Quiva, lontani da occhi indiscreti e al sicuro per via della totale assenza dell'esercito della Reania. Alcuni Casati sono a conoscenza della situazione, ma rimangono passivi per non attirare troppo le attenzioni della Reania sulla loro cittadina e perchè non ci sono interessi contrastanti tra loro e gli umani presenti.
Quiva non è l'unico luogo del sottosuolo della *Catena Massalia* (in particolare nelle zone più meridionali) abitato e controllato dai drow, molti dei quali hanno origine nelle migrazioni da Sud avvenute alla fine della *Guerra del* Monco, ma è sicuramente di gran lunga il più grande e importante, oltre ad essere l'unico che accetta al suo interno una minima presenza di esseri umani.

SHISHA PANGMA (Catena Psiche)

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 2.000
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (100%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Shisha Pangma è in centro del sapere della Reania. Non è un semplice villaggio, ma una sorta di imponente struttura costruita su più livelli, scavati all'interno della montagna ad eccezione della torre centrale, costruita all'interno di una grotta naturale stretta ma molto alta e dove passa il *Fiume Narag* (si accede tramite un ponte di pietra), dalla quale si accede all'intera struttura e partono sei strade, costruite in pietra e chiuse su ogni lato, sospese a circa 30 metri dal suolo. Le uniche strutture non collegate solo una serie di semplici abitazioni in pietra di forma cubica, adibite ai visitatori.
Shisha Pangma raccoglie dentro di se una moltitudine di testi scritti, tra cui quasi tutti le opere uniche o rare in possesso della Reania e le tavolette incise sulla pietra provenienti da Zin-Kudum che sono state ritrovate nel corso del tempo. La popolazione è in numero fisso, ed è formata da soli umani maschi reaniani, tutti con la testa rasata e con indosso un abito simile ad un kimono, di colore differente a seconda della carica che ricoprono. Questo perchè tutti gli abitanti sono anche addetti alla sorveglianza, la conservazione e la catalogazione di tutte le opere presenti all'interno di Shishs Pangma. Nessuna delle opere può essere portata al di fuori della struttura, ed è possibile effettuare delle copie solo su alcuni volumi e dietro la supervisione di un addetto. Chiunque diventi un abitante, non può più uscire da questo luogno fino alla fine dei propri giorni. Quando qualcuno muore deve essere rimpiazzato, scelto tra alcuni candidati severamente preparati e valutati. Si tratta anche di uno dei luoghi meglio protetti di tutta la Reania, con la presenza anche di protezioni magiche (Magia Runica e Magia di Gaia), nonostante la magia sia una pratica malvista in tutto il regno.
Chi vuole visitare il luogo, consultare dei testi o provare a ricopiarne alcuni, deve pagare ingenti somme di denaro, e la visita non può durare per più di 1 Giro; tra una visita e l'altra deve passare almeno 1 anno. Tra i visitatori più assidui ci sono le Depositarie.

TRISUL (Catena Eunomia)

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 9.791
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (82%), Drow (17%), Ominus (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Un tempo piccolo villaggio di poco meno di cinquecento anime, Trisul si è ingrandita dopo la fine della *Seconda Guerra Demoniaca*, e in particolare con la fine della *Guerra del Rame*. La caduta di Aconcagua, avvenuta più di un millennio addietro, ha creato instabilità con il territorio dei drow ad oriente, determinata dall'improvvisa cessazione di molti dei contatti di natura diplomatica tra i due regni. Nel corso dei secoli lungo il confine si sono accese scaramuccie territoriali, se non veri e propri conflitti armati che hanno determinato continue modifiche dei territori occupati dalle due fazioni. La Seconda Guerra Demoniaca ha di fatto posto fine a questa situazione, con i due eserciti uniti contro un nemico comune. Dopo l'anno zero la situazione è tornata tesa ma, stanchi di combattere, si è determinata una situazione di stallo. Trisul subisce in questo momento una prima espansione, raggiungendo una popolazione di circa 2.000 abitanti. Il villaggio a quel tempo occupava un'ampia vallata, che con l'aumento degli abitanti viene quasi del tutto occupata. Tutt'attorno a questo luogo svettano montagne non molto elevate ma estremamente ripide e compatte, tale da rendere quasi inaccessibile il luogo eccezion fatta per il sentiero che lo collega con *Tarqeq* nel *Regno di Ke'Mal*.
Ma è alla fine della Guerra del Rame che Trisul diventa un'importante centro di comunicazione: sebbene i trattati di pace siano stati presentati e firmati nella cittadina di *Collebello* nel *Regno di Heren*, molti incontri informali prima della loro stesura furono svolti tra le delegazioni del *Regno di Ke'Mal* e la *Reania*, per definire in ogni aspetto la natura dell'accordo e, ovviamente, per ottenere dei vantaggi. Il *Regno dei Celeuci*, la nazione sconfitta, era infatti confinante con i due stati, ed entrambi ne reclamavano il territorio e le sue ricchezze.Il villaggio di Trisul, posto vicino al confine (prima posto lungo il *Fiume Celos*), divenne il luogo di incontro più adatto per la sua posizione. Gran parte delle decisioni ufficializzate nei *Trattati di Collebello* furono raggiunte proprio a Trisul durante tali incontri. Questo diede prestigio al villaggio, incastonato in un luogo che colpì positivamente i drow anche per la sua bellezza. Gli

accordi portarono ad uno spostamento dei confini permettendo alla Reania di espanndersi verso Est, il Regno di Ke'Mal inglobò quasi tutto il Regno dei Celeuci e i drow si impegnarono a costruire una strada di collegamento tra Trisul e Nunagiri. Trisul acquisì una fama insperata, che portò ad un suo ulteriore ampliamento con l'arrivo di nuovi abitanti compresi diversi drow. Ancora oggi è un importante centro di diplomazia tra le due nazioni, e col tempo è diventato anche un importante centro di scambio commerciale e culturale.

Quasi tutte le nuove abitazioni sono state scavate all'interno delle montagne circostanti, dato che quasi tutta la vallata era già stata occupata, ma per non intaccare il paesaggio sono stati realizzati solo due passaggi, nascosti da delle insenature delle montagne, dai quali è possibile accedere ad un'immenso centro abitato che comprende ad oggi quasi 8.000 abitanti, oltre a quelli che vivono nella valle. Mentre le strutture esterne sono fatte nel legno tipico degli alberi che crescono nella vallata, quelle interne sono state semplicemente scavate nella roccia della montagna, e si sviluppano tutte allo stesso livello. Le case all'aperto sono suddivise in tre zone distinte, separate da un piccolo lago dalla forma irregolare che si trova al centro della vallata, e costituisce la principale fonte di acqua, oltre ad essere ricco di pescato. Nella zona più a Nord si trova la struttura più grande di Trisul: qui si trovano le stanze private del governatore locale, ma anche alloggi per i visitatori di spicco provenienti dal *Regno di Ke'Mal* e sale di accoglienza dove si svolgono gli incontri tra le varie delegazioni diplomatiche.

III. Luoghi di interesse

ACONCAGUA (Catena Eunomia)

Un tempo principale centro situato nella *Catena Eunomia*, è una città abbandonata. Al suo massimo splendore raggruppava al suo interno oltre 35.000 individui, situati in strutture abitative che si estendevano sia all'interno della montagna (su 3 livelli alternati, tutti quanti costruiti partendo da estese grotte naturali con un terreno quasi del tutto pianeggiante) che all'esterno (ricavate scavando la nuda roccia, con finestre e balconi che si affacciavano sugli strapiombi). Aconcagua sorgeva sui picchi più alti di questa zona della *Montagne Lucenti*, ed era il centro amministrativo dell'intera zona.
La città è diventata disabitata nel -1.237 AC: un violento terremoto colpisce il territorio, distruggendo gran parte delle costruzioni e seppellendo gran parte dei livelli interni della città. Le vittime sono elevatissime e i danni molto estesi. Lo sciame sismico continuerà per diversi mesi, periodo durante il quale i pochi superstiti decidono di abbandonare il luogo. Da allora, Aconcagua è disabitata (o quasi): alcune abitazioni e luoghi sono ancora in piedi, altri ancora in condizioni pericolanti, ma per la gran parte si tratta di macerie. È ancora possibile raggiungere il luogo: parte della strada principale, che collegava la città alla costa a Nord, è ancora in buone condizioni e praticabile, sebbene in stato di abbandono dopo tutto il tempo passato, ma per attraversarla è necessario trovare il punto tra le montagne nel quale si trova l'ultimo tratto ancora in piedi.

La tragedia che ha colpito Aconcagua è un evento noto in tutta la Reania: per la vastità dei danni e delle vittime, ma anche per le implicazioni economiche e soprattutto quelle politiche, dato che la città era in principale luogo in cui si portava avanti la politica diplomatica nei confronti dell'attuale Regno di Ke'Mal e il Regno dei Celeuci (quest'ultimo scomparso). Aconcagua possedeva alcune delle forge naniche tra le più imponenti e produttive di tutta la Reania, sebbene lavorasse principalmente metalli meno "nobili" (ferro, acciaio, rame e piombo). Non si sa se sono ancora accessibili, sebbene si presume di no perchè erano situate molto più in profondità rispetto al centro abitato vero e proprio.

Note per il Master
Nonostante gran parte della città sia crollata durante il terremoto, è ancora possibile raggiungere i livelli inferiori delle rovine, fin dove si trovano le principali miniere e le fucine naniche. Qui sono presenti grotte e passaggi molto vasti e ramificati, e sebbene molti corridoi sono bloccati a causa dei crolli, alcuni sono ancora percorribili. Alcune creature di piccole e medie dimensioni vivono in questi luoghi, dove è possibile anche trovare piccoli laghetti d'acqua potabile e la tipica vegetazione del sottosuolo. Nei recessi più profondi un Senz'Anima di nome *Kamino Vran* ha posto la sua dimora. Tra gli altri della sua specie è una figura di spicco, perchè è stato uno dei principali condottieri durante la *Prima Guerra Demoniaca*, riportando alcune delle vittorie più famose ed importanti di quel periodo.
Kamino passa il suo tempo eterno incidendo sulla pietra la storia del suo popolo, lungo le pareti di una delle fucine più grandi, all'interno di una grotta dalla forma ovoidale. Si tratta di un'opera che riporta in modo minuzioso ogni evento noto ai Senz'Anima, ma che richiede ancora millenni per essere completata. Viene scritta in una lingua sconosciuta, nota solo ai Senz'anima, formata da ideogrammi (per un totale di circa 35.000). La creatura alterna i momenti di scrittura a quelli di forgiatura: grazie alle sue capacità ed alcuni servi è infatti riuscito a riattivare una delle fucine, e forgia armi ed armature di pregevole fattura, partendo dai minerali presenti all'interno della montagna ma anche dalle antiche scorte della città. È in grado di produrre armature di Ithildin e di incantarle: nel corso dei secoli ha infatti imparato alcune basi della Magia Runica, prima studiando di nascosto i nani, in seguito leggendo alcuni documenti ritrovati che hanno lasciato, e che poi ha provveduto a distruggere.

BARA-TOR (Catena Eunomia)

Si tratta di una delle fortezze naniche più famose ed imponenti, ancora oggi utilizzata sebbene con personale molto ridotto rispetto alle possibilità che offre. Nei tempi di massimo splendore questo luogo era in grado di ospitare fino a 1.500 soldati. La fortezza è stata costruita scavando un'immensa parete di roccia marmorea posta di fronte ad una relativamente piccola grotta sotterranea. È formata da 27 livelli, di cui 21 si estendono sotto il livello della grotta. Il luogo della costruzione fu scelto per via della facile difendibilità del luogo, e per la presenza al tempo stesso di numerosi passaggi sotterranei che permettono ancora oggi di raggiungere diversi luoghi del sottosuolo che si estendono nella Catena Eunomia e la Catena Psiche; molti di questi passaggi hanno l'ingresso nei livelli più bassi di Bara-Tor.

La fortezza era nota per la presenza di due forge naniche, che un tempo producevano armature in mithril e armi di pregevole fattura; di queste, solo una ancora oggi viene utilizzata (l'altra è crollata a seguito di un terremoto secoli or sono). Al tempo presente Bara-Tor occupa una guarnigione di 80 soldati. Durante la *Seconda Guerra Demoniaca* assunse molto prestigio per essere stata il centro di organizzazione e stanziamento delle truppe sotto il comando del generale *Björn Riadu* (matronimico), che da qui diresse le sue truppe in alcune delle battaglie più famose (tra tutte, la *Battaglia di Sajama*) e la difese in almeno tre occasioni da offensive demoniache, tutte respinte con successo. Oggi di fronte all'ingresso della fortezza sorge un campo fiorito con al centro una statua a grandezza naturale del generale.

BOSCO DEI SUSSURRI (Erato)

Coefficienti di Abilità (Luogo di Origine per i drow che vi abitano, villaggio di Caladforn compreso): Armi ad asta x0,7 - Armi contundenti x1,0 - Armi da lancio x0,8 (Generico x1,2, Shuriken x1,2) - Armi da tiro x1,2 (Archi x1,3) - Armi esotiche x0,9 - Armi taglienti x1,2 - Asce x0,7 - Artigianato x1,1 (Alchimia x1,2, Creare trappole x1,3, Creare veleni x0,9, Forgiare armi x1,2) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,1 (Acrobazia x1,3, Equilibrio x1,2) - Conoscenze x1,0 (Animali x1,2, Geografia [Bosco di Lorimel] x1,2, Locali [Bosco dei Sussurri] x1,3, Magia dell'Ordine x0,7, Magia Demoniaca x0,7, Magia di Gaia x1,2, Natura x1,2) - Deduzione x1,2 (Osservare x1,3) - Esploratore x1,2 (Animalista x1,0) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,3 (Falsificare x0,7, Manomettere congegni x0,8, Scassinare x0,7) - Inventiva x0,7 (Inventare armature x1,1 Inventare armi x1,2, Inventare Magie di Gaia x1,0, Inventare preparati alchemici x1,2) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,2 - Magia Runica x1,0 - Mestieri x1,1 (Addestrare animali x0,7, Marinaio x0,7, Pastore x0,7) - Socializzazione x0,8 (Comprendere intenzioni x1,3) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

Il Bosco dei Sussurri è un luogo di natura incontaminata, ricco di specie vegetali ma anche animali. È formato in gran parti da alberi di olmo e rovere, con una presenza di alberi di gelso e di cedro attorno al *Lago di Am*. È uno dei boschi più antichi su Ethran, sebbene in passato coprisse meno della metà dell'attuale superficie. Il clima caldo durante Airen e rigido in Lossiren, la fitta boscaglia che lascia passare solo pochi raggi di Sole, le piogge frequenti, il terreno compatto e la presenza di tante piccole insenature nelle rocce sporgenti hanno permesso la formazione di un ricco sottobosco, formato da molte specie di piante ma in particolare l'asparago, il pungitopo, l'alloro, il prugnolo, cespugli di more e lamponi e alcune piante usate tipicamente in alchimia come l'agopino, l'oro del mattino, il sospiro dell'inganno. Le condizioni favorevoli hanno di conseguenza favorito la presenza di molte specie animali, e tra questi spicca la presenza di diversi rapaci tra cui il falco e il gufo, ma anche altre specie animali. C'è anche una presenza importante di creature mostruose, in particolare creature del Tipo Vegetale, alcuni insettoidi, alcuni isolati grifoni e perfino degli Elementali del Legno.

Il bosco è una zona quasi del tutto incontaminata: da una parte lo scarso interesse della Reania per cercare di sfruttare tale risorsa, ma il motivo principale è la presenza degli elfi scuri del villaggio di *Caladforn*: da quando hanno occupato questo luogo si sono eretti a difensori del bosco, impedendo con la forza a chiunque di intaccare l'equilibrio naturale che si è instaurato, con l'eccezione di una piccola porzione di bosco a ridosso della città di Lindeloft nella quale gli umani che vi abitano possono cacciare entro i limiti del loro fabbisogno per la sopravvivenza. I drow sono sparsi per tutto il bosco, alcuni in pattuglie di tre a piedi, altri nascosti in cima ad alberi che offrono al tempo stesso un buon riparo e un ottimo punto d'osservazione. Mantengono per quanto possibile nascosta la loro presenza, ed intervengono solo per fermare eventuali minacce per il bosco… generalmente prima uccidendo e poi parlando.

- **Lago di Am:** Specchio d'acqua poco profondo e povero di fauna ittica, ha un ambiente caratteristico rispetto al resto del bosco per la presenza di specie vegetali che crescono solo in questa zona. Il fondale, così come la riva attorno, è fatta di rocce e piccoli ciottoli. È un lago di origine vulcanica: in epoche remote qui sorgeva un vulcano posto in una depressione del terreno. A seguito di una violenta esplosione di cui non si ha memoria, il vulcano eruttò talmente tanto materiale da coprire la depressione, e molte delle sostanze espulse oggi si trovano all'interno del terreno su cui sorge il bosco.
- **Band:** Si tratta di un vasto spiazzo, circondato da blocchi di pietra cubici di pomice di 1 metro di lato, disposti a formare un cerchio del diametro di 120 metri. Al centro si trova un monolite gigantesco, a forma di parallelepipedo alto 15 metri, al quale è incatenato un Senz'Anima, due Dhaegul da lui creati e un demone. Il luogo è costantemente sorvegliato dai drow, più precisamente da un gruppo di Sindar, che impediscono a chiunque di entrare in questo luogo e vedere cosa si cela. Queste creature furono catturate in tempi passati e in periodi differenti tra loro, ma comunque prima della *Seconda Guerra*

Demoniaca. Furono catturati dagli elfi scuri perchè considerati una minaccia per il bosco, ma anzichè ucciderli li hanno incatenati qui per sfruttarne la loro natura magica. Tramite rituali molto complessi i drow sono in grado di manipolare tale energia e usarla per creare effetti particolari o amplificare quelli di altri incantesimi. Le creature sono esse stesse incatenate tramite potenti incantesimi, la cui energia magica viene generata in continuo da loro stessi: un complesso incantesimo creato dai drow infatti estrarre una piccola parte delle energie magiche delle quattro creature, che viene poi subito utilizzata per dare forza all'incantesimo di imprigionamento. Non possono liberarsi da soli: la loro natura magica gli impedisce di non generare tale energia, e provando ad utilizzare i loro poteri per liberarsi farebbe aumentare in proporzione la forza del rituale. Il luogo è connesso con Caladforn da un sentiero appena accennato e non facile da identificare e seguire: parte circa 200 metri fuori dal villaggio, e termina al limitare della radura.

BOSCO OMBAR (Catena Psiche)

Piccolo ma intricato bosco formato principalmente da larici, con altre specie di alberi sparsi a macchia di leopardo (tra cui castagni e ciliegi) sede di alcune piccole comunità di drow e la presenza di alcuni silvani che però non formano una vera e propria comunità (perchè pochi e sparsi nel territorio). Si pensa che il nome del bosco in origine fu un altro, a ricordo di una matrona di un casato drow molto famosi millenni or sono, modificato più volte perchè tramandato oralmente fino ad assumere l'attuale denominazione. Si tratta di un luogo selvaggio, dove vivono diverse specie animali tra cui diversi predatori, oltre alla presenza di alcune coppie isolate di grifoni. Per gli abitanti della zona è fonte di diversi prodotti (frutti, legno, selvaggina, cuoio, seta) parti dei quali viene poi rivenduto in altre zone della Reania, attraverso commerci che si sviluppano via fluviale lungo il *Fiume Nagar* e in seguito su strada quando questo si incrocia con la *Teodorica*.

CELIDONICA

Questa strada è già stata illustrata al *Paragrafo 3: Regno di Ke'Mal*. Lungo il tratto compreso nella Reania la Celidonica è in condizioni peggiori, con alcuni tratti che necessitano di manutenzione e smottamenti che hanno reso impervio il terreno circostante. La strada è poco sorvegliata e i centri abitati sono quasi del tutto assenti così come punti di approdo: tutto questo ha favorito ladri e criminali che vivono in questi luoghi e si appostano in attesa delle carovane di passaggio per depredarle. Questo ha ridotto nel tempo il traffico annuale, sebbene questa via permetta di ridurre notevolmente i tempi di transito rispetto ad altre vie terrestri per chi viaggia nei territori a Sud del continente.

CENTRO SMIRNE

Di aspetto simile ad un'imponente fortezza, questo luogo è in realtà un centro di addestramento delle truppe della Reania. L'idea di creare un luogo dove addestrare truppe professionistiche di soldati ha accarezzato molti sovrani lungo la storia del regno, e si è concretizzata in questo luogo che può ospitare (tra ufficiali, istruttori e nuove reclute) fino a 2.500 unità. Dal Centro Smirne, dopo un periodo che può durare anche più di un anno, escono coloro che sono considerati i soldati più abili e promettenti, con la più alta probabilità di prospettive future di una carriera di prim'ordine.

FENICE (Catena Ausonia)

Questo altopiano è noto soprattutto all'interno dell'Ordine delle Depositarie, perchè da questo luogo fu lanciato l'attacco definitivo che pose fine alla *Seconda Guerra Demoniaca*, generando il *Grande Cataclisma*. Si tratta di un altopiano sul quale sono disposte in circolo 12 pietre di forma irregolare alte circa 3 metri ognuna: qui una Depositaria per ognuna delle 11 Cerchie, la più potente per ognuna di esse, ha eseguito il complesso rituale che ha dato origine all'incantesimo lanciato contro Xanathos e i demoni sotto il suo controllo. Il potere, manifestatosi sotto forma di un raggio di colore argento, avrebbe dovuto raggiungere l'Isola del Fuoco.
Il luogo si trova in cima alla vetta più alta della zona, a circa 2.300 metri di altezza; il terreno è completamente arido e di colore nerastro.

FIUME DÛR (Catene Themis, Erato)

Fiume dal nome elfico (*Fiume Oscuro*), secondo la tradizione fu disceso dagli antenati del villaggio di Caladforn che ne diedero il nome. Scorre lungo un percorso ondulato, con tanti piccoli ma dolci cambi di direzione. Pur essendo ampio (fino a oltre 200 metri in alcuni punti) non è molto profondo e sono molte le rocce a pelo d'acqua o poco sopra lungo quasi tutto il tragitto, cosa che lo rendo navigabile sono da barche fluviali di piccole dimensioni o poco più grandi. Il villaggio di Caladforn è stato costruito su un altopiano che si trova lungo il fiume, che in questo punto passa sotto di esso per un tratto lungo circa un chilometro. Attorno all'altopiano i drow hanno scavato un fossato e hanno fatto in modo che fosse riempito dalle acque del Fiume Dûr.

FIUME HOPIJEC (Catena Eunomia)

È uno dei principali corsi d'acqua della *Catena Eunomia*, generalmente nota (tra le altre cose) per la scarsità di fonti idriche rispetto ad altre zone delle *Montagne Lucenti*. L'antica città di Sajama fu costruita non molto distante per avere approvigionamento d'acqua, tramite canali scavati nella montagna per permetterne l'accumulo in cisterne sotterranee, sistema ancora oggi funzionante. Gran parte del tortuoso tragitto del fiume ha una pendenza minima, tanto che rimane oltre i 2.000 metri di altidudine anche dopo aver superato le rovine di Sajama. Sebbene solo per alcuni tratti, ci sono punti abbastanza larghi e profondi da renderlo navigabile da piccole imbarcazioni.
Le zone limitrofe al fiume sono noti luoghi di caccia per gli abitanti della zona: attorno alla fitta boscaglia che circonda il suo letto, si trovano diversi tipi di animali, in particolare alci, cervi e cinghiali, ma anche animali più piccoli (scoiattoli, tassi, castori, volpi).

FIUME NARAG (Catena Psiche)

Noto come il *Fiume Nero* tra le antiche popolazioni naniche, questo fiume scorre per gran parte alla luce del Sole, ad eccezione di un tratto di circa 30 km che passa all'interno delle montagne nella zona dove sorge l'attuale Shisha Pangma. Il nome deriva dalla presenza di ciottoli di diverse dimensioni sul letto del fiume di varie tonalità di nero. In epoche non troppo passate fu un luogo di rincorsa all'oro: setacciandolo è infatti possibile trovare piccole pepite. Il percorso del fiume segue un andamento poco tortuoso, ma ricco di piccole cascate.

FIUME NOK (Catena Psiche, Erato)

Questa via fluviale è uno dei principali collegamenti tra la Catena Psiche e l'Erato. Il corso di questo fiume permette un transito con le barche molto agevole: scorre con molta calma, e largo e profondo, e segue un percorso piuttosto lineare. Questo ha permesso di renderlo un collegamento di primaria importanza, soprattutto quando la città di Ganesh Himal si è ingrandita e ha avuto la necessità di creare collegamenti con le zone attorno alle Montagne Lucenti. Fiume Nok è navigabile in entrambe le direzioni.

FIUME SVEN (Catena Eunomia)

Questo fiume secondo la leggenda prende il nome dall'ultimo abitante che abbandonò le macerie della città di Aconcagua dopo il terremoto che la sconvolse. Il nome originale è omonimo alla città perduta (Aconcagua), ma il nome Sven divenne in seguito più popolare e infine accettato come quello ufficiale. Si tratta di un fiume sotterraneo, le cui sponde sono mediamente larghe 50 metri e altrettanto profondo. Scorre lungo un cunicolo chiuso e senza sponde: è perfettamente navigabile, anche da imbarcazioni di media grandezza, ma fino a quando non esce dalle montagne per emergere al cielo aperto non esistono punti d'attracco. In epoche remote i nani costruirono un'efficiente sistema di illuminazione ad olio, basato su delle lanterne poste ad entrambi i lati del cunicolo e delle canaline in rame nel quale scorreva l'olio. Per alimentare il sistema di illuminazione, lungo il percorso furono scavati dei tunnel lunghi e stretti che permettevano agli addetti di sbucare ai lati del cunicolo, dove tramite specifici macchinari era possibile rifornire il sistema; un lavoro pericoloso, perchè ci si ritrovava a spiovente sul fiume, e cadere voleva dire morire trascinati dalla corrente. I nani usavano un particolare olio di loro invenzione, in grado di durare più a lungo e di un'illuminazione della fiamma più ampia.
Ancora oggi è possibile navigare sul fiume, sebbene sia completamente buio; poco prima di Aconcagua è ancora presente il porto dal quale partivano le imbarcazioni.

FORESTA DELLE NUVOLE (Catena Themis)

Coefficienti di Abilità (Luogo di Origine per i drow che vi abitano, villaggio di Mando compreso): Armi ad asta x0,8 (Bastone ferrato x1,1) - Armi contundenti x1,2 (Contundenti piccole x1,0) - Armi da lancio x0,8 (Boomerang x1,1, Generico x1,2) - Armi da tiro x1,3 (Balestra x0,7) - Armi esotiche x0,7 (Rete x1,0) - Armi taglienti x1,1 (Perforanti x1,0) - Asce x0,8 - Artigianato x1,1 (Creare trappole x1,3, Creare veleni x1,2, Lavorare il legno x1,2, Lavorare i tessuti x0,9) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x1,2 (Nuotare x0,8) - Conoscenze x0,8 (Locali [Foresta delle Nuvole] x1,3, Magia di Gaia x1,2, Magia Runica x1,0, Pietre e metalli x1,1) - Deduzione x1,3 - Esploratore x1,2 (Orientamento x1,0) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,0 (Nascondersi x1,2, Scassinare x0,8) - Inventiva x0,7 (Inventare Magie di Gaia x1,3) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,9 - Magia Runica x0,8 - Mestieri x1,1 (Chirurgo x1,2, Guaritore x1,2, Marinaio x0,7, Musicista x1,2) - Socializzazione x1,1 - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

Viene descritta a volte come un'immensa vallata, ma più propriamente è da considerarsi una vasta pianura di origine geologica sconosciuta. Si trova in una zona piuttosto centrale della *Catena Themis* e più in generale delle *Montagne Lucenti*. È circondata completamente da vette che arrivano a sfiorare anche i 6.000 metri, ma la zona coperta dagli alberi (per lo più pini, con piccoli gruppi di laciri e abeti nelle zone meridionali) si trova a circa 1.800 metri sopra il livello del mare. Nessuno è mai riuscito a spiegare la natura geologica di questa particolare conformazione, un luogo che invece dovrebbe essere dominato da vette montane elevate; di certo questo luogo è noto fin dall'antichità, quando ancora la razza dominante su Ethran erano gli ominus, i quali conservano storie antiche trasmesse per via orale nelle quali si fa accenno a questo luogo, considerato incantato.

Il luogo fu riscoperto dai primi umani intorno al -5.900 AC, ma non divenne abitato per 3 motivi. Il primo la presenza delle radiazioni magiche generate dopo la Prima Guerra Demoniaca che in questo luogo erano più intense a causa della relativa bassa quota, la seconda la presenza di diverse creature pericolose e mostri di grossa taglia (tra cui dei draghi), la terza la presenza di un Senz'Anima, che si era stabilito in questo luogo e impediva l'accesso alla foresta tramite le sue capacità magiche. Tutti questi fattori, in un modo o nell'altro, mancarono in epoche successive, quando ormai la razza di umani reaniani si era abituata a vivere tra le montagne. In seguito la foresta divenne un luogo ideale in cui vivere per molti dei drow che si erano stabiliti tra le *Montagne Lucenti*: questa migrazione fu lenta e graduale, e culminò con la fondazione del villaggio di *Mando* che oggi di fatto domina su tutta la zona.

La vegetazione di questa foresta è molto fitta e intricata. Seppur sotto il diretto controllo del regno, agli elfi scuri che ci vivono viene lasciata una certa autonomia, cosa non vista di buon occhio dal resto della popolazione. I drow hanno evitato di deturpare l'ambiente così come è stato creato dalla natura il più possibile, limitandosi a modellare per i loro bisogni solo il luogo in cui sorge *Mando*. Nonostante la natura selvaggia venga lasciata libera di agire, la foresta è attraversata da diversi sentieri, che permettono di superarla senza difficoltà. Seppure più temperato rispetto al resto delle *Montagne Lucenti*, il clima rimane comunque molto rigido per gran parte dell'anno, e sono comuni le nevicate nei periodi più freddi.
La *Foresta delle Nuvole* è oggetto di forte contestazione: la zona contiene risorse altrimenti scarse o assenti nel resto delle *Montagne Lucenti* (legno, frutti di bosco, erbe di vario tipo, animali autoctoni, un clima ideale per alcuni tipi di allevamenti e coltivazioni, piccole quantità di Cristalli Sigil in particolare i *Nextor* e gli *Upari*) e questo fomenta da anni scontri, a volte violenti, tra la Reania e la comunità drow che di fatto controlla il luogo. Gli elfi scuri si ritengono i legittimi proprietari della foresta, sebbene formalmente il territorio è compreso all'interno della Reania: tra 351 DC e il 415 DC sono scoppiate 3 guerre, intervallate da periodi di tregue traballanti, vere e proprie campagne di conquista che sono state sempre respinte: l'esercito della Reania non è abituato a combattere in un territorio pianeggiante e ricco di vegetazione, luogo naturale per i drow nel quale possono sfruttare al meglio le loro capacità di muoversi rapidamente senza far rumore, oltre al loro talento naturale nell'uso degli archi e nel muoversi in questi ambienti. Nonostante l'alta concentrazione di drow nella Foresta delle Nuvole, la *Catena Themis* non è quella con il più alto numero di elfi scuri presenti in tutta la Reania.

- **Fiume Krjil:** Corso d'acqua stretto e tortuoso che nasce pochi chilometri oltre i confini della foresta. Nel punto in cui entra nella vallata forma una serie di cascate su più livelli, con un dislivello complessivo di 90 metri, per poi attraversare con molta calma una delle zone più intricate della foresta. Il basso fondale non permette la navigazione, se non a imbarcazioni come piccole zattere, ed è tale che in alcuni punti è possibile attraversarlo a piedi senza problemi.
- **Lago Krjil:** Questo specchio d'acqua è alimentato dal fiume omonimo, all'interno di una depressione della vallata. Con una profondità massima di 15 metri, è la principale fonte di acqua della comunità drow stanziate nella Foresta delle Nuvole. È un luogo visivamente incantevole: l'acqua è di un colore turchese sulla cui superficie si riflette la vista degli alberi circostanti, e le sponde sono disseminate di prati fioriti che assumono tonalità multicolori e sgargianti durante le stagioni di Airen e Lothiren. Sono presenti alcuni pesci d'acqua dolce, ma la pesca è vietata e non sono state realizzate imbarcazioni o attracchi per delle barche. Si ritiene che nel lago viva una ninfa dei laghi, ma nessuno l'ha mai avvistata. Una leggenda narra che nelle profondità delle acque si trovino i resti di un drago, che con il suo soffio diede vita all'intera vallata spianando le montagne che c'erano una volta.
- **Forte Elsa:** Nominato in onore di una dei rarissimi generali di sesso femminile che hanno militato e si sono distinte nell'esercito, Forte Elsa fu eretto in un punto considerato strategico, in una zona dove la vicina Via Bianca tocca il punto più a Sud di tutto il suo percorso. Nasce durante la Guerra del Monco, a scopo difensivo contro le armate del Regno di Tirinto che più volte minacciarono la conquista della Reania, senza però mai attuarla veramente e limitandosi ad attaccare alcune delle zona più limitrofe delle *Montagne Lucenti*. Si temeva in un attacco proveniente da Sud, da una delle zone considerate meno impervie della catena montuosa che domina il Continente di Teris,e con alcuni passi che potevano essere sfruttati per un attacco. Tale ipotesi non si verificò, e il forte non venne mai sfruttato per gli scopi originali. Per molto tempo fu presidiato solo da piccoli contingenti, e sostanzialmente rimase quasi del tutto inutilizzato per molto tempo. In seguito, con la fondazione di Mando e la continua crescita delle tensioni tra gli elfi scuri della zona e la Reania, la sua posizione acquisì importanza strategica: i drow non rivendicarono mai il possesso della struttura, di fattura nanica e in ottimo stato, e così l'esercito Reaniano iniziò a sfruttarlo come punto di raccolta e di attacco nella Foresta delle Nuvole. Anche nei periodi più tranquilli, Forte Elsa mantiene stanziato un manipolo di un centinaio di soldati. La sua posizione, su una collinetta sgombra in cima di alberi, gli permette di avere una buona visione del territorio circostante e una posizione difensiva solida contro eventuali attacchi di armate via terra, costrette a muoversi in salita tra gli alberi che popolano la zona, rendendo altamente efficaci le armi d'assedio piazzate dentro il forte.

FORTE DEL FALCO (Catena Themis)

Questo luogo è stato ricostruito due volte. Fu edificato come semplice punto d'osservazione, con un piccolo manipolo di esploratori esperti, abili nel muoversi da soli o in coppia. In origine si trattava di una semplice torre, il cui fine era tenere sotto controllo quello

che restava del *Regno di Tirinto* dopo la *Guerra del Monco*, sfruttando un luogo di bassa montagna attraversato da passi che permettevano di raggiungere agevolmente i territori a Ovest. La Reania però nutriva scarso interesse per un territorio allo sbando, e nel giro di pochi anni la torre perse la sua funzione, venendo abbandonata. Il tempo e soprattutto il terreno franoso fecero in seguito crollare la piccola e mal costruita struttura.
Dopo la riunificazione del Regno di Tirinto avvenuta nel -268 AC, affiorano timori sul fatto che il nuovo stato possa ritornare ai fasti di un tempo e soprattutto esibire le stesse mire espansionistiche del suo ultimo sovrano, paure alimentate indirettamente anche dal pressante problema dello scontro contro i demoni da poco riacceso con l'inizio della Seconda Guerra Demoniaca. Il regno decide quindi di edificare una nuova fortezza, con funzioni similari all'antica torre crollata, ma con l'aggiunta (oltre agli esploratori) di un piccolo manipolo dell'esercito formato da un centinaio di soldati, ma in grado di arrivare fino a 1000 in caso di guerra e dotato di importanti magazzini per scorte di vario tipo. Al tempo presente la funzione del forte si è molto ridimensionata, ma svolge ancora il suo compito originario e col tempo è diventato un punto di accesso tra i due stati confinanti.

FORTE HOLVSTAR (Catena Egeria)

Intitolato a nome del padre della patria Yngvar Holvstar, questa fortezza risale al periodo della *Guerra del Monco*; con l'avanzare delle armate di Qi'Radal Quivalesti, e in particolare con la sua conquista delle *Terre Selvagge*, sono sorte preoccupazioni in merito ad un'ipotetico assalto al resto del Continente di Teris (cosa, per l'appunto, avvenuta con il conseguente scoppio della guerra che ha coinvolto tutto il continente). Forte Holvstar svolgeva il compito di sorveglianza e difesa delle vie di comunicazioni presenti in questa zona con le Terre Selvagge: la zona in cui si trovano i rilievi dei *Colli Glabri* nelle Terre *Selvagge* sono presenti numerose vie sotterranee, che penetrano nel sottosuolo delle *Montagne Lucenti* e si diramano sbucando in diverse zone.
Questi passaggi sono considerati da sempre potenzialmente pericolosi, perchè possono permettere anche a gruppi di soldati piuttosto numerosi di infiltrarsi nella Reania. Forte Holvstar, costruito su un altopiano a circa 2.200 metri di altezza, è collegato ai principali di questi tunnel, grazie a degli scavi sotterranei eseguiti durante la sua costruzione, permettendo alla divisione dell'esercito qui presente (fino ad un massimo di 600 soldati) di raggiungerli con relativa facilità, di pattugliarli e di eseguire rapide controffensive qualora necessario.Negli ultimi anni, con l'aquietarsi della situazione politica sul continente, le truppe stanziate non sono mai più di 200 soldati, che si occupano per lo più dell'ordinaria amministrazione (tra cui mantenere puliti dai mostri i tunnel e controllare l'attività di chiunque si addentri in questi luoghi).

FORTE INDIPENDENTISTA (Catena Ausonia)

Questo luogo è la sede principale degli Indipendentisti. La fazione opera soprattutto nella Catena Massalia, in alcune aree orientali della Catena Themis e in piccole celle sparse sulla Catena Egeria, ma è qui che storicamente ha svolto le attività più importanti della sua storia e ha fondato nel passato la sua unica sede. Forte Indipendentista si trova in una vasta grotta molto in profondità, distante da qualunque rotta principale della Reania. L'accesso è garantito attraverso passaggi naturali ramificati e contorti, i quali sono stati ampliati nel corso del tempo rendendo questo luogo un intricato labirinto nel quale è facile perdersi, o finire in luoghi disseminati di trappole o creature pericolose. Quasi tutti i passaggi sono inoltre stretti, e tutto questo ha reso sempre molto complicato inviare missioni militari per distruggere la sede.
La sede appare come un vero e proprio forte, di grandi dimensioni, capace di ospitare fino a 200 persone. Ha più una funziona simbolica che pratica, perchè gli indipendentisti agiscono notoriamente in piccoli gruppi, spesso in azioni che non sono coordinate. Il luogo ha comunque la sua importanza: è un luogo di ritrovo, ma anche un rifugio e qui si trovano documenti importanti e si eseguono molte delle pianificazioni più importanti. Ma essendo una fazione piuttosto decentralizzata, la caduta di questo luogo non determina la fine degli indipendentisti. Questo da un lato ha reso meno urgente da parte della Reania conquistare questo luogo, dall'altro rende ancor più difficile la loro soppressione.
Forte Indipendentista è fornito di un passaggio sotterraneo, il cui ingresso è nelle stanze riservate ai capi dell'ordine, che scorre senza deviazioni o passaggi secondari fino al Regno di Tirinto; il suo scopo è quello di fornire un passaggio di fuga in casi estremi.

HUANDOY (Catena Ausonia)

Si tratta di un'ampia area delle *Montagne Lucenti* sotto gli effetti di forze di natura magica. Durante l'*Era delle Crepe* in un piccola area di circa 1 Km^2 si apre una crepa, scoperta per puro caso dall'esploratore Huandoy che si trovava in questi luoghi per delle ricerche personali. La cosa non desta preoccupazioni, perchè la crepa è circoscritta e si trova in una zona disabitata. Ma col tempo si allarga, in maniera lenta ma graduale, fino ad assumere dimensioni importanti. Al termine dell'Era delle Crepe, questa esplode: si produce un intenso rumore e un fortissimo bagliore, che si notano anche a centinaia di chilometri di distanza, che colpisce tutta la zona dell'attuale Huandoy.
L'intera area possiede un clima e una vegetazione che non sono tipici delle Montagne Lucenti; la temperatura è costantemente intorno ai 23 °C e le precipitazioni sono del tutto assenti. Nonostante questo crescono alberi e piante di ogni tipo, anche se principalmente tipiche dei climi subtropicali, e ogni luogo è coperto da un manto erboso. Non si hanno notizie di creature viventi che abitano la zona: chiunque si avventura nello Huandoy rischia di essere colpito dagli effetti magici dell'area. Si tratta di fenomeni del

tutto casuali: una persona potrebbe rimanere al suo interno senza essere minimamente influenzata, o subire delle metamorfosi, ammalarsi di malattie sconosciute oppure guarire da mali incurabili, subire effetti periodicamente ogni volta diversi, acquisire nuove capacità sovrumane, cambiare altezza, invecchiare improvvisamente o ringiovanire. Non esistono regole specifiche, tutto sembra governato dal caos.
Nel corso degli anni, la Reania ha investito risorse per delimitare la zona, ma senza esagerare: un muretto di pietra, alto 60 cm, corre per tutto il perimetro della zona, e sono presenti cartelli di pericolo lungo il perimetro.

LAGO DI SALE (Catena Themis)

Come suggerisce il nome, si tratta di un lago di acqua salata. Si sviluppa in parte all'aperto, in parte sotto una vasta volta sovrastante formata dalle montagne che lo circondano. Posto a circa 1.200 metri di altezza, non esistono spiegazioni naturali per descrivere la presenza di acques salate, ma questa particolarità è da sempre sfruttata rendendo di fatto questo luogo il principale di estrazione di sale di tutta la Reania, usato per vari scopi. Il lago è percorso da tanti sentieri, sia sotterranei che non, che poi si riallacciano alla Via Bianca più a Sud. È ricco di pescato di vario tipo, da pesci tipici delle coste marittime.

LAGO ODETTA (Catena Themis)

Lago di origine glaciale, questo specchio d'acqua prende il nome dall'unica sovrana donna che abbia mai avuto la Reania. Secondo la leggenda, Odetta si suicidò dentro le acque del lago dopo aver tagliato i polsi e fatto diventare rosse le acque, perchè incapace di sopportare l'odio del suo popolo. La storia in effetti ricorda il regno di Odetta come uno dei più travagliati a livello politico e sociale di tutta la storia della Reania, ma non si sa che fine ha fatto la sovrana: scomparve in circostanze misteriose, e per quasi un anno la carica rimase vacante, perchè non aveva eredi e le casate nobiliari principali si diedero battaglia per avere il potere, cosa che sfociò in una guerra civile sanguinosa.
Nonostante non ci siano prove del suicidio di Odetta, il lago è considerato maledetto a causa di questa leggenda. Per questo motivo nessuno si avvicina al lago, e anzi l'unica strada di accesso, un passo montano stretto e tortuoso, è bloccato e costantemente sorvegliato da soldati dell'esercito. Il lago si trova a circa 3.000 metri d'altezza, e generalmente è ghiacciato durante la stagione di Lossiren.

LAGO PSICHE (Catena Psiche)

Questo luogo dalla vista incantevole da il nome all'omonima catena montuosa delle Montagne Lucenti in cui risiede. Gode di una certa notorietà, per l'incredibile bellezza naturale multicolore che possiede. La riva è ghiaiosa, e attorno si estendono prati fioriti multicolori che si estendono su dolci declivi, con piccoli gruppi di alberi (betulle, faggi, castagni) sparsi ma disposti in modo tale da circondare idealmente tutta la zona.Il lato a Ovest lambisce le pareti delle montagne, dove sotto il livello dell'acqua è possibile trovare numerose grotte e cunicoli sotterranei; alcuni dei quali risalgono poi all'interno delle montagne in ampie grotte sopra il livello del lago e quindi all'asciutto. Lago Psiche è ricco di pesci d'acqua dolce, e sono diversi i capanni di pescatori lungo le sue sponde, con tanto di moli e barche attraccate.
Lago Psiche è però noto soprattutto per la leggenda secondo la quale la condottiera reaniana Psiche, alla guida di diecimila persone, costruì una città dove ora si trova il lago. Dopo anni di prosperità, armate di barbari provenienti dal Sud attaccarono la città. In numero soverchiante, Psiche decide di far fuggire la popolazione sulle montagne, mentre lei in attesa dell'invasione nemica diede vita a un rituale magico: una volta giunto sul posto, l'esercito nemico venne abbattuto da una violenta tempesta. L'acqua che cadde dal cielo fu talmente tanta che tutti annegarono e la città fu sommersa: da quella piogga si generò il lago. Secondo la leggenda la gente che vive sulla Catena Psiche discendono direttamente dal popolo di Psiche, e alimenta l'idea che fu la condottiera la prima Depositaria del mondo di Ethran, ancor prima di Selene. Non esistono prove storiche a sostegno di questa leggenda, sebbene sono noti fenomeni migratori nel passato verso queste regioni dell'attuale Reania, per cui è presumibile che in queste zone un tempo furono fondati degli avamposti o delle città.

Note per il Master: Al centro del lago, dove tocca le punte massime di profondità (oltre i 100 metri) si trovano i resti sommersi di un antica cittadina. Sebbene quasi del tutto ricoperto dal fango e dalla vegetazione sottomarina, le strutture in pietra sono ancora in buono stato. Lungo le vie quasi del tutto nascoste si aggirano i fantasmi di molte delle persone che un tempo vivevano in questo luogo. Il villaggio fu costruito quando il Lago Psiche occupava una piccola porzione dell'area attuale, e le abitazioni vi sorgevano affianco. In seguito ad un violento terremoto si è creata una vasta depressione, riempita in seguito dall'acqua (sia piovana che proveniente da falde acquifere sotterranee). Questi eventi risalgono a un periodo sconosciuto ma comunque molto antico, di cui non restano quasi alcuna testimonianza.

LAGO STRELL (Catena Eunomia)

È un lago sotterraneo, che riempie quasi interamente la grotta in cui si trova, ad eccezione di un piccolo lembo di terra fangoso largo fino ad un massimo di 30 metri e lungo circa 6 chilometri. Si tratta di una fonte di acqua molto importante: nella zona in cui si trova

non ci sono corsi fluviali sotterranei o altre fonti di acqua, ad eccezione di un piccolo corso sotterraneo inaccessibile che lo alimenta. Per questo i nani costruirono un passaggio attraverso la roccia per collegarlo direttamente alla fortezza Bara-Tor, ancora oggi accessibile e in uso. La grotta nella quale si trova vede crescere lungo le pareti della volta diversi tipi di funghi e muffe che hanno caratteristiche fluorescenti: emanano una debole luce verdastra, che combinata tra loro permette di illuminare debolmente tutta la grotta, dandole delle particolari tinte che ricordano la brillantezza e la tonalità dello smeraldo.
Sebbene il lago sia anche un'importante fonte ittica, con la presenza di diverse specie di pesci d'acqua dolce, la pesca è quasi del tutto assente: questa è infatti anche la dimora di un kraken. Questo ha impedito ai nani prima e agli umani dopo la creazione di un molo con delle imbarcazioni, perchè il pericolo di essere attaccati e quindi uccisi è tale da non permettere la navigazione sulle sue acque. In passato molte sono state le vittime della creatura.

KROMDHALL (Catena Themis)

Un tempo questo vasto sistema di rovine erano la capitale dei nani, o più precisamente la loro principale città (dato che a livello amministrativo faceva parte della Reania). È realizzata all'interno della montagna ad una profondità piuttosto elevata. Si tratta in realtà di un complesso di immense grotte scavate o in parte realizzate da formazioni naturali, collegate tra loro da lunghe ed immense gallerie che a volte hanno incroci con strade secondarie (che possono condurre a piccoli avamposti, negozi, luoghi di raccolta). Kromdhall si sviluppa soprattutto in altezza, dove ad ogni livello corrisponde una zona adibita a specifiche funzioni. I livelli intermedi erano quelli residenziali, quelli più in alto principalmente dedicati ai magazzini e la struttura di comando, quelli inferiori agli scavi, gli artigiani e opere a scopo culturale e di intrattenimento. Più in fondo si trovano i principali giacimenti minerari, oltre a quella che è la più grossa forgia nanica di tutto il Continente di Teris, talmente imponente da dover essere usata tramite lo sfruttamento di un elementale del fuoco.
Questo immenso complesso è quasi del tutto inaccessibile. Molti livelli, in particolare tutti quelli inferiori, sono inaccessibili perchè chiusi dai nani stessi attraverso immense porte di pietra rese ancor più invalicabili dalla Magia runica, oltre al fatto che i livelli più in basso sono completamente allagati, a causa dell'acqua che continua a cadere dai livelli superiori. Esiste un solo accesso, comunque presidiato da un gruppo di soldati reaniani che impedisce a chiunque di proseguire, che conduce al livello residenziale e a quello dove sono presenti documenti e biblioteche. I nani hanno anche chiuso l'unico passaggio diretto con la superficie (sulla cima della montagna, dove veniva prelevata la neve per poi essere convogliata nel sottosuolo per farla diventare acqua, attraverso appositi condotti) facendoli semplicemente crollare.

MAKABBO (Erato)

Makabbo è il nome che viene dato sia al villaggio che alla tribù di orchi che ci vivono. Gli orchi vivono da sempre in piccole tribù sparse nel territorio compreso tra il *Bosco dei Sussurri* e le *Montagne Lucenti*, e Makabbo è la tribù più recente ad aver preso il controllo della zona. Un tempo la Reania disponeva di una guarnigione dell'esercito in questa zona, al fine di tenere sotto controllo la minaccia e con lo scopo di difesa su eventuali attacchi, ma da tempo il regno non dedica risorse a questo compito. Questo ha permesso agli orchi di mantenere un buon predominio sul territorio, e solo gli elfi scuri di Caladforn si oppongono costantemente alla minaccia che rappresentano.
Si stima che gli orchi in tutto questo territorio siano oltre 10.000 suddivisi in oltre 30 tribù, ma quelli di Makabbo sono oltre 2.000, facendone di fatto il gruppo di gran lunga più numeroso di tutti. Il villaggio si trova incastonato tra un terreno con alberi e vegetazione sparsa a Ovest e un luogo brullo ricco di rocce che affiorano sul terreno a Est. Questo, unito alla presenza di un terreno mai pianeggiante, rende difficile un'azione di forza per attaccare Makabbo, se non con gruppi molto piccoli e agili. Le abitazioni sono fatte per lo più con legno, pelli di animali e mattoni fatti col fango del *Fiume Tonante*, ma gli orchi possiedono discrete abilità nella lavorazione dei metalli. Questo ha permesso loro di realizzare rudimentali armi in ferro e acciaio, fornendo un ulteriore vantaggio sulle altre tribù e una minaccia ancor più grave per gli elfi di Caladforn. La naturale aggressività e l'odio per i drow ha portato Makabbo a focalizzare i loro attacchi proprio verso il Bosco dei Sussurri, generando una guerra che tra pause lunghe anche alcuni anni, sta perdurando da secoli

MAUSOLEO NORDROM (Erato)

Questa imponente struttura è stata realizzata dai drow, per la precisione da un casato ormai estinto che un tempo contava oltre 2.000 membri. Si tratta della tomba del re nanico *Nordrom*, che visse intorno al -3.800 AC: il suo regno, stanziato a grande profondità nella *Catena Psiche*, comprendeva anche alcune comunità piccole e isolate di drow (oltre a dominare sulla famosa Zin-Kudum). A quell'epoca il regno era molto circoscritto ed era preda di continui attacchi di creature del sottosuolo, sia selvagge che comunità armate e bellicose. Gli elfi scuri hanno voluto onorare Nordrom personalmente alla sua morte, nonostante la contrarietà di una minoranza del popolo nanico: durante un periodo critico nel quale i nani hanno rischiato più volte di soccombere, Nordrom in persona con le poche armate rimaste si mise in difesa di un villaggio di soli drow: pur contro forze soverchianti, riuscì a difendere il centro, poi raccolse attorno a se alcuni dei combattenti elfici e effettuò una serie di contrattacchi. Quella serie di battaglie, durare 10 giorni, rimasero impresse negli elfi scuri, e ne vollero glorificare le gesta.

Il mausoleo è una creazione che mischia architettura nanica e drow, sia a livello ingegneristico che magico. Di forma ottagonale con 4 ingressi orientati perfettamente lungo i punti cardinali, è formato da blocchi di ardesia "fusi" magicamente con radici e rami intrecciati, come se dei viticci fuoriuscissero dalla pietra. Dotato di tante piccole finestre, è posizionato in modo tale che il Sole nel mezzogiorno del giorno 8 Lebener (nascita di Nordrom) illumina la sua tomba, posta al centro della struttura, mentre di notte in diversi periodi dell'anno le quattro lune di Ethran fanno altrettanto. Il mausoleo è circondato da un campo di azalee, simbolo di speranza.

MAZAMBUL (Catena Psiche)

Una delle fortezze naniche abbandonate ancora in buone condizioni, Mazambul è un luogo maledetto a causa di un potente incantesimo combinato di *Magia di Gaia [Necromanzia]* e *Magia di Gaia [Maledizioni]*. Come per molte altre costruzioni simili di origine nanica, Mazambul delimitava i confini dei territori e fungeva da presidio e difesa per le truppe impegnate nel fronteggiare le numerose minacce del sottosuolo. Ancora in ottime condizioni ma pressochè impossibile da raggiungere, la fortezza venne colpita dall'incantesimo che la avvolge quando i nani fecero adirare un Senz'Anima che abitava in una grotta posta proprio sotto Mazambul, sebbene molto più in profondità. Quando la creatura si mostrò, i nani non avevano idea di cosa fosse o cosa volesse, nè riuscirono a fermarla quando iniziò a lanciare il suo incantesimo: oggi come allora sono ignote le cause di questo attacco.
Tutti i nani presenti a Mazambul in quel momento morirono, i loro corpi liquefatti. In seguito, una volta terminato il rituale del Senz'Anima, una potente maledizione colpì il luogo: chiunque si avvicini a 30 metri dalla fortezza deve effettuare una Prova sulla Volontà (CD 35) che, se superato, deve comunque ripetere ogni ora se rimane all'interno dell'area. Chi fallisce la prova, inizialmente non sembra avvertire alcune effetto, ma col tempo si sentirà sempre più affaticato. Dopo 6 ore perderà permanentemente 2 punti di Energia, e poi altri ancora al ritmo di 2 ogni ora; l'aspetto della vittima sarà sempre più deperito, perderà massa muscolare e la pelle raggrinzirà, assumendo l'aspetto di un vecchio in apperente stato di decomposizione. Quando l'Energia arriverà a zero, la vittima crollerà morta al suolo, il corpo diventerà di polvere e dopo 1 giorno risorgerà come Wraith. Se si esce dall'area della maledizione quando si è in questo stato, si muore dopo 5 minuti allo stesso modo, con la differenza che non ci si trasformerà in Wraith. L'incantesimo *Elimina maledizione* contrasta gli effetti della maledizione, ma per funzionare deve essere lanciato al di fuori dell'area, e comunque non permette di recuperare i punti di Energia persi. Un personaggio morto in questo modo non può essere resuscitato neanche dagli incantesimi più potenti, e non c'è modo di curare i punti di Energia persi, a parte per il Senz'Anima che ha lanciato la maledizione.

MINIERE CEDA (Catena Ausonia)

Si tratta dello scavo minerario più particolare della Reania. L'ingresso si trova in pratica sulla cima di una delle vette della zona, a circa 2.700 metri di altezza, e parte degli scavi sono all'aperto, dove è stata creata una cava da dove si estrae marmo e Ferro Meteorico, presente quest'ultimo in quantità non indifferenti in tutta la zona circostante. I lavori sulla cava esterna sono fermi durante i periodi più freddi dell'anno. Il resto delle miniere si sviluppano all'interno delle montagne, ma soprattutto in orizzontale piuttosto che in profondità; le principali risorse sono l'ossidiana, il rame, oltre a piccole quantità di viridium, oricalco e mercurio. Nei luoghi più in profondità si possono trovare anche piccole vene di argento, platino e una grotta dove crescono spontaneamente cristalli Sigil di tipo Opila.
Le miniere Ceda sono però anche una sorta di piccolo villaggio: quasi tutti i minatori, per gran parte umani ma anche alcuni ominus, vivono in questo luogo con le loro famiglie. Non esiste un centro abitato vero e proprio, ma si tratta di abitazioni sparse (alcune all'esterno, altre all'interno della miniera) ognuna dotata di tutti i confort e dell'attrazzatura necessaria per il lavoro. La miniera viene resa autosufficiente grazie a continue forniture per il sostentamento provenienti da Manaslu (cibo, acqua, vestiti e quant'altro), cittadina che ne è, tra l'altro, formalmente l'amministratrice.

MINIERE THINKAD (Catena Themis)

Le Miniere Thinkad sono la più importante zona produttiva di tutta la Reania. Queste miniere, che scendono per oltre 1.500 metri di scavi in profondità, furono create dai nani e rappresentano la principale fonte di Mithril non solo del regno ma di tutto il Continente di Teris. Ma non si tratta dell'unica risorsa: oltre a grandi quantità di ferro, rame e carbone, vengono estratti materiali quali il piombo, l'oro, l'argento e pietre preziose di vario tipo, oltre alla presenza di altri elementi particolari (oricalco, viridium, crenite). Le Miniere Thinkad forniscono più del 50% dei metalli estratti in tutta la Reania.
Quasi tutti i lavoratori provengono da *Dhaulagiri*, sebbene una discreta quota di persone vive in pianta stabile nelle miniere stesse, al livello superiore dove sono predisposti numerosi alloggi e magazzini per le scorte. La miniera si divide in sette livelli, ognuno a sua volta suddiviso in vari settori ognuno adibito all'estrazione principale di un materiale. Le varie zone sono collegate per mezzo di immense rampe di scale ma anche con ascensori e montacarichi, studiati secondo meccanismi particolari che funzionano ai numerosi corsi d'acqua che penetrano ovunque nelle miniere, tutti di origine nanica e quasi tutti ancora funzionanti. Al livello inferiore sono presenti ben 3 forge naniche, ma nessuna di esse in grado di funzionare.

Gran parte dell'estratto viene inviato a *Dhaulagiri*, dove viene lavorato per poi essere venduto (principalmente come lingotti e pietre intagliate, secondariamente come manufatti artigianali). La vendita sul posto è vietata, in qualunque forma.

MINIERE ZIRKANI (Catena Egeria)

Le Miniere Zirkani (dal nome della famiglia che storicamente ne è proprieraria) non sono tra le più vaste della Reania, nè le più profonde. Sono però considerate di vitale importanza, perchè da qui viene estratta la totalità del Galvorn di tutta la Reania, metallo comunque molto raro. Di fatto, questa miniera rappresenta una delle più importanti fonte di ricchezza di tutto il regno, motivo per cui riceve la massima attenzione dallo stesso re. Le miniere non estraggono solo questo materiale: tra gli altri al suo interno si trovano l'oro, il platino, il rame, tracce di mercurio, il carbone e la carbonite.

Quasi tutti i lavoratori delle miniere sono abitanti del vicino villaggio di *Gosainthan*, e al loro ingresso è di istanza permanente un piccolo gruppo di guardie reali di 12 elementi. La presenza armata è diretta conseguenza degli attacchi che si ripetono soventemente portati avanti da piccole cellule di indipendentisti, il cui scopo è quello di sabotare i lavori ma anche di effettuare furti di materiali preziosi per finanziare le loro operazioni. Anche a causa di questo (ma non solo) le miniere sono state teatro di incidenti, a volte mortali. L'importanza di questo luogo di estrazione è tale che il regno investe somme rivelanti per la loro manutenzione, ma al tempo stesso sfrutta la popolazione locale per aumentare al massimo la produzione.

MONASTERO DEGLI ARCIERI DI ËAR (Catena Themis)

Posto in una piccola valle circondata dalle montagne a circa 1.700 metri di altezza (le vette attorno arrivano oltre i 4.000 metri) il Monastero degli Arcieri di Ëar si trova in un luogo nascosto, raggiungibile solo attraverso un passo non segnalato e difficile da scorgere, che si inerpica tra le montagne lungo un percorso tortuoso e con continui cambi di pendenza per oltre 40 Km. In questo luogo si continua a perpetrare gli insegnamenti del codice di meditazione e combattimento degli Arcieri di Ëar, combattenti leggendari riconosciuti come i più grandi arcieri del mondo di Ethran.

L'unico ingresso, un portone a doppia anta fatto di legno alto 5 metri e con i cardini incastonati direttamente nella roccia scavata delle montagne, da accesso a una piccola zona pianeggiante (di forma vagamente ovoidale di circa 250 metri sul lato più lungo), in cui spiccano il tempio principale in fondo e in parte scavato nella montagna, sei abitazioni in legno, un piccolo campo coltivato e due campi esterni di addestramento. Gli Arcieri di Ëar vivono in semplicità, facendo meditazione e allenandosi tutti i giorni, sfruttando i loro campi di addestramento ma anche viaggiando tra le montagne, mettendo a dura prova ogni giorno le loro capacità. Il tempio è dotato di una raccolta di scritti e pergamene e viene gestito da non più di otto persone di cui due sono accoliti dediti ai compiti più umili. Il manuale del regolamento al *Capitolo 5: Sistema di Combattimento*, *Paragrafo 5. Stili di Combattimento*, *Sottoparagrafo V. Arciere di Ëar*, spiega come entrare nell'ordine e apprenderne le capacità.

MONTAGNE LUCENTI

Le Montagne Lucenti sono la Reania stessa. Escludendo infatti una piccola porzione a Ovest occupata dal Regno di Ke'Mal e alcune piccole zone periferiche, e non considerando l'Erato e alcune piccole striscie periferiche di terra pianeggiante, il regno è da sempre possessore di tutta la principale catena montuosa che attraversa il Continente di Teris.

Le Montagne Lucenti sono di gran lunga le vette più alte di tutto in continente, con picchi che superano nella zona centrale i 7.000 metri e luoghi in cui sono presenti ghiacciai perenni. Da sempre costituiscono un ostacolo naturale per tutti i tipi di spostamenti da una zona all'altra del continente, tanto che la maggior parte dei traffici da un luogo all'altro si sono soprattutto sviluppati nelle zone periferiche di Teris o via marittima. Con l'espansione territoriale e tecnologica della Reania, e graziea all'arrivo dei nani, si sono col tempo create strade e vie di comunicazioni che attraversano le montagna, permettendo alla Reania stessa di avviare sempre più rapporti diplomatici con gli altri stati adiacenti, ma non solo. Da sempre casa dei reaniani, le Montagne Lucenti sono una ricca fonte di molte risorse altrimenti assenti o molto rare nel resto del continente, ma la cui estrazione è diventata fattibile solo con l'arrivo dei nani: questi hanno infatti permesso lo sfruttamento di questi luoghi con la creazione di scavi sotterranei e la costruzione di molte strutture, grazie alle loro capacità di lavorare la pietra.

PIANA KANG E PIANA KAR (Catena Egeria)

Questi due luoghi sono le due piane d'alta quota più famose di tutta la Catena Egeria, e prendono il nome dalle due città che le gestiscono e le sfruttano. Si tratta di altopiani, dal terreno prevalentemente pianeggiante alternati a dei declivi dal dislivello importante ma con pendenze dolci, che possiedono un clima particolare rispetto al resto delle Montagne Lucenti, dovuti alla formazione topografica delle montagne, ai fenomeni metereologici legati alla posizione rispetto all'oceano a Sud e la conformazione geografica delle *Terre Selvagge*, ma anche al tipo di terreno che presentano questi luoghi della Reania. Il risultato è stato quello di poter creare delle coltivazioni di piante e alberi che si adattano molto bene a questi ambienti (umidi, con temperature miti durante l'Airen, poco rigide durante Lossiren e precipitazioni nevose quasi del tutto assenti), fornendo a tutta la Reania nel suo complesso dei prodotti altrimenti del tutto assenti.

In particolare, Piana Kang è quella più varia, con la presenza di piante di tè, alberi di bambu, soia, uva e seta fantasma, più piccole zone dove crescono spontaneamente alberi di melo e pero. Piana Kar è più settoriale dato che coltiva quasi esclusivamente la pianta del tè, ma in numerose varietà tra cui alcune particolarmente pregiate e note al di fuori della stessa Reania.

PORTO LINDE (Erato)

Questo porto di generose dimensioni è cresciuto di pari passo con l'importanza di Lindeloft. Fino alla sua costruzione, la maggior parte dei traffici marittimi della Reania con i paesi a Nord erano diretti a Nunagiri, in una posizione più periferica del regno e con volumi di affari piuttosto modesti. Con l'aumento di importanza della provincia dell'Erato legato a diversi tipi di situazioni localizzate, sono nati interessi di scambio in entrambe le direzioni tra stati come le Terre Libere, l'Eleudica, Regno Wu, il Deserto delle Ruote, il Continente Valar e i centri abitati della provincia dell'Erato. Per favorire questi potenziali nuovi mercati, si è vista la necessità di sfruttare meglio le vie marittime costruendo un punto d'attracco meglio attrezzato, più centralizzato e soprattutto con una volontà di gestione che viene a mancare in altri luoghi della Reania.
Porto Linde nasce poco dopo il termine della *Seconda Guerra Demoniaca*, e si espande notevolmente dopo il termine della *Guerra del Rame*. Si trova in una baia naturale dalle acque inusualmente profonde, cosa che ha permesso fin da subito di ospitare barche di ogni tipo e grandezza. Gli interessi comuni hanno permesso di creare subito rotte di navigazioni molto frequententate, a tal punto che si è vista la necessità di espandere il nuovo porto più volte nel corso degli anni. Porto Linde è ottimamente attrezzato: grandi magazzini, autorità portuale precisa e puntuale, una guarnigione dell'esercito distaccata dedicata composta da 80 uomini complessivi, locande e case comuni di pernottamento, grandi vie di comunicazioni, un servizio di carri per il trasporto immediato delle merci a Lindeloft, grosso bacino di carenaggio, ingegneri navali con lavoratori esperti per eseguire manutenzione sulle navi… tutto quello che necessita.

PORTO REGIO (Catena Psiche)

Si tratta di un piccolo avamposto della città di Ganesh Himal, e che a seconda dei periodi può arrivare ad avere oltre i 300 abitanti. Durante la prima espansione di Ganesh Himal, divenne sempre più importante allacciare rapporti commerciali con altre città, soprattutto per rifornirsi di prodotti necessari alla sussistenza della città, che rimaneva piuttosto isolata e in un territorio non semplice nel quale vivere. La situazione è stata risolta quasi del tutto con Porto Regio: si tratta di un porto fluviale, realizzato in una piccola vallata, che sfrutta il traffico (in entrambi i sensi) sul Fiume Nok. Le barche in transito avevano un rapido e facile accesso alla zona dell'attuale Erato, permettendo a Ganesh Himal di commerciare (e non solo) con i villaggi delle pianure, soprattutto quei beni di cui ha scarsità. Anche con la creazione del Portale Asura nella città, l'importanza di questo luogo non è diminuita, e anzi il completamento della Teodorica e la crescita di importanza di Lindeloft hanno resto ancor più trafficata questa via di comunicazione.

ROVINE DI AM (Erato)

Am un tempo era una fortezza sopraelevata, posta sulla cima di una colline piuttosto alta e scoscesa, abbastanza grande da ospitare una guarnigione di 500 soldati per oltre 6 mesi. Questa struttura immensa aveva lo scopo di controllare il territorio circostante e in particolare le pianure a Ovest oltre il *Fiume Tonante*, da sempre abitate da tribù di orchi, e di tenere al sicuro i villaggi e le vie di comunicazione che da qui portano all'interno delle Montagne Lucenti. La fortezza è ancora in buone condizioni, e non viene più usata semplicemente perchè ritenuta non strategica e con costi di manutenzione e per le truppe troppo elevati per garantirne l'utilizzo, anche in considerazione del fatto che non sono mai stati richiesti interventi importanti per mantenere l'ordine nella zona. I soldati di stanza sono diminuiti gradualmente, fino a quando le porte di Am sono state definitivamente chiuse nel -345 AC. La fortezza è stata riutilizzata un 'ultima volta a periodi alterni durante la *Seconda Guerra Demoniaca*.

ROVINE DI BONADIO (Erato)

Bonadio era uno dei numerosi villaggi che sono nati e morti nel territorio compresto tra il *Bosco dei Sussurri* e le *Montagne Lucenti*. Ma a differenza degli altri, si espanse raggiungendo la ragguardevole cifra di 12.000 abitanti. Quasi interamente costruito in muratura, la sua fortuna è legata alla città di Ganesh Himal: l'ex-capitale della Reania, oggi come allora, ha sempre dovuto dipendere dai rifornimenti provenienti da altri luoghi, e Ronadio divenne uno il principale fornitore. Si formò un legame di cooperazione molto forte, con vantaggi per entrambe le città. Il declino di Bonadio avviene in un primo momento con il completamento della Teodorica, ma soprattutto durante la *Seconda Guerra Demoniaca*, dove sarà colpita duramente. I pochi superstiti di quel conflitto lasciarono la città, che oggi è solo un cumulo di macerie e case abbandonate.

ROVINE DI GRUNHBALD (Catena Ausonia)

Questo luogo prende il nome da colui che le ha riscoperte. Non si hanno notizie storiche di questo luogo, posto molto in profondità e collegato solo di recente tramite un percorso sotterraneo con la Via bianca. Molti propendono nel ritenere questa un tempo era una città nanica per via dei molti cadaveri (ridotti a scheletri) della razza scomparsa che sono stati ritrovati, e che fanno pensare ad un sanguinoso conflitto, così come l'uso di materiali e utensili che fanno pensare a loro. Ma ci sono comunque dubbi riguardo a

questa teoria: la città, che un tempo doveva contenere oltre 20.000 individui, è costruita secondo un'architettura che ricorda quella umana, non sono stati trovati degli scavi che fanno pensare a miniere sotterranee e al centro delle rovine si erge un grandissimo monastero dedicato alla Trinità e, nello specifico, a Teine (la Divinità del Fuoco). Alcuni ritengono che non solo i nani abitassero in questo luogo, ma di fatto non sono stati trovati cadaveri di altre razze.
Da diverso tempo questo luogo ha attirato l'attenzione di diversi gruppi di Asura, alcuni dei quali sono permanentemente stanziati nella città di Mustagh. Nessuno sa quali sono i loro scopi, sebbene si fanno spesso notare per l'uso di strani ed ingombranti marchingegni sconosciuti e per l'uso, malvisto dalla popolazione, di Magia Runica.

Note per il Master: Imprigionato sotto la città, in un luogo al momento inaccessibile perchè la strada per raggiungerlo è stata fatta crollare, si trova un demone di nome *Melidiope* costretto a varage in questo luogo senza via d'uscita. Con lui si trovano anche una comunità di nani e umani. Si tratta di un villaggio di grandi dimensioni che si trova sfasato rispetto alla dimensione del mondo di Ethran: qui il tempo semplicemente non scorre, quindi non è possibile morire di vecchiaia ma neanche contrarre malattie o infezioni: il tempo, infatti, si è fermato su più livelli ma in modo "confuso", agendo anche su altri aspetti. Questo ha indebolito parecchio lo stesos Melidiope, che in epoche remote era di potere inferiore solo agli Arcidemoni.
Chiunque entri in questo luogo non è più in grado di uscirne, e inizia subito a subire le influenze temporali.

ROVINE DI MICETO (Catena Themis)

Si tratta di un antico villaggio, costruito su un'isola del Lago di Sale, abitata da umani, nani e drow. Realizzata in case di pietra e legno e con alcune palafitte lungo la costa meridionale dell'isola, divenne un centro piuttosto grande che dominava su tutto il lago, sia amministrativamente che economicamente. Più che per l'estrazione di sale e le riserve di pesca, Miceto divenne importante per la raccolta di muschi e piante sottomarine usate in vari campi: la cucina, la medicina, l'alchimia, perfino la conservazione degli alimenti. Dopo la scomparsa dei nani, Miceto ebbe un lento ma costante declino, fino a quando le ultime famiglie abbandonarono il villaggio.

ROVINE DI SAJAMA (Catena Eunomia)

Sajama era un centro abitato, capitale amministrativa della Catena Eunomia dopo la caduta di Aconcagua e fino alla *Seconda Guerra Demoniaca*, quando nell'anno -45 DC viene conquistata dai demoni dopo essere stata evacuata. La città fu sacrificata: i demoni stavano continuando ad avanzare nel sottosuolo delle *Montagne Lucenti*, e le armate della Reania faticavano a difendersi, perdendo posizioni anno dopo anno. Con una mossa disperata, il generale *Björn Riadu* (matronimico), passato alla storia come eroe nazionale e citato in numerose opere teatrali e musicali, evaquò Sajama dei suoi quasi 20.000 abitanti, favorì l'avanzata dei demoni verso la città per merito di alcune truppe che si sacrificarono e rinchiuse il grosso delle armate avversarie nella vallata di questo centro abitato. La particolare conformazione del territorio e la presenza di alcune fortezze naniche nei pressi poste in punti strategici si rivelò una trappola per il grosso dell'esercito di demoni, chiusi in un luogo difficilmente difendibile e preda di attacchi continui e mirati dell'esercito reaniano, che nel frattempo si era riorganizzato. La *Battaglia di Sajama* andò avanti per 2 Giri, ed è ancora oggi ricordata come una delle vittorie più importanti di tutto il conflitto.
Oggi questo è un luogo disabitato e inospitale; l'aria è ricolma di Magia Demoniaca, che debilita qualunque essere vivente si trovi nella zona. In termini di gioco, si soffre di una penalità di -6 a tutte le Prove di Abilità finchè si rimane a Sajama, e per ogni 12 ore di permanenza continuate si rischia di contrarre un avvelenamento che causa effetti identici a quelli del serpente Mamba Nero (vedere il regolamento *Capitolo 7: Inventiva e ricette di creazione*, *Paragrafo 2: Elenco delle ricette di artigianato*, *Sottoparagrafo IV: Creare veleni*) con la differenza che in questo caso non esiste un antidoto naturale (solo gli incantesimi possono annullare tale effetto). Inoltre, qui la Magia dell'Ordine non funziona. Questi pericoli, oltre alla presenza di alcuni mostri del sottosuolo che si aggirano qui, hanno ostacolato spedizioni di qualunque tipo, se non di rari gruppi abbastanza incoscienti da provare. Ancora oggi le rovine sono piene di cadaveri di demoni e soldati reaniani, molti dei quali rimangono solo gli scheletri ancora bardati delle loro armature e con le armi in pugno o a poca distanza, oltre alle tantissime macerie di pietra degli edifici, dei quali non ne rimane quasi nessuno in piedi.Gli accessi alla città furono chiusi e sigillati dopo la battaglia, gli unici punti di accesso sono un paio di cunicoli scavati da alcune delle rare spedizioni che sono giunte qui in cerca di tesori.

STRADA OMBROSA (Catena Themis)

Considerata la via sotterranea più importante della Reania, attraversa il lato orientale della *Catena Themis*, creando un collegamento diretto tra *Nuptse* e *Karakorum*, e di conseguenza con la *Via Bianca*. Gran parte di questa via di comunicazione è stata scavata, solo per pochi tratti si sono utilizzate gallerie sotterranee naturali, e questo ha richiesto molto tempo per realizzarla completamente. Riesce a correre quasi sempre in pianura, è molto larga ma quasi del tutto priva di illuminazione, ad eccezione di alcuni tratti in cui le pareti sono coperte di un particolare muschio debolmente luminescente. Ad esclusione del recente passaggio creato per collegare il villaggio di *Keppu*, Strada Ombrosa non possiede incroci con altre strade lungo il suo percorso, ma sono presenti diversi cunicoli laterali che alcune volte si estendono in un nugolo di gallerie nelle quali è molto facile perdersi, e dove si nascondono creature del sottosuolo, alcune delle queli pericolose.

TEODORICA

La Teodorica è una delle due principali vie di comunicazioni della Reania. Prende il nome dal sovrano *Teodorico*, passato alla storia per essere stato colui che sconfisse definitivamente (insieme alle Depositarie e tutti gli altri stati della coalizione contro Qi'Radal Quivalesti) il Regno di Tirinto durante la *Guerra del Monco*. Salito al trono appena 3 anni prima in giovane età, la sua principale preoccupazione fu quella di costruire infrastrutture fondamentali per il risanamento del regno dopo la lunga e sanguinosa guerra. La Teodorica fu la sua opera principale: in origine la strada avrebbe dovuto collegare direttamente l'attuale Regno di Ke'Mal con la capitale della Reania. In seguito a problemi di costi, ingegneristici e natura politica, la Teodorica divenne un nodo cruciale per collegare le zone più povere e periferiche della Reania con la parte centrale del regno. Fu terminata nell'arco di 80 anni, ben dopo la morte di Teodorico, avvenuta per un'epidemia di peste che in quel periodo colpì la Reania.
La Teodorica è ancora oggi in ottimo stato e costantemente mantenuta: tranne che per l'ultimo tratto prima di incrociare la Via Bianca, quando attraversa le Montagne Lucenti,questa immensa strada corre in pianura. Completamente lastricata di blocchi di marmo quadrati di 1 metro di lato, è larga 20 metri nei punti più ampi. Delle pietre miliari, poste a distanza di 2 chilometri l'una dall'altra, permettono di indicare la strada percorsa. Lungo il suo percorso ci sono numerose locande, oltre a degli stallaggi alcuni dei quali riservati ai messaggeri reali qualora abbiano importanti messaggi da recapitare. La Teodorica è spesso preda di forte raffiche di vento, sebbene il clima rimanga relativamente mite anche durante i periodi più freddi dell'anno. Anche nei tratti in cui si avvicina di più, la distanza dal mare non è mai sotto i 2 chilometri.

THINKAL (Catena Psiche)

La torre di Thinkal è stata costruita interamente in ardesia, a base ottagonale e alta oltre 60 metri. Si trova costruita a oltre 2.500 metri di altezza e volge su uno strapiombo: esiste solo una strada per arrivare alla torre, un percorso lastricato in pietra formato da oltre 10.000 gradini largo appena per due persone e lungo 12 chilometri, che parte da un rifugio piuttosto grande costantemente rifornito e attrezzato per gli ospiti in arrivo. L'unico modo per giungere alla torre è a piedi, e la via termina davanti al grosso ingresso: porte di acciaio a doppia anta che si aprono a scorrimento per mezzo di un meccanismo attivabile solo dall'interno. L'ingresso non da su alcuno spiazzo, e gli ultimi 300 metri del percorso sono un passaggio stretto e lineare in salita che ai lati cade a strapiombo.
Thinkal è stata ideata da un gruppo multietnico formato da cinque umani di cui due teariani, due drow, un mezzo-demone, tre asura e un dampiro nàrë (quest'ultimo l'unico ancora in vita). Tutti studiosi, il loro scopo era quello di creare un centro di insegnamento. Nonostante l'ostracismo del reggente della Catena Psiche, che vede la struttura come un rivale per il centro di *Shisha Pangma* (sebbene le finalità siano diverse), le ingenti fonti economiche e le conoscenze di cui dispongono permettono al gruppo di portare avanti il loro progetto. Ancora oggi, a distanza di molto tempo dalla sua costruzione, molti si domandano il motivo che ha spinto alla creazione di questo luogo.

Ad oggi, Thinkal porta avanti corsi di studio di varia natura: coloro che vogliono diventare studenti devono pagare ingenti somme per accedere ai corsi, o in alternativa effettuare dei lavori specifici (spesso pericolosi) per conto dell'accademia. I corsi sono di svariati tipi: dalla storia, all'archeologia, all'alchimia, alla geografia, alla mineralogia e via dicendo. Ognuno di questi corsi dura per 3 anni, e gli studenti possono seguire fino a 2 corsi alla volta. Ognuno prevede prove scritte, orali e pratiche, diversi test da superare, libri da studiare e compiti da eseguire. Si studia per 7 giorni a Giro, e si vive sempre all'interno della torre, tranne che per 3 mesi all'anno (durante la stagione Lossiren), periodo durante il quale generalmente gli studenti ma anche gli insegnanti e alcuni degli addetti vivono a *Lindeloft*. Nei primi anni, a Thinkal si tenevano anche corsi per studiare la Magia di Gaia e la Magia Demoniaca, ma in seguito tali studi sono stati vietati dal Reggente della provincia, che ha minacciato di chiudere e radere al suolo la torre.
La torre nel corso del tempo è diventata un luogo molto noto e importante della Reania; molti studenti arrivano da molte parti del regno e da stati limitrofi, e con l'aumentare del prestigio si è instaurata una minima forma di collaborazione con *Shisha Pangma*. Di pari passo questo fenomeno ha reso impotante la città di Lindeloft: la capitale dell'Erato fornisce mezzi di sussistenza, un punto di riferimento per i periodi nei quali non si vive nella torre, materiali di vario tipo sia per portare avanti gli studi che per effettuare prove pratiche.

Note per il Master: La costruzione di Thinkal fu voluta dal gruppo originario di studiosi per portare avanti un loro ambizioso progetto: sotto la montagna in cui si trova la torre, molto in profondità, si trova addormentato un drago antico, un essere primordiale nato prima dell'arrivo degli ominus su Ethran, probabilmente parente di quello che risvegliarono i drow antenati di quelli che dominano il *Regno di Ke'Mal* e che ancora viene tenuto sotto stretta sorveglianza (vedi il *Paragrafo 3: Regno di Ke'mal, Sottoparagrafo I. Caratteri generali ed eventi storici*). Il loro scopo era quello di imprigionarlo e risvegliarlo. Thinkal doveva essere un punto di appoggio per i loro scopi, ma anche un centro di recupero per ottenere personale umano utile ai loro scopi. Molti degli studenti erano ignari e avrebbero dovuto compiere opere secondarie, ma ad altri venivano insegnati i precetti della magia e al tempo stesso manipolati magicamente per rispondere meglio ai voleri dei padroni di Thinkal. Lo scopo era quello di creare un potente rituale magico per risvegliare e controllare il drago antico.

Nessuno conosce quello che avvenne di preciso se non *Kelemor Bringthon*, il dampiro del gruppo: dopo decenni raggiunsero la creatura, ma le cose non andarono come pianificato e quasi tutta la spedizione non tornò viva. Ma nel frattempo Thinkal aveva iniziato ad acquisire sempre più fama e importante, a tal punto che divenne a tutti gli effetti quel centro di studi che è ancora oggi. Questo indusse Kelemor Bringthon, rimasto ormai solo, a portare avanti realmente quella che era solo una facciata. Ad oggi nessuno oltre a lui conosce i veri motivi che hanno dato vita a Thinkal. Kelemor Bringthon è il rettore di Thinkal.

TOKOA (Catena Psiche)

Si tratta di uno dei vulcani ancora attivi sulle *Montagne Lucenti*. Ha un ciclo di attività molto violento, ma tra uno e l'altro possono passare anche centinaia di anni. L'ultima eruzione risale al 327 DC, e al momento è in stato di quiete. Il cratere e il suo pendio sono ricchi di zolfo, usato spesso in alchimia, motivo per cui saltuariamente gruppi di spedizioni attrezzati (ma a volte anche singoli esploratori) si recano qui per estrarlo. Tokoa è anche la tana di un Drago Sputafuoco molto antico, che rimane rintanato all'interno del cratere in una nicchia in grado di ospitarlo. Il drago si alza in volo e attacca nei luoghi circostanti (spostandosi fino al *Bosco Ombar* e a volte arrivando nello stato di Aelin-Uial) quando il vulcano sta per eruttare, più o meno con buona precisione 3 mesi prima dell'eruzione, per poi tornare a rintanarsi quando Tokoa si è calmato. La sua precisione unita alle devastazioni che porta con se lo hanno reso famoso e molte degli abitanti della zona sanno che quando è in volo, il vulcano rappresenta un pericolo.
Quando erutta, il Tokoa rimane attivo da qualche giorno a diversi mesi; i lapilli espulsi possono arrivare anche a diversi chilometri di distanza e le nubi oscurare il cielo per settimane nel raggio di centinaia di chilometri. Il terreno attorno è molto fertile e vi è una crescita spontanea di alberi e vegetazione quando è calmo, ma quando diventa attivo la lava che si muove lungo percorsi scavati nel tempo distrugge tutto il territorio attorno, formato per lo più da diverse vallate create in passato per via di questi eventi catastrofici.

TORRE DELLA DIVINAZIONE (Catena Themis)

Sulle *Montagne Lucenti* si trova una delle tre Torri dell'Ordine delle Depositarie del *Continente di Teris*, precisamente quella della Cerchia della Divinazione. È quasi impossibile identificare il luogo finchè non ci si trova davanti ad esso: la torre è infatti una struttura che si estende in verticale completamente scavata all'interno di una montagna, più precisamente sul picco più alto della zona che si estende con un aspetto piuttosto stretto e slanciato, di aspetto che ricorda quello di una stalattite. Gli unici elementi che permettono di identificare la struttura artificiale sono il sentiero che dalla Via Bianca conduce direttamente all'ingresso (anch'esso di aspetto che ricorda il fianco della montagna, risultando quasi del tutto invisibile) e delle aperture poste in modo apparentemente disordinato che fungono da piccole finestre.
La Torre della Divinazione si trova a oltre 5.000 metri d'altezza, in un luogo desolato e privo di vita. Qui le nevi ricoprono tutto per quasi tutto l'anno tranne che durante la stagione di Airen, e la temperatura esterna può arrivare a -40 °C durante le notti più freddi. Il sentiero che permette di raggiungere la torre è protetto da un potente incantesimo negli ultimi 5 chilometri, che lo tiene al riparo da qualunque intemperia ambientale e mantiene una temperatura di 10 °C. Per accedere alla torre, è necessario davanti alla porta indicare una giusta sequenza di rune inscritte sulla porta d'ingresso; queste rune però sono invisibili se non tramite un'incantesimo di *Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione]* di Livello 0 (*Rivela Rune d'Ingresso*), che viene insegnato a tutte le Depositarie delle Cerchia della Divinazione che hanno diritto d'accesso. La rune sono 50, la sequenza viene cambiata ogni Giro e la posizione delle rune stesse sulla porta d'ingresso cambiano di posizione una volta ogni ora secondo uno schema del tutto casuale.

L'intera struttura è stata scavata nella roccia, e si sviluppa attorno ad una scala a chiocciola centrale. Nonostante il clima del luogo, all'interno della torre ci sono costantemente 23 °C; si tratta di un fenomeno di natura sconosciuta, che si è palesato fin dal momento in cui è iniziala la costruzione della torre. Le Depositarie che vivono nella torre, compresa la Custode e la Maestra del Sapere, non lasciano quasi mai la loro sede, ma rimangono costantemente informate su quello che accade nel mondo di Ethran sfruttando le loro capacità e un congegno magico a forma di sfera bianca del diametro di 3 metri. Grazie a questo congegno (e tramite l'uso di un appropriato incantesimo) le Depositarie della Cerchia della Divinazione che ne fanno uso sono in grado di mettersi in contatto telepaticamente con una qualunque altra Depositaria della propria Cerchia, a prescindere da dove si trova. La comunicazione è a doppio senso e attraverso la sfera è possibile vedere la Depositaria contattata e il luogo circostante, ma la comunicazione può essere attivata solo da chi usa la sfera.
La Cerchia della Divinazione mantiene stretti rapporti con il re della Reania, e a differenza di altri regnanti fornisce ben 2 Depositarie come consigliere. Nonostante questo, la presenza dell'Ordine delle Depositarie nel regno è ancor più mal visto rispetto ad altri luoghi, e da sempre le frangie più intransigenti della popolazione chiedono che la torre venga abbandonata e abbattuta.

TORRE DELL'INFINITO (Catena Themis)

Questa torre abbandonata si trova un un luogo solitario, in cima ad un picco a oltre 4.000 metri di altezza, battuto da neve e venti forti per gran parte dell'anno. Di fattura nanica, un tempo dominava la città del popolo perduto che si trovava nel sottosuolo, proprio sotto le fondamenta della struttura circa 400 metri più in basso; centro abitato e torre erano collegate per mezzo di una scala a chiocciola scavata interamente nella pietra interna della montagna (altra opera muraria di rilievo lasciata dai nani). Abbandonata da

secoli e mai più raggiunta da nessuno, da alcuni documenti scritti ritrovati dalle rovine della città si ritiene che la torre avesse scopi sia difensivi (di vedetta), sia di raccolta dell'acqua: tramite congegni ad oggi del tutto sconosciuti sembra che la neve quasi sempre presente venisse convogliata all'interno della torre, e poi resa liquida e quindi convogliata in particolari cisterne di contenimento.
L'accesso alla scalinata, e quindi alla torre, fu chiuso tramite la Magia Runica dai nani prima della loro scomparsa. In seguito alcune spedizioni esplorative recuperarono dei reperti dalla città, alcuni dei quali conservati ancora oggi nella capitale della Reania, ma durante la *Seconda Guerra Demoniaca* gran parte della via sotterranea che la collegava alla *Via Bianca* è crollata, rendendo il luogo del tutto inaccessibile.

VALLE VULNUS (Catena Psiche)

Si tratta di una vasta piana posta a oltre 2.500 metri di altezza e completamente circondata da picchi montani che superano i 4.000 metri. La valle è quasi del tutto inaccessibile, se non per un piccolo e tortuoso passaggio all'interno di un dedalo di gallerie naturali nel quale è molto facile perdersi e piena di creature pericolose (tra cui diversi non-morti), il cui ingresso si trova a circa 2.000 metri d'altezza in una piccola insenatura nascosta tra le montagne. Questo luogo è rimasto celato fino a poche decine di anni fa, quando una piccola spedizione che si era persa tra le montagne riuscì a trovare il passaggio per giungere nella valle.
Al momento sono un piccolo gruppo di persone, tra cui un paio di studiosi esploratori, sono a conoscenza del luogo, ma in un remoto passato il luogo era abitato da un'antica razza di uomini che aveva posto qui la loro civiltà. Nonostante l'altezza, il luogo possiede un particolare ambiente climatico associabile a quello di un luogo temperato. Vi si possono trovare alberi tipici di luoghi più caldi, campi perfettamente coltivabili e adatti al pascolo, creature animali altrimenti inadatte a questi luoghi, ma anche alcune creature mostruose.
Ma la cosa che più salta all'occhio sono le rovine di una civiltà intelligente e avanzata, proprietari di un'architettura unica nel suo genere che non permette di associarla a nessun'altra nota sul Continente di Teris. Sono ancora presenti strade, centri abitati, strutture di vario tipo, miniere, ponti, cimiteri. Alcuni sono crollati e in rovina, ma altri ancora in buono stato. Ora di quella civiltà, cui è stato dato il nome di Vulnus (da cui il nome della valle da coloro che ne conoscono l'esistenza), rimangono oltre le rovine i corpi ormai decomposti e formati da sole ossa che si trovano ovunque, ma anche oggetti personali, suppellettili, armi, armature, oggetti d'arte, testi scritti in una lingua sconosciuta e altro ancora. Un popolo del quale non si sa nulla e non si hanno notizie, ma che presumibilmente è rimasto isolato e al tempo stesso non aveva idea che al di fuori della valle esistevano altri popoli.

VELADERO (Catena Themis)

Questa torre sotterranea fu costruita alla fine della *Guerra del Monco* come luogo di prigionia per alcune figure illustre che furono catturate (o si consegnarono) a seguito della vittoria nel conflitto da parte della Reania e dei suoi alleati. In seguito la torre è stata ampliata ed è diventata la prigione principale della Reania.
Questo luogo è tristemente noto in tutto il regno, e spesso solo nominarla funziona da deterrente per incutere timore. Qui vengono imprigionati i criminali più pericolosi, dove rimangono a marcire per il resto della loro vita o torturati. Difficilmente vengono giustiziati: spesso sono usati per ottenere informazioni, e si hanno notizie non confermate che alcuni di loro sono stati usati per svolgere degli incarichi sotto costrizione, i cui mandanti sono personalità di spicco del regno che pagano profumatamente per mantenere l'anonimato e ottenere i loro servigi. Il regno ha sempre negato questo tipo di accordi.
Veladero è una torre di base tonda, costruita su 12 livelli; ognuno di essi presenta 10 celle quadrate di 6 metri di lato 4 guardie sempre presenti. Si trova in un luogo isolato in cui l'unico passaggio per allontanarsi è costantemente sorvegliato da un presidio formato da 10 guardie. Lo stesso passaggio, che si collega direttamente con la Via Bianca, è privo di deviazioni o incroci, così come di qualunque punto d'approdo con dei rifornimenti.

VIA BIANCA

Nota anche come la *Via dei Cieli* dai reaniani, la Via Bianca è la principale strada che attraversa le *Montagne Lucenti*. La sua costruzione copre un arco temporale molto lungo, e ad esclusione del raccordo tra Mustagh e la Casa del Viaggiatore, costruito solo dopo la *Seconda Guerra Demoniaca* e strutturamente molto differente (a tre strati: un primo strato di sabbia fine e compatta, il secondo di pietre trovate in loco miste a fango essicato, il terzo una copertura fatta in mattoni di pietra), l'intera struttura è di fattura nanica.
La Via bianca di fatto taglia a metà quasi tutta la catena montuosa, parte dalla Casa del Viaggiatore e arriva dopo un percorso lungo e tortuoso a congiungersi con un'altra grande via di comunicazione delle Reania, la *Apsaras*, poco prima che quest'ultima termini il suo percorso giungendo alla città di Ganesh Himal. La magnificenza di quest'opera è prima di tutto visiva: non un solo metro di strada passa nel sottosuolo, ma rimane tutta in superficie attraversando anche alcuni dei punti più alti di tutte le Montagne Lucenti. La maggior parte delle volte passa attraverso valichi di montagna e nei punti più bassi nei quali due o più montagne si incontrano, ma rimane sempre sopraelevata raggiungendo nei punti più alti i 3.500 metri di altezza. Caratteristici sono alcuni degli immensi ponti, con campate in pietra formata da blocchi di dimensioni immense, che in alcuni punti raggiungono i 100 metri di altezza e lunghezze di qualche chilometro prima che la strada torni a poggiare sul terreno.

La Via Bianca è una strada molto larga, mediamente 13 metri ed è ovviamente tutta lastricata di pietra. Dato che attraversa luoghi molto impervi dove per lunghi tratti non è possibile trovare centri abitati,lungo il suo percorso sono stati costruiti delle costruzioni in

pietra che offrono riparo dal clima avverso e da eventuali creature pericolose; a volte è possibile trovare legna o carbone per accendere fuochi, o anche delle provviste essicate, tutte risorse che ogni tanto vengono lasciate da viaggiatori di passaggio che attraversano questa strada più volte e sanno quanto può essere difficoltoso… anche se non è una cosa cui fare affidamento. Nei tratti più elevati quando la strada supera i 2.000 metri di altezza, oppure lungo i tratti sospesi nel vuoto lunghi più di 1.000 metri, la strada è chiusa da delle mura alte 6 metri, con delle piccole finestre a intervalli regolari lungo il percorso.

VODOR TEK (Catena Ausonia)

Si tratta del principale agglomerato di orchi che vivono nella zona. Il loro dominio si estende su un'area piuttosto ampia, ma anche povera di risorse. La Reania ha più volte cercato di stimare il numero di orchi presenti nella zona, senza mai ottenere risultati attendibili, ma il villaggio principale arriva a contare circa 5.000 individui.
Vodor Tek si trova lungo un pendio montano, a circa 1.300 metri di altezza, con abitazioni costruite per lo più da legno e pelli di animali. Gli orchi hanno costruito trappole semplici ma efficaci attorno alle case contro eventuali attacchi dall'esterno. Di tanto in tanto ci sono scontri con l'esercito della Reania, ma il regno si è sempre limitato a tenere sotto controllo il luogo e solo con qualche sortita rapida e mirata. Le cronache raccontano di almeno due tentativi seri da parte della Reania per debellare la minaccia, ma entrambe sono fallite con grosse perdite di uomini. D'altro canto si tratta di una zona che è sempre stata quasi del tutto disabitata. Gli orchi conoscono perfettamente il territorio, e si muovono sia in superficie che sottoterra, sfruttando i molti corridoi dentro le montagne per spostarsi. Attualmente al loro interno ci sono tre correnti culturali, che lottano tra loro per ottenere il dominio su tutta la comunità.

ZIN-KUDUM (Catena Psiche)

Antica città dei nani, era in realtà una sorta di immenso luogo di culto e conoscenza, in cui l'antico popolo continuava a venerare le proprie divinità: le stesse di cui seguivano il volere e i precetti quando ancora vivevano nella loro dimensione di origine, sebbene ora non siano più in grado di comunicare con loro. Il luogo era vietato a chiunque non fosse un nano, tranne che per le zone più esterne per coloro che ricevevano permessi speciali temporanei, le quali avevano accesso unicamente ad alcune biblioteche. Pochi decenni prima della completa estinzione dei nani, uno degli ultimi grandi esperti della Magia Runica della razza perduta sigillò magicamente gli ingressi (12 in totale, uno per ognuno delle divinità del pantheon nanico) bloccando per sempre l'accesso a questo luogo. Nonostante questo, alcuni dei manufatti e delle opere scritte (tutte su tavolette di pietra incise) furono trafugate in diversi momenti prima che le porte di Zin-Kudum furono sigillate per sempre.
Il luogo non è ancora stato mai violato da quando fu sigillato, e quello che si conosce di Zin-Kudum è grazie alle ad alcuni dei documenti incisi su pietra che nel corso del tempo sono stati recuperati. Uno di questi fa supporre che ci sia un ingresso nascosto sulla cima della montagna nella quale si trova Zin-Kudum, ma la difficoltà nel raggiungere la vetta e le nevi perenni che la ricoprono hanno prodotto nelle poche spedizioni che hanno tentato la sorte solo fallimenti e morti. Si ritiene che al suo interno ci siano molte delle conoscenze naniche riguardo le loro capacità ingegneristiche, di minatori e anche le loro conoscenze di Magia Runica. Una delle cose certe è che i re nanici che dominavano questa parte delle montagne sono tutti sepolti al suo interno (ad esclusione del re Nordrom).

IV. Comunità

INDIPENDENTISTI

La storia degli Indipendentisti ha origini antiche.

3. REGNO DI KE'MAL (Continente di Teris)

Il Regno di Ke'Mal è un territorio drow che prende il nome dal suo sovrano, che detiene il potere da oltre 800 anni, e non sembra intenzionato a lasciarlo. Si genera dalla seconda comunità di elfi oscuri che ha deciso di emergere nella superficie, in un'epoca successiva allo scontro armato tra drow e mezzo-demoni dal quale emerse il loro primo regno della superficie. A tutt'oggi viene considerato come lo stato sovrano più potente del Continente di Teris sotto diversi punti di vista, in particolare quello diplomatico con la stipulazione di numerosi patti e contratti di vario tipo con le altre nazioni del continente.
Sebbene non sia politicalmente corretto, il Regno di Ke'Mal viene spesso visto come diviso in due: quello *Inferiore* e quello *Superiore*. La zona a Sud è quella dove i drow sono emersi in superficie, trovando ampie aree piene di foreste e zone ricche di risorse. È qui che si trovano tutti i principali centri abitati e tutte le Casate che lottano per il controllo; la civiltà degli elfi scuri qui si è evoluta notevolmente, è ricca di conoscenze, intrattiene rapporti di vario tipo con gli altri stati, fornisce numerose risorse e beni. In opposizione, la zona a Nord è un territorio estremamente pericoloso. Gran parte di esso è formato da terreni impervi e difficili da

lavorare, formati per lo più da giungle intricate, paludi melmose, rilievi ripidi, pianure poco fertili, terre brulle e perfino deserti. Queste aree sono diventate ancor più inaccessibili con gli anni, per via delle numerose specie di mostri presenti e per l'occupazione in seguito alle guerre per l'ottenimento del potere su territorio di razze di umanoidi in fuga, che si sono dirette a Nord proprio in questi luoghi. Da sempre i drow vorrebbero bonificare la zona ed ottenere un vero controllo anche su questa zona, formalmente sotto il loro dominio, ma i numerosi ostacoli che si sono parati davanti hanno finora reso vani tutti i piani ed i tentativi finora fatti.

COEFFICIENTI DI ABILITÀ

- **Regno di Ke'Mal Inferiore:** Armi ad asta x0,9 (Alabarda x1,0) - Armi contundenti x0,7 - Armi da lancio x0,8 (Bolas x1,0, Shuriken x1,1) - Armi da tiro x1,2 (Archi x1,3, Fionda x0,7) - Armi esotiche x0,9 - Armi taglienti x1,2 (Spadoni x0,8) - Asce x0,7 - Artigianato x1,2 (Creare veleni x1,3, Forgiare armi x1,3, Lavorare la pietra x0,7) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x1,0 (Acrobazia x1,2, Equilibrio x1,2) - Conoscenze x1,2 (Magia dell'Ordine x0,7, Magia Demoniaca x0,8, Magia di Gaia x1,3, Natura x1,3, Trinità x0,7) - Deduzione x1,2 (Cercare x1,3, Valutare x1,0) - Esploratore x0,8 (Orientamento x1,2, Seguire tracce x1,3) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,0 (Manolesta x0,7, Scassinare x0,8) - Inventiva x1,0 (Inventare Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie Demoniache x0,7, Inventare preparati alchemici x1,2) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,3 - Magia Runica x1,0 - Mestieri x1,0 (Cavalcare x1,2, Guaritore x1,1, Marinaio x0,8, Musicista x1,2) - Socializzazione x1,0 (Comprendere intenzioni x1,1) - Speciale (Manipolare sogni x0,9, Distruttore demoniaco x0,7)
- **Regno di Ke'Mal Superiore:** Armi ad asta x0,9 (Bastone ferrato x1,2) - Armi contundenti x1,1 - Armi da lancio x1,2 (Dardi x0,9) - Armi da tiro x1,0 (Archi x1,2, Fionda x1,1) - Armi esotiche x1,2 - Armi taglienti x1,0 (Perforanti x0,8) - Asce x0,9 - Artigianato x0,8 (Alchimia x1,2, Creare veleni x1,2, Lavorare i metalli x1,1, Lavorare il legno x1,2) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,2 (Acrobazia x1,1, Saltare x1,3) - Conoscenze x0,8 (Animali x1,1, Magia dell'Ordine x0,7, Magia demoniaca x0,7, Natura x1,1) - Deduzione x1,2 (Trovare trappole x0,9, Valutare x1,1) - Esploratore x1,3 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,1 (Disattivare congegni x0,8, Scassinare x0,7) - Inventiva x1,2 (Inventare magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie Demoniache x0,7, Inventare oggetti in metallo x1,1) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,0 - Magia Runica x0,8 - Mestieri x0,8 (Cavalcare x1,3, Chirurgo x1,1, Guaritore x1,1) - Socializzazione x0,7 (Condottiero x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)

I. Caratteri generali ed eventi storici

NASCITA DEL REGNO DROW SUL CONTINENTE DI TERIS

Prima dell'uscita in superficie dei drow nell'attuale territorio sotto il dominio di Ke'Mal, l'intero luogo era una landa selvaggia, popolata da numerosi tipi di mostri e scarsamente civilizzata. Gran parte dei centri abitati, tutti di piccole dimensioni, erano sparsi sulle coste, in luoghi meno frequentati dagli esseri del luogo e ritenuti più sicuri. All'epoca, gran parte degli esseri senzienti erano spinti ad esplorare i territori ad Ovest e quelli che circondavano le *Montagne Lucenti* (cioè gli attuali territori della Reania).

Gli elfi oscuri erano inizialmente parte di una comunità sotterranea che comprendeva molti nani, quegli stessi che intorno al -4.200 AC si stabilirono sulle Montagne Lucenti ed ebbero i primi contatti con i Reaniani (i quali all'epoca già contavano diverse comunità sparse) spinti alla ricerca di minerali rari che abbondavano in quei luoghi, in particolare il Galvorn. I drow non desideravano avere contatti con le comunità umane del luogo, e preferivano stabilirsi in un nuovo territorio, possibilmente ancora da civilizzare e ricco di foreste e vegetazione. Continuarono quindi ad esplorare il sottosuolo, muovendosi come una popolazione nomade e sfruttando molte delle gallerie naturali che popolano il Continente di Teris; ancora oggi è possibile trovare lungo il loro percorso piccoli villaggi sotterranei, molti in rovina ed altri abitati da non più di 100-150 abitanti, formati nel corso dei secoli da coloro che decisero di stabilirsi in questi luoghi, stanchi di viaggiare. La maggioranza continuò il suo viaggio, individuando a grande profondità un'immensa galleria che passava sotto il Mare Luminoso, giungendo nei luoghi sottostanti le terre emerese che si trovavano oltre.

Inizialmente i drow non si posero domande sul motivo dell'esistenza di questo immensa galleria, dalla forma e l'aspetto troppo strano per essere di formazione naturale. Solo una volta giunti sotto l'attuale Regno di Ke'Mal scoprirono che quello scavo era opera di un essere primordiale, un drago antico, rimasto dormiente fino all'arrivo degli elfi oscuri. I loro scavi risvegliarono questo potente essere, portando ad una terribile guerra con il supporto di potenti esseri suoi servitori. Molti furono i caduti tra i drow nel giro di poco tempo, i quali vennero letteralmente spinti ad emergere definitivamente in superficie. Nel corso del tempo, per uso di potenti rituali magici, il drago antico venne imprigionato nel sottosuolo e fatto cadere in un profondo sonno (ed ancora oggi un antico ordine drow si occupa di sorvegliare il luogo e mantenere attivo il rituale, oltre che a proteggerlo da chiunque voglia romperlo), ma le gallerie erano ormai invase da migliaia dei suoi servitori, che per decenni continueranno ad attaccare e decimare gli elfi oscuri, prima di essere definitivamente respinti. Ma a questo punto, le prime comunità della superficie si erano ormai stanziate in maniera definitiva, formando il primo embrione del futuro regno.

LE PRIME COMUNITÀ DI SUPERFICIE

L'arrivo del primo drow sulla superficie del futuro Regno di Ke'Mal è datata 5 Tadder nel -4.091 AC. La data è conosciuta con precisione perchè poco dopo l'evento, a commemorazione venne alzato un obelisco di marmo, protetto magicamente ed ancora posto al centro della città di *Amaurëa* (in Quenya: *Alba*, o *Primo Mattino*). Su questo monumento i drow hanno tenuto il conto del periodo passato dalla fondazione della loro prima colonia di superficie, attraverso un sistema di calcolo particolare dello scorrere del tempo, basato su incisioni sulla pietra dell'obelisco stesso. Ogni giorno, un drow assegnato a tale compito si prende cura di aggiornare questo calendario; nei giorni presenti, circa metà della struttura è riempita di incisioni.

La vita, per diverso tempo da questo momento, fu estremamente dura. Spinti fuori dai pericoli incombenti nel sottosuolo, dove imperversava una battaglia che stava versando molto sangue, i primi abitanti della superficie dovettero fare i conti con i pericoli del luogo. L'intera foresta del luogo era minacciata dalla presenza di diverse tribù di orchi, che da tempo si davano battaglia per il controllo del territorio. Molte erano le zone selvagge, popolate da mostri di diversi tipi e ricche di pericoli di ogni tipo. Ma la minaccia più grossa era rappresentata dai Vampiri, la cui presenza nel territorio è rimasta avvolta nel mistero. Prima dell'arrivo dei drow quasi tutti si concentravano nell'attaccare le sparse comunità umane poste sulle coste, ma in seguito spostarono i loro interessi verso la foresta dalla quale erano emersi gli elfi oscuri. La minaccia non è mai stata debellata completamente, ed è alla base dell'elevato numero di Dampiri Nárë che vivono nel Regno di Ke'Mal.

Per questi motivi, i primi secoli fu una vera e propria lotta per la sopravvivenza, senza alcuna via di fuga (nè nel sottosuolo, nè in superficie). L'estensione del territorio dei drow per molto tempo fu limitato ad una zona molto piccola, sotto costante assedio delle minacce esterne e più di una volta vicino all'estinzione. Le storie drow narrano che il momento di svolta avvenne per mano del generale Wu'Sital Telemmar, una drow femmina che per merito delle sue strategie militari e le sue capacità belliche riuscì, poco a poco, a debellare tutte le minacce, fino all'intera conquista della *Foresta Súlimë* (Foresta ventosa). Col tempo, la sua figura divenne leggendaria, ed è uno dei personaggi principali dell'antichità degli elfi oscuri.

SITUAZIONE ATTUALE

La fondazione del Regno risale alla conquista definitiva della Foresta Súlinë (anno -3.318 AC). Da sempre prende il nome da chi detiene il potere, chiamato tradizionalmente *Sovrano delle Casate*; tradizionalmente si tratta di una donna, e la prima fu Wu'Sital Telemmar. Di tutti i Sovrani della Casate che si sono succeduti, Ke'Mal è l'unico maschio. Nel corso dei secoli, l'espansione del loro dominio avvenne in maniera lenta ma costante, favorita dal fatto che nessuna civiltà aveva mai reclamato quelle zone, popolate per lo più da tribù di orchi e mostri di vario tipo. L'unica vera conquista della storia del Regno a discapito di un'altra popolazione fu al termine della Guerra del Rame, quando il Regno dei Celeuci venne per buona parte inglobato nel territorio dei drow, ovvero la zona che ora è al confine con il territorio della Reania.

Il Regno di Ke'Mal viene normalmente suddiviso in due parti: la Zona Superiore e la Zona Inferiore. Di queste, la seconda è quella più ricca e dove vivono la maggior parte dei drow, mentre l'altra è ancora per lo più selvaggia e ricca di pericoli. Questo a causa della conformazione del territorio, estremamente impervia e ricca di zone poco adatte alla formazione di colonie stabili; le poche risorse della Zona Superiore sono di difficile estrazione e richiedono di affrontare numerosi pericoli.
Il Regno ha numerosi contratti di tipo commerciale con molti dei territori del Continente di Teris (in particolare la Reania ed il Regno di Heren) oltre a numerosi patti ed accordi che regolano le relazioni tra le varie popolazioni sotto diversi aspetti, tra cui di non belligeranza, di alleanza a specifiche condizioni, di trasporti di merci, divieti e richieste di vario tipo.

II. Centri abitati

ALCAR (SPLENDORE)

- **Tipo:** Grande città
- **Popolazione:** 83.927
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (95,5%), Dampiri Nárë (3%), Umani (1%), Asura (0,5%)
- **Esportazioni:** Beni esportati
- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x1,1 - Armi contundenti x0,7 - Armi da lancio x0,8 - Armi da tiro x1,2 (Archi x1,3, Fionda x0,7) - Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti x0,9 (Spade x1,2) - Asce x0,7 - Artigianato x1,3 (Creare trappole x0,8, Lavorare i tessuti x0,9, Lavorare la pietra x0,7) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,0 (Nuotare x0,7) - Conoscenze x1,2 (Magia dell'Ordine x0,7, Magia Demoniaca x0,9, Natura x1,3, Trinità x0,7) - Deduzione x1,1 (Valutare x1,3) - Esploratore x0,8 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,1 (Manolesta x0,7, Scassinare x0,7) - Inventiva x1,0 (Inventare Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie Demoniache x0,7, Inventare Magie di Gaia x1,1) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7

- Magia di Gaia x1,2 - Magia Runica x1,0 - Mestieri x1,1 (Cavalcare x1,2, Marinaio x0,8, Musicista x1,2) - Socializzazione x1,0 (Comprendere intenzioni x1,1) - Speciale (Manipolare sogni x1,2, Distruttore demoniaco x0,7)

Alcar è la capitale del Regno di Ke'Mal. In questo luogo i drow e la natura vivono in completa simbiosi, attraverso un rapporto che nel corso dei millenni si è cementificato. Tutte le strutture al suo interno non sono state edificate, ma sono state create dalla natura stessa in base ai desideri degli stessi elfi scuri, che a loro volta hanno la massima cura per ogni singola pianta, albero e fiore in esso presente. Una normale abitazione non è formata da una costruzione in legno o mattoni e non è stata ricavata attraverso un qualche tipo di lavoro manuale, ma è stata ricavata dalla stessa natura da un albero che forma una cavità dal suo tronco, o sopra di esso attraverso la creazione di un piano sospeso formato da liane e rami. Una strada si forma da un terreno ai cui lati crescono fiori e liane, una fontana da un intreccio di rami, viticci e fiori cresciuti su uno specchio d'acqua, e così via.

Per via della sua struttura, è pressochè impossibile capire dove arrivano i confini di Alcar, perchè si confondono perfettamente con la foresta circostante. Al tempo stesso è quasi impossibile individuarla, fino a quando non si entra al suo interno. L'unico modo sicuro per poterla raggiungerla è trovare una delle sue vie d'accesso. La città si sviluppa soprattutto in verticale: gran parte delle abitazioni, così come le principali strutture (compresa la sede del Re del regno, che si trova qui) si trovano sospese da terra per decine di metri, per mezzo di elaborati intrecci di rami, viticci e foglie che formano vere e proprie piattaforme sui tronchi degli alberi. Salire in questi luoghi è possibile tramite scale formate da foglie giganti che corrono intorno ai tronchi degli alberi, e numerosi sono i ponti sospesi fatti di liane che collegano le varie strutture sospese.
Ma Alcar, come molte città drow della superficie, si sviluppa anche nel sottosuolo; in relazione alle sue dimensioni, gli scavi sotto il terreno sono relativamente piccoli a confronto di altre città, sviluppandosi per soli 3 livelli. Qui trovano abitazione i pochi esseri che non sono drow che vivono in città, così come commercianti ed artigiani che svolgono mansioni che possono essere pericolose per la natura; ad esempio qui si trovano le botteghe dei fabbri con le loro fucine.

Ad Alcar risiede il potere centrale del Regno di Ke'Mal. Sull'albero più grande, posto esattamente al centro della città, risiede la sua dimora, e sugli alberi accanto gran parte dei suoi principali consiglieri e sottoposti. Alcar è la città del regno con il più alto numero di Casati: ben 117, di diverso potere e dimensioni. Il più grande, che attualmente è il primo della città, è il Casato di Mellon, della Famiglia Jun. Formato da 1620 drow, è principalmente un Casato basato sul commercio, che sfrutta il grande movimento di beni della città. Alcar è inoltre sede della seconda più importante Scuola di Magia Drow del regno, diretta dal drow femmina Zhu'Xiddar Novilar dell'omonimo casato. Zhu'Xiddar controlla l'accademia da oltre 100 anni ed è anche Matrona; il suo Casato è di piccole dimensioni ed ha un ruolo marginale rispetto agli altri, ma ha fama di essere l'incantatrice più abile dell'intero regno. L'accesso alla città di Alcar è molto problematico, ed i drow non forniscono indicazioni per potervi accedere, sebbene i visitatori che riescono a trovarla in genere vengono accolti.

AMAURËA (ALBA)

- **Tipo:** Villaggio drow
- **Popolazione:** 1.920
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (98%), Dampiri Nárë (2%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Amaurëa (*Alba* o *Primo Mattino* in Quenya) è considerato il luogo più simbolico per i drow del Regno di Ke'Mal. Proprio in questo luogo emersero in superficie i primi elfi scuri, fondando il loro primo centro abitato. Ridotto oggi ad un piccolo villaggio, si tratta del luogo maggiormente carico di storia. A tutt'oggi, più che un centro abitato viene considerato come un'immenso reliquiario, un luogo di culto e considerato sacro. Per legge, chiunque non sia drow non può abitare ad Amaurëa, nè nelle zone limitrofe. Solo i drow e i Dampiri Nárë possono vivere in questi luoghi, tutte le altre razze possono rimanere per non più di due notti ed un giorno nell'arco di 10 anni, e solo dietro un invito che può essere rilasciato solo dal Capo Casata che governa il villaggio; la trasgressione viene punita con la morte.

Amaurëa ha due aspetti di interesse. Il primo è uno dei principali ingressi nel sottosuolo, di particolare valore simbolico perchè è stato il primo dal quale i drow sono usciti in superficie, per quanto riguarda il Regno di Ke'Mal. Il passaggio è chiuso da un incantesimo per impedire a chiunque di scendere; si tratta infatti della via più diretta per giungere al luogo in cui è imprigionato il drago antico che ha minacciato i drow quando sono giunti in questo luogo.
Il secondo è il famoso obelisco segnatempo, una struttura a base circolare fatta di marmo bianco che si innalza per 25 metri dal terreno, terminante in cima con una struttura di cono a punta. L'opera ha protezioni magiche per impedire di essere danneggiata, e dal momento che è stata eretta sulla sua superficie liscia i drow hanno iniziato ad incidere una complicata sequenza di simboli che indicano lo scorrere del tempo in giorni. In altre parole, segna il tempo dal momento in cui i drow sono apparsi nella superficie del Regno di Ke'Mal. Ogni giorno, all'alba, un drow addetto incide un nuovo segno con particolari strumenti da lavoro magici. L'addetto

appartiene sempre al Casato che detiene il potere ad Amaurëa, e nei giorni presenti circa metà dell'obelisco è riempito di incisioni (la parte restante è perfettamente liscia e levigata).

Il villaggio è controllato da 4 Casate, al tempo presente quello dominante è il Casato Felenfil (621 membri) al cui comando si trova la Matrona *Xan'Miskal Felenfil* con un seguito di due figlie.

ANGALONDË (PORTO DEL FERRO)

- **Tipo:** Cittadina drow
- **Popolazione:** 13.278
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (81%), Umani (14%), Asura (3%), Dampiri Nárë (1%), Silvani (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Si tratta della principale cittadina marittima drow del Regno di Ke'Mal. La sua costruzione aveva proprio l'intento di creare un ponte di comunicazione con il resto del Continente di Teris ed in particolare con Heren della Luce, principalmente a scopo commerciale. Grazie all'aiuto di ingegneri umani, la città è dotata di un porto di grandi dimensioni, in grado di ospitare numerose navi di qualunque dimensioni, con tanto di un centro a terra ricco di servizi di ogni tipo.

Nonostante questo e l'ottima posizione, Angalondë ha un flusso commerciale ben al di sotto delle possibilità. La città è infatti il punto di partenza delle carovane che poi fanno rotta per destinazioni piuttosto lontane, ma soprattutto costrette a passare per territori impervi e pericolosi, cosa che aumenta i rischi ed i tempi delle consegne. Per questo motivo, molte navi (in particolare quelle di piccole e medie dimensioni) preferiscono far scalo a Leda, un villaggio decisamente più piccolo di Angalondë e non attrezzato in maniera adeguata, ma dal quale si ottiene una via d'accesso ai centri abitati del regno molto più diretta, breve e sicura.

Angalondë è la città più multietnica del Regno di Ke'Mal, grazie alla presenza di grandi commercianti del resto del Continente, che qui hanno posto delle importanti base operative e che continuano a preferire questo punto di scalo rispetto a quello di Leda. Ma anche per la collaborazione continua che i drow hanno sempre tenuto con altre popolazione, non solo per l'edificazione del porto. L'intera città si sviluppa in orizzontale, su un vasto territorio pianeggiate ed adibito all'agricoltura nelle zone circostanti. Il centro è ricco di mercanti di ogni tipo, ma povero di artigiani. È inoltre nota per la presenza della *Gilda della Cinciallegra*, un gruppo di spie che nasconde la propria sede da qualche parte (si presume nella zona del porto) che quasi mai allontana il suo campo d'azione oltre quello della città; la gilda non si pone problemi etici o morali; lavora per il miglior offerente, considera inviolabile qualunque patto stipulato ed ama agire in maniera pulita ed elegante (cioè senza lasciare traccia e senza lasciare dei morti).

ATA (NUOVA DIMORA)

- **Tipo:** Cittadina drow
- **Popolazione:** 7.562
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (97%), Dampiri Nárë (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Ata è una cittadina relativamente recente, costituita dai drow dopo la caduta del Regno dei Celeuci. Lo scopo era quello di costituire un centro portuale e marittimo nella zona superiore del Regno di Ke'Mal, ma evitando di sfruttare la città di Celidonia, la cui conquista ha segnato la fine della Guerra del Rame, e nel contempo creare un collegamento con il mare per Mittalmar.
Ata non si è sviluppata come avrebbero voluto i drow, ma costituisce comunque un luogo importante di comunicazione con alcune delle comunità di Reaniani che si trovano vicino a quelle zone, e di commercio marittimo. A differenza di altre città drow, non possiede uno sviluppo sotterraneo per via del terreno molle e umido dovuto alla vicinanza al mare, che non permette la creazione di strutture solide dotate della necessaria tenuta strutturale. Le abitazioni sono tutte ad un piano tranne che per alcune eccezioni e sono presenti numerosi magazzini e locande di ogni tipo.

CIRINCE

- **Tipo:** Cittadina drow
- **Popolazione:** 9.337
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (99%), Dampiri Nárë (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Il nome di questa cittadina prende origine dall'omonimo uccello di piccola taglia dal piumaggio rosso, che crea molti nidi in questa zona. Si sviluppa in maniera similare ad Alcar, con un'integrazione molto stretta con la natura, ma la maggior parte delle abitazioni sono al livello del terreno e sugli alberi si trovano solo dei posti di vedetta, la sede del primo Casato (per tradizione, a Cirince il primo Casato ha diritto ad occupare una struttura che si trova defilata nella zona Nord) e strutture con funzione pubblica (una biblioteca, un museo dedicato alla guerra contro orchi e vampiri, la sede amministrativa).

Cirince è famosa per diversi motivi. In primo luogo, gli ultimi 4 sovrani del regno provengono tutti da casate della cittadina, e l'attuale Ke'Mal è il secondo in assoluto per durata sul trono (la prima, con 1.103 anni di regno prima di morire, è Wu'Sital Telemmar). Quasi come un segno profetico, da sempre qui vengono seppelliti tutti i precedenti sovrani defunti, in un cimitero posto nel sottosuolo ed ovviamente di valenza altamente simbolica per i drow; ogni anno, il 20 Lebener (giorno nel quale venne incoronato il primo Sovrano delle Casate e considerato giorno di festa per il regno) il sovrano compie un viaggio per rendere omaggio a chi lo ha preceduto, con una cerimonia che dura per tutto il giorno.
Lo sviluppo sotterraneo della cittadina arriva più in profondità rispetto ad altri centri drow, per via dello sviluppo di numerose miniere (inizialmente scavate dai nani quando ancora presenti su Ethran) create per via delle numerose vene di argento puro. Questo ha permesso a Cirince di diventare il principale centro di produzione di Argento lunare, il materiale di creazione elfica usato per la fabbricazione di armi dalle caratteristiche particolari.

Nonostante l'incredibile cadenza di regnanti provenienti da Cirince, il personaggio più famoso è però *Xan'Zyril Aranimill* del Casato Ediuwel. Xan'Zyril è considerato il più grande fabbro drow che sia mai esistito, ed il suo nome è talmente rinomato da essere famoso in tutto il Continente di Teris ed anche al di fuori di esso. C'è chi sostiene che sia il miglior fabbro vivente. Non è però facile commisionargli dei lavori: non lavora mai su commissione per interposta persona (bisogna per forza recarsi alla sua fucina), produce solo armi di fattura unica e non accetta incarichi di lavoro unicamente in base al compenso.

CITTÀ CELATA

- **Tipo:** Città sotterranea drow
- **Popolazione:** 17.001
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (97%), Dampiri Nárë (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Città Celata è l'unico grande centro abitato di grandi dimensioni nel Regno di Ke'Mal che si sviluppa interamente sottoterra. Si trova in un'ampia grotta di origine naturale, nella quale sono stati scavati prima dei tunnel per l'acquisizione di fonti d'acqua, e poi sono state costruite le varie unità abitative, un parte sul fondo ed in parte sulla pareti, all'interno della roccia. La volta della grotta si trova a circa 200 metri sotto il livello del mare, e l'unico accesso nella superficie è costituito da una grotta nascosta e di difficile accesso posta su una dei rilievi delle Colline Jin'Yuna. L'accesso è sbarrato da solidi cancelli di metallo e costantemente sorvegliati.

Le Casate drow della città sono tra le più integraliste di tutto il regno: non amano ricevere visite dagli stranieri e nutrono un certo disprezzo per le altre razze (che in genere non vengono fatte entrare in città). Hanno anche un'indole più aggressiva rispetto al resto delle Casate del regno, e la lotta interna per il controllo della città è molto cruenta e spesso sfocia in scontri armati, omicidi e sotterfugi di ogni tipo. Il governo centrale non vede di buon occhio tale situazione, ma la tollerà perchè Città Celata è la principale fornitrice di metalli e pietre preziose del regno. Se si escludono alcuni materiali, come il rame che viene importato in grandi quantità dal Regno di Heren, Città Celata detiene l'estrazione del 70% dei metalli nel Regno di Ke'Mal, con la presenza di un complicato dedalo di scavi e miniere, in gran parte di fattura nanica, che scendono ad elevate profondità.
Città Celata è anche nota per la presenza di un intero quartiere dedicato all'alchimia, specializzato nella vendita e creazione di sostanze tipiche del sottosuolo, o prodotte da queste. A differenza di altri centri abitati di dimensioni analoghe, non è presente una scuola di magia drow.

DAN

- **Tipo:** Villaggio drow
- **Popolazione:** 4.419
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (100%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Il nome di questo villaggio deriva da quello di una delle 12 Famiglie Fondatrici, in quanto le Casate presenti (21 in tutto) sono tutte appartenenti ad essa. Fu infatti fondato da un gruppo di drow nomadi (la famiglia Dan è quella degli esploratori). Il villaggio vive principalmente di pesca e della raccolta di piante presenti nei dintorni, vendute poi principalmente alla scuola di magia di Alcar,

raggiungibile con una certa facilità dai drow. Si tratta di una comunità tranquilla, posizionata in una zona abbastanza anonima del regno. Il fiume ed il Lago vicini al villaggio prendono lo stesso nome.

LEMPE (CINQUE)

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 32.424
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (92%), Umani (6%), Dampiri Nárë (2%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Lempe è il secondo più grande centro abitato del Regno di Ke'Mal. La sua peculiarità principale è che si estende su un territorio prevalentemente pianeggiante e quasi del tutto privo di vegetazione, fatto piuttosto insolito per città drow di grandi dimensioni presenti sulla superficie. Deve il suo nome alle cinque torri che caratterizzano la città, attraversate dalla cinta muraria che circonda la città (altro fatto inusuale). La sua fondazione risale al -3.215 AC, con la funzione di avamposto militare dal quale far partire le truppe per la conquista dei territori a Nord e delle colline Lótea a Est, territori un tempo infestati da mostri, orchi e vampiri. Col passare del tempo e l'allargamento del territorio del regno, la funzione militare di Lempe perse poco a poco la sua importanza, e fu convertita a centro abitato.

Con l'aumento costante della popolazione fu necessario costruire nuove abitazioni al di fuori della cinta muraria. La città interna è quasi interamente costruita in pietra, lavorata tempo addietro dai nani che fornirono assistenza ai drow; molti ricercatori la considerano una vera e propria reliquia, fonte di studi e scoperte continue sulla razza estinta. I nani costruirono anche molte strutture sotterranee, alcune delle quali ineccessibili per via del crollo di diverse gallerie a seguito di terremoti che colpirono secoli addietro la zona. Lempe è anche il principale centro di incontro (e di scambi) con altre razze e civiltà. Ad esempio, è qui che trradizionalmente il sovrano del regno riceve visitatori e diplomatici, e la maggior parte dei mercanti stranieri fanno qui i loro affari con i drow..
Le cinque torri hanno perso da tempo la loro funzione difensiva, e sono state riutilizzate dalla scuola di magia drow locale: in ognuna di esse ha sede lo studio di una delle cinque arti magiche associate alla Magia di Gaia (Illusione, Maledizioni, Mente, Necromanzia, Potere). Inoltre, qui ha sede una delle più grandi scuole di Magia Runica conosciute su Ethran: tra tutte le razze su Ethran, i drow gli unici che hanno una conoscenza di questo tipo di magia approfondito, per via del lunghissimo tempo passato a contatto diretto con i nani, i principali esperti in questa disciplina. Molte delle conoscenze furono tramandate agli elfi scuri, e i nani qui hanno fondato un centro per lo studio della Magia Runica millenni addietro. Oltre ad essere una fonte inestimabile di conoscenze, i drow continuano ad insegnare la disciplina runica in questo luogo. Coloro che studiano qui la Magia Runica hanno un Coefficiente di Abilità in *Magia Runica di x1,2* nell'**Elemento di Background** *Studi* se hanno scelto *Studente di Magia Drow*.

LUIN (AZZURRO)

- **Tipo:** Villaggio drow
- **Popolazione:** 1.287
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (98%), Dampiri Nárë (2%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questo piccolo centro abitato si trova a ridosso della ripida parete della caldera del Lago Alto. Quasi tutti gli edifici sono stati scavati sulla parete della caldera stessa, mentre sul terreno sono state edificate le strutture agricole (coltivazioni di grano e frumento per la paggior parte). La principale attività è quella di estrazione di minerali nel sottosuolo, in particolare zolfo. Da Luin parte un sentiero che giunge in cima alla caldera del lago, unico passaggio noto accessibile. Qui, sulle sue sponde, gli abitanti hanno costruito un piccolo molo con due barche a remi attraccate.

MITTALMAR (TERRA INTERNA)

- **Tipo:** Cittadina drow
- **Popolazione:** 9.176
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (88%), Umani (12%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Mittalmar è il principale centro abitato drow della zona superiore del Regno di Ke'Mal. Costruita su un territorio boscoso (dei quali non resta alcun resto) avrebbe dovuto essere il luogo dal quale portare avanti la civilizzazione del territorio Nord del regno ed il suo sfruttamento. L'importanza costituita da questa città era tale che i drow investirono un ingente numero di risorse, sia materiali che di forza lavoro, per poi colonizzare l'intero territorio. Col tempo, a causa delle incredibili difficoltà insorte (territorio particolarmente

ostile, creature pericolose, scontri tra gli stessi drow) il progetto col tempo perse di forza, con diversi tipi di conseguenze che hanno reso il luogo così come è oggi.
Al suo massimo splendore, Mittalmar contava quasi 30.000 persone, tra cui diversi umani di etnia Reaniana giunti dalle montagne, conoscitori del luogo e disposti dietro compensi ed accordi ad aiutare gli elfi scuri. La città venne eretta secondo i canoni drow, ma sviluppata in profondità grazie all'aiuto degli umani che avevano conoscenze specifiche del luogo che i drow non possedevano, all'epoca. Si costruirono strade, nuovi centri popolati connessi tra loro e si cercò non solo di sfruttare quanto veniva offerto dal territorio, ma di cercare nuove fonti di ricchezza in luoghi a prima vista estremamente selvaggi e pericolosi.

Ben presto si scoprì che parte dell'ecosistema seguiva regole inconsuete e che in diverse zone erano presenti fonti di potere selvagge di natura magica. Lo stesso bosco attorno a Mittalmar, dopo l'arrivo dei drow, iniziò un processo involutivo spontaneo che ne decretò la morte nel giro di qualche centinaia di anni. L'attuale cittadina non ha conservato quasi per nulla elementi architettonici originali, ed è prevalentemente costituita da abitazioni basse fatte per lo più di pietre non lavorate e solo in rari casi con tronchi d'albero. Delle antiche opere di costruzione rimangono funzionanti solo le principali vie di comunicazioni, mentre si sono persi del tutto i contatti diretti con le creature che ora popolano l'Acquitrino Hwarin.
I drow hanno quasi del tutto perso i contatti con i loro fratelli del Sud, sebbene ogni tanto giungano dei corrieri per portare notizie e raccogliere informazioni sull'attuale situazione. Nella cittadina si è raggiunta una elevata integrazione tra gli elfi scuri e gli umani, impegnati insieme nel cercare di sopravvivere in un territorio ostile e pericoloso.

PONTE ROSSO

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 7.301
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (48%), Mezzo-demoni (36%), Asura (10%) Dampiri Nárë (4%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Ponte Rosso è un villaggio che nel corso della sua storia si è spopolato e ripopolato più volte. Costruito strategicamente nel punto in cui il fiume Silpion si divide in due rami, in un primo momento era un semplice avamposto drow da usare come appoggio per la colonizzazione del territorio settentrionale dell'attuale Regno di Ke'Mal; fu però attaccato e distrutto in pochi anni dalle creature mostruose che vivono ancora nella zona. I documenti degli elfi scuri parlano di almeno altri 2 tentativi di colonizzazione del luogo, ma in entrambi i casi furono costretti a fuggire. Secoli più tardi la zona fu presa come presidio da un gruppo di umani e mezzo-demoni, e da questo nucleo si è sviluppata l'attuale comunità.
L'antico nome elfico della città è andato perduto; l'attuale si riferisce al particolare ponte di mattoni rossi che passa sopra le acque del fiume, pochi metri prima che si divide nei due rami. Le abitazioni sono distribuite su entrambe le sponde ed anche tra i due rami più a Sud del ponte. La particolare situazione ambientale ha temprato gran parte degli abitanti e molti di loro sono abili nel combattere e nell'affrontare i numerosi pericoli del luogo. A Nord il villaggio è difeso da una cinta muraria alta 3 metri, che fornisce la prima linea difensiva sul versante dal quale provengono le principali minacce. Ci sono diversi campi coltivati nella parte a Sud e molte risaie che sfruttano le particolari condizioni favorevoli del terreno, ma la principale fonte di sostentamento proviene dalla caccia e la selvaggina. Ponte Rosso è un villaggio essenzialmente isolato in quanto privo di strade di comunicazione con altri luoghi, ma gli abitanti sono buoni navigatori e sfruttano il fiume per piccoli commerci e rifornirsi con i territori più a Sud.

VILLAGGI DELLA COSTA DEL SAGGIO

I villaggi della Costa del Saggio esistevano ancor prima dell'arrivo dei drow. Alcune piccole comunità di umani ed ominus trovarono riparo in questi luoghi, molti dei quali migrati per mare attraverso il Mare Luminoso. Molte delle creature pericolose dell'entroterra non si avvicinavano a questi luoghi, così che le piccole popolazioni sparse poterono vivere in pace, soprattutto grazie alla pesca. Con l'arrivo dei drow, parte della guerra si spostò anche lungo la costa, e molti di questi villaggi andarono distrutti e rasi al suolo. Nei giorni presenti solo un piccolo numero di questi luoghi esiste ancora.

Dia

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 598
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (94%), Umani (6%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questo villaggio si trova su un piccolo altopiano rispetto al livello del mare, di circa 15 metri. L'altopiano arriva fino a pochi metri dalla riva, scendendo rapidamente per una spiaggia sabbiosa. Il villaggio si trova quindi a circa 50 metri dal mare; fu costruito inizialmente sulle rive, ma a seguito di smottamenti tellurici nel corso del tempo il terreno sul quale si trovava si allontanò dal mare

e venne sollevato. Per diverso tempo fun abbandonato, e solo dopo in tempi relativamente recenti venne ripopolato, per via dell'abbondante presenza di ostriche e della Zagària, pianta che cresce rigogliosa in questa acque. Sulla riva la popolazione ha costruito un molo, ma è ancora in piedi in parte quello originario, che ora si trova a circa 40 metri dalla costa.

Elara

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 676
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (95%), Ominus (5%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Elara segna il punto di arrivo del sentiero che collega i villaggi della costa. È nota per la presenza di alcuni mastri vetrai che creano opere ed oggetti di vario tipo, sfruttando la sabbia presente sulle spiagge vicino al villaggio, ritenuta migliore rispetto a quella che si trova altrove sulla Costa del Saggio per questo tipo di produzioni.

Elice

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 711
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (100%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

È il villaggio sulla costa dalla più grande produzione annuale di pesce. Parte del pescato serve a rifornire il villaggio di Leda. Si trova in una delle zone più selvagge della parte meridionale del regno, e sovente subisce gli attacchi delle creature che vivono nel territorio collinare a Nord. Per tal motivo, di stanza ad Elice c'è sempre un piccolo squadrone di guardie dell'esercito (mai più di 10) al quale sovente si unisce un membro dei Sindar, con compiti di perlustrazione dei territori.

Leda

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 1.193
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (83%), Umani (14%), Dampiri Nárë (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

È il villaggio più grande della Costa del Saggio e quello considerato più importante: è infatti il principale punto di sbarco per le navi che arrivano da oriente, principalmente di tipo commerciale. Sebbene il porto sia tale da permettere l'attracco solo a navi di dimensioni medie, le acque molto profonde e l'ampio spazio di manovra permette a chiunque di navigare attorno al villaggio con relativa semplicità. A differenza degli altri villaggi della costa, Leda è principalmente formata da botteghe, locande, caravanserragli, stallieri e due piccoli palazzi in cui lavorano rappresentanti di diverse compagnie mercantili. La pesca, tipica attività dei centri abitati della Costa del Saggio, è praticamente assente, in compenso sono presenti alcuni campi coltivati ai margini esterni.

Lisitea

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 247
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (90%), Umani (7%), Dampiri Nárë (2%), Asura (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Il più piccolo tra i villaggi di una certa importanza, è privo di vie di comunicazioni e quasi mai viene visitato, perchè si crede che su di esso gravi un'antica maledizione: chiunque permanga a Lisitea per almeno 3 giorni e 3 notti senza aver reso, in questo arco di tempo, omaggio alla statua di Oas, il vampiro che secondo le leggende ha fondato il villaggio, sarà colto da pazzia se non sarà ritenuto degno dallo spirito dello stesso vampiro, che veglia costantemente sul villaggio. Non esiste alcuna prova dell'esistenza di tale maledizione, ma è anche vero che in passato sono stati molti i casi di instabilità mentale da parte di chi ha ha visitato per almeno alcuni giorni Lisitea.
Il villaggio è principalmente dedito alla pesca

VILLAGGI DELLE MONTAGNE LUCENTI (NEL REGNO DI KE'MAL)

I villaggi delle Montagne Lucenti (la zona compresa all'interno dei regno drow) sono tutti sotterranei ad eccezione di uno, di piccole dimensioni e specializzati nella raffinazione di metalli e pietre estratte dalle profondità della terra. Sono tutti collegati attraverso un intricato ma efficiente sistema di tunnel sotterranei, la maggior parte naturali ed in minima quota scavati, principalmente in epoche remote dai nani quando ancora camminavano su Ethran.siste ancora. Ognuno dei villaggi si sviluppa attorno a forgie ed officine che costituiscono il centro lavorativo; qui i metalli raccolti vengono raffinati, puliti dalle impurezza, eventualmente lavorati in lingotti e poi spediti. Le abitazioni si sviluppano nelle zone più esterne e sono generalmente scavate nella roccia o all'interno di funghi giganti, tipici di queste zone. Gli ingressi sono sempre sorvegliati.

Ijiraq

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 3.585
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (96%), Dampiri Nárë (4%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Ijiraq è specializzata nella raccolta e la raffinazione del ferro e di materiali meno comuni come il nichel. I centri di raffinazione sono provvisti di luoghi adibiti alla produzione di lingotti di acciaio, sfruttando parte del carbone che arriva da Paaliaq, e poi venduto in diverse percentuali di rapporto tra i componenti, riportati sui lingotti stessi.

Kiviuq

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 2.390
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (98%), Dampiri Nárë (2%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Conosciuto in questi luoghi come il *Villaggio Splendente*, Kiviuq è specializzato nell'estrazione di oro e diverse pietre preziose (principalmente onici, zaffiri e rubini), oltre che a diversi tipi di cristalli di quarzo.

Paaliaq

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 4.158
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (95%), Dampiri Nárë (5%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Paaliaq è specializzata nella raccolta del carbone, dell'argento e di materiali meno comuni come il cromo ed il nichel. Si tratta del villaggio più grande e con il maggior volume di minerali estratti.

Siarnaq

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 1.378
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (94%), Dampiri Nárë (6%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Siarnaq è il più piccolo dei villaggi sotterranei delle Montagne Lucenti e quello con il minor volume di minerali estratti, ma è specializzato nell'estrazione e la raffinazione di componenti rari: Viridium, Platino, Mercurio e piccole tracce di Galvorn nelle miniere più vicine alla superficie.

Tarqeq

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 3.023
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (97%), Dampiri Nárë (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Tarqeq è specializzata nell'estrazione e la raffinazione del rame, del mithril e dell'ossidiana; le miniere si questo villaggio si sviluppano più di qualunque altra nella regione in profondità.

WENYANANDË (VALLE VERDE)

- **Tipo:** Cittadina drow
- **Popolazione:** 7.445
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (88%), Umani (9%), Dampiri Nárë (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Fondata in epoche remote da umani reaniani e poi abbandonata, questa cittadina si trova in una valle boscosa (per lo più abeti) di ampie dimensioni, a circa 1000 metri d'altezza. Il luogo fu riscoperto dai drow in epoca relativamente recente, trovandolo un luogo ideale per la creazione di una comunità. Si sviluppa interamente in superficie, sfruttando parte delle abitazioni abbandonate dagli umani e ristrutturate. Le abitazioni sono posizionate in ordine sparso, alternandosi in maniera caotica tra quelle di fattura elfica (modellate sugli alberi o in simbiosi con la natura) e quelle in pietra costruite dagli umani ed ancora in buone condizioni.
Wenyalandë si è sviluppata ben oltre le previsioni iniziali, e nel tempo alla popolazione drow si è aggiunta una piccola quota di umani provenienti dalla Reania. La cittadina è autosufficiente: il sottosuolo è ricco di falde acquifere, la legna in abbondanza copre il fabbisogno della popolazione, ed il terreno fertile ha permesso lo sviluppo di monte piantagioni, in particolare quelle da frutto (mele, pere, uva, pesche). Il bosco è ricco di frutti di bosco. I picchi montani che circondano la valle offrono un ottimo riparo naturale contro le creature ostili, e dai villaggi sotterranei delle Montagne Lucenti sono un'importante fonte di approviggionamento di metalli.

Alcune delle produzioni vengono esportate nei territori a Sud del regno; in particolare alcuni tipi di legname e produzioni locali di alcolici (in particolare vino e sidro, quest'ultimi molto apprezzati). Tutte le strutture a terra sono ad un piano, mentre le case drow si sviluppano in altezza sui tronchi degli alberi più imponenti. Parte della produzione fruttifera e della cacciagione viene poi rivenduta ai villaggi sotterranei delle montagne: Wenyalandë costituisce di fatto per questi la principale zona di approvigionamento alimentare e di scorte d'acqua. L'importanza è tale che un piccolo centro Sindar, gestito fa 5 elfi scuri, è di istanza fissa nella cittadina e perlustra costantemente le zone circostanti alla ricerca di potenziali pericoli e minacce.

ZOROATRO

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 24.129
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (55%), Drow (27%), Mezzo-demoni (14%), Asura (3,5%), Dampiri Nárë (0,5%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Si tratta di una vasta città portuale costruita interamente in mattoni e formata da torri e palazzi che svettano in altezza. Sia il nome che la sua conformazione non richiamano alla cultura drow: Zoroatro fu infatti fondata ed espansa da viaggiatori provenienti dal *Continente Valar*, per lo più umani e mezzo-demoni, con l'intenzione di creare un centro di scambi sia culturale che commerciale con gli abitanti del Continente di Teris ed in particolare con i drow stanziati nei territori più a Sud.
Con l'avanzata del Regno di Ke'Mal nei territori a Nord, diversi drow si sono integrati nel tessuto sociale della città, che col tempo si è espansa notevolmente. Le navi che attraccano a Zoroatro portano dal Continente Valar materiali e sostanze esotiche, e ripartono con beni tipici del Continente di Teris. Le compagnie mercantili più grandi sono in genere al soldo di nobili e monarchi. La città si è sviluppata in maniera caotica e gli interessi in gioco sono tali che diverse compagnie di ladri, spie ed assassini sono spesso assoldati per diversi tipi di lavori: la legge è quella del denaro, chi può permettersi di offrire di più ottiene i servizi migliori, chi è povero vive ai margini senza alcun tipo di aiuto.

Zoroatro spicca rispetto a quasi tutte le altre città nel Continente di Teris per via delle sue imponenti costruzioni altissime, tipiche degli architetti del Continente Valar anche se in formato minore. Gran parte dei palazzi sono alti almeno 50 metri (ogni piano, secondo le regole standard degli architetti di Valar, sono alti 5 metri) e si sviluppano come dei parallelepipedi o dei cilindri dove la superficie delle varie sezioni rimane costante per tutta l'altezza. Strutture di tale fattura richiedono delle basi molto ampie e parecchie di queste costruzioni sono collegate tra loro da ponti di pietra completamente chiusi e con ampie vetrate ai lati che si trovano anche a diversi piani di altezza, ed in alcuni casi si incrociano tra loro.
Di fatto, un singolo palazzo viene considerato come un isolato cittadino, ed è un sistema chiuso in cui al suo interno si trovano abitazioni, negozi e servizi. Gli spostamenti ai vari livelli di un palazzo avvengono per mezzo di scale oppure con dei montacarichi funzionanti tramite un raffinato sistema meccanico e l'uso della magia.

Zoroatro è protetta da una cinta muraria, sempre in pietra, alta circa 5 metri. Al suo esterno si sviluppano ampie zone di campi coltivati, caso più unico che raro nella zona superiore del regno, che oltre a provvedere al fabbisogno cittadino vengono sfruttati per la coltivazione di alcune piante rare utilizzate nel campo dell'alchimia e dell'erboristeria.

III. Luoghi di interesse

ACCAMPAMENTI QI'DEGUL E QI'ZORTAN

Si tratta di due accampamenti permanenti, che prendono il nome dai due capitani che li fondarono millenni addietro. Nel corso del tempo sono stati più volte abbandonati, attaccati ed hanno visto molte battaglie. A seconda del periodo, gli accampamenti possono ospitare delle guardie, semplici viaggiatori, dei Sindar o essere disabitati. Benchè il loro stato dipenda molto dal livello di frequentazione, entrambi sono dotati di un pozzo da dove poter recuperare acqua potabile (quello di Qi'Zortan è comunque a circa 10 Km dal Lago Oira, non visibile perchè posto all'interno di una depressione di qualche metro) e di un'abitazione di pietra con al suo interno 3 letti, qualche utensile di vario tipo e delle coperte; di solito è possibile trovare legna secca per accendere un fuoco.

ACQUITRINO HWARIN (ACQUITRINO CORROTTO)

Coefficienti di abilità: Armi ad asta x0,9 (Falce x1,0, Picca x1,2) - Armi contundenti x1,0 - Armi da lancio x1,1 (Giavellotto x1,2, Generico x1,2) - Armi da tiro x0,8 (Fionda x1,0) - Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti x0,9 - Asce x1,1 - Artigianato x1,1 (Alchimia x1,2, Forgiare armature x1,0, Lavorare i metalli x0,7) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,2 (Scalare x0,9) - Conoscenze x0,9 (Animali x1,1, Magia dell'Ordine x0,7, Magia demoniaca x0,7, Natura x1,1) - Deduzione x1,2 (Trovare trappole x0,9, Valutare x1,1) - Esploratore x1,2 (Seguire tracce x1,3) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,1 (Falsificare x0,7, Manolesta x0,7) - Inventiva x1,2 (Inventare magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie Demoniache x0,7, Inventare oggetti in metallo x0,7) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,1 - Magia Runica x1,0 - Mestieri x0,8 - Socializzazione x0,8 - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)

Questa vasta area è formata da più zone parzialmente paludose, divise fra loro da piccole strisce di terra di terreno dalla terra molto umida e ricca di erbacce, cespugli, funghi e muffe di ogni tipo. L'aria è salmastra, diventando nauseabonda nelle zone più interne delle parti paludose, spesso invasa da una leggera nebbiolina. Le precipitazioni sono molto frequenti con pioggia molto fitta e fine, che si protraggono anche per giorni. Il terreno è fertile sono in piccole e limitate zone, la maggior parte delle quali su piccoli rilievi di 15-20 metri sparsi per tutto il territorio. Insetti volanti di ogni tipo infestano tutta l'area, attirati con facilità dall'elevata sudorazione prodotta dalla letale combinazione di estremo tasso di umidità e temperature mediamente elevate, così come alcune bestie mostruose che rendono l'intera zona molto pericolosa. Le zone acquitrinose sono formate da acque sporche e con profondità variabile (in alcuni punti fino a 6-7 metri) con numerosi alberi quasi del tutto privi di foglie e nodosi che emergono in forme bizzarre dal pelo dell'acqua, liane e licheni che galleggiano in masse attorcigliate.
L'Acquitrino è considerato la principale zona nella quale vivono i drowden. Vivono principalmente in piccoli gruppi, e si conoscono almeno 4 piccoli centri stabili, due in mezzo alle acque delle zone paludose (su dei piccoli rilievi) e due nelle striscie di terreno. Non si sa se questi piccoli centri hanno dei nomi, ed i drow del Regno di Ke'Mal li chiamano semplicemente numerandoli, in ordine di grandezza e presunta importanza (Campo 1, Campo 2 e così via). Questi insediamenti non hanno più di 800 abitanti, sono formati per lo più di tende e fragili strutture di canne e tronchi di legno non lavorati, con piccoli campi coltivati delle poche specie vegetali commestibili dell'Acquitrino. Tutte le comunità, che siano nomadi o meno, hanno a capo uno sciamano esperto di Magia di Gaia.

Note per il Master: L'Acquitrino Hwarin ospita alcune risorse vegetali rare tipiche delle zone paludose, ma tutto il luogo presenta un'aria moderatamente tossica, causata da vapori che emergono dal sottosuolo in molti dei punti della palude dove le acque salmastre e pestilenziali sono più profonde (alcuni di questi punti sono facilmente individuabili grazie al gorgogliare sul pelo dell'acqua); questi gas si sono accumulati per secoli in lunghe e strette cavità sotterranee, e contribuiscono a creare la nebbia che quasi sempre invade la zona, donandole tra l'altro un inusuale colore giallastro.
Rimanere nell'acquitrino costringe una Prova sulla Tempra dopo 24 ore nel luogo contro una CD di 15. Se il personaggio la supera, deve comunque provare a resistere ogni 24 ore successive, con la CD che ogni volta aumenta di +1. Una volta fallita, il corpo ne risente negativamente, e si subisce una penalità di -1 a tutte le Prove di Abilità basate su Forza, Riflessi e Intelligenza, al Movimento e alla Tempra. Questa penalità aumenta di 1 punto per ogni giorno di permanenza consecutivo nella palude, fino ad un massimo di -5. L'effetto non è permanente, e cala di 1 punto al giorno quando si esce dalla zona. Si tratta a tutti gli effetti di un veleno, non curabile con gli antidoti generici. I drowden sono immuni a questo veleno.

BOSCO KEBEL

Nel mezzo di un territorio estremamente selvaggio e pericoloso, questo bosco rappresenta una delle poche zone in cui la vegetazione non offre un ostacolo vero e proprio al suo sfruttamento; per questo i drow provenienti da Sud volevano, almeno in un primo momento, creare qui i loro primi avamposti. Hanno però dovuto desistere per via delle pericolose creature che infestano il bosco.
Nei giorni presenti questo bosco è ricco di selvaggina e creature animali, in particolare nella zona più a Sud, ma è anche infestato da creature pericolose ed in particolari dai *Crone*, che popolano in stormi di centinaia di creature I luoghi più interni e accidentati di Bosco Kebel.

CASA DEL VENTO

Si tratta di un grande maniero, con vasti campi coltivati attorno e una struttura di prim'ordine per l'allevamento dei cavalli. La costruzione venne eretta anni addietro con l'intenzione di costruirne un avamposto, idea successivamente abbandonata. Circa 60 anni ne ha preso possesso una famiglia di mezzo-demoni e hanno ricostruito la struttura principale. Nell'area attorno vivono molti cavalli selvaggi, alcuni di ottima qualità; i mezzo-demoni hanno deciso di sfruttare la cosa, diventando allevatori di cavalli di razza.

Ad oggi, la Casa del Vento alleva da 10 ai 15 cavalli, considerati tra i migliori in assoluto tra quelli che è possibile reperire nel regno, che vengono venduti a prezzi molto elevati. I proprietari sono completamente autonomi: nei loro ampi campi coltivati producono tutto il necessario per il mantenimento dei cavalli e per il loro fabbisogno. Da qualche anno si organizza, ogni primo giorno di Airen (Stagione del Sole) delle gare di corsa lungo un percorso che gira attorno al maniero e con diversi ostacoli. È stato inoltre creato un canale che parte dal Fiume Silpion e che arriva fino al maniero, fornendo acqua per i campi e da bere. Dal maniero inizia un sentiero che attraversa la prateria a Sud-Ovest; iniziato con l'intenzione di fornire una via di comunicazione diretta per Lempe, non è mai stato completato.
La Casa del Vento possiede 3 stanze per due persone e 2 stanze per quattro persone, dove è possibile pernottare. Il pernottamento è a uso esclusivo dei clienti, e per non più di 3 notti consecutive. L'attuale proprietario è il figlio del fondatore del maniero, il mezzo-demone *Joe Stevenson*.

CELIDONICA

Fino alla *Guerra del Rame* questa strada arrivava fino alla capitale del Regno dei Celeuci. Verso la fine del conflitto la strada fu distrutta per impedire la marcia dell'esercito della Reania. In seguito agli accordi stipulati alla fine della guerra, la strada è stata parzialmente ricostruita tramite fondi stanziati dal Regno di Ke'Mal e dalla Reania. Ora la Celidonica collega il centro di Ata con la città della Reania Makalu, diventando la principale via di comunicazione tra i due stati.
La strada passa per gran parte lungo uno stretto e lungo lembo di terra pianeggiante compresa tra la costa e le Montagne Lucenti: lungo questo tratto si trovano pendii ripidi ricchi di insenature e grotte, dove trovano riparo e nascondigli animali selvatici ma anche ladri e tagliagole, che si appostano in attesa delle carovane di passaggio, in particolare lungo quei punti in cui la strada non è stata ristrutturata e i carri trovano difficoltà nell'avanzare.

COLLINE BRUMOSE

È un territorio abbastanza impervio, dalle altitudini non molto elevate ma con pendii impervi e terreno brullo, ma con diversi avvallamenti che permettono l'attraversamento. Questo luogo ospita diversi tipi di animali e creature, presenta una vegetazione bassa e a chiazze ed il clima è leggermente più secco e caldo rispetto al resto del continente. Ci sono diversi accampamenti abbandonati e sul versante ad Est le rovine di una torre di guardia, caduta durante la seconda guerra contro i demoni.

- **Torre Silente:** Si tratta di un antico posto di guardia, posto su uno dei picchi più elevati delle Colline Brumose, a circa 700 metri d'altezza e raggiungibile attraverso un sentiero (un tempo lastricato, ora crollato in più punti e quindi non percorribile) che corre lungo le pareti della collina, largo non più di 3 metri e con uno strapiombo sul lato opposto del pendio. Un tempo aveva funzione di vedetta e controllo del territorio, poi in seguito alla seconda guerra dei demoni è stata attaccata ed abbattuta, dopo gli eventi che hanno portato alla creazione della Depressione Rauco. Un tempo un tunnel sotterraneo la collegava con la Città Celata, ma è crollato rendendolo inagibile.
- **Cerchio Atavico:** Su un altopiano pianeggiante si trova una struttura formata da monoliti di pietra nera (si pensa una qualche forma di ossidiana trattata magicamente) che un tempo era un portale attivo creato dai demoni. Il suo utilizzo fu molto limitato, perchè le Depositarie riuscirono a scoprire della sua costruzione in tempo, durante la seconda guerra contro i demoni. I registri dell'Ordine dicono che ha funzionato per circa 30 secondi prima di essere distrutto, facendo uscire circa una decina di creature. Si pensa che la costruzione è avvenuta in questo luogo perchè il tessuto extradimensionale tra la dimensione di Ethran e quella dei demoni in questo punto è particolarmente labile. Ora è solo una sotra di monumento, oggetto di studio da parte dei maghi.

COLLINE DAN'SI

Questo ammasso di rilievi prende il nome dal drow che per primo le esplorò. Il terreno poco fertile e la presenza di scarsa vegetazione sono stati motivo sufficiente per far desistere a molti di penetrare all'interno dei suoi rilievi; Dan'Si, il cui casato è ignoto, intraprese un lungo viaggio di scoperta, facendo venire alla luce la presenza di una vasta area boschiva concentrata soprattutto attorno a Monte Calvo, formata principalmente da Alberi della Fiamma.
Il bosco, che prende il nome delle stesse colline, si estende lungo declivi tra i più alti di tutte le colline ma al tempo stesso più dolci, dove si formano delle piccole piane ed avvallamenti. Da tempo in questa zona abitano dei Silvani Lassemisti che vivono in perfetta simbiosi con la natura circostante e proteggono la zona da chiunque si presenti con intenzioni ostili.

- **Monte Calvo:** È un vulcano attivo, che svetta tra le colline circostanti grazie ai suoi oltre 4.000 metri d'altezza, ma relativamente tranquillo. Si pensa che il calore che produce, unito al particolare tipo di terreno presente, sia la principale causa della formazione del bosco che lo circonda. Alcuni maghi ritengono che al suo interno, in un luogo inaccessibile senza l'uso della magia, ci sia attivo un portale che da accesso alla dimensione degli elementali del fuoco; non sono stati mai eseguiti degli studi perchè i silvani impediscono l'accesso a chiunque vi si avvicini.

COLLINE JIN'YUNA

Territorio molto impervio, che impone alle carovane provenienti da Angalondë di allungare il tragitto che le conduce nei territori centrali del regno. La superficie è arida e ricca di pendii scoscesi, il che ha limitato fortemente la creazione di comunità di una certa grandezza. La maggior parte degli abitanti sono sparsi in piccoli centri di poche decine di unità di persone, per lo più cacciatori. La zona è anche infestata di alcuni mostri, il che la rende altamente pericolosa. In compenso, il sottosuolo è ricco di diversi tipi di materiali, sia metalli che pietre preziose, e questo ha permesso il proliferare di diversi centri abitati sottoterra, con la Città Celata che è la comunità più grande ed estesa.
L'unica struttura di un certo rilievo presente sulla superficie è la Torre Lëo.

COLLINE LÓTEA (COLLINE IN FIORE)

Si tratta di una distesa collinare di aspetto irregolare e discrete proporzioni, dai pendii dolci e di altezza media di 350 metri (i picchi più alti raggiungono i 450 metri d'altezza). I numerosi sentieri, gli spazi aperti ed il terreno regolare le rendono facilmente percorribili. Prendono il loro nome dalle vaste zone piene di fiori di ogni tipo, che offrono uno spettacolo multicolore, con distese che si possono ammirare salendo di quota su una delle tante colline presenti.
Il terreno fertile favorisce la coltivazione, ma scarsamente abitato per la presenza di una nutrita tribù di orchi; dopo le guerre di conquista del territorio dei drow, questi umanoidi furono respinti a Nord fino a queste zone, dove si nascosero per lunghi periodi sfruttando anche alcune cavità naturali in cui ripararsi. Col tempo il loro numero tornò a crescere ed ora costituiscono una minaccia per questi territori.

CORON ATARI (TUMULO DEI PADRI)

È uno dei luoghi più importanti per i drow del regno. Si tratta di una depressione scavata millenni addietro, di forma quadrata di 150 metri di lato e profonda 30 metri. Vista dall'alto appare come una specie di labirinto, con tantissime vie ed incroci che si intersecano ed avviluppano su se stesse, e con al centro una piramide a gradoni di base quadrata di lato 80 metri; la piramide è formata da 6 gradoni, ognuno di 10 metri di lato più piccolo di quello sottostante e tutti altri 9 metri (la piramide si eleva per 24 metri sopra il livello del terreno della foresta). L'intera zona è circondata da alberi dalle immense dimensioni, sempreverdi pieni di fiori dai molteplici colori che si elevano per decine di metri a formare una sorta di cupola sferica con i loro rami e foglie, che chiudono quasi del tutto la vista del cielo ad eccezione del punto centrale (il più alto) della cupola, dove si trova uno spiraglio circolare di 3 metri di diametro.

Il Coron Atari è un immenso tumulo, nel quale sono seppelliti i corpi di tutti i drow che hanno perso la vita durante le guerre contro gli orchi ed i vampiri circa 6 millenni addietro. Le tombe si trovano sia nel labirinto che nella piramide, di grandezza e sfarzosità che dipende dal cadavere che contiene, seppelliti insieme a tutti i beni terreni di cui erano in possesso al momento della morte. L'ingresso in questo luogo è vietato a chiunque, ed il perimetro viene costantemente sorvegliato da 4 Sindar Dampiri, gli unici a poter accedere all'interno senza essere attaccati. L'intero luogo è protetto da numerose barriere magiche create con la Magia Runica.

Note per il Master: I tumuli contengono numerose ricchezze e reperti di un'epoca antica, e nel corso dei secoli più di una volta gruppi di avventurieri hanno cercato di penetrare al suo interno. Ma è anche fonte di numerosi pericoli: al suo interno si aggirano numerosi esseri non-morti, in particolare wraith e ombre. All'interno della piramide, sul gradone in cima, dimora un potente Lich; ha pieno controllo su tutti gli esseri che infestano i tumuli, lo protegge ed usa tutti i poteri a sua disposizione per scacciare e uccidere chiunque penetri all'interno di Coron Atari.

CORSO DELLO STRANIERO

Tratto percorso dalle carovane che sbarcano a Leda e si dirigono a Lempe, più piccolo di una grande strada ma decisamente più grande di un semplice sentiero. Lungo il percorso sono posizionati diversi pozzi d'acqua, e a metà del percorso è presente la *Locanda del Vampiro*, che a dispetto del nome è il punto di ristoro e riposo principale per le carovane in transito.

DEPRESSIONE RAUCO (DEPRESSIONE DEMONE)

Questa depressione è di origine artificiale, creata durante la seconda guerra contro i demoni, in una battaglia che ha visto coinvolte diverse Depositarie appoggiate da un'intera guarnigione drow. A seguito dell'imponente energia magica demoniaca rilasciata furono uccisi quasi tutti, e venne scavato un solco nel terreno profondo tra i 10 e i 20 metri. Nel tempo presente è una piana brulla, in cui non cresce quasi alcuna forma di vita vegetale. Si tratta di una zona povera, quasi del tutto priva di vita, nella quale agiscono ancora effetti magici di natura demoniaca casuali. Questo rende pericoloso attraversare l'area, a meno di non essere in possesso di magie protettive.

In tutta la zona sono sparse piccole abitazioni, in particolare nella zona più a Nord, i cui abitanti hanno acquisito la capacità naturale di resistere agli effetti negativi dell'area. Quasi tutti questi abitanti (non solo drow, ma anche umani) permangono in queste zone desolate perchè tutta l'area è attraversata da cavità sul terreno che penetrano per diversi metri nel sottosuolo. In diversi di questi cunicoli è possibile trovare gemme e pietre preziose, che si ritiene si siano formate a seguito della battaglia.

DESERTO DEI MILLE PASSI

Si tratta di un deserto sabbioso che ha assunto l'attuale aspetto solo in epoche recente. Un tempo era un terreno non ideale per la coltivazione ed il pascolo degli animali, ma comunque popolato di piccole comunità sparse, alcune delle quali costiere adibite alla pesca. In seguito alla seconda guerra contro i demoni, sconvolgimenti climatici di origine magica colpirono Ethran ed in particolare alcune zone che furono completamente cambiate, tra cui questo deserto. Il nome deriva da un famoso monastero di guerrieri che un tempo era al centro della zona, posto su una collina, e l'unica strada per accedervi era lungo un percorso in salita formato da 1.000 gradini, lungo i quali gli aspiranti all'ordine venivano messi alla prova. I resti di questo luogo si possono ancora trovare, ma sono sommersi dalla sabbia.

Nel Deserto dei Mille Passi piove mediamente una volta ogni 10 anni. Non esistono strade per attraversarlo, e sono note solo due oasi. Il luogo è di interesse solo per avventurieri alla ricerca di tesori, archeologhi e scavatori alla ricerca di antiche rovine, e qualche mercante itinerante che si avventura per dei baratti con le poche tribù di nomadi di questi luoghi.

FIUME CARNASO

Corso d'acqua irregolare, che si sviluppa per molti chilometri tra le Montagne Lucenti più come un grosso torrente dalle sponde spesso strette e poco profondo (impossibile da navigare), ma dotato di numerose ramificazionio sotterranee soprattutto verso Ovest ed il villaggio di Wenmyanandë. Il suo corso diventa molto più calmo una volta giunto sui terreni pianeggianti, e soprattutto nel tratto che attraversa le Lande del Sangue: qui assume un aspetto desolato, con acque scure, che scorre su un terreno fangoso ed al tempo stesso poco profondo, cosa che lo rende navigabile da piccole imbarcazioni ma con il forte rischio di rimanere impantanati nei suoi fondali.

Superata la zona dominata dai vampiri, Carnaso si restringe (le sue sponde nell'ultimo tratto non superano di 15 metri) e poi si divide in due rami prima di sfociare in mare.

FIUME CELOS

Il nome di questo fiume era in onore del Regno dei Celeuci, che dopo la sua caduta è stato mantenuto. Gli abitanti che vivono nei suoi pressi, in particolare lungo il tratto di pianura, lo chiamano il *Fiume Viola*, a causa dei particolari riflessi che lo specchio d'acqua assume a causa di alcune alghe (commestibili) dalla colorazione accesa e brillante di violetto tendente al bluastro. Fino alla Guerra del Rame era frequentemente solcato da navi fluviali, la maggior parte delle quali trasportavano minerali provenienti dalle *Montagne Lucenti* che poi venivano lavorati a Celidonia. Lungo il suo percorso sitrovano ancora oggi i resti di punti d'attracco, usati dalle barche per riposare durante la notte in punti d'accampamento costruiti nelle vicinanze o in vere e proprie locande.

FIUME LÚNE (FIUME AZZURRO)

È il principale percorso d'acqua del regno. Nasce sulle colline Lótea, attraversa la foresta Sarna dividendola in due e si getta a Sud, nell'Oceano. Il suo nome è dovuto alle acque dal colore brillante. Il fiume non è molto profondo e neanche molto largo (nei punti più larghi non supera i 40 metri), il che lo rende navigabile solo per imbarcazioni di piccole dimensioni. Per quasi tutta la sua lunghezza ed è ricco di pesci di vario tipo; la pesca è comunque una pratica rischiosa se praticata nella Foresta Sarna, per via delle Ninfe che difendono le creature del fiume.

FIUME OMBROSO

Questo corso d'acqua è caratterizzato da un letto molto ampio e e da acque che scorrono molto lentamente. Questo, insieme al particolare clima del luogo nel quale scorre, hanno reso le sue acque torbide e malsane, ricche di batteri (alcuni dei quali nocivi) ma anche facilmente navigabili, anche da imbarcazioni di dimensioni rilevanti. Gran parte del suo percorso si sviluppa nella *Giungla Tekko*, dove è circondato da grandi conformazioni di mangrovie. Le sue acque sono limpide e pulite solo nel suo tratto iniziale, quando ancora si trova nel territorio montano.

Note per il Master: Le acque del fiume sono maledette. Si possono bere (sebbene sia buona cosa farle bollire prima, per uccidere la carica batteriologica), ma se si viene immersi al suo interno la propria Anima lascia il corpo e viene suddivisa e dispersa in tante piccole frazioni che vengono intrappolate da dei fiori dai petali rossi che spuntano lungo le sponde del fiume tra gli intrecci di legno e liane delle mangrovie; è possibile resistere a quest'effetto se si supera una Prova di Volontà (Psionica) contro una CD di 24. Chi resiste può immergersi senza alcun problema in futuro.
Chi perde l'Anima in questo modo sembra come morto, sebbene si ancora presente su Ethran e sia "concettualmente" possibile recuperarla, riunirla e reintrodurla nuovamente nel Corpo di appartenenza. Finchè l'Anima è fuori dal Corpo, quest'ultimo non invecchia nè rimae soggetto agli effetti del tempo, rimanendo in uno stato di conservazione perfetta per un tempo indefinito.

FIUME SILPION (FIUME ARGENTO LUCENTE)

Insieme al Fiume Lúne è il principale corso d'acqua del Regno di Ke'Mal. Il suo nome deriva dalla presenza di argento che si trovava in diversi sedimenti sparsi sul fondale; si dice che un tempo era in quantità tali che nei punti più bassi del fiume, in determinate ore del giorno la luce solare creava splendidi riflessi argentati sulla superficie. Ai giorni presenti, l'argento è quasi del tutto esaurito, sebbene ancora qualche traccia è possibile trovarne.
A differenza del Lúne, si tratta di un fiume di grandi dimensioni e molto profondo; raggiunge un'ampiezza massima di 750 metri ed una profondità di 200 metri.

FIUME TREMERE

Si tratta dell'emissario del fiume Silpion, che si divide in due rami nel punto in cui sorge il villaggio *Ponte Rosso*, e sfocia nel Mare Luminoso (mentre il tratto principale termina la sua strada nell'oceano). Rispetto al fratello maggiore ha dimensioni e portata d'acqua minore, e nei periodi più caldi dell'anno in diversi punti la profondità delle sue acque cala a tal punto da creare pericolose secche per le barche che lo navigano, anche per quelle più piccole.

FIUME VOGAL

Principale fonte di acqua potabile nei territori più settentrionali del regno, scorre in un territorio tranquillo e privo di centri abitati importanti. Superate le montagne, passa a sud del *Deserto dei Mille Passi* e attraversa la zona più a Nord di un'ampia radura di erba alta e con alberi sparsi e radi, abitata da una piccola comunità di Silvani.

FORESTA SARNA (FORESTA DI PIETRA)

Coefficienti di Abilità: Armi ad asta x0,8 - Armi contundenti x1,2 - Armi da lancio x0,8 (Giavellotto x1,1) - Armi da tiro x1,2 - Armi esotiche x1,0 - Armi taglienti x0,8 - Asce x0,7 - Artigianato x1,2 (Alchimia x1,3, Forgiare armi x0,9, Lavorare i metalli x1,0, Lavorare il legno x0,7) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x1,2 - Conoscenze x0,9 (Animali x1,2, Magia dell'Ordine x0,7, Magia Demoniaca x0,8, Natura x1,3, Trinità x0,7) - Deduzione x1,1 (Ascoltare x1,2, Cercare x1,3, Valutare x0,9) - Esploratore x1,3 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,0 (Manolesta x0,7, Scassinare x0,8) - Inventiva x1,0 (Inventare Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie Demoniache x0,7, Inventare preparati alchemici x1,2) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,1 - Magia Runica x1,0 - Mestieri x0,8 (Cavalcare x1,0, Guaritore x1,1) - Socializzazione x0,7 - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)

La Foresta Sarna costituisce la principale zona del Regno di Ke'Mal. È in questo luogo che per la prima volta i drow che hanno fondato l'attuale regno sono usciti alla superficie (secondo gli storici, si tratta del secondo grande esodo in superficie dei drow) fondando inizialmente l'avamposto di *Amaurëa* (oggi un piccolo villaggio); è qui che sono state condotte tutte le principali campagne di guerra contro gli orchi ed i vampiri; ed è qui che venne fondata in seguito l'attuale capitale, *Alcar*.

La foresta è formalmente divisa in due zone, separate dal fiume *Lúne* e dalla radura circostante; gran parte del territorio nel giro di qualche chilometro dalle sponde del fiume è privo di alberi, abbattuti durante la guerra per il dominio del territorio millenni addietro e mai più ricresciuti. All'epoca costeggiare il fiume era la principale via per viaggiare nella foresta. La zona ad Est del fiume è quella più densamente popolata e civilizzata dai drow, oltre che ricca di risorse. La parte a Ovest invece è di natura più selvaggia: è meno densamente popolata e presenza diversi luoghi di pericolo o di difficile accesso, il che costituisce un problema tanto più per il fatto che contiene alcune risorse naturali di grande valore e ricercate.

La foresta deve il nome alla presenza di zone, sparse a macchia e principalmente concentrate a Nord di Alcar, di alberi secolari fatti di pietra, o comunque di una sostanza che lo sembra in tutto e per tutto, chiamati a loro volta Alberi Sarna. Il dubbio sulla reale consistenza deriva dal fatto che questi alberi, simili a sequoie per forma e dimensioni, hanno un loro ciclo vitale come un qualunque altro albero: nascono, crescono, perdono le foglie all'arrivo di Lossiren (la stagione delle nevi), rilasciano nella terra semi dai quali nasceranno nuovi alberi, muoiono. Come per il resto della vita vegetale, i drow ci vivono in connubio, senza abbatterli o sfruttarli ma in una sorta di simbiosi; ma volendo, sono difficili da abbattere, non possono essere usati come il legno e nemmeno come pietra, perchè come per qualunque sostanza vivente una volta "uccisi" la sostanza della quale sono formati appassisce, si degrada. Come per tutte le altre creature di origine vegetale della foresta, i drow non abbattono questi alberi, ed anzi li considerano reliquie da preservare e proteggere. Le leggi sono severissime, e se viene dimostrato che qualcuno ha abbattuto un albero Sarna, la condanna è la morte.

A parte gli alberi Sarna, la foresta è principalmente costituita da conifere, in particolare cedri e larici, con alcuni esemplari di abete rosso soprattutto nella zona a Ovest. La vegetazione è molto fitta ed intricata, ed i drow non hanno mai fatto nulla per impedire alla natura di crescere come riteneva più opportuno. Gli elfi oscuri hanno però un rapporto quasi simbiotico con gli alberi della foresta: si conformano ad essa, ma la foresta stessa lo fa con i drow, permettendo quindi alla popolazione di vivere al suo interno, creare centri abitati e vie di passaggio. Per certi versi, si può considerare una sorta di foresta senziente.
Sparsi per tutta la sua superficie, si possono trovare luoghi di vedetta, nascosti tra le cime più alte, dove può trovare spazio un singolo drow (normalmente armato di arco). Questi punti di vedetta sono numerosi, ma non necessariamente occupati (normalmente meno di un decimo). Si trovano mediamente entro 15 Km l'uno dall'altro, ordinati casualmente. Nella foresta inoltre vivono numerose Ninfe di vario tipo, che vivono senza problemi con la presenza dei drow, ma rimanendo comunque in disparte dalle faccende dei drow. Foresta Sarna è considerato un luogo quasi inviolabile, e gli elfi scuri combattono tutti quelli che la danneggiano.

FORTE ENTULESSE (FORTE DEL RITORNO)

Oggi luogo in rovina, un tempo era la principale roccaforte difensiva per i drow nella Foresta Sarna. Al massimo del suo splendore le sue mura potevano contenere una guarnigione di 1500 soldati, ed era importante crocevia di numerose vie sotterranee, che permettevano ai drow di muoversi in sicurezza da un luogo all'altro dell'attuale regno, evitando i pericoli che incombevano in superficie. Quando la foresta e le zone limitrofe sono state liberate dalla presenza di orchi e vampiri, la sua funzione è divenuta sempre meno importante, fino al suo abbandono quasi completo.

Al tempo presente si tratta di un luogo utilizzato di tanto in tanto da piccoli gruppi di passaggio e diverse volte dai Sindar che amano tenere qui le loro riunioni, o per sfruttarlo come avamposto temporaneo. Gran parte della struttura è in completo stato di abbandono da molti secoli, in diversi punti è rovinata o ha subito crolli e la vegetazione ha in gran parte riconquistato la zona. Si tratta di una delle rare costruzioni della superficie in pietra dei drow e la sua fattura è molto antica, aspetto che la rende oggetto di studio da parte di molti archeologi.

FOSSA DEL CAOS

Si tratta di una voragine, una spaccatura che si è creata durante l'Era delle Crepe, larga fino ad un massimo di 5 Km ma lunga oltre 60 Km, di profondità ignota. L'intera area è attraversata da campi elettrici ad alta energia, e dal fondo emergono casualmente (per tempi, numero e grandezza) Djinn di tutti e 4 gli elementi. La zona è pericolosa e tenuta sotto controllo dall'esercito, a distanza di sicurezza. Il più delle volte i djinn, una volta emersi, ritornano all'interno della voragine, ma in rari casi si sono allontanati, il più delle volte con conseguenze disastrose.
Si suppone che sul fondo della voragine ci sia una sorta di portale extradimensionale che a seconda del momento è aperto su una delle dimensioni elementali o è chiuso. Questa teoria è osteggiata da diversi studiosi, perchè non spiega il motivo della fuoriuscita dei soli djinn e non di altre creature elementali.

FRUTTETO DI WU'SITAL

Questo vasto campo pianeggiante ricco di vegetazione è moto per essere pieno di diversi tipi di alberi da frutto, che crescono spontaneamente. Si tratta di un'importante fonte di approvigionamento alimentare per le comunità della zona, in particolare il villaggio di Leda, la Locanda del Vampiro ed anche le piccole e sparse tribù di orchi che vivono sulle colline a Nord. Prende il nome dalla prima Sovrana delle Casate del regno, che secondo le storie drow amava trascorrere i pochi momenti liberi in questo luogo, ma anche per la leggenda (mai confermata) che la sua morte sia sopraggiunta a seguito di un frutto avvelenato raccolto da Wu'Sital nel frutteto e mangiato, per mano di una Casata drow rivale.

GIUNGLA TEKKO

Si tratta di una vasta giungla di tipo amazzonico, molto intricata e difficile da attraversare, con un microclima molto caldo e umido e colpita soventemente da acquazzoni di breve durata ma estremamente intensi. Per secoli è stata studiata dagli Asura che avevano aiutato ad edificare la città di Ghedos, e si ritiene che sia ancora possibile ritrovare alcuni dei loro congegni, andati perduti o semplicemente lasciati per qualche tipo di scopo e mai più recuperati.
La giungla è ricca di animali e mostri pericolosi, in particolare abbonda di specie velenose. Ci sono molte specie di piante da frutto o che producono bacche di vario tipo, ma è necessario porre la dovuta attenzione visto che gran parte di esse sono tossiche. Lungo il tratto del Fiume ombroso che attraversa la giungla prosperano grandi gruppi di mangrovie, numerosi insetti e diversi tipi di sanguisughe. Le acque stesse del fiume sono malsane e ricche di batteri di ogni tipo, e quindi non conviene berla.

In generale si tratta di un luogo pericoloso, nel quale è molto difficile sopravvivere. Anche l'uso della magia comporta alcuni rischi: sparsi a macchia di leopardo per tutta la giungla, ci sono aree più o meno estese (alcune neanche un paio di metri, altre anche più di 100 metri) in cui la magia funziona in maniera imprevedibile; lanciare incantesimi, in altre parole, può comportare effetti non previsti, malfunzionamenti con conseguenze pericolose, l'improvviso potenziamento delle magie lanciate o semplicemente il fallimento senza conseguenze. Queste zone non si estendono mai oltre i confini naturali della giungla, ma nel corso del tempo si sono espanse su nuovi territori parallelamente allo sviluppo della giungla stessa; questo ha fatto ritenere a molti che tali zone sono comunque causate dalla foresta stessa, se non dagli stessi alberi.

ISOLA LAIME (ISOLA OMBRA)

Si tratta di un piccolo pezzo di terra distante circa 40 Km dalla costa, completamente circondata da scogli ed alte pareti di roccia che rendono pressochè impossibile trovare un punto d'attracco per una barca. Inoltre, la zona è continuamente sferzata da forti raffiche di vento, tali che i pochi incauti che si sono avvicinati hanno avuto una sorte avversa schiantandosi sugli scogli. L'intera superficie si trova a circa 30 metri di altezza sopra il livello del mare, e l'unico sistema noto per raggiungerla è attraverso i passaggi sotterranei che la collegano con Torre Lëo. I maghi dell'accademia la usano come centro di addestramento pratico, effettuando test con gli studenti e per loro esperimenti personali.

LAGO ALTO

Questo specchio d'acqua si trova nella caldera di un antico vulcano inattivo. A causa dei movimenti della crosta terrestre, l'intera caldera nel corso dei secoli si è elevata sopra il terreno circostante e il suo bordo si trova a circa 30 metri d'altezza rispetto alla pianura circostante. Le acque del lago sono ricche di zolfo e altri minerali: non sono potabili, ma sono ideali per trattamenti termali. Il calore sottostante mantiene la temperatura dell'acqua sempre calda: nei periodi più freddi dell'anno sfiora i 30 °C, e nella stagione di Airen immergersi nelle sue acque provoca gravi ustioni.
Le pareti della caldera si innalzano in maniera molto ripida, e l'unico accesso percorribile per giungere al livello delle acque del lago è grazie ad un sentiero che parte dal villaggio di Luin. Il lago arriva ad una profondità di oltre 70 metri e intorno alla sua storia si narrano diverse leggende di città andate distrutte che si trovavano sul fondo quando ancora il lago non esisteva, delle quali esistono ancora oggi le rovine. Sui margini del lago cresce spontaneamente l'Alga della Magia.

LAGO OIRA (LAGO ETERNO)

Questo lago si trova a circa metà del tragitto del Fiume Lúne. Si tratta di un'importante fonte di acqua per gli abitanti del luogo, per via dei numerosi fiumi sotterranei che vi partono e percorrono molte zone della Foresta Sarna; i drow hanno imparato a scavare molti pozzi sparsi in punti facilmente accessibili. Questo specchio d'acqua è ricco di molti tipi di piante, diverse delle quali sono usate soventemente nelle preparazioni alchemiche: cespugli di Akalia, Arlan, Gladiolo di Lothiren, Nimbo di fiume, Vetusia tra le altre.
Il lago Oira ospita numerose Ninfe delle profondità, che rimangono nascoste sotto le acque ed evitano in qualunque modo di far notare la loro presenza, a meno che eventuali visitatori non deturpino il luogo.

LAGO TIHTALA (LAGO SCINTILLANTE)

Il Lago Tihtala è il più vasto lago naturale del Regno di Ke'Mal. È una delle poche zone tranquille e relativamente sicure della parte settentrionale del Regno di Ke'Mal: le sue acque sono una delle poche fonti potabili, le sue acque sono tranquille e ricche di risorse alimentari (pesci, alghe). Sul suo lato più lungo si estende per oltre 260 Km, ma non supera mai i 8-9 metri di profondità. In passato fu sfruttato principalmente dalla città di Ghedos (oggi in rovina) e da diversi villaggi costieri, rendendolo la zona più prolifica e densamente popolata della parte settentrionale del Regno di Ke'Mal. In seguito fenomeni geologici, uniti ad altri di natura magica e non meglio precisata, hanno ridotto le sue dimensioni, cambiandole, a quelle attuali.
Un tempo, infatti, il Lago Tihtala aveva dimensioni grosse più del doppio di quelle attuali, e i suoi cambiamenti fino allo stato conosciuto in epoca presente è il fattore principale che ha visto decadere l'intera area. Molte comunità di pescatori e villaggi si ritrovarono improvvisamente senza più la loro principale fonte economica e di sostentamento, mentre altri furono letteralmente

sommerse; ancora oggi dalle acque del lago affiorano i resti degli antichi centri abitati, o è possibile trovarne le rovine nelle zone più settentrionali della *Giungla Tekko*.

LAGHI DI FUOCO

Si tratta di una zona posta all'interno della Giungla Tekko ed è costituita da una piana quasi del tutto priva di vegetazione, formata da piccoli e sparsi acqauitrini e specchi d'acqua d'acqua calda (anche oltre i 60 °C in alcuni casi) profondi non più di 1 metro, il cui terreno è principalmente calcareo con colori che vanno dal bianco pallido al grigio cenere. Sia la temperatura e l'umidità sono molto elevate in tutta la zona, ed è quasi del tutto priva di forme animali.
Questo luogo è in realtà l'antica caldera di un vulcano di grandi proporzioni, ed è ricco di geyser che proiettano colonne d'acqua quasi bollente anche oltre i 100 metri d'altezza. Tutta l'area del Laghi di Fuoco è ammantata di continuo da vapori d'acqua che rendono difficile sia orientarsi che avere un'ampia visuale attorno. Molti dei geyser si trovano nascosti sotto piccoli laghetti profondi 10-30 cm e lunghi non più di qualche metro, tali da non costituire un reale impedimento per il loro attraversamento ma impedendo il rivelamento dei punti in cui l'acqua calda può fuoriuscire.

LANDE DEL SANGUE

Il poco rassicurante nome di questo territorio è un riferimento ai principali abitanti del luogo: vampiri. Questo non-morto è presente ovunque nel Regno di Ke'Mal, e rappresenta sempre una minaccia costante per i suoi abitanti, ma nel corso dei millenni e dopo numerose battaglie, questa piaga è stata ridotta e messa sotto controllo. Spinti sempre più a Nord, molti di loro si sono rifugiati in questo territorio privo di vita, brullo, abitato da creature mostruose.
Le Lande del Sangue sono per lo più un ammasso di rocce di natura vulcanica sparse su un terreno brullo privo di vegetazione, ricco di avvallamenti e pendii ripidi ed improvvisi. Sugli altopiani più alti ed impervi i vampiri hanno costruito veri e propri castelli, che usano come loro dimora e fortezza. Il forte senso di territorialità e dominio unito alla solitudine in cui amano rifugiarsi, ha dato vita a veri e propri scontri tra di loro per la conquista di zone di territorio sempre più ampie. La maggior parte conduce esperimenti alchemici di vario tipo, sfruttando principalmente il loro sangue mischiato con altre creature o rocce e minerali di vario tipo; le Lande sel Sangue sono ricche di tantissimi tipi di minerali e rocce, sebbene quasi nessuno prezioso.

Nessuno si avvicina volontariamente a questo luogo per via dei numerosi rischi, ma i margini esterni vengono pattugliati saltuariamente da gruppi di Sindar, preoccupati dalle scorribande dei vampiri al di fuori del loro territorio, in particolare verso i territori montani che, nella zona Superiore del regno, sono i più importanti per i drow.

LOCANDA DEL VAMPIRO

La locanda che si trova lungo il *Corso dello Straniero*, principale punto d'approdo delle carovane in passaggio verso Lempe. Oltre a fornire vitto ed alloggio, viene fornito un servizio di manutenzione e riparazione per le carovane, stalle per i cavalli ed un piccolo emporio/armeria che vende diversi tipi di beni. La locanda è gestita da un dampiro nárë di nome *Te'Nom Tanidal*, la cui identità è nota a chiunque transiti regolarmente lungo questa strada, e possiede un'ottima reputazione. Molti dei pasti forniti dalla locanda sono a base dei frutti che vengono raccolti nel *Frutteto di Wu'Sital*.

MINASTIR FORMEN e MINASTIR HYARMEN (TORRE DI GUARDIA NORD E TORRE DI GUARDIA SUD)

Queste due torri sono successive alle guerre contro orchi e vampiri, e sono state erette per fungere da vedetta a da difesa nei punti di ingresso principali alla Foresta Sarna, ovvero lungo il Fiume Lúne e attraverso la radura che lo accompagna. Ogni torre ha di stanza 20 soldati della guardia reale, sotto il comando del capitano assegnato; sebbene sia considerato di grande prestigio far parte della guardia di una delle torri, ha più valore simbolico che pratico. La loro edificazione risale ad un periodo quando l'attuale Regno di Ke'Mal aveva un'estensione inferiore alla stessa foresta Sarna, e i drow avevano necessità di controllare i propri confini, minacciati dalle numerose creature pericolose che infestavano il luogo. Ora le torri ricadono ben all'interno del regno, e sono per lo più usate da nuove reclute per fare le prime esperienze sul campo.

Delle due torri, Minastir Formen è stata parzialmente abbattuta e mai più ricostruita completamente. Un tempo le torri erano gemelle, uguali sotto ogni aspetto, ma adesso alla torre Nord mancano completamente gli ultimi due piani e quello immediatamente sotto è parzialmente privo di tetto. La torre Sud, alta oltre 40 metri, è invece ancora in buone condizioni. La torre nord si trova sulla sponda opposta del fiume rispetto alla Via della Rondine, ma è fornita di un breve passaggio sotterraneo che permette di sbucare sull'altro lato, a circa 20 metri dalla strada; il passaggio d'uscita è nascosto alla vista dalla vegetazione circostante e da un potente incantesimo di *Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]*.

MONTAGNE LUCENTI (NEL REGNO DI KE'MAL)

Le Montagne Lucenti sono la principale catena montuosa del Continente di Teris, e lo attraversano principalmente da Est a Ovest. Una sua descrizione accurata viene fatta in questo Capitolo del manuale al *Paragrafo 2: Reania*. Le Montagne Lucenti sono interamente sotto il dominio della Reania, ad eccezione di due zone ai margini: la più estesa di queste cade all'interno del Regno di Ke'Mal, divenuta dominio dei drow perchè non ancora caduta sotto l'influenza degli umani delle montagne.
Di tutta la catena, la parte del regno elfico è quella con le vette più basse, con punte massime intorno ai 2.500 metri, ma comunque ricca di pendii scoscesi e quasi del tutto priva di zone d'accesso, rendendole molto difficili da attraversare rimanendo in superficie. Problema che non ha impedito l'avanzata dei drow, abituati a costruire vie d'accesso e centri abitati nel sottosuolo sfruttando sovente gallerie e grotte sotterranee che abbondano in questi luoghi. Parte dei passaggi sono stati scavati in tempi antichi dai nani quando ancora vivevano su Ethran, così come molti dei complessi minerari presenti nei luoghi più in profondità, alcuni dei quali ancora in funzione ed utilizzati dagli elfi scuri.

Sono diversi i centri abitati dai drow nel sottosuolo, ma tutti di piccole dimensioni. Ognuno si è sviluppato attorno all'estrazione e la raffinazione di specifici materiali, attorno ai luoghi dove si trova in concentrazioni maggiori rispetto ad altri punti delle montagne. Il livello è tale che materiali "secondari" vengono estratti solo quando si presentano condizioni favorevoli di scavo, e vengono poi immediatamente spediti al villaggio più adatto per la raffinazione. Ognuno è colllegato per mezzo di un'efficiente e ramificata serie di strade sotterranee che in alcuni punti sbucano in superficie, la maggior parte delle quali rimane relativamente vicino alla superficie; i conucoli più profondi sono in genere usati per giungere nei luoghi di scavo.
Di tutta la parte superiore del Regno di Ke'Mal, si tratta dell'area più produttiva ed attiva, con rischi ambientali minori rispetto al resto del territorio e con pericoli provenienti da creature ostili ridotti. La maggior parte dei materiali estratti vengono venduti principalmente alla Reania, solo una piccola quota viene utilizzata dai drow a favore del loro territorio.

MONTE SÚRE (MONTE VENTO)

Questo picco solitario prende il nome dalle forti raffiche di vento che colpiscono continuamente le sue pareti. La sua conformazione è sconosciuta, si eleva al di sopra di un vasto territorio pianeggiante per oltre 5.000 metri e la cima è perennemente coperta di neve e ghiaccio. Molti studiosi ritengono che la sua origine sia di natura magica.
Monter Súre è un luogo pieno di pericoli. A circa 2.700 metri di altezza, su un altopiano raggiungibile solo tramite un ponte di fattura nanica che sovrasta un precipizio di oltre 200 metri, si trova un'antica torre di vedetta elfica, abbandonata da molto tempo. La torre è parzialmente ancora in piedi, ed era dotata di diverse vie d'accesso sotterranee che conducevano a diversi luoghi; in seguito sono stati tutti fatti crollare dai drow, quando le creature che popolano il monte stavano per conquistare definitivamente la torre; si stima che durante la fuga più di 100 drow sono rimasti uccisi, tra i crolli e gli attacchi nemici.

Nelle zone più alte accessibili tramite i sentieri che attraversano il monte, sono presenti numerose caverne e pertugi dove hanno trovato rifugio alcuni Senz'anima, accompagnati da diversi Dhaegul; si tratta di uno dei luoghi in cui hanno trovato rifugio, lontano dagli occhi indiscreti delle creature viventi. Ma la vetta è dominio anche di altre creature pericolose: draghi, viverne ed altre creature alate di grosse dimensioni trovano rifugio in diversi punti, e di tanto in tanto effettuano dei veri e propri raid nella Foresta Sarna; il più delle volte non si allontanano mai più di qualche chilometro, ma i drow tengono costantemente sotto controllo la zona.
Ad altezze intermedie trovano invece rifugio diversi tipi di animali ed altri mostri, tra i quali alcuni licantropi isolati. Si ritiene inoltre che ben all'interno della montagna, accessibile attraverso poche vie sotterranee ben nascoste e protette, ci sia il covo di alcuni vampiri, antico retaggio di quando dominavano queste zone. Il problema del vampirismo non è mai stato debellato del tutto, ogni tanto si ha notizie di vittime colpite da questi esseri, e Monte Súre è un nascondiglio perfetto per loro.

Tutto questo non è motivo sufficiente per spaventare qualunque essere. Nelle zone più basse, fino a 500 metri di altezza, si posono trovare abitazioni sparse, tutte drow, che si dedicano alla coltivazione di alberi da frutto, che per via delle condizioni molto particolari del terreno crescono rigogliosi e forti. Altri invece si arrischiano ad intraprendere i sentieri che attraversano la montagna alla ricerca di sostanze di natura vegetali tipiche dei climi più freddi e che crescono in altura, pressochè assenti nel resto del regno. Infine di tanto in tanto si presentano qui gruppi di esploratori od avventurieri, attirati da una leggenda o una storia raccontanta in una locanda che narra dei tesori lasciati qui dai drow prima dell'abbandono della torre, e dai mostri più pericolosi che popolano la zona.

RADURA ARANION (RADURA DI LEI)

Si tratta di una zona priva di alberi di forma vagamente circolare di 60 Km di diametro, dominata in gran parte da un lago che prende il nome di *Lago Rielle*. I drow non si avvicinano a questo luogo, i pochi esseri viventi che si avvicinano a questo luogo sono gli animali e gli ignari viaggiatori.

Le leggende elfiche narrano del drow *Jin'Mukas Taravel*, un cacciatore errabondo a caccia del leggendario cerbiatto dalla pelle dorata, una preda ritenuta da molti una mera leggenda. La sua ricerca, lunga anni, lo portarono ai bordi della natura, dove finalmente intravide la sua preda. Quando era ad un passo dal successo, armato del suo fidato arco da dietro una roccia sulla riva del lago, al

momento di scoccare la freccia una cascata d'acqua gli cadde addosso, facendogli sbagliare la mira e mandando in fuga il cerbiatto. Confuso ed arrabbiato, volgendo lo sguardo al lago vide la fonte del suo fallimento: una ninfa delle acque, in piedi sul pelo dell'acqua, la creatura più bella che avesse mai visto. Jin'Mukas si innamorò a prima vista della creatura, e dimenticata la sua preda iniziò a corteggiare la ninfa. La creatura della natura si dimostrò timida, ma infine contraccambiò i sentimenti del drow.
Passarono dei mesi, e sulle tracce di Jin'Mukas si misero alcuni cacciatori drow, desiderosi di ottenere anch'essi il cerbiatto. Non sapendolo, Jin'Mukas li aveva condotti proprio dove viveva la creatura. Una volta faccia a faccia, il drow tentò invano di dissuadere i cacciatori di compiere il terribile gesto; nel tentativo di salvare la creatura venne colpito da una freccia, lasciandolo moribondo sulle rive del lago. Solo in quel momento l'animale si rivelò essere a sua volta una ninfa, sorella di quella del lago. Col cuore infranto, le due ninfe abbatterono la loro ira sui cacciatori, uccidendoli tutti quanti; poi presero il corpo di Jin'Mukas, preservarono il suo corpo con incantesimi di protezione e lo deposero sul fondo del lago. Da quel giorno, qualunque essere si avvicini viene attaccato ed ucciso.

Che la storia sia vera o meno, rimane il fatto che il lago è davvero protetto da una ninfa dei laghi. È possibile avvicinarsi fino al limitare del bosco, ma appena si mette piedi all'interno dello spiazzo sgombro di vegetazione che da sulle rive del lago, la ninfa con l'aiuto dei suoi poteri magici e delle creature del bosco a lei fedeli attaccano gli ignari viaggiatori, col solo scopo di ucciderle. Alcuni maghi hanno provato a perlustrare la zona con la magia, anche per scoprire se davvero sul fondo del lago si trova la tomba di Jin'Mukas (cosa che confermerebbe la storia del lago) ma su tutta la zona è attiva una qualche forma di magia protettiva che interferisce con la magia stessa.

- **Lago Rielle (Lago della fanciulla incoronata di ghirlande):** Si tratta dello specchio d'acqua che occupa gran parte della radura. La ninfa vive al centro di esso, nelle sue acque profondo (le acque arrivano fino a 60 metri di profondità). Al centro si trova un piccolo fazzoletto di terra, di forma ovoidale lungo circa 40 metri sulla direttrice più lunga e 25 su quella più corta. Cosa curiosa, su questo piccolo terreno sorge un'abitazione fatta di mattoni, dall'aspetto fatiscente e rovinata in più punti.

ROVINE DI CELIDONIA

Celidonia era la capitale del Regno dei Celeuci, invaso e distrutto durante gli ultimi anni della Guerra del Rame nel 176 DC, ad opera del Regno di Ke'Mal. Prima della sua caduta era il più grande agglomerato urbano dei Celeuci, con una popolazione stimata di oltre 40.000 persone, per lo più umani. Sede della principale divisione armata del regno e porto dotato di un enorme bacino di carenaggio, basata la sua economia sul commercio marittimo.
Sebbene le mura esterne sono state abbattute, gran parte degli edifici sono ancora in buono stato, ad esclusione di quelli militari e di quelli in prossimità dei punti nevralgici che permettevano di accedere rapidamente al centro, dove si trovava il palazzo reale e la sede delle principali istituzioni del Regno dei Celeuci. Le abitazioni sono disposte in ordine sparso e confusionario, e la città si è ampliata in fasi storiche molto differenti tra loro sotto il controllo di diverse culture, a tal punto che andando dal centro verso la periferia è possibile osservare strutture di forme ed architetture differenti tra loro, in un mosaico che in parte racconta la storia stessa di Celidonia. Nonostante sia finita infine sotto il dominio dei drow, la città è stata lasciata in totale abbandono: lungo le strade è ancora possibile trovare resti di armi, armature e corpi ancora nelle loro armature dei quali rimangono solo gli scheletri.

ROVINE DI GHEDOS

Le Rovine di Ghedos sono i resti abbandonati di un'antica città fondata da drow e asura. I drow volevano estandere il loro dominio sui territori a Nord della Foresta Sarna, e la città di Ghedos doveva diventare uno dei principali centri della zona. All'epoca della sua corstruzione si trovava al limitare della giungla ed era a ridosso delle sponde del Lago Tihtala. La struttura ha rappresentato una grande opera ingegneristica e magica, eretta sfruttando le particolari conopscenze magiche degli Asura in connubio con la capacità degli elfi scuri di vivere in simbiosi con la natura. Questo ha permesso a Ghedos, almeno nei primi periodi, di crescere e prosperare in un ambiente particolarmente ostile.
La caduta della città è avvenuta in tempi relativamente brevi, in parte per cause sconosciute: con tempistiche innaturali, o comunque molto inconsuete, la Giungla Tekko aumentò notevolmente le sue dimensioni, occupando molte delle zone usate per scopi agricoli e d'allevamento, ed infine invadendo Ghedos, che era già in declino da tempo per via del Lago Tihtala che aveva già ritirato le sue sponde. Quando le ultime famiglie drow hanno abbandonato Ghedos, la città era già completamente invasa dalla giungla, inglobandola al suo interno e facendola scomparire.

Note per il Master: Le rovine di Ghedos non sono disabitate; più precisamente contengono potenziali pericoli. La struttura era composta in origine da un connubio di opere murarie e naturalistiche, dove l'ingegneria e l'architettura asura si fondeva con le capacità simbiotiche dei drow con la natura. Ad oggi tutto questo non è percepibile, perchè la vegetazione ha completamente invaso tutta l'area dell'antica città. Entrare ed attraversare le vie cittadine vuol dire penetrare attraverso un intricato groviglio di piante, alberi, licheni e radici giganti, che non solo hanno coperto le strutture in pietra ma hanno anche preso possesso di gran parte delle strade cittadine, rendendole in alcuni casi impraticabili a meno di non abbattere la vegetazione.

Ghedos era strutturata su quattro anelli concentrici, con quello più esterno costruito al livello del terreno mentre quelli più interni eretti più in basso, in una depressione artificiale: in pratica, formando una sorta di imbuto. Ci si può imbattere nelle tipiche creature che vivono nella *Giungla Tekko*, ma con minore frequenza. Sebbene vie e strade sono invase dalla vegetazione selvaggia, molti degli interni delle abitazioni sono sgombri ed ancora utilizzabili. In pochi contengono però oggetti di valore e documenti: la caduta di Ghedos è avvenuta in tempi lunghi, di pari passo con i cambiamenti ambientali del luogo, concedendo quindi ai suoi abitanti tutto il tempo di andarsene portando con loro tutto quello che ritenevano utile. Si ritiene che in alcune importanti costruzioni sia possibile trovare registri di vario tipo e documenti sulle ricerche degli asura.

Al centro delle rovine, nel punto più basso, è presente un mausoleo di forma pentagonale, pressochè impossibile da individuare fino a quando non ci si trova davanti ad esso per via della vegetazione che ha ricoperto tutto. Al suo interno si trova, protetta da trappole e guardiani di natura magica, la tomba dell'ultimo sovrano di Ghedos. Al suo interno c'è il suo corpo, ma non è morto: è semplicemente in stasi, e la tomba ha lo scopo di mantenere questa magia attiva. Il suo nome è dimenticato ma impresso sulla lapide accanto alla tomba; alcuni studiosi ritengono che non sia neanche un drow. Chiunque sia, nella sua vita accumulò talmente tante conoscenze magiche di vario tipo ed un tale potere da trascendere la morte e ottenere il dominio su tutti gli esseri. Spaventati dal suo potere e le sue mire, venne imprigionato (si ritiene dai Sindar) e rinchiuso in questa tomba, dato che non era possibile ucciderlo. All'epoca si ritenne che fu lui la causa dei cambiamenti ambientali, che portarono il Lago Tihtala a ritirarsi e la Giungla Tekko ad allungare i suoi territori. Al tempo presente, quasi nessuno conosce questa storia.
Il mausoleo contiene anche le tombe di altri sovrani di Ghedos, oltre a documenti scritti riguardanti i loro regni e oggetti di vario tipo a loro appartenuti e sepolti insieme ai loro corpi. Il luogo è infestato da alcuni non-morti incorporei, liberi di vagare senza essere colpiti dalle difese del mausoleo.

TORRE LËO (TORRE OMBRA)

Coefficienti di Abilità (Studi): Armi ad asta x0,8 (Bastone ferrato x1,0) - Armi contundenti x0,7 - Armi da lancio x0,7 - Armi da tiro x0,8 (Archi x1,1) - Armi esotiche x0,7 - Armi taglienti x0,8 (Perforanti x1,1, Pugnali x1,1) - Asce x0,7 - Artigianato x0,8 (Alchimia x1,2, Creare veleni x1,2, Lavorare la pietra x1,0) - Artigianato runico x1,1 - Capacità fisiche x0,7 (Equilibrio x1,0) - Conoscenze x1,2 (Magia dell'Ordine x0,7, Magia Demoniaca x0,9, Magia di Gaia x1,3, Magia Runica x1,1) - Deduzione x1,0 (Cercare x1,2, Osservare x1,3) - Esploratore x1,0 (Naturalista x1,2) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,8 (Manomettere congegni x0,9) - Inventiva x1,1 (Inventare Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie Demoniache x0,7, Inventare Magie di Gaia x1,3) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,3 - Magia Runica x1,1 - Mestieri x0,8 (Addestrare animali x1,0, Scrivano x1,2, Traduttore x1,2) - Socializzazione x0,8 - Speciale (Manipolare sogni x1,0, Distruttore demoniaco x0,8)

Torre Lëo è la principale scuola di magia drow del Regno di Ke'Mal. Costruita sulla sommità di una collina alta più di 700 metri, è conosciuta per la difficoltà dei suoi corsi, la severità dei suoi insegnanti e l'alto livello di rischio per gli studendi; in passato ci sono stati anche episodi di gravi menomazioni, perdita della sanità mentale e anche dei morti. Il numero di studenti è sempre piuttosto piccolo, mai superiore alle 100 unità, vengono accettati solo fino a 3 nuovi studenti ogni anno (scelti tra le varie richieste pervenute il 27 Lefcter, l'ultimo giorno dell'anno ordinario) ed il corso di studi dura un minimo di 8 anni. Anche in questo modo, i nuovi ammessi devono prima riuscire a giungere alla torre con le solo loro forze, superando le difese (oltre ai pericoli del territorio) piazzate nel territorio circostante, considerata come prova di ammissione.

Solo i drow più dotati e coraggiosi possono accedere a Torre Lëo in qualità di studenti. Al suo interno non esistono favoritismi di alcun tipo, lo status sociale e le ricchezze personali non hanno valore: chiunque, dal più povero al più potente, hanno le stesse possibilità di entrare a far parte di quest'istituzione. L'accademia, per tutta la durata del corso, fornisce vitto, alloggio ed una stanza privata ad ogni studente, i quali non possono avere niente con loro se non dei vestiti, una penna e dei fogli di pergamena. Torre Lëo è rinomata anche perchè fornisce alcuni corsi di base per l'apprendimento della Magia Runica, che sono parte integrante del corso principale di studi.

VIA DELLA RONDINE

Questa strada è la principale via di comunicazione diretta nel Regno di Ke'Mal, e l'unica lastricata. Di solito i drow non hanno necessità di creare vie di comunicazioni sulla superficie per muoversi rapidamente nei loro territori, e diverse vie di comunicazioni sono sotterranee per permettere solo a loro di muoversi da un punto ad un altro con relativa velocità e assenza di pericoli. La Via della Rondine collega le due città principali dei drow e la costruzione di origine nanica ne assicura il mantenimento in condizioni ottimali nel corso del tempo. Insieme al Coron Atari, è l'unica opera muraria di dimensioni importanti presente nella zona Est della Foresta Sarna.
La strada è larga da un minimo di 6 metri ad un massimo di 15, è formata da lastre di pietra quadrate di 2 metri di lato perfettamente incastonate tra loro e corre tra due muretti di pietra alti 30 centimetri che presentano delle interruzioni di 10 metri ogni 3 chilometri.

IV. Comunità

DROWDEN DELL'ACQUITRINO HWARIN

I drowden sono una razza di creature che discende direttamente dai drow; originariamente erano una comunità di elfi scuri, costretta a spingersi a Nord per diversi motivi (principalmente a causa degli orchi che a loro volta erano stati scacciati dai territori a Sud del Regno di Ke'Mal) ed insediatasi nell'Acquitrino di Hwarin. La separazione dal resto dei loro simili, le condizioni di vita difficili, la necessità di adattarsi a stili di vita completamente diversi e le sostanze tossiche del luogo hanno portato ad un'evoluzione (i drow parlano di involuzione) di questa popolazione, non solo a livello fisico ma anche mentale e culturale, diventando una razza a se stante; altre informazioni sui drowden sono presenti nel Bestiario.

I drowden sono essseri prettamente stanziali, che si raggruppano in piccoli villaggi (generalmente 2-300, in alcuni casi anche fino a 8-900) costituiti da abitazioni fatte di canne, tronchi piantati nel terreno, foglie, muschi e licheni. Conoscono molto bene il territorio in cui vivono, dalle creature alle varie piante che sfruttano per i loro usi. L'acquitrino non è una grande fonte di cibo, per cui spesso accanto ad ogni insediamento è presente un piccolo campo coltivato che fornisce le riserve necessarie; i drowden cacciano solo per necessità perchè ritengono che sia importante mantenere l'equilibrio biologico di Hwarin; lo stesso vale per la pesca, che è possibile in diversi luoghi. Gli agglomerati in cui vivono sono in luoghi leggermente rialzati sopra le acque stagnanti, possibilmente dove non è presente vegetazione alta ma defilati e se possibile coperti dalla poca vegetazione o dietro un rilievo più alto. I drowden non odiano la compagnia ma sono molto guardinghi: quando un gruppo estraneo entra nel loro territorio rimangono nascosti ed osservano quello che fanno, per comprenderne le intenzioni. Generalmente non si mostrano, ma se scoperti non mostrano ostilità. Quasi mai mostrano i luoghi in cui vivono, e attaccano solo se apertamente minacciati; in ogni caso, se possono cercano di rimanere all'oscuro.
Un drowden non si allontana più di una quindicina di chilometri dal villaggio in cui vive e la sua prima priorità è la sua difesa. Ogni agglomerato è sempre guidato da uno sciamano esperto di Magia di Gaia; in realtà quasi tutti i drowden hanno delle conoscenze rudimentali di questa magia e sono in grado di lanciare incantesimi di Livello 0. Col tempo, diversi di loro affinano quest'arte in base alle necessità del villaggio e le loro capacità; questo, unito alle loro non indifferenti capacità nel combattimento, li rendono pericolosi nei combattimenti quando costretti.
Tutte le comunità drowden sono pacifiche, ma collaborano tra loro solo se si trovano abbastanza vicine tra loro. Questo accade più spesso di quanto si possa pensare: le comunità sono raggruppate in specifiche zone dell'acquitrino formando uno schema a macchia di leopardo, ma in quei luoghi si raggruppano diverse comunità, distanziate tra loro non più di una manciata di chilometri, a volte distanti non più di 2. Questi piccoli villaggi sono tutti autosufficienti, ma in caso di necessità si aiutano a vicenda, e fanno fronte comune quando si presentano minacce dall'esterno, in particolare contro le creature predatrici che vivono nell'acquitrino. I villaggi non sono quasi mai protetti da difese passivi quali mura o palizzate, ma i drowden tendono a preparare alcune trappole semplici ma efficaci per proteggere il perimetro da creature indesiderate.

TRIBÙ DEI TESCHI ROTTI

Il nome di questa tribù è stato mutuato da quello originale in lingua orchesca, che letteralmente significa anche: Tribù degli spaccatori di crani. Si tratta di una nutrita comunità di orchi, discendenti di coloro che combatterono contro i drow nei secoli passati. Nonostante notevolmente ridotti rispetto ai fasti di un tempo, sono riusciti a mantenere una porzione di territorio di dimensioni non indifferenti all'interno del Regno di Ke'Mal, grazie sia all'unità più o meno stabile (per gli standard degli orchi) tra i vari leader presenti, favorita da una popolazione numericamente ridotta, sia per lo sfruttamento di un territori per la maggior parte collinare ma particolarmente impervio nonostante le basse vette e ricco di cunicoli sotterranei che si sviluppano in tantissime diramazioni, nelle quali è molto facile perdersi.
I drow del Regno hanno quindi trovato sempre delle difficoltà a scacciare completamente la tribù da questo luogo, per questioni logistiche e di investimento di risorse, soprattutto rapportato ai presunti vantaggi di un'operazione del genere: la Tribù dei Teschi Rotti occupa un territorio relativamente poco ricco di risorse naturali e senza grandi centri abitati. Per questi motivi gli elfi scuri si limitano a tenere sotto controllo i confini di questi territori, senza correre rischi inutili.

La Tribù dei Teschi Rotti è suddivisa in diversi gruppi chiamati normalmente Clan, in numero di 19 (stando alle fonti drow) ed ognuna guidata da un leader. Come per tutte le comunità orchesche, esistono attriti e dissapori tra i vari Clan, ed ognuno cerca di imporre il proprio dominio sugli altri, ma i numeri esigui e la vasta frammentazione, unita al nemico comune che li circonda (gli elfi scuri) ha smussato questo tipo di contrasti, creando una sorta di flebile tregua che permette all'intera popolazione di essere più unita rispetto ad altre, e di avere anche alcune forme di collaborazione. Normalmente, a capo di tutti i Clan si trova un orco che ha dimostrato di poter detenere il potere grazie alla sua forza ed aggressività rispetto a tutti gli altri pretendenti.

- **Kad-Null:** Si tratta del principale accampamento della tribù. È situata sul fondo di un canyon, circondata da pareti verticali alte anche 200 metri, con abitazioni in pietra sparse lungo gli stretti passaggi ed aperture che si aprono; tutta questa zona occupa un'area limitata delle *Colline Lòtea*, ed è geologicamente e morfologicamente diversa in modo netto rispetto al territorio circostante, e si ritiene non sia di origine naturale. Qualunque sia il modo in cui si sia formata, offre un ottimo rifugio per gli orchi: esiste un solo ingresso per Kad-Null, una strada tortuosa che passa tra pareti verticali di dura roccia ai lati, costantemente pattugliata dagli orchi. Lungo le pareti, anche a 50 metri di altezza, si trovano appostamenti scavati nella roccia usati dai tiratori (balestrieri per lo più) creati da cunicoli scavati che salgono per mezzo di scale a chiocciola ottenuti direttamente dalla lavorazione della pietra. Il villaggio presenta inoltre diversi punti di accesso al sottosuolo, consentendo agli orchi (se necessario) di disperdersi nei meandri dei lunghi e tortuosi corridoi sotterranei. Ci sono pochi spazi aperti, per lo più utilizzati per la coltivazione.

4. TERRE SELVAGGE (Continente di Teris)

Le Terre Selvagge sono lande quasi del tutto incontaminate dalla mano delle creature senzienti di Ethran, dominate da popolazioni nomadi legate ad antiche tradizioni, che sfociano in un disprezzo per il progresso che in alcuni casi rasenta il vero e proprio odio. Nel corso dei millenni queste terre sono vissute relativamente in pace, quasi mai minacciate da regni e stati allo scopo di conquistarle. I pochi che hanno provato, in particolare sul versante Ovest, hanno dovuto fermarsi di fronte alla resistenza selvaggia ed aggressiva delle popolazioni delle Terre Selvagge.
Sono pochi e piccoli i centri abitati nelle terre selvagge: la maggior parte delle fazioni si muovono di continuo, spesso superando gli incerti confini che li separano dando vita a scontri e conflitti. Non esistono territori reclamati apertamente, a volte si può incorrere nell'ira di una fazione solo perchè si è attraversata una landa desolata, altre volte si viene del tutto ignorati anche quando ci si mostra apertamente minacciosi. Questo comportamento ambiguo ed imprevedibile spesso nasce da punti di vista che non si riescono a comprendere, rendendo pericoloso cercare qualunque tipo di comunicazione. Ma sebbene non ci sono quasi mai state mire di conquista per questo luogo, sono un'importante zona di transito, in particolare per i mercanti ma non solo. La presenza dell'imponente catena montuosa delle Montagne Lucenti a Nord e dei numerosi pirati che veleggiano lungo le coste dell'oceano a Sud, hanno fatto fiorire dei percorsi che attraversano le Terre Selvagge. Si tratta per lo più di strade in terra battuta non lastricate, ma che consentono il passaggio in questi territori, pur nel rischio sempre presente di essere avvistati ed attaccati dai nativi.
L'assenza di legge e la piena libertà concessa in questi luoghi ne hanno fatto un covo per ricercati e reietti della società.

COEFFICIENTI DI ABILITÀ

Armi ad asta x0,7 - Armi contundenti x1,2 (Contundenti grandi x0,9) - Armi da lancio x1,1 (Giavellotto x1,2, Shuriken x0,7) - Armi da tiro x1,2 (Balestre x0,8) - Armi esotiche x1,1 (Mazzafrusto x0,7, Scudo chiodato x0,9) - Armi taglienti x0,9 (Pugnali x1,2) - Asce x1,0 - Artigianato x1,1 (Creare trappole x0,8, Forgiare armature x0,8, Lavorare la pietra x0,8) - Artigianato runico x0,8 - Capacità fisiche x1,2 - Conoscenze x0,7 (Animali x1,1, Locali x1,3, Natura x1,2, Trinità x1,3) - Deduzione x0,9 (Valutare x1,0) - Esploratore x1,3 - Fede nella Trinità x1,2 - Furtività x1,0 - Inventiva x0,7 - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,0 (Addestrare animali x1,2, Cavalcare x1,1, Musicista x0,8, Scrivano x0,7, Traduttore x0,7) - Socializzazione x1,1 - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

Per un personaggio che è nato e vissuto all'interno di una delle 5 Fazioni, si applicano delle modifiche ai Coefficienti di Abilità riportati dal seguente schema:

- **Acqua:** Capacità fisiche [Nuotare] x1,3 - Deduzione x1,1 (Trovare Trappole x1,3) - Esplorazione x1,2 - Fede nella trinità [Elemento Acqua] x1,3 - Mestieri [Marinaio] x1,3
- **Fuoco:** Artigianato (base) x0,9 - Artigianato [Forgiare armi x1,2] - Capacità fisiche x1,3 - Fede nella Trinita [Elemento fuoco] x1,3 - Mestieri [Cavalcare] x1,2
- **Legno:** Armi ad asta x1,1 - Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti (base) x0,8 - Artigianato [Forgiare armature] x1,2 - Artigianato [Lavorare il legno] x1,3 - Fede nella Trinità [Elemento legno] x1,3
- **Metallo:** Armi da lancio (base) x0,9 - Armi taglienti x1,2 - Artigianato x1,0 (Forgiare armature x1,0] - Artigianato x1,0 [Forgiare armi x1,2] - Capacità fisiche [Acrobazia] x1,0 - Capacità fisiche [Nuotare] x0,9 - Fede nella Trinità [Elemento metallo] x1,3
- **Pietra:** Artigianato [Lavorare la pietra] x1,3 - Artigianato runico x0,9 - Capacità fisiche x1,3 - Conoscenze (valore base) x1,0 - Esploratore x1,0 - Furtività x0,9 - Fede nella Trinità [Elemento pietra] x1,3

I. Caratteri generali ed eventi storici

LE 5 FAZIONI

Le Terre Selvagge rimasero un territorio spopolato fino intorno al -5.900 AC, quando gli effetti nocivi della prima guerra contro i demoni si erano dissipati su Ethran. La vegetazione, colpita duramente, era iniziata a ricrescere da poco tempo e la terra era popolata di alberi giovani e il terreno stava riacquistando la sua fertilità. Il periodo di rinascita fu visto come un miracolo dai primi gruppi di uomini ed ominus che raggiunsero questi luoghi; la maggior parte di loro era rimasta rintanata in luoghi remoti e nascosti, subendo un regredimento culturale. Le conoscenze e l'esperienza acquisite durante la prima fase della vita su Ethran da parte degli ominus si sono nel tempo perdute, lasciando spazio alla mera lotta per la sopravvivenza che col tempo si è tramutato in un legame sempre più forte con la natura selvaggia, l'uso dell'istinto sulla ragione e la radicalizzazione per idee e concetti che col tempo sono diventati dogmi e miti incrollabili.

La diffidenza è il carattere principale dei popoli delle Terre Selvagge: per gli stranieri, per il progresso e per l'idea stessa di prevalere sulla natura. A differenza dei silvani e, in misura minore, dei drow, il loro rapporto con la natura è di sudditanza: può essere clemente con loro o spietata, ma in ogni caso si lasciano guidare dal suo moto di cambiamento continuo, subendo quello che riserva loro. Disprezzano la costruzione di città ed opere murarie perchè sono opere che ostacolano il corso naturale della vita, e per questo sono demonizzate. Al tempo stesso, ritengono la magia, in tutte le forme praticabili, come un dono che non solo va accettato, ma compreso ed utilizzato.
La filosofia della Trinità ha avuto grande seguito tra la popolazione delle Terre Selvagge, considerata come la visione primordiale della natura stessa e quindi come la sua emanazione più profonda e vera. Gran parte degli incantatori si basano sull'uso di questa magia, e la figura di Hunab Ku viene associata a quella della stessa natura, mentre i concetti di Yin e Yang sono la rappresentazione della natura benevola e quella malvagia, che domina sulle vite degli esseri viventi e ne determina il corso.

Queste convinzioni ideologiche di base guidano la maggior parte delle popolazioni delle Terre Selvagge. Sono molti i sottogruppi nei quali si possono dividere, ma a livello macroscopico si individuano 5 Fazioni principali (3 formate quasi esclusivamente da umani teriani, 1 da ominus della superficie e la quinta mista) ognuna delle quali occupa una zona del territorio. Sono quasi tutti nomadi e le guerre tra le varie fazioni sono eventi comuni, e questo rende i confini in continua mutazione (quelli segnalati sulla mappa sono relativi al periodo presente quando inizia la campagna di gioco). Ognuna di esse si considera vicina ad uno specifico elemento dei 5 definiti dai dogmi della Trinità (Acqua, Fuoco, Legno, Metallo, Terra), idealizzandone degli aspetti morali e comportamentali che ne guidano le azioni.
È proprio il culto per la Trinità che lega profondamente quasi tutti gli abitanti delle Terre Selvagge: la quasi totalità della popolazione ne è seguace e segue fedelmente tutti i precetti che lo contraddistinguono. Le continue lotte tra loro non è solo di carattere territoriale o pratico, ma vive della convinzione che l'elemento che rappresentano sia superiore, e per questo deve prevalere sugli altri. Questa convinzione è tale che non sono mai esistite alleanze tra le 5 fazioni, ed anche i rapporti di altro tipo sono minimali ed ininfluenti. L'unico caso in cui le fazioni collaborano è quando appare una minaccia esterna: tutti coloro che entrano nelle Terre Selvagge sono considerati degli infedeli, inferiori perchè non sono veri seguaci, e per questo vanno combattuti e distrutti.

Fazione dell'Acqua: Sono la fazione meno propensa allo scontro e dotata di una visione più aperta rispetto alle altre. Prese vita nella zona a Nord-Ovest in un luogo non ben precisato, ed ancora detiene il dominio su questa zona della Terre Selvagge. È anche quella che detiene il maggior numero di *Divinatori* della Trinità (i cui poteri sono, ovviamente, basati su quelli dell'Acqua). Pur non essendo la più a diretto contatto con l'unica zona non controllata dalle 5 Fazioni, quella dell'Acqua è di norma l'unico contatto di comunicazione diretta con altre popolazioni, principalmente con il Regno di Heren che ha importanti interessi a mentenere percorribili le rotte commerciali lungo la Via del Commercio.
Fazione del Fuoco: Si tratta della Fazione più imprevedibile, ma anche quella che più di altre si sposta di territorio in territorio: la gran parte degli scontri tra le Fazioni in genere nasce proprio a causa loro, nel tentativo di occupare continuamente nuove zone in cui vivere.
Fazione del Legno: Coloro che appartengono a questa Fazione sono abili artigiani e provetti intagliatori di legno. Quasi tutto quello che usano è fatto di legno, comprese le armi e le armature. Sono famose anche al di fuori delle Terre Selvagge le loro unità di combattenti, formate da piccoli gruppi di 5 persone, estremamente spietate ed abili, note per indossare armature fatte di Legnoscuro. Generalmente questa Fazione si sposta sempre in cerca di nuove aree boschive, limitando di molto i loro spostamenti in altre zone.
Fazione del Metallo: È formata principalmente da ominus, ed è l'unica che fa ampio uso di armi ed utensili prevalentemente di metallo. Essendo il territorio privo di rilievi, tendono ad occupare le zone a Nord e a Nord-Est, nei pressi delle montagne (e quindi del confine con la Reania). Sono considerati i più testardi tra gli abitanti delle Terre Selvagge.
Fazione della Terra: Questa Fazione è nota per avere tra le sue fila persone dotate di una buona cultura e generalmente più aperta allo studio del mondo secondo un ottica meno "religiosa". Sono la Fazione con il più alto numero di *Monaci della Trinità*, e quella meno nomade e più stanziale. Sono noti per studiare di continuo la natura che li circonda, ma al tempo stesso sono anche i meno disponibili verso coloro che non provengono dalle Terre Selvagge, e non vogliono averci niente a che fare.

ZONE NEUTRALI

Esistono 2 aree delle Terre Selvagge che non sono sotto il dominio delle 5 Fazioni per loro stessa scelta. Si tratta di zone franche, non direttamente controllate da nessuno e nelle quali la popolazione delle Fazioni non osa neanche mettere piede, perchè considerate

sacre. Col tempo, le popolazioni confinanti ed in particolare i mercanti hanno imparato a conoscere e sfruttare tali zone per favorire il commercio ed il passaggio di beni lungo le Terre Selvagge.

La zona più estesa si trova a Ovest del Fiume Dorian e confina con il Regno di Heren: la popolazione delle Terre Selvagge non ha mai considerato questo luogo facente parte dei confini a loro destinati. In effetti si tratta di una terra di confine, formalmente considerata parte delle Terre Selvagge ma in effetti completamente libera. Nè il Regno di Heren, nè la Reania (cioè gli stati confinanti), hanno mai reclamato questo territorio, cosa che ha permesso nel tempo di far crescere diversi centri autonomi, dare rifugio a persone in fuga e offrire diverse opportunità di guadagno liberi da leggi di ogni tipo.
La seconda zona si trova dove sorge la città di Melian, l'unico grande centro delle Terre Selvagge, posto più o meno al centro del territorio. Secondo le leggende delle Fazioni, da questo luogo primordiale sono poi sorte le Terre Selvagge, come dono riservato ai fedeli che qui sono giunti per primi ed ai loro discendenti. Le 5 divinità minori di ognuno degli elementi della Trinità diedero la vita a 5 alberi, le curi radici si propagarono per il terreno per centinaia di chilometri, facendo nascere al loro passaggio tutte le cose del creato. Vera o meno che sia questa leggenda, le 5 Fazioni ritengono questo luogo il centro del mondo di Ethran e lo considerano inviolabile. Le compagnie commerciali del Regno di Heren sfruttarono questa visione per costruire Melian: ciò attirò ancor di più le ire degli abitanti delle Terre Selvagge sugli stranieri, da ovunque provenissero, ma rimasero a guardare perchè secondo le tradizioni non è concesso loro varcare i limiti di questo luogo.

II. Centri abitati

MELIAN

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 19.444
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (32%), Mezzi-demoni (29%), Ominus (25%), Drow (10%), Asura (4%)
- **Esportazioni:** Beni esportati
- **Coefficienti di abilità:** Armi ad asta x0,8 - Armi contundenti x0,9 - Armi da lancio x0,8 - Armi da tiro x1,2 (Fionda x0,8) - Armi esotiche x0,9 (Mano artigliata x0,7, Scudo chiodato x1,2) - Armi taglienti x1,2 - Asce x1,1 - Artigianato x1,2 (Alchimia x0,8, Creare veleni x0,9, Lavorare i tessuti x1,0) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,1 - Conoscenze x0,8 (Animali x1,1, Natura x1,2, Trinità x1,1) - Deduzione x1,1 (Valutare x1,2) - Esploratore x1,1 - Fede nella Trinità x1,0 - Furtività x1,0 - Inventiva x1,0 (Tutte le abilità di inventiva di Magia x0,7) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,9 - Magia Runica x0,8 - Mestieri x1,1 (Cavalcare x1,2, Giocoliere x0,7, Marinaio x0,8, Traduttore x1,2) - Socializzazione x0,9 - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

Vera e propria cattedrale nel deserto, Melian è uno dei due veri centri abitati stabili delle Terre Selvagge. Prima della sua fondazione, le carovane che attraversavano questo territorio usavano quella che oggi viene chiamata *Via Vecchia*, ora ridotta a poco più di un sentiero visibile solo a tratti, ma un tempo una larga strada di terra battuta che correva rettilinea allo scopo di rendere più corta possibile l'attraversata: il rovescio della medaglia è che per tutto il tragitto lungo le Terre Selvagge non esistevano dei punti in cui poter sostare e recuperare con una certa tranquillità, e questo per quasi 1.300 Km.
Melian nasce dalla necessità di favorire tale viaggio, permettendo alle carovane di effettuare un riposo, recuperare provviste, effettuare riparazioni e non solo. Fu costruita su quello che viene definito Suolo Sacro dagli abitanti delle Terre Selvagge, inviolabile ed impraticabile secondo le loro tradizioni millenarie. La sua edificazione viene vista dalle 5 Fazioni come un simbolo della corruzione portata dal progresso ed una profanazione, aumentando notevolmente i contrasti con le popolazioni straniere. Questo però non ha impedito che venisse eretta, spostando il tragitto della Via del Commercio più a Nord ed allungandone il percorso, ma creando condizioni di percorrenza migliori per le carovane, che col tempo hanno anche ridotto i tempi di viaggio.

Inizialmente Melian fu progettata come un semplice avamposto costituito da poche costruzioni adibite al ristoro ed alle riparazioni dei carri. Oggi è una cittadina costruita come una sorta di roccaforte, dominata nella zona centrale da edifici in pietra di notevole stazza. La popolazione varia di continuo in numero e persone: gli edifici più importanti e noti sono di proprietà di compagnie mercenarie, veri e propri fortini corazzati formati anche da gruppi di più di 100 combattenti tra i più abili ed esperti di tutto il territorio che attraversa la Via del Commercio. Attorno si sviluppano sedi distaccate di diverse compagnie mercantili, artigiani quali maniscalchi fabbri e falegnami, numerose locande di grandi dimensioni e dai prezzi molto cari, ed occasionalmente si incontrano piccoli gruppi di avventurieri. Gran parte di coloro che portano avanti queste attività non permangono molto a lungo a Melian, ma i servizi sono garantiti da un buon ricambio di persone, favorito per lo più dalle stesse compagnie mercantili che pagano profumatamente nuovi lavoratori.
Le compagnie mercenarie si sono specializzate nel tempo per scortare carri mercantili e persone per i due tratti della Via del Commercio ad Est di Melian, e per quello ad Ovest della città. Spesso i mercanti si fanno scortare fino a Melian da una compagnia

(sia che arrivi da un lato che un altro) e poi ne assoldano un'altra per la seconda parte del viaggio, a meno che non sia la stessa Melian il punto d'arrivo delle carovane. I gruppi d'avventurieri trovano lavoro per piccoli mercanti che non possono permettersi le compagnie mercenarie, per piccoli lavori di manovalanza e come truppe di pattugliamento nei dintorni della città. Non esiste un vero e proprio governo centrale a Melian, e spesso gli avventurieri sono usati per sopprimere la criminalità locale, che comunque si attesta su livelli molto bassi: ad esclusione di quelle necessarie per il mantenimento della città, tutte le merci sono di transito e sono sempre sotto una scorta difficile da eludere. Inoltre si tratta di un luogo isolato, dove non sarebbe possibile rivendere facilmente le merci rubate.

Melian, per sua natura, ha ben pochi abitanti residenti in pianta stabile: la maggior parte sono agricoltori ed allevatori, che producono la gran parte delle scorte di cibo necessarie per il mantenimento della città. La Zona Sacra per le Fazioni delle Terre Selvagge ha dimensioni generose, e questo ha permesso la coltivazione dei campi attorno al centro abitato. Occasionalmente vengono a vivere anche persone autoctone delle Terre Selvagge, casi in cui si è persa la fede nel culto della Trinità, o non si è mai accettato (in questi casi le tribù indigene bandiscono gli eretici dalla loro comunità). Melian è anche sede di diversi cacciatori ed esploratori, che si spingono ben oltre i confini sicuri, ma svolgono un importante lavoro di raccolta di informazioni e non solo.

MONASTERI DELLE TRINITÀ

Escludendo i pochi casi di villaggi e cittadine presenti (quasi tutti nelle zone neutrali che non sono sotto il dominio delle fazioni), gli unici centri abitati della popolazione locale fissi sul territorio sono i monasteri dei fedeli della Trinità. Tutte queste strutture sono sotto il controllo della Fazione della Terra, quella che più di tutte le altre messe assieme ha Monaci della Trinità tra le sue fila, e che è dedita alla meditazione e la riflessione sui canoni ed i dogmi della propria fede, oltre che all'osservazione e la comprensione del mondo di Ethran. Attualmente sono presenti 3 monasteri sul territorio, ma è possibile trovarne altri abbandonati, costruiti in epoche passate quando la Fazione della Terra aveva il dominio su altri territori (queste rovine si trovano infatti nel territorio che oggi è del Fuoco, del Metallo e del Legno).

I monasteri prendono il nome da colui che li ha fondati. Il più antico è il Monastero Rukar, posto sulle sponde del *Lago Keruli* e quello che accoglie il maggior numero di monaci (oltre 1.000). Il Monastero Gilliam è quello più piccolo, ed è posto in prossimità di un'altura di circa 80 metri a ridosso di un dirupo; di gran lunga il più suggestivo a livello visivo, immerso nel verde e circondato da giardini in fiore. Il più recente è il Monastero Kutbert, posto in prossimità della Via del Commercio Sud e collegato a questa strada da una piccola via di terra battuta. Tutti i monasteri sono aperti a qualunque visitatore e sono completamente autosufficienti. Sono regolamentati attraverso una struttura rigida e rigorosa, dove ogni monaco assolve a compiti e funzioni ben specifiche. Sebbene nessuno sia veramente accolto, perchè chiunque si presenti deve essere autosufficiente, si tratta di uno dei rari luoghi in cui i visitatori sono accolti senza ostilità nelle Terre Selvagge. I monasteri sono autosufficienti, con tutti i mezzi necessari per il proprio sostentamento.

NOKTO

- **Tipo:** Paese
- **Popolazione:** 413
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Ominus (100%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Nokto è un piccolo centro utilizzato dalle tribù della fazione del Metallo come punto di raccolta e raffinazione dei minerali raccolti sul *Massiccio Talamh*. Vi si trovano forgie, tavoli di lavoro e strutture utili per la lavorazione dei metalli, per lo più utilizzati per la forgiatura di armi ed armature (le tribù della fazione dei Metalli sono generalmente quelli con equipaggiamento migliore rispetto alle altre tribù).

SEBULMA

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 27.192
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (71%), Mezzi-demoni (24%), Ominus (5%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Insieme a Melian, Sebulma è l'unico vero centro cittadino delle Terre Selvagge. Questa città si trova nella zona "neutrale" al di fuori del controllo delle 5 Fazioni, tanto che alcuni la considerano non appartenente a questo territorio. Siccome questa zona non è mai stata reclamata da altri stati, è rimasta formalmente libera e nei fatti Sebulma ne ha pieno controllo. La città è un importante centro di commercio, dotata di un porto di notevoli dimensioni, costruita su una piccola collina con i quartieri più interni che raggiungono anche i 100 metri sopra il livello del mare. La sua costruzione fu necessaria per fornire inizialmente un punto di passaggio lungo la

Via del Commercio, in una zona formalmente selvaggia e prima dell'ingresso nei territori controllati dalle 5 Fazioni. Col tempo è diventata una città dalle dimensioni importanti che ha preso il controllo su tutto il territorio circostante, tanto che alcuni parlano dello *Stato indipendente di Sebulma*.
Qui sono d'istanza alcune delle compagnie mercenarie che hanno la loro sede principale a Melian, e che hanno il compito di scortare le carovane lungo il primo tratto della Via del Commercio lungo le Terre Selvagge. Ma molto attivo è anche il porto: la città mantiene rotte commerciali con l'Isola di Anodur a Sud e con gli stati che si trovano ad Est, in entrambe le direzioni: Sebulma, non facendo parte del Regno di Heren, non rientra negli intricati accordi stretti con i pirati che solcano l'oceano, e questo rende pericoloso avventurarsi via mare. Per questo nel corso del tempo è stata data vita ad una flotta militare dalle navi agili e veloci ma al tempo stesso pesantemente armate e predisposte per gli abbordaggi e gli affondamenti delle navi nemiche.

Il governo di Sebulma è retto d quello che si fa definire semplicemente come Sindaco: la città ha raggiunto, per via della sua posizione e della sua grande libertà che gli è stata concessa, grande importanza; al tempo stesso però si cerca di non attirare l'attenzione di altri regni sovrani che potrebbero avere mire su un territorio fertile e forte commercialmente. Per questo i governanti che si sono succeduti hanno mantenuto sempre un profilo basso, non si sono mai formalmente dichiarati padroni del territorio attorno (che pure è di dimensioni non indifferenti) ed evitano di entrare in qualunque tipo di discussione internazionale. Sebulma forma quindi una sorta di zona cuscinetto neutrale, priva di una regolamentazione ufficiale al di fuori del perimetro cittadino (non esiste una cinta muraria) e libera per chiunque le attraversi, ma che viene comunque sfruttata da coloro che si sono stabiliti in città.
L'ordine interno viene mantenuto attraverso spesso da gruppi mercenari, la città ha solo una piccola guarnigione di soldati cittadini formata da 100 elementi ed impegnata per lo più nel mantenimento dell'ordine e la risoluzione di piccoli conflitti tra la popolazione locale.

VES

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 2.287
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (87%), Mezzi-demoni (13%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Ves è un piccolo villaggio, formalmente controllato da Sebulma sebbene goda nei fatti di un'indipendenza molto ampia. Inizialmente era una cava a cielo aperto sul gruppo di colline a ridosso delle Montagne Lucenti dove si estraeva granito e basalto. Tale attività è ancora oggi praticata, ma il villaggio è anche luogo in cui vivono diversi cacciatori e sovente vi giungono avventurieri, desiderosi di andare a caccia di viverne nel territorio di Campospina a Sud. Il villaggio è dotato di una palizzata alta ben 5 metri e formata da due strati di tronchi, la cui costruzione è stata voluta quando il terreno alberato di Campospina si è allargato fino a giungere in prossimità di Ves. Questo ha portato ad un allargamento del territorio controllato dalle viverne, creando una seria minaccia per gli abitanti. Gli abitanti sono gente dal carattere duro e schivo, temprate in anni di duro lavoro nelle miniere ad estrarre rocce.

III. Luoghi di interesse

BOSCO ACRE

Si tratta di un bosco di conifere dall'aspetto meno selvaggio rispetto alla *Foresta Fiodh* e meno abitato, sia dalle tribù locali che da altre creature. Rispetto all'altra foresta principale delle Terre Selvagge, si tratta di un luogo più antico, sorto quando ancora gli effetti delle radiazioni su Ethran dopo la prima sconfitta del demoni erano ancora presenti sul pianeta. Questo ha reso gli alberi particolarmente resistenti e leggeri, in particolare la specie del pino silvestre che dalle popolazioni locali viene denominato *Superiore* e lo utilizzano per le più svariate lavorazioni, in particolare per la fabbricazione di archi dalle qualità molto particolari.

CAMPOSPINA

Si tratta di un'ampia pianura priva anche del più piccolo dei rilievi, ricoperta di erba alta e ricca di selvaggina di piccole dimensioni. Sparsi in tante piccole zone ci sono gruppi di alberi di diverso tipo, tra cui alberi di cannella, tiglio, faggio e tasso. Si tratta di un luogo pericoloso per via della presenza di molti gruppi di viverne, che si cibano degli animali della zona e depongono le loro uova tra i gruppi di alberi più fitti, cercando luoghi riparati dal Sole. Questa presenza spesso attira gruppi di avventurieri e cacciatori, sia per rubare le uova per addestrare i piccoli di viverna, sia per andare a caccia e recuperare la loro pelle, per poi creare armature di pregievole fattura. La pratica ha però portato quasi più vittime tra i cacciatori che non tra le viverne.

COLLI GLABRI

Questa piccola area collinare si caratterizza per rilievi abbastanza bassi (non si superano i 250 metri di altitudine) ampi passi tra le colline ed un paesaggio spoglio di vegetazione, se non per erba rada sparsa a chiazze e cespugli di vario tipo. L'attività degli abitanti delle Terre Selvagge in questo luogo è insolitamente molto limitata, e viene generalmente evitata se non da piccoli gruppi che comunque la attraversano molto rapidamente. Sono state avanzate molte teorie, correlate al culto nell Trinità, riguardo a questo comportamento, ma nessun studioso ha mai avuto il coraggio di avventurarsi sui colli per indagare più a fondo.

COLLINE IOMALL

Piccolo gruppo di colline a Nord delle Terre Selvagge, come il *Massiccio Talamh* un tempo erano parte delle *Montagne Lucenti*, diventate poi un gruppo di altura distaccato a seguito di un terribile terremoto che ha colpito la zona in epoche passate.

CORRAICH

Conosciute anche come le *Rovine dell'Ira*, si tratta di un complesso costruito in epoche dimenticate da fedeli appartenenti alla fazione della Terra, quando questa zona era sotto il loro controllo. Viene considerata una struttura apocrifa dai fedeli della Trinità, tranne che dalla fazione della Terra. Lo scopo della sua costruzione rimane un mistero per chi non fa parte di questa fazione, custodito gelosamente anche a costo della propria vita. Lo stessop nome con il quale è noto la struttura non è quello originale, ma quello tramandato dagli appartenenti alla fazione del Fuoco, come monito dell'ira scatenata dagli dei di fronte ad un qualcosa completamente contrario al proprio credo e creato dagli stessi fedeli della Trinità.

Corraich si trova all'interno della *Foresta Fiodh*, su una piccola altura al centro di una zona fitta di vegetazione selvaggia, molto difficile da attraversare e senza alcun sentiero utile, ed al centro di un'area dove è molto forte la presenza della popolazione locale che tiene sotto controllo il perimetro della struttura per il timore che da essa si possano scatenare forze sopite e risvegliate in tempi passati dalla fazione della Terra. Una spedizione condotta da alcuni ricercatori scortati da un folto gruppo di avventurieri e da tre Depositarie, datata ormai diversi secoli fa, ha evidenziato che nella zona sono in opera forti campi magnetici di origine magica, ma qualunque tentativo di sondare più a fondo tramite incantesimi la zona non ha prodotto alcun esito, compresi i tentativi della Depositaria della Cerchia della Divinazione che faceva parte del gruppo, se non che la struttura si sviluppa anche sotto il livello del suolo.
Il gruppo non è riuscito a penetrare all'interno di Corraich, e della spedizione originaria tornarono superstiti solo 1 Depositaria, 2 avventurieri ed un solo ricercatore. Le poche informazioni certe sono state ricavate dagli appunti scritte durante il viaggio, perchè i 4 superstiti sono tornati insani di mente, una pazzia che non è stata possibile curare e che ha condotto al loro suicidio nei giorni successivi al loro ritorno. Nel periodo prima della loro morte, hanno più volte citato una figura che hanno chiamato come il Giustiziere, e parlato di luoghi nei quali la loro stessa esistenza rappresentava tutto l'universo conosciuto. Un'autopsia condotta sui corpi ed ordinata dallo stesso Ordine delle Depositarie ha portato alla luce che era stato asportato il fegato ai quattro che erano tornati indietro: il fatto non trova spiegazioni, sia per l'assenza di incisioni sul loro corpo, sia perchè non si spiega come potessero essere ancora vivi senza un organo vitale.

La maggior parte delle informazioni su Corraich sono state raccolte dalle poche persone che sono riuscite a comunicare con appartenenti alla fazione del Fuoco, ma si ritengono notizie poco attendibili. Sembrerebbe una struttura in pietra alta almeno 30 metri (in accordo con gli appunti della spedizione) sulle cui pareti sono incisi numerosi glifi e rune; dalla descrizione alcuni esperti ritengono che siano correlate alle rune naniche ed alla pratica della Magia Runica, ma non esistono tracce od informazioni sulla presenza dei nani in questi luoghi in epoche passate, nè di alcun tipo di contatto tra loro e la popolazione locale. Il terreno attorno alla struttura è arido e la continua presenza di rumori innaturali fa ritenere che il luogo sia abitato da creature sconosciute; gli abitanti del luogo ritengono siano creature innaturali, nate dall'innalzamento stesso della struttura che per sua origine è di per se contro il volere del creato, creando una sorta di contrasto che ha dato il via a tutti gli eventi che si verificano in questo luogo.

FIUME DORIAN

Si tratta di un piccolo corso d'acqua, stretto e ricco di rocce e spuntoni che emergono dall'acqua lungo tutto il suo tragitto e con tratti di rapide molto violente, rendendo di fatto impossibile navigarlo. Si tratta del confine naturale che segna il punto in cui termina il territorio controllato dalle 5 Fazioni, e rappresenta la più importante fonte di acqua potabile per il villaggio di Ves.

FIUME KALAMETH

Insieme al *Fiume Lucente*, il Kalameth è il principale corso d'acqua delle Terre Selvagge, ma a differenza del primo si tratta di un corso fluviale accidentato, tortuoso e ricco di rapide. Solo in alcuni punti il suo corso diventa meno forsennato e potenzialmente navigabile, in particolare nel punto in cui si divide all'interno della Foresta Fiodh, lungo il tratto che poi sfocia nel *Lago Rey*. Le sue acque sono ricche di pesci e creature acquatiche.

FIUME LUCENTE

È uno dei due corsi d'acqua principali delle Terre Selvagge, e prende il nome dalla catena montuosa dal quale sorge. Il suo percorso taglia a metà le Terre Selvagge, ed attraversa il territorio di tutte le fazioni ad esclusione di quella dell'Acqua. È la principale fonte di acqua del territorio, ed il suo letto è molto ampio e profondo. Il suo incedere è lento e costante, non presenta rapide ed è possibile navigarlo anche con navi di grossa stazza. Viene considerata una via adatta per il trasporto ed il collegamento con la Reania, ma viene sfruttato solo in parte per il fatto che scorre in un luogo ostile e pericoloso. Quando viene sfruttato in questo modo, in genere le merci vengono fatte scaricare e poste su carovane terrestri nel punto in cui il fiume incrocia la Via del Commercio Nord. L'impossibilità di costruire una struttura stabile in questo punto, per via dei continui attacchi delle tribù locali, ha costretto alla creazione di una sorta di accampamento mobile, che viene montato all'occorrenza quando avvengono questi scambi.

FIUME TESSEO

Corso d'acqua stretto e tortuoso, dal fondale formato da ghiaia molto fine e dalle acque tranquille, questo fiume si genera dal *Lago Uisge* e penetra nella *Foresta Fiodh*, su un percorso che nei fatti è una depressione del terreno che sprofonda fino a 50 metri sotto il livello del mare. Ha la particolarità di finire su una spaccatura del terreno in mezzo agli alberi della foresta, larga non più di 500 metri nel punto più ampio e lunga quasi 15 Km da Nord a Sud.

FORESTA FIODH

La Foresta Fiodh domina gran parte dell'area delle Terre Selvagge. Si tratta di un luogo selvaggio, intricato, popolato da strane creature, ma anche con luoghi affascinanti dove la natura si mostra al meglio di se. Viene considerato un luogo sacro per la fazione del Legno, e sono numerosi piccoli altari fatti in legno. Si tratta di una foresta di sequoie, con alberi antichi e dalle dimensioni notevoli, circondati da un sottobosco fitto di rovi, licheni e vari tipi di muschio. Il terreno è molto fertile per via della crosta terrestre che è molto fine, e lascia traspirare nel terreno diverse sostanze nutritive per le piante, in particolare attorno al Vulcano Teine, il cui terreno di origine vulcanica permette la coltivazione di molte specie di piante.
La foresta è un luogo molto pericoloso da attraversare soprattutto per via della presenza massiccia delle triù delle Fazioni. Conoscono il territorio alla perfezione e sono in grado di muoversi tra gli alberi e gli stretti passaggi con rapidità e silenziosamente. Ad esclusione della Via del Commercio e dei sentieri nella zona a Nord che partono dal Monumento Meatailt, non esistono strade o vie di comunicazioni evidenti, ed anche orientarsi è molto difficile per l'assenza di punti di riferimento precisi e per la fitta vegetazione che impedisce il più delle volte di vedere il cielo.

- **Dorcha:** È un'immensa voragine posta al centro della *Foresta Fiodh*. Si è originata durante la Seconda Guerra contro i Demoni, durante un conflitto che ha visto gli abitanti delle Terre Selvagge difendersi contro gli attacchi degli invasori. Da tempo i demoni stavano cercando di aprire un portale permanente verso la loro dimensione nel Continente di Teris, e Dorcha fu creato con questo preciso scopo. Ma qualcosa andò storto: contrastati dalla magia della Trinità e da un gruppo di Depositarie dell'Ombra, il rituale magico non riuscì, venendo alterato.
  Dorcha è una spaccatura nel terreno, larga fino ad un massimo di 3 chilometri nel suo punto centrale e lunga circa 70 Km. Attorno sono sempre attivi fenomeni sovrannaturali probabilmente di natura magica, con scariche elettriche e formazioni di cumuli di nebbia color viola scuro continue. La voragine assorbe qualunque tipo di fonte di luce: in altre parole guardando al suo interno non si vede nulla se non un buco completamente nero. Inoltre nei suoi pressi e presumibilmente al suo interno la Magia Demoniaca viene alterata, producendo effetti incontrollabili o, nelle migliore delle ipotesi, non funzionando affatto. Stare nei suoi pressi vuol dire rischiare di subire effetti di natura sconosciuta casuali, che possono andare dal subire leggere scariche elettriche, alla mutazione del proprio corpo, alla disintegrazione, alla pazzia. Dalla sua voragine, ad intervalli irregolari, emergono delle creature che sembrano fatte completamente di ombra solida, di natura aggressiva e per questo continuamente respinte dalle tribù del luogo.
- **Lago Rey:** Si tratta di un piccolo specchio d'acqua nella zona Sud della foresta. Si caratterizza per le sue acque calde, sulfuree e ricche di sali minerali, caratteristiche dovute alla vicinanza con il Vulcano Teine e la particolare composizione del terreno. Si ritiene che immergersi nelle sue acque e respirarne i vapori abbia effetti benefici sulle creature.
- **Monumento Meatailt:** Si tratta di una statua innalzata dalla fazione del Metallo in onore e venerazione della divinità dominante del loro elemento. È stata eretta in mezzo alla Foresta Fiodh, in un luogo che al tempo era sotto il controllo della fazione del Metallo, ma che ora è controllato da quella del Legno. Nel tentativo di riconquistare questa zona sono nati i conflitti più cruenti, con tantissimi morti da entrambe le parti. La statua è alta poco più di 10 metri, al centro di una radura spoglia punto di convergenza di numerosi sentieri presenti nella foresta, ed è formata da diversi tipi di metalli (nella cultura delle Trinità, ogni singolo metallo ha un suo significato) che donano all'opera un aspetto particolare, colorato e composito. Come per tutte le opere e strutture create dagli abitanti delle Terre Selvagge, il monumento non viene minacciato dalla fazione del Legno, bensì la protegge e la rispetta, perchè seppur appartenente alla fazione del Metallo è pur sempre uno degli aspetti della Trinità, e per questo motivo parte del creato.
- **Vulcano Teine:** Chiamato anche il *Vulcano Solitario*, si tratta di un vulcano la cui presenza all'interno della *Foresta Fiodh* è particolare, per via dell'assenza di qualunque altro rilievo nella zona. La sua presenza ha modificato nel corso del tempo il

tipo di vegetazione attorno ad esso, per via della presenza della composizione del terreno notevolmente differente rispetto a quella del resto del territorio. Viene considerato un luogo sacro per la fazione del Fuoco, ed è uso fare un pellegrinaggio fino in cima al cratere almeno 1 volta nella vita. Nonostante le dimensioni imponenti e la continua attività sismica nelle sue vicinanze, si tratta di un vulcano relativamente tranquillo: quando è attivo emette grandi quantità di lava e produce effetti devastanti, ma i periodi di calma sono in genere molto lunghi. L'ultima eruzione nota risale al -107 AC, sono quindi più di 800 anni di inattività. La zona attorno al vulcano ed i suoi rilievi sono ricchi di diversi tipi di rocce e materiali rari; alcune di scarso valore ma di natura simbolica molto forte per i fedeli della Trinità delle Terre Selvagge, altre più preziose tra cui il Viridium che si trova in quantità importanti.

LAGO KERULI

Questo lago un tempo era uno specchio d'acqua cristallina, caratterizzato dalla presenza dei fiori di loto sulle sue sponde e capace di fornire acqua potabile per quasi tutti gli animali e gli abitanti del bosco. Ma con la formazione della *Palude dei Laghi*, a causa del collegamento fluviale che lo lega ai laghi di quella zona le sue acqua sono diventate col tempo sempre più malsane e sporche.

LAGO UISGE

Il Lago Uisge è il più grande specchio d'acqua delle Terre Selvagge. Prende il nome da quella che viene normalmente riconosciuta come la divinità patrona dell'elemento Acqua, e si trova in una zona che nel corso del tempo è sempre stata sotto la dominazione della Fazione dell'Acqua. Da sempre lungo le sue sponde le comunità locali costruiscono piccoli villaggi, prevalentemente fatti del legno degli alberi che crescono attorno ai margini del lago, che vengono di continuo abbandonati e ripopolati lungo il continuo flusso migratorio della fazione che forse più di tutte le altre si sposta di zona in zona.
Nonostante le sue discrete dimensioni, si trova su una depressione piana (si ritiene che sia di origine vulcanica) e non raggiunge i 10 metri di profondità. Le sue acque sono popolate di molti tipi di pesci e creature acquatiche, alcune delle quali molto pericolose: sul fondo si possono trovare i relitti di molte imbarcazioni che hanno provato ad attraversarlo, ma che sono affondate in seguito agli attacchi subiti insieme ai loro equipaggi. Al centro del lago, sul fondo, esiste un portale dimensionale che da accesso al piano elementale dell'acqua, e che si attiva per brevi periodi una volta ogni 10 anni.

MASSICCIO TALAMH

Questo piccola catena montuosa con picchi che raggiungono a malapena i 1.600 metri, sono l'unico vero rilievo presente nelle Terre Selvagge, altrimenti formate quasi esclusivamente da pianure e solo poche e sparse colline molto basse. Si tratta in realtà di un "pezzo" delle Montagne Lucenti che si è distaccato in epoche passate a seguito di alcune scosse di terremoto molto violente. Per la Fazione della Terra questo è considerato un luogo sacro.

- **Cava Ori:** Si tratta di un vasto scavo a cielo aperto, una miniera di superficie ricavata tra alcuni tra i picchi più bassi della catena montuosa. L'evocativo nome di questa cava, ampiamente sfruttata dalle popolazioni del luogo, deriva dalla presenza in quantità importanti di Oricalco, che viene estratto per la creazione di monili ed oggetti cerimoniali e celebratrivi.

PALUDE DEI LAGHI

Quest'area un tempo era un ampio campo fertile, occupato principalmente da distese fiorite, alberi da frutto e piante rare usate in campo alchemico. In seguito a forze magiche che si sono scatenate tempo addietro, è diventata una zona paludosa, con acque malsane, fangose ed un'aria pestilenziale a cielo aperto. Prende il nome dai numerosi laghi presenti da sempre nella zona, tutti quanti (completamente od in parte) inghiottiti dal territorio paludoso quando si è formato, rendendo le loro acque non più una risorsa per gli esseri che vivono nella zona. Col tempo la palude si è popolata di creature di cui è il loro habitat naturale, ma ha visto anche crescere alcune specie vegetali prima completamente assenti (tra cui il Pane di Palude).
La Via del Commercio Nord attraversa questa zona; questo tratto è stato costruito solo dopo la formazione della palude, e la scelta del percorso dipende dalla pericolosità intrinsecamente più alta nel passare attraverso le zone boscose che si trovano a ridosso della palude (soprattutto per i gruppi di guerriglieri che attraversano di continuo queste aree, molto fitte e ben conosciute dagli abitanti locali).

PINETA ROSSA

Si tratta di un'area boschiva pianeggiante, facilmente percorribile a piedi per via dell'ampio spazio che si trova tra gli alberi, che prende il nome dalla particolare varietà di pini che la popola, che assumono un colore degli aghi che va dal rosso mattone al magenta, rendendo particolarmente suggestiva la vista del luogo. Gli abitanti della zona, della Fazione dell'Acqua, sfruttano il legno di questi alberi per costruire solide imbarcazioni fluviali, per via del legno flessibile ma particolarmente resistente e facile da lavorare, ed al tempo stesso molto leggero.

TORRE SOLITARIA

La Torre Solitaria è un luogo da tempo abbandonato, in stato decadente ma ancora in buone condizioni. Nelle idee del suo costruttore (un guerriero capo di un noto gruppo mercenario, con ingenti fondi a disposizione) avrebbe dovuto fungere da punto di vedetta, controllo e nel caso di attacco nei confronti degli abitanti delle Terre Selvagge; lo scopo era quello di ottenere una sorta di monopolio sui servizi offerti alle carovane di passaggio, quando ancora la nuova tratta della Via del Commercio in direzione di Melian doveva essere completata. Nei fatti la torre è stata attaccata spesso e con successo dalle fazioni del luogo, rendendo di fatto quasi del tutto impossibile svolgere il proprio ruolo, fino al suo abbandono.
Curiosamente la torre non è mai stata danneggiata gravemente, nè abbattuta in seguito dalle popolazioni locali, sebbene sia un emblema di molte cose che i fanatici delle Terre Selvagge considerano contro la loro fede. Ad oggi è più un monito per le carovane di passaggio, che la possono vedere distintamente dalla strada mentre si staglia su una delle colline più alte della zona nella quale si trova, a memore ricordo che le Terre Selvagge non sono un luogo che gli appartiene. Si ritiene che al suo interno possano ancora trovarsi registri del breve periodo di attività, armi, armature ed altri oggetti ben conservati, visto l'inusuale disinteresse delle 5 Fazioni per la torre.

VIA DEL COMMERCIO

Questa lunga strada, che parte da Heren della Luce (Regno di Heren) è la più nota via mercantile dell'intero Continente di Teris. È nota per il transito di un considerevole numero e tipo di merci, preferita come luogo di transito rispetto alle vie marittime che sono spesso attraversate dalle navi pirata, e che taglia da Ovest ad Est tutto il continente. La strada è interamente lastricata in pietra ad eccezione del tratto che attraversa le Terre Selvagge (dove è in terra battuta) ed è talmente ampia da permettere di transitare fino a 5 carri affiancati. A Melian questa strada si divide in due tronconi, chiamati semplicemente *Via del Commercio Sud* e *Via del Commercio Nord*.
Da Heren della Luce fino a Sebulma la strada corre adiacente alla costa lungo un terreno con leggeri saliscendi, completamente lastricata in pietra (alcuni tratti sono di opera nanica, con lastre di granito e basalto di enormi dimensioni perfettamente incastonate tra loro) e con punti di rifornimento sotto forma di piccole locande presenti all'incirca ogni 2 giorni di viaggio. Lungo tutto questo tratto la manutenzione viene mantenuta dal Regno di Heren, compresi gli ultimi chilometri che formalmente sono all'interno delle Terre Selvagge: i guadagni derivati dallo sfruttamento di questa importante rotta commerciale valgono le spese necessarie perchè sia sempre in perfetta efficienza. I problemi iniziano dopo la città di Sebulma: fino al Fiume Dorian la strada è ancora in discrete condizioni con alcuni tratti lastricati, ma appena superato il corso d'acqua si entra formalmente nei territori sotto il controllo delle 5 Fazioni. Per circa 500 Km, ovvero fino all'ingresso nel Terreno Sacro che circonda Melian, si tratta di una semplice strada di terra battuta, in alcuni tratti neanche ben identificabile e continua preda degli attacchi dei guerriglieri a cavallo che attraversano di continuo le pianure. Tentativi di creare una vera e propria strada sono falliti, i brevi tratti mai costruiti sistematicamente distrutti (alcuni resti sono ancora visibili). I guerriglieri preparano spesso imboscate e trappole, e tengono costantemente sotto controllo il territorio ben sapendo delle carovane in transito.

La situazione si propone analoga dopo Melian, quando la Via del Commercio si divide nei suoi due tronconi principali. Solo una volta superate le Terre Selvagge il viaggio diventa più tranquillo e la strada più confortevole e facilmente percorribile. Nonostante i pericoli evidenti che si corrono nell'attraversare queste zone, molti mercanti le sfruttano evitando altre rotte (ad esempio quelle via mare) sia per questioni economiche che per la presenza massiccia di pirati, soprattutto per chi intraprende la Via del Commercio Nord che passa all'interno del Continente di Teris, molto distante dalla costa e quindi con risparmio di tempo.

VIA VECCHIA

Un tempo questa era la principale tratta commerciale seguita dalle carovane per attraversare le Terre Selvagge, ma con la fondazione di Melian e lo spostamento delle rotte mercantili più a Nord questa strada è caduta in disuso. In terra battuta come la più recente Via del Commercio, alcuni tratti sono stati ricoperti dalla vegetazione ma per gran parte è ancora facilmente percorribile. Viene utilizzata salutariamente dalle popolazioni locali, che la trovano un mezzo efficiente per i loro spostamenti e per lo sfruttamento dei ponti in pietra, ancora in buone condizioni, che permettono di attraversare i numerosi corsi fluviali che transitano nella zona più a Sud delle Terre Selvagge prima di tuffarsi nell'oceano.
La strada è costellata ai lati da moltissimi resti del passato burrascono che l'ha caratterizzata: accampamenti abbandonati, ossa di combatenti mai sepolti, armi ed armature per lo più arrugginite o spezzate, resti di carri distrutti, piccoli campi di battaglia, terra resa rossa dal sangue impregnato.

IV. Comunità

Le Terre Selvagge sono dominate dalle 5 fazioni; non hanno nomi ufficiali se non quello dell'elemento cui fanno riferimento, e sono definite in molti modi: Cinque Fratelli, Fazioni degli Elementi, Discendenti delle Forze Selvagge tra gli altri. Ogni fazione agisce secondo precise convinzioni e modi di fare, ma tutte quante mirano ad avere il controllo di tutte le Terre Selvagge, relegando le altre al ruolo di servitori.

FAZIONE DELL'ACQUA

La fazione dell'acqua fu l'ultima a nascere: tra il -5.900 e il -4.100 AC le Terre Selvagge furono popolate lentamente da diversi gruppi sparsi formati principalmente da umani e ominus, che cercarono di formare comunità a se stanti, ma che furono sempre in lotta tra loro per la dominazione del territorio e la conquista di quello accanto. Il caos regnava sovrano, alimentato dall'odio e dai pregiudizi da persone dai caratteri violenti e tribali. La prima comunità solida di una certa grandezza si iniziò a formare nella Foresta Fiodh, dall'unione di diversi villaggi, sotto il concetto comune della Trinità che si era da poco affacciata nel mondo, e che rappresentò il primo vero motivo di legame tra questi popoli. In seguito questa folta comunità si scisse in 3 tronconi, e uno di questi decise di allontanarsi dalla foresta, dirigendosi verso Nord-Ovest, in direzione di quello che oggi è noto come Lago Uisge.
Fu da questo gruppo che in seguito prese vita la Fazione dell'Acqua, in un luogo imprecisato sulle rive del lago (il cui nome è associato al nome delle divinità di questo elemento per la Trinità), ma tempo dopo la formazione delle altre quattro: le zone in cui si erano diretti si dimostrarono anche quelle con maggiori pericoli derivanti dalle creature selvagge (sia animali che mostri) attirate in quei luoghi dalle importanti riserve di acqua e cibo, e tra tutte le popolazioni delle Terre Selvagge, la futura Fazione dell'Acqua era quella con meno combattenti e un numero maggiore di donne e anziani (tutti umani). Questo rese difficile i primi decenni di permanenza nei loro nuovi territori: la difficile lotta per la sopravvivenza rallentò la formazione di una vera e propria comunità unita, e di conseguenza la nascita delle concezione strutturata della loro fede.

Tra tutte le fazioni, quella dell'acqua è quella con il maggior numero di Divinatori, quindi di incantatori in grado di lanciare incantesimi basati sulla Fede nella Trinità, tutti quanti basati sull'Elemento Acqua. Sebbene tutte e 5 le fazioni siano nomadi, ognuna di esse ha comunque delle dimore fisse. Che fungono da punto di riferimento, luogo di ritrovo e zona sicura nella quale rifugiarsi; a questa sorta di regola fa eccezione quella dell'Acqua. Si possono trovare quasi sempre nei pressi di un fiume o di un lago, e saltuariamente in luoghi poco sotto la superficie dove si possono trovare riserve di acqua, ma come per qualunque massa d'acqua che è sempre in movimento, la popolazione dell'acqua non possiede fissa dimora e non permane in un certo luogo per più di qualche giorno; questo comunque non vuol dire che durante il loro peregrinare non tornino in un luogo già visitato in passato.
Sono la fazione meno aggressiva, con una percentuale maggiore di donne e anziani (tutti comunque di costituzione sana e robusta) e a differenza delle altre offrono sempre una possibilità di parlamentare; la loro più grande difesa è il loro continuo spostarsi e l'assenza di qualunque tipo di centro abitato o costruzione, nell'ambito di un territorio che per questo motivo è più selvaggio di altri. Questo loro modo di comportarsi ha permesso loro di mantenere quasi inalterati i confini della loro fazione, laddove quelli degli altri sono in continuo mutamento, ma anche di allacciare alcuni rari ma significativi legami con altre popolazioni. In particolare, la Fazione dell'Acqua è l'unica che ha avviato dei dialoghi con delegati provenienti dal Regno di Heren, allo scopo di rendere più sicuro il passaggio delle carovane lungo la Via del Commercio, per lo meno lungo il tratto di strada che passa nei territori controllati dalla Fazione dell'Acqua. I contrasti più importanti avvengono lungo il confine della Fazione del Fuoco, con la quale hanno il maggior numero di scontri, in quella che rappresenta l'ostilità più grande e evidente tra tutte le fazioni delle Terre Selvagge. Molti combattimenti cruenti e selvaggi avvengono lungo i loro confini, spesso coinvolgendo le carovane di passaggio che attraversano questi luoghi.

FAZIONE DEL FUOCO

Da sempre la Fazione del Fuoco è quella più imprevedibile e violenta. Dopo la formazione della prima vera comunità nella Foresta Fiodh e l'abbandono del gruppo che in seguito sarebbe diventato la Fazione dell'Acqua, ci fu una seconda scissione: un gruppo minoritario, con una visione meno idealizzata e più pragmatica della natura, decise di allontanarsi verso Est per proseguire un preciso percorso filosofico e culturale che differiva dagli altri. Questa divisione diede vita nelle persone rimaste la nascita di pensieri contrastanti: tra chi riteneva giusto permettere a coloro che avevano una visione diversa di perseguire le loro idee, e tra chi invece riteneva che tali persone andavano punite, se non uccise. Da questi due gruppi nacquero le Fazione del Legno e la Fazione del Fuoco. Inizialmente le due Fazioni coesistettero, sebbene in aperto contrasto. In seguito, quella del Legno intravide sempre di più una minaccia nei confronti di quella del Fuoco, che a sua volta era divisa al suo interno, e decise preventivamente di attaccarla e scacciarla. La Fazione del Fuoco venne così espulsa dalla Foresta Fiodh, con le poche eccezioni di alcuni piccoli villaggi ai suoi margini, rifugiandosi nei territori a Sud sulle coste dell'oceano. Per molto tempo tale popolazione fu divisa al suo interno; si formarono tanti piccoli gruppi, ognuno con la sua propria visione della Trinità, in alcuni casi in conflitto per le cose più futili. Dalle tante correnti ne emerse una che ebbe la forza di riunirle tutte sotto il suo comando, lungo un processo durato interi secoli e ricco di spargimenti di sangue. Ancora oggi, nei giorni presenti, la Fazione del Fuoco presenta al suo interno tante piccole correnti, ma in un modo o nell'altro mantengono una certa unità guidate dall'obiettivo comune di sottomettere le altre Fazioni.

La Fazione del Fuoco è quella con l'età media inferiore: la sua maggior inclinazione al combattimento e la sua natura più selvaggia la porta avere un maggior numero di morti, rimpiazzate al contempo da una notevole capacità di procreazione. È quasi completamente formata da umani, con una percentuale molto piccola di ominus. Amano combattere e il loro principio di fondo è: prima uccidi, poi domanda. Preferiscono il combattimento corpo a corpo, ritenendo quello a distanza vile e codardo; fanno un uso elevato di armi a due mani, in buona parte di metallo (alcune forgiate da loro stessi, altre recuperate da coloro che assaltano, in particolare dalle carovane che attraversano la Via del Commercio nei loro territori). Sono la Fazione con più guerrieri, ma anche con meno Divinatori, basati esclusivamente sull'Elemento Fuoco. Dopo quella dell'Acqua sono la Fazione meno stanziale, con la presenza di alcuni piccoli villaggi lungo la costa oceanica (dediti per lo più alla pesca) e un folto gruppo che presidia Corraith, sebbene rimanendo lungo il; perimetro esterno.
La natura effimera del loro modo di vivere e la loro coesione meno forte di quella delle altre Fazioni, rende il territorio del Fuoco in continuo cambiamento: i loro confini possono mutare anche più volte nel giro di un solo anno, senza distinzione di sorta contro chi. La mancanza di una vera strategia e di un'organizzazione di fondo viene compensata dall'incredibile ferocia e dalla continua volontà di lottare, in particolare contro la Fazione dell'Acqua che ritengono loro nemici naturali; il controllo della Via Vecchia permette loro di spostarsi velocemente all'interno del loro territorio, fornendogli un vantaggio logistico non indifferenze. Di recente le loro scorribande hanno comportato la perdita di alcuni territori nel punto in cui la Via del Commercio sta per addentrarsi nella Foresta Fiodh, a favore dell'Acqua, ma nello stesso periodo e nel corso di una guerra durata 4 anni sono riusciti a conquistare una notevole porsione della Foresta stessa, a spese della Fazione del Legno. Sebbene solo per brevi periodi sotto il loro controllo, tra cui quello presente, per la Fazione del Fuoco il Vulcano Teine è un luogo sacro sul quale è vietato porre piede, uccidendo chiunque tenti di provare a scalarlo senza porre domande. Il nome stesso del vulcano è in onore della divinità che rappresenta l'Elemento Fuoco.

FAZIONE DEL LEGNO

Dopo le numerose scissioni all'interno della comunità della Foresta Fiodh, l'ultima delle quali con l'allontanamento della futura Fazione del Fuoco, le persone rimaste divise abbastanza equamente tra umani e ominus si unirono in maniera definitiva secondo ideali e principi comuni. Tradizionalmente la Fazione del Legno è considerata la prima ad emergere dal caos in cui regnavano le Terre Selvagge. Il loro legame con la natura selvaggia e le foreste li portò in breve tempo a prendere possesso di tutta la foresta: tra tutte le fazioni, è quella meno interessata ad espandersi fuori da quelli che considera i suoi territori naturali, anche più della Fazione dell'Acqua che per loro natura è quella meno aggressiva. Il nome stesso della foresta è in onore della divinità che rappresenta l'Elemento Legno.

Questa Fazione è soprattutto nota per la presenza di tanti abili artigiani, in particolare tra gli umani, soprattutto per quanto riguarda l'intagno e la lavorazione del legno. Ritengono che la foresta fornisca loro tutti i doni necessari per le loro vite, ma al tempo stesso ritengono di non doverne abusare, per mantenere l'equilibrio tra natura e esseri viventi. Ripudiano qualunque tipo di oggetto lavorato fatto anche solo in parte in metallo, e considerano loro rivali naturali la Fazione del Metallo, sebbene finchè non invadono la foresta si limitino a difendersi da essa. Conoscono alla perfezione la foresta e sono in grado di muoversi al suo interno senza alcun tipo di problema. Con tempo alcuni gruppi al loro interno hanno creato piccole comunità sparse, diverse delle quali formate da costruzioni in legno e liane edificate sugli alberi più grandi, e collegate da ponti.
Come la Fazione dell'Acqua, più che attaccare preferiscono difendersi, ma la loro natura rimane comunque guerriera e generalmente non prevede la diplomazia. Chiunque ritenuto estraneo entri nella foresta viene attaccato, generalmente per uccidere e lasciando in vita almeno una persona per interrogarla. Ma la Fazione del Legno è nota soprattutto per le loro piccole unità mobili di combattenti formate da 5 elementi e note col termine di *Predatori*: le loro peculiarità sono la rapidità e la grande precisione con l'arco, ma soprattutto sono note perchè ognuno degli elementi indossa un'armatura fatta di Legnoscuro, forgiate da uno degli esperti fabbri lavoratori di questo specifico materiale. Non si sa quanti gruppi di Predatori ci sono, ma alcune stime ritengono che sono almeno una cinquantina. La Fazione del Legno è ben bilanciata, con numeri nella media sia di guerrieri che di Divinatori (basati esclusivamente sull'Elemento Legno) rispetto a quelli delle altre Fazioni. Di recente hanno riconquistato parte della Foresta Fiodh nella zona a Nord, che in passato era caduta preda della Fazione del Metallo (compresa l'area in cui sorge il Monumento Meatailt) ed ancora stanno portando avanti scontri molto violenti in quella parte di foresta a Nord che al momento non controllano.

FAZIONE DEL METALLO

Dopo la seconda scissione della popolazione della Foresta Fiodh, il gruppo direttosi a Est attraversò il Fiume Lucente ed infine si diresse nella zona oggi conosciuta come Palude dei Laghi, lasciando indietro lungo il percorso piccoli gruppi che avevano deciso di stanziarsi nella vasta pianura che si trova tra le due grandi foreste delle Terre Selvagge. Al tempo, la Palude dei Laghi era una vasta pianura, ricca di piante rare e alberi da frutto selvatici che si estendevano per parecchi chilometri. Nonostante la zona fosse rigogliosa vi era ancora un vasto numero di indecisi: se proseguire per trovare un altro luogo, fermarsi dove erano giunti, tornare indietro o ritornare nella Foresta Fiodh accasandosi in una zona ancora incontaminata. Dopo una discussione durata per molti giorni, una parte decise di rimanere in questo luogo, mentre un'altra proseguì il viaggio verso Sud, addentrandosi nel Bosco Acre. Coloro che si fermarono divennero in seguito la Fazione del Metallo.

Sebbene formalmente prese vita, il nome con la quale oggi è conosciuta non si sarebbe usato ancora per molto tempo; inizialmente gran parte di quella popolazione aveva intenzione di condividere ogni aspetto della Trinità, non uno degli elementi specifici come invece fin da subito fecero le altre Fazioni. Durante questa fase non ampliarono il loro dominio su altri territori, ma svilupparono un'arte molto articolata di natura magica, basata su molti aspetti della Trinità ma anche sulla Magia di Gaia. Succubi delle loro stesse conoscenze, non si resero conto che i loro incantesimi stavano modificando il territorio, fino a quando una terribile esplosione magica devastò il territorio, rendendolo la palude fangosa e pestilenziale che è oggi. In quegli eventi morirono quasi tutti gli umani, mentre gli ominus si salvarono.
In seguito a quegli eventi, la popolazione rimasta si diresse verso Nord, andando ad occupare quello che viene definito il luogo d'origine della Fazione del Metallo: il Massiccio Talamh, dal nome della divinità patrona dell'Elemento Terra. Qui infatti gli ominus incontrarono gruppi della Fazione della Terra che nel frattempo avevano occupato vaste aree di territorio. Decisi a stanziarsi in questi luoghi, la neonata Fazione del Metallo condusse una campagna sanguinaria, al termine del quale prese possesso della piccola catena montuosa: da allora non hanno mai perso il dominio su questi luoghi, e sempre qui iniziarono ad apprendere quelle conoscenze sui metalli e la loro lavorazione che ancora oggi li contraddistingue. Nel corso del tempo, la fazione ha condotto molte campagne militari, contro tutte le Fazioni ad esclusione di quella del Fuoco (contro la quale si ricordano solo eventi marginali), che spesso hanno visto la loro vittoria grazie soprattutto al loro equipaggiamento superiore e ad una certa disciplina militare. Solo di recente hanno perso alcuni territori della Foresta Fiodh, tornati in mano alla Fazione del Legno. I Divinatori della Fazione sono un ulteriore deterrente a loro favore: seppure non in numero superiore alle altre, hanno in parte mantenuto la natura più aperta agli altri aspetti della Trinità. In altre parole i Divinatori del Metallo, pur basandosi molto sugli incantesimi del loro elemento, sono più propensi a lanciare anche quelli degli altri, rendendoli così incantatori più esperti e ricchi di possibilità.
La Fazione presenta due sottogruppi ben distinti: da un lato abbiamo un gruppo nomade, formato per lo più da guerrieri, che si sposta continuamente e attacca chiunque chi capiti a tiro; dall'altra un folto gruppo stanziato principalmente sul Massiccio Talamh, dedito all'estrazione di minerali dalle montagna (in particolare ferro e oricalco), più l'importante comunità di Nokto, dove avviene la raffinazione e la lavorazione dei metalli estratti. Le Fazioni rivali da molto puntano a conquistare Nokto per bloccare la produzione di armi e armature, ma il luogo è ben difeso da gruppi armati della Fazione, e l'unica che potrebbe sferrare un attacco diretto (la Fazione della Pietra) è quella meno interessata a muovere guerra. Formata ancora quasi esclusivamente da ominus, la Fazione del Metallo è considerata quella dall'indole più testarda di tutte.

FAZIONE DELLA PIETRA

Dopo che il gruppo giunto alla Palude dei Laghi si divise, la comunità che sarebbe diventata la Fazione della Pietra iniziò una fase di conquista vera e propria del territorio, facilitata dal fatto che quasi nessuno dei luoghi che stavano conquistando era stato reclamato in passato, se non da piccoli gruppi impotenti di fronte alla loro avanzata. Mentre nella Palude dei Laghi il gruppo che avevano lasciato prosperava, loro presero possesso di tutto il Bosco Acre, dei rilievi a Nord delle Terre Selvagge e della piana erbosa che oggi confina con l'attuale Regno di Tirinto. La popolazione si spalmò su un'area molto vasta, anche in relazione al loro numero. Dopo un periodo trascorso a conquistare terreni incustoditi, ci furono i primi scontri: dapprima con la neonata Fazione dell'Acqua, nei pressi del confine lungo il Fiume Tesseo, e in seguito con la popolazione delle Fazione del Metallo che dopo gli eventi magici avvenuti nella Palude dei Laghi si era spostata verso il Massiccio Talamh.

La Fazione della Pietra è quella considerata "meditativa" e studiosa: da sempre hanno il maggior numero di Monaci della Trinità tra le varie Fazioni, pratica che ha portato alla formazione di molti monasteri dediti alla meditazione e lo studio del culto. Gran parte del territorio che possiedono è frutto dello scarso interesse che riveste per le Fazioni con le quali confina: quella del Legno è da sempre interessata alla sola Foresta Fiodh, mentre quella del Metallo si limita a mantenere il dominio sui rilievi e il luogo dove si trova Nokto, oltre a ritenere suoi diretti rivali proprio la Fazione del Legno. I maggiori scontri avvengono lungo il confine con la Fazione del Fuoco, e di recente le tensioni sono aumentate per via della conquista da parte di quest'ultimi di vaste porzioni della Foresta Fiodh a Sud.
Sebbene pronti ad imbracciare le armi e a combattere senza esitazioni, la loro natura è più incline allo studio della natura e alla meditazione: vedono come un errore il loro passato, dedicato alla conquista senza sosta e alla mancanza di capacità d'osservare il mondo che li circonda, e vedono la guerra sanguinosa in cui persero Massiccio Talamh un monito ed una lezione importante. Sono la Fazione che più di altre tende a formare comunità fisse, molte delle quali all'interno di monasteri, alcuni dei quali imponenti e famosi anche fuori dalle Terre Selvagge. In questi luoghi imparano l'arte della concentrazione, mettono alla prova il loro fisico e osservano la natura circostante. I duri allenamenti li hanno resi abili combattenti a mani nude, sebbene non rinneghino l'uso delle armi. Nonostante il loro carattere meditativo, sono anche quelli che meno sopportano intrusi e visitatori: odiano intrattenere rapporti con chi non fa parte della Fazione, e non nascondono il fatto che odiano chiunque entri nelle zone che controllano: il più delle volte le carovane che passano lungo la Via del Commercio, se non fanno altro che passare lungo la strada, non vengono attaccate per il semplice fatto che anche solo quell'atto vorrebbe dire entrare in contatto con chi non fa parte di loro, e lo evitano finchè le circostanze lo permettono. Sono inoltre molto testardi, quasi al pari della Fazione del Metallo, e sebbene riflessivi e meditabondi accettano solo le loro verità, ripudiando quella di tutti gli altri se non è in linea con la loro.

5. REGNO DI TIRINTO (Continente di Teris)

Il Regno di Tirinto ha origini culturali molto antiche; derivano dalla confluenza in epoche remote di popolazioni nomadi di diversa provenienza, che inizialmente formarono comunità a se stanti e che si evolsero in maniera differente, soprattutto a causa delle risorse naturali e della natura del territorio nelle quali si sono formate. In seguito, una vasta comunità di drow prese in controllo della zona a Sud ed quindi unificò il territorio dopo alcuni anni di continui e violenti scontri. Il regno fu guidato da quel momento dal drow Qi'Radal Quivalesti, detto "Il Monco", che prima espanse i suoi domini fino all'estremo Nord del Continente di Teris, e quindi iniziò una guerra su scala mondiale per il dominio sul Continente di Teris e lo stesso Continente Valar, per essere fermato solamente grazie ad una coalizione tra vari regnanti e il giovane Ordine delle Depositarie.
Oggi il Regno di Tirinto è noto soprattutto per i suoi abili artigiani, i suoi ordini cavallereschi, i pregiati vini che esporta in tutto il mondo e gli Inquisitori, che come ordine nascono qui ed hanno la loro sede principale nella capitale del regno.

COEFFICIENTI DI ABILITÀ

Armi ad asta x0,8 (Alabarda x1,1) - Armi contundenti x1,2 - Armi da lancio x0,8 (Bolas x1,1, Giavellotto x1,2) - Armi da tiro x1,1 (Archi x1,2, Balestra x1,2) - Armi esotiche x1,0 (Catena chiodata x1,1, Mazzafrusto x1,1) - Armi taglienti x1,3 - Asce x0,8 - Artigianato x1,2 (Creare veleni x0,8, Forgiare armature x1,3) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,1 (Acrobazia x1,0) - Conoscenze x1,1 (Magie di qualunque tipo x0,7, Pietre e metalli x1,2, Storia [Guerra del Monco] x1,3) - Deduzione x1,2 (Cercare x1,3, Trovare trappole x1,3) - Esploratore x1,0 (Seguire tracce x1,2) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,8 (Falsificare x1,2, Manomettere congegni x1,2) - Inventiva x0,8 (Inventare armi x1,2, Tutte le Abilità di Magia x0,7, Inventare oggetti in metallo x1,1) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,8 - Magia di Gaia x0,7 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,2 (Addestrare animali x0,9, Giocoliere x0,7, Musicista x0,8) - Socializzazione x1,3 - Speciale (Manipolare sogni x1,2, Distruttore demoniaco x0,7)

I. Caratteri generali ed eventi storici

LE PRIME COMUNITÀ

L'attuale Regno di Tirinto deriva da una cultura multietnica per certi versi particolari, ma che ancora oggi mantiene questo tratto distintivo. Un tempo il territorio era molto simile alle attuali Terre Selvagge, con un clima temperato e ricco di vegetazione spontanea e vaste foreste. Ma e popolazioni che si stanziarono nelle terre ad Ovest e che iniziarono una selvaggia lotta per la sopravvivenza contro la natura e contro se stessi, non superarono mai il confine naturale delle Colline Menchib, lasciando di fatto i territori ad Est spopolati. Sono intorno al -4.100 AC piccoli gruppi di popolazioni nomadi giungono in questi luoghi, e lo fanno più o meno nello stesso periodo. Si formano così le prime comunità stanziali: nel Sud, più ricco di foreste, si insediano due comunità drow distinte che rimarranno separate per diverso tempo, insieme a piccoli gruppi di umani per lo più fuggiti dalle Terre Selvagge che fondano piccoli villaggi, principalmente sulla costa. Al Nord si stanziano invece comunità miste di mezzo-demoni insieme ad altri umani (per la maggior parte Reaniani non contenti di vivere sulle montagne) e poche unità di ominus della superficie. Durante i primi secoli, le comunità del Nord e del Sud rimarranno sostanzialmente divise comunicando molto poco tra loro; gli studiosi ritengono che parte di questa situazione dipese dalle terre centrali dell'attuale regno, una regione ricca di attività sistiche e vulcani attivi e sostanzialmente povera di risorse, che ha costituito per diverso tempo una barriera naturale.
La maggior parte di queste comunità continuarono a vivere isolate le une dalle altre, ma la presenza di diverse razze e culture accomunate da obiettivi comuni e formanti piccoli gruppi a se stanti, ha permesso il formarsi di legami che hanno comportato, almeno in parte, il superamento delle diffidenze razziali ed impedito il formarsi di comunità distinte tra loro, un processo che trova pochi altri riscontri nel mondo e generalmente su scale più piccole.

Il terreno più accidentato e meno ricco di vegetazione nella zona Nord ha reso la vita della popolazione residente più dura e difficile ed ha mantenuto isolati i singoli centri abitati per molto tempo. Le difficoltà si sono accentuate quando le comunità hanno iniziato a combattere tra loro per la conquista ed il controllo delle zone più adatte allo sviluppo della vita. In questo periodo di lotte interne si è sviluppata con rapidità l'arte per la fabbricazione delle armi e delle armature, grazie anche allo sfruttamento di alcune delle risorse presenti sulle impervie zone collinari ed in parte importate (in un secondo momento) dalle prime comunità stabili della Reania più vicine ai territori del futuro regno. Alcuni dei centri abitati hanno anche potuto sfruttare le risorse minerarie del territorio vulcanico, che ancora oggi fornisce diversi tipi di materiali dalle proprietà particolari, sebbene di difficile reperibilità.
Nel frattempo le popolazioni al Sud, grazie ad un ambiente meno ostile ed un terreno fertile, hanno potuto prosperare molto più facilmente, arrivando alla creazione di centri abitati più grandi e stabili; col tempo sono state create vie di comunicazioni e rotte commerciali stabili. La zona era inoltre protetta da minacce esterne da confini naturali difficilmente valicabili: ad Ovest le Montagne Lucenti, a Nord la catena vulcanica e sui restanti lati l'oceano.

ASCESA DI QI'RADAL QUIVALESTI: LA GUERRA DEL MONCO

Qi'Radal Quivalesti nasce in una comunità drow insediatasi all'interno di una piccola foresta (oggi del tutto scomparsa) in un periodo sconosciuto, ma si presume durante la formazione dei primi rapporti stabili tra le principali comunità del territorio. Seppure per motivi differenti, sia al Nord che al Sud non si stavano formando delle vere aggregazioni delle varie comunità in un qualcosa assimilabile ad un unico stato, ed ogni centro aveva sviluppato delle caratteristiche che lo rendevano unico e ben riconoscibile: al Nord specialmente nell'arte della fabbricazione di armi ed armature, al Sud in altre forme di artigianato.
Qi'Radal viene considerato l'unificatore di tutti questi piccoli agglomerati in un unico stato, ed il nome di Regno di Tirinto deriva da lui. Le sue capacità spaziavano dall'arte della diplomazione e la contrattazione, fino ad arrivare a quelle della guerra e del combattimento. Viene ricordato anche come un fine oratore e filosofo, e sebbene molti dei suoi scritti sono andati perduti si possono trovare ancora diverse copie dei saggi e i libri che ha vergato di sua mano nel corso dei millenni. Di certo le sue mire di conquista sono nate solo dopo diversi secoli di vita, durante i quali si ritiene che la sua figura fosse nota solo nel suo villaggio di provenienza e nelle zone limitrofe.

L'unificazione dei territori a Sud fu relativamente semplice sfruttando le sue innate doti per creare proseliti alla sua causa, creò una sorta di guarnigione personale con la quale iniziò a prendere il controllo dei vari centri abitati. Non ci furono quasi mai degli scontri e molti delle comunità furono assoggettate per mezzo di accordi di vario tipo e promesse il più delle volte mirate su specifici aspetti di interesse per l'interlocutore del caso. In questa fase ci furono solo piccole schermaglie isolate, risolte quasi sempre con delle vittorie per via della quasi totale assenza di una cultura votata al combattimento.
Le prime difficoltà emersero durante la conquista dei territori a Nord, dove per diversi motivi si era sviluppata una cultura diversa e le popolazioni erano tecnologicamente molto più avanzate nell'arte della guerra. La conquista richiese parecchi decenni e diverse sconfitte, giunte per lo più nei primi anni di guerra, ma seppure meglio armate queste popolazioni rimanevano divise tra loro con i loro dissapori, tanto da non far fronte contro il nemico comune. Si ritiene che questa guerra fu estremamente importante per la formazione militare di Qi'Radal e gli studiosi fanno risalire a questo periodo la perdita del suo braccio sinistro, da cui il soprannome con il quale viene ricordato ovunque: Il *Monco*.

Seguirono a questi eventi un periodo di pace, durante il quale il Monco cercò di unire non solo a livello politico ma anche culturale il suo neonato regno; entrambe le zone in cui era simbolicamente diviso beneficiarono degli scambi culturali e commerciali che divennero sempre più intensi con il passare degli anni. In quanto drow, Qi'Radal aveva il tempo dalla sua parte e ritenne opportuno rendere il suo dominio quanto più forte e coeso prima di passare ai suoi successivi obiettivi. Sebbene l'artigianato si esprimeva ad alti livelli in tantissimi campi, fu nell'arte della guerra che il Regno di Tirinto fu ricordato in quel periodo: da un lato la natura multiculturale della popolazione ha permesso la creazione di un esercito di natura poliedrica e capace di adattarsi ad ogni situazione, dall'altro l'elevata qualità delle loro armi, armature ed armi d'assedio superava di gran lunga quella di tutti gli altri stati.
Inizialmente questa imponente macchina bellica fu sfruttata per conquistare tutte le terre a Nord del regno (arrivando ad espandere i confini fino alle coste dell'oceano più settentrionali del continente) e per prendere il controllo delle attuali Terre Selvagge: ad oggi Qi'Radal è conosciuto per essere l'unico ad aver avuto il controllo di quel territorio. Ma quelle furono solo le prime conquiste, ottenute contro nemici non organizzati o su territori divisi al loro interno. In seguito il regno di Tirinto rivolse le sue mire ad altri territori che, nel tempo, si erano affermati come veri e propri stati indipendenti, ma che non furono in grado di opporre resistenza: in questa situazione scoppia quella che passerà alla storia come la *Guerra del Monco*.

Di fatto Tirinto riuscirà a porre sotto il suo dominio quasi tutto il Continente di Teris e parte del Continente Valar, senza trovare nessuno in grado di fermare la sua avanzata, e tutto questo in tempi relativamente brevi; in questo clima critico per molte popolazioni ad approfittarne fu l'Ordine delle Depositarie, alle quali diversi monarchi iniziarono a rivolgersi per roesciare le sorti della guerra. Di fatto, l'uso della magia, e non solo, fu un fattore determinante: si trattava di un'arte molto poco diffusa su Ethran, e lo stesso Qi'Radal ne aveva scarse conoscenze (a tal proposito gli studiosi hanno avanzato numerose ipotesi sui motivi). La guerra termina convenzionalmente con la sua cattura, a seguito della quale il Regno di Tirinto perde il controllo di tutte le sue conquiste e i suoi territori vengono ridotti alle sole zone collinari a Nord degli attuali confini.

RIUNIFICAZIONE E GIORNI PRESENTI

Di fatto l'attuale regno fu diviso in 3 stati distinti, tutti quanti privati di un esercito regolare e di fatto protettorati della Reania. In questo clima si sviluppa l'embrione di quello che sarà l'ordine degli Inquisitori, inizialmente una sorta di loggia massonica segreta che si dichiara contro l'Ordine delle Depositarie ed i loro poteri, e solo in seguito si dichiarerà apertamente contro qualunque forma di magia.
La Reania, poco interessata a quello che avviene fuori confine, manterrà un controllo attivo su questi territori per un breve periodo, lasciandoli gradualmente al loro destino. I territori in ogni caso erano devastati dalla guerra: molti dei terreni erano stati distrutti e le esose richieste di guerra da parte dei numerosi stati colpiti erano tali da non permettere di rialzare la testa per molto tempo. Nel frattempo si era diffuso un sentimento di rassegnazione e di odio per la guerra appena conclusa, che unito all'elevato tasso di povertà

venutosi a creare resero innocui questi territori. Si svilupparono fenomeni di brigantaggio e proliferarono le organizzazione malavitose. Si ritiene che i primi ordini cavallereschi si formarono in questo periodo, da pochi e valorosi uomini che cercarono di combattere contro il crescente proliferare di questi fenomeni, guidati da pochi ma semplici ideali.

La riunificazione in quello che è l'attuale Regno di Tirinto avvenne durante i primi anni della *Seconda guerra demoniaca* (tradizionalmente viene fissata nell'anno -268 AC) a seguito di accordi avvenuti con altri stati in relazione all'evolversi della guerra. Il Regno di Tirinto fu coinvolto solo marginalmente dalla guerra, me rifornì molti altri stati di rifornimenti di vario tipo, principalmente militari ma non solo, ma in maniera molto limitata all'Ordine delle Depositarie contro il quale rimaneva ancora un forte senso di avversione. Nel frattempo gli Inquisitori premevano per ottenere più fondi per la loro causa e per coinvolgere direttamente lo stato contro tutte le forme di magia, favoriti anche da una popolazione che più di tante altre non ne faceva uso e la vedeva ancor più di altri con estrema diffidenza, ma senza ottenere mai successo.
Le cose cambiarono con la fine della guerra: il *Grande Cataclisma* che sconvolse Ethran fu l'evento fondamentale che permise agli Inquisitori di acquisire il potere che oggi detengono: formalmente divennero un apparato statale finanziato dallo stesso, ma nei fatti mantenne un'egemonia totale sulle sue azioni, espandendosi prima nel Regno di Tirinto ed in seguito in tutto il Continente di Teris. A tutt'oggi nel regno viene bandita qualunque forma di magia, con pene molto severe che vanno dall'ergastolo alla pena di morte, a seconda del territorio. Più che in altri luoghi su Ethran, la magia viene vista con disprezzo e come un male da debellare, ed in particolare sono odiate le Depositarie. Il Regno di Tirinto è infatti l'unico stato nel Continente di Teris dove non esistono consigliere proveniente dall'Ordine, e le Depositarie sono costrette a viaggiare in incognito.

I VIGNETI DEL DUCATO DI TOUSSAINT

Tra le altre cose, il Regno di Tirinto è famoso per le sue produzioni di vino, tutte provenienti dal Ducato di Toussaint; alcuni nomi hanno nel tempo raggiunto fama internazionale, uscendo anche fuori dai confini del Continente di Teris. Molti dei vini prodotti dai vigneti del Ducato sono estremamente pregiati e costosi; di seguito un elenco dei più famosi.

- **Castel Ravello:** È il vigneto più famoso del Ducato, posizionato in una delle zone più a Nord del territorio, con una produzione globale inferiore rispetto ad altri vigneti ma dal pregio superiore; i suoi vini sono i più rari e costosi da reperire, ma anche considerati i migliori in assoluto. Tra i più importanti troviamo l'*Est Est* (vino bianco invecchiato in botti di rovere, delicato ed asciutto al palato, con sentori di garofano e retrogusto complesso e leggermente amarognolo), il *Pomino Rosso* (vino rosso dall'odore complesso fruttato (noci, mandorle) e accenni muschiati, e sapore morbido, delicato e dolce con note di more) e il *Sangreal* (il vino della Duchessa, prodotto in non più di 500 bottiglie all'anno di cui gran parte rimangono alla corte ducale; rosso barricato in botti di ciliegio invecchiato per 1 anno, aroma intenso e complesso con note fruttate e floreali di viola, vaniglia e spezie, sapore morbido e persistente in bocca).
- **Corvo Bianco:** Questo vigneto è noto per la sua produzione di vini bianchi, e si trova nei pressi del punto in cui la Strada del Fuoco attraversa il Fiume Blessure. I suoi vini più famosi sono il *Bianco di Beauclair* (tra i più noti al di fuori del Regno di Tirinto, un bianco dall'odore delicato e complesso, dal sapore sapido e morbido) e l'*Hortense* (bianco passito prodotto da uve appassite subito dopo la raccolta, dal profumo fragrante di moscato e sapore dolce ed aromatico).
- **Casteldaccia:** È il vigneto più antico del Ducato di Toussaint; posizionato in una piccola vallata, è l'unico vitigno importante che non ha il possedimento principale sulle pendici più alte di una collina, una trentina di chilometri a Sud di Casa Rietta. Il vino più famoso prodotto è il *Pinot Nero Sanretour* (vino dal colore rosso rubino, profumo vinoso e di mammola, sapore morbido e fruttato di albicocca e bacche).
- **Vermentino:** È il più grosso vigneto del Ducato e quello che produce le maggiori quantità di vino, che viene soprattutto esportato all'estero; si trova a circa 5 chilometri a Est di Zurbarran, e annualmente organizza tour guidati per i visitatori nei suoi possedimenti. Tra i suoi vini più famosi ci sono il *Belgaard* (vino rosso invecchiato, odore delicato con sentori di legno, sapore asciutto, tannico e delicato) e l'*Everluce* (vino rosso dall'odore fruttato intenso con sentori di legno, sapore asciutto e armonico con retrogusto di mandorle).
- **Nuragus:** È il vigneto più piccolo del Ducato tra quelli più importanti, posto al centro del territorio, noto soprattutto per la produzione di uno dei vini più pregiati in assoluto, il *Fiorano* (vino rosso dal sapore intenso e leggermente sapido, sapore leggermente tannico e complesso con variazioni floreali e fruttate).
- **Toricella:** Questo vigneto si trova pochi chilometri a Ovest del Lago delle Fate, in una delle zone più verdeggianti e belle del ducato. È noto soprattutto per la produzione del *Sepremento* (vino rosso dall'odore intenso e sentori di erbe aromatiche, sapore robusto e lievemente erbaceo) e il *Coronata* (bianco frizzante dal profumo floreale di viola e malva, fresco al palato; viene prodotto da uve molto mature; prodotto soprattutto per il mercato interno del Ducato, difficilmente si trova in altri luoghi).
- **Sancerre:** Vigneto di medie dimensioni posto circa 50 Km a Nord di Caed Myrkvid in una delle zone più selvagge del Ducato, non sempre viene inserito nella lista dei vigneti più importanti. Produce in ogni caso un vino noto in tutto il Regno di Tirinto, il *Tufo* (vino bianco liquoroso invecchiato 4 anni in botti di robinia, odore delicato con sentori di legno, sapore asciutto, tannico e delicato).

II. Centri abitati

ALCHEM

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 2.912
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (74%), Ominus (23%), Silvani (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

È il villaggio in cui ha sede la Famiglia Manus, i detentori del potere su Giardino Manus. Il nome è stato cambiato più volte nel corso degli anni, fino ad assumere l'attuale che è un evidente richiamo alle tipiche produzioni del territorio. Alchem è protetta da una palizzata di legno alta 4,5 metri e rinforzata con barre di ferro: al centro sorge l'immensa proprietà dei Manus, attorno ci sono numerosi laboratori sia per la creazione di pozioni che per esperimenti di vario tipo, la maggior parte dei quali sono gestiti da silvani. È presente anche la principale caserma dell'esercito che controlla l'intero giardino, e qui sono sempre stanziati almeno 250 guardie. L'ingresso è vietato a chiunque non sia un abitante del villaggio.

AL FAKHIR

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 3.740
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (35%), Mezzo-demoni (33%), Ominus (28%), Drow (4%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Tra i villaggi sulla costa, Al Fakhir è quello nato più di recente; è stato fondato il 2 DC, dopo la fine della *Seconda Guerra Demoniaca* dale popolazioni di piccoli villaggi sparsi, i cui ruderi sono ancora presenti in un raggio di 50 km, in particolare nell'entroterra. A differenza di altri villaggi costieri, diverse costruzioni sono fatte in pietra, specie quelle più distanti dalla costa, con materiale proveniente dalle Colline Menchib. Possiede anche una locanda di medie dimensioni che viene usata come punto di raccolta delle carovane provenienti da Misam e che poi si dirigono verso Est. La sua influenza è tale che più volte le decisioni prese dal suo governatore hanno influenzato anche gli altri villaggi sulla costa, i quali sono nei fatti sotto il suo controllo.

ALGOL

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 8.298
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (38%), Umani (30%), Mezzo-demoni (26%), Asura (6%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Terza città del Regno per numero di abitanti, Algol è anche la capitale del regno. Al tempo del dominio di Qi'Radal era un villaggio famoso per i suoi mastri vetrai, fama che ancora oggi mantiene, ed è diventato il principale centro politico del regno solo dopo la riunificazione del territorio avvenuta nel -268 AC, a seguito di un editto del nuovo regnante la cui famiglia viveva li da generazioni. A seguito di questo, la popolazione è aumentata dalle circa 1.000 unità a toccare anche i 12.000 abitanti in alcuni periodi storici: è stata edificata una solida cinta muraria, costruite numerose abitazioni in pietra e preso vita il palazzo reale e la sede degli Inquisitori.
Algol sorge nei pressi del Fiume Seif che si trova a non più di 100 metri dalla cinta muraria esterna; attorno alle sue sponde sorgono delle rovine di un vecchio accampamento fortificato militare, costruito ai tempi della Guerra del Monco e considerati di importanza storica. Una strada collega la città alle rovine, ed un'altra che passa poco più a Nord la connette ad un porto fluviale (conosciuto come il Porto di Algol) dove approdano per lo più navi mercantili che trasportano merci dalla capitale a Nord. Come già accennato, ad Algol si trova il palazzo del re di Tirinto e la principale sede degli Inquisitori, ma è famosa anche per la *Via delle Lanterne*, una strada lunga e tortuosa che si dipana nella zona a Nord-Ovest ed è la sede di quasi tutti gli artigiani più famosi non solo di Algol ma di tutto il regno, in particolare i mastri vetrai rinomati in tutto il continente di Ethran per le loro creazioni. Algol è il punto di arrivo della *Via del Commercio*, in particolare la diramazione Sud.

ALPHECHER

- **Tipo:** Villaggio

- **Popolazione:** 869
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (67%), Mezzo-demoni (30%), Ominus (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Alphecher è uno dei villaggi di pescatori lungo la costa Sud del regno ed il più vicino alle Terre Selvagge. Soventemente viene attaccato da piccoli gruppi di 3-8 persone che sconfinano nel territorio del regno, La popolazione è di carattere duro ed inflessibile, e non vede di buon occhio gli stranieri. Al centro del villaggio vive un fabbro che possiede una piccola forgia, usata per la produzione di utensili (sia per Alphecher che per le altre comunità della costa) e di armi di buona qualità usate per la difesa del villaggio dai pochi che sanno maneggiarle.

AL SA'ID

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 21.618
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzo-demoni (38%), Umani (23%), Drow (19%), Ominus (17%), Silvani (2%), Dampiri (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Al Sa'Id è il centro abitato più grande del Regno di Tirinto e punto di arrivo della Via del Commercio Nord. La sua posizione l'ha resa importante come punto di approdo di molte carovane che poi proseguono verso Nord passando principalmente per il Ducato di Toussaint, ma anche perchè permette a chi entra nel regno di evitare l'Altopiano di Korra, altrimenti inevitabile per le carovane che decidono di arrivare dalle Terre Selvagge passando per Algol (quindi per la via Sud), abbreviando nel contempo il tragitto.
Al Sa'Id è soprattutto nota per la Via degli Alchimisti, la sua principale strada che la taglia da Nord a Sud e famosa per le numerose botteghe di artigiani dediti all'alchimia ma anche alla produzione di veleni, quest'ultimi legalmente prodotti ma attraverso particolari norme restrittive. L'abilità degli alchimisti e la grande varietà di preparati che si possono trovare hanno attirato molte persone, non solo mercanti, che hanno nel tempo aumentato la popolazione ed incrementato altre attività commerciali collaterali.

BEAUCLAIR

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 16.812
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (63%), Mezzo-demoni (22%), Ominus (10%), Dampiri (3%), Silvani (2%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

È la capitale del Ducato di Toussaint. Si sviluppa sulle pendici della Collina Henrietta, e solo il centro storico della città (vicino alla fortezza della duchessa che domina la zona) si trova su una zona pianeggiante; formalmente si estende fino al Fiume Blessure, dove si trova un molo usato principalmente per il commercio interno e popolato dalla fascia più povera della città. Beauclair si sviluppa tra strade strette e tortuose intervallate da ampie piazze aperte. La zona della città vecchia, più in alto, è formata da costruzioni in pietra ed è ricca di negozi, botteghe ed abitazioni delle fasce più ricche della città: qui vivono molti tipi di artisti e vengono date spesso molte feste e ricevimento. Attorno alla città vecchia, sulle pendici più ripide, si sviluppano le costruzioni più recenti, sparse in ordine più casuale ma su superfici più ampie: qui si concentrano le principali abitazioni popolari, costruite in parte in pietra ed in parte in legno.
Il palazzo, sede della duchessa, si trova sulla cima della collina, domina l'intera città ed è costantemente sorvegliato dai cavalieri del ducato. La sua posizione e le dimensioni notevoli lo rendono visibile anche a decine di chilometri di distanza, e domina la vista in quasi tutto il ducato.

FOX HOLLOW

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 3.332
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Ominus (67%), Drow (26%), Umani (4%), Asura (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questo villaggio ricadeva fino al secolo scorso entro i confini del Ducato di Toussaint (il Fiume Korra ne delimitava i confini) prima che il suo territorio venisse ridotto in estensione a seguito di alcuni accordi territoriali con il Regno. È stata fondata strategicamente a ridosso delle montagne, appena oltre il confine della Reania, in prossimità di un sistema di caverne naturali che si estendono

attraverso le Montagne Lucenti. Queste vie sotterranee sono state sfruttate ed ampliate per consentire un collegamento diretto tra la Reania stessa e il Regno di Tirinto. La sua particolare posizione e le importanti vie di comunicazioni ne hanno fatto un luogo di intenso traffico, a tal punto che per questioni pratiche è stato suddiviso in 2 zone ben distinte, separate da una palizzata di legno alta 3 metri. La zona centrale, dove si è sviluppato il villaggio, è formata dalle abitazioni dei residenti, alcuni negozi, la casa del governatore ed alcuni locali amministrivi; la zona esterna è costituita da locande, una forgia, strutture per la riparazione di carri e carovane, punti di approdo e stalle per cavalli.
L'ingresso nel complesso di grotte sotterranee è sorvegliato costantemente da una pattuglia formata normalmente da 8 guardie drow, ed è chiusa con un cancello di acciaio; gran parte di questo sistema difensivo è dovuto alla presenza dei mostri che infestano le gallerie, che in alcuni casi si spingono fino alla superficie.

GORGONEA

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 6.969
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzo-demoni (33%), Drow (26%), Ominus (21%), Umani (14%), Asura (3%), Silvani (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Gorgonea è una cittadina dotata di un porto importante ed è rinomata per gli artigiani che lavorano il marmo, che ricavano dalle cave che si trovano nella zona. Sorge su un altopiano che si affaccia a strapiombo sul mare, ad un'altezza di circa 250 metri. Le cave di marmo sono realizzate proprio sull'altopiano, e sono raggiungibili per mezzo di scale di ferro con parapetti che scendono lungo la parete, fino a una delle tante entrate all'interno della parete rocciosa. Il porto stesso si trova leggermente distaccato dal centro cittadino, a circa 400 metri più a Sud su un tratto pianeggiante al livello del mare e collegato per mezzo di due strade acciottolate con la cittadina. Si tratta del porto principale di collegamento con le rotte commerciali navali verso e dagli altri paesi, nonchè il principale scalo per chi intende raggiungere l'Isola di Anodur partendo da questa parte del continente.

MISAM

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 2,221
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzo-demoni (44%), Umani (29%), Drow (21%), Ominus (5%), Asura (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questo piccolo villaggio si trova su un piccolo altopiano pianeggiante sulle Colline Menchib, dal quale è possibile osservare per molti chilometri in linea d'aria il territorio collinare circostante. È formato principalmente da piccole case in legno distanziate tra loro con un piccolo campo dedicato alla coltivazione nella zona Nord, ma la maggior parte dei beni di prima necessità li riceve da fuori (in particolare alcune delle carovane che arrivano dalla *Via del Commercio Sud*). Misam vive principalmente per l'estrazione della sabbia silicea, che viene qui raccolta e poi inviata ai principali centri di lavorazione del vetro, in particolare ad Algol. La particolare posizione e la presenza di una palizzata di legno alta 4 metri la rende facilmente difendibile, e le uniche vie d'accesso percorribili sono gli ingressi a Nord e a Sud.

PITYA

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 4.338
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (58%), Umani (17%), Ominus (15%), Silvani (10%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Pitya è un villaggio costruito secondo le tipiche usanze drow, perfettamente integrata ed in simbiosi con la natura circostante. È costruito in mezzo agli alberi più antichi e grandi di tutto il bosco, in una zona ricca di arbusti quali il ginepro, il corbezzolo e il prugnolo. Si tratta di una comunità che vive appartata, che comunica molto poco con l'esterno ma che al tempo stesso è ben disposta quando arrivano stranieri da fuori.

REKNO

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 3.758
- **Lingue:** Lingua

- **Razze:** Umani (67%), Ominus (24%), Drow (8%), Asura (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Rekno è il centro del Giardino Domus e sede della famiglia omonima che qui possiede un immenso possedimento. È principalmente abitata da esperti coltivatori, e sono presenti centri secondari gestiti da diverse compagnie commerciali del Regno di Tirinto, che trattano direttamente qui gli affari con i proprietari del giardino. Rekno è protetta da una palizzata di legno alta 3 metri, e qui ha sede la caserma principale dell'esercito che pattuglia l'intera proprietà. A differenza di Alchem non esiste un divieto di ingresso, ma non è possibile rimanere per più di 3 giorni e tutte le armi vengono confiscate. Nei pressi dei due ingressi del villaggio sono presenti delle locande, che ospitano i viaggiatori a prezzi molto elevati.

SEID

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 2.178
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzo-demoni (51%), Ominus (26%), Drow (18%), Umani (4%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Noto come uno dei villaggi di pescatori sulle coste Sud del regno, ha in realtà la sua ricchezza nelle coltivazioni della seta fantasma che, sebbene di facile coltivazione, difficili da ottenere sono i suoi fiori dai quali si ricava un tessuto molto simile alla seta di altissimo valore. Il villaggio di Seid ha per tradizione esperti coltivatori di questi fiori, che vengono poi venduti a prezzi estremamente elevati. Il ricavo è tale che tutti i campi coltivati sono sotto il dominio di proprietari terrieri, i quali vivono quasi tutti ad Algol.

VEDETTE

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 2.047
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzo-demoni (78%), Umani (22%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Si tratta di un piccolo villaggio di confine e comunità più a Nord del Regno di Tirinto di una certa importanza, all'interno dei confini del Ducato di Toussaint. Di fatto si tratta di una tappa obbligata per chi vuole recarsi nei territori a Nord del regno. È noto per la presenza della sede della compagnia di avventurieri *Colombe Dorate* e per la presenza di un piccolo distaccamento dei Menestrelli Viandanti.

ZURBARRAN

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 7.190
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (44%), Mezzo-demoni (41%), Ominus (10%), Silvani (4%) Dampiri (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Cittadina che si affaccia sul Lago delle Fate, nota per essere un centro turistico. Sulle rive del lago sorgono diversi centri di villeggiatura e locande per i turisti a costi estremamente elevati; la zona sorge su una piana che si affaccia di fronte a colline alberate. Diversi gestori forniscono imbarcazioni per navigare sul lago, e vengono organizzate di continuo eventi di vario tipo.

III. Luoghi di interesse

ALTOPIANO DI KORRA

Questa vasta area divide il Regno di Tirinto in due zone distinte. Si trova incassata tra la catena delle Montagne Lucenti a Sud e le colline a Nord, ed è attraversata dalla Strada del Fuoco mentre la Via del Commercio Nord la lambisce solamente al suo estremo Ovest. Da sempre l'intera zona è altamente sismica ed è ricca di vulcani; di fatto è un'immensa area vulcanica, ancora attiva, spalmata su un terreno più o meno pianeggiate che si eleva sopra il livello del mare per oltre 150 metri e con diverse caldere sparse ovunque. L'ambiente è estremamente umido, con temperature che possono superare anche i 40 °C, ricca di crepe (alcune antiche, altre in continua formazione), rivoli di magma incandescente, rilievi vulcanici più o meno elevati e numerosi geyser sparsi ovunque.Il terreno

è brullo e ricco di pozze d'acque sulfuree di dimensioni variabili (da una decina di metri fino ad un paio di chilometri) con una temperatura che può arrivare anche intorno ai 75 °C. Le poche zone prive di zone attive sono formate da piane rocciose.
Il nome dell'altopiano deriva dalla mezzo-demone Korra, la prima esploratrice riconosciuta ad aver studiato questa zona. La Strada del Fuoco, che la attraversa nella zona Est, passa attraverso un percorso che è meno soggetto all'attività sismica e dal clima più sopportabile.

BOSCO DELLA LUNA

Si tratta di un piccolo bosco formato quasi esclusivamente da salici bianchi ed un sottobosco ricco di frutti di bosco, in particolare lamponi e fragole. Al suo interno vivono diversi piccoli gruppi abitativi di drow, in gruppi che mediamente sono di 60-80 unità, ma ranger di vedetta nascosti tra gli alberi si possono trovare qussi ovunque. I drow non permettono quasi a nessuno di entrare in questo territorio, concedendo il solo transito attraverso il sentiero che taglia in due il bosco (tenuto sempre sotto sorveglianza). Il nome è stato dato dagli stessi drow: quando le condizioni lo permettono, le comunità si riuniscono la notte nella zona più impervia e nascosta della foresta, dove si trova nascosta tra un fitto groviglio di rovi una forgia; qui un fabbro, scelto di volta in volta, esibisce la sua abilità nel creare l'argento lunare. La produzione è tale che una parte viene sempre rivenduta ad Algol.

COLLINE MENCHIB

Le Colline Menchib da sempre costituiscono il confine naturale tra il Regno di Tirinto e le Terre Selvagge, e solo durante una fase del dominio esercitato da Qi'Radal i due territori non sono stati formalmente divisi da questi rilievi. Si tratta di un territorio formato da pendii dolci e non molto alti, ma anche aridi e difficili da coltivare per via del tipo di terreno, ricco di metalli pesanti nel sottosuolo e povero di sali minerali. Sono presenti invece diverse piccole miniere, dalle quali vengono estratte quantità importanti di sabbia di quarzo (sabbia silicea) usata poi per la creazione e lavorazione di manufatti in vetro. La zona è comunque ampiamente disabitata, anche per la presenza di numerose creature ostili che qui fanno le loro tane.

- **Torre Miram:** Si tratta di una torre di vedetta, costruita ai tempi di Qi'Radal prima che conquistasse le Terre Selvagge ed ancora oggi utilizzata. Il suo scopo è sempre stato quello di controllare proprio le attività delle popolazioni delle Terre Selvagge sul confine con il Regno, e di respingerle in caso di attacco. Sebbene la torre abbia sempre una guarnigione di non meno di 250 uomini, sono secoli che non sono stati segnalati attacchi veri e propri, se si escludono le estemporanee offensive al villaggio di Alphecher che però si trova molto più a Sud.

COLLINE TANNOI

Si tratta di un ampio ammasso collinare dal terreno povero e molto impervio. Si è formato in tempi geologici relativamente brevi, a causa dell'attività sismica dell'altopiano di Korra che ha provocato l'innalzamento di questa regione. Si ritiene che in epoche passate era abitato da popolazioni nomadi, in particolare per alcuni ritrovamenti arceologici nella zona. È una zona molto pericolosa, ricca di creature ostili ed aggressive, con numerose grotte e cunicoli sotterranei.

DUCATO DI TOUSSAINT

Coefficienti di Abilità: Armi ad asta x1,1 (Lancia da cavaliere x1,3, Tridente x0,9) - Armi contundenti x1,1 (Contundenti medie x1,2) - Armi da lancio x0,9 - Armi da tiro x1,1 (Balestra x1,2) - Armi esotiche x0,9 (Mazzafrusto x1,1, Rete x1,1) - Armi taglienti x1,1 (Spade x1,2) - Asce x0,8 - Artigianato x1,2 (Creare veleni x0,8, Creare trappole x0,7, Forgiare armature x1,3) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,2 (Acrobazia x1,0) - Conoscenze x1,1 (Magie di qualunque tipo x0,7, Natura x1,3, Pietre e metalli x1,2) - Deduzione x1,2 (Cercare x1,3, Trovare trappole x1,3) - Esploratore x1,0 (Seguire tracce x1,3) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,7 (Manomettere congegni x1,2) - Inventiva x0,8 (Inventare armi x1,2, Tutte le Abilità di Magia x0,7, Inventare oggetti in metallo x1,1) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,7 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,2 (Addestrare animali x0,9, Agricoltore x1,3, Giocoliere x0,7, Marinaio x0,8) - Socializzazione x1,3 (Ingannare x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x1,2, Distruttore demoniaco x0,7)

Il Ducato di Toussaint, ispirato all'omonimo territorio descritto nei romanzi di Andrzej Sapkowski e nel videogioco The Witcher 3, è uno stato vassallo sotto il dominio del Regno di Tirinto, ma che gode di alcuni privilegi e di sovranità sui suoi territori; deve il suo nome alle omonime colline dove si estendono i suoi confini. Il suo nome è soprattutto noto per le sue produzioni di vini famosi, alcuni dei quali noti di fama anche il luoghi molto distanti e venduti a prezzi elevatissimi, ma non è l'unico aspetto caratteristico. Il ducato è formalmente privo di un esercito regolare vero e proprio, ma possiede un ordine cavalleresco molto ramificato, diviso in diversi gruppi che si occupano di sorvegliare le strade e le frontiere, e ognuno di loro giura fedeltà direttamente alla duchessa (da sempre il ducato è guidato da una donna). Il ducato è famoso per tenere molto alle tradizioni e soprattutto alle festività, che sono accompagnate da feste sfarzose che coinvolgono tutta la popolazione. Il ducato è tenuto a versare il 15% delle tasse direttamente

nelle casse del regno, ma ad esclusione di questo Tirinto non si impone nei suoi affari e non viola mai i suoi confini con il proprio esercito.

- **Caed Myrkvid:** Antica fortezza che ora sorge in mezzo ad un piccolo bosco; alcune storie che circolano nel ducato fanno risalire le sue origini al periodo del Monco, ma gli storici ritengono che sia sorto in tempi più recenti. Le rovine erano già tali quando ancora il Ducato di Toussaint doveva nascere, e si trova in un'area poco fertile e preda della vegetazione selvaggia, con alcune piccole zone acquitrinose sparse. Da tempo questo luogo è sede di banditi e tagliagole, che in questo luogo impervio sono difficilmente stanabili ed attaccabili. Si ritiene che nel sottosuolo siano presenti dei sotterranei il cui ingresso non è stato ancora trovato, contenente reperti storici e documenti sul luogo, ma la presenza dei banditi impedisce qualunque tipo di esplorazione, sempre che questi luoghi esistano davvero o non siano già stati violati.
- **Casa Rietta:** È un vasto possedimento collinare di proprietà della duchessa. La struttura principale è circondata da una cinta di mura di pietra, all'interno del quale trova spazio un vasto giardino. Oltre che essere la dimora della duchessa durante i periodi più caldi dell'anno, l'intera zona è piena di vitigni, dai quali vengono prodotti i vini più pregiati e costosi, in quantità limitate e mai venduti al di fuori del Ducato di Toussaint. Da tradizione, le prime 100 bottiglie di ogni annata di vino vengono inviate al palazzo ducale a Beauclair e conservate nelle cantine, costruite all'interno della collina stessa.
- **Colline Toussaint:** A differenza delle Colline Tannoi, i rilievi di queste colline sono molto più dolci e con cime meno elevate. Il terreno particolarmente fertile e il microclima ideale sono i principali fattori che hanno permesso la civilizzazione della zona e la proliferazione dei vitigni, dai quali poi nascono i vini di Toussaint famosi in tutta Ethran. Di norma, le proprietà vinicole si sviluppano lungo aree coltivate più o meno estese al centro delle quali vengono costruite le principali strutture, compresa l'abitazione del proprietario; spesso queste costruzioni hanno dei piccoli complessi scavati all'interno delle colline caratterizzati da un clima asciutto e temperatura costante, dove vengono conservati i vini più pregiati e costosi.
- **Fiume Blessure:** Questo ampio corso d'acqua è molto importante perchè rappresenta la principale fonte di acqua per i vigneti del ducato. Nasce su una delle colline più alte del ducato, e si ritiene che le sostanze contenute nelle sue acque siano uno degli elementi fondamentali per la produzione di alcuni dei vini più famosi. Per gran parte del suo percorso scorre su un letto di rocce di origine vulcanica, ed è ricco di pesci di fiume.
- **Lago delle Fate:** Lago di origine vulcanica (sorge su una caldera) sul quale circolano numerose leggende di fate ed esseri incantati, che una volta popolavano alcune piccole isole che secondo questi racconti sorgevano al centro del lago stesso. Le storie sono un'ulteriore fonte di interesse per i visitatori del luogo ed in particolare per chi visita Zurbarran.

FIUME ALCHEB

Fiume dal percorso poco tortuoso e dal letto di dimensioni relativamente piccole in relazione alla sua lunghezza, che nasce dalle Montagne Lucenti; in molti tratti non è navigabile, se non da zattere o piccole imbarcazioni, per via del suo basso fondale. Attraversa la Pineta Quivalesti e rappresenta una fondamentale risorsa idrica per tutte le creature che vivono nella zona. Al tempo del Monco venne costruito un canale collegato ad esso che giungeva fino all'antica città di *Al Atik*, ed anche se oramai è in secca è possibile ancora avvistarne attraverso la Pineta Quivalesti l'antico percorso, in alcuni tratti ancora con il lastricato con il quale era costituito in buone condizioni.

FIUME KORRA

È un fiume noto per essere molto tortuoso e ricco di rapide e rocce che emergono dalla superficie, aspetti che lo rendono difficilmente navigabile anche per piccole imbarcazioni. Le leggende narrano che l'esploratrice Korra riuscì a navigare con la sua imbarcazione lungo le Colline Tannoi, motivo per cui il fiume porta il suo nome, ma non esistono testimonianze di tale impresa: alcuni storici ritengono che sia morta proprio nel tentativo di navigare tra quesle pericolose acque. Il percorso è ricco di piccole insenature e grotte, rifugi naturali per le creature che si aggirano nella zona.

FIUME SEIF

Si tratta di un corso d'acqua tranquillo, mediamente profondo e molto largo che scorre su un terreno pianeggiante per molti chilometri fino all'oceano. Per via delle sue caratteristiche è facilmente navigabile in entrambe le direzioni, almeno fino al limitare delle Montagne Lucenti (dove sorge). Viene usato come rotta mercantile, in particolare dalla città di Algol per le esportazioni di merci, principalmente prodotti di artigianato.

GIARDINO DOMUS E GIARDINO MANUS

Si tratta di due vaste aree coltivate. Hanno origine dai fratelli Domus e Manus Habion, che in tempi passati (si presume alcuni anni prima del *Grande Cataclisma*) acquistarono un piccolo appezzamento di terreno all'interno dei territori sotto il controllo della città Al Sa'Id. Dopo circa 3 decadi, non si sa in che modo hanno ampliato notevolmente i loro possedimenti, diventando i proprietari terrieri

più ricchi dell'intero regno. A seguito dell'incrinatura dei rapporti tra i due fratelli, hanno diviso ecquamente i possedimenti tra di loro ed hanno dato vita a due discendenze che da allora sono in lotta tra di loro.
Giardino Domus si occupa principalmente della coltivazione di generi alimentari, ma possiede anche campi di cotone e zone adibite alla produzione della seta (bachi da seta) e della seta argentata (con vere e proprie colonie di ragni); il territorio è suddiviso secondo il classico sistema latifondista, cioè con la presenza di abitazioni per i coltivatori i cui terreni di competenza sono in piccola parte adibita alla loro sussistenza, mentre il resto alla coltivazione dei prodotti della famiglia Domus. Giardino Manus è invece specializzato nella produzione di sostanza di natura prettamente alchemica, e la produzione è basata su una struttura particolare: il territorio è diviso in settori, ognuno controllato direttamente da un piccolo nucleo comunitario di 50-100 persone, che si dedica alla produzione di una specifica sostanza. Ogni nucleo ha il pieno controllo sullo sfruttamento del bene prodotto (come coltivarlo, dove venderlo, come trattarlo) e trattengono per loro il 25% del ricavato, il resto va alla famiglia Manus; questo sistema ha generato una vera e propria competizione tra i vari nuclei, alcune delle volte fuori dalle righe.
Entrambe le famiglie possiedono un piccolo esercito personale, adibito normalmente al pattugliamento e alla protezione del loro territorio. I giardini sono percorsi da un ramificato sistema di irrigazione, alimentato dal Lago Ipuaku.

GIUSTIZIA DI QI'RADAL

Su queste rovine un tempo sorgeva una città di quasi 30.000 abitanti di nome *Radalopoli;* oggi su quest'area restano solo tante macerie di pietra e marmo, quasi del tutto ricoperte da una fitta vegetazione selvaggia. Durante il suo massimo splendore questo luogo era noto per essere il luogo di reclusione degli incantatori (e gli utlizzatori di magia in generale), dove marcivano fino alla loro morte, che sopraggiungeva non di rado dopo qualche mese per via della malnutrizione, le torture e i lavori massacranti cui erano costretti. Ancora oggi esiste un complesso sistema sotterraneo di segrete, fatto di celle, camere di tortura, stanze per le guardie.
L'intera zona è sotto l'influenza di una potente maledizione: chiunque entri all'interno delle rovine, soffre di potenti allucinazioni che si manifestano durante la notte. Queste allucinazioni creano un panico crescente, la continua sensazione di essere osservati e la visione sempre più frequente di creature mostruose nascoste nell'ombra, e che in seguito appaiono e scompaiono all'improvviso di fronte alle vittime. In questo luogo riposare è difficile: qualunque essere vivente deve superare una Prova sulla Volontà contro una CD di 12, altrimenti non riesce a riposare. La Prova va effettuata ogni volta che ci si mette a dormire, ed aumenta di 1 punto ogni notte. Dopo un tempo variabile di qualche giorno (1d8+5) le creature immaginarie diventano reali, e possono attaccare per uccidere la vittima. Spetta al Master decidere quali creature acquistano una consistenza reale, ma in genere si tratta di creature che hanno a che fare con le ombre od il buio, mentre in altri casi sono la manifestazione delle paure inconscie del personaggio.

Alcuni ritengono che l'area dei sotterranei sia il luogo di rifugio di un Senz'anima (immune agli effetti della maledizione). Ai margini delle rovine si possono ancora trovare i resti delle vie di comunicazioni con altri luoghi, ma da tempo vie di comunicazioni vere e proprie non ci sono più con questo luogo, considerato pericoloso per diversi motivi. Il fiume Seif divide a metà le rovine, ma tutti i ponti che lo attraversano sono crollati. Il tratto all'interno delle rovine viene comunque ancora sfruttato dalle barche fluviali, anche se nessuno vi si avventura durante la notte.

LA GRIGIA

Questo largo sentiero battuto si dirama dalla Via del Commercio Sud per arrivare a Misam attraverso le Colline Menchib e giunge fino al villaggio di Al Fakhir sulla costa. Il nome deriva dalla presenza sul terreno lungo il suo percorso di un ciottolato molto fine dalle tonalità grigiastre. Lungo il percorso sono presenti diversi pozzi d'acqua ed è battuta da diverse carovane, in particolare quelle che portano rifornimenti a Misam e che vogliono giungere ai villaggi sulla costa senza dover passare per Algol.

LAGO DI KORRA

Posizionato nella zona Sud dell'omonimo altopiano, è un lago di origine vulcanica che si è formato nella caldera più grande della zona. Le sue acque sono ricche di zolfo ma anche di cloro e sono altamente tossiche; la temperatura media supera i 50 °C ed emette continui vapori che sono nocivi per gli esseri viventi.

LAGO IPUAKU

Lago di acqua dolce, dalla caratteristica forma stretta e allungata, è alimentato di diversi corsi d'acqua che si originano sulle Maontagne Lucenti, alcuni dei quali sotterranei. Quasi del tutto privo di pescato e dalle acque calme e poco profonde, da sempre è un'importante fonte idrica per coloro che vivono in questa zona, ed è l'elemento fondamentale che ha permesso la nascita e l'espansione dei Giardini Domus e Manus.

LAGO MISE

Piccolo specchio d'acqua formatosi a seguito della distruzione della foresta che occupava l'area dell'attuale Terra Nera, in una piccola depressione un tempo arida, grazie ad un emissario del Fiume Seif che scende su un percorso tortuoso verso Sud. Le sue acque sono

un'importante fonte di approvigionamento idrico sia per il villaggio di Misam che per le numerose fattorie di allevatori che si trovano nella zona, ma anche per alcune creature selvatiche che vivono nella zona.

PINETA QUIVALESTI

Un tempo questa era una foresta che arrivava fino alla costa dell'oceano a Est e scendeva fino a lambire la città di Algol, ed era considerata la foresta di proprietà del re Qi'Radal Quivalesti. Come per la Terra Nera, vaste zone vennero abbattute durante le ultime fasi della *Guerra del Monco*, ma su una scala meno ampia e con minore impiego di fuoco. Come suggerisce il nome, è formata principalmente da alberi di pino e di altre conifere, ed è suddivisa in due aree distinte (spesso ci si riferisce alla Pineta Nord e la Pineta Sud).

La zona Nord è abitata da una comunià di Silvani dal carattere meno schivo e più aperto rispetto alle normali abitudini di questo popolo, per la maggior parte Lassemisti e in misura minore Lótë; si tratta della parte più selvaggia e difficile da attraversare, se si esclude la *Strada del Fuoco* che la attraversa (e che è stata costruita con il consenso degli stessi Silvani). La comunità dei Silvani comunque non accetta di buon grado la presenza di stranieri, e difende il territorio da qualunque tipo di invesione esterna.

La zona Sud è invece popolata per lo più da drow, ma anche da alcune unità sparse di ominus. Questa parte della foresta sembra avere l'aspetto di un immenso parco naturalistico, grazie soprattutto al lavoro degli elfi scuri.

ROVINE DI AL ATIK

Al Atik è stata la città più imponente e gloriosa sotto il dominio di Qi'Radal Quivalesti, e rappresentava la capitale del Regno di Tirinto. Costruita nel mezzo della Pineta Quivalesti, univa lo stile architettonico tipico dei drow a quello degli umani per la realizzazione di diversi edifici a contorno. Gran parte della città si sviluppava sugli alberi, attorno ai cui tronchi erano costruite immense piattaforme, collegate tra loro per mezzo di solidi ponti sospesi. Qui c'era il centro di potere del regno, costantemente pattugliato dalle truppe d'elite del Monco. La caduta di Al Atik viene considerato come l'evento che ha messo fine alla *Guerra del Monco*.

Ora l'intera zona è del tutto in rovina, ed il terreno sul quale sorgeva la città è stato corrotto magicamente, per mantenerlo arido ed impossibile alla vita per le forme di vita vegetali; qualunque creatura di tipo vegetale (compresi i Silvani) si trovi entro l'area in questione subisce una penalità di -5 a tutte le Prove di Abilità, è sempre sotto l'Effetto di Stato *Affaticato* e subisce 1 PV ad ogni parte del corpo ogni 2 ore di permanenza continuata. Le rovine sono costituite da alcuni edifici in pietra sparsi lungo un anello attorno all'ex centro cittadino largo non più di 30 metri e di quasi 3 Km di circonferenza, di pochi alberi morti sparsi e di alcune suppellettili sparse, molte delle quali finite sotto terra con il passare dei secoli. Sparse per la zona sono presenti numerosi resti scheletrici, principalmente di umani, drow e mezzo-demoni. In molti ritengono che in questo luogo ci siano nascosti tesori appartenuti al glorioso passato, ma nessuno ha mai trovato qualcosa di valore. La strada del Fuoco attraversa le rovine, in quanto è stata in parte costruita sulle antiche rotte di percorrenza.

STRADA DEL FUOCO

Questa strada è stata costruita in tempi relativamente recenti, in parte ricostruendo vecchie strade in disuso, allo scopo di collegare il territorio del regno da Nord a Sud e fornire una strda relativamente sicura attraverso l'Altopiano di Korra. Dal villaggio di Gorgonea fino alla fine della zona Nord della Pineta Quivalesti si tratta di una strada lastricata molto ampia, con numerosi pozzi d'acqua e diversi punti di attracco per le carovane per passare la notte.

Attraverso l'Altopiano di Korra la strada cambia completamente configurazione. Il sentiero si fa di terra battuta o pietrisco molto fine, tortuoso con numerosi dossi e cunette da superare e dalla larghezza variabile, con alcuni punti fangosi o ricoperti d'acqua calda che possono creare problemi di passaggio. Per alcuni tratti di lunghezza variabile la strada passa sotto la superficie del terreno, sfruttando cavità naturali che sono state prolungate o rese più solide a seconda dei casi. Questo tratto della Strada del Fuoco è lungo circa 500 Km, e con la presenza delle condizioni avverse tipiche del luogo costringe le carovane di passaggio ad un viaggio che può durare anche più di due settimane.

Superato il ponte che attraversa il Fiume Korra, le condizioni migliorano: inizia una piana arida ma compatta lungo la quale la Strada del Fuoco scorre diritta senza alcun problema, ed al sopraggiungere delle colline torna ad essere molto larga e lastricata nei punti d'attraversamento più scoscesi lungo il *Ducato di Toussaint*.

TERRA NERA

Il nome di questa zona nasce negli ultimi mesi di vita del dominio di Qi'Radal: un tempo tutta la zona compresa tra le Colline Menchib e il Fiume Seif (e oltre il fiume stesso), era occupata da una vasta foresta che ospitava gran parte delle principali comunità a maggioranza drow, compreso il villaggio nel quale era nato lo stesso Qi'Radal delle quali si sono perse le tracce. Durante le ultime fasi della *Guerra del Monco* vaste zone di quest'antica foresta sono state date alle fiamme ed interi villaggi furono rasi al suolo; alla fine gran parte del terreno fu ricoperto da una fuliggine nera e densa, con pochissimi alberi ancora in piedi.

Ad oggi la zona è cosparsa di zone incolte con erba alta e zone sparse boschive. Il terreno è molto fertile ma quasi assente di comunità (villaggi o cittadina), in parte per la credenza che il luogo sia maledetto a seguito dei fatti che hanno portato alla distruzione della foresta. Si possono comunque trovare diverse fattorie sparse di allevatori, che sfruttano ampie zone di territorio per i loro pascoli.

IV. Comunità

NOME

6. REGNO SHU (Continente di Teris)

Il Regno Shu è uno dei 3 regni nati a seguito della fine della *Guerra del Monco*, quando questo territorio (insieme ai due confinanti) si ritrovarono senza una guida vera e propria. Il nome è un riferimento a uno degli stati del periodo dei Tre Regni, che ha caratterizzato la storia della Cina tra il 220 e il 265 DC. Il Regno Shu è considerato il luogo della Magia di Evocazione: il suo fondatore, il mezzo-demone Zhang Jiao, è passato alla storia per essere stato un grande mago della Magia di Evocazione (Magia Demoniaca) e le sue grandi capacità influenzarono pesantemente l'evoluzione futura dell'attuale stato.

COEFFICIENTI DI ABILITÀ

Armi ad asta x0,8 (Bastone ferrato x1,2, Falce x1,1) - Armi contundenti x1,1 (Contundenti piccole x1,2) - Armi da lancio x1,0 (Dardi x1,2, Generico x1,1) - Armi da tiro x0,9 (Cerbottana x1,1, Fionda x1,2) - Armi esotiche x0,9 (Catena chiodata x1,1, Frusta x1,1) - Armi taglienti x1,0 - Asce x0,8 (Ascia media x1,1) - Artigianato x0,8 (Alchimia x1,1, Creare veleni x1,2, Lavorare il legno x1,1) - Artigianato runico x1,1 (Artigianato universale x1,2) - Capacità fisiche x0,9 (Lotta x1,2, Nuotare x1,0) - Conoscenze x1,0 (Dimensioni x0,8, Magia dell'Ordine x0,7, Magia demoniaca x1,2, Mostri x1,2, Natura x1,1) - Deduzione x1,0 - Esploratore x1,2 (Animalista x1,0) - Fede nella Trinità x0,9 - Furtività x1,0 (Falsificare x1,3, Scassinare x1,2) - Inventiva x1,0 (Inventare Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie Demoniache x1,3, Inventare Magie Runiche x0,7, Inventare veleni x1,3) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x1,1 (Magia dell'Evocazione x1,3) - Magia di Gaia x0,9 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,0 (Agricoltore x1,2, Scrivano x1,2, Traduttore x1,1) - Socializzazione x1,1 (Ingannare x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x1,0, Distruttore demoniaco x0,7)

I. Caratteri generali ed eventi storici

IL CONTROLLO DI TIRINTO E LA GUERRA CIVILE

Prima della conquista da parte di Qi'Radal Quivalesti, l'attuale territorio dei *Tre Regni*, come viene convenzionalmente chiamata la zona di cui il Regno Shu è uno di essi, era selvaggio e disunito, popolato da gente nomade e brutale che si adattava come meglio poteva in un territorio tropicale, invaso per gran parte dalla giungla, le paludi e a tratti desertico. Questi furono i territori che per primi vennero conquistati da Qi'Radal, e sotto il suo dominio conobbero un periodo lento ma costante di civilizzazione, principalmente votato alla bonifica di ampie zone paludose, la fondazione di diversi centri abitati, la costruzione di strade. Qi'Radal controllava il territorio con pugno di ferro: gli scontri con gli abitanti originari non cessarono mai, provocando continui disagi e problemi, ma venendo sistematicamente respinti, principalmente per la scarsa organizzazione, le lotte interne tra le varie fazioni e la mancanza di armamenti adeguati; il Regno di Tirinto riusciva quindi a mantenere un certo controllo, temprato anche dall'esperienza bellica portata avanti per il controllo delle Terre Selvagge, che opponeva una resistenza dello stesso tipo ma molto più agguerrita e organizzata.
Le problematiche interne aumentarono dopo qualche anno lo scoppio della *Guerra del Monco*: costretto a muovere le sue truppe per difendere le linee di confine più a rischio e importanti, Qi'Radal decise di spostare molti dei soldati che pattugliavano il territorio, e questo accese molti focolari di scontri: durante la guerra, Tirinto cercava principalmente di proteggere le principali vie di comunicazione per lo spostamento delle truppe e dei rifornimenti, oltre a mantenere il controllo di alcuni luoghi chiave di estrazione di risorse tipiche della zona; nel frattempo, gran parte della popolazione che si era costruita una vita in questi luoghi soffriva e subiva continui attacchi.

Seppure solo in minima parte colpito dalla guerra, con la sconfitta di Qi'Radal e il termine del suo dominio il territorio dei Tre Regni è martoriato: i vincitori pongono dei reggenti a controllo, i quali a loro volta nominano dei luogotenenti che prendono possesso di possedimenti più o meno ampi. Si scatena una guerra interna per l'avida acquisizione di porzioni di territorio, che si unisce agli scontri con le popolazioni nomadi originarie del luogo e un fenomeno di brigantaggio sempre più esteso. A farla da padrone sono le bande

criminali organizzate, che sfruttano ogni singola opportunità per aumentare guadagni, potere e influenza. Nel frattempo gli stati confinanti, bramosi di alcune delle risorse naturali del territorio, effettuano continue sortite per prendere con la forza (e dove necessario con la diplomazia) accordi vantaggiosi per loro.
Questa situazione si prolunga per circa 20 anni, fino a quando nel -1.265 AC fanno la comparsa coloro che vengono ricordati come i *Fratelli del destino*: Zhang Jiao (mezzo-demone), Zhang Bao (umano) e Zhang Liang (elfo scuro), così chiamati perchè loro stessi si sono sempre proclamati fratelli, e perchè le loro gesta porteranno alla creazione dei 3 regni: Shu, Wei, Wu. Esistono numerose leggende che avvolgono le loro figure, così come le narrazioni storiche che li riguardano (direttamente o meno), ma le cose realmente certe sono solo 3: furono grandi esperti di magia e secondo alcuni i più grandi maghi mai esistiti nel loro specifico campo, unificarolo il territorio sotto 3 regni e scomparvero in circostanze misteriose senza lasciare alcuna traccia una volta completata la loro opera.

Il loro stesso arrivo è avvolto nel mistero: la leggenda più frequente è che emersero dall'oceano in una notte in tempesta in cui era incredibilmente possibile vedere tutte e 4 le Lune di Ethran brillare piene nel cielo, ma è molto conosciuta anche quella meno drammatica e per certi versi più fanciullesca secondo la quale furono generati da tre semi piantati da una vergine durante l'ultima notte dell'anno sul terreno della tomba di un uomo colmo solo di virtù. Quale che sia la verità, in tempi relativamente brevi raccolsero attorno a loro numerosi seguaci, costituirono un esercito e iniziarono una costante e inesorabile marcia di conquista di tutto il territorio dei Tre Regni, grazie alle loro capacità tattiche e militari, il loro grande carisma e soprattutto le loro capacità magiche.
Tradizionalmente la fondazione dei Tre Regni avviene nel -2.644 AC: a capo di ognuno dei tre troni ascendono i tre fratelli, i quali rimarranno in carica per 1 anno esatto, terminato il quale scompaiono senza lasciare traccia, ma non senza una precisa eredità e precise indicazioni sul successore e di come gestire i nuovi stati appena creati.

IL REGNO SHU

Dei Tre, Regno Shu è il più esteso ma anche quello con meno risorse provenienti dal territorio. Una vasta area è dominata da una giungla tropicale, umida e intricata, che da sempre ostacola il pieno sviluppo del regno, almeno secondo le intenzioni che sono dei governanti e la popolazione. È anche quello che ha impiegato più tempo a ristabilirsi, perchè direttamente confinante con il Regno di Tirinto e per questo quello maggiormente colpito alla fine della Guerra del Monco dagli eserciti degli stati vincitori.
Dopo la sua formazione, si è sviluppato in maniera indipendente dagli altri 2 regni (e così gli altri due), ma tutti e tre hanno sviluppato specifiche tradizioni magiche che si sono evolute fino ai tempi presenti: il Regno Shu nello specifico è noto per l'uso e le conoscenze della Magia dell'Evocazione (Magia Demoniaca), e questo si rispecchia nella sua popolazione formata per lo più da mezzo-demoni. Si tratta però anche di uno stato turbolento e difficile da gestire: i principali centri di potere, e non solo, sono in mano ai mezzo-demoni, i quali (per natura diffidenti verso chiunque) non hanno mai facilitato la vita delle altre razze nel regno. Questo, soprattutto dopo la *Seconda Guerra Demoniaca*, è il principale motivo per la formazione di focolai di ribellione e di un certo livello di brigantaggio, nonchè la creazione di rivali politici umani che, seppure in palese minoranza, cercano di ostacolare l'attuale governance e di ottenere il potere.

Il Regno Shu è quello che in più degli altri due sono presenti piccole tribù e popolazioni nomadi che nei fatti rifiutano l'appartenenza al reame e vogliono vivere in completa autonomia: si tratta per lo più di piccoli gruppi, a volte villaggi, stanziati quasi tutti nelle foreste tropicali in luoghi di difficile accesso. Tutto questo rende il regno quello più diviso al suo interno dei tre, nel quale le varie fazioni acquisiscono più o meno potere in base alle situazioni e le occasioni che si presentano. Tali difficoltà hanno portato le precedenti amministrazioni a suddividere il reame in tanti piccoli territori vassalli, allo scopo di gestire i problemi e le diversità sul territorio in maniera mirata, ma creando una moltitudine di casati e famiglie nobiliari più legate ai privilegi che alla salvaguardia del regno, indebolendo nel contempo la figura dello stesso re che in più di un'occasione ha dovuto far buon viso a cattivo gioco per mantenere l'appoggio di figure importanti per il sostentamento dello stato.

FAZIONI IN LOTTA

Regno Shu è continuamente segnato dalle lotte interne, e la casta regnante è finora riuscita a mantenerlo unito per diversi motivi: la fedeltà dell'esercito alla corona, la profonda frammentazione degli oppositori e la volontà di buona parte della popolazione (in particolare quella residente nelle grandi città) di porre fine a queste continue lotte, che la porta tendenzialmente a non associarsi con le varie fazioni oppositrici che non sono viste sotto una buona luce, o destinate a fallire.

- **La Famiglia Regnante:** A capo del governo del regno si trova Re *Za-Kri Xorton* detto il *diplomatico*, con la sua famiglia e una schiera di casate nobiliari che hanno il compito di controllare il territorio ma che spesso passano il tempo alla corte della capitale a godere dei privilegi di cui dispongono. Sebbene gran parte della nobiltà è invisa agli occhi della popolazione, il grande carisma e le particolari doti diplomatiche di re Za-Kri hanno raggiungo i cuori di molte persone, permettendogli di mantenere un certo proselito nonostante le evidenti difficoltà. Formalmente governa tutto il regno ed è a capo dell'esercito che gli è ciecamente fedele. Le principali casate nobiliari (ognuna amministratrice di una porzione di territorio, in totale 49) sono formalmente sotto il suo controllo diretto, ma spesso deve giungere a compromessi poco fruttuosi per ottenere determinate riforme e obiettivi: questa frammentazione ereditata dei precedenti regnanti, unita ad una complicata serie

di accordi diplomatici (più o meno leciti) tra le varie casate, è il principale freno alla volontà rinnovatrice del re per il suo regno, che non gli permette di risolvere quasi alcuno dei problemi noti. La stessa minaccia di usare l'esercito, sotto il suo controllo diretto, per rimettere in riga i casati, rischierebbe solo di creare ulteriori scompensi.

- **Casate nobiliari:** Intorno all'anno 200 DC, per cercare di risolvere molti dei problemi che affliggevano il regno, si è pensato di affidare la sovrintendenza di porzioni di territorio a persone capaci, ricompensandole con un titolo nobiliare e diventando così vassalli del re. Nel giro di pochi anni si crearono ben 50 casati, alcuni costretti a dover gestire zone estremamente complicate come quelle della giungla che domina parte del territorio. Ben presto però, parte dei nuovi casati iniziarono a pensare più al proprio tornaconto che al benessere del regno: prima sfruttando i propri terreni, in seguito prendendo accordi tra loro. Questo portò ad un indebolimento della figura del re, che non riuscì a porre in tempo un freno alla situazione che ben presto degenerò. I casati, sebbene formalmente assoggettati al volere del re, acquisirono un potere tale da indirizzare il volere della famiglia reale, più volte cooperando tra loro per ottenere fini personali. Solo poche casate sono ancora fedeli al re e allo scopo per il quale furono create. Il controllo diretto raggiunto su gran parte del regno permette loro di impedire quasi tutte le possibili azioni del re contro di loro, minacciato da quello che potrebbero fare. La situazione è tale che alcuni dei casati sono sull'orlo della guerra civile, con buona parte della popolazione stanca del tenore di vita sempre più povero e precario.
- **Casa Fellon:** Questo nome identifica la fazione politica oppositrice del re, a cui capo si trova *Fellon Senera Ta'al Walshes*. La famiglia di Fellon discende dalla Sendania: i suoi avi viaggiarono fino al Regno Shu, dove guadagnarono col tempo un titolo nobiliare, fino a diventare una delle famiglie più importanti e vicine al re. Dopo un processo ben più lungo di quanto non abbia lasciato intendere i fatti noti, il casato ha voltato le spalle al re, ritenendo che nessuno all'interno della famiglia reale era in grado di risolvere i profondi problemi che laceravano Regno Shu. Fellon, e i suoi seguaci, ritengono che occorra una mano salda ben diversa da quella attuale, e sta lottando per deporre il re. Formalmente ha perso il rango di nobile, ma dispone di notevoli risorse, a cominciare da vasti possedimenti (in particolare nella parte Nord del regno e intorno al Lago Trifoglio) e notevoli risorse monetarie; possiede un piccolo esercito personale e ha stretto accordi commerciali di vario tipo. Vuole evitare di giungere al potere con le armi perchè teme che indebolirebbe troppo il regno, portando solo al caos. La sua fazione però non è molto ampia, i consensi finora sono stati pochi sebbene chiunque aderisca alla sua causa ne è un sostenitore convinto. Ha un buon seguito tra gli intellettuali (scrittori, filosofi, diversi maghi).
- **Popoli della giungla:** In molte aree della giungla tropicale che domina parte del territorio, sono presenti popolazioni antiche i cui antenati vivevano in questi territori ancor prima dell'arrivo del Monco. Si tratta di popolazioni nomadi, molte delle quali hanno viaggiato anche molto distanti da Regno Shu, ma alcune delle quali sono rimaste in questi luoghi. Sebbene si tratti di comunità separate, ognuna con i propri capi e le proprie leggi, fanno fronte comune contro il regno che punta a emarginarli e prenderne il controllo. Si rifugiano quasi tutti all'interno della giungla: qui sfruttano alcune risorse naturali per sopravvivere (alcune delle quali sono mira del regno stesso) difendendosi da chiunque li minacci. Più di una volta il regno ha inviato truppe per soggiogare queste popolazioni, ma quasi sempre le difficoltà ambientali hanno portato a sconfitte cocenti.
- **Criminali:** La situazione instabile e le problematiche anche all'interno delle stesse casate nobiliari, unite alle situazioni precarie di gran parte della popolazione, hanno portato alla formazione di numerosi gruppi criminali organizzati. Se quelle più piccole fanno piccoli affari e sono spesso preda delle guardie, quelle più importanti portano avanti grandi giri di affari: contrabbando, commercio di beni illegali, strozzinaggio, racket, omicidi e furti. Le più grandi possiedono anche agganci con alcuni esponenti della nobiltà e tra le guardie nei villaggi più piccoli: prima attraverso pagamento di denaro sporco in cambio di alcuni favori, in seguito con il ricatto di far venire alla luce tali fatti. Hanno soprattutto seguito nelle città più grandi, dove ci sono frange della popolazione che vive con molta difficoltà, che quindi non trova altro modo per sopravvivere o mantenere la propria famiglia: sfruttano il dolore e la sofferenza a loro vantaggio.

II. Centri abitati

ENF

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 43.721
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzo-demoni (91%), Umani (5%), Ominus (3%), Dampiri (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Enf è la capitale del regno, sede del palazzo reale e di gran parte delle residenze dei casati nobiliari più importanti, tutti formati da mezzo-demoni, che preferiscono svolgere qui i propri incarichi piuttosto che nei loro territori d'adozione, lasciati in mano di reggenti

che svolgono generici compiti di mantenimento. Per editto reale, Enf e buona parte del territorio circostante sono sotto il controllo diretto del re, che nei fatti ne è anche il sindaco. Enf si sviluppa in forma circolare su una zona completamente pianeggiante. La zona centrale è estremamente ricca e sfarzosa, dove si trova il palazzo reale al centro ed intorno gran parte delle proprietà in città dei casati nobiliari; questa zona è circondata da una cinta muraria, e l'unico accesso è possibile da un unico immenso portone, che da su una strada lastricata di pietra chiusa ai lati da archi di pietra con delle grate di metallo in pietra, che attraversa tutto il resto della città: in pratica, ad esclusione di alcuni cancelli laterali (sempre sorvegliati) posti lungo tale via, l'unico accesso per la zona centrale della città è direttamente dai cancelli della città, per la precisione dal portone Nord. Ad intervalli irregolari, tale via è percorsa da attraversamenti che passano sotto di essa, per permettere il collegamento diretto tra i due lati della città.
L'intera area circostante si sviluppa in maniera caotica e confusa; la natura poco accogliente dei mezzo-demoni assume connotati più forti a Enf. Chiunque arrivi da fuori, soprattutto se non è mezzo-demone, viene malvisto e inviso dalla popolazione locale, passando dal mero disprezzo fino al non rispetto della legge nei loro confronti in varie forme. Gran parte della zona Sud della città è popolata da persone povere e mendicanti, ed è in stato di degrado e abbandono; qui criminali di ogni estrazione trova terreno fertile per mettere radici, e spesso sono protetti dai poveri del luogo attraverso un mutuo accordo di collaborazione, ricevendo il sostentamento necessario per tirare avanti. Questo stato di cose rende molto complicato il lavoro delle guardie cittadine, che difficilmente riescono ad ottenere risultati concreti contro tale criminalità, a volte perfino foraggiata da qualche casato con i quali hanno dei rapporti sottobanco.

I migliori incantatori di Magia dell'Evocazione vivono fuori da Enf, dove hanno le opportunità per ampliare le loro conoscenze o fare esperimenti, ma la città è comunque nota per ospitare numerosi maghi evocatori la maggior parte dei quali posta nei pressi di una delle piazze più importanti, la *Piazza del Ritorno*. I maghi che si trovano qui svolgono diversi tipi di servizi e vendono numerosi oggetti (componenti alchemici, pozioni, perfino qualche oggetto magico e incantesimo trascritto su pergamene), rendendo Enf uno dei pochi luoghi al mondo dove esiste un commercio tangibile riguardante la magia vera e propria. Sebbene di grande valore per via anche della loro rarità, si tratta comunque di oggetti magici e di incantesimi di scarso potere, e bisogna stare particolarmente attenti ai numerosi truffatori, che vengono comuni oggetti spacciandoli per possedere incredibili capacità.

FOM

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 21.121
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzo-demoni (45%), Ominus (23%), Drow (21%), Umani (10%), Silvani (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Fom è la seconda città più grande di Regno Shu, e la più tollerante nei confronti di chi non è mezzo-demone; a differenza di quasi tutti gli altri centri cittadini, dove le altre razze sono invise, maltrattate, prive di alcuni diritti o alla peggio trattate come schiavi, qui si è raggiunto un certo livello di convivenza. Tutti hanno gli stessi diritti e le persecuzioni non esistono, se si eccettuano casi rari e isolati. Fom sorge sulle rive del Lago Trifoglio ed è l'unico vero grande centro portuale dello stato, in un regno dove l'attività marina è ridotta al minimo. Viene considerata la città più antica del regno, la sua origine viene fatta risalire a prima della Guerra del Monco e la sua architettura in parte richiama quella delle tante rovine che riempiono il territorio di quel periodo, con strutture slanciate e pareti esterne poco spesse e ricche di vetrate, il loro peso distribuito all'interno e sul perimetro per mezzo di pilastri, a forma di ottagono e tipicamente 2 ingressi in opposizione tra loro. Questo stile architettonico è soprattutto presente nella zona Nord-Ovest di Fom. All'epoca era poco più di un villaggio, formato per lo più da umani e drow. Dopo la guerra, a Fom giunsero diversi gruppi di famiglie in fuga, principalmente mezzo-demoni, che trovarono qui rifugio. Questo portò ad un rapido sviluppo della città, e si gettarono le basi per la creazione del *Canale di Fom*, un canale artificiale che collega il Lago Trifoglio con il Fiume Ipponoo, e divide in due la città stessa.
Il porto di Fom si trova dove il Canale di Fom si getta nel lago, sulle due sponde, dove è stato creato un bacino abbastanza profondo da permettere l'attracco e il passaggio di navi di notevoli dimensioni; il canale stesso è largo ben 100 metri ed è navigabile in entrambi i sensi. Questo ha permesso di dare grande vitalità ai commerci, sfruttando il collegamento via fiume fino a Porto Jih e quindi fino a Enf verso Sud, oppure verso Nord o ancora in direzione del lago e da li in molte altre zone del Continente di Teris. Questo ha reso Fom una delle città più ricche del regno.

Il canale divide Fom in due parti; il passaggio da una zona all'altra è permesso per mezzo dell'incantesimo *Piattaforma fluttuante*, ad opera di maghi evocatori che offrono questo servizio dietro pagamento del sindaco (che è anche il capo della casata nobiliare del territorio in cui è compresa la città stessa). Con l'eccezione dell'evidente differenza di stile architettonico, tra le due parti della città non esistono differenze tangibili, e anche la popolazione nel corso del tempo si è amalgamata. Le differenze culturali tra le varie razze ha portato allo sviluppo di diversi settori. Gli umani sono particolarmente dediti alla pesca e al mercato ittico, e parte di loro ha creato piccoli villaggi a Sud, lungo le coste del lago, di circa un centinaio di abitanti ognuno che rifornisce di pescato la città via mare; i mezzo-demoni controllano gran parte dei campi coltivati che si sviluppano ben oltre i confini cittadini (delimitati da una solida cinta muraria),

rappresentano la maggioranza delle guardie cittadine e hanno aperto piccoli circoli sparsi dediti allo studio della Magia Demoniaca; i drow hanno aperto numerose attività artigianali, tra cui una forgia dove il fabbro crea armi fatte in Argento Lunare, e un circolo che insegna la Magia di Gaia; gli ominus svolgono incarichi amministrativi, possiedono diverse attività commerciali e sono tra i più abili ingegneri.

KERB

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 449
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (80%), Asura (20%)
- **Esportazioni:** Beni esportati
- **Coefficienti di Abilità (modifiche rispetto a quelli riportati per Giungla Naga):** Fede nella Trinità x1,1 - Magia Demoniaca x1,2 - Socializzazione [Comprendere intenzioni] x1,0

Kerb è il villaggio più a Sud della Giungla Naga e possiede una nutrita, quanto inconsueta, schiera di Asura. Costruito su una piccola altura di 40 metri su uno spiazzo privo di vegetazione, si sviluppa attorno alla piazza principale posta al centro dell'altopiano, dove sulle punte di un pentagramma disegnato sul terreno con listelli di pietra alti 5 cm e larghi altrettanto si trovano 5 altari dedicati alla Trinità, ognuno dedicato ad un elemento del culto; il pentagramma stesso è racchiuso all'interno di un cerchio, sempre formato dai listelli di pietra, di diametro di 15 metri. Molti degli abitanti umani professano il culto della Trinità, e considerano sacro il luogo del pentagramma, tanto che è vietato avvicinarsi ad esso a meno di 5 metri. L'uso stesso della magia associata al culto ha permesso in più di un'occasione di difendersi dagli attacchi delle creature selvagge della zona (qui molto attive) e da alcuni sporadici attacchi dei Naga di Torre El Khereb. Parte degli interessi degli Asura riguardano lo studio della Trinità e del culto portato avanti dagli abitanti di Kerb.

MARKAB

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 744
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (63%), Ominus (30%), Mezzo-demini (7%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Markab è un villaggio costruito attorno ad un antico insediamento: le strutture più interne sono in pietra di origine antica, riparate nei punti in cui sono crollate con tavole di legno, mentre quelle attorno sono solo in legno e decisamente più recenti. Il villaggio è interamente soggiogato da una Naga sciamano, proveniente da Torre Al Khereb. La popolazione si divide tra adoratori di questa creatura (che la ritengono un essere superiore) e persone che vivono nel terrore. In passato un piccolo gruppo ha tentato una rivolta contro la naga, venendo però sterminato e i loro componenti mangiati vivi di fronte al resto della popolazione del villaggio, a monito per chi nutrisse analoghe intenzioni (e visto come una giusta punizione dagli adoratori). La naga non si fa vedere quasi mai, e si assicura di non presentarsi mai quando si presentano sporadici stranieri a Markab. La naga fornisce in effetti protezione al villaggio, in cambio gli abitanti lavorano per lei e le creature di Torre Al Khereb e hanno il divieto di far menzione dei naga a qualunque straniero. A cadenza annuale, 2 abitanti vengono condotti alla torre dei naga e non fanno più ritorno al villaggio.

MATAR

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 3.582
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (53%), Ominus (47%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Mater è l'unica vera comunità di indigeni della Giungla Rossa stanziata. Il villaggio, costruito a pochi Km da quello che è probabilmente il laghetto di acqua potabile più grande all'interno della Giungla Rossa, si è formato a seguito dell'unione di due tribù, una di umani e una di ominus, che sotto la minaccia di un'altra popolazione si sono uniti in battaglia, e da allora è rimasto il legame. Matar è un confusionario accatastamento di capanne di legno e foglie di palma, tenute assieme da liane e una particolare mistura di fango. Umani e ominus vivono in zone separate, e la collaborazione tra i due gruppi si limita alla sconfitta di nemici comuni (o che minacciano il villaggio) e alla condivisione di parte delle provviste di cibo. Non collaborano su altri aspetti, e sovente ci sono scontri isolati tra piccoli gruppetti, ma sostanzialmente si ignorano a vicenda, il che è molto più di quanto ci si possa normalmente aspettare tra due tribù della Giungla Rossa.

Il villaggio è protetto da una palizzata, alta 6 metri ma formata unicamente da tronchi piantati sul terreno e con evidenti pertugi in alcuni punti, sebbene non così grandi da permettere il passaggio di un essere delle dimensioni di un essere umano. Tra gli umani alcuni esperti artigiani (pee lo più di trappole e lavorazioni con il legno) e degli incantatori fedeli al culto della Trinità. Tra gli ominus è presente un alchimista, alcuni abili esploratori che conoscono bene la giungla e un incantatore che fa uso della Magia di Gaia.

PORTO JIH

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 6.216
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzo-demoni (48%), Umani (27%), Drow (15%), Ominus (6%), Asura (4%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Definito anche il *Porto di Enf*, questo villaggio è un grande porto fluviale, costruito sulle sponde del Fiume Ipponoo. I moli si affacciano su un immenso bacino artificiale, dove sono state costruite numerose banchine e permette l'attracco di circa un centinaio di navi; per la sua costruzione sono intervenuti numerosi maghi, che hanno permesso grazie ai loro poteri la realizzazione di un'opera imponente. Lo scopo era quello di fornire un'importante via fluviale per il trasporto di beni (inizialmente) e di passeggeri (in seguito), e nel corso degli anni il volume di affari è sempre aumentato. La maggior parte dei beni e delle persone provengono da Enf, con una quota minore ma rilevante dalla Reania. L'intero villaggio, fatto quasi esclusivamente di case in pietra ad un solo piano e tetti piani, si è sviluppato in seguito, di pari passo con l'aumento della ricchezza del luogo ed attirando sempre più persone. Porto Jih è nei fatti uno dei pochi centri abitati di Regno Shu di una certa dimensione dove la popolazione vive in maniera più che dignitosa, aiutata dal fatto di essere sotto il controllo di uno dei pochi casati nobili che lavora per il re, e non per il proprio tornaconto personale.
Il nucleo di case più vicine al porto, quelle più antiche, è abitato quasi esclusivamente da mezzo-demoni giunti qui in cerca di lavoro; il resto della popolazione è stata attratta qui quando Porto Jih è diventato uno scalo importante anche per carovane e persone provenienti da fuori Regno Shu. Molte sono le locande, ci sono un paio di maniscalchi e anche alcuni esperti delle zone della giungla a Nord della cittadina, nonchè alcuni esperti delle Rovine di Pel che partono da qui insieme ai "curiosi" del luogo in qualità di esperti e accompagnatori, dietro un lauto compenso.

SADALPHERIS

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 2.915
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Ominus (58%), Mezzo-demoni (42%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Sadalpheris fu fondato alla fine della *Seconda Guerra Demoniaca*, da una comunità di ominus delle profondità in fuga dalle Montagne Shanghin, dopo che a seguito della guerra creature del sottosuolo invasero le loro città. La sua edificazione passò inosservata per un tempo inaspettatamente lungo: la zona dove sorge è per lo più disabitata con un terreno poco fertile, e solo con l'affermazione dei casati nel regno ci fu un interessamento per il nuovo centro abitato; a quel punto i mezzo-demoni presero di forza l'autorità nel villaggio, occupando le posizioni di rilievo e rivendicando il loro potere per nome del casato del luogo. Si generò un certo malcontento, ma tenuto a bada in quanto le condizioni di vita degli ominus sostanzialmente non mutarono, e la creazione di una strada collegata a Sheat permise al centro di espandersi e migliorare le sue condizioni di vita.
Sadalpheris si basa sulla pesca e soprattutto sulla produzione di sale, due aspetti sui quali si è investito molto poco nel resto dello stato. Questo ha permesso al villaggio di diventare un polo produttivo di una certa importanza. Le saliere si estendono per chilometri, in una zona di oceano particolarmente ricca di sale, con produzioni tali da richiamare altri lavoratori da fuori il villaggio.

SALM

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 525
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Ominus (75%), Umani (22%), Mezzo-demoni (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Uno dei piccoli villaggi presenti nella Giungla Naga, è formato da palafitte che si erigono sopra un terreno acquitrinoso, pieno di piante di papiro che dominano il paesaggio. Le strutture, tutte in legno, si ergono per circa 5 metri sopra il pelo dell'acqua, con un piccolo molo che presenta 2 piccole barche usate per navigare nell'acquitrino, largo circa 300 metri; le abitazioni sono collegate tra loro da ponti sospesi, ottenuti con legno e liane ricavate dalla stessa giungla. Salm vive principalmente di pesca e della raccolta di

diversi tipi di piante alchemiche, ed è protetto da una famiglia di mezzo-demoni maghi che ha deciso in passato di trasferirsi in questo luogo, non si sa per quale motivo. La zona a Nord di Salm è ricca di piante di Cycar, e alcune fazioni minori del regno spingono per occupare il villaggio e l'intera zona per poter sfruttare tale ricchezza. Di tanto in tanto, a Salm fa visita il gruppo di avventurieri delle *Colombe Dorate*, guidati da Karla Tillis detta la *Colombella*, la cui sede è nel villaggio di Vedette nel Regno di Tirinto; qui il gruppo fa spesso tappa per recuperare componenti alchemici di vario tipo, e per intrattenere rapporti di varia natura con i maghi del luogo. Sebbene non si siano mai apertamente schierati, il gruppo vorrebbe che Salm mantenesse la sua indipendenza da Regno Shu, per continuare ad usufruire dei suoi servizi alle condizioni attuali (molto vantaggiose).

SHEAT

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 13.363
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzo-demoni (94%), Umani (6%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Secondo centro abitato per importanza di Regno Shu (ma terzo per popolazione), Sheat è sede di uno dei casati nobili più influenti, e della *Gilda dei Maghi Rossi*, di cui fanno parte i migliori maghi evocatori del regno, i cui scopi dichiarati sono quelli della scoperta di incantesimi nuovi e di altri perduti nel tempo, ma che di nascosto puntano ad influenzare alcuni dei casati nobiliari per iniziare una guerra di conquista nei confronti del Regno di Tirinto.
Sheat domina le Colline Al Hammam sulla seconda vetta più alta, a circa 500 metri d'altezza; la particolarità architettonica è che si sviluppa lungo la sua via principale nota come *Via del Giudizio*, una strada interamente lastricata lunga 9 Km che sale lungo la parete collinare formando una spirale, terminando sul cortile del palazzo del casato padrone della città nel punto più alto di Sheat. Via del Giudizio costituisce l'unica strada d'accesso alla cittadina; la leggenda narra che Zhang Jiao, il *Fratello del Destino* fondatore di Regno Shu, per dimostrare di essere degno di condurre il proprio popolo alla creazione di un'unica nazione, dovette percorrere Via del Giudizio affrontando 7 prove, e che una volta in cima Sheat, il leggendario fondatore della città, lo avrebbe valutato. Lungo la strada sono poste 7 piccoli obelischi, al centro della via, ad indicare le sette prove affrontate da Zhang Jiao.

Sheat è un centro dai forti connotati razzisti: qualunque visitatore che non sia mezzo-demone viene scacciato e, se necessario, attaccato e imprigionato per poi essere torturato. I pochi umani presenti sono tutti schiavi, e lavorano come servi, manovali e minatori. La popolazione vive principalmente di pastorizia e in parte come minatori. È attraversata dal Fiume Furente, che gira su se stesso più volte all'interno del centro, tanto che Sheat possiede ben 19 ponti che lo attraversano.

STEPHAN

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 7.210
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzo-demoni (62%), Umani (38%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Stephan è noto come un luogo "di passaggio". È di costruzione recente, tutti gli edifici sono in muratura e sono disposti geometricamente, dando al paese una forma quadrata. Fu concepito dal casato nobiliare dei Ta'al Walshes, e in seguito è stato ampliato fino a raggiungere dimensioni ragguardevoli. Stephan è considetato il seme della discordia tra i Ta'al Walshes (ora decaduti dal rango nobiliare) e le altre famiglie nobili di Regno Shu: provenienti da un altro continente e di razza umana, hanno una visione diversa rispetto alle altre casate e i due regni confinanti, i quali sono in aperto contrasto per la storia passata e soprattutto per la visione diametralmente opposta che hanno sulla magia. Nei piani dei Ta'al Walshes, la cittadina doveva essere un punto di riferimento per favorire rapporti commerciali tra i due stati, senza mai raggiungere il risultato sperato. Le poche carovane in transito sono quelle che provengono da Tirinto, e tutte dal Ducato di Toussaint, le cui politiche sono meno rigide e più aperte. Tutto questo però non hanno impedito l'espansione demografica della cittadina, per diversi motivi indipendenti tra loro.
Stephen si basa molto sull'agricoltura e sulla rivendita di alcuni vini importati dal Ducato di Toussaint. Qui hanno sede alcune corporazioni criminali di piccole/medie dimensioni, per lo più basate sul furto e l'estorsione, ma soprattutto qui si trova uno dei rifugi segreti di Fellon Serena Ta'al Walshes, l'oppositore politico del re Za-Kri: la principale locanda del paese (il *Filo Dorato*), un imponente edificio a tre piani dotato di tutti i servizi possibili, possiede un complesso sotterraneo nascosto. L'ingresso avviene da un passaggio segreto, posto nelle stalle, e nascosto magicamente: è noto unicamente allo stalliere, alleato fidato dei Ta'al Walshes.
Stephan è stata costruita nel punto in cui si interrompe la *Conquera*, l'antica strada che dominava i Tre Regni al tempo del Monco: lo scopo non dichiarato era quello di ottenere l'appoggio di altre casate nobiliari nella realizzazione ed espansione del paese, facendo leva sulla volontà di alcuni di ottenere il controllo delle foreste tropicali. Stephen sarebbe dovuta diventare anche un punto

d'appoggio per spedizioni all'interno della giungla, sfruttando i resti dell'antica strada per addentrarsi al suo interno. Si ritiene che nel punto in cui sorge un tempo è esistita una città.

TUROK

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 1.658
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (54%), Ominus (19%), Drow (18%), Mezzo-demoni (9%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Turok è il principale villaggio di Giungla Naga. Si tratta dell'unica comunità barricata, circondata da una palizzata di legno alta 6 metri e formata da ben 3 strati di tronchi. È edificato su un terrapieno che si erge di circa 15 metri sul terreno circostante, sotto il quale si trovano i resti sepolti di un'antica città. Inizialmente creato come un avamposto da parte di un folto gruppo di esploratori archeologi, si è ingrandito rapidamente aggregando diversi gruppi nomadi della zona. Il luogo è un punto di richiamo per molti avventurieri, desiderosi di trovare antiche reliquie e oggetti preziosi sparsi nei meandri della pericolosa giungla; attorno a Turok si possono trovare numerosi resti di abitazioni, avviluppati nella vegetazione, e resti di diverso tipo, alcuni finiti sotto terra. Tale richiamo è tale che nel corso degli anni nel villaggio è stata costruita una struttura simile ad una locanda, gestita da un elfo scuro, che offre un luogo di ristoro e riposo per gli avventurieri, nonchè servizi di vario tipo e in alcuni casi vendita di attrezzatura e oggetti utili.
Turok è un villaggio sotto costante pericolo: la sua relativa vicinanza alla Torre El Khereb ne fatto un bersaglio dei naga, che ogni tanto portano delle offensive al villaggio. La protezione è affidata soprattutto al Mezzo-demoni, in quanto tutti quelli presenti sono degli incantatori più o meno abili, ed offrono le loro capacità volentieri.

XIHUAN

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 4.447
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzo-demoni (76%), Umani (21%), ominus (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Villaggio in parte costituito da palafitte sulle rive del Mare Zhang, abitato da contadini e in minima parte da pescatori. La risorsa più importante del luogo sono le piantagioni di riso, che si estendono per oltre 100 Km su un terreno ricco di sostanze nutritive e di acqua provenienti da ramificazioni di un fiume secondario del Fiume Ipponoo.

III. Luoghi di interesse

ALMA ATA

È la principale via di comunicazione stradade di Regno Shu, parte da Enf e arriva fino alla *Casa del Viaggiatore*. Il suo percorso è tranquillo fino a Ponte Lucente, ma poi si addentra in territori più selvaggi e pericolosi. In particolare divide, insieme al Fiume Ipponoo, Giungla Naga dalla Giungla Rossa, tratto questo in cui gli attacchi delle popolazioni nomadi della zona sono frequenti.

CASTELLO KRICKTON

È un castello di medie dimensioni, posto su una piccola collina di circa 150 metri di altezza, raggiungibile per mezzo di un sentiero stretto, circondato da un fossato artificiale profondo 15 metri e largo 6 metri, fornito di un unico accesso per mezzo di un ponte levatoio; il terreno collinare attorno è disseminato di trappole nascoste sotto il terreno, generalmente buche con spuntoni di legno. In passato, il Regno di Tirinto si estendeva in parte della Giungla Naga e oltre l'attuale posizione della cittadina di Stephen; a seguito di una delle tante guerre scoppiate tra i due stati e la conquista da parte di Regno Shu dei territori ora sotto il suo confine, fu costruito Castello Krickton come baluardo difensivo, e punto di controllo, nella striscia di terra più facilmente accessibile in questa zona del confine.
500 tra uomini e donne sono sempre presenti a difesa del castello, tra cui ci sono sempre almeno 15 Maghi evocatori. La struttura, in buone condizioni, mostra comunque il passare degli anni, sia da alcuni particolari architettonici vetusti, sia per la condizione di alcuni elementi rovinati. Si tratta di una comunità autofufficiente: al suo interno sono presenti, oltre ai membri dell'esercito, diverse figure utili al mantenimento (alcuni artigiani, un paio di cuochi, un allevatore), alcuni dei quali hanno avuto modo di sfruttare degli spazi all'interno per svolgere le loro attività, rendendo Castello Krickton molto particolare.

COLLINE AL HAMMAM

Questi rilievi sono considerati sacri nel Regno Shu perchè in questo luogo il fondatore Zhang Jiao si ritirò per 3 anni, affrontando le prove che lo avrebbero preparato a condurre il suo popolo alla unificazione del regno sotto il suo dominio. Queste colline sono mediamente alte ma con declivi dolci e regolari, con un terreno fertile ed erboso adatto a diversi tipi di prodotti agricoli. Caratteristiche sono le valli, dove le popolazioni locali si dedicano principalmente alla pastorizia, sfruttando al contempo un clima molto più mite e temperato, rispetto a quello subtropicale che caratterizza il resto dello stato.
A media profondità si possono trovare diversi tipi di metalli, tra cui alcuni preziosi come argento e platino, e questo ha portato alla creazione di tanti piccoli centri minerari, la maggior parte dei quali vede lavoratori umani e ominus, mentre gli incarichi direttivi e le proprietà sono tutte appannaggio di mezzo-demoni, i più importanti dei quali si trovano a Sheat.

COLLINE CARSICHE

Formazione collinare che ha assunto un aspetto caratteristico, per via delle forti e frequenti precipitazioni che da sempre colpiscono questa zona. Sono un luogo per lo più disabitato, che attira un moderato interesse per alcuni artigiani e maghi per la presenza di piccole vene di minerati e rocce di vario tipo. Sono note per la presenza in tempi passati di una comunità nanica, della quale però non resta quasi più alcun tipo di reperto, ad esclusione di alcune grotte e passaggi artificiali scavati a medie profondità.

- **Naran:** Questa struttura si trova in una valle delle colline, su un territorio verdeggiante. È molto semplice, formata da una cinta muraria quadrata di 150 metri di lato, alta 9 metri e larga 12 metri; le mura stesse ospitano stanze di vario tipo, da alloggi per ospiti, a locande, a negozi di vario tipo, mentre la zona centrale è in pratica un ampio spiazzo libero. Durante tutto l'anno è abitata da poche persone, quasi tutti maghi, che la usano come base d'appoggio temporanea per i loro affari sulle colline. Naran, nota anche come l'Arena di Shu, si anima 1 volta all'anno per circa un paio di mesi: in questo luogo si radunano maghi evocatori provenienti da ogni parte del regno, per sfidarsi e combattere tra loro in diversi tipi di prove e sfide, ottenendo titoli di prestigio da esibire e premi in denaro. Queste competizioni sono state ideate e finanziate da alcuni casati nobili, inizialmente come mezzo di svago e in seguito come fonte di guadagno e prestigio. Nel giro di pochi anni queste gare sono diventate molto famose, ma sono invise dalla famiglia reale: alcune di queste sfide sono mortali, ma soprattutto costituiscono un'ulteriore distrazione e sperpero di denaro dei casati che organizzano l'evento.

Note per il Master: Nascosta a grande profondità si trova un'antica città abitata da elfi scuri e nani, ancora in perfette condizioni. La particolare architettura, un misto delle due culture, la rendono un luogo unico nel suo genere. All'apice della sua storia conteneva fino a 45.000 individui, divisi più o meno equamente tra drow e nani. La caduta della città avvenne quando, continuando a scavare in profondità, i nani portarono alla luce delle entità oscure di natura malvagia. Tra le due fazioni si scatenò una guerra che si concluse con la conquista della città; i pochi nani e elfi scuri rimasti decisero di scappare, sigillando gli ingressi alla città perduta per impedire alle creature di invadere altri luoghi in superficie. Ad oggi non esistono testimonianze note della città, nè indizi sulla presenza di passaggi nascosti o bloccati che, se liberati, permettano di raggiungere la città.

CONQUERA

Si tratta di un'antica via di comunicazione, il cui nome originale si è perso nel corso del tempo e che è stata ribattezzata col nome attuale da una parola originaria di una delle lingue usata da una delle tribù all'interno della giungla. Fu costruita dal Monco prima dello scoppio della guerra che porta il suo nome, e passava volutamente in mezzo alla giungla (che all'epoca si estendeva molto di più di adesso). Qi'Radal voleva una via diretta di comunicazione e approvigionamento, che permettesse rapidi spostamenti ma che al tempo stesso potesse usufruire della naturale protezione della fitta giungla del luogo, difficile da superare e ricca di pericoli. La sua costruzione fu un'incredibile opera architettonica per l'epoca, resa possibile grazie alle grandi capacità artigiane del Regno di Tirinto: in origine era un lungo lastricato di pietra, largo ben 15 metri, sopraelevata di circa 2 metri, con ampi spiazzi ogni 20 Km con tanto di cisterne d'acqua potabile per far riposare truppe ed animali.
Oggi della Conquera rimangono solo pochi resti. Quasi tutto il suo percorso è stato inghiottito dalla giungla, e i pochi tratti ancora visibili sono un ammasso di blocchi erosi dal tempo, sparsi e solitari; solo alcuni piccoli tratti, lunghi non più di 100 metri, sono ancora di discrete condizioni, oltre al tratto iniziale che parte da Stephen che si sviluppa in condizioni ancora buone per circa 5 Km, lungo un tratto di pianura con qualche albero sparso.

CORVO NERO

Si tratta della residenza privata del re, in genere utilizzata durante il periodo di Airen e Lothiren. Prende il nome dallo storico simbolo del regno, un corvo completamente nero su sfondo bianco con le ali spiegate. Si trova su una sporgenza rocciosa, in un punto che da direttamente sul mare a circa 50 metri di altezza; il porticato al pian terreno si trova in parte sospeso nel vuoto, una particolare creazione ingegneristica supportata da alcuni incantesimi. In fondo alla sporgenza si trova una piccola spiaggia di sabbia finissima,

raggiungibile dalla dimora per mezzo di una scala che scende a chiocciola all'interno della parete rocciosa; lungo il percorso sono state ricavate alcune aperture larghe 50 cm per osservare il panorama dell'oceano, ed anche alcune stanze scavate nella pietra.
Corvo nero domina un vasto territorio coltivato di ulivi, sempre di proprietà reale; da queste piante si ricava un olio molto rinomato e pregiato, del quale solo una piccola parte rimane al re, il resto viene venduto.

DESERTO DELL'ESILIO

Si tratta di una piccola zona desertica, alta circa 180 Km e larga 90 Km, È un luogo completamente disabitato, se si escludono le tipiche piante grasse del deserto e alcuni piccoli animali (ragni, scorpioni, fennec). Sono del tutto assenti predatori di grossa taglia e l'unico vero pericolo è l'ambiente privo di vita, anche se ci sono testimonianze di chi ha visto un drago volare sopra le distese di sabbia. Si tratta di un deserto sabbioso, con temperature elevate più sopportabili rispetto ad altre zone desertiche, ma con un elevato tasso di umidità e questo lo rende anche più invivibile.
Deserto dell'Esilio ha una certa fama nel regno, perchè qui vengono esiliati e lasciati morire maghi che si sono resi protagonisti di crimini molto gravi; questo luogo inibisce le capacità magiche, rendendo molto difficile lanciare anche un semplice incantesimo. In termini di gioco, all'interno di questo deserto chi fa uso della Magia Demoniaca subisce una penalità di -20 alle Prove di Abilità per il lancio di un qualunque incantesimo. Per tradizione, il condannato accompagnato fino all'inizio del deserto; qui viene scortato mentre deve raggiungere a piedi il centro del deserto, vicino all'unica oasi presente (prosciugata) in un viaggio che dura in genere 2 giorni abbondanti. Qui viene lasciato solo, con i soli vestiti e con in mano un pugnale semplice. La legge prevede che un mago così esiliato viene assolto dai suoi crimini se riesce ad uscire con le sue sole forze dal deserto. Ad oggi non si hanno testimonianze di una simile impresa, sebbene circoli la leggenda di un potente mago esiliato qui per aver raso al suolo un intero quartiere e Enf, che sarebbe riuscito a fuggire fino alla costa a Nord del deserto, e ad attraversare i quasi 7 Km di mare fino a giungere all'isola di fronte.

FIUME ENGWAR

Il nome di questo fiume, ramo secondario di Fiume Ipponoo, è una storpiatura di un'antica parola elfica non più usata, il cui significato era *Occultato*. Dopo essere uscito dalla giungla, si insinua sottoterra attraversando in questo modo le Montagne Shangin, per tornare alla luce oltre di esse. Il suo percorso è tortuoso, ma le acque sono calme e sotto le montagne scorre in grotte molto ampie, il che lo rende facilmente navigabile lungo tutto il suo percorso e fornisce una rapida via per tagliare la catena montuosa.

FIUME FURENTE

Questo corso d'acqua sorge sulla vetta più alta delle colline Al Hammam, a oltre 600 metri di altezza, e scende dolcemente fino alla cittadina di Sheat dove, dal casato che governa la città, la attraversa lungo un percorso tortuoso. Oltre Sheat il fiume si sviluppa attraverso importanti dislivelli e numerose rapide in punti in cui spuntano dal terreno numerose rocce; per questo motivo è quasi impossibile da navigare

FIUME IPPONOO

Imponente corso d'acqua che nasce sulle Montagne Lucenti, attraversa Regno Shu lungo un percorso arcuato ed è la principale fonte idrica dello stato con le sue numerose diramazioni e le falde acquifere sotterranee che raggiungono ogni luogo dello stato. L'immenso letto sul quale scorre (in alcuni tratti anche di 1 Km) e la notevole profondità lo rendono un'ottima via ci comunicazione e navigabile da qualunque tipo di imbarcazione fluviale, anche se durante la Stagione delle Piogge (Luiren) e dei Venti (Suiren) si caratterizza per il forte moto ondoso molto turbolento, che in passato ha portato ad affondare diversi vascelli che hanno provato a solcarlo.

FIUME SPIRO

Si tratta di un ramo secondario di Fiume Ipponoo, le cui acque tortuose scorrono placidamente fino all'oceano. Presenta numerose secche e punti in cui si restringe, rendendono difficilmente navigabile se non per piccole imbarcazioni.

GIUNGLA NAGA

Coefficienti di Abilità: Armi ad asta x0,8 (Bastone ferrato x1,2) - Armi contundenti x1,2 - Armi da lancio x1,0 (Dardi x1,3, Generico x1,1) - Armi da tiro x0,9 (Cerbottana x1,3, Fionda x1,2) - Armi esotiche x0,9 (Catena chiodata x1,1, Frusta x1,2, Mano artigliata x1,1) - Armi taglienti x0,8 - Asce x1,1 - Artigianato x1,1 (Alchimia x1,2, Creare veleni x1,3, Forgiare armature x0,8) - Artigianato runico x1,1 (Artigianato universale x1,2) - Capacità fisiche x1,1 (Lotta x1,3) - Conoscenze x0,8 (Animali x1,2, Magia demoniaca x1,2, Magia runica x1,1, Mostri [Naga] x1,2, Natura x1,3) - Deduzione x1,1 (Valutare x0,9) - Esploratore x1,2 - Fede nella Trinità x0,9 - Furtività x1,0 (Muoversi silenziosamente x1,1, Nascondersi x1,2) - Inventiva x0,8 (Inventare Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie Demoniache x1,2, Inventare preparati alchemici x1,2, Inventare veleni x1,3) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x1,0 (Magia dell'Evocazione x1,2) - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,9 - Mestieri x0,9 (Agricoltore x1,2, Chirurgo x1,2, Guaritore x1,2, Musicista x0,7, Traduttore x1,0) - Socializzazione x0,9 (Comprendere intenzioni x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)

Giungla Naga è uno dei tre settori nei quali viene comunemente divisa la giungla che domina su Regno Shu, ognuno dei quali separato dal letto del Fiume Ipponoo. Il suo nome è legato alla presenza dei Naga al suo interno. È la parte meno fitta della giungla, dove i resti della Conquera sono più evidenti e meno rovinati, ma anche quella più popolata, in particolare dai naga stessi e da diverse popolazioni autoctone, tra le più agguerrite e selvagge. La vegetazione è molto fitta, popolata da animali selvaggi e numerosi tipi di insetti, tra cui diversi tipi di zanzare portatrici di alcune malattie pericolose. Costituisce una barriera naturale lungo il confine con il Regno di Tirinto, ostacolando qualunque tipo di attraversamento se non con grandissimi rischi.
Si ritiene che il sottosuolo di Giungla Naga sia ricco di cunicoli e grotte sotterranee, alcune delle quali scendono molto in profondità, ma non sono mai stati condotti degli studi, nè sono mai stati trovati ingressi naturali che permettessero di accedere a tali luoghi. Il terreno è costituito, tra le altre cose, da alcune venature di Crenite, mentre in varie zone nei dintorni del villaggio di Salm sono stati rinvenuti diversi reperti di Ferro Meteoritico.

- **Cascate Elis:** Si tratta di un luogo famoso di nome anche al di fuori di Regno Shu. Un tempo il ramo secondario di Fiume Ipponoo che attraversa Giungla Naga proseguiva fino ad arrivare nel Regno di Tirinto, prima di virare verso Est e sfociare nell'oceano pochi chilometri sotto l'attuale villaggio di Vedette. Durante il *Periodo delle Crepe*, qui si è formata una delle prime Crepe individuate dalle Depositarie, considerata una delle più devastanti e dove ancora sono in azioni potenti forze di natura magica distorta; prendono il nome dalla Depositaria della Cerchia della Morte che ha individuato per prima la Crepa. Qui il fiume, dopo un tratto di rapide largo e tortuoso, forma delle cascate molto ampie, a forma di semicerchio su più livelli e con tratti di caduta secondari intervallati da pozze larghe qualche metro; l'altezza massima è di circa 120 metri, su una voragine che si è aperta all'improvviso creando una depressione notevole, dove col tempo si è formato un lago circolare di circa 100 metri di diametro. Dalle sponde del lago opposte alla cascata, il terreno va in leggera salita per circa 200 metri, fino a quando non torna al livello del mare. Il fondale del lago non esiste: l'acqua arriva ad una profondità di circa 25 metri, dopodichè non esiste alcun tipo di terreno ma solo una sorta di vuoto dove qualunque cosa viene inghiottita per scomparire: qui l'acqua del lago defluisce costantemente, mantenendo il livello costante. La zona è visivamente splendida, completata da blocchi di terreno fluttuanti sopra il lago e le cascate, ad un'altezza rispetto al lago che va dai 50 ai 300 metri, alcuni di piccole dimensioni, altri larghi fino a circa 20 metri, tutti di altezza variabile ed in continuo movimento. Tutta la zona attorno al lago, dopo la fine dell'Era delle Crepe, si è popolato di molte piante da frutto.
- **Torre El Khereb:** Un tempo era un'antica torre di vedetta, costruita interamente in pietra. A distanza di secoli il luogo è caduto in degrado e fagocitato in gran parte dalla giungla, ma ancora è in buone condizioni. La struttura è alta ben 50 metri, e presenta anche dei livelli sotterranei ancora in buone condizioni. La torre è attualmente controllata da un folto clan di naga, formato da circa 400 individui, e dominati da una Regina che è una delle creature più antiche ancora viventi di Ethran. Gran parte dei naga vivono nella torre, prendendo possesso anche dello spiazzo di fronte all'unica entrata. Sono un clan molto attivo: estendono la loro morsa su gran parte di Giungla Naga, tenendo sotto costante minaccia le comunità locali (sia quelle stanziate, sia quelle nomadi), ad esclusione di villaggio Salm che si trova troppo distante. La loro presenza è una costante minaccia per tutti coloro che si aggirano nella Giungla, che conoscono alla perfezione e la sanno sfruttare perfettamente a loro vantaggio.

Note per il Master: La zona sotto il tratto del fiume che attraversa Giungla Naga, così come buona parte di quella che si estende fino a Kerb e in alcuni tratti sotto la Conquera, sono ricchi di percorsi sotterranei, che si sviluppano tra un dedalo di gallerie e grotte di diverse dimensioni a non meno di 15 metri dalla superficie. Sono pochi gli ingressi lungo la giungla a queste strutture naturali, e nessuna è nota alla popolazione del luogo. La principale è posta sotto Torre El Khereb, è nota ai naga che la popolano e la sfruttano per muoversi non visti nella giungla. Nemmeno i naga conoscono appieno questi percorsi, limitandosi a sfruttare quelli più superficiali; in realtà si estendono anche molto in profondità, in luoghi dove è possibile incontrare anche diversi tipi di creature ed alcune comunità del sottosuolo, tra cui una cittadina di drow che non si è mai spinta verso l'alto.
Nascosto nei luoghi più profondi, a quasi 7 Km di profondità, si trova una cavità che permette di accedere ad una grotta, attraversata da fiumi di lava, dove è presente un immenso Elementale della Terra sopito e intrappolato, capace in questo luogo (se risvegliato) di aprire un portale permanente sulla dimensione degli Elementali della Terra. Molto probabilmente l'Elementale è stato portato su Ethran grazie alla magia dei nani, che un tempo popolavano alcune delle grotte più in profondità. Sebbene difficili da trovare e molto rari, sparsi per la giungla è possibile trovare alcuni documenti scritti sulla pietra del popolo nanico, alcuni dei quali hanno permesso un rudimentale sviluppo della Magia Runica a pochi fortunati che vivono in superficie.

GIUNGLA ROSSA

Coefficienti di Abilità: Armi ad asta x0,8 (Bastone ferrato x1,2, Falce x1,1) - Armi contundenti x1,2 - Armi da lancio x0,9 (Generico x1,1, Giavellotto x1,2) - Armi da tiro x0,9 (Arco x1,1, Fionda x1,2) - Armi esotiche x0,8 (Catena chiodata x1,1, Frusta x1,1) - Armi taglienti x1,0 - Asce x0,8 (Ascia media x1,1) - Artigianato x1,0 (Alchimia x1,2, Creare veleni x1,2, Lavorare il legno x1,1) - Artigianato runico x0,9 - Capacità fisiche x1,1 (Lotta x1,2) - Conoscenze x1,1 (Dimensioni x0,9, Magia demoniaca x1,2, Mostri x1,2) - Deduzione x1,1 (Valutare x0,8) - Esploratore x1,2 - Fede nella Trinità x0,8 - Furtività x1,1 (Disattivare congegni x0,9, Scassinare x0,7) - Inventiva x1,0 (Inventare Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie Demoniache x1,2, Inventare Magie Runiche x0,7, Inventare preparati

alchemici x1,2, Inventare veleni x1,2) - Magia dell'Ordine x0,8 - Magia demoniaca x1,1 (Magia dell'Evocazione x1,3) - Magia di Gaia x0,9 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,9 (Agricoltore x1,2, Chirurgo x1,1, Guaritore x1,2) - Socializzazione x0,9 (Comprendere intenzioni x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)

Giungla rossa è la zona centrale con la quale viene denominata la giungla che domina Regno Shu. Delle tre, è quella più interessante dal punto di vista archeologico e esplorativo, dove sono nascoste numerose rovine e celate conoscenze perdute da tempo; ma è anche la più pericolosa, popolata non solo da pericolose creature, ma soprattutto da mezzo-demoni, ominus e umani selvaggi, sempre in guerra tra loro e contro chiunque metta piede in questo luogo. Quasi tutte queste comunità sono nomadi ma solo in in rari casi escono dai confini di Giungla Rossa (verso le altre zone della giungla o verso Sud seguendo il corso di Fiume Ipponoo), ma rimangono alla larga dalle rovine più imponenti, quasi tutte risalenti al periodo del Monco: questo per via dei numerosi non-morti che ne hanno preso possesso.
La vegetazione è estremamente fitta e l'umidità opprimente. Abbondano gli alberi d'ebano, con la presenza di alberi di teak e sandalo nelle zone più a Nord, mentre nelle zone centrali si possono trovare diverse piante di cacao e di tè che crescono selvatiche. Il terreno è molto poroso, lasciando passare facilmente l'acqua della quale esistono numerosi bacini sotterranei; questo ha portato alla creazione di piccoli ma frequenti zone acquitrinose, dove si sono formate dei gruppi di mangrovie molto fitte. Alcuni di queste zone sono tali da formare veri e propri laghetti, la maggior parte dei quali con acqua potabile. Giungla Rossa è considerata un luogo altamente pericoloso, ma attira da sempre frotte di avventurieri e di maghi attratti dalle sue conoscenze e ricchezze nascoste; lo stesso Ordine delle Depositarie ha organizzato in passato spedizioni mirate. L'origine del nome di Giungla Rossa è sconosciuto, ma è credenza comune che derivi dal tanto sangue versato da coloro che hanno avuto l'incoscienza di entrare nei suoi meandri. Al tempo di Qi'Radal Quivalesti, la giungla si estendeva molto meno di quanto non sia adesso, e gran parte delle rovine della Giungla Rossa nascevano un tempo su terreni liberi e pianeggianti.

- **Al Matn:** Il nome di questa zona presente all'interno della Giungla Rossa è stato dato dall'Ordine delle Depositarie, alla fine della Seconda Guerra Demoniaca, ed fa parte di un dialetto della lingua dei demoni. Si tratta di un'area priva di vegetazione e qualunque forma di vita, completamente pianeggiante e brulla, larga circa 30 Km. Si è formata durante la guerra, a seguito di uno dei tanti scontri tra l'Ordine delle Depositarie e i Demoni. Le forze magiche entrate in azione hanno generato una sorta di bolla maledetta all'interno della quale non può esistere la vita. Al suo interno sono presenti una cinquantina di demoni: sono bloccati, in quanto non possono uscire (anche con l'ausilio della magia) sebbene un qualunque demone possa decidere di entrarci, nè possono comunicare con altri della loro specie. In compenso, una qualunque altra creatura può entrare o uscire dall'area, sebbene il permanere al suo interno porta alla morte: per la precisione, dopo un numero di ore passate all'interno della bolla pari al numero totale dei PV, l'essere muore di colpo. Si tratta di un conteggio permanente: passare 10 ore nella bolla e poi uscirne non azzera il conteggio, bensì lo mantiene in stasi fino a quando il soggetto non ritorna all'interno della bolla, riprendendo da dove si era fermato. Ovviamente, i demoni sono immuni a questo effetto.
- **Alpheras:** Rovine di un villaggio abbandonato alla fine della Guerra del Monco, quello meglio conservato tra tutti quelli che si possono incontrare. La parte Nord è formata quasi interamente di macerie, mentre la zona Sud è pressochè intatta, sebbene fagocitata dalla vegetazione, con alcune strutture di rilievo ancora in ottime condizioni, tra cui un arena per combattenti, un anfiteatro e dei bagni pubblici. La presenza di tali strutture, nonchè le loro dimensioni, fanno supporre che all'epoca Alpheras fosse molto di più di un semplice villaggio.
- **Campo Sinda:** Il significato del suo nome è *Campo Grigio* in lingua elfica. Ha ricevuto questo nome per via di alcune rovine trovate a poca distanza, dove su alcune pietre era incisa la parola Sinda. Si tratta di un accampamento semi-permanente, istituito per via dei numerosi curiosi in cerca di fama, conoscenza, potere e gloria perlustrando le Rovine Senza Nome. Vi è presente un piccolo rifugio in legno con 4 letti al suo interno, strumenti per cucinare e spiazzi adibiti per piazzare delle tende. È circondato in alcuni tratti da un muro abbozzato con pietre e fango, alto 60 cm nei punti maggiori. Il sentiero che parte da Campo Sinda e giunge alle Rovine Senza Nome è stato tracciato per passare nei pressi di uno dei piccoli laghetti di acqua potabile che ci sono nella giungla; il viaggio alle rovine richiede normalmente 3 giorni.
- **Fum Al Faras:** Sono le rovine di un'antica torre di guardia. Dei 9 livelli originari ne sono rimasti sono 4 in piedi, con il quindi che da sul cielo aperto. Aveva il compito di controllare il territorio a Ovest, nel passaggio tra le colline e il lago dove si insinua il Fiume Ipponoo e la strada Alma Ata. Il luogo è infestato di qualunque tipo di non-morto, tutti quanti ciò che rimane della guarnigione che presidiava la torre.
- **Rovine senza nome:** Come l'antica città di Peg, queste sono rovine risalenti al periodo di Qi'Radal Quivalesti. Si trattava di un'altra grande città costruita dal Monco (gli stili architettonici tra le due rovine sono molto simili tra loro) della quale si sono perse quasi tutte le testimonianze storiche, nome compreso (da qui il nome "ufficiale" dato al luogo). A differenza delle Rovine di Peg, queste sono invece ancora in buono stato: gran parte delle costruzioni sono ancora in piedi, in gran parte in buone condizioni. Quando il Sole è alto in cielo, le rovine si popolano di proiezioni di spiriti presenti nell'Endorlor (sebbene quasi tutti credono che siano spiriti veri e propri), fenomeno che non trova spiegazioni: ognuna di esse rivive uno specifico momento della loro vita, lungo da qualche minuto a un paio d'ore, ciclicamente, senza emettere alcun suono. Nessuno è mai riuscito ad interagire con queste proiezioni, i pochi che sanno che sono proiezioni equiparano le rovine ad

un livello particolare dell'Endorlor, con il problema concettuale che ci si trova su Ethran e non nel Mondo dei Sogni. Quando invece cala la notte, le proiezioni scompaiono e le rovine si popolano di creature incorporee fatte di puro "buio". Nessuno è mai riuscito a vedere cosa sono, come sono fatte e come si muovono, l'unica cosa certa è che quando si avvicinano si avverte una strana sensazione di freddo e brividi lungo tutto il corpo, per poi essere avviluppati senza poter riuscire a far nulla, prima di morire. Le Rovine Senza Nome attraggono molti studiosi e maghi, nonostante il pericolo insito in esse e nella giungla stessa: per questo motivo nel corso del tempo è stato creato un sentiero che le collega a Campo Sinda.

GIUNGLA SAD AL NAZI

Coefficienti di Abilità: Armi ad asta x0,8 (Bastone ferrato x1,2, Falce x1,1) - Armi contundenti x1,1 - Armi da lancio x1,0 (Dardi x1,2, Generico x1,1) - Armi da tiro x0,9 (Cerbottana x1,2, Fionda x1,2) - Armi esotiche x1,0 (Frusta x1,1) - Armi taglienti x1,1 - Asce x0,9 (Ascia media x1,1) - Artigianato x1,0 (Alchimia x1,2, Creare veleni x1,3, Lavorare il legno x1,1) - Artigianato runico x0,8 - Capacità fisiche x1,1 (Lotta x1,2) - Conoscenze x0,9 (Dimensioni x0,7, Magia dell'Ordine x0,7, Magia demoniaca x1,2, Mostri x1,1, Natura x1,3) - Deduzione x1,1 (Trovare trappole x1,2) - Esploratore x1,2 - Fede nella Trinità x0,9 - Furtività x1,2 (Falsificare x0,8) - Inventiva x0,8 (Inventare Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie Demoniache x1,1, Inventare preparati alchemici x1,1, Inventare veleni x1,3) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x1,1 (Magia dell'Evocazione x1,3) - Magia di Gaia x0,9 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,9 (Agricoltore x1,1, Traduttore x1,1) - Socializzazione x0,9 (Comprendere intenzioni x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)
Coefficienti di Abilità (Luogo di origine per i Silvani che vivono a Ambarónë): Armi ad asta x0,8 (Bastone ferrato x1,3) - Armi contundenti x1,2 - Armi da lancio x1,2 (Shuriken x0,7) - Armi da tiro x0,8 (Fionda x1,2) - Armi esotiche x0,8 (Frusta x1,1) - Armi taglienti x0,7 - Asce x0,7 - Artigianato x1,2 (Alchimia x1,3, Lavorare i metalli x0,8) - Artigianato runico x1,0 (Artigianato della natura x1,2) - Capacità fisiche x1,2 (Acrobazia x0,9, Equilibrio x1,0) - Conoscenze x1,0 (Animali x1,1, Geografia [Giungla Sad Al Nazi] x1,3, Magia dell'Ordine x0,7, Mostri x1,1, Natura x1,3) - Deduzione x1,3 (Valutare x1,0) - Esploratore x1,1 (Seguire tracce x1,2) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,1 (Falsificare x0,8, Manomettere congegni x0,8, Scassinare x0,7) - Inventiva x1,0 (Inventare Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie di Gaia x1,1, Inventare preparati alchemici x1,2) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,1 (Magia della Natura x1,2) - Magia Runica x1,0 - Mestieri x0,8 (Guaritore x1,2, Musicista x1,1) - Socializzazione x0,8 (Comprendere intenzioni x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)

Sad Al Nazi è la zona di giungla più umida del regno e con un microclima particolare che favorisce la crescita di alcune piante. In particolare è ricca di piante da frutto che crescono spontaneamente (in particolare la papaia, le banane e alberi di cocco nelle zone più esterne) oltre a zone in cui proliferano le piante del caffè e del cacao. Nelle zone più impervie, quelle più all'interno, è possibile trovare piante specifiche per l'uso alchemico, tra cui raramente l'Albero della Fiamma, la Cycar e la Dolcespina. Esistono inoltre alcuni piccoli e rari giagimenti di Galvorn in superficie, cosa che attira le attenzioni di diversi incantatori, e studi recenti hanno ipotizzato che nel sottosuolo ci sono ingenti risorse di rame.
Questo luogo è scenario di molti scontri cruenti e sanguinari: politicamente la giungla è suddivisa in 3 settori, ognuno sotto il controllo di un singolo casato, i cui confini sono indicati dai rami fluviali che attraversano il luogo. Ognuno dei 3 mira a sfruttare le diverse risorse naturali, ma al tempo stesso deve scontrarsi con gli altri gruppi che popolano Sad Al Nazi, oltre che tra loro. La zona centrale è dominata da una tribù di orchi, i *Teschi Rossi* (nominati così dal loro simbolo tribale, un teschio umano insanguinato su sfondo nero), di origini molto antiche e che si sono abituate perfettamente all'habitat in cui vivono, mentre la zona più a Ovest è occupata da una comunità Silvana creata dall'Ordine delle Depositarie dopo la Seconda Guerra Demoniaca, che nel corso del tempo si è dimostrata molto radicale nelle sue convinzioni e non permette a nessuno di alterare l'equilibrio della foresta. Gli scontri lungo i confini naturali segnati dai fiumi sono all'ordine del giorno, in particolare tra gli orchi e le guardie di Forte Zhun, dove è stanziata una guarnigione dell'esercito il cui comando è stato affidato il Casato Pa-Xing, che controlla il territorio della giungla a Sud del Fiume Spiro. Eventi di tipo naturale, la presenza degli orchi e i continui scontri hanno quasi del tutto distrutto i resti storici che ricoprivano la zona, risalenti al periodo di Qi'Radal Quivalesti.

- **Ambarónë:** Si tratta del territorio di dominio dei Silvani. Per gran parte è formato da Silvani Olba e sono considerati dei fanatici: proteggono la loro parte di foresta senza riguardo per nessuno, vietano l'ingresso a chiunque non sia un silvano e spesso superano il fiume per invadere il territorio degli orchi: non per rivalità contro di loro, ma perchè la foresta deve essere protetta. Si tratta quindi di una comunità molto chiusa, senza alcun riguardo a prescindere da chiunque. La formazione di questa comunità è stata voluta dall'Ordine delle Depositarie, rischiesta alla quale Regno Shu non ha potuto opporsi ma che col tempo ha portato alla creazione di attriti tra lo stato e le Depositarie, i cui motivi sono del tutto ignoti.
- **Forte Zhun:** Il casato Pa-Xing, che governa la zona a Sud della giungla, e delimitata a Nord dal Fiume Spiro, a ottenuto dal Re l'uso di una guarnigione dell'esercito per ottenere il controllo della zona, ed è stata stanziata a Forte Zhun, una struttura di solida pietra che rappresenta la base delle operazioni del casato. A seconda delle necessità e delle possibilità del regno, questo luogo conta dai 2000 ai 3000 uomini armati, impegnata principalmente in una lotta continua con la tribù degli orchi dei Teschi Rossi. L'altro compito è quello di fornire protezione ai lavoratori che vengono inviati nella giungla per la raccolta delle risorse naturali del luogo; generalmente si tratta di umani e ominus, solo in rari casi questi lavori vengono affidati a mezzo-demoni e solo per i lavori più importanti e delicati. Il casato Pa-Xing ha l'obiettivo di rendere sicura la zona, e in

futuro di costruire una via di collegamento diretta tra Sheat e il Lago Trifoglio, tagliando per la giungla e proseguendo poi per una via parallela al Fiume Ipponoo. La zona è minacciata anche da alcune gruppi nomadi dalla natura selvaggia di umani, mezzo-demoni e piccoli gruppi mobili di elfi scuri, che come le altre zone della giungla trovano qui un rifugio, ma in numero minore e con atteggiamenti meno aggressivi e più inclini a nascondersi.

- **Mokkar:** È il villaggio degli orchi, posizionato su una depressione di circa 10 metri e protetto sul lato Sud da una parete rocciosa. Non è l'unico villaggio degli orchi nel luogo, ma l'unico di una certa rilevanza, con oltre 2000 orchi stanziati. Il villaggio vive grazie alla caccia e alle razzie nei confronti delle guardie di Forte Zhun e dei lavoratori che scortano. Gli orchi conoscono alla perfezione la giungla, cosa che gli fornisce indubbi vantaggi tattici in ogni tipo di scontro; sovente catturano dei prigionieri durante uno dei tanti scontri con le guardie di Forze Zhun, principalmente per raccogliere informazioni e spesso come schiavi; gli orchi di Mokkar, oltre la loro violenza, hanno dimostrato un intelligenza d'azione non comune tra gli esponenti della loro razza, cosa che li rende meno prevedibili e più pericolosi.
- **Torre Shin-Xun:** Si tratta di una torre circolare alta 30 metri, edificata dall'omonimo mago evocatore, *Shin-Xun*. Questo mago mezzo-demone si è stabilito qui per portare avanti i suoi studi e per lo sfruttamento di alcune specifiche risorse, tra cui tracce di Galvorn presente nei dintorni del luogo. Ha un buon proselito di servitori, alcuni di essi sono costrutti, ma la principale peculiarità è che, oltre a essere un esperto di Magia dell'Evocazione, è anche un grande conoscitore della Magia Runica, in particolare della Magia della Difesa, che ha sfruttato ampiamente per proteggere la sua torre dai numerosi pericoli della giungla. Questo ha permesso di respingere numerosi attacchi esterni, in particolare quelli degli orchi che provengono da Nord. Nessuno conosce la natura degli studi ed esperimenti di Shin-Xun, e sebbene sia riconosciuto come uno dei maghi più abili di Regno Shu, ha sempre declinato l'invito ad entrare nella *Gilda dei Maghi Rossi* di Sheat.

INIË ELDA

Viene considerata la strada più antica di Regno Shu, e nel corso del tempo ha mantenuto l'antico nome elfico che gli era stato dato. Un tempo arrivava fino al Deserto dell'Esilio, ma dell'antica via rimane solamente il tratto che arriva fino al Fiume Spiro. Oggi è un'importante via di comunicazione perchè la via più diretta che connette Enf a Sheat.

LAGO CIMINO

Specchio d'acqua di recente formazione, alimentato da uno dei numerosi rami secondari del Fiume Ipponoo, su una depressione di origine artificiale. Il terreno dove ora si trova il lago è "ceduto" per cause di natura magica di origine ignota. L'effetto è ancora attivo, tantè che la profondità del lago continua ad aumentare ad un ritmo lento ma costante, e il livello dell'acqua è mantenuto sempre alla stessa altezza dalle acque del fiume che l'alimenta in maniera molto regolare; al momento la profondità massima, posta al centro del lago, è di circa 90 metri. Le acque del lago sono molto calme e ricche di pesci d'acqua dolce; lungo i sentieri che passano attorno alle sue sponde ci sono tante abitazioni di pescatori, molti dei quali alle dipendenze di Maniero Vox, famosi nella zona per il pregio e la qualità del loro pescato. Nel punto più vicino alle Rovine Pel è presente anche un piccolo molo, usato come attracco per le barche provenienti dal maniero per andare a visitare proprio le rovine.

LAGO TRIFOGLIO, EST

Il Lago Trifoglio è il più grande specchio d'acqua dolce del Continente di Teris; deve il suo nome all'evidente forma che possiede, e ogni singola parte viene denominata in base ai punti cardinali che indica; la zona Est ricade completamente sotto il dominio di Regno Shu.

Trifoglio Est è un lago privo di isole nonostante le sue vaste dimensioni e la sua profondità, che non scende oltre gli 80 metri, e le sue sponde sono povere di vegetazione (se si escludono i campi coltivati nei dintorni di Fom), ma è ricco di fauna marina. In particolare abbonda di pesce persico, lucci ed anguille, oltre a numerose specie di uccelli acquatici che trovano rifugio nelle numerose piccole insenature a pelo d'acqua lungo tutte le sue sponde. Più distante dalle sue sponde, si possono anche trovare creature marine di altro tipo (mostri), che però rimangono a debita distanza. Alcune testimonianze parlano di un drago marino che viveva sul fondo del lago, e ci sono documenti storici che descrivono degli attacchi che ha portato in passato alle comunità del luogo. Non si hanno notizie se sia morto o fuggito altrove, ma sono passati quasi 400 anni dall'ultimo avvistamento.

MANIERO VOX

Questa costruzione ricorda per aspetto i castelli cinesi, in particolare il Castello di Shuri. Fu la residenza di uno degli antichi re di Regno Shu, re Vox, ricordato in particolare per la fondazione di Enf, la promulgazione di alcune leggi a favore dei maghi evocatori e una guerra contro il Regno di Tirinto mentre era ancora in corso la *Seconda Guerra Demoniaca*. Questa guerra scoppiò nel -250 AC, favorita dalla neutralità dichiarata di Regno Shu nella guerra contro i demoni (annunciata nel -294 AC, che viene ricordato come l'anno dei *Patti Infranti*) e permise la conquista delle zone di territorio dove si trovano l'attuale villaggio di Stephan e di parte della Giungla Naga; lo stesso progetto di Castello Krickton porta il nome di Vox.

Dopo la morte di Vox, il maniero cadde in stato di abbandono, e solo di recente (nel 398 DC) è stato reclamato dalla discendente diretta del re morto, tale Lao Vox, mezzo-demone ancora giovane molto avvenente (32 anni nel 415 DC, l'era presente). In possesso di molte ricchezze, Lao Vox ha ristrutturato completamente il maniero e lo usa come residenza personale. La struttura possiede più di 200 stanze, diversi campi coltivati attorno e un molo dove sono attraccate 4 barche. Ci sono servizi di ogni tipo, e 1 volta all'anno nel mese di Tulothier viene aperto al publico (dietro onerosi compensi) che si dedicano a gite sul lago, corse di cavalli lungo le piste che circondano il maniero e feste di ogni tipo; una possibilità esclusiva, generalmente riservata ai nobili dei casati del regno e in alcuni casi la famiglia reale, più raramente a facoltosi commercianti. La struttura è autosufficiente e vi lavorano oltre 250 persone.

MONTAGNE SHANGHIN

Questa piccola dorsare montagnosa si erge fino ad un'altezza di 1400 metri, ed è quasi del tutto disabitata. Il suo clima molto più rigido del resto del regno mal si sposa con le abitutini della popolazione locale, così come la scarsa conoscenza dell'ambiente e del tipo di risorse sfruttabili (comunque poche). I pendii dolci e regolari e la distanza tra le vette ha favorito il formarsi di numerosi passi e piane, rendendo questa catena montuosa non particolarmente difficile da superare. La maggior parte dell'attività vivente era concentrata nel sottosuolo, in particolare con alcune comunità di ominus nascoste in questi luoghi, che però a seguito della Seconda Guerra Demoniaca sono stati costretti ad abbandonare, al causa di emergere da luoghi ancora più in profondità creature ostili e molto pericolose, sfruttando le aperture che si sono create.
Esistono molte vie e grotte sotterranee, molte delle quali allagate di acqua proveniente dal Fiume Engwar, che scorre sotto le montagne attraverso un tunnel molto ampio ricco di grotte; lungo questa sponde sotterranee si erano formati piccoli agglomerati di ominus e ancora oggi ci sono parecchie costruzioni e resti a testimonianza delle attività svolte dalle popolazioni di un tempo. Un tunnel naturale, ancora in buone condizioni ma chiuso precauzionalmente dagli ominus (facendo crollare una parete laterale), collega la loro vecchia città sotterranea con Sadalpheris, la dimora degli attuali discendenti.

PICCO JIAO

Montagna solitaria, alta quasi 6000 metri (nei suoi punti più alti è sempre innevato) che si erge nel Deserto dell'Esilio. Secondo una leggenda ricorrente, il fondatore del regno Zhang Jiao scalò la vetta a mani nude, e una volta giunto in cima invocò la grazia del padrone dei demoni perchè gli infondesse la forza necessaria per sconfiggere i suoi nemici: in questo modo, ricevette le sue incredibili capacità magiche. Che ci sia o meno un fondo di verità in questa storia, la cosa certa è che sulla cima di Picco Jiao si trova una torre, visibile anche in fondo alla montagna quando la cima non è nascosta dalle nuvole, ma non esistono vie per raggiungerla. L'intera montagna è protetta da una sorta di campo che annulla qualunque forma di magia, e si ritiene che sia dello stesso tipo che inibisce l'uso della Magia Demoniaca nel Deserto dell'Esilio. In molti hanno provato a scalare Picco Jiao, ma quasi tutti hanno rinunciato o sono morti nell'impresa. Se mai qualcuno è riuscito in tale impresa, non lo ha mai fatto sapere a nessuno.

Note per il Master: L'accesso alla torre in cima alla montagna avviene per mezzo di un tunnel che corre dentro la montagna; lungo il percorso sono presenti diverse stanze artificiali, scavate nella roccia e poi rivestite di blocchi di pietra lavorati. L'unico modo per accedere a questi tunnel è per mezzo della magia, specificatamente di un incantesimo particolare di teletrasporto che permette di arrivare dove iniziano i tunnel stessi; l'incantesimo, insieme alla torre e ai cunicoli sono stati interamente ideati dal primo (e unico) proprietario della torre. I tunnel sono deserti, se si esclude qualche costrutto di guardia a stanze particolari, ma è disseminato di trappole di ogni tipo per impedire a chiunque l'accesso.

PONTE LUCENTE

La struttura ha cambiato nome più volte nel corso degli anni, fino all'attuale definizione. Questo immenso ponte attraversa il Fiume Ipponoo in un punto largo 450 metri, è formato da 8 campate ed è ampio più di 120 metri. È stato costruito utilizzando blocchi di pietra color ardesia di cui si ignora la provenienza; deve l'attuale nome alle numerose luci multicolori di natura magica che avvolgono il ponte, rendendolo visibile di notte anche a diversi chilometri di distanza. Ponte Lucente è un luogo pieno di vita: ai lati della struttura non ci sono parapetti ma edifici che si estendono per 30 metri (lasciando una strada di passaggio ampia più di 60 metri), fatti di negozi di artigiani, un paio di incantatori, locande; col tempo si sono create ulteriori strutture alla fine del ponte da ambo i lati, tra cui uno stalliere e una piccola caserma con una decina di soldati. Ponte Lucente costituisce anche un'opera artistica di valore, con la sua struttura leggermente arcuata, gli intarsi e le piccole statue che lo adornano, ed attira diverse persone interessate all'acquisto di merci particolari che si possono trovare solo da alcuni degli artigiani del luogo. Di fatto il ponte è una sorta di piccolo villaggio, con una popolazione fissa stimata di poco più di 100 persone.

ROVINE DI PEL

Durante il suo dominio, Qi'Radal Quivalesti diede ordine di costruire un'immensa città lungo il corso del Fiume Ipponoo; la sua magnificenza fu tale che venne considerata da molti la vera capitale del suo vasto impero. Pel divenne una delle città più popolate dell'epoca, raggiungendo la ragguardevole cifra di 800.000 abitanti, costruita proprio in mezzo al fiume e costituita da numerosi livelli

che si sviluppavano in altezza, per mezzo di imponenti strutture in pietra. Aveva l'aspetto di un immenso giardino botanico, con corsi d'acqua ovunque e un sistema idraulico supportato dalla magia molto ingegnoso, che permetteva all'acqua del fiume di salire nelle zone più alte, per poi ridiscendere secondo un preciso schema, alimentando sia l'acquedotto di Pel che irrorando la vasta vegetazione nella quale era immersa. La città possedeva anche un particolare sistema di condutture con lampade, alimentate da riserve di gas sotterraneo sotto il letto del fiume, che permetteva di illuminare le vie e le piazze cittadine durante la notte.
La città fu rasa al suolo quando il Monco venne sconfitto, come testimonianza della sua caduta; oggi rimangono solo resti dei livelli più bassi della città, del sistema idraulico rimane ben poco mentre si è conservato meglio quello delle condutture a gas. Si tratta comunque di una zona di grande interesse storico e magico: ancora oggi si possono trovare reperti storici, oggetti del tempo, cimiteri antichi, documenti scritti, e residui di magia (Magia di Gaia e Magia Runica). Le rovine si estendono su un'area molto vasta, tanto quanto lo era la città. Nonostante il corso del fiume, il terreno attorno alle rovine non è fertile, ed è ricco di vegetazione morta, e gli stessi animali lo evitano.

Note per il Master: Tutta l'area delle rovine, così come il terreno circostante, è maledetta; è il motivo principale per cui non cresce quasi alcun tipo di vegetazione e gli animali si tengono alla larga. Chiunque si aggiri tra le rovine e attorno ad esse avrà una sensazione di disagio, che infligge una penalità costante a tutte le Prove di Abilità di -1; per i drow questa penalità sale a -3. Si tratta di un potente incantesimo lanciato dopo che la città è stata rasa al suolo, ma che si è molto indebolito con il passare dei secoli. Non è però l'unica peculiarità del luogo, tantomeno la più rilevante.
Nella zona centrale delle rovine è attivo un potente incantesimo di Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]; molti maghi hanno studiando la zona, rimanendo sorpresi di come l'incantesimo non si sia affievolito nel tempo. La potente aura di Magia Demoniaca nasconde tante piccole auree di Magia Runica: tra i vari resti delle abitazioni sono incise parole runiche di natura magica, che hanno il compito di mantenere attivo l'incantesimo principale, ma non sono state mai scoperte per quel che sono. Queste rune sfruttano una variante d'utilizzo della Magia Runica che si è completamente persa col passare dei secoli, in cui una singola runa non è incisa su una pietra, ma su più pietre. Tutte le rune presenti (gli archeologi ne hanno rinvenute 87) fanno parte di un unico incantesimo runico. Le rune mantengono attivo l'incantesimo principale, e recitandole nella giusta sequenza permettono di riattivarlo, aprendo un portale dimensionale che da accesso ad un piano dimensionale artificiale, dove è rinchiusa lo Spirito e l'Anima di Qi'Radal Quivalesti. Dopo la sua sconfitta, vennero rinchiusi qui per via di antiche profezie che dicono che sarebbe risorto in futuro, ricreando il suo dominio. Per evitare tale fato, venne ideata questa prigione tra le alcuni incantatori mezzo-demoni, un gruppo di elfi scuri e l'Ordine delle Depositarie.
Il portale da accesso ad un luogo che è la fedele replica dell'antica città di Pel, con tanto di canali e condotti, ma abitata da esseri ostili a chiunque vi entri: elementali di ogni tipo, guerrieri non-morti creati da alcuni dei guerrieri caduti in battaglia contro il Monco e costrutti. Sulle pareti delle abitazione vi è riportata, in linqua drow, la storia di Qi'Radal e nel palazzo in cima alla città la storia della sua cattura e dell'imprigionamento della sua Anima e del suo Spirito, che si trovano all'interno del palazzo stesso, all'interno di un cofanetto chiuso a chiave. La chiave è in possesso dell'unica persona su Ethran che conosce la vera storia: la Custode della Cerchia dello Spirito dell'Ordine delle Depositarie, che l'ha avuta in dono dalla precedente in carica e così via fino alla Depositaria che lanciò l'incantesimo che ancora tiene imprigionati l'Anima e lo Spirito del Monco. In seguito alla fine della Guerra del Monco non si sa che fine abbiano fatto coloro che parteciparono ai vari incantesimi, nè che fine abbiano fatto i loro discendenti. Il cofanetto si trova nella stanza principale del palazzo, sopra il trono, con accanto gli oggetti appartenuti a Qi'Radal.
Oltre alla presenza di questo potente incantesimo, nascosto sotto terra si trova un immenso archivio di documenti, che tra gli altri comprende alcuni incantesimi di Magia di Gaia che si sono persi nel tempo, ma anche alcuni scritti (i più recenti) che fanno menzione di un'ipotetica dodicesima Cerchia delle Depositarie, redatti da Qi'Radal in persona. Si tratta di un archivio storico inestimabile, del quale però non si sa nulla: l'unico ingresso si è chiuso secoli fa, sotterrato sotto tonnellate di terra e poi invaso dal Fiume Ipponoo, che ancora oggi vi scorre sopra.

ROVINE GOND-SHAN

Rovine di un antico castello risalenti al periodo di Qi'Radal Quivalesti, fu costruito su una piccola collinetta che permetteva di dominare la visuale sul Lago Trifoglio e su tutta la zona circostante; la zona strategica sulla quale sorge permetteva di controllare le principali vie di comunicazioni. Come altre strutture, dopo la Guerra del Monco fu attaccata, conquistata ed abbandonata, e non è stata più riutilizzata: il terreno sul quale sorge l'antico castello è cedevole e già in passato ha subito dei crolli (con le macerie precipitate nel lago), cosa che ne ha sconsigliato il riutilizzo. Da tempo viene utilizzato da bande di briganti e malviventi, che lo usano come rifugio. Le strutture scavate sotto il livello del terreno sono principalmente prigioni, ma ci sono alcuni passaggi segreti non ancora individuati che conducono a stanze su livelli ancora inferiori.

ZEQUAR

Si tratta di un vero e proprio posto di blocco, a circa 100 metri dal confine con il Regno di Tirinto, posto lungo la strada che collega Vedette con Stephan, in una zona arida il cui paesaggio è caratterizzato da molti alberi secchi. In questo punto la strada è infossata in una conca artificiale, con dei terrapieni molto ripidi ai lati alti fino a 8 metri, oltre i quali il terreno è stato reso estremamente

accidentato con molte buche, rocce di notevoli dimensioni ed alcune trappole, pattugliato da guardie del posto di blocco. Le carovane in transito da e per Tirinto sono costrette quindi a rimanere sulla strada, così come piccoli carri ma anche persone a cavallo: gli stessi terrapieni sono difficili da scalare. Lo scopo è quello di costringere chiunque voglia attraversare il confine di essere perquisito al posto di blocco. Le carovane in arrivo dal Regno di Tirinto non possono portare armi o armature, pena la confisca delle stesse e il pagamento di una forte multa, mentre quelle in regola devono comunque pagare una tassa di ingresso e sono dotate di un lasciapassare bollato con la firma del re, la cui validità può arrivare fino a 3 mesi (più giorni si permane a Shu, maggiore è il costo del lasciapassare). Chi non fa parte di carovane viene perquisito e controllato. Eventuali Inquisitori vengono imprigionati, per poi essere giustiziati. L'accampamento è molto ampio e ben fornito, e vi sono stanziate sempre un minimo di 60 guardie.

IV. Comunità

SILVANI DI AMBARÓNË

7. REGNO WEI (Continente di Teris)

Il Regno Wei è uno dei 3 regni nati a seguito della fine della *Guerra del Monco*, quando questo territorio (insieme ai due confinanti) si ritrovarono senza una guida vera e propria. Il nome è un riferimento a uno degli stati del periodo dei Tre Regni, che ha caratterizzato la storia della Cina tra il 220 e il 265 DC. Il Regno Wei è considerato il luogo della Magia Necromantica: il suo fondatore, l'umano Zhang Bao, è passato alla storia per essere stato un grande mago della Magia di Necromanzia (Magia di Gaia) e le sue grandi capacità influenzarono pesantemente l'evoluzione futura dell'attuale stato.

COEFFICIENTI DI ABILITÀ

Armi ad asta x0,9 (Lancia da cavaliere x0,7, Tridente x1,2) - Armi contundenti x1,1 (Contundenti grandi x0,8) - Armi da lancio x1,2 (Boomerang x1,1, Dardi x0,9) - Armi da tiro x0,7 (Fionda x1,2) - Armi esotiche x1,1 (Rete x0,9, Scudo chiodato x0,7) - Armi taglienti x1,2 (Perforanti x0,8, Spadoni x0,9) - Asce x1,2 - Artigianato x0,9 (Creare trappole x1,2, Lavorare i tessuti x1,2, Lavorare la pietra x1,2) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,3 (Nuotare x1,1, Scalare x1,0) - Conoscenze x0,7 (Animali x1,2, Locali x1,3, Magia di Gaia x1,1, Natura x1,0, Pietre e metalli x1,2) - Deduzione x1,0 (Ascoltare x1,2, Osservare x1,2) - Esploratore x1,3 (Naturalista x1,1) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,7 (Manolesta x1,1) - Inventiva x1,2 (Inventare armature x1,0, Tutte le Abilità di Magia tranne Magia di Gaia x0,7, Inventare veleni x0,7) - Magia dell'Ordine x0,9 (Magia della Natura x1,1) - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,0 (Magia della Necromanzia x1,2) - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,0 (Addestrare animali x1,2, Cavalcare x1,3, Marinaio x0,7, Scrivano x0,7, Traduttore x0,7) - Socializzazione x1,1 (Camuffare x0,8) - Speciale (Manipolare sogni x1,3, Distruttore demoniaco x0,7)

I. Caratteri generali ed eventi storici

Prima della sua fondazione, Regno Wei condivide le sorti degli altri suoi adiacenti (oggi conosciuti come i Tre Regni), con l'unificazione sotto un unico regno da parte di Qi'Radal Quivalesti, detto *Il Monco*, e la sua successiva sconfitta con conseguente tragiche per questi territori, lo scatenarsi di numerose guerre interne e lo sfruttamento degli stati adiacenti usciti vincitrici dalla guerra. Questo fino a quando non compaiono i cosiddetti Fratelli del Destino nel -1.265 AC: Zhang Jiao (mezzo-demone), Zhang Bao (umano) e Zhang Liang (elfo scuro). Col loro arrivo le popolazioni dei Tre Regni si uniscono per combattere gli invasori, fino alla nascita dei 3 stati che oggi conosciamo.

NASCITA DEL REGNO WEI E ASPETTI GENERALI

Come per Regno Shu e Regno Wu, anche Regno Wei fu comandato per 1 anno esatto da uno dei tre Fratelli del Destino: in questo caso Zhang Bao, l'umano. Secondo la tradizione, fu un potentissimo mago esperto nell'uso della Magia di Gaia, e nello specifico nella Magia della Necromanzia; a sostegno di questa tesi si narrano molte storie sul suo conto con una connotazione macabra, o legata ai morti e i cadaveri. Come per gli altri due Fratelli di Sangue, non si sa molto di lui e molte delle sue storie hanno i connotati delle leggende, con un probabile fondo di verità ma nel complesso poco attendibili e tramandate allo scopo di mitizzare e glorificare la figura. Quello che è accertato con buona sicurezza è che nel suo unico anno di regno determinò la struttura sociale che ancora è alla base di Regno Wei.

Gli abitanti del regno si basano su due elementi sociali trasversali tra loro. Il primo, fondamentale per definire la società, sono le *Conclavi* (definite anche *Famiglie* o *Clan* dagli stranieri). Ogni Conclave è in pratica un popolo che condivide determinati principi,

ideali e scopi, la cui appartenenza è per diritto di nascita. Tale suddivisione fu determinata da Zhang Bao, partendo da 8 famiglie di umani che a loro volta richiamarono a se quelle persone che condividevano quello stesso modo di pensare. Non si sa quale fu il motivo alla base di questa decisione, nè se aveva carattere di necessità o di pura scelta per raggiungere uno scopo preciso, ma ancora oggi le 8 Conclavi originali dominano Regno Wei. Col passare degli anni, si crearono altre Conclavi, più piccole delle 8 originarie, e per distinguerle vengono normalmente definite *Conclavi Figlie*. Nonostante i tentativi, nel corso del tempo, di alcune di queste nuove Conclavi di assumere un ruolo pari a quello delle 8 definite da Zhang Bao, tutte quante sono di fatto delle piccole costole delle maggiori, dalle quali vengono controllate.
Il secondo elemento sociale sono la strutturazione in caste della popolazione. Ogni Conclave ha una precisa struttura interna, dove ogni persona è inserita all'interno di uno specifico ruolo sociale. L'assegnazione varia da Conclave a Conclave: per nascita, in base alle proprie capacità, acquisito in seguito alla dimostrazione del proprio valore, in base alle necessità pratiche. L'unica casta che è sempre presente in tutti i Conclavi è quella dei Necromanti, esperti di Magia di Gaia e nello specifico della Magia della Necromanzia; quasi sempre i necromanti sono considerati saggi e i depositari delle conoscenze del Conclave, e di norma sono gli unici in grado di saper leggere e scrivere (loro esclusi, tradizioni e cultura vengono tramandati oralmente). Gli 8 Conclavi maggiori possono avere anche una ventina di Necromanti, mentre i Conclavi Figli di meno, anche uno solo.

Stabilire il numero di Conclavi presenti nel regno è molto complicato: oltre agli 8 maggiori, il numero di quelli definiti Figli è elevato e in continuo mutamento. Uno di loro può sorgere da un piccolo gruppo di persone per poi scomparire dopo pochi anni, altri possono durare per secoli, altri ancora possono suddividersi o unirsi a formarne uno più grande. I più piccoli hanno sempre idee e scopi affini a quello maggiore cui fa parte, ma tende ad estremizzarne alcuni aspetti oppure a vederli secondo un diverso punto di vista: a volta la linea di pensiero differisce per pochi particolari secondari. Sovente alcuni dei Conclavi Figli di uno stesso Conclave maggiore si fronteggiano per acquisire prestigio, favori o per guadagnare più potere: queste lotte a volte portano alla morte di molte persone, ma vengono lasciate evolvere fino al loro epilogo: la dimostrazione del proprio onore e valore, in particolare sul campo di battaglia, è uno degli elementi fondanti di tutta la società di Regno Wei, e solo quando questi aspetti vengono meno il Conclave maggiore di appartenenza interviene direttamente.
Questi scontri avvengono anche tra gli 8 Conclavi maggiori, per scopi analoghi ma anche per guadagnare territori da sfruttare e lavorare. Visto dall'esterno questo comportamento può teorizzare un territorio diviso e in piena guerra sociale, ma dal punto di vista della popolazione del Regno Wei non è così: combattere per l'onore e la sopravvivenza sono aspetti fondanti della cultura di questo popolo, così come dimostrare il proprio valore e capacità. Non di rado, accanto a questi scontri, si hanno 2 o più Conclavi maggiori che invece cooperano per ottenere un risultato comune. Le situazioni che si presentano possono mutare continuamente, in relazione al volere dei capi dei Conclavi, degli obiettivi prefissati, delle esigenze. Tutti i Conclavi hanno un alto senso della patria e considerano l'intero Regno Wei loro di diritto e di nessun altro, ma al tempo stesso di tutti i Conclavi. Questa situazione rende Regno Wei concettualmente molto diverso da Regno Shu: nonostante l'alto numero di Conclavi e i continui attriti, esiste una precisa affinità tra tutti gli abitanti che si considerano tutti parte di un'unica nazione e fratelli per diritto di nascita, mentre le fazioni presenti a Regno Shu sono a se stanti e puntano a prendere il controllo del territorio soggiogando i rivali, o per lo meno a conquistare dei diritti di cui si sentono privati, in una situazione di vera guerra civile con alti e bassi.

Gli abitanti di Regno Wei considerano gli stranieri ospiti graditi fintanto che si attengono alle loro leggi e costumi. Una persona che proviene da fuori, o comunque che non appartiene a nessun Conclave dalla nascita, viene controllata con molta attenzione ma anche invitata all'interno del Conclave stesso. Gli ospiti non possono in nessun caso mettere parola nelle decisioni che riguardano il Conclave stesso, altrimenti vengono cacciati (o anche uccisi, se le loro azioni vengono reputate abbastanza gravi). Quasi tutta la popolazione di Regno Wei è formata da nomadi, che si stanziano in precise zone per periodi limitati (a volte qualche mese, altre volte alcuni anni). Questo si rispecchia nei pochissimi centri abitati presenti sul territorio, quasi tutti abitati da persone che non fanno parte di alcun Conclave. Questi ultimi rappresentano una frazione minore dell'intera popolazione, ed è formata da stranieri che si sono trasferiti, persone espulse dai loro Conclavi (i motivi che possono portare a tale decisione dipende dal Conclave, dato che ognuno di essi ha precise leggi) e quelle poche persone nate al di fuori di esse. Questi centri abitati sono di solito lasciati in pace, anche se specifiche situazioni possono portare uno o più Conclavi ad interessarsi ai loro affari.
Formalmente Regno Wei non ha un re: il potere è in mano agli 8 Conclavi maggiori e nello specifico nei loro capi e i consiglieri più fidati al loro seguito. Di fronte a situazioni e scelte da prendere che hanno a che fare con altri stati, lavorano in sintonia oppure eleggono per il tempo necessario un portavoce che ottiene il potere di decidere per tutti; quest'ultima eventualità in genere si presenta quando uno degli 8 Conclavi maggiori ha assunto un ruolo dominante sugli altri, oppure a seguito di un duello tra i capi che vogliono ottenere questo privilegio.

II. Centri abitati

ALADFAR

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 8.391
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (62%), Mezzo-Demoni (19%), Drow (10%), Asura (7%), Ominus (2%)
- **Esportazioni:** Beni esportati
- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x1,1 (Picca x0,8, Tridente x1,2) - Armi contundenti x1,1 - Armi da lancio x0,9 (Giavellotto x1,1) - Armi da tiro x1,0 (Balestra x1,2) - Armi esotiche x1,1 (Rete x1,2) - Armi taglienti x1,2 - Asce x1,0 - Artigianato x0,9 (Lavorare il legno x1,2, Lavorare i tessuti x1,2, Lavorare la pietra x1,2) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x0,9 (Lotta x1,1, Saltare x1,1) - Conoscenze x0,8 (Geografia x1,1, Locali [Aladfar] x1,1, Magia di Gaia x1,1, Natura x1,0, Pietre e metalli x1,2, Storia [Regno Wei] x1,1) - Deduzione x1,0 (Osservare x1,2, Valutare x1,2) - Esploratore x1,1 (Seguire tracce x0,8) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,9 (Falsificare x1,0, Manolesta x1,1) - Inventiva x0,9 (Tutte le Abilità di Magia tranne Magia di Gaia x0,7, Magie di Gaia x1,1) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,9 - Magia di Gaia x1,1 (Magia della Necromanzia x1,2) - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,1 (Addestrare animali x0,8, Agricoltore x1,3, Marinaio x1,2, Traduttore x1,2) - Socializzazione x1,1 (Condottiero x0,8) - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)

Secondo centro abitato per numero di abitanti, Aladfar è la capitale di Regno Wei. Fu fondata da Zhang Bao durante il suo anno di regno, e per numerosi secoli è rimasto l'unico centro abitato di tutto il regno. Nato come centro di passaggio per le neonate Conclavi e in seguito sfruttato come luogo di incontro neutrale, col tempo è diventato un luogo di raduno permanente per chi non apparteneva a un Conclave (espulsi, stranieri e persone nate al di fuori di un Conclave).
Per diverso tempo Aladfar ha ospitato esclusivamente umani e viveva per lo più di agricoltura e pesca; l'artigianato e il commercio erano quasi del tutto assenti e le persone si accontentavano di sopravvivere in questo piccolo pezzo di terra, in case fatte di pietra e in un clima torrido per la maggior parte dell'anno. L'importanza di Aladfar è aumentanta quando sono arrivati i primi viaggiatori provenienti dal Continente Valar, sbarcati nelle sue vicinanze. Diventa ben preso uno dei principali punti di attracco marittimo della costa, prima di esploratori ed avventurieri curiosi del Continente di Teris, e in seguito come centro di commercio e smistamento delle merci. Quasi tutte le principali strutture della cittadina sono state edificate da persone facoltose provenienti dal mare, per gli interessi più disparati. Il porto, grazie anche alla presenza di acque profonde, e l'ampio tratto di costa facilmente edificabile, si è sviluppato in maniera esponenziale ed appare fin troppo grande in relazione ad Aladfar stessa. Molti commerci fatti con il Continente Valar passano da qui perchè si ha una via diretta con la Casa del Viaggiatore e quindi con le principali vie commerciali del Continente di Teris, e la strada che attraversa Regno Wei viene considerata relativamente tranquilla e facile da attraversare. Inoltre, l'assenza di un governo centrale vero e proprio nel territorio permette il transito dei beni senza il pagamento di dazi, o tasse che ricadono poi sui commercianti esteri, fornendo un canale commerciale molto redditizio.

I numerosi traffici hanno reso Aladfar una cittadina multietnica, con la presenza di numerose razze provenienti dal continente oltre il mare. Il centro abitato è circondato da una palizzata di legno, e ci sono diverse compagnie mercenarie che dietro pagamento del governatore assicurano il rispetto della legge all'interno; quasi nessunop di questi gruppi scorta le carovane fuori da Aladfar, in quanto i mercanti preferiscono affidarsi a persone che portano con se direttamente dal Continente Valar. Le abitazioni sono costruite in modo caotico, la maggior parte in pietra, ci sono diversi uffici amministrativi ma in proporzione pochi magazzini: quasi tutte le merci che transitano vengono subito inviate per il resto del continente, senza fare delle scorte.

ANELLO

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 1.448
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (77%), Ominus (15%), Mezzo-Demoni (8%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questo villaggio dedito principalmente alla pesca sul Lago Trifoglio, è l'unico centro abitato stabile di tutto Regno Wei correlato alle Conclavi. Questo luogo fu teatro di un famoso patto stipulato da 4 delle Conclavi più importanti, sancito da uno scontro a mani nude tra i quattro capi di ognuna di esse. Lo scontro avvenne all'interno di un'area circolare delimitata da una corda, e chi veniva buttato fuori veniva sconfitto. Non esiste più alcuna influenza dalle decisioni stabilite da quel giorno, ma l'evento è storicamente molto importante per le Conclavi e per questo hanno deciso di creare qui un centro permanente; il nome del villaggio è un chiaro riferimento al luogo dello scontro, e lo stesso villaggio è costruito secondo una struttura circolare e dominato al centro da una vasta piazza anch'essa circolare, che secondo la tradizione ricorda il luogo della battaglia.
Anello è una zona neutrale: nessuno appartenente ad una qualsiasi Conclave può portare battaglia a nessuno al suo interno. Questo luogo è quindi una sorta di zona sicura, e quasi tutti i suoi abitanti sono persone esterne alle Conclavi stesse.

PINETA

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 2.726
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (90%), Mezzo-Demoni (7%), Drow (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Il villaggio di Pineta è stato costruito nel 191 DC, quindi ha una storia molto recente, ed è più comunemente noto con il soprannome di *Porto delle Seleniti*. Questo nome non è casuale: fu infatti edificato dall'Ordine delle Depositarie stesse, allo scopo di avere a disposizione un piccolo porto che si affacciasse sul Mare Zhang. I motivi sono del tutto ignoti, se non all'Ordine delle Depositarie stesso: al tempo presente, Pineta conta 6 pontili di cui 5 sono di proprietà delle Depositarie ed usati per ormeggiare le altrettante navi che possiedono, mentre il sesto è più piccolo ed è usato dalle imbarcazioni dei pescatori del villaggio.
In quanto tale, Pineta è governata direttamente dalle Depositarie, nello specifico da una di loro il cui incarico può durare anche diversi anni; generalmente si tratta di una Depositaria della Cerchia della Protezione, ma non di rado si sono alternate con quelle della Cerchia della Natura, la cui Torre del Potere è a breve distanza e ne è direttamente collegata tramite un sentiero. La maggior parte della popolazione è formata da pescatori e contadini, oltre alla presenza di due erboristi abili soprattutto della vita vegetale di Regno Wei; non esistono sostanziali differenze sociali ed economiche tra le varie persone, ma al tempo stesso vivono in piena tranquillità grazie anche alla protezione che offre l'Ordine.

SHELYAK

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 13.444
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (83%), Drow (13%), Mezzo-demoni (3%), Ominus (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati
- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x0,9 (Lancia da cavaliere x0,7, Tridente x1,2) - Armi contundenti x1,0 (Contundenti grandi x0,8) - Armi da lancio x0,8 (Boomerang x1,1) - Armi da tiro x1,2 (Cerbottana x0,7) - Armi esotiche x1,0 (Rete x0,9) - Armi taglienti x1,2 - Asce x1,1 - Artigianato x1,1 (Creare trappole x1,2, Forgiare armi x1,2, Lavorare la pietra x1,2) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,1 (Lotta x1,2, Scalare x1,0) - Conoscenze x0,8 (Locali [Shelyak] x1,3, Magia di Gaia x1,1, Natura x1,1, Pietre e metalli x1,2, Storia [Conclave di Shelyak] x1,3) - Deduzione x1,0 (Ascoltare x1,2, Osservare x1,2) - Esploratore x1,1 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,9 (Manolesta x1,1, Valutare x1,2) - Inventiva x1,2 (Tutte le Abilità di Magia tranne Magia di Gaia x0,7, Inventare veleni x0,7) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,8 - Magia di Gaia x1,0 (Magia della Necromanzia x1,2) - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,0 (Addestrare animali x1,2, Cavalcare x1,3, Guaritore x1,1) - Socializzazione x1,1 (Condottiero x0,9) - Speciale (Manipolare sogni x1,3, Distruttore demoniaco x0,7)

Di costruzione relativamente recente, la cittadina di Shelyak gode di numerosi vantaggi. La sua posizione strategica a livello commerciale al pone a breve distanza dalla Casa del Viaggiatore (punto di incontro delle principali vie di comunicazioni della parte Nord di tutto il continente di Teris), a soli 5 giorni di viaggio per l'importante città di Fom nel Regno Shu, ed è il punto di partenza dell'unica strada che permette di arrivare ad Aladfar, capitale del Regno Wei e uno dei porti più importanti per navigare verso il ricco Continente Valar. Shelyak gode di un clima insolitamente temperato e asciutto rispetto al resto di Regno Wei, per la presenza di venti che arrivano da Sud e le correnti atmosferiche fortemente condizionate dalla presenza del Lago Trifoglio, in un punto a metà strada tra due delle sue tre "foglie"; questo ha permesso, soprattutto a Nord della cittadina, la formazione di un piccolo bosco ricco di vegetazione e alberi insoliti per il luogo, tipici di altri luoghi più a Sud del continente. Infine la sua posizione, molto a Sud e vicina al confine con altri stati, è una delle meno attraversate dalle tribù nomadi (e dalle Conclavi), le quali preferiscono vivere nelle zone poste sopra il Lago Trifoglio Nord.
Shelyak è stata edificata sulle rovine antiche di un accampamento che risale probabilmente alla Guerra del Monco, e che fu nel corso del tempo coperto di terra e sabbia. Rinvenuto alla luce per puro caso, il suo terreno particolarmente fertile e il clima temperato hanno attirato l'attenzione di una piccola Conclave formata da qualche centinaia di persone. Shelyak però fu edificata in seguito, durante la costruzione delle strade che oggi si incrociano nel punto in cui si trova. Tra i lavoratori e il Conclave insorsero scontri da subito molto violenti, fino a quando non si stipularono degli accordi di non belligeranza: al popolo del Conclave fu consentito di sfruttare il territorio come meglio credevano, mentre ai lavoratori fu consentito di costruire un piccolo avamposto sulle fondamenta delle rovine dell'accampamento e di costruire una via di comunicazione per Fom. Col tempo le due aggregazioni si integrarono tra loro, e molti del Conclave iniziarono a stabilirsi permanentemente nell'avamposto. Col tempo la popolazione crebbe, il Conclave stesso venne completamente assorbito cessando la sua natura nomade e il nuovo villaggio venne battezzato Shelyak.

Oggi Shelyak è un notevole centro abitato, circondato da una cinta muraria molto alta e solida e sviluppato su un'area molto vasta rispetto al numero di abitanti. Il nome riprende quello che una volta possedeva il Conclave che ha contribuito al suo sviluppo iniziale, e ancora oggi i suoi discendenti diretti vanno fieri delle loro origini e le sfoggiano soprattutto davanti agli stranieri. Quasi tutte le abitazioni sono ad un unico piano e ben distanziate tra loro, creando così numerose strade molto ampie e facilmente attraversabili. Gran parte degli edifici sono fatti in mattoni, creati partendo dal fango e l'argilla che si trovano lungo le sponde del Lago Trifoglio Nord, ad eccezione della zona centrale di Shelyak dove sono fatti in tronchi di legno; l'intero centro abitato si è sviluppato in maniera regolare, assumendo la forma di un cerchio.
Shelyak è per lo più un punto di passaggio per i commercianti che arrivano qui, e solo alcuni piccoli mercanti offrono i loro prodotti, per lo più utensili di vario tipo; gli altri sfruttano la cittadina come punto di ristoro, rifornirsi di provviste o effettuare scambi tra di loro, e i più importanti possiedono alcuni magazzini localizzati a Sud del centro abitato in prossimità delle mura cittadine. Gli abitanti comprano dai mercanti di passaggio l'essenziale che manca a Shelyak. La cittadina ha un importante nucleo di artigiani, soprattutto intagliatori di legno e lavoratori di pietre, e si basa sulla coltivazione di piante da frutto e sulla pesca nel Lago Trifoglio Nord, dove lungo le sue coste a Nord-Ovest di Shelyak sono presenti diversi moli ed imbarcazioni, con numerose abitazioni sparse di pescatori. Il bosco a Nord, che porta il nome stesso della cittadina, è ricco di alberi di agrumi e nelle zone più esterne di piante di banane e datteri. Di contro sono pochi i campi coltivati, tutti in prossimità delle mura, mentre è abbastanza sviluppata la pastorizia.

III. Luoghi di interesse

COLLI VEGA

Si tratta di una piccola zona di rilievi collinari, di bassa altitudine e declivi molto dolci, ma ricca di tanti cunicoli generalmente non più lunghi di un centinaio di metri. Il clima qui è più ventilato e meno umido, sebbene ancora molto caldo, con luoghi ricchi di bassa vegetazione e piante tipiche dei territori desertici (in particolare piante grasse). La zona viene di solito evitata dalle popolazioni dei Conclavi, ed è abitata da animali di piccola taglia, alcuni mostri dalla natura solitaria tipici degli ambienti tropicali, e da persone in fuga alla ricerca di un luogo per nascondersi (molti sono malviventi provenienti da Aladfar), che sfruttano alcune pozze di acqua sotterranee per la sopravvivenza.

FIUME IPPONOO

Il fiume è già stato descritto nel *Paragrafo 6: Regno Shu*. Nel tratto di Regno Wei si presenta meno largo e meno profondo, ma ugualmente facilmente navigabile da qualunque tipo di imbarcazione fluviale.

FORESTA DELLA LIRA

Questa fitta foresta caratterizzata da un clima umido e violente precipitazioni, è l'unica porzione di territorio del regno ricco di vegetazione; si è formata rapidamente negli ultimi 1500 anni. In precedenza si trattava di un territorio pianeggiante in cui si trovavano sparse coltivazioni e culture spontanee di piante da frutto adatte al clima tropicale della zona: riso, ananas, papaya, cocco lungo la costa orientale, mango. Tale pratica risaliva a prima dell'unificazione di Regno Wei, dopo la quale la pratica è stata lentamente abbandonata. I pochi coltivatori rimasti hanno in seguito dovuto abbandonare la zona per la nascita spontanea delle prime piante tropicali che hanno dato vita alla foresta, e che poi hanno invaso tutta la zona rendendola poco vivibile. È comunque ancora oggi possibile trovare diverse piante da frutto, soprattutto in quei punti in cui sono sempre sorte in maniera spontanea.
Il nome della foresta deriva da una leggenda molto nota tra le Conclavi di Regno Wei: Mia, una ninfa dei boschi, fu scacciata dalle foreste a Sud e costretta a trovare riparo in altri luoghi. Lontana dai suoi amati boschi, la sua forza vitale si stava lentamente spegnendo fino quasi a farsi morire. Per caso fu soccorsa da un uomo, che la portò nella sua casa per accudirla. La ninfa ritrovò le forze e la voglia di vivere e passò molto tempo con il suo salvatore, ma quando gli abitanti del luogo scoprirono della sua esistenza cercarono di ucciderla. La ninfa riuscì a fuggire grazie a colui che l'aveva salvata, ma a seguito dello scontro che ne seguì rimase ucciso. Piena di collera ma anche di dolore, la ninfa prese la sua lira e intonò un canto che durò per 40 giorni e 40 notti: la sua dolce musica fu avvertita su tutta la pianura, maledicendo il terreno e tutti coloro che vi abitavano: alla fine morì, il suo corpo si fuse con il terreno e da lì si iniziò a sviluppare la foresta che oggi domina il paesaggio.

La Foresta della Lira è un luogo pericoloso, scarsamente abitato e attraversato da creature pericolose. La vegetazione è molto fitta ma quasi del tutto priva di sottobosco, con numerosi alberi nodosi di media altezza che si intrecciano tra loro e diverse varietà di muschio. Pochi gruppi di umani, di 40-50 persone al massimo, occupano i pochi luoghi relativamente sicuri e vicino a dove crescono piante da frutto, procurandosi l'acqua da pozzi scavati vicino a falde acquifere sotterranee, che scorrono in grande numero e sono alimentate del Fume Ipponoo. Ma la maggior parte delle creature che abitano la foresta sono mostri di vario tipo, tra cui i più pericolosi sono i basilischi, diverse creature della natura (soprattutto Treant), piccoli gruppi di non-morti minori ma, a dispetto della leggenda, non è mai stata individuata nessuna ninfa.

- **Mausoleo Jin'Meklar:** Questa struttura fu edificata dopo la fine della *Guerra del Monco*. Inizialmente progettata come monumento dedicato alla vittoria contro Qi'Radal Quivalesti, la sua destinazione fu cambiata in fase iniziale di costruzione. In onore dei numerosi soldati morti, divenne un memoriale a tutti loro, e qui vennero sepolti tutti i comandanti e i generali morti nel sanguinoso conflitto. Proteste veementi furono sollevate riguardo al nome: Jin'Meklar fu il comandante in capo delle forze di Qi'Radal Quivalesti, che si distinse non solo per le sue incredibili capacità tattiche e strategiche, ma anche per un forte senso dell'onore che lo ha sempre contraddistinto sul campo di battaglia. Fondamentale per la scelta del nome fu la *Ritirata di Giunko*: le forze di Jin'Meklar, in vantaggio strategico e numerico su quelle alleate contro il Monco, decise di ritirarsi dalla battaglia lasciando campo libero ai nemici, perchè dall'eventuale scontro che ne sarebbe derivato sarebbe stata spazzata via la cittadina di Giunko, con tutti i suoi abitanti. Il feretro dello stesso Jin'Meklar si trova all'interno del mausoleo che porta il suo nome. La struttura è fatta su tre piani, più due livelli sotterranei. Oltre a capitani e generali, sono sepolti diversi combattenti che si distinsero per particolari atti eroici. All'ultimo piano, su delle piccole lastre di ardesia, sono stati scritti i nomi di tutti coloro che presero parte alla guerra, per lo meno di coloro che si è saputo il nome e che sono una piccola parte del totale. Oggi il mausoleo è stato completamente invaso dalla vegetazione della Foresta della Lira che vi è cresciuta attorno, e raggiungerlo è impresa di non poco conto: non esistono sentieri che conducono ad esso, e la sua memoria si è persa quasi del tutto. Al secondo piano è presente anche una piccola area riservata alle Depositarie che hanno preso parte al conflitto. Non ci sono creature della Foresta attorno al mausoleo, ma col tempo sono sorti alcuni pericolosi non-morti. Nessuno sa il motivo per cui alcuni dei vecchi combattenti sono risorti in questo modo, ma sono comandati da una mummia che in vita era una Depositaria della Cerchia delle Ombre, e che probabilmente è stata la prima creatura non-morta a essere risvegliata.

HON-MAREN

Letteralmente *Cumulo di ciottoli*, viene considerata una delle strade più antiche del Continente di Teris. Il nome di origine elfica le fu dato durante il dominio di Qi'Radal Quivalesti al momento di prendere il dominio su queste terre, perchè inizialmente per lunghi tratti era fatta di ciottoli e piccolo pietrisco compattato con un'amalgama di argilla. È una strada di importanza strategica notevole, perchè è la principale via di comunicazione tra il Mare del Fato (con i relativi porti a Nord del continente) e i Tre Regni e la Reania. Il tratto che attraversa Regno Wei è potenzialmente pericoloso, per via dei predoni che possono attaccare le carovane in transito, non di rado appartenenti a Conclavi (spesso tra quelli minori) a caccia di rifornimenti di vario tipo. L'importanza strategica per questa rotta commerciale è tale che di nascosto dal Regno Wu arrivano piccoli gruppi armati allo scopo di fornire maggior protezione a chi attraversa la strada.

NARKHIR

Si tratta di un luogo desolato quasi del tutto privo di vegetazione, arido e roccioso e attraversato da crepe e voragini. È nota agli abitanti del Regno Wei per essere una zona altamente sismica, dove i terremoti sono frequenti e molto intensi. Alcune Conclavi attraversano questi luoghi, noti per essere relativamente ricchi di minerali quali il Ferro Meteoritico e Galvorn, che si sono sedimentati e sparsi in epoche passate a seguito di uno sciame meteoritico che ha colpito l'intera area. La zona Ovest è abitata da Elementali della Terra che si trovano in questi luoghi da sempre, e da Elementali del Metallo che invece sono giunti in seguito all'apertura di alcuni portali dimensionali; le due fazioni si scontrano violentemente tra loro, rendendo l'intera zona molto pericolosa.
Non di rado Narkhir viene battuto da gruppi di minatori scortati da avventurieri, pagati profumatamente da mercanti che assumono contratti di lavoro per fabbri facoltosi, al fine di recuperare i minerali qui presenti; si tratta di incarichi ad alto rischio per via dei numerosi pericoli, tra i terremoti, le creature ostili, la presenza delle Conclavi e le risorse per la sopravvivenza quasi del tutto assenti. Narkhir è anche noto per essere un luogo dove i necromanti più potenti dei Conclavi maggiori svolgono alcuni esperimenti considerati particolarmente pericolosi, e qui alcuni di loro hanno creato delle dimore permanenti.

- **Fiume Kirion:** Si tratta di un corso d'acqua tortuoso e con una portata molto limitata; nei punti più larghi le sponde si trovano ad una distanza di 20 metri, e nei periodi più caldi dell'anno sono comuni le secche; questo a causa dell'altezza cui si trova il fondale, raffrontato al Fiume Ipponoo dal quale si genera. Non è possibile quindi navigarlo, se non per alcuni tratti con delle zarrere o piccole barche. Il Fiume Kirion viene generalmente costeggiato da coloro che provengono da Sud e decidono di inoltrarsi nel territorio del Narkhir.
- **Lago Tepan:** È un bacino d'acqua dolce che si trova nell'unica zona in cui è presente un poco di vegetazione nel Narkhir. Le sue acque calme e scure arrivano ad una profondità di quasi 30 metri, ed è noto per la presenza di alcune specie di pesce tipiche di questo luogo. Attorno alle sue sponde si trovano soventemente resti di accampamenti e tracce delle genti delle Conclavi qui stanziate che sfruttano le riserve idriche garantite dal lago. Dal lago parte un piccolo corso fluviale, largo non più di 5 metri nei punti più larghi, che viaggia molto lentamente verso Nord fino ad una depressione del terreno, formatasi a seguito di alcuni degli ultimi terremoti della zona, dove si è formato un secondo specchio d'acqua noto come *Tepan Minore*.

- **Gebal:** È una dimora fatta in pietra costruita in cima ad un piccolo rilievo. Prende il nome dal suo proprietario, noto a tutti i Conclavi semplicemente come Gebal, famoso per essere il necromante più potente di Regno Wei. Nessuno si avvicina a questo luogo, considerato molto pericoloso e protetto per impedire a chiunque potervi accedere; diversi testimoni che sono riusciti ad avvicinarsi abbastanza senza attirare attenzioni hanno riportato notizie di non-morti che si aggirano lungo il perimetro, e di strane formazioni di nubi dal colore tra il cinereo e il verdastro; altri hanno sentito strani rumori provenire dall'abitazione. Sono molte le storie che girano attorno a Gebal, ma l'unica cosa certa è che non e avuta più notizia di chi ha provato ad avvicinarsi alla costruzione.

PALUDE FIDIS

Questa palude, tecnicamente una Lama, si è formata in tempi relativamente recenti: alcuni terremoti che hanno colpito la regione hanno portato ad un abbassamento del terreno (Palude Fidis sorge su una depressione che in alcuni punti raggiunge i 40 metri sotto il livello del mare) e a fratture sotto la superficie che hanno creato delle falde acquifere, alimentate principalmente dal Fiume Ipponoo. Si sono così creati numerosi e profondi ristagni d'acqua dolce che col tempo sono diventate sporche e ricche di batteri e altri microorganismi. Numerose radici di piante basse che sono proliferate hanno creato accumuli di fango e piccolo pietrisco, rendendo le acque scure e molto dense. Oltre alle radici, alcune piccole piante e alcuni canneti, non esiste una vera e propria vegetazione e sono quasi del tutto assenti alberi di qualunque tipo. Il clima umido e torrido ha reso questo territorio adatto ad insetti, sanguisughe e vari tipi di parassiti. Tra le poche risorse utili, è possibile trovare alcuni piccoli raggruppamenti di Agodoro, rari Fiori del Lamento nelle zone più esterne e diversi tipi di felci. Nella zone più interne è possibile trovare piante di Iris, di Calla e di Menta acquatica. La poca fauna presente è formata da piccoli erbivori.

PIANURA DEL LAMENTO

Questo campo di erba alta è stato un tempo teatro di una cruenta battaglia tra tre Conclavi: lo scontro vide numerose morti, e vi pose termine un necromante che infettò il luogo con i suoi più potenti incantesimi. Gran parte dei guerrieri furono colpiti da immonde malattie, in diversi morirono o rimasero deformati e l'esito della battaglia non vide nessun vincitore. Gli incantesimi furono tali che colpirono anche il terreno: coltivarlo è quasi impossibile, perchè nessuna pianta commestibile riesce a crescere in questo luogo.
La Pianura del Lamento è quindi un luogo quasi del tutto privo di vita, con un panorama dominato da erbacce che spuntano dall'arido terreno e tronchi di alberi morti che si sono fossilizzati e diventati di consistenza simile alla pietra; in pochi sanno che all'interno di questi tronchi pietrificati si possono trovare delle gemme preziose, in particolare cristalli di Quarzo rosa, Topazio e Rubino, ricercati dagli Asura per la creazione dei Cristalli Teleportanti necessari per la creazione dei Portali Asura. Questo luogo è noto per la crescita spontanea di Galadria, che è possibile trovare molto facilmente rispetto alla sua elevata rarità.

PIANURA DELLE LANCE INCROCIATE

Questa vasta piana, dal clima caldo e umido e dominata da bassa vegetazione sparsa a zone, domina gran parte del territorio di Regno Wei ed è la zona dove si concentrano la maggior parte dei Conclavi e degli abitanti dello stato. Nonostante il nome, si tratta di un luogo ricco di piccoli rilievi, che salgono e scendono dolcemente arrivando a circa 50 metri di altezza o 40 metri sotto il livello del mare. Il terreno permette alcune semplici coltivazioni, e non è difficile trovare la presenza di cespugli ricchi di bacche e piccoli frutti commestibili. Il terreno è compatto ma argilloso, e sotto la superficie sono presenti numerose venature d'acqua, alimentate sia dal Lago Trifoglio che dal Fiume Ipponoo; seppure complicato, gli abitanti del luogo sono in grado di individuare i punti dove è più facile trovare questi piccoli giagimenti d'acqua per poterla raccogliere, e in alcune delle depressioni più profonde si possono trovare dei piccoli ristagni. Questo ha permesso alla fauna locale di sopravvivere, soprattutto animali di piccole e medie dimensioni.
In passato questo luogo fu teatro di scontro di una delle più famose battaglie durante la Guerra del Monco, vinta da Qi'Radal; ancora oggi, sotto la superficie, è possibile trovare i resti di quel terribile scontro (ossa, armi ed armature, vessilli, resti di accampamenti), la maggior parte nascosti sotto il terreno superficiale. In questo luogo sono frequenti gli scontri tra le Conclavi, sia piccole scaramucce tra gruppi dai piccoli numeri, sia battaglie di grossa entità tra veri e propri eserciti.

RAKNARHOR

Il nome di questo sentiero di terra battuta, delimitato ai lati da paletti di legno piantati nel terreno alti dai 10 ai 30 cm, deriva dalla contrazione di un'espressione gergale in un antico dialetto di una Conclave che oggi non si usa più; il significato correntemente attribuito è: *Strada del martirio e della rinascita del guerriero*. Si tratta per le Conclavi (e per alcune di esse in particolari) un rito di passaggio per chi ha compiuto 16 anni e vuole diventare un vero guerriero nel nome di Bao Zhang. Lungo poco più di 220 km, Raknarhor viene attraversato da chiunque voglia affrontare le prove sul suo percorso, ma per poterlo fare è necessario appartenere ad un Conclave e avere 16 anni; generalmente sono i maschi ad affrontare la prova, ma raramente partecipano anche delle femmine. Gli aspiranti guerrieri vengono condotti a Nulok, dove avviene la prima fase del rituale: appena cala il Sole vengono spoiati di ogni avere, vestiti compresi, quindi lavati con acqua profumata di fiori. Vengono quindi intonati dei canti propiziatori e donato ad ognuno

di loro un semplice pugnale, unico oggetto che possono tenere con loro per tutta la durata della prova. Quindi si siedono in attesa dell'alba, quando finalmente si mettono in marcia.
Il percorso è stato in origine disegnato lungo un tratto abitato da predatori selvaggi molto aggressivi: oggi il luogo è più tranquillo di un tempo, ma non certo privo di pericoli. L'aspirante guerriero non può mai deviare dal percorso, delimitato dai paletti di legno, pena il fallimento e il disonore che lo accompagnerà per tutta la vita. Lungo la strada incontrerà degli altari, ai quali dovrà intonare dei versi imparati a memoria: potrà proseguire solo se pronunciati correttamente, nel qual caso l'altare si illuminerà per effetto di un debole incantesimo presente su di esso. Giunto a Krunal potrà bere al pozzo d'acqua scavato ai suoi piedi, quindi dovrà arrampicarsi e meditare per un giorno e una notte. Al termine, i suoi familiari (o un tutore in assenza di essi) gli doneranno delle vesti nuove, un'armatura di pelle e una spada.
Nel corso del tempo il rito viene eseguito sempre da meno persone, ma assume una valenza molto importante per chiunque lo intraprenda. Si tratta di una prova pericolosa, dove non è possibile far affidamento su nessun tipo di aiuto, senza cibo per 5-7 giorni e solo poche pozze d'acqua sparse (il più delle volte prosciugate), dovendosi difendere dalle creature ostili del luogo e con solo un pugnale a propria disposizione; non pochi sono coloro che sono morti nel tentativo, scelta questa che viene sempre preferita all'abbandono (volontario o meno) perchè il disonore sarebbe un male ben maggiore, che ricadrebbe non solo su di lui ma anche su tutto il suo Conclave. Lungo la strada è possibile trovare i resti di coloro che non sono riusciti a terminare la prova (solo resti di scheletri o corpi in stato di decomposizione più o meno avanzati) che vengono volutamente lasciati nel punto in cui sono morti.

- **Nulok:** È il luogo di partenza di Raknarhor e dove avviene il rito che da inizio alla prova di iniziazione; nel dialetto antico del luogo il suo nome vuol dire: *Nuovo inizio*. Si tratta di una piana circolare di circa 80 metri di diametro, circondata da 8 monoliti di marmo nero alti 12 metri. Si tratta di un luogo importante per le tradizioni di tutti i Conclavi: qui vige la neutralità e nessuno può attaccare, o solo minacciare, qualcun'altro. Non è possibile rimanere in questo luogo per più di 3 giorni nell'arco di un intero anno. Durante la cerimonia, vengono preparate delle stuoie al centro dove chi affronta la prova rimane fino a quando non sorge l'alba e si mette in marcia, e attorno si posizionano delle vasche di legno dove vengono lavati.
- **Krunal:** In questo luogo termina la prova di Raknarhor; nel dialetto antico del luogo il suo nome vuol dire: *Rinascita*. Si tratta di una piccola collina dai versanti piuttosto ripidi, alta un centinaio di metri e completamente priva di vegetazione; in cima si trova un piccolo luogo pianeggiante ricoperto di ghiaia e pietrisco molto fine, caratteristico per il colore rossastro che ha assunto nel corso dei secoli a causa del sangue rilasciato da coloro che hanno preso parte alla prova, e dove devono rimanere a meditare per portarla a termine.

SENTIERO DEL LAGO

Questo sentiero di terra battuta per quasi tutto il suo percorso costeggia il Lago Trifoglio. Costituisce l'unica via di comunicazione relativamente sicura per raggiungere il villaggio di Anello. Si tratta di un percorso pianeggiante e privo di ostacoli naturali, ma di non facile attraversamento per il clima particolarmente torrido e per l'assenza di vegetazione e di qualunque tipo di struttura lungo il suo percorso.

TORRE DELLA NATURA

Regno Wei tra le altre cose è famoso per ospitare una delle Torri dell'Ordine delle Depositarie, precisamente la Torre della Cerchia della Natura. Si tratta di albero gigante, simile per aspetto ad una sequoia, con un tronco largo alla base 40 metri e alto 90 metri. Sebbene cavo al suo interno, dove sono state create tutte le strutture necessarie alle Depositarie, l'albero è ancora in vita e continua a seguire il corso naturale delle stagioni, maturando durante la stagione di Airen dei frutti simili a delle grosse mele sulla parte più bassa della folta chioma, e un misto di arance, ciliege e prugne nelle zone più alte; le Depositarie non hanno mai spiegato il perchè di questo particolare fenomeno.
L'ingresso, un ampio passaggio apparentemente libero, si trova sulla base del tronco: avvicinarsi per chi non è una Depositaria è in realtà impossibile, perchè quando si arriva a 20 metri da esso si "richiude" per mezzo di un intricato groviglio di radici e liane dalla consistenza più dura dell'acciaio e resistente a qualunque tipo di attacco elementale. Tutte le stanze interne sono fatte in legno: pavimenti, pareti, suppellettili: perfino alcuni dei documenti più importanti sono su sottili tavolette di legno lavorato e incise. La struttura è famosa tra le Depositarie per avere una particolare serra posta proprio al pian terreno: per giungere a qualunque altra stanza è necessario attraversarla, e al suo interno sono contenute piante provenienti da ogni angolo del mondo, mantenute in vita per mezzo di particolari incantesimi che agiscono sul clima interno della stanza ma anche sulle piante stesse; solo la Custode, la Maestra del Sapere è un piccolo gruppo di Depositarie della Cerchia della Natura (tra le più abili) possono accudire alla serra e prelevare di tanto in tanto campioni per fare esperimenti, test di laboratorio o produrre preparati alchemici.

La torre è circondata da un bosco artificiale creato dalla stesse Depositarie, molto intricato e difficile da attraversare. Il terreno è stato reso più fertile magicamente, ma molti degli alberi presenti sono versioni di alberi tipici di altri climi (in particolare temperati e freddi) modificati alchemicamente per resistere ai climi caldi e umidi di Regno Wei. Nessuno sa di preciso che tipo di alterazioni hanno prodotto le Depositarie, nè quali segreti e pericoli si celano all'interno di questa particolare area verdeggiante di carattere selvaggio.

VIA DI FORMEN

Una delle due strade che attraversano Regno Wei, e principale via di comunicazione che permette di raggiungere la capitale Aladfar all'estremo Nord, Via di Formen fu inizialmente progettata da Qi'Radal ma mai realizzata da lui; successivamente i costruttori ripresero i vecchi progetti come base di lavoro, recuperando anche il nome elfico che avrebbero dato alla strada ma usandolo in modo improprio. Il significato di Formen è Nord, quindi letteralmente la strada significa *Via di Nord*.
Via di Formen fu costruita a "pezzi" nel corso di molti decenni, e la cosa è evidente durante il suo percorso: cambi di stili strutturali e artistici, dimensioni variabili, uso di materiali sempre diversi. Il suo sviluppo definitivo, con il collegamento con la Casa del Viaggiatore, avvenne dopo la fondazione della cittadina di Shelyak e la conseguente necessità di completare il collegamento con Aladfar e con l'importante centro di Fom nel Regno Shu.

8. REGNO WU (Continente di Teris)

Il Regno Wu è uno dei 3 regni nati a seguito della fine della *Guerra del Monco*, quando questo territorio (insieme ai due confinanti) si ritrovarono senza una guida vera e propria. Il nome è un riferimento a uno degli stati del periodo dei Tre Regni, che ha caratterizzato la storia della Cina tra il 220 e il 265 DC. Il Regno Wu è considerato il luogo della Magia delle terra: il suo fondatore, il drow Zhang Liang, è passato alla storia per essere stato un grande mago della Magia della Terra (Magia Runica) e le sue grandi capacità influenzarono pesantemente l'evoluzione futura dell'attuale stato.

COEFFICIENTI DI ABILITÀ

Armi ad asta x1,1 (Lancia da cavaliera x0,9, Picca x0,8) - Armi contundenti x0,9 - Armi da lancio x0,7 (Shuriken x1,1) - Armi da tiro x1,1 (Archi x1,2) - Armi esotiche x1,0 (Frusta x1,2, Mano artigliata x1,2) - Armi taglienti x1,0 - Asce x0,8 - Artigianato x1,1 (Alchimia x0,9, Creare veleni x0,8, Lavorare la pietra x1,3) - Artigianato runico x1,2 - Capacità fisiche x1,0 (Acrobazia x1,1, Nuotare 1,2, Saltare x1,2) - Conoscenze x1,2 (Magia dell'Ordine x0,7, Magia demoniaca x0,7 Magia di Gaia x1,1, Trinità x0,7) - Deduzione x1,1 (Cercare x1,2) - Esploratore x0,8 (Orientamento x1,0) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,8 (Manomettere congegni x1,2, Scassinare x1,2) - Inventiva x0,9 (Tutte le Abilità di Magia tranne Magie Runiche x0,7, Inventare Magie runiche x1,3, Inventare Pietre runiche x1,2) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,0 - Magia Runica x1,1 (Magie della Terra x1,2) - Mestieri x1,0 (Chirurgo x1,2, Guaritore x1,2, Marinaio x1,2, Scrivano x1,1, Traduttore x1,3) - Socializzazione x1,2 - Speciale (Manipolare sogni x0,8, Distruttore demoniaco x0,7)

I. Caratteri generali ed eventi storici

Degli stati che oggi appartengono al territorio del Tre Regni, Regno Wu è quello che all'epoca di Qi'Radal Quivalesti era il più arretrato e meno abitato, Il dominio del Monco si estendeva principalmente a Nord della zona Ovest del Lago Trifoglio, e durante la guerra venivano sfruttate principalmente le antiche vie di comunicazioni che provenivano dall'attuale Regno Wei. Tutta la parte a Sud ha vissuto più marginalmente la guerra e le sue conseguenze, anche per via della confinante Reania che aveva una certa influenza culturale su questi luoghi. Questo in gran parte per l'interesse minore di Qi'Radal per l'attuale Regno Wu: livello inferiore di infrastrutture sul territorio, strutture amministrative deficitarie, stato più frammentato nelle sue componenti. Il blando controllo esercitato da Tirinto in quel periodo, e il coinvolgimento marginale nella *Guerra del Monco*, ha da un lato permesso di mantenere un certo livello di pace e tranquillità, concedendo alla popolazione di vivere secondo le proprie aspirazioni, ma dall'altro non ha permesso la creazione di un vero stato sociale solidale ed unito, favorendo il fenomeno di corruzione, brigantaggio e sfruttamento a livello localizzato, ma sparso in diversi luoghi, principalmente nei centri abitati.

L'ARRIVO DEI FRATELLI DEL DESTINO

Con la fine della guerra, gli stati vincitori agiscono esattamente come per i futuri Regno Shu e Regno Wei: incaricano dei reggenti per il controllo del territorio, che viene poi suddiviso tra i loro luogotenenti. Ma mentre negli altri due stati si scatenano delle feroci guerre civili, in Regno Wu si verificano numerosi casi di combutta tra i nuovi arrivati e i vecchi governanti; si creano quindi numerosi accordi sottobanco, dove vecchi e nuovi padroni cercano di ottenere entrambi dei profitti personali. I centri abitati, governati come vere e proprie città-stato, sviluppano sistemi di obblighi e divieti particolari, e nasce un regime di tassazione e dazi molto opprimente per la popolazione; i pochi tentativi di ribellione vengono generalmente soppressi con la forza delle armi.

Quando i *Fratelli del Destino* fanno la loro comparsa, si trovano quindi di fronte ad una situazione che differisce rispetto agli altri due futuri regni, in cui da combattere non c'è solo l'oppressione degli stranieri e la presenza di diverse fazioni armate che lottano per ottenere la supremazia sulle altre, ma anche un'elevato tasso di corruzione sia tra le istituzioni che tra numerose frange della

popolazione, gruppi dell'esercito compreso. Rispetto agli altri, Regno Wu è quello che ha dovuto combattere meno guerre sul campo per ottenere la propria indipendenza, ma anche quello con il più alto numero di nobili e governanti assassinati o, nella migliore delle ipotesi, esiliati o perfino pagati profumatamente per essere scacciati.
Gran parte di questa epurazione coinvolse soprattutto governanti e militari di razza umana, compresi i loro seguiti, e comportò un certo esodo di diverse popolazioni, in particolare verso Sud e Ovest, lasciando il territorio in mano a coloro che sono rimasti, in particolare numerosi gruppi di drow e in minima parte di mezzo-demoni; gran parte degli antenati di questi elfi scuri erano migrati al tempo di Qi'Radal dal Regno di Tirinto in cerca di una nuova vita, ma col tempo persero in maniera lenta e graduale qualunque loro legame con la loro vecchia patria; non a caso, molti di loro rimasero neutrali durante la Guerra del Monco. Questo stato di cose permise di accettare con meno ripercussioni l'arrivo di Zhang Liang, il Fratello del Destino di razza drow, che come per gli altri due detenne il potere assoluto sul suo neonato stato (Regno Wu, per l'appunto) prima di lasciare il potere e scomparire. Durante il suo regno, ripristinò tra la popolazione elfica la struttura sociale delle Casate Drow, permettendo l'ingresso al loro interno anche esponenti di altre razze, seppure con la limitazione di non poter detenere il potere del casato stesso o le cariche più vicine ed esso (in sostanza, la Matrona e le sue figlie sono sempre drow). Quasi tutte i drow presenti nel Regno Wu provengono da solo sette famiglie fondatrici della società drow: Ke, Jin, Xan, Jun, Wu, Dan, Zhu.
Se in Regno Shu si è sviluppato l'uso della Magia Demoniaca Dimensionale e in Regno Wei la Magia di Gaia Necromantica, in Regno Wu Zhang Liang permise lo sviluppo di una forma di magia che ad oggi nel mondo è quasi del tutto scomparsa, ma che rimane viva in parte grazie ai drow sparsi per Ethran e soprattutto per il suo lascito nello stato che ha contribuito a plasmare: la Magia Runica, specificatamente la Magia della Terra. Il mantenimento e lo sviluppo di quest'arte ha permesso a Regno Wu di recuperare molto rapidamente l'arretratezza che lo gravava in molti campi, ed oggi tra i Tre Regni è quello con il livello di infrastrutture più elevato e strutturalmente migliori. La Magia Runica ha assunto un ruolo quindi molto importante, a tal punto da soppiantare quasi completamente lo studio della Magia di Gaia che, per i drow, è quasi naturale.

I GIORNI PRESENTI

Regno Wu ha avuto uno sviluppo economico e diplomatico importante, principalmente per la sua posizione strategica: centrale nel Continente di Teris, in un punto di passaggio agevole tra Est, Ovest e Nord non ostacolato dall'importante catena montuosa delle *Montagne Lucenti*. La centralità e il territorio favorevole gli permette di raggiungere quasi tutti i luoghi el continente con relativa facilità, il che ha permesso un notevole sviluppo dei commerci, ma anche la nascita di molti contatti con gli altri stati.
Lo stile di vita della popolazione differisce in diversi aspetti rispetto alla normale cultura degli elfi scuri; vivono quasi esclusivamente in superficie, villaggi e città sono costruiti in pietra e quasi mai all'interno di una foresta o di un bosco (tantomeno in simbiosi con la natura), c'è un formale disinteresse per la Magia di Gaia e nessuna vera scuola di magia, il carattere altezzoso e il senso di superiorità sulle altre razze è addolcito, lo stile di vita si avvicina a quello delle comunità degli umani e dei mezzo-demoni. I maggiori problemi si presentano sul confine con il Regno Wei: le Conclavi che popolano lo stato confinante tendono a entrare nel territorio di Regno Wu, a cercare di conquistare pezzi di territorio e in alcuni casi a depredare e razziare, in particolare lungo la parte più a Nord del confine, nel punto in cui la strada Hon-Maren attraversa il confine. L'importante via commerciale per circa 250 Km passa proprio nel territorio del Regno Wei, seppur vicino al confine, e la presenza delle Conclavi creano numerosi problemi alle carovane di passaggio, ma anche a tutti coloro che utilizzano questa importante strada di comunicazione, creando problemi allo stesso Regno Wu. Per proteggere chi transita, in particolare le compagnie commerciali, piccoli gruppi in incognito dell'esercito di Regno Wu attraversano il confine e sorvegliano la strada, intervenendo in caso di pericolo.

Nonostante le differenze culturali con i loro fratelli, i drow governano il regno secondo le loro normali usanze: tramite le casate e la classica struttura matriarcale, con ognuna di esse che putna continuamente ad assumere il predominio sulle altre, e quindi il controllo sul territorio (che sia quello cittadino o dell'intero regno). Il territorio è suddiviso in **Contee**, ognuna delle quali ha una città come capoluogo, ed è controllata direttamente dal primo casato della città stessa. Ogni Contea ha il potere di imporre le proprie tasse, le proprie leggi, di detenere un suo esercito. La regina di tutto il regno, in caso di morte, decadenza o destituzione dell'attuale, viene scelta tra la matrona delle casate che comanda la propria Contea; chi viene eletta deve lasciare il potere della propria Contea alla seconda Casata in linea di potere (la casata della regina non può in alcun caso detenere il potere sulla propria Contea). La regina, in quanto tale, ha potere di veto su qualunque decisione presa dalle casate che governano la propria Contea, così come ha il potere di promulgare leggi che hanno effetto solo su una parte del territorio o della popolazione, oppure in tutto il regno.
Le contee prendono il nome della loro capitale. La capitale del regno è quella in cui si trova il casato della regina.

II. Centri abitati

ALCOR

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 4.573

- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (59%), Drow (26%), Ominus (10%), Asura (5%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Villaggio di discrete dimensioni, Alcor ha una distribuzione atipica della popolazione, perchè la maggior parte degli abitanti non sono elfi scuri, bensì umani, nonostante il controllo è sempre in mano ai Casati drow. Ha acquisito una certa importanza perchè costruita lungo la strada che collega la Casa del Viaggiatore a Alioth, rendendola un centro di ristoro e approvigionamento per le carovane di passaggio. Alcor è famosa per la massiccia presenza di gruppi di avventurieri, assoldati per qualunque tipo di incarico, ma in particolare per scortare carovane. Molto note sono anche le sue coltivazioni di frutti tropicali, che circondano la città e le conferiscono un aspetto caratteristico, con i campi che assumono diverse sfumature colorate e si possono ammirare dai piccoli rilievi che circondano il villaggio.

ALKAID

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 17.121
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (78%), Umani (22%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Nota anche come la "Città dei Gemelli" o "La Divisa", Alkaid è una città tagliata a metà da un muro che la divide in due parti distinte tra loro. Si trova lungo l'importante strada Hon-Maren, che l'attraversa centralmente. La strada rappresenta il confine tra due contee, e questo vuol dire che Alkaid è per metà nella Contea di Alkaid (a Sud-Ovest) e per metà nella Contea di Phecda (a Nord-Est); per questo motivo, ma parte Nord-Est della città viene spesso chiamata Phecda, mentre con il nome di Alkaid si fa spesso riferimento all'altra zona.
Un tempo Alkaid era parte della Contea di Dominos, definendo insieme ad Hon-Maren il confine con la Contea di Phecda; con la caduta e suddivisione della Contea di Dominos, diversi Casati drow volevano trasferirsi nella Contea di Phecda, per sfruttare accordi politici e commerciali che si stavano creando a seguito della particolare situazione dell'epoca: per la sua posizione, Alkaid è una città estremamente ricca, e da sempre le due Contee si sono battute per detenerne il controllo, offrendo ai vari Casati offerte generose, favori di vario tipo o cercando di corromperli. Scoppiò una vera e propria guerra civile, che si protrasse per diversi anni e che colpì gran parte della popolazione, influenzando anche gli stessi commerci. Alla fine, secondo un atto unico nel suo genere, Alkaid fu divisa in due zone ben distinte, con Hon-Maren a rappresentare il confine.

La strada è delimitata da una cinta muraria su entrambi i lati, alta 3 metri, percorsa da 5 porte che permettono di andare da una zona all'altra e costantemente sorvegliate dalle guardie cittadine di entrambe le Contee. Formalmente Hon-Maren viene considerata zona neutrale, ma tecnicamente fa parte della Contea di Alkaid. La città stessa è circondata da una cinta muraria, a protezione dei suoi confini. Come parte degli accordi con la Contea di Phecda, la capitale è stata trasferita alla zona di Alkaid che ha cambiato zona politica: la città è quindi anche capitale di due Contee allo stesso tempo.
Alkaid è una città fiorente, ricca di commerci e di artigiani di ogni tipo. Come per le altre città del regno, tutte le costruzioni sono fatte interamente di pietra grazie anche all'uso della magia. Col tempo lo stile architettonico si è differenziato tra le due parti della città: nella Contea di Alkaid sono presenti strutture più basse e con una forma quadrangolare, mentre nella Contea di Phecda abitazioni e palazzi si sviluppano in altezza e in forme particolari, spesso irregolari o con più di 4 lati. Non esistono reali divieti di transito tra le due zone, ma ancora oggi sono presenti forti scontri e diatribe tra le due fazioni.

ALIOTH

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 27.122
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (55%), Umani (33%), Ominus (9%), Asura (2%), Mezzo-demoni (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Attuale capitale di Regno Wu, Alioth è la più grande città dello stato e principale porto del Lago Trifoglio, il cui traffico marittimo è superiore di almeno il doppio rispetto a quello di Fom, altra grande città portuale nel Regno Shu posta sulle sponde del lago (nel versante Est). La fondazione di Alioth è recente, così come la Contea ominima: un tempo il territorio era all'interno della Contea Dominos, la quale occupava circa un terzo di tutto il territorio del regno; durante il Periodo delle Crepe il regno fu attaccato daun gruppo di Senz'anima e dai loro seguagi (Dhaegul e Rinnegati). Il motivo di quest'attacco rimane avvolto nel mistero, ma porta alla nascita di un conflitto che venne in seguito definito *Guerra degli Spettri Assassini*. Il conflitto si risolse nel giro di 3 anni, con la sconfitta

delle armate del regno e la conquista della città di Dominos, che viene rasa al suolo. Raggiunto il loro scopo, i Senz'anima si ritirano, senza dare alcuna motivazione. La Contea di Dominos è un campo di macerie, e si formano divisioni interne che portano alla creazione di tre Contee distinte. Tra queste, la Contea di Alioth, che si sviluppa attorno alle prime fondamenta della nuova città, nel 202 DC, a non più si 5 chilometri da dove sorgeva la stessa città di Dominos prima che fosse cancellata dalle mappe.
Alioth si è sviluppata molto rapidamente, grazie soprattutto alle politiche aggressive portate avanti dal Casato drow che ancora oggi domina sulla città e che dal 386 DC detiene il potere su tutto il regno, essendo la matrona Wu'Li Erwan del casato Alioth anche la regina. La città si distingue per il particolare stile architettonico, con edifici molto alti e stretti dalle forme essenziali, costruiti in gran parte con legno proveniente dalla Foresta delle Luci Danzanti (a differenza di quasi tutti gli altri centri abitati del regno, fatti in pietra), che donano a tutta Alioth una particolare luminescenza azzurrina nelle limpide notti quando in cielo splende la luna Mistë. Le rotte commerciali marine si sono consolidate nel tempo, grazie soprattutto alla produzione di legno degli alberi Tepem, ai prodotti di oreficeria di cui il pregio è noto anche fuori dai confini di Regno Wu, e all'importante commercio di minerali rari tra cui l'Argento Lunare; di una certa rilevanza anche il commercio di pelli e tessuti.

Alioth è circondata da una cinta muraria imponente, ed è famosa per il suo corpo di guardia di 1800 soldati scelti rigorosamente di razza drow, in numero ed esperienza spropositati rispetto alla grandezza della città stessa, ma fortemente voluti dalla matrona Wu'Li Erwan. Questo corpo di guardia si occupa normalmente di gestire l'ordine cittadino e di fornire supporto ai braccianti che si recano fuori città per svolgere il proprio lavoro. La presenza di questo corpo di guardia, unito a leggi severe e applicate alla lettera, sono tra le principali cause che hanno determinato un tasso di criminalità estremamente basso; la regina dispone inoltre di una rete di spionaggio molto fitta, che le permette di venire a conoscenza di quasi tutto quello che avviene in città.

Note per il Master: Al centro della città si erge il palazzo del Casato Alioth, dove vive la matrona Wu'Li Erwan. Solo la matrona e una delle sue figlie è a conoscenza di un passaggio segreto che dal palazzo conduce in un sistema di gallerie sotterranee, che si collegano ad un immenso complesso nel sottosuolo posto a circa 5 Km a Nord-Ovest di Alioth (dove un tempo sorgeva la città di Dominos). Qui la matrona conduce studi ed esperimenti basati sugli acrhivi che lei stessa ha trovato in passato. La Guerra degli Spettri Assassini nasce dal tentativo dei Senz'anima di distruggere gli esperimenti che venivano condotti in questo luogo e in altri all'intero della Contea Dominos: esperimenti di magia necromantica che puntavano a creare demoni risorti dalla morte sotto il controllo dei loro creatori. Gli esperimenti erano noti solo a pochi drow e una manciata di umani, tutti uccisi dai Senz'anima, i quali però riuscirono a tenere nascosto questo luogo nel sottosuolo.
La matrona Wu'Li Erwan scoprì questi luoghi grazie al diario di suo padre, uno di coloro che lavorava a questi esperimenti, alimentando lo scopo di portarli avanti. La matrona è supportata nel suo intento da una importante fonte di documenti trovati in questo luogo e dalle sue notevoli capacità nell'uso sia della Magia Runica che di quella Necromantica nella Magia di Gaia.

DUBHE

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 11.823
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (63%), Umani (30%), Asura (7%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Posta a circa 500 metri di altezza, Dubhe è l'unico centro abitato di una certa importanza di Regno Wu a possedere un complesso sotterraneo di importanti dimensioni; in pratica, metà della popolazione vive in superficie (dove si trovano tutti gli umani che ci vivono), mentre l'altra metà nel sottosuolo. Altamente fortificata, con una cinta muraria spessa 6 metri e alta 15 che la circonda dandole la caratteristica forma di un ottagono, Dubhe sorge su vasto sperone di roccia, occupandolo interamente. Le mura si sviluppano attorno al bordo del precipizio (alto tra i 90 e i 150 metri, a seconda del punto) trovandosi a non più di 12 metri da esso. Escludendo la scalata delle pareti verticali, l'unico accesso a Dubhe è costituito da un ponte di pietra fatto interamente di basalto, largo 25 metri e lungo 100 metri, ed è completamente chiuso su tutti i lati ad eccezione di finestre sulle pareti laterali e sul soffitto, quadrate di 4 metri di lato e poste ad intervalli regolari ogni 6 metri, con il soffitto alto 12 metri. Gli ultimi 9 metri di questo ponte sono di natura magica, creati tramite due incantesimi resi permanenti di *Ponte Magico Superiore* (in pratica si tratta di due ponti appaiati). I sentieri che collegano Dubhe alle altre zone delle Colline Ak iniziano lungo la strada principale che conduce in città, quindi prima di giungere al ponte (per chi entra).
Dubhe è di origine nanica, e nel tempo non ha subito modifiche sostanziali; quasi tutti gli edifici sono di forma squadrata e solida pietra, con ampie vie di comunicazioni e una forma geometrica e regolare; l'aspetto austero si rispecchia nella popolazione, generalmente tollerante ma poco socievole o incline al dialogo. La parte nel sottosuolo è più estesa ma meno densamente popolata; qui si possono trovare diversi fabbri e artigiani che lavorano i metalli, impiegando le fucine che si trovano ai livelli più bassi. Grotte e cunicoli si estendono fino a un centinaio di metri in profondità, ma non sono collegati ad altre vie del sottosuolo, quindi l'unico modo per accedervi è tramite degli ascensori, posti in punti strategici della superficie, mossi e controllati da personale assegnate direttamente dal corpo di guardia cittadino. Gran parte dell'economia dipende dalle miniere sparse sulle Colline Ak: il Casato a capo

di Dubhe ha il diretto controllo del 90% di tutte quelle presenti, comprese le Miniere Kudur e Zakar, le principali. Dubhe possiede un limitato ma fiorente commercio legato ai grifoni, che vivono nelle colline; qui risiedono due famosi addestratori di grifoni, e le armature in tessuto fatte con la pelle di queste creature sono robuste e caratterizzate da uno stile tipico degli artigiani cittadini.

MERAK

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 8.343
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (52%), Ominus (43%), Umani (6%), Mezzo-demoni (2%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questa cittadina si sviluppa su una piccola collinetta, che scende dolcemente fino alle sponde del Lago Trifoglio dove è stato costruito un piccolo porto che nel tempo è diventato di una certa importanza. Si tratta di uno de luoghi più antichi di Regno Wu, nato su un insediamento di ominus della superficie non molto più tardi della formazione delle prime comunità dell'attuale Reania. Ancora oggi Merak è caratterizzata da un'importante presenza di Ominus, e tra tutte le città del regno è l'unica a non poggiare sulla classica struttura sociale drow: le cariche istituzionali cittadine sono infatti decise per meriti. Chiunque può occupare una carica di governo cittadino, purchè dimostri le sue competenze (generalmente mettendosi in competizione con chi già ricopre la carica di interesse). Questo ha permesso a diversi ominus di ottenere un certo prestigio e importanza.
Tra le attività più note, Merak è famosa per la raccolta delle ostriche e la lavorazione artigianale di conchiglie, che si trovano in gran numero e dalle forme e colori più disparate, con quel quali si ottengono monili e oggetti di vario tipo dallo stile inconfondibile. Merak è anche il principale centro di smistamento di Argento Lunare prodotto nel regno: quasi tutto quello prodotto proviene dalla famosa fucina posta nei pressi del Tempio Divino nel Bosco dei Ricordi, che viene poi stivato nei magazzini del porto prima di essere spedito tramite rotte commerciali marine lungo il Lago Trifoglio.

MIZAR

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 18.390
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (69%), Ominus (18%), Umani (12%), Dampiri (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Seconda città per popolazione del regno, Mizar sorge vicino alle pendici delle Colline Megrez, a circa 60 metri sopra il livello del mare. Si sviluppa su un terreno pianeggiante e compatto, con diverse faglie acquifere sotto il livello del terreno (la città è costellata di pozzi, molti dei quali posti al centro delle numerose piazze che caratterizzano soprattutto il centro). Mizar è nota per l'importante presenza di Dampiri: un tempo il territorio collinare a Sud era popolato da molti vampiri, i quali hanno infettato molte persone della popolazione locale. Nei giorni presenti questi luoghi sono molto meno pericolosi, ma i dampiri sono rimasti e sono generalmente accettati dalla popolazione di Mizar, dato che molti di loro un tempo erano drow che da sempre ci vivono.
Mizar è anche la capitale dell'omonima Contea, una delle tre che un tempo formava la Contea Dominos; la città esisteva già a quel tempo, e da allora ha mantenuto la sua influenza sul territorio, giustificando al di fuori di ogni dubbio il suo diritto dominante. Esclusi i palazzi amministrativi, tutte le abitazioni sono di un singolo piano; Mizar si sviluppa su una superficie molto vasta, in relazione alla sua popolazione, con una densità molto bassa. La popolazione vive principalmente di pastorizia, con un elevato numero di animali da pascolo.

SUHA

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 739
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (42%), Mezzo-demoni (37%), Drow (21%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Suha è un piccolo villaggio che sorge sulle rovine del centro abitato precedente. Si tratta in realtà del quarto che nel corso del tempo è stato edificato, e l'attuale è il più piccolo. Agli albori era un centro cittadino esteso, e importante porto fluviale per il transito lungo il Fiume Ipponoo; ad oggi rimangono solo rovine delle antiche banchine e alcuni piccoli moli, usati per piccole barche, nonostante il traffico fluviale sia ancora moderatamente intenso.
Suha si trova all'interno della Contea di Dubhe, lungo il confine con quella di Talita Inferiore delimitato proprio dal Fiume Ipponoo.

TALITA INFERIORE

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 13.023
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (54%), Mezzo-demoni (25%), Umani (19%), Silvani (2%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Talita Inferiore è l'unico centro abitato rilevante localizzato all'interno di un'area boschiva, ed è la capitale della Contea omonima. Condivide il nome con il centro abitato sdi Talita Superiore, ma l'unica cosa che condividono è la strada lastricata in pietra che le collegano e che prende lo stesso nome (Via Talita). Talita Inferiore è caratterizzata dal netto contrasto tra l'ambiente circostante e le strutture che compongono le abitazioni, quasi tutte in pietra dalla base piccola ma alte diversi piani; le più grosse superano in altezza gli alberi circostanti, per lo più da frutto di vario tipo.
Sia la cittadina che la contea sono di origine recente: nel recente passato la città di Talita (oggi Talita Superiore) ha vissuto una guerra civile interna, cappeggiata da 3 Casati che si sono date battaglia con sempre più acredine e violenza. In seguito all'intervento della regina, i due Casati principali con il loro seguito furono divisi, e così la stessa Contea. Talita Inferiore non è altro che il risultato di coloro che surono costretti a lasciare la loro casa. Nonostante la decisione, tra le due Contee (soprattutto lungo il confine) ci sono ancora molti scontri, e al momento non si vedono possibilità concrete per appianare le divergenze.

Talita Inferiore è stata costruita con la supervisione di alcuni silvani, che formano una piccola comunità nella zona sud del bosco. L'edificazione è stata portata avanti evitando di abbattere gli alberi e preservando la vegetazione circostante; la conseguenza è che la cittadina si estende su una superficie molto vasta in relazione alla popolazione, dove le varie strutture sono spesso isolate tra loro e separate da alberi o bassa vegetazione, e sviluppate in altezza per sfruttare il poco spazio superficiale del terreno a disposizione. Il perimetro della cittadina è delimitato da un muretto alto circa 50 cm in pietra, ed insieme alla presenza di strade lastricate al suo interno è l'unico indizio che possa permettere di identificare Talita Inferiore come un vero centro abitato piuttosto che una serie di strutture abitate sparse.
La popolazione vive principalmente della pesca del vicino lago Bonet e della raccolta dei frutti nella zona Nord del bosco Dnoces. Talita Inferiore è anche nota per avere una delle rarissime scuole di Magia Runica di tutta Ethran: qui si possono trovare molti tra i maggiori esperti di questo tipo di magia di tutto il Regno Wu.

TALITA SUPERIORE

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 10.321
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (89%), Mezzo-demoni (7%), Umani (4%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Un tempo nota semplicemente come Talita, fino al 211 DC era la più grande città di Regno Wu con oltre 50.000 abitanti; in questo periodo, le lotte interne tra i 3 principali Casati raggiungono il culmine. La contesa per il potere della città sono tali che destano preoccupazione per l'intero regno, aumentando anno dopo anno fin dal momento in cui ci furono le prime scaramucce avvenute circa 150 anni prima, arrivando a vere e propri scontri armati sia dentro che fuori il centro abitato, e all'assassinio di esponenti importanti di molti Casati, compresi tra quelli minori al seguito dei principali contendenti.
Il culmine viene raggiunto quando un attentato fallito porta all'esplosione del famoso mercato cittadino (un vasto luogo al coperto), causato dalla magia e da alcuni composti alchemici, che porta alla distruzione della zona e alla morte di circa 2000 persone, rimaste sepolte tra le macerie, oltre a numerosi feriti. Questi eventi portano la regina del regno ad intervenire direttamente: la sua decisione finale è stata quella di smembrare il Casato più potente in tanti piccoli gruppi, e di cacciare il secondo da Talita (dal quale poi nascerà il centro di Talita Inferiore). La stessa Contea di Talita viene divisa in due; in seguito la città sarà ribattezzata Talita Superiore.

Talita Superiore è ad oggi il secondo porto più importante di Regno Wu, tra quelli che si affacciano sulle sponde del Lago Trifoglio (zona Ovest). La scissione avvenuta per volere reale ha portato ad un lento e costante declino della città perdurato per alcuni decenni, ma i traffici marittimi sul lago hanno permesso alla cittadina di mantenere una certa importanze e influenza, permettendole di resistere al periodo più buio della sua storia recente. Con l'esclusione delle altre città sul lago del regno, la maggior parte del traffico via mare avviene con la città di Fom (Regno Shu). Gran parte dei commerci con questa città si basano sull'approvigionamento di metalli di vario tipo tra cui l'Argento Lunare, a causa della forte presenza drow nella città di Fom dove hanno aperto numerose attività artigiane, compresa una forgia dove si lavora il suddetto metallo. Nel corso del tempo, sono diversi i drow che si sono trasferiti da Talita Superiore a Fom.
Gran parte della popolazione è concentrata nell'area portuale; il drastico calo della popolazione ha reso disabitate e diroccate molte abitazioni, principalmente quelle più distanti dal porto; molte gruppi di ladri e malviventi hanno trovato qui un naturale rifugio e

strutture per creare delle vere e proprie basi operative, favorite dal fatto che non ci vive quasi nessuno, i commerci sono inesistenti e di conseguenza da tempo i Casati che si sono succeduti al potere della cittadina non hanno mai posto particolare interesse nel controllare tali luoghi o nel pattugliarli.

UMAS

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 3.590
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (53%), Mezzo-demoni (44%), Umani (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Il villaggio di Umas si trova lungo il Fiume Ipponoo, sulla sponda della Contea di Talita Inferiore; si trova in un punto strategico, perchè punto di arrivo del largo sentiero che si connette con la Via Bianca più a Ovest, che termina lungo il Fiume Ipponoo, permettendo quindi una comunicazione diretta tra Talita Inferiore, Talita Superiore e Dubhe (qui transitano molte navi che viaggiano verso Nord per poi fare scalo nei pressi della strada che conduce alla cittadina di Dubhe) con la parte Ovest del Regno Wu.
Da molto tempo Umas è divisa tra due fazioni: da un lato i Drow che governano il villaggio, dall'altro i Mezzo-demoni, molti dei quali persone di manovalanza e poste nei livelli sociali più bassi. Frequenti sono gli scontri, e gli storici attriti tra le due razze qui sono molto forti.

III. Luoghi di interesse

BOSCO DEI RICORDI

Questo bosco si estende solo per una frazione minore in Regno Wu, ma il suo nome è da attribuire agli elfi scuri che vivono in questo territorio. È un luogo prevalentemente selvaggio, ricco di sentieri naturali e di percorsi che permettono di attraversarlo con relativa facilità; la zona più fitta di alberi è quella più a Nord, ricca di fauna locale. Tutta la parte che si estende nel Regno Wu è sotto il controllo costante dei drow: sparsi tra gli alberi è possibile trovare piccoli nuclei abitati, strutture sopraelevate difficili da identificare rispetto alla vegetazione che li ricopre, composti da non più di 150 elementi, oltre alla presenza di punti di vedetta dislocati in punti strategici che permettono agli abitanti della zona di controllare la quasi totalità dei sentieri e delle vie percorribili.
Il Bosco dei Ricordi viene considerato un luogo sacro e inviolabile dai drow, e non esitano ad attaccare e scacciare altri abitanti dello stesso Regno Wu che provano a profanarlo; la zona è adibita alla raccolta della legna, alla caccia e a piccole coltivazioni, ma viene controllata completamente secondo le leggi dei drow del bosco, secondo precise e forti limitazioni. Le comunità seguono quindi più da vicino le tradizioni sociali drow rispetto al resto del regno, seppur in maniera distorta e non completamente fedele: maggior rispetto per la natura e vita in simbiosi.

- **Lago Volgota:** Questo lago, alimentato da numerosi corsi fluviali secondari, si è formato in tempi relativamente recenti, in una zona interna del Bosco dei Ricordi quasi del tutto libera da vegetazione e in una depressione non molto profonda; la profondità massima è stimata intorno ai 30 metri. La formazione della depressione non è naturale, ma dovuta alla magia, probabilmente durante una delle poche battaglie combattute in questi luoghi durante la Guerra del Monco. Ancora oggi, soprattutto vicino alle sponde, spuntano dall'acqua resti antichi di tronchi d'albero fossilizzati, dalla consistenza simile alla pietra. Le acque del lago sono tranquille, ma povere di pesci; specialmente nelle zone centrali spuntano piccole aree di terreno, nella maggior parte dei casi non più lunghi di 30 metri, divisi da piccole depressioni riempite d'acqua e profonde qualche decina di centimetri, tali da permettere l'attraversamento a piedi. Ogni anno, per festeggiare l'arrivo della stagione di Airen, viene organizzata una gara tra i rappresentanti dei casati che popolano il Regno Wu: partecipano concorrenti provenienti anche da molto distante, e si sfidano lungo un percorso creato tra le piccole isolette e gli avvallamenti d'acqua. Il vincitore e il casato cui appartioene ricevono molto prestigio, e il concorrente viene premiato con una targa commemorativa e un'arma (a sua scelta) fabbricata con l'Argento Lunare.
- **Tempio Divino:** Si tratta di un santuario, costruito interamente in legno, sacro ai drow: fu costruito a testimonianza della loro storia passata, perchè ricorda e commemora le divinità drow (e elfiche in generale) per le quali pregavano e vivevano prima di giungere su Ethran. Questo luogo è costantemente sorvegliato dai Sindar, che non permettono a nessuno di entrare se non ai drow, e sempre in numero limitato. Oltre a questi guardiani, il tempio è presidiato da un sacerdote e un gruppo di accoliti, tutti ovviamente drow, che eseguono riti e si occupano di conservare alcune antiche reliquie, la loro storia passata e delle loro antiche divinità. Il tempio sorge su un luogo privo di vegetazione, con un piccolo sentiero che conduce al Lago Volgota, su una sponda dove ci sono alcuni moli e delle piccole barche dall'architettura tipicamente elfica. Dietro al tempio, sul lato opposto del sentiero che conduce ad esso, si trova una fucina e un laboratorio alchemico a cielo

aperto: questo luogo viene usato per la creazione dell'Argento Lunare, usando i minerali estratti nelle miniere delle Colline Ak, e poi portato a Merak dove viene spedito con delle navi sul Lago Trifoglio.

BOSCO DNOCES

Il clima insolitamente più temperato e secco rispetto alla zona tropicale nella quale si trova, ha permesso a Bosco Dnoces di crescere piante e alberi atipici; il clima viene mitigato dalla presenza del Lago Trifoglio, mentre le montagne a Sud e le colline a Est formano in riparo naturale per le correnti calde e umide che spirano da questi luoghi. Il bosco è diviso in due zone ben distinte: a Nord di Talita Inferiore e del Lago Bonet il terreno è occupato da tantissimi alberi da frutto, alcuni tipici del clima tropicale (alberi di banane, papaya, mango e cocco), altri di climi più temperati (albicocche, prugne, pere). Gran parte di queste piante sono state coltivate dalla piccola comunità di silvani, laddove un tempo c'erano solo bassa vegetazione e campi aperti; tra le piante autoctone, è ancora possibile trovare nei punti più riparati dal Sole, sulle rocce che spuntano dal terreno, piccole porzioni di Sospiro dell'Inganno.
La zona a Sud è invece costellata da piante naturali tropicali dai fiori profumati, che dona all'intera zona una vista particolare. Questa zona è poco abitata e selvaggia, dove trovano riparo alcune creature pericolose, ma battuta da cacciatori e taglialegna soprattutto alla ricerca di selvaggina e di alberi il cui legno è largamente utilizzato per la costruzione di imbarcazioni.fa. Da tempo è noto che nelle zone più medirionali si possono incontrare creature affette da licantropia, in particolare Lupi Mannari, spesso nei dintorni dei centri di raccolta dei taglialegna.

- **Lago Bonet:** Specchio d'acqua poco profondo, costituisce il punto di ritrovo della piccola comunità di silvani che vive nella zona a Nord del bosco. Le sue acque sono alimentate da un piccolo fiume originato dal Fiume Ipponoo, e sulle sue sponde è presente un piccolo molo con 4 barche da pesca attraccate, collegato tramite un sentiero con Talita Inferiore.

COLLINE AK

Con un clima caldo e umido, vette non molto elevate ma impervie con pendenze elevate, vegetazione a chiazze e fauna scarsa, le Colline Ak sono un luogo poco ospitale; la scarsità di riserve idriche rende ancor più difficoltosa la sussistenza in questi luoghi. Note per essere state la casa, un tempo, di una comunità nanica isolata dalle altre, domina gran parte della Contea la cui capitale è Dubhe, cittadina dall'aspetto tipicamente nanico e peculiare per la sua posizione e conformazione. La zona attira soprattutto lavoratori, in particolare minatori, alla ricerca delle piccole ma numerose vene di metalli che si annidano sotto la superficie. Le popolazioni antiche, e in particolare i nani, si stanziarono in questo luogo arrivando via terra e non dal sottosuolo: le Colline Ak sono infatti quasi del tutto prive di vie di comunicazioni sotterranee, e molte delle grotte presenti sono state scavate dai minatori che hanno iniziato a prelevare le risorse minerarie. Il luogo è ricco di molte tipi di metalli, ma sparsi e in piccole quantità; questo fenomeno ha portato alla formazione di tante piccole miniere isolate, collegate principalmente con strade e sentieri sulla superficie.
Le Colline Ak sono l'habitat naturale di alcuni tipi di mostri, la maggior parte volatili; in particolare c'è una rilevante presenza di grifoni, soprattutto a Sud e a Ovest. Vivono allo stato selvaggio, ma alcuni avventurieri si recano in queste zone per catturarli (generalmente per provare ad addomesticarli) o per cacciarli, recuperando poi pelli, artigli e sostanze usate in alchimia.

- **Miniere Kudur e Zakar:** Sono due miniere di origine nanica; a differenza di quasi tutte le miniera naniche, queste non furono sigillate dagli antichi occupanti prima della loro estinzione, motivo per cui circolano numerose storie e teorie sul perchè della loro scomparsa dalle Colline Ak. Sebbene non ricche come un tempo, le due miniere hanno discrete produzioni ancora oggi. In particolare, dalla miniera Kudur si estraggono minerali preziosi (Argento e Rame), Ferro e piccole quantità di Galvorn, rivenduto a prezzi esorbitanti dai mercanti e i fabbri di Dubhe; miniera Zakar è invece nota per i giacimenti di Mithril, Ferro, Carbone e Oricalco nelle zone più in profondità. Entrambe le miniere sono di proprietà del Casato drow che governa Dubhe, ma gran parte dei lavoratori sono minatori cui vengono fatti dei contratti di lavoro della durata di qualche mese, massimo un anno, spesso provenienti da altre Contee del regno, se non da fuori.
- **Fortezza Ta Tsun:** Altra antica struttura di origine nanica, un tempo era un magazzino usato per la raccolta dei minerali estratti dalle colline , ma anche per la raccolta di riserve di cibo, da usare in tempi di carestia e far fronte ai momenti di difficoltà, fenomeno non raro in questo luoghi impervi. Con l'estinzione dei nani, il luogo è stato abbandonato, per poi essere di nuovo occupapo da un piccolo gruppo mercenario. In seguito il luogo è statop acquistato da un ricco funzionario di Dubhe, che lo ha ristrutturato eseguendo opere di ampliamento (Ta Tsun oggi è un particolare incrocio architettonico tra lo stile nanico e quello elfico, con alcuni accenni all'architettura umana della Reania), fecendolo diventare un centro di reclusione. Qui, oggi, si trovano tra i maggiori malviventi di Regno Wu, imprigionati qui per il resto dei loro giorni, che non sono stati giustiziati (o morti per altri motivi). La fortezza si trova in una piccola vallata, completamente circondata da rilievi ripidi su tutti i suoi lati, con un 'unica via d'accesso formata da un largo sentiero scavato in epoche passate in uno dei punti di più facile percorrenza; lungo la strada si trova una caserma con un imponente posto di blocco. Complessivamente Fortezza Ta Tsun è controllata da una guarnigione di 500 soldati.

COLLINE MEGREZ

Questa ampia zona è formata da vette dalla pendenza dolce e da altezze moderate, intervallate da ampie vallate ricche di piccoli corsi d'acqua che nascono da sorgerti poste nelle zone più elevate, per poi dopo pochi chilometri penetrare in profondità seguendo percorsi tortuosi sotto il livello del terreno; sono noti molti pertugi, soprattutto a medie altezze, che si incuneano per passaggi stretti e tortuosi nel sottosuolo giungendo ad ampie grotte dove molti di questi piccoli corsi d'acqua formano degli specchi d'acqua naturale, mediamente ampi qualche centinaia di metri. Questi luoghi sono il rifugio naturale di molti tipi di creature, che trovano qui un riparo con risorse d'acqua, alcuni tipi di piante sotterranee (tra cui il Notturno la Calista Rossa e il Fungo Leblodo), protezione dai fenomeni atmosferici e temperatura costante intorno ai 17 °C.
In superficie le colline sono povere di vegetazione, formata da diversi tipi di alberi nelle zone più basse. Gli ampi passaggi e le vette facili da scalare rendono le Colline Megrez facilmente attraversabili, ma al tempo stesso un ottimo luogo in cui nascondersi, soprattutto sfruttando i numerosi pertugi che conducono nel sottosuolo. Quasi tutte le grotte sono però isolate, non comunicano tra loro e questo rende complicato, se non impossibile, spostarsi da un punto all'altro senza tornare in superficie. Gli unici passaggi presenti sono quelli in cui penetrano i corsi d'acqua, ma essendo completamente allagati è possibile sfruttarli solo tramite mezzi magici che permettano di respirare, o anche solo di muoversi evitando di essere trasportati con troppa foga finendo contro le pareti o uno spuntone di roccia.

- **Tempio delle Rune:** Questo luogo, una sorta di monastero abitato da non più di trenta drow, secondo le leggende fu fondato da Zhang Liang, come luogo di studio e meditazione per apprendere e migliorare l'arte della Magia Runica. Si ritiene che Zhang passò qui gli ultimi anni della sua esistenza, una volta lasciata la carica di Re. Il Tempio delle Rune si trova sulla collina più alta del territorio, Il tempio è principalmente dedicato allo studio e la conservazione di documenti della Magia Runica della Terra, e lo stesso tempio si ritiene sia stato edificato nel giro di una notte grazie all'uso di questa magia. Si trova su un altopiano, a circa 600 metri di altezza e a circa 70 metri dalla vetta, che dista 3 chilometri; l'unico sentiero per raggiungere il luogo attraversa un fiume che sgorga dalla collina stessa, su un acciottolato con pochi centimetri di acqua largo una decina di metri. Solitamente viene accolto nel tempio un nuovo adepto ogni 5 anni, scelto tra coloro che raggiungono il luogo venendo messi alla prova sulle loro competenze e capacità nell'uso della Magia Runica. Fatto completamente di pietra, ha la forma di una torre bassa e tozza; possiede un accesso sotterraneo, dove si dice siano custoditi tra i più grandi misteri della Magia Runica, compresi alcuni tra gli incantesimi più potenti mai creati, ma l'accesso è bloccato da un blocco di pietra magico indistruttibile e inamovibile. Si ritiene che solo il maestro del monastero conosca la formula magica per aprirlo, e così accedere ai segreti nascosti dietro di esso.
- **Rovine Tekku:** Scoperte di recente casualmente da un gruppo di avventurieri disperso durante una tempesta, si tratta di un vasto complesso di rovine che un tempo costituivano una città, incastonata nel punto più impervio delle Colline Megrez e circondata completamente su ogni lato dalle vette circostanti; esiste un solo punto d'accesso, nascosto e parzialmente sepolto da vecchie frane. Chiunque abitasse in questo luogo è rimasto isolato al resto del mondo, fino alla sua completa estinzione; dai resti scheletrici rinvenuti si è giunti alla conclusione che fossero drow e mezzo-demoni; non esistono testimonianze (scritte o verbali) di quest'antica civiltà. I primi recenti studi hanno portato alla luce reperti dallo stile artistico inconsueto e non associabile ad altri più noti (almeno sul Continente di Teris), e sono presenti numerosi luoghi di culto della Trinità, praticata secondo i ricercatori da un punto di vista differente e unico rispetto a come è conosciuta. Non si hanno ipotesi su come questa civiltà sia nata, nè coma abbia fatto a sopravvivere o come sia caduta; i documenti scritti sono molto pochi, e in una lingua che usa l'alfabeto elfico ma ancora da decifrare; il nome Tekku è stato dato dai ricercatori dopo aver rinvenuto tale termine su alcuni fogli di pergamena. Le rovine si trovano su una pianura molto vasta, disposte in diversi agglomerati (ognuno dei quali poteva ospitare dalle 50 alle 1000 persone) separati da tratti pianeggianti apparentemente sgombri e collegati da strade lastricate, ad oggi quasi del tutto rovinate, lunghe fino a 700-800 metri.
- **Laghi Megrez:** Si tratta di due piccoli specchi d'acqua collegati tra loro da un piccolo corso fluviale. Lungo le sponde si possono trovare dei moli e piccoli capanni, usati saltuariamente da chi si reca principalmente per la pesca; la zona è infatti abitata da diverse piccole fattorie sparse con animali da pascolo, e i laghi rappresentano la principale fonte di sostentamento per le famiglie che vi abitano.

DESERTO DELLE DUNE

Questo deserto si è formato in tempi relativamente recenti a causa dell'innalzamento delle temperature in questa zona del regno. Si tratta di un deserto pietroso con rari accumuli di sabbia molto fine nei punti più bassi. È caratterizzato da dune e avvallamenti che si ripetono per tutta la sua superficie. Ci sono diverse piccole oasi, che garantiscono sufficienti riserve di acqua: intorno ad esse si sono sviluppate molte piccole comunità, mediamente di 80-100 abitanti, che sono riuscite attorno dei piccoli campi con coltivazioni di piante adatte al clima caldo e secco della zona. Tutte le costruzioni sono in pietra, e grazie alla Magia Runica è stato possibile erigere senza problemi strutture su più livelli, in grado di convogliare efficacemente l'acqua dell'oasi o di raccoglierla in apposite cisterne, riducendo al minimo gli sprechi e massimizzando la resa.

- **Cimitero dei giganti:** Testimonianza di un antico passato risalente a millenni di anni fa, questo luogo circondato da dei monoliti di pietra eretti in tempi più recenti è un ossario a cielo aperto. Le ossa risalgono al tempo successivo alla Prima Guerra contro i Demoni combattuta dai Senz'Anima, quando Ethran era un luogo inospitale per via delle radiazioni magiche e le poche creature viventi evolutesi fino ai giorni nostri si riparavano dove potevano: ma nessuno ha idea di chi siano le ossa che ricoprono questo luogo. Sono ciò che rimane di una razza estinta, vissuta tra il -8.800 AC e il -7.600 AC, di esseri dalle fattezze umanoidi ma di misura gigantesca, alti fino a 18 metri. Le testimonianze sparse per il Continente di Teris, unico luogo in cui si sono ritrovate, sono appena utili a dare parvenza dell'esistenza di questa antica razza, e il Cimitero dei Giganti è la testimonianza più evidente e ricca di informazioni. Queste ossa sono gli unici reperti che permettono una stima delle fattezze di questi esseri: da qui il nome di questo luogo e di come viene chiamato generalmente il periodo durante il quale hanno camminato su Ethran: l'Era dei Giganti.

FIUME IPPONOO

Il fiume è già stato descritto nel *Paragrafo 6: Regno Shu*. Il tratto che attraversa Regno Wu è quello meno facilmente navigabile: in uscita dalle Montagne Lucenti si presenta con un fondale più basso e ricco di rocce sulle quali non è difficile arenarsi o scontrarsi, e la larghezza delle sponde risulta insolitamente piccola per un fiume di tale portata e lunghezza; per questo motivo qui le acque scorrono molto veloci.

FORESTA DELLE LUCI DANZANTI

Si tratta di una piccola ma intricata e acquitrinosa foresta tropicale, ricca di insetti e di creature pericolose. Nonostante ciò, viene spesso attraversata da numerosi taglialegna, quasi tutti provenienti da Alioth e scortati dalle guardie scelte della città: questo luogo è infatti noto per la ricca presenza di alberi di Tepem, utilizzati sia per la costruzione di edifici di Alioth stessa che per la loro vendita, rappresentando una delle principali fonti di guadagno del territorio e la Contea.

HON-MAREN

La strada è già stata descritta nel *Paragrafo 7: Regno Wei*. Il tratto all'interno di Regno Wu è molto più tranquillo, e il manto stradale è completamente lastricato di pietra. Lungo il percorso si incontrano piccoli villaggi, punti di ristoro con ampi spazi e pozzi per abbeverarsi e locande costruite appositamente per i viaggiatori di ogni tipo.

LAGO TRIFOGLIO, OVEST

Parte del più grande lago di tutto il Continente di Teris, la zona Ovest del Lago Trifoglio è quella con la profondità più bassa; nelle zone centrali raggiunge i 300 metri di profondità, ed è privo di isole. Sono invece presenti diverse palafitte, distanti tra i 100 e i 200 metri dalla costa, costruite sui punti meno profondi del lago, soprattutto lungo le sponde più a Nord, collegate alla terraferma da pontili lunghi e stretti. L'attività navale e di pesca è molto intensa, grazie soprattutto ai fiorenti commerci di Regno Wu, favoriti anche dai collegamenti tra le rotte marine e quelle terrestri.
In passato il lago fu teatro di un violento scontro navale; si calcola che furono affondate almeno 50 navi, e che alcune di esse trasportassero oggetti preziosi e casse piene d'oro. La leggenda del tesoro sommerso è una delle più note in tutto il Regno Wu, ma finora nessuno è mai riuscito a localizzarne la posizione, nè a tentare un vero recupero. Il lago è considerato territorio neutrale, ovvero non è controllato da nessun Casato Drow nè ricade all'interno di una Contea del regno.

MUSCIDA

Sono le rovine di una vecchia roccaforte; le sue origini sono sconosciute, alcuni ritengono che siano molto recenti, altri invece sono propensi a considerarla antica per la presenza di alcuni elementi architettonici che fanno pensare a quella nanica. L'unica cosa sulla quale concordano gli studiosi è la sua funzione prettamente strategica (ma non facilmente difendibile), su una piana circondata da ostacoli ambientali (le Montagne Lucenti a Sud-Ovest, le Colline Ak a Nord-Ovest, la Giungla Naga a Est) su una delle due direttrici principali che permettono da chi viene dal Regno di Tirinto di andare verso Nord. Oggi è una zona povera di traffico, e la maggior parte delle poche carovane in arrivo da Sud preferiscono passare costeggiando l'oceano a Est, dalla parte opposta del confine del Regno di Tirinto con il territorio dei Tre Regni.
La struttura è bassa e ampia, e per gran parte è stata invasa dalla vegetazione, rendendola difficile da esplorare o attraversare. Alcune tra le strutture più interne, compresi alcuni livelli sotterranei, sono ineccessibili; qui trovano dimora 2 Senz'Anima nascosti. Solo le zone più esterne della struttura sono utilizzabili come rifugi provvisori, alcune delle quali sono utilizzate da persone fuggite dalla Foresta Naga nel Regno Shu.

STRADA NEBBIOSA

Definita a volte la "Sorella minore", si tratta di un'importante via di comunicazione perchè collega la Casa del Viaggiatore a Alioth, ma considerata subordinata alle tre principali strade che si incrociani sull'Isola del Viaggiatore (Via di Formen, Via Bianca, Hon-Maren) perchè si estende solo all'interno di Regno Wu e solo per una limitata porzione del territorio. È completamente lastricata in pietra, costruita e mantenuta grazie alla Magia Runica.

9. CASA DEL VIAGGIATORE

La Casa del Viaggiatore è il più importante nodo stradale e mercantile di tutto il Continente di Teris. Si tratta di un'immensa locanda, in grado di ospitare fino a 500 ospiti, con spazi per almeno 60 carri e stalle per più di 200 cavalli e confort di ogni tipo; nonostante le dimensioni e l'importanza che riveste, nel tempo ha mantenuto un carattere tranquillo, gioviale e familiare, dove vengono accolti alla stessa maniera il ricco commerciante o un povero viandante (purchè riesca a pagare). Sorge sull'isola omonima (Isola del Viaggiatore), un pezzo di terra di dimensioni importanti (da Nord a Sud misura circa 80 Km, da Est a Ovest circa 50 Km) posta al centro dela vasto Lago Trifoglio, nel punto in cui i tre grandi rami si uniscono.
L'isola non appartiene a nessuno stato; formalmente sotto il controllo dei Tre Regni dopo la *Guerra del Monco*, fu acquistata da un ricco proprietario terriero, ma che morì poche settimane dopo l'acquisto. Il terreno rimase in una sorta di zona grigia territoriale, fino a quando gli antenati degli attuali proprietari della Casa del Viaggiatore eressero le prime fondamenta. In seguito all'ampliamento delle principali vie stradali del continente, l'isola divenne sempre più trafficata e strategicamente importante, cosa che comportò la creazione di una comunità stabile. Formalmente ancora oggi l'isola non ha alcun proprietario, e accordi non scritti tra gli stati e le compagnie mercantili che passano qui hanno interesse a mantenere questa zona franca.

COEFFICIENTI DI ABILITÀ

Armi ad asta x1,0 (Bastone ferrato x1,2, Falce x1,2, Lancia da cavaliere x0,7) - Armi contundenti x0,8 - Armi da lancio x0,9 (Boomerang x1,1, Generico x1,0) - Armi da tiro x1,0 (Archi x1,1) - Armi esotiche x0,8 (Frusta x1,3, Rete x1,0) - Armi taglienti x1,1 - Asce x1,0 - Artigianato x1,2 (Creare veleni x0,7, Forgiare armature x1,3) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,0 (Equilibrio x1,2, Lotta x0,8) - Conoscenze x1,0 (Dimensioni x1,1, Mostri x0,8, Storia x1,1) - Deduzione x1,3 - Esploratore x0,9 (Naturalista x1,0) - Fede nella Trinità x0,9 - Furtività x0,8 - Inventiva x1,2 (Tutte le Abilità di Magia x0,7) - Magia dell'Ordine x0,9 - Magia demoniaca x0,9 - Magia di Gaia x0,9 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,2 - Socializzazione x1,1 (Condottiero x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x1,2, Distruttore demoniaco x1,0)

I. Tutte le strade portano alla Casa

Sull'Isola del Viaggiatore convergono le principali vie di comunicazione dei Tre Regni, che a loro volta si collegano agli stati adiacenti (in particolare il Regno di Tirinto, la Reania, Regno Wu). Da Nord arriva *Via di Formen*, strada costruita su progetti risalenti al tempo di Qi'Radal a più riprese e con caratteristiche diverse da tratta a tratto, da cui poi è possibile raggiungere Aladfar (capitale del Regno Wei e porto tra i più importanti per raggiungere il Continente Valar) e la città di Fom nel Regno Shu da una delle sue vie secondarie; da Sud arriva *Via Bianca*, la principale strada di comunicazione della Reania e con le Montagne Lucenti, che appena dopo Isola Huinë si congiunge al *Alma Ata*, la principale strada di collegamento all'interno di Regno Shu; da Ovest arriva *Hon-Maren*, la principale strada che conduce al Mare del Fato e i principali porti di questa parte del continente.

LE 3 ISOLE

L'Isola del Viaggiatore è in realtà solo la principale di un piccolo arcipelago formato da un totale di 3 isole.

Via di Formen durante il suo percorso verso l'Isola del Viaggiatore, deve attraversare l'*Isola Nólairë* (letteralmente: Isola di Luce), un pezzo di terra di circa 140 km² lungo circa 16 Km da Est a Ovest; si tratta di un luogo per lo più disabitato, tranne che per pochi contadini e mugnai, ma in gran parte ricoperto di bassa vegetazione spontanea. È importante soprattutto per la presenza di uno dei fari dell'Isola del Viaggiatore, utile in particolare per le navi che arrivano dal Lago Trifoglio Est. Su Nólairë è possibile trovare piccoli animali che vivono allo stato selvatico, cacciati secondo regole ben precise per consentire da un lato alla selvaggina di riprodursi, dall'altro come parte delle forniture di cibo usate dalla Casa del Viaggiatore.
Via Bianca deve invece attraversare lungo il suo tragitto l'Isola Huinë (letteralmente: Isola del Buio); anche questo tembo di terra, leggermente più piccolo (circa 120 Km²) è pressochè stato lasciato allo stato selvaggio, ma a differenza di Isola Nólairë la sua superficie è interamente ricoperta da un bosco, noto come *Pineta di Dal*, formata principalmente (come dice il nome) da Pini (principalmente la varietà del Pino Comune e del Pino d'Aleppo). Come per la selvaggina sull'Isola di Luce, le risorse naturali qui presenti (il legno) vengono sfruttate per le necessità degli abitanti dell'Isola del Viaggiatore e per la Casa del Viaggiatore, ma seguendo una specifica regolamentazione per impedire il disboscamento.

I PONTI

Le comunicazioni con l'Isola del Viaggiatore sono costituite anche da una serie di ponti, cinque in tutto; di questi, quattro hanno di recente preso il nome dai fondatori dei Menestrelli Viandanti.

- **Ponte Ziliastar:** Il ponte più a Nord, collega Isola Nólairë con il Regno Wei. Lungo 2,5 Km, si trova lungo uno dei tratti con il fondale più basso attorno all'Isola del Viaggiatore, è fatto interamente di pietra con un corrimano formato da una robusta staccionata in legno alta 1,5 metri formata da pali cilindrici sottili ma molto ravvicinati tra loro, tali da impedire una caduta accidentale ma complessivamente non molto robusti. Sul suo lato nel Regno Wei si formano spesso piccoli gruppi di persone accampate.
- **Ponte Gwindelyn:** Questo ponte collega Isola Nólairë all'Isola del Viaggiatore, ed è l'unico con un tetto. È lungo circa 3,2 Km, è leggermente più stretto di Ponte Ziliastar e più basso, dato che si trova appena 25 cm sopra il livello dell'acqua. È fatto in pietra ed ha campate molto più frequenti di Ponte Ziliastar. La copertura, fatta di un misto di legno, paglia e cuoio secondo strati ben precisi, è discretamente resistente, protegge dal Sole come da qualunque tipo di intemperia, e assicura un discreto isolamento termico.
- **Ponte Coral:** Lungo 2,2 Km, è il ponte più corto e collega Regno Shu con Isola Huinë. A differenza degli altri, è costruito parzialmente in legno, in particolare la strada, sebbene tutte le colonne che si immergono in acqua fino al fondale e sorreggono la struttura sono di pietra.
- **Ponte Keelyn:** È lungo circa 3,4 Km e collega Isola Huinë con l'Isola del Viaggiatore. È fatto con piccoli blocchi di marmo e ossidiana di forma quadrata, uniti tra loro a formare particolari forme geometriche sia sul terreno che sui lati esterni. È il più largo di tutti (ad esclusione del Ponte del Tempo) arrivando a quasi 50 metri da una sponda e l'altra, tanto che lungo la sponda più a Sud col tempo sono sorte delle piccole abitazioni, abitate per lo più da piccoli artigiani che vendono le loro creazioni agli avventori di passaggio.
- **Ponte del Tempo:** Collega Regno Wu con l'Isola del Viaggiatore, è l'unico di natura magica e la distanza tra le sponde è quasi 17 Km. È di origine antica, e probabilmente fu ideato dai nani con l'utilizzo della Magia Runica; nessuno conosce la sua funzione iniziale. Per via della sua particolare natura, può essere fatto scomparire e riapparire, per mezzo di un cristallo di colore giallo tenuto in mano mentre si pronunciano delle specifiche parole di comando; la gemma è in possesso ai proprietari della Casa del Viaggiatore, e la magia impiega 10 minuti per far apparire o scomparire il ponte. Esteticamente sembra fatto di cristallo leggermente lucente, trasparente a tal punto che chi lo percorre può tranquillamente vedere la superficie del lago sotto i suoi piedi. Assume la forma di un arco: alle sponde il ponte è praticamente rasente al terreno, mentre al centro raggiunge un'altezza di 25 metri sopra il pelo dell'acqua (quindi ha una pendenza di circa 3 metri ogni chilometro percorso). Anche la sua larghezza ha un'andamento curvo lungo il suo tragitto: sulle sponde è largo ben 120 metri, per restringersi in maniera regolare fino al centro dove arriva ad una larghezza di 90 metri. Come nella tradizione nanica, non ci sono parapetti, o comunque nessun tipo di protezione che possa impedire la caduta. Il Ponte del Tempo viene fatto dissolvere ad orari del giorno ben precisi per permettere il passaggio delle navi che passano in questo punto dei laghi. Il Ponte del Tempo si trova entro i confini di Regno Wu, che da sempre reclama il possesso del cristallo di controllo, ma che al tempo stesso si occupa della manutenzione e studio del ponte.

I FARI

Le vie terrestri non sono gli unici collegamenti di comunicazione dell'Isola del Viaggiatore; molto sviluppate sono anche le vie marittime, con tutti i principali porti che si affacciano sul Lago Trifoglio (in particolare la parte Ovest sotto il controllo di Regno Wu). Per consentire la navigazione in qualunque momento, ma soprattutto per impedire alle navi più grandi di arenarsi nelle secche o compire i pochi scogli sporgenti, ci sono due fari che fungono da segnalatori e da guida nei punti più pericolosi.

- **Faro Costan:** Situato sull'Isola Nólairë, si trova sun promontorio che si staglia a circa 50 metri sopra il livello del mare. Si raggiunge facilmente lungo una piccola strada rialzata, per però negli ultimi 2 chilometri è in terra battuta e sale per il promontorio lungo un percorso tortuoso sempre più stretto. Il custode del faro vive da tradizione in una piccola casa ai piedi del faro, e riceve scorte di vario tipo una volta alla settimana. Un piccolo sentiero scende fino al mare, dove si trova un piccolo molo con un paio di imbarcazioni attraccate.
- **Faro Istan:** Si trova sull'isola principale, è più grande di Faro Costan e la sua luce è almeno il doppio più intensa; questo perchè il traffico marittimo proveniente dal suo lato è molto più intensa. Anche in questo caso il custode vive in una piccola abitazione posta ai piedi del faro.

CASA DEL VIAGGIATORE

La Casa del Viaggiatore si trova esattamente al centro dell'intersezione delle 3 strade di comunicazioni che attraversano l'isola (Via di Formen, Via Bianca, Hon-Maren); si tratta in realtà si una serie di strutture, alcune dalla forma irregolare, che costeggiano i lati delle strade e sono connessi per mezzo di corridoi coperti e sopraelevati rispetto al livello del terreno.

DISEGNARE LA MAPPA PRIMA DI CONTINUARE

SEDE DEI MENESTRELLI VIANDANTI

La sede del gruppo di artisti e musicanti più famosi del Continente di Teris e tra i più noti su Ethran, hanno la loro sede a circa 2 Km a Nord-Ovest della Casa del Viaggiatore; formalmente non esiste alcuna strada per raggiungere la sede, basta attraversare il prato fiorito che divide le due abitazioni. In origine era una casa colonica, adibita alla dimora dei contadini che lavoravano il terreno circostante, ma che durante il *Periodo delle Crepe* venne abbandonata e il contratto di proprietà venne perduto. Essendo inutilizzata ma ancora in buone condizioni, fu considerata un buon compromesso per il neonato gruppo di avventurieri, ma con la crescente popolarità del gruppo e il loro cambio di prospettiva, divenne quasi spontaneamente la principale sede della nuova associazione e ristrutturata in quasi tutta la struttura.
Oggi la sede dei Menestrelli Viandanti è una struttura di forma irregolare, con due piani e diverse piccole torri che si innalzano dalla costruzione principale in forme e dimensioni diverse una dall'altra; la torre più alta, posta sul lato opposto rispetto all'ingresso (un cancello di ferro largo 6 metri), arriva a quasi 20 metri di altezza ed è sede della dimora del Maestro. Di fronte all'ingresso si trova un ampio spiazzo con un palco, usato regolarmente per tenere feste e concerti, non necessariamente organizzati o tenuti da membri dei Menestrelli Viandanti. L'intera area è recintata con una staccionata alta 80 cm, di legno.

La sede non è mai molto frequentata; oltre a fornire un punto di riferimento per l'organizzazione e a tutti coloro che vi orbitano attorno, è importante per pochi ma precisi scopi: l'elezione per il nuovo Maestro in caso il vecchio sia deceduto senza indicare un successore, riunioni tra gli Orchestrali su questioni che riguardano l'intero ordine, essere la sede del Maestro (che però quasi mai si fa trovare qui) e raccogliere alcuni dei segreti più importanti del Menestrelli (in genere composizioni musicali, alcuni incantesimi e alcuni oggetti di pregio, generalmente strumenti musicali). Normalmente è possibile trovare diversi Musicanti, molti dei quali entrati da poco nell'ordine, almeno un paio di Conduttori che svolgono il ruolo di reggenti in assenza del Maestro, più tutta una serie di studenti esterni ai Menestrelli Viandanti e diversi servitori, che si occupano delle mansioni comuni. La struttura può ospitare fino ad un centinaio di persone (generalmente se ne trovano una cinquantina).

ARENA

Questo luogo ha l'aspetto di un anfiteatro greco. Viene usato di rado per lo svolgimento di alcuni spettacoli di Menestrelli Viandante (quelli che richiedono spazi più grandi rispetto a quello davanti alla loro sede), ma prende il nome dalla pratica, diventata popolare nel tempo, di organizzare tornei di combattimento non letali, in genere gestiti dai alcuni dei mercanti o dei viaggiatori più facoltosi (per il loro divertimento, principalmente). Questi eventi sono di solito organizzati in tempi molto brevi, partecipano gli interessati che si trovano sull'Isola del Viaggiatore in quel periodo e spesso hanno premi consistenti in denaro. Non esistono regole precise, nel senso che vengono decise di volta in volta: numero di partecipanti, composizione dei gruppi, numero di gruppi che si scontrano contemporaneamente, struttura del torneo, oltre a definire le regole durante gli scontri.

II. Centri abitati e luoghi d'interesse

SIGIL

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 5.419
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (39%), Drow (27%), Mezzo-Demoni (17%), Ominus (9%), Asura (8%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Sigil è una piccola cittadina, nata dopo la Casa del Viaggiatore e sviluppatasi in seguito all'aumento progressivo dei commerci lungo le strade che passano per l'Isola del Viaggiatore. Molti degli abitanti all'inizio furono persone andate via dai loro luoghi natali, in cerca di avventura o per rifarsi una nuova vita, giunti qui nella loro maggioranza per puro caso. In seguito si sono stanziati qui anche ex-avventurieri, mercanti che si sono ritirati, guardie carovaniere, e soprattutto artigiani. Gran parte degli abitanti sono infatti dei fabbricanti, specializzati in un preciso campo di lavoro, che fanno continuamente ricchi affari con tutti coloro che transitano per l'isola e si fermano alla Casa del Viaggiatore. Fabbri, orafi, carpentieri, intagliatori, intessitori, maniscalchi, alchimisti, erboristi… a Sigil è possibile incontrare qualunque tipo di artigiano e fabbricante.

Sigil non è protetta da alcun tipo di recinzione o mura difensive, e non offre molti servizi per coloro che sono di passaggio; quasi tutti i mercanti, con le loro scorte appresso, si fermano alla Casa del Viaggiatore e visitano Sigil per i loro affari durante la loro sosta. La cittadina è sprovvista di un porto, se si escludono una decina di piccoli moli adibiti a piccole imbarcazioni per la pesca, ma ha un lungo tratto di spiaggia che viene sfruttata dai "turisti" per riposarsi in attesa di ripartire. Ad eccezione degli artigiani, quasi tutte le case sono semplici abitazioni per la popolazione locale, con l'eccezione di poche e piccole locande usate da chi non vuole fare da spola con la Casa del Viaggiatore o, più soventemente, da persone di passaggio che viaggiano da sole e con solo un bagaglio personale.

Sigil non possiede un corpo di guardia, e i pochi soldati che circolano per le strade fanno parte del gruppo di mercenari presente sull'isola. Non ha neanche un vero e proprio sindaco, in quanto il governante è da sempre il proprietario della Casa del Viaggiatore, che però passa quasi tutto il suo tempo nella principale struttura dell'isola; la cittadina è ricca di spazi verdi, ed è dotata di una struttura muraria a cielo aperto usata come luogo di raccolta comune della popolazione quando vengono fatti annunci di vario tipo, o comunicate importanti decisione che coinvolge tutti gli abitanti. Attorno a Sigil sorgono alcune case coloniche abitate da contadini che coltivano la terra, e qui abita la maggior parte delle gente che lavora ai due porti dell'isola e alla Casa del Viaggiatore.

FATTORIA FINNEGAN

Questa casa colonica, di proprietà della Casa del Viaggiatore, si occupa della coltivazione delle terre attorno e del mantenimento di diversi animali. Insieme al Frutteto Tindal, è la principale fonte di approvigionamento di scorte alimentari della locanda, ma parte della sua produzione è venduta anche al centro abitato di Sigil. I campi di lavoro si estendono per diversi chilometri, e ci sono centinaia di braccianti e mandriani che ci lavorano; la casa, una vasta area formata da diverse strutture, viene abitata dalla famiglia che dirige direttamente i lavori, ed è responsabile di tutto quello che accade. I campi sono attraversati da canali artificiali che sono la principale fonte idrica per il terreno, alimentati a loro volta da un piccolo lago artificiale a ridosso della strada di Hon-Maren.

FRUTTETO TINDAL

Questo campo leggermente collinare è ricoperto da piante da frutto di ogni tipo. I primi alberi furono piantati qualche mese dopo il completamento della prima struttura che forma la Casa del Viaggiatore, e prende il nome dal primo proprietario della famosa locanda. Il frutteto è una delle più importanti forme di approvigionamento della Casa del Viaggiatore; il suo accesso è libero e privo di controlli veri e propri, e a nessuno è vietato formalmente di prendere dei frutti da questo luogo, almeno fino a quando questo non comporta problemi per la locanda e si tratta della raccolta di alcuni frutti a uso personale.

GIRIFALCO

Si tratta di una fortezza dalla forma pentagonale, sfruttata come luogo di reclutamento, allenamento e caserma per le truppe di una compagnia mercenaria che ha posto qui la sua base operativa, i *Falchi della Notte*. Si tratta di circa 350 tra combattenti, edili, alchimisti e un mago; i loro incarichi di base prevedono il pattugliamento dei due porti dell'isola e di Sigil, oltre a delle ronde lungo le principali strade che attarversano l'isola, lavori per cui vengono pagati dalla Casa del Viaggiatore. Soventamente, dietro compenso adeguato, fungono anche da scorta per alcuni carichi mercantili. Sono facilmente riconoscibili per via dello stemma che portano sulle armature (o i vestiti): un falco stilizzato in picchiata che afferra una preda di colore bianco, su uno sfondo nero.

LULEÁ

È il porto orientale dell'isola. Quasi tutto il traffico marittimo che sviluppa dipende dalle rotte con la città di Fom nel Regno Shu, ed è in grado di accogliere fino ad una ventina di navi di grosse dimensioni. È fornito di pochi e piccoli magazzini, e spesso quando arrivano grossi carichi si è costretti a spostare alcune delle merci all'attracco di Umeá. Alcune navi che attraccano qui fanno anche servizio passeggeri per qualunque località presente sulle sponde del Lago Trifoglio.

UMEÁ

Grande circa il triplo di Luleá, si tratta del principale attracco marittimo dell'isola e riceve quasi tre quarti di tutto il traffico di navi. Si trova esattamente lungo la Via Bianca, da dove arrivano la maggior parte delle carovane alcune delle quali affittano le navi ormeggiate al porto per proseguire via mare il loro tragitto. Possiede un vasto numero di magazzini, e qui hanno sede le autorità portuali che si occupano di tutte le navi in arrivo e in partenza, anche di quelle che transitano per Luleá.

VILLAGGI DI PESCATORI

Si tratta di tre luoghi formati da una decina di case ciascuna e con non più di 50 persone per ognuno, poste lungo le coste dell'isola e abitate da pescatori. A differenza degli altri luoghi d'interesse sull'isola, questi piccoli agglomerati non sono sotto il diretto controllo amministrativo della Casa del Viaggiatore (o di Sigil), ma vivono in completa autonomia. Possiedono dei moli con barche adibite alla

pesca, e vendono i loro beni sia alla Casa del Viaggiatore che ai Sigil, a volte per denaro, altre volte come baratto (in genere per strumenti di lavoro e altro cibo).

10. LANDE LIBERE (Continente di Teris)

Le Lande Libere sono un territorio privo di un governo centrale, costellato da diverse città-stato che controllano direttamente piccole porzioni di territorio attorno al centro cittadino, e indirettamente altri territori adiacenti, sfruttandone le risorse naturali. Un tempo territorio unito sotto un unico re, le posizioni contrastanti e le politiche adottate nel corso del tempo hanno portato ad una guerra civile che ha permesso di destituire i regnanti, ma ha anche spaccato lo stato in tante piccoli governi, ognuno con i propri interessi e un intricato sistema di alleanze e nemici. Solo formalmente le Lande Libere mantengono i confini politici che un tempo erano del regno decaduto.

COEFFICIENTI DI ABILITÀ

Armi ad asta x0,8 (Bastone ferrato x1,1) - Armi contundenti x1,1 (Contundenti piccole x0,9) - Armi da lancio x1,2 (Boomerang x1,0, Shuriken x0,7) - Armi da tiro x0,9 (Archi x1,2) - Armi esotiche x0,7 (Scudo chiodato x1,2) - Armi taglienti x1,2 (Pugnali x0,7) - Asce x0,9 - Artigianato x1,1 (Creare trappole x0,8, Forgiare armi x1,2, Lavorare i tessuti x1,2, Lavorare la pietra x1,2) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x1,2 (Acrobazia x0,9, Scalare x0,8) - Conoscenze x0,8 (Animali x1,0, Mostri x1,1, Pietre e metalli x1,2, Trinità 1,1) - Deduzione x1,2 (Trovare trappole x1,3) - Esploratore x0,8 (Seguire tracce x1,1) - Fede nella Trinità x1,0 - Furtività x0,8 (Manomettere congegni x1,2, Scassinare x1,2) - Inventiva x1,1 (Inventare armi x1,2, Inventare Magie dell'Ordine x1,0, Inventare Magie Demoniache x0,9, Inventare Magie Runiche x0,7) - Magia dell'Ordine x0,9 - Magia demoniaca x1,0 - Magia di Gaia x0,9 - Magia Runica x0,8 - Mestieri x0,9 (Agricoltore x1,0, Guaritore x1,0, Pastore x1,1) - Socializzazione x0,7 - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)

I. Caratteri generali ed eventi storici

La colonizzazione delle Lande Libere inizia intorno al -6.200 AC, prima dell'esodo che ha portato alla formazione dei primi nuclei che hanno dato vita alla Reania; nelle zone più a sud, un ambiente ricco di sostanze sulfure, ha creato un clima meno tossico per le radiazioni magiche presenti e di conseguenza luoghi più vivibili per le poche creature senzienti presenti su Ethran sulla superficie a quell'epoca. Sempre qui nascono le prime forme di governo organizzato su ampia scala, basate su forme di democrazia indiretta e sistemi amministrativi che permettono ad ampie fasce della popolazione di esprimere la loro opinione. Tutto questo però fa parte di un lontano passato dimenticato, del quale rimane vivo solamente lo spirito propositivo, che si esprime nella necessità di libertà che più volte la popolazione ha dimostrato di possedere e di provare a mettere in atto, sia a parole che con i fatti.

NASCITA E MORTE

Le prime comunità di umani sulle Montagne Lucenti risalgono attorno al -6.000 AC, ma per molto tempo saranno in lotta con le avverse condizioni ambientali, derivanti dalle letali radiazioni che permeano l'aria e dall'ambiente ostile (freddo, impervio, abitato da bestie feroci) e occorrerà ancora del tempo prima che prendi forma l'embrione di quella che oggi è chiamata Reania. Sebbene sia la popolazione nomade del passato più famosa in cerca di un luogo migliore in cui vivere tra chi si arrischiava in superficie, non è l'unica che abbia tentato la fortuna vagabondando in luoghi sconosciuti, anche se delle altre si è persa qualunque tipo di memoria.
Circa 200 anni prima di questi eventi, gruppi nomadi di ominus del sottosuolo (provenienti dalle Montagne Lucenti a Ovest) e una folta comunità di quelli che vengono riconosciuti come appertenenti alla nuova razza senziente degli umani (giunti da Nord) si incontrano fortuitamente in una zona a prima vista inospitale, ma che risulterà avere un'aria molto più pura e con un livello di radiazioni molto minore rispetto ad altri luoghi. I nuovi arrivati impiegano poco tempo a capire che la popolazione è più sana, meno soggetta a strane malattie che non si comprendono, e che i bambini crescono più robusti e vitali. L'ambiente è molto caldo e anche durante i periodi più freddi dell'anno le temperature rimangono ben al di sopra dello zero. Il terreno non è molto fertile, ma l'ambiente più puro consente una miglior crescita delle piante e gli animali trovano un luogo più adatto per nutrirsi e prosperare. Questa specie di piccolo paradiso (a confronto del resto di Ethran) permette il nascere di quelle che possiamo definire le prime comunità, sia amministrative che sociali, del mondo intero dalla fine della *Prima Guerra Demoniaca*. Questo luogo è oggi noto come Kadain.

Il luogo è ricco di sorgenti termali sulfuree naturali e di geyser, e spesso i vapori delle acque formano una strana nebbia stratificata, e il panorama assume un aspetto al tempo stesso strano e affascinante. In un primo momento i diversi gruppi nomadi interagiscono amichevolmente tra loro, si mischiano e quindi raggruppano, dando vita a 4 gruppi ben distinti che occupano aree distinte tra loro. Inizialmente si sviluppano in autonomia, sfruttando le risorse che le loro nuove terre gli forniscono, e perdendo completamente

identità dei gruppi nomadi originari cui appartenevano. Ma col tempo acquistano sempre più consapevolezza dei propri mezzi, e come per i più comuni dei casi vogliono semplicemente ottenere quello che hanno gli altri. Si sviluppano quattro città principali, che a loro volta si alleano con comunità più piccole e con intenti comuni. Si crea una struttura politica molto simile a quelle di città-stato, ognuna delle quali rette da una forma di governo popolare democratica diretta (sebbene solo poche fasce ristrette hanno il diritto di esprimersi). Ciò che colpisce sono le strutture architettoniche, ognuna con un proprio stile e una propria identità, che in quel momento non hanno esempi di tale livello su tutto il Continente di Teris, così come lo sviluppo dell'arte, della cultura, dei diritti, dell'amministrazione. Questo grazie alle condizioni ambientali favorevoli, che permettono ben prima di qualunque altro luogo agli esseri viventi di svilupparsi. Questo, grazie anche alla presenza di numerosi minerali e metalli di cui il sottosuolo è ricco.
Quando ormai le radiazioni sono a livelli tali da non costituire pericoli concreti, la popolazione qui stanziata potrebbe espandersi e occupare territori ben più ampi, decretando la creazione del primo vero stato dominante di grosse dimensioni, ma quelle che inizialmente erano semplici diatribe nel corso del tempo sono diventate guerre e scontri sempre più violenti, che hanno distratto sempre più da altre questioni, prime fra tutte la necessità di esplorare nuove terre e scoprire luoghi alternativi in cui vivere e prosperare. La lingua, la cultura, la tecnologia e tutti i progressi raggiunti nel Kadain non riusciranno ad uscire da questi luoghi, e a causa della miopia generata dall'avidità verranno sepolti e dimenticati: l'intero luogo è sede di un'immensa caldera vulcanica, larga più di 50 km e nascosta sotto la superficie. La natura di questo luogo ha permesso di renderlo vivibile quando il resto di Ethran non lo era, ma al tempo stesso costituisce un pericolo. Nel -4.421 AC, l'attività vulcanica ha un improvviso aumento. In un primo tempo i campi diventano aridi e le temperature dell'ambiente opprimenti, ma in seguito si verifica una violenta esplosione con un'immensa generazione di lava e lapilli: nel giro di poco tempo, tutto il Kadain diventa un oceano di lava, che inghiottisce tutta la civiltà li presente. Le conseguenze di questo evento sono devastanti per tutta Ethran, che rimarrà coperta da una fitta coltre di fumi e polveri che oscureranno il cielo, uccidendo numerose specie animali e vegetali, e facendo ripiombare le popolazioni appena riprese di nuovo in uno stato di terrore e oppressione. Ma mentre altrove si riuscirà a portare avanti la propria vita, nel Kadain si spegnerà definitivamente, portando via con se anche il solo ricordo di quel tempo.

L'ARRIVO DI NITHIAN

Tutto il Kadain e le aree attorno per un raggio di alcune centinaia di chilometri sono completamente devastate, rendendole prive di vita. La maggior parte della popolazione ancora in vita si concentra sulle coste, creando comunità piccole ed isolate. Si tratta di gruppi eterogenei, formati da umani, ominus e mezzi-demoni ai quali si aggiungono, nei tempi a seguire, gruppi di drow e nani. Si tratta di gruppi di famiglie in fuga, in cerca di un luogo di salvezza, che nella loro diversità hanno uno scopo comune che li unisce andando oltre i contrasti razziali.

La formazione di uno stato è opera di Nithian: un demone giunto su Ethran grazie alla magia nel -2.561 AC, che a differenza di tutti gli altri della sua razza non ha intenzioni bellicose, ma anzi è affascinato dal mondo e le razze che lo popolano. Si presenta con l'aspetto di un umano, e nei primi tempi vaga per il Continente di Teris spinto dalla curiosità e la ricerca. Le sue scelte future lo conducono a dare vita ad una regione unita, che si concretizzeranno con la nascita del Regno di Nithian. Sebbene si sono perse le memorie storiche, si ritiene che l'embrione del futuro stato si sia sviluppato da alcuni villaggi sulla costa, nei pressi del Fiume Nebiolo. Lo sviluppo del nuovo stato è lento e complicato, caratterizzato con molti scontri con le comunità limitrofe e continui mutamenti di confine. Il futuro regno può però contare sulle capacità uniche possedute da Nithian, che si rivelano fondamentali in molte battaglie e per il consolidamento del territorio. Nel corso di diversi secoli Nithian espanderà i suoi confini, inglobando oltre alle Lande Libere l'attuale Eleudica e parti dell'attuale Reania e Regno Wu, fino a raggiungere il Lago Trifoglio nel periodo di massima espansione. Il suo regno diventa famoso per la grande libertà concessa alla popolazione in molti campi, a condizioni di vita generalmente elevate e il grande prestigio che viene riconosciuto a Nithian stesso.
Proprio durante il periodo di massimo splendore, inizia l'inesorabile declino: un gruppo di tre Senz'anima, che si erano nascosti nella zona di Kadian, scoprono la vera identità di Nithian: inizia quindi una caccia selvaggia nei suoi confronti, ma essendo ben protetto gli attacchi vengono prima di tutto rivolti verso la popolazione, per far uscire allo scoperto il demone. Si vengono a creare conflitti interni e gruppi malavitosi organizzati gestiti da servitori Dhaegul e Rinnegati al servizio dei Senz'anima. Il lungo logoramento della situazione porta Nithian alla decisione di scomparire, per convincere i Senz'anima a smettere con le loro azioni: il demone crea grazie alle sue capacità magiche un luogo sospeso in cielo, sopra le nuvole ed invisibile, dove si nasconde e cade in un sonno senza fine, con la certezza che quando giungeranno tempi migliori qualcuno sarà in grado di risvegliarlo, per riprendere in mano la sua creazione. La scomparsa improvvisa di Nithian porta i Senz'anima a tornare nei loro nascondigli, ma nel frattempo il regno si è frammentato.

LE CONSEGUENZE DELLA GUERRA

Nel frattempo si stava affacciando sul mondo Qi'Radal Quivalesti, il Monco: dopo la conquista del territorio dei Tre Regni, il conquistatore volge la sua attenzione sul Regno di Nithian, prendendone facilmente possesso: formalmente lo rese un protettorato, controllato da un suo uomo di fiducia. Quando scoppia la *Guerra del Monco*, le Lande Libere sono teatro di alcuni degli scontri più grandi e cruenti di tutta la campagna, con linee di confine che più volte subiranno delle modifiche.

Con la sconfitta del Monco, il Regno di Nithian viene affidato ad un nuovo governante. Le politiche adottate sono però molto repressive, e si instaura un governo violento e oppressivo nei confronti di gran parte della popolazione. Gli eventi passati hanno però portato alla formazione di gruppi separati, e non esiste un fronte comune contro i nuovi governanti, nonostante i tentativi di alcune personalità di spicco del periodo. Si formano quindi moti di ribellione sparsi e limitati, ai quali il regno non riesce ad opporre resistenza: le casse sono infatti vuote, e l'esercito piccolo e malpagato forma a sua volta un fronte contro il governatore; gran parte di questi eventi sono alimentati dalle ideologie liberali e aperte sviluppate nel corso dei secoli precedenti, e che ora ne sono la linfa vitale. Scoppiano numerosi incidenti, a volte tra gruppi di ribelli che hanno visioni diverse, e l'apparato non è in grado di gestire la situazione. Non è possibile fissare una data, ma col tempo il Regno di Nithian cessa di esistere, a favore della creazione di tante comunità sparse. Tra queste, si crea comunque l'Eleudica, unico stato che si origina da questa situazione.

SITUAZIONE PRESENTE

Le Lande Libere sono letteralmente tali: non sono un territorio unito sotto un unico regnante, ma è un luogo prevalentemente selvaggio dove i centri abitati sono amministrati come vere e proprie città-stato, il cui dominio si estende per pochi chilometri oltre i confini cittadini. Ognuna ha una sua politica e mire ben precise, e non di rado scontri e guerre scoppiano quando gli interessi di due o più comunità entrano in conflitto. Gli stati ad Est, per un motivo o per un altro, non hanno mai deciso di occupare questi territori per espandere i loro domini: la Reania non ha interesse ad espandersi in luoghi fuori dalle loro amate montagne, mentre Regno Wu preferisce mantenere i rapporti così come sono per motivi commerciali e amministrativi.
La popolazione è multietnica, diversa da città a città, ognuna con una propria identità e scopi ben precisi, ma quasi tutte accomunate da uno spirito audace e a tratti aggressivo. Non accettano alcun tipo di imposizione, e se minacciati in qualunque modo non si pongono scrupoli nell'imbracciare le armi e combattere.

Le Lande Libere sono soprannominate da molti il *Porto della Reania*; dai principali porti del *Golfo di Sheratan* partono e arrivano numerosi merce da e per la Reania, con non pochi collegamenti marittimi con il Continente Valar (ma non solo). Molti centri abitati, tra cui la stessa città di Sheratan, hanno magazzini e moli di proprietà della Reania (compagnie commerciali ma anche città). L'assenza di un governo centrale e le continue dispute che caratterizzano le Lande Libere permettono alla Reania di detenere un formale controllo sulle transazioni di proprio interesse, e al contempo di pagare dazi e tasse molto basse grazie anche ad una raffinata opera di diplomazia tra le parti. L'assenza di minacce esterne data la particolare collocazione geografica del territorio va ad ulteriore vantaggio.
Le Lande Libere sono famose per essere state teatro di alcune delle più grandi e cruente battaglie durante la Guerra del Monco, ed è disseminata di rovine di antiche costruzioni, alcune ancora in discreto stato.

II. Centri abitati

CALIS

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 11.212
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (47%), Mezzo-demoni (35%), Drow (9%), Ominus (7%), Silvani (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Si tratta di un centro abitato piuttosto famoso per via del suo fondamentale coinvolgimento nella guerra contro i silvani del *Bosco del Silenzio*; il casato familiare all'epoca, ora scomparso, era di natura bellicosa e poco incline a fare concessioni a chi non faceva parte del proprio dominio, e riuscì a raccogliere il malcontento generale per ottenere le necessarie risorse umane per affrontare la minaccia. Costruita attorno al Fiume Nebiolo, si trova in un punto strategico molto importante: da qui si ha accesso al Regno Wu a Est e all'Eleudica verso Nord, e dal suo porto fluviale è possibile navigare lungo il fiume attraverso il Bosco del Silenzio per giungere poi al Mare del Fato. Come molti altri centri delle Lande Libere, Calis è difesa da una solida cinta muraria.
Si tratta di un centro caotico, nevrotico, di natura poco incline al dialogo e la condivisione, ma conscio dell'importanza strategica della sua posizione e per questo meta di viaggiatori dai molti interessi. Calis viene gestita tramite una sorta di monarchia, dove poche casate nobiliari detengono il potere e vivono in eterno conflitto per il dominio sulle altre. Negli ultimi secoli, spesso tale controllo è stato determinato principalmente dall'Ordine delle Depositarie, in base a quale famiglia decidevano di appoggiare per i loro interessi. Dal 355 DC tale controllo è sotto il *Casato Ricolet*, noto per le sue politiche a favore dell'arte e l'artigianato ma anche per essere fortemente repressivo; l'Ordine delle Depositarie lo "controlla" fin dalla loro ascesa tramite una Depositaria della Cerchia delle Ombre, attualmente nella figura di *Tekka Karrimen l'ombra di Wei*.

La città vecchia si sviluppa nella zona più a Nord ed è chiusa da una cinta muraria che la separa dalle altre zone che si sono sviluppate in tempi più recenti. Spicca alla vista per la sua posizione leggermente più rialzata e per le costruzioni tutte in pietra, tra cui il castello che si trova nella zona più a Nord ed è il centro del potere dove le casate nobiliari decidono le sorti di Calis. Ma gran parte della cittadina è formata da costruzioni più recenti fatte quasi esclusivamente in legno, da tronchi ricavati dal Bosco del Silenzio. Tale risorsa è il principale motore di spinta della famosa arte di intagliatori di legno di Calis, le cui opere sono rinomate in tutte le Lande Libere e oggetto di venerazione da parte di nobili e persone facoltose di molti centri abitati delle Lande Libere. Ma da quando il Casato Ricolet è al potere, l'arte si è sviluppata anche in altre forme, in particolare quelle della pittura.
Sono molte le persone di passaggio per Calis e per svariati motivi, ma per via della natura diffidente della popolazione sono costretti a risiedere durante il loro periodo in città in un quartiere a parte, che per sua natura è ricco di locande e luoghi di pernottamento, oltre che di alcuni commercianti che forniscono specifici beni. Non esiste un divieto per uscire da questa zona, ma spesso per periodi piuttosto lunghi viene indetto un coprifuoco durante la notte e le guardie cittadine sono molto attive nel farlo rispettare.
Calis possiede una guardia che funge anche da piccolo esercito, formato da 600 persone tra ufficiali e soldati, che generalmente si occupano della sicurezza cittadina, ma che spesso sono odiati per il loro comportamento duro e non di rado influenzato dalla corruzione. Solo una piccola parte viene inviata fuori dalle mura, dove il dominio cittadino si estende per diversi chilometri di territorio adibito a coltivazione e ricco di proprietari terrieri. Il porto fluviale è molto ampio, anche grazie alla notevole opera di ampliamento del bacino (il fiume si allarga notevolmente dove si trovano i moli d'attracco, posti in pratica al centro di Calis) e permette il transito e l'attracco anche di navi di piccole-medie dimensioni per la navigazione in alto mare.

DECAPODA

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 12.442
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (35%), Ominus (27%), Mezzo-demoni (15%), Drow (14%), Asura (8%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Posta in un luogo relativamente tranquillo, Decapoda è un centro famoso per la caccia e per il rispetto dell'autorità. In particolare è nota per la caccia sportiva: molti ranger (alcuni appartenenti a associazioni più o meno vaste e note) si avventurano nella Foresta Cuilë alla ricerca di creature pericolose, per ottenere trofei di caccia ma anche pelli, ossa e altri materiali di un certo valore, soprattutto per il mercato "estero" (fuori dai confini cittadini). Ogni anno viene non a caso organizzato un evento della durata di 7 giorni: mentre in città si svolgono fiere e mostre di vario tipo, i cacciatori iscritti partecipano ad una gara che prevede ricchi premi al vincitore. La competizione è talmente famosa che attira anche persone da altri luoghi, ma è comunque una sfida pericolosa: in molti riportano ferite importanti, e non di rado qualcuno rimane ucciso. Si tratta di una competizione senza scrupoli, dove i partecipanti possono anche danneggiarsi tra loro finchè si trovano all'interno della Foresta Cuilë, teatro della sfida.
Decapoda non è stranamente provvista di una cinta muraria nè di una palizzata, ma al tempo stesso è fornita di un nutrito gruppo di guardie cittadine, pesantemente armati e fortemente devoti e ligi al dovere. Gli abitanti devono sottostare a numerose leggi per la gestione dell'ordine pubblico, compreso un tassativo orario di coprifuoco per le ore notturne. Lo sviluppo economico è affidato principalmente agli artigiani e i tassidermisti, che lavorano principalmente sulle materie prime che provengono dalle battute di caccia nella foresta. Molti di questi beni vengono poi scambiati con i mercanti che arrivano da fuori lungo la strada *La Voliva*.

INTARSO

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 18.319
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Ominus (44%), Mezzo-demoni (28%), Umani (25%), Asura (2%), Silvani (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questa particolare città costiera si caratterizza per la presenza di ampi canali navigabili che l'attraversano: Intarso è infatti costituita da tante piccole isolette, connesse tra loto da una serie di ponti ad arco in muratura e numerosi piccoli attracchi dove è possibile prendere le tipiche imbarcazioni del luogo, che permettono di muoversi agilmente tra le vie marittime caratterizzate da passaggi strette e fondali piuttosto bassi. Lo stesso porto principale della città che permette l'accesso al Mare del Fato con grosse imbarcazioni è un ampio bacino circolare circondato da diversi piccoli lembi di terra, tanto che le imbercazioni sia in entrata che in uscita devono passare per percorsi ben precisi per evitare di arenarsi.
Intarso fu inizialmente progettata da una delle comunità drow uscite in superficie, e realizzata da ingegneri nanici con l'uso della Magia Runica: molte delle strutture sono infatti di origine nanica, compresi quasi tutti i ponti e le barriere frangiflutti che circondano le varie isole che impediscono all'acqua di esondare sulla terra ferma, e a distanza di diversi secoli sono ancora in ottimo stato. Il dominio drow durò relativamente poco: la città venne abbandonata a causa di una pestilenza che uccise quasi tutti gli abitanti,

lasciandola abbandonata per molto tempo. All'epoca della *Guerra del Monco* era usata come porto secondario di sbarco per truppe e rifornimenti, e divenne di fatto un centro militare. Solo dopo molto tempo la fine della guerra venne nuovamente abitata, per merito di una comunità di ominus del sottosuolo costretti a fuggire dai loro luoghi nativi a seguito di un terremoto che li costrinse a spostarsi. Il fiorire in quel periodo dei commerci marittimi e le favorevoli condizioni di vita del luogo attrassero poi anche altre persone.

Intarso è nota per avere alcuni mastri artigiani molto abili in specifici settori: in particolare i vetrai, i creatori di ceramiche e gli intagliatori di pietre, noti per le loro abilità artistiche anche in altri luoghi abitati delle Lande Libere e nella Reania. Alcuni tra i più abili vengono pagati profumatamente da filantropi, ricci commercianti e regnanti per diventare loro dipendenti trasferendosi altrove, pratica che in parte permette di finanziare i centri di studio e gli artigiani stessi che in questo modo riescono a perpetrare alle nuove generazioni le loro conoscenze e abilità.
La città non dispone di alcuna cinta muraria: la principale difesa è data proprio dalle ramificazioni del fiume che offrono una barriera naturale molto efficace contro chiunque si avvicini, insieme alle stesse barriere frangiflutti attorno alle isole abitate; in compenso è fornita di un nutrito corpo di guardia, circa 1000 elementi, la maggior parte dei quali è abile nel navigare; l'equipaggiamento tipico prevede armi ad asta e per attacchi a distanza si fa uso di bolas e giavellotti, ma non di archi o balestre le cui corde tendono a rovinarsi a causa dell'ambiente umido e salmastro che caratterizza Intarso.

IOANNINA

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 4.826
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzo-demoni (47%), Ominus (39%), Umani (14%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questo villaggio è noto per trovarsi nel punto di ingresso del Golfo di Sheratan, ma l'attività principale degli abitanti è la pesca d'altura nelle acque del Mare del Fato, fatta con particolari imbarcazioni larghe e bombate, dotate di 3 remi per lato, una vela triangolare e un'ampia stiva per il pescato. Ioannina ha una storia molto antica, essendo stata fondata da ominus della superficie millenni fa. Si sviluppa principalmente lungo la costa, dove trova luogo un porto di dimensioni generose e adatto a imbarcazioni anche di dimensioni medio-grandi, tanto che alcuni viaggiatori provenienti via mare fanno scalo qui anzichè a Sheratan. Gli abitanti e il governo cittadino sono piuttosto permissivi e si dimostrano molto meno chiusi rispetto a quasi tutte le altre città delle Lande Libere, e la posizione piuttosto isolata ne hanno fatto un nuovo ideale per pirati e contrabbandierei come luogo di sbarco, per poi nascondersi nel villaggio stesso o a Sud dove si sviluppano boschi e giungle.
Ioannina dispone di un'insolita (per le sue dimensioni) cinta muraria: il villaggio si trova in un punto estremo della mappa e non dispone di una guardia armata o combattenti, per cui nel corso del tempo si è ritenuto necessario erigere delle difese passive efficaci contro le insidie naturali (animali pericolosi ma soprattutto mostri) che si aggirano tra la Foresta Cuilë e il centro abitato. Alcune abitazioni, quelle più distanti dalla costa, si sviluppano poco sotto la superficie del terreno lungo grotte e cunicoli poco estesi. La città non dispone di sistemi di illuminazione per i naviganti, ma di notte è possibile scorgere anche da una certa distanza le luci delle imbarcazioni che solcano il mare per la pesca.

RATA-MIN

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 3.909
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Asura (84%), Umani (15%), Silvani (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Si tratta di una comunità asura, creata allo scopo di sfruttare al meglio le risorse delle Terre Brune, le colline a Nord che sono ricche di Cristalli Sigil, componente fondamentale per la costruzione e la riparazione dei portali Asura.
Rata-Min è costruita secondo canoni tipicamente umani, con strutture erette sul terreno, fondamenta in pietra e molte parti in legno. Gli asura hanno infatti sfruttato le fondamenta di un vecchio villaggio abbandonato, sotto il quale scorrono diverse vene d'acqua potabile (il villaggio è costellato di pozzi di raccolta). Gran parte della forza lavoro è impegnata nelle citate Terre Brune, ma una piccola delegazione fa sovente tappa per lunghi periodi di tempo a Sheratan, per cercare di ottenere alcuni dei cristalli che si trovano sul fondale marino che costituisce il porto della città. Gran parte degli asura sono comunque manovali che fanno poi commerci con altri della loro razza, in particolare con le comunità presenti nel Continente Valar, rivendendo a caro prezzo i cristalli Sigil raccolti. La comunità non ha interessi a tenere rapporti con altri centri abitati, ma è sostanzialmente cordiale e aperta a qualunque visitatore.

SHERATAN

- **Tipo:** Grande città
- **Popolazione:** 63.917
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzo-demoni (33%), Umani (31%), Ominus (17%), Asura (11%), Drow (6%), Silvani (2%)
- **Esportazioni:** Beni esportati
- **Coefficienti di abilità:** Armi ad asta x0,8 (Alabarda x1,1) - Armi contundenti x1,0 (Contundenti piccole x0,9) - Armi da lancio x1,2 (Shuriken x0,7) - Armi da tiro x0,9 (Balestra x1,2) - Armi esotiche x0,7 (Rete x1,2) - Armi taglienti x1,2 - Asce x0,8 - Artigianato x1,2 (Alchimia x1,1, Forgiare armi x1,3, Lavorare la pietra x1,3) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x0,8 - Conoscenze x0,9 (Geografia x1,1, Pietre e metalli x1,2, Trinità 1,1) - Deduzione x1,0 (Valutare x1,1) - Esploratore x0,7 - Fede nella Trinità x1,0 - Furtività x1,1 (Muoversi silenziosamente x1,2, Nascondersi x1,2, Scassinare x1,2) - Inventiva x1,0 (Inventare armi x1,2, Inventare Magie Runiche x0,7, Inventare oggetti in pietra x1,2) - Magia dell'Ordine x1,0 - Magia demoniaca x1,0 - Magia di Gaia x0,9 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,9 (Agricoltura x0,7, Guaritore x1,0, Marinaio x1,3, Pastore x0,7, Scrivano x1,2) - Socializzazione x1,1 (Comprendere intenzioni x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)

Lo *Smeraldo del Golfo*, cui deve questo soprannome per la caratteristica colorazione verdastra che acquista il mare sulle sue coste, è il centro abitato più grande ed importante delle Lande Libere. Il suo porto è considerato meno importante sul Continente di Teris solo rispetto a quello di Heren della Luce, e non solo per il volume di traffico marittimo, ma anche perchè principale punto d'arrivo di quasi tutte le delegazioni provenienti dal Continente di Valar, che preferiscono Sheratan rispetto a porti più vicini per la sua natura indipendente e per il tipo di servizi offerti a tali visitatori. Di fatto, qui transitano diplomatici, nobili, delegazioni commerciali, artigiani e artisti provenienti dal Continente Valar, rendendo la città tra le più cosmopolite di tutto il continente.

Sheratan si sviluppa quasi esclusivamente lungo l'asse Nord-Sud, dato che circa il 40% del suo perimetro si trova lungo la costa. Ha nel complesso 3 porti distinti: quello più piccolo ma più prestigioso è *Porto Tito*, dove sbarcano le navi provenienti dal Continente Valar non adibite al trasporto di beni commerciali. Quello più grande, situato in posizione centrale rispetto agli altri, è *Porto Savio* ed è dedicato a tutte le navi commerciali; circa il 40% dei moli e dei magazzinidi questo porto sono di proprietà della Reania (nello specifico di compagnie commerciali o di città della Reania). Il terzo, più a Sud, è *Porto Eufeso*, e si occupa principalmente di trasporto di persone (comprese truppe militari) e di dare attracco alle navi private. Tutti e tre portano nomi di personalità di spicco del passato. Come altri luoghi nelle Lande Libere, Sheratan è difesa da una cinta muraria, in questo caso di solida pietra lavorata, che raggiunge i 15 metri di altezza ed è larga ben 6 metri, con scale all'interno ogni 100 metri per permettere alle truppe di salire in cima. La città dispone di un esercito di ben 1500 uomini, la cui dotazione standard è formata da armature di maglia, spade corte, balestre leggere, reti, giavellotto e oplon. In tempo di pace, quasi tutte le truppe si occupano di mantenere l'ordine in città e ad occuparti della criminalità interna. Oltre alle guardie cittadine, esiste una lunga schiera di gruppi di guardie mercenarie, che trovano lavoro come protettori per chi si può concedere tali onerosi servizi.

E sono proprio i servizi che permettono a Sheratan di mantenersi: il terreno attorno alla città è per sua natura poco fertile e sono rare le fattorie che hanno cercato fortuna, lo sviluppo dell'artigianato è sempre rimasto molto limitato, e le uniche risorse naturali sono date dalla pesca e dalla poca legna raccolta nelle rade zone boschive a Sud. Gran parte dei beni che circolano a Sheratan sono importati, sia tramite le tratte marittime che dagli altri centri abitati della Lande Libere; in gran parte si tratta di prodotti già lavorati, e i beni di natura alimentare sono stivati in grandi magazzini attrezzati sia con personale che con attrezzatura di prim'ordine per garantirne la miglior conservazione possibile.
Gran parte della ricchezza della città si basa per l'appunto sui numerosi servizi, sia per quanto riguarda quelli forniti dai commercianti e gli artigiani, sia per quelli forniti a livello amministrativo e in generale dai governanti della città. A differenza degli altri centri delle Lande Libere, qui l'accoglienza viene favorita oltre ogni modo, sebbene il più delle volte a prezzi alla portata di pochi; questo ha permesso la formazione di una classe sociale di benestanti abbastanza ampia, che basa le sue fortune sui traffici che contraddistinguono Sheratan, che viene di conseguenza considerata meta di lusso. Di contro, la popolazione meno abbiente vive in stato di estrema povertà, costretta a vivere in quartieri separati e il più delle volte costretti a lavori da servi sottopagati, se non come veri e propri schiavi che passano di padrone in padrone al giusto prezzo.
La zona più caratteristica di Sheratan il *Quartiere Diplomatico*, dove si raccolgono strutture sfarzesche e costose adibite alle principali delegazioni che giungono dal Continente Valar; una cinta muraria protegge tale zona, e viene costantemente pattugliata da gruppi armati che di solito vengono assoldati da gruppi mercenari.

La risorsa potenzialmente più remunerativa di Sheratan è quella degli Smeraldi Sigil (cristalli Nextor): si trovano in notevoli quantità sul fondale marino di fronte alla città, e sono questi che donano il caratteristico colore verde brillante alle acque del porto, una vista unica nel suo genere. Tali cristalli fanno gola sia ai commercianti di Sheratan che a alcuni gruppi di Asura che hanno degli insediamenti fuori città: il loro valore è molto elevato, e qui sono presenti in quantità insolitamente elevata. Purtroppo, da sempre vige il divieto della loro raccolta, se non per periodi limitati e in quantità modeste: da sempre, l'indirizzo cittadino è quello di mantenere immutato l'aspetto del mare di fronte alla città, e la raccolta viene permessa solo quando viene verificato che c'è un accumulo superiore alla

norma di tali cristalli (che, per loro natura, letteralmente "crescono"). La situazione ha portato molte persone a rubare tali cristalli, e questo a sua volta ha portato ad un'intensificazione delle attività delle guardie e di gruppi mercenari lungo tutta la costa.
Sheratan ha spesso cambiato forma di governo e inclinazioni politiche; al momento non ha nessuno al potere, a seguito dell'assassinio del precedente sovrano e della lotta che ne è scoppiata successivamente per occuparne la carica. Da circa 2 anni è in piedi una sorta di governo provvisorio, a cui capo è stata messa *Dalilah Mekran*, Depositaria della Cerchia della Divinazione e consigliere ufficiale della città da più di 50 anni. Dalilah viene considerata neutrale, ma l'Ordine delle Depositarie ha lavorato molto per ottenere tale posizione; la Depositaria si occupa dell'amministrazione ordinaria, almeno all'apparenza.
Sheratan è una delle città del Continente di Teris a possedere un Portale Asura, che la connette con la città si *Ganesh Himal* nella *Reania*.

SUHAIL

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 7.132
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (44%), Drow (26%), Mezzo-demoni (25%), Asura (5%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questo ridente centro abitato nasce dalle ceneri di un'antica città fortificata, della quale sono rimaste in piedi alcuni tratti della vecchia cinta muraria, un tempo centro di collegamento importante con la Reania e data alle fiamme a seguito di una rivolta popolare. Oltre alle mura sono rimasti alcuni edifici storici in pietra di imponenti dimensioni, che spiccano rispetto a tutte le altre costruzioni, in legno e a uno o due piani.
Suhail è un punto di partenza e di arrivo per chiunque affronti un viaggio nelle terre di Kadain: non solo esploratori o persone in cerca di avventura, ma anche commercianti che lavorano con gli abitanti della caldera, ricercatori a caccia di risorse particolari di cui è ricca la zona, storici in cerca di reperti. Molti degli abitanti passano il loro tempo qui solo per periodi limitati, e quindi la popolazione varia continuamente di numero. Il luogo è sostanzialmente tranquillo, quasi del tutto privo di minacce comprese quelle di carattere naturale (creature pericolose e mostri), e questo ha reso la popolazione cordiale e aperta con gli stranieri, peculiarità abbastanza unica rispetto a tutti gli altri centri abitati delle Lande Libere.

- **Resti Ignoti:** Un tempo in questo luogo sorgeva una fortezza, al limitare del bosco che ancora non aveva occupato quest'area. La completa assenza di documenti storici e i tempi antici ai quali risalgono le rovine non hanno mai permesso di identificare questo luogo, nè quale fosse la sua funzione. La presenza delle comunità silvane hanno inoltre impedito l'accesso a chi era interessato a scoprirne i misteri, o anche solo per depredarlo di eventuali tesori. Come per altri luoghi simili nelle Lande Libere, ben poco si è salvato delle antiche costruzioni, e la vegetazione ha ricoperto in gran parte quelle che sono rimaste in piedi. Questo ha generato diversi miti e leggende sul luogo, il più noto di tutti è quello che narra di importanti documenti di magia appartenuti allo stesso Qi'Radal Quivalesti.

ZIGRAN

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 1.860
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (90%), Mezzo-demoni (10%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questo piccolo villaggio è noto per essere abitato per lo più da mattonai, che producono i loro beni grazie a una cava di argilla a Sud del villaggio e il fango che si forma lungo il fiume, ricco di sostanze che rendono i mattoni finiti di una qualità elevata, resistenti e al contempo leggeri. Zigran è in realtà divisa in due, dato che le case e i luoghi di lavoro sono costruite su entrambe le sponde del fiume che, in questo punto, sono molto distanti tra loro, collegate tra loro tramite due piccoli moli con un traghetto.
Sono molte le barche che navigano lungo il fiume per trasportare i mattoni finiti a Calis, dove da qui prendono diverse destinazioni, ma ad esclusione di questo Zigran è sostanzialmente isolato, che si autosostenta grazie alle coltivazioni dei campi al di fuori della palizzata che protegge gli abitanti dai pericoli esterni.

III. Luoghi di interesse

BOSCO DEI RICORDI

Questo ampio bosco, già descritto nel capitolo sul Regno Wu, si estende principalmente nelle Lande Libere. Qui la vegetazione è meno fitta rispetto alla parte compresa oltre il confine, ma rimane ricca di sentieri percorribili, rendendolo facilmente attraversabile. Anche nella zona a Sud sono presenti comunità di drow, ma sono più sparse e piccole sebbene altrettanto agguerrite e sanguinarie contro coloro che profanano un luogo che loro considerano sacro. La zona nelle Lande Libere è nota per ospitare due comunità di silvani, entrambe poste nelle zone più interne del bosco.
Le zone più a Est sono le più pericolose per la presenza di diverse creature ostili, in particolare alcune colonie di ragni giganti che tra le loro prede non disdegnano esseri umani e umanoidi in generale. Qui il bosco è più fitto e ricco di ostacoli creati dalle creature che la popolano.

BOSCO DEL SILENZIO

Noto un tempo come *Querciagialla*, questo bosco è ricco di alberi di frassino e di castagno nelle zone più meridionali vicino alla costa, dove il terreno si fa leggermente collinare raggiungendo quote intorno ai 250 metri. Non si conoscono le origini della vecchia denominazione, dato che qui non crescono quercie.
Il nome attuale è dovuto alla violeta guerra che si è scatenata tra la comunità silvana che abitava nel bosco e le popolazioni attorno al bosco, una coalizione guidata dalla cittadina di Calis: i silvani per lungo tempo hanno abitato le zone centrali, ma si sono nel corso degli anni espansi come numero e territorio occupato, al punto da avviare un importante opera di amplamento dell'area boschiva. Questo ha portato a rosicchiare terreno ai campi coltivati, facendo nascere attriti e malumori che alla fine sono sfociati in una guerra vera e propria, scoppiata intorno al 250 DC. La vittoria arrise a Calis e port; all'annientamento dei silvani. Ancora oggi, sparsi per tutto il bosco, è possibile trovare immense quercie morte che in realtà sono silvani olba fossilizzati.
Bosco del silenzio rappresenta un'importante fonte di legname e di altre risorse vegetali, ma sostanzialmente quasi del tutto privo di vita. È quasi del tutto privo di sentieri, ma è facilmente percorribile: il terreno è prevalentemente pianeggiante, la vegetazione non è fitta e il sottobosco è quasi del tutto assente.

- **Monolite alla memoria:** La guerra che ha portato alla morte della comunità silvana fu violenta e priva di scrupoli, e non tutte le comunità del luogo hanno appoggiato tale risoluzione. Per ricordare quegli infausti eventi, hanno deciso di erigere un monumento alla memoria: si tratta di una colonna di mattoni lavorati, alta 15 metri di base quadrata molto semplice, posta in mezzo ad una radura priva di alberi; attorno sono stati costruiti tanti piccoli appezzamenti di terreno recintati, in ognuno dei quali sono stati piantati dei fiori, un tipo diverso per ogni recinto. Sulla colonna è stata affissa una targa commemorativa. Il luogo è raggiungibile per mezzo di un sentiero di terra battuta.

FARO TONANTE

Si tratta di un'opera muraria molto più recente del Faro Zigran, nato sulla necessità di gestire al meglio il traffico marittimo sempre più intenso. È una struttura immensa: prende il nome da uno dei rami secondari del fiume omonimo che gli passa proprio sotto: la base è infatti costituita da 4 pilastri di pietra dalla forma curva (similare alle zampe della Torre Eiffel, ma molto più massicci), tra i quali passa il letto del fiume, largo in quel punto circa 12 metri. Tale scelta è stata puramente estetica: il terreno su cui poggiano tali pilastri è infatti di arenaria molto friabile, e per riuscire nella costruzione si è dovuto ricorrere all'uso della Magia Runica, cosa che ha allungato di anni la costruzione e fatto lievitare a dismisura i costi. È stato costruito anche un piccolo passaggio in muratura che passa sotto l'arco accanto al fiume.
Il faro si innalza per 55 metri e nella parte superiore è di forma circolare; è gestito da un dampiro umano noto con il nome di Teomas. Si tratta dell'esperto di Magia Runica che è stato assunto per la costruzione stessa del faro, e che tra le richieste ha inserito la possibilità di gestire lui stesso la struttura. Si trova a circa 20 metri dalla costa, formata da pietre bianche.

FARO ZIGRAN

È uno dei due fari che si trovano all'imboccatura del Golfo di Sheratan; è il più antico e l'attuale nome ha sostituito il precedente, dimenticato nel corso del tempo dopo che la struttura è rimasta abbandonata per secoli. Ha una forma atipica per un faro: costruito in una zona pianeggiante di fronte ad una spiaggia sabbiosa, ha una base quadrata di lato 30 metri alla base e 15 in cima, e si arriva in cima per mezzo di una scalinata di pietra che corre esternamente a circondare tutto il faro. Arrivati in cima, a circa 40 metri di altezza, una porta da su una struttura a forma di campana in cima, dove si trova riparata adeguatamente un immenso braciere al centro di una serie di superfici metalliche riflettenti e un meccanismo che permette di ruotare l'intera stanza.
Il faro non ha un unico custode, ma a turni di circa 2 settimane viene curato da un abitante del villaggio di Zigran che, per tale servizio, ricevono periodicamente alcuni beni (cibo, strumenti di lavoro, beni di prima necessità) dalla stessa città di Sheratan. Oltre che per la forma, il faro è peculiare per i mattoni usati per la sua costruzione: sono di un tipo mai visto nella zona, e nonostante il tempo passato la struttura non presenta segni di cedimento ed è ancora in perfetto stato.

FIUME LASCA

Si tratta di un ramo secondario dei *Fiume Nebiolo*, caratterizzato da un fondale basso e dal moto lento e costante. Le sue sponde sono coperte per tutta la sua lunghezza di ciottoli e sassi, ma la principale caratteristica è l'elevata presenza di pesci, tra cui il luccio e in particolare la lasca, da cui il fiume prende il nome.

FIUME NEBIOLO

Questo corso d'acqua è un vasto ramo secondario del Fiume Tonante e per quasi tutto il suo percorso attraversa le Lande Libere e segnando per buona parte il confine con il Regno Wu. È un fiume dalle acque calme, ma largo e profondo con una notevole portata d'acqua, caratteristiche che gli permettono di essere facilmente navigabile anche da imbarcazioni di grosse dimensioni e pescaggio (il porto di Calis che sorge lungo il suo percorso è il secondo per transito di navi di tutte le Lalde Libere). Scorre per gran parte su un territorio pianeggiante, caratteristico per i fenomeni di formazione di banchi di nebbia per molti periodi dell'anno. Il Fiume Nebiolo alimenta con le sue acque il Lago Volgota.
Il corso del fiume è costellato di piccoli attracchi per le navi di passaggio, con tanto di strutture per il vitto e il pernottamento dei naviganti; alcuni di essi hanno delle rimesse con l'attrezzatura necessaria per effettuare piccole riparazioni alle imbarcazioni.

FIUME TONANTE

Principale corso fluviale delle Lande Libere insieme al *Fiume Nebiolo* (che ne è un ramo secondario), il fiume Tonante si genera sulle Montagne Lucenti, e vede il suo nome alle numerose cascate che genera lungo il suo percorso, che generano suoni caratteristici lungo molti chilometri di strada. Lungo le Lande Libere il suo percorso è piuttosto tranquillo e regolare, ed è facilmente navigabile sebbene in alcuni tratti il suo fondale basso renda difficoltoso l'attraversamento ad imbarcazioni di medie dimensioni (o superiori).
È tristemente famoso per i pirati che depredano le navi di passaggio, usando imbarcazioni piccole e veloci che prima depredano e poi affondano le loro vittime, per poi dileguarsi e nascondere la refurtiva in luoghi isolati e nascosti. Spesso questi pirati sfruttano uno dei tanti rami secondari del fiume per nascondersi da eventuali inseguitori.

FORESTA CUILË

Questa intricata foresta copre gran parte della zona Ovest delle Lande Libere. È principalmente formata da pini silvestri, di una varietà tipica di questa zona dal clima caldo e umido, e un sottobosco ricco e variegato tra le cui specie spiccano la rosa canina, il corbezzolo e l'alloro. Nelle zone più interne è possibile rinvenire l'Albero della Fiamma e nelle zone più settentrionali l'Oro del Mattino.
La Foresta Cuilë è pericolosa e difficile da attraversare: non ci sono veri e propri sentieri che l'attarversano, ad esclusione di qualche breve tratto quasi del tutto nascosto dalla vegetazione tracciato in epoche passate, ed è abitata da diverse creature pericolose. Tra queste, presenti soprattutto nella zona Sud ma comunque rinvenibili anche altrove, ci sono branchi di warg che battono continuamente il terreno in cerca di prede, mentre le zone più a Ovest sono popolate da diversi tipi di ragni, in particolare i Ragni Giganti. Non sono comunque le uniche creature pericolose che si possono incontrare, e questo attira diversi cacciatori della vicina cittadina di Decapoda alla ricerca di trofei o nell'ambito di sfida ufficiali istituite dal governo interno. La foresta costituisce in ogni caso una formidabile barriera naturale, e chiunque voglia giungere sulle coste che danno sul Mare del Fato la aggira.

Sebbene comunque pericolosi anche per la presenza di alligatori e altre pericolose creature acquatiche, il mezzo migliore per attraversare la foresta è per mezzo di piccole imbarcazioni (canoe) e sfruttare i percorsi fluviali che la tagliano in due punti, generati dal Fiume Tonante prima che sfoci nel Mare del Fato.

Note per il Master
La zona Nord della Foresta è sotto l'effetto dell'incantsimo *Foresta Senziente*, lanciato nel -7 AC dalla Depositaria della Cerchia della Natura nota all'interno dell'Ordine con l'appellativo di *Vailas*. L'area dell'incantesimo si estende per un raggio di 45 Km e la Depositaria si trova al centro, ovviamente ancora in vita. Sul finire della *Seconda Guerra Demoniaca*, si è nascosta in questo luogo per poi lanciare l'incantesimo: il suo scopo quello di difendere un manufatto leggendario che ritiene di aver trovato e che non poteva permettere di farlo cadere in mano ai demoni. L'Ordine delle Depositarie stesso è stato tenuto all'oscuro, e Vailas (al tempo Maestra del Sapere della Cerchia della Natura) ha comunicato i suoi piani solo alle due Depositarie a lei più fedeli, che hanno poi passato l'informazione ad altre venute dopo di loro. Ad oggi solo 5 Depositarie sanno del gesto di Vailas, ma non hanno idea di cosa stia proteggendo.
Il manufatto è nelle mani di Vailas stessa, e tramite l'incantesimo impedisce a chiunque di entrare nell'area di effetto: a difesa del suo territorio ci sono anche 30 Silvani Lassemisti e 15 Treant, e non si pone scrupoli per difendere l'oggetto in suo possesso.

FORESTA LASCA

Questo piccola ma intricata foresta subtropicale prende il nome dall'omonimo fiume che l'attraversa nella parte Sud. Un tempo faceva parte di un'unica foresta insieme alla Foresta della Luci Danzanti nel Regno Wu, ma per le esigenze delle società del luogo molti alberi sono stati abbattuti attorno alle sponde del Fiume Nebiolo. È un luogo per lo più disabitato, se si escludono insetti e

qualche piccolo animale predatore, umido e intricato. La zona più a Nord è la più appariscente, con numerosi alberi di jacaranda che donano un aspetto caratteristico, in particolare durante il periodo della fioritura dei peculiari fiori viola.

KADAIN

Coefficienti di abilità: Armi ad asta x0,9 (Bastone ferrato x1,2) - Armi contundenti x1,2 - Armi da lancio x1,0 (Giavellotto x1,2, Shuriken x0,7) - Armi da tiro x0,8 (Fionda x1,1) - Armi esotiche x0,7 - Armi taglienti x1,0 (Spadoni x0,8) - Asce x1,2 - Artigianato x1,1 (Alchimia x1,2, Forgiare armi x1,2, Lavorare la pietra x1,2) - Artigianato runico x0,9 - Capacità fisiche x1,1 (Equilibrio x1,2) - Conoscenze x0,8 (Mostri x1,1, Pietre e metalli x1,2, Storia [Kadain] x1,2, Trinità 1,1) - Deduzione x1,1 (Cercare x1,3) - Esploratore x1,2 (Seguire tracce x0,9) - Fede nella Trinità x1,0 - Furtività x0,8 (Nascondersi x1,1) - Inventiva x1,0 (Inventare Magie Demoniache x0,9, Inventare Magie Runiche x0,7, Inventare preparati alchemici x1,2) - Magia dell'Ordine x0,9 - Magia demoniaca x1,0 - Magia di Gaia x0,9 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,9 (Agricoltore x1,2, Cavalcare x1,2, Guaritore x1,0, Pastore x1,2) - Socializzazione x0,8 (Ingannare x1,0) - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)

Il nome di questo territorio deriva dalla lingua parlata dalle prime popolazioni che si insediarono in questo luogo, il cui significato (ormai perduto) è Acque di Fuoco. Tutta la parte centrale del luogo è in realtà una vasta caldera vulcanica, in gran parte sotto il livello del suolo. Sebbene ora inattiva, la sua presenza ha dato vita ad un clima e un ambiente particolare e unico rispetto ai luoghi limitrofi. Intorno al -6.200 AC, il particolare habitat ha permesso la creazione delle primissime comunità note di tutto il Continente di Teris, ma in seguito furono spazzate via da una violenta esplosione della caldera stessa, che ne ha cancellato quasi del tutto le tracce e ha sconvolto tutta Ethran per un lungo periodo.
Kadain è oggi nota per essere un luogo ricco di sorgenti termali, geyser e risorse vegetali e minerali molto particolari. Sebbene il luogo non ospiti città vere e proprie, o comunque comunità di persone, numerose sono le case isolate che occupano ampi appezzamenti di terreno. La maggior parte si dedica alla coltivazione, altre ancora gestiscono attività commerciali per lo sfruttamento di sorgenti termali alimentate dai Geyser; è anche possibile trovare delle guide che conoscono il luogo. Si tratta comunque di un luogo popolato, cui vanno comprese alcune strutture che si occupano dell'estrazione di minerali dal sottosuolo, ricco di metalli particolari generati dall'intensa attività nel sottosuolo. In particolare, l'intera zona di Kadain è nota per gli importanti giagimenti di Viridium e Crenite. Le zone pianeggianti più a Est sono note per la crescita spontanea di alcune piante rare, tra cui la Seta Fantasma e l'Akalia.

- **Kenshua:** Di tutti i centri abitati prima del cataclisma del -4.421 AC, Kenshua è l'unico dei quali rimangono delle rovine, sebbene pochi resti. Era il più periferico rispetto agli altri, di conseguenza per buona parte è sopravvissuto, sebbene la popolazione sia stata comunque sterminata. Sebbene rimangano in piedi solo alcune colonne e pareti solitarie, parti delle fondamenta etrattti di strada lastricate in pietra, è comunque possibile a distanza di millenni osservare l'elevata maestria che nel campo architettonico era stata raggiunta, superiore per certi versi a quella attuale. In particolare alcuni tratta di strada, fortunatamente usciti illesi dal catastrofico evento naturale ma ancora in condizioni perfette e con una precisione nella lavorazione e la combinazione tra loro dei blocchi di pietra che non è eguagliabile. Ogni tanto, gruppi di predoni si recano in questo luogo per cercare vecchi reperti e oggetti di valore, ma nonostante le numerose voci che circolano riguardo ad un esteso complesso sotterraneo sotto il livello delle rovine, non è mai stato trovato nulla di concreto.
- **Fiume Lul:** Corso d'acqua di recente formazione, nasce da una sorgente relativamente giovane e scorre attraverso una fenditura creata dagli smottamenti del terreno dovuti ai frequenti terremoti presenti nella zona. Il suo corso è tortuoso e il letto non supera mai i 9 metri di larghezza, e termina in un'ampia fenditura nel terreno nota come *Taglio del Cielo*.
- **Taglio del Cielo:** Si tratta di un'enorme fenditura nel terreno, larga non più di 500 metri nei punti più ampi ma lunga quasi 25 chilometri. La fenditura rende accessibile una voragine che scende in maniera tortuosa e in alcuni punti stretta a tal punto da rendere difficile il passaggio di una persona di grosse dimensioni, ma arriva fino a 5 chilometri di profondità, terminando in un vasto lago sotterraneo alimentato dal *Fiume Lul*. Dalle sue strette sponde partono diversi cunicoli sotterranei, che si ramificano in varie direzioni per le più disparate distanze. Queste grotte sotterranee sono popolate da diversi tipi di creature.
- **Cratere Tiquan:** Si tratta di un altopiano che si eleva per una ventina di metri sopra la pianura circostante, di forma vagamente circolare con un diametro medio di 30 Km. Anticamente era una delle bocche dell'immensa caldera vulcanica oramai spenta, che per via della sua struttura particolare si è evoluta fino ai giorni nostri nella forma attuale. Oggi l'intero cratere è occupato da un lago che porta lo stesso nome, formatosi nel corso del tempo a seguito delle precipitazioni.

LA VOLIVA

Questa grande via di comunicazione lasciata spesso all'incuria è la principale strada di comunicazione con la cittadina di Decapoda. Viene usata dai mercanti che vi si recano per acquistare i peculiari beni offerti dal centro abitato.

MONTI TICOS

Questa piccola catena montuosa isolata un tempo faceva parte della catena delle Montagne Lucenti, prima che violente scosse di terremoto modificarono pesantemente il terreno dando vita a un tratto di terreno più o meno pianeggiante dove si incuneano il

Fiume Tonante e La Voliva (a Est). Si tratta di un luogo piuttosto disabitato: i picchi più elevati arrivano poco oltre i 4000 metri, non esistono valichi e quasi tutte le montagne sono ripide e difficili da scalare. Le uniche attività sono alcune cave nella zona Sud e Ovest ai margini più esterni della catena, dove vengono estratti materiali rocciosi di varia natura che poi vengono portati principalmente alla città di Intarso.
I Monti Ticos si caratterizzano per la presenza di una particolare roccia molto resistente, di aspetto scuro: il Faro Tonante e quasi tutte le strutture in muratura di Intarso (ponti, frangiflutti e gran parte delle abitazioni) sono fatte con questo materiale. La difficile lavotazione e la facilità con la quale si può rovinare tale roccia l'hanno sempre resa sconsigliata per qualunque tipo di opera muraria, ma se trattata con la Magia Runica, tramite incantesimi dei quali si è persa quasi qualunque traccia, è possibile creare strutture estremamente resistenti, capaci di resistere al corso del tempo e a quasi qualunque tipo di attacco. La cosa particolare è che sul resto delle Montagne Lucenti non si ha traccia di questo tipo di pietra, e le sue origini sono sconosciute.

MURO DI NITHIAN

Il Muro di Nithian è un'antica struttura difensiva che, dal momento della sua costruzione, costituisce il confine a Sud con la Reania. Lo scopo era quello di bloccare le incursioni delle popolazioni bellicose che abitavano i territori a Sud, quando ancora la Reania era in espansione e il suo controllo su queste zone era molto labile. La caduta di Nithian e la *Guerra del Monco* hanno determinato da un lato la fine di qualunque funzione originale, dall'altro un decadimento della struttura dovuta al tempo e alle guerre.
Originariamente era un muro alto 15 metri, completamente in muratura e di fattura nanica, con sezioni di muro lunghe mediamente 8 metri, tra le quali si trovava una piccola torre circolare poco più alta del resto della struttura. Sebbene continui a rappresentare il confine politico con la Reania, oggi il Muro di Nithian cade in rovina: di gran parte rimangono solo le fondamenta e macerie sparse, sebbene alcuni tratti di muro lunghi anche una ventina di metri sono ancora in piedi. Il tratto meglio tenuto, grazie anche ad alcuni restauri pagati da un mecenate, è quello dove passa la *Teodorica*, una delle principali strade della Reania e di tutto il Continente di Teris, che per un breve tratto attraversa in questo punto le Lande Libere. Il passaggio è largo 18 metri, e attorno a questo punto sono sorti alcuni piccole botteghe e negozi, oltre a una locanda.

PALUDE ZIGRAN

Zona acquitrinosa, dalle acque fangose molto profonde, che si estende a Nord-Ovest del villaggio Zigran. È una zona disabitata: inizialmente gli abitanti del villaggio omonimo volevano sfruttarla per la raccolta del fango per la loro produzione di mattoni, dal quale si riesce ad ottenere un prodotto finito di elevata qualità, ma in seguito hanno iniziato a prelevare fango altrove, principalmente per difficoltà ambientali. Non è stato possibile creare un centro abitato stabile nei pressi della palude per via del terreno quasi per nulla fertile e l'assenza di risorse di sostentamento, e la presenza di insetti e piccoli animali portatrici di malattie hanno fatto desistere i potenziali raccoglitori.
La zona è molto umida e calda e non esistono strade per attraversarla, nè sentieri. La vegetazione cresce in modo molto caotico ed è bassa.

ROVINE DI NITHIAN

Sono le rovine dell'antica capitale del regno omonimo, ridotta in macerie durante la *Guerra del Monco*, ben prima che il regno cessò definitivamente di esistere. Il luogo è stato recintato in passato con una sorta di staccionata di legno, ed è stato teatro di studi di storici e appassionati di antichità, nonchè preda di avventurieri in cerca di tesori. Ma dello splendore dell'antica città rimane poco o nulla.
Gran parte della città venne data alle fiamme, e in quelle zone il terreno è diventato una piana di terra incolta. Degli edifici amministrativi e di potere non è rimasto quasi nulla, se non le fondamenta di un paio di strutture che un tempo dovevano essere maestose. Sparse ovunque ci sono resti di rocce lavorate, e la maggior parte degli edifici rimasti in piedi sono piccole case fatte di una pietra che non si trova nei pressi del luogo. Scavando è invece possibile recuperare diversi oggetti, soprattutto armi e armature ma anche vasellame, utensili da lavoro, ossa umanoidi.
Le rovine sono molto pericolose: quando cala la notte, emergono dal terreno gli spiriti non-morti di molti di quelli che un tempo abitavano la città, in cerca di vendetta personale per coloro che li hanno uccisi quando la città è stata conquistata e data alle fiamme dai nemici del Monco. Ogni singolo spirito troverà la pace solo quando ucciderà colui che lo ha ucciso o il suo discendente più prossimo, ma in ogni caso attaccano chiunque si trovi a portata. La recinzione non blocca gli spiriti, ma rappresenta il vecchio limite cittadino che un tempo era rappresentato dalle mura *dei quali non esistono neanche più i resti) che gli spiriti non possono oltrepassare.

STRELL

Noto come Castello di Strell, si tratta delle rovine di un'antica fortezza che un tempo dominava la zona, dall'alto del piccolo altopiano sul quale è stata edificata. Prende il nome dal primo comandante al potere. La fortezza un tempo era immensa: poteve ospitare una guarnigione di 800 unità armate, possedeva imponenti armi d'assedio per la difesa e aveva un complesso sistema di tunnel sotterranei che permettevano alle armate di spostarsi rapidamente dalla fortezza stessa.

La fortezza venne abbattuta durante la Guerra del Monco, a seguito di una violenta battaglia che raggiunse il culmine con l'evocazione di potenti incantesimi, che di fatto uccisero gran parte dei contendenti e provocarono danni rilevanti a Strell. Ad oggi rimangono in piedi 5 delle 12 torri che formavano la struttura, diversi edifici interni sono rovinati e alcuni dei tunnel sotterranei sono franati, ma nel complesso diverse aree sono ancora in stato decente, seppur di abbandono, e le strutture sotterranee in piedi ancora in buono stato.

La fortezza ha al suo interno tesori (sotto forma di armi e armature di pregevole fattura, alcune naniche) e svariati documenti scritti su tavolette di pietra incise: la struttura infatti era gestita anche da un folto gruppo di nani, alcuni dei quali fabbri provetti che lavoravano nella forgia al centro della fortezza (ancora intatta), sfruttando le vene di minerali presenti nel sottosuolo e raggiungibili attraverso i tunnel sotto Strell. I nani hanno però lasciato in eredità anche un nutrito gruppo di Armature Animate, che ancora oggi hanno il compito di attaccare e uccidere qualunque creatura prova ad entrare all'interno della fortezza.

TEODORICA
Una delle principali vie di comunicazioni della Reania, la Teodorica attraversa le Lande Libere per un piccolo tratto, nella zona a Sud.

TERRE BRUNE
Si tratta di una piccola catena collinare, le cui cime raggiungono al massimo i 450 metri, il cui nome deriva dalla particolare tonalità di colore che assume il terreno, ricco di silicati e ferro. Si tratta per lo più di un luogo povero di risorse, ma ricco di passaggi che si diramano per tutta l'area, spesso usati dagli eserciti del luogo che operavano a difesa del territorio per effettuare manovre diversive o di aggiramento. Ancora oggi sparsi ci sono i resti di antichi posti di blocco e di strutture militari d'appoggio e rifornimento.
Oggi le Terre Brune sono preda degli asura che vivono a Rata-Min, perchè relativamente ricche di Cristalli Sigil, che crescono nel sottosuolo a bassa-media profondità. Ciò a portato alla creazione di numerose cave e miniere, scavate per raggiungere i preziosi minerali.

IV. Comunità

SILVANI BOSCO DEI RICORDI

11. ELEUDICA (Continente di Teris)

L'Eleudica è uno stato relativamente giovane: un tempo appartenente al Regno di Nithian, deriva dall'unica comunità delle attuali Lande Libere nata dall'unione di più gruppi, con interessi comuni che hanno permesso la formazione di uno stato vero e proprio che nel giro di poco tempo ha occupato tutta la zona collinare a nord delle Lande Libere. Nel corso della sua esistenza, l'Eleudica si è quasi sempre tenuta fuori da qualunque situazione che ha coinvolto il Continente di Teris, rimanendo neutrale in quasi tutte le situazioni e limitando le sue interazioni con l'esterno allo stretto necessario, sebbene formalmente chiunque può entrare e uscire dall'Eleudica e non esistano ostacoli amministrativi o legislativi per avviare trattative di qualunque tipo.

COEFFICIENTI DI ABILITÀ
Armi ad asta x0,8 (Bastone ferrato x1,1) - Armi contundenti x1,0 (Contundenti piccole x0,9) - Armi da lancio x1,1 (Boomerang x0,9, Shuriken x0,7) - Armi da tiro x1,0 (Archi x1,2) - Armi esotiche x0,7 (Mazzafrusto x1,1) - Armi taglienti x1,1 (Perforanti x1,2, Spade x1,2) - Asce x1,0 - Artigianato x1,1 (Alchimia x1,2, Lavorare i tessuti x1,2, Lavorare la pietra x1,2) - Artigianato runico x1,1 - Capacità fisiche x1,2 (Acrobazia x0,9, Lotta x0,9, Nuotare x1,0) - Conoscenze x0,8 (Animali x1,0, Locali x1,1, Mostri x1,1, Pietre e metalli x1,2) - Deduzione x1,1 (Valutare x1,3) - Esploratore x0,8 (Seguire tracce x1,1) - Fede nella Trinità x0,8 - Furtività x1,0 (Manomettere congegni x1,2, Scassinare x1,1) - Inventiva x1,0 (Inventare Magie Demoniache x0,9, Inventare Magie Runiche x0,7, Inventare preparati alchemici x1,1) - Magia dell'Ordine x1,0 - Magia demoniaca x0,9 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,8 - Mestieri x1,2 (Agricoltore x1,0, Giocoliere x0,7, Musicista x0,7, Pastore x1,1) - Socializzazione x0,8 (Comprendere intenzioni x1,2, Ingannare x1,1) - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)

I. Caratteri generali ed eventi storici

La storia dell'Eleudica è parallela a quella delle Lande Libere: un tempo era parte del Regno di Nithian, ma in seguito alla scomparsa di Nithian, l'arrivo di Qi'Radal Quivalesti e la *Guerra del Monco*, il territorio si è frammentato in tante piccole comunità sparse. Ma

mentre nel resto delle Lande Libere questo ha portato alla formazione di tante città-stato, il più delle volte a seguito di sanguinosi scontri sul campo, qui le varie comunità sparse si sono riunite sotto un'unica bandiera. Si ritiene che ciò sia stato dovuto alle condizioni ben più difficili (la presenza di numerose specie animali e di mostri pericolosi, la scarsità di risorse naturali, la conformazione del territorio accidentata), sebbene ci sono prove che buona parte della popolazione che ha dato vito all'Eleudica sia immigrata dal Sud. Sebbene ufficialmente la data di nascita dell'Eleudica è il 9 Airen nel -1.179 AC (giorno di festa in tutto lo stato), si tratta di un processo che si è prolungato per decenni.

UNO STATO NEUTRALE

Politicamente l'Eleudica è un regno suddiviso in 4 ducati, ognuno dei quali fa capo al principale centro cittadino della zona, compresa la capitale omonima del regno. Da sempre, il duca di Eleudica (città) è anche il re. Gran parte del territorio è impervio, e ad eccezione della striscia di pianura attraversata dalla strada Hon-Maren e le distese erbose attorno al centro di Canovo, quasi tutta la popolazione si concentra nelle città. Quasi tutta l'Eleudica è formata da territorio collinare, con pochi valichi e pendii ripidi, terreni brulli e spesso abitati da creature pericolose. La maggior parte delle persone che si avventurano in questi luoghi sono minatori che lavorano nelle cave sparse un pò ovunque.
L'Eleudica mantiene da sempre un rapporto neutrale nei confronti degli altri stati; rimane volutamente fuori da quasi tutte le discussioni di carattere internazionale, non offre nè accetta trattati di alcun tipo e non accetta alcun tipo di intromissione nei propri affari. Gli unici accordi che stipula sono con grosse compagnie mercantili, principalmente per l'importazione di diversi beni che lo stato non ha la capacità di produrre autonomamente, in particolare alcune risorse alimentari, tessuti e sostanze alchemiche rare. L'ingresso in Eleudica è libero per mercanti, viaggiatori occasionali, artigiani, piccoli gruppi di avventurieri e Depositarie, ma non è concesso il transito a gruppi armati nè a esponenti politici di altri stati, e lungo le strade di confine ci sono stanziati in maniera permanente gruppi appartenenti all'esercito di stato a controllare chiunque entri.
Gran parte dell'economia si basa sull'estrazione dei minerali nelle numerose cave sparse per tutto il territorio, principalmente minerali per la produzione di armi e armature, ma anche l'estrazione di minerali preziosi, quest'ultimi in gran parte esportati all'estero.

II. Centri abitati

CANOVO

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 7.498
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (61%), Ominus (39%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Nota come la *Città di Benvenuto*, Canovo è una cittadina posta a circa 6 Km di distanza con il confine delle Lande Libere, lungo la strada in terra battuta che la collega con il centro abitato di Calis. Dei principali centri abitati dell'Eleudica, Canovo è l'unico con una fiorente attività agricola, favorita da un terreno florido che si estende attorno alle case e le altre strutture, tutte in muratura compresa la cinta muraria; quasi tutte queste risorse servono per il fabbisogno di Canovo, e solo una minima parte (in particolare grano e frumento) vengono vendute alle altre città del territorio.
Canovo si è soprannominato il suo soprannome per via del fatto che la maggior parte delle compagnie commerciali che lavorano con l'Eleudica hanno qui le loro sedi all'interno dello stato, dove svolgono la maggior parte delle contrattazioni e dove avvengono i severi controlli a quasi tutte le merci di scambio.

ELEUDICA

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 19.209
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (55%), Drow (36%), Asura (8%), Dampiri (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

La capitale dell'omonimo stato sorge su un altopiano e gode di una fantastica vista sul Mare del Fato. Il castello centrale, dimora del sovrano, si trova sul punto più alto a circa 450 metri sopra il livello del mare, e il resto della città si sviluppa attorno in discesa. La principale via di comunicazione è una larga strada lastricata in pietra che scende a spirale attorno alla collina e rappresenta a tutti gli effetti il confine cittadino; parte da una vasta piazza di fronte all'ingresso del castello, e sul suo lato esterno sorge una cinta muraria la cui altezza varia tra i 6 e i 12 metri. Parte delle costruzioni sorgono ai margini della via principale, ma altre sono state scavate

all'interno della collina, comprese alcune vie secondarie. Il principale centro di aggregazione della popolazione è la Piazza Centrale, un'immensa area dove si tengono spesso manifestazioni cittadine e ricca di negozi di vario tipo.
Eleudica è divisa in due zone: quella descritta finora è *Eleudica Alta*, che si estende dal palazzo fino a 280 metri d'altezza. La seconda zona, *Eleudica Bassa*, è il porto della città e si sviluppa all'altezza del mare. Il porto si trova per buona parte all'interno di una grotta con un ampio accesso che permette l'attracco di qualunque tipo di nave senza alcun problema. Questa zona è prevalentemente ricca di locande e case in affitto costruite tutte all'interno della colline. Adiacente al porto si trova un piccolo quartiere abitato per lo più dalla piccola comunità di Dampiri della città. La loro origine risale ad alcuni decenni fa, quando la città fu violentemente attaccata da un gruppo di vampiri e creature a loro assoggettate, che furono respinte ma produssero ingenti danni. Non si conoscono i motivi di tale evento, considerando la natura solitaria dei vampiri che invece in questo caso si sono coalizzati tra di loro (si ritiene per opera di qualche creatura ancora più potente, ma sono solo speculazioni), ma questo portò alla nascita di numerosi dampiri i quali, dopo una decisione lunga e sofferta, ebbero il diritto di vivere in città ma in una zona ben specifica, isolata dal resto della popolazione.

Sebbene il porto della città sia ampio e ben strutturato, ha un traffico marittimo relativamente basso: gran parte delle navi provenienti dal Continente Valar e altri porti del Continente Teris fanno infatti scalo a Sheratan (in particolare esponenti nobili di alto rango e persone di una certa importanza) o i porti più a Nord del continente che sono più vicini al Continente Valar. In parte questo è dovuto alle politiche neutrali dello stato dell'Eleudica, che preferisce evitare qualunque tipo di situazione ambigua o imbarazzante che si potrebbe venire a creare con la decisione di ospitare, o solo far transitare, determinate persone o esponenti di un particolare stato o fazione. Gran parte del traffico quindi è in uscita e di natura commerciale, mentre le navi in arrivo per lo più trasportano beni di prima necessità per la città o di vario tipo per le attività dell'Eleudica.

GENUVO

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 9.316
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (88%), Asura (8%), Drow (4%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Costruita in una bassa vallata completamente circondata da picchi relativamente elevati e con un'unica via d'accesso sulla quale è stata costruita una strada di collegamento diretto con la Hon-Maren, Genuvo è un centro di smistamento e luogo di raduno per chi arriva dal deserto (o lo sta per affrontare). È anche un luogo di importanti affari commerciali, dove vengono stipulati contratti sulle merci da vendere e comprare, che passano lungo la Hon-Maren ma che non sono ancora state piazzate. In particolare è possibile trovare intermediari che lavorano nella Reania, Sheratan, i Tre Regni e anche per la stessa Eleudica.
La gente di Genuvo è rude ma molto pratica ed onesta; quasi tutti sono lavoratori dediti ai propri compiti, immersi in un luogo costruito in maniera geometrica e abitazioni tutte simili tra loro, comprese le costruzioni quali locande, negozi, la fucina del fabbro e persino l'abitazione del governante locale. Tutti gli anni all'inizio della stagione di Airen (10 Nerendier) e per un intero Giro, la piazza principale e il corso che attraversa Genuvo si riempiono di mercatini che vendono prodotti di ogni tipo provenienti dal Continente Valar. Per lo più si tratta di oggetti di artigianato, tessuti di vario tipo, tavolette di legno inciso, ma anche alcuni tipi di cibi e pietanze che hanno un periodo di conservazione abbastanza lungo per sopportare il tragitto via mare. Quasi tutti questi prodotti sono acquistati dal governante cittadino nel corso dell'intero anno, che rimette poi in vendita a prezzi non a buon mercato, ma che attirano molto la curiosità della popolazione locale.

LEBIODA

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 3.726
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Ominus (48%), Umani (45%), Drow (7%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Lebioda è il centro abitato più piccolo tra i principali dell'Eleudica, ma al tempo stesso quello strategicamente più importante. È infatti considerato un grosso centro di lavoro, perchè qui vivono la maggior parte dei minatori che gestiscono molte delle cave sparse per le *Colline Nithian*. In particolare le cave *Scilla* e *Cariddi*, le due principali nelle quali i lavoratori passano diversi mesi prima di tornare a Lebioda per periodi più o meno lunghi di riposo, o per svolgere altre attività.
Il villaggio si sviluppa in una vallata lunga e stretta, e quasi tutte le case sono in legno, che abbonda nei dintorni, lo stesso materiale di cui è costituita la robusta palizzata che lo circonda: la posizione centrale nella catena collinare lo colloca in una zona pericolosa per l'abbondanza di creature aggressive, in particolare di tipo mostruoso. Lebioda vive un clima estremamente altalenante: la stagione di Lossiren è molto rigida con abbondanti nevicate mentre Airen è afosa e umida, e l'escursione termica è molto elevata. Sono però numerose le falde acquifere e il terreno è abbastanza fertile ed adatto alla pastorizia, con diversi animali da pascolo che vengono

allevati. Molto intenso è il traffico di carovane: gran parte dei minerali estratti vengono trasportati qui dove subiscono un primo processo di purificazione e in minima parte vengono convertiti in lingotti, prima di essere spediti in particolare in direzione della capitale, da cui vengono poi spediti via mare.

III. Luoghi di interesse

BOSCO NYPHIL

Un tempo questo luogo era una zona arida, in gran parte collinare con rilievi bassi e ampie vie di passaggio ma quasi del tutto privo di vegetazione, popolato da pochi animali e qualche albero sparso. Poi divenne centro di studi e ricerche di un gruppo di Depositarie con un vasto seguito di braccianti. Le memorie di questi eventi è quasi del tutto persa, ma in seguito ai loro esperimenti e incantesimi questa zona è diventata un bosco rigoglioso, fitto ed intricato. Un luogo di natura magica, che mantiene ancora oggi questo suo potere, cosa in parte evidente per la presenza di piante tipiche di altri luoghi e climi (tra cui l'Arlan, il Biancospino, la Gemma di Lossiren, qualche raro albero di Wynroot).
Le Depositarie da tempo hanno lasciato questi luoghi ma il bosco, che prende il nome dalla Depositaria a capo delle operazioni all'epoca, continua a vivere. È conoscenza comune nell'Eleudica che il bosco era di "proprietà" dell'Ordine delle Depositarie, e per questo motivo quasi nessuno vuole avvicinarsi al luogo. La vegetazione è estremamente fitta e al tempo stesso varia, senza una logica apparente con il continuo passaggio da un tipo di pianta all'altro. Non esistono sentieri noti e l'attraversamento è quasi impossibile. Il bosco si sviluppa in gran parte in territorio collinare.

Note per il Master
Il Bosco Nyphil è ancora ricco di magia; quasi tutta la vegetazione continua a crescere seguendo un ciclo vitale solo apparentemente normale, su un terreno altrimenti arido e in un clima inadatto a quasi tutte le specie vegetali presenti. Al centro del bosco, dove è presente l'unica zona priva di vegetazione, sorge un'imponente struttura in muratura costruita a suo tempo dalle Depositarie, ancora in perfetto stato. La fitta vegetazione fu creata da Depositarie della Cerchia della Natura per imperire l'accesso a chiunque, e sono ancora presenti trappole di natura magica e trabocchetti di ogni tipo.
Ma le ricerche erano condotte principalmente da Depositarie della Cerchia dell'Alterazione, della Morte e dello Spirito, e non avevano niente a che vedere con la natura, ma di sicuro erano di estrema importanza per l'Ordine visto che una collaborazione di tal tipo tra Depositarie di più Cerchie è evento molto raro. Gli studi furono portati avanti per diversi anni, ma furono bruscamente interrotti, a seguito di alcuni macrbri accadimenti e il conseguente ordine della Luce Guida di lasciare immediatamente il luogo. Si ritiene che ancora tutti i documenti e i reperti della ricerca siano ancora all'interno della foresta, ma solo l'Ordine delle Depositarie in poche figure al suo interno possiede conoscenze più approfondite sugli scopi e gli eventi, e mantiene un riserbo assoluto sulla questione.

COLLINE NITHIAN

Le Colline Nithian sono la catena collinare che occupa quasi tutto il territorio dell'Eleudica. In passato erano una zona dai declivi dolci e facilmente percorribili, ma i continui movimenti della crosta terrestre, in queste zone molto intensa con frequenti terremoti, hanno portato alla "compressione" di questo luogo: oggi le Colline Nithian sono meno estese di un tempo, ma i rilievi sono più alti, le pareti ripide e difficili da scalare, e quasi tutti i passaggi sono scomparsi oppure finiti sotto continue frane e smottamenti. Le uniche vie di percorrenza sono le strade e i sentieri letteralmente scavati nel corso del tempo, che permettono di collegare i principali centri cittadini dell'Eleudica e le cave maggiormente sfruttate.
Questo, unito ad un terreno arido e ad un clima caldo e umido, ha reso inospitale tutta la catena collinare, e hanno attirato diverse creature mostruose capaci di adattarsi meglio all'ambiente ostile e disabitato. Avventurarsi per questiluoghi è quindi molto pericoloso e sconsigliato.

- **Scilla e Cariddi:** Tra tutte le cave presenti sulle Colline Nithian, quelle di Scilla e Cariddi sono le più grandi ed importante. Da sole permettono di ottenere più del 75% dei minerali estratti su tutte le Colline Nithian. Entrambe sono gestite direttamente da Lebioda, e sono in realtà più cave a cielo aperte collegate tra loro a formare un unico complesso. Scilla è la più sfruttata e meglio collegata con Lebioda; qui si estrae principalmente piombo, rame, ferro, piccole quantità di crenite e ferro meteoritico. Cariddi è più distante e richiede diversi giorni di viaggio ai minatori per raggiungerla, ma è anche quella da dove si estraggono i materiali più preziosi, tra cui l'argento, rame, oricalco, ossidiana e alcune gemme preziose (tra cui zaffiri e topazi). Entrambe le cave hanno vaste strutture permanenti che consentono di rimanere sul luogo per diverse settimane, in alcuni casi mesi. La vasta superficie che coprono e le zone impervie nelle quali si trovano hanno portato alla creazione di numerose vie di accesso di piccole dimensioni, che poi si ricollegano lungo la principale strada che attraversa le Colline Nithian. Esistono di conseguenza numerosi punti di raccolta, dove i materiali estratti vengono caricati su dei carri di piccole dimensioni che partono continuamente in direzione di Lebioda.

FATTORIA REALE

Quella nota come Fattoria Reale è una vasta struttura che regola e gestisce i vasti campi adibiti a coltivazione e pastorizia che si trovano attorno, e che si estendono per numerosi chilometri. Il luogo è sotto il diretto controllo del Re, e rappresenta la principale fonte di produzione di beni di prima necessità interna all'Eleudica, comunque non sufficiente al fabbisogno di tutta la popolazione. Il terreno particolarmente fertile del luogo un tempo era una zona arida e desertica, e la trasformazione è dovuta all'opera dell'Ordine delle Depositarie e ai loro incantesimi (in particolare della Cerchia dell'Alterazione e della Cerchia della Natura). Da tempo l'Ordine delle Depositarie non ha più interessi per questo luogo, ma i campi sono stati mantenuti in buono stato dal lavoro portato avanti dalla Fattoria Reale.

I campi sono alimentati da un percorso fluviale, la cui portata è tale da permettere di portare avanti senza problemi l'attività di coltivazione anche durante i periodi più caldi dell'anno, dove si toccano punte estremamente elevate.

LAGO DEL CIGNO

Si tratta di un lago di origine vulcanica: si tratta di una caldera spenta da millenni che si è riempita di acqua a seguito delle precipitazioni. Pur con un'estensione non indifferente, è poco profondo dato che raggiunge nel suo centro i 25 metri. Il nome deriva da un'antica favola che viene tramandata ancora via orale dalle popolazioni sparse lungo le sue rive (poche caseggiate sparse per lo più di pescatori), che racconta di un uomo che vide morire la sua amata nelle acque del lago, e che per rimanere con lei divenne un cigno che da allora vive sulle sue acque. In effetti ci sono diversi cigni che vivono nel lago, e la storia viene narrata in numerose varianti.

Di sicuro le acque del lago hanno particolari proprietà terapeutiche: bere un intero sorso permette di curare 1 PV ad ogni parte del corpo, e nell'arco di 24 ore è possibile curarsi in questo modo per 3 volte.

HON-MAREN

Via di comunicazione già descritta al *Paragrafo 7: Regno Wei*, il tratto che attraversa l'Eleudica è soprattutto di passaggio per le zone più a Nord; la maggior parte delle merci commerciate dallo stato passano infatti per le vie di comunicazioni a Sud, e principalmente per la cittadina di Canovo. L'Eleudica ha comunque tutto l'interesse a mantenere sicura e in buono stato la strada: non vuole infatti incorrere in problemi di natura diplomatica o commerciale con altri stati, in particolare quando Hon-Maren è transitata da importanti esponenti diplomatici o di stato, e quando arrivano merci provenienti dal Continente Valar.

La strada è costellata di punti di transito, ovvero piccoli centri di alcune decine di persone che forniscono vari servizi per le carovane in transito compresi eventuali pernottamenti, e alcuni accampamenti permanenti di soldati.

12. AELIN-UIAL (Continente di Teris)

Letteralmente *Lago del Crepuscolo* in lingua elfica, Aelin-Uial fu inizialmente popolato da una popolazione nomade drow che si stanziò nella zona dei grandi laghi, e che dopo la fine della Guerra del Monco entrò in aperto contrasto con gruppi di mezzo-demoni emigrati in queste zone e provenienti da Ovest. Unificato da poco in un unico stato su basi molto fragili, Aelin-Uial è un luogo con continue lotte interne ma anche ricco di leggende e storie.

COEFFICIENTI DI ABILITÀ (Zona dei drow, a Sud di Gacrux)

Armi ad asta x0,8 (Alabarda x1,0) - Armi contundenti x0,9 - Armi da lancio x0,9 - Armi da tiro x1,2 - Armi esotiche x0,9 - Armi taglienti x1,2 (Spadoni x1,0) - Asce x0,7 - Artigianato x1,2 (Lavorare i tessuti x1,0, Lavorare la pietra x1,1) - Artigianato runico x1,1 - Capacità fisiche x0,9 (Acrobazia x1,1, Equilibrio x1,1) - Conoscenze x1,2 (Dimensioni x1,0, Magia Runica x0,8, Natura x1,3, Trinità x0,7) - Deduzione x0,9 (Valutare x1,1) - Esploratore x0,8 (Naturalista x1,0) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,2 (Falsificare x0,9, Manomettere congegni x1,0) - Inventiva x0,8 (Inventare Magie Demoniache x0,7, Inventare Magie Runiche x0,7) - Magia dell'Ordine x0,8 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,0 - Magia Runica x0,8 - Mestieri x1,2 (Addestrare animali x0,8, Giocoliere x0,9) - Socializzazione x1,1 - Speciale (Manipolare sogni x0,8, Distruttore demoniaco x0,7)

COEFFICIENTI DI ABILITÀ (Zona dei mezzo-demoni, a Nord di Gacrux cittadina compresa)

Armi ad asta x1,0 (Lancia da cavaliere x0,8, Tridente x0,8) - Armi contundenti x1,2 (Contundenti grandi x1,0) - Armi da lancio x1,2 - Armi da tiro x0,9 - Armi esotiche x1,1 - Armi taglienti x0,8 (Pugnali x1,1) - Asce x1,2 - Artigianato x1,0 (Creare trappole x1,2, Forgiare armature x1,1, Forgiare armi x1,2) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,2 (Nuotare x1,0, Scalare x0,8) - Conoscenze x0,8 (Animali x1,1, Locali [Aelin-Uial] x1,2, Magia dell'Ordine x0,7, Mostri x1,2, Pietre e metalli x1,0) - Deduzione x1,2 - Esploratore x1,1 (Seguire tracce x1,2) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,8 (Manolesta x0,7, Manomettere congegni x1,2) - Inventiva x1,0 (Inventare Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie Demoniache x1,2, Inventare Magie Runiche x0,7) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x1,1 - Magia di Gaia x0,7 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,0 (Cavalcare x1,2, Chirurgo x0,7, Scrivano x0,8, Traduttore x0,7) - Socializzazione x0,9 (Condottiero x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)

I. Caratteri generali ed eventi storici

Dopo la Prima Guerra Demoniaca, la storia dell'attuale Aelin-Uial segue un percorso molto simile a quella del Regno di Heren: essenzialmente disabitato, con i pochi e sparsi centri di aggregazione che cercano nuovi luoghi più vivibili in cui stabilirsi. Le radiazioni di origine magica che invadono tutta Ethran qui sono particolarmente potenti e le fonti di acqua potabili, tra cui i laghi che in quest'epoca sono molto più piccoli rispetto al presente, sono avvelenate e quando non mortali producono effetti devastanti su chi le beve. Come per i futuri reaniani, i primi umani qui presenti emigrano verso le montagne, ma di loro si perdono le tracce storiche: alcuni ritengono che sono morti, altri che una parte di loro sia riuscita a sopravvivere e ad unirsi ai viaggiatori che hanno risalito il Fiume dell'Esodo, altri ancora che si siano spinti oltre andando a popolare perfino alcune zone delle Lande Libere e dei Tre Regni.
Quale che sia la loro sorte, Aelin-Uial diventa un luogo quasi del tutto disabitato, in cui iniziano ad imperversare creature dall'aspetto deforme e aberrazioni di diversi tipi, che rimangono confinate qui bloccate dalle catene montuose che circondano il territorio.

L'ARRIVO DEGLI ELFI SCURI

Mentre nel territorio del Regno di Heren la vita torna a popolarsi intorno al -5.700 AC, favorendo in questo modo il formarsi delle prime vere comunità stabili, Aelin-Uial vive una situazione ancora molto turbolenta: Il terreno è ancora inquinato dalle radiazioni non permettendo alla vegetazione di tornare a proliferare, e le creature pericolose che si aggirano dominano soprattutto nella zona dei laghi e nelle zone boscose a Nord-Ovest. Gli unici che riescono a trovare un luogo per abitare sono alcuni gruppi di mezzo-demoni, tra le prime comunità note di questa stirpe a insediarsi stabilmente nel Continente di Teris. Tra di essi ci sono anche alcuni Purosangue: non tutti i demoni furono infatti uccisi o rispediti nel loro mondo dai Senz'Anima, ma alcuni di essi trovarono rifugio in luoghi solitari e rimasero nascosti per evitare di attirare le attenzioni su di loro. Alcuni di questi trovarono rifugio su alcuni dei picchi delle montagne attorno ai grandi laghi, in luoghi nascosti nel sottosuolo, e rimanendo confinati qui fino allo scoppio della Seconda Guerra Demoniaca.
Fatto sta che alcuni Purosangue si mescolarono alle prime comunità di mezzo-demoni, stanziandosi principalmente nelle pianure centrali che erano quella meno battute dalle aberrazioni pericolose che popolavano il territorio. Il loro fisico capace di resistere meglio ai pericoli naturali (terreno ancora avvelenato e alcuni residui delle radiazioni magiche ancora presenti nell'aria) e la possibilità di sfruttare la Magia Demoniaca, permise loro di stanziarsi, in particolare lungo la costa e vivendo principalmente di pesca. I continui pericoli non permetteranno loro di espandersi, nè al loro interno rimanendo villaggi sparsi e isolati, nè all'esterno a causa dei mostri e le catene montuose, creando una sorta di cuscinetto in cui per secoli andranno avanti scontri per la sopravvivenza. Una situazione che non permetterà neanche l'arrivo di gruppi dall'esterno, se non per quanto riguarda casi isolati e di piccoli gruppi.

Aelin-Uial si trova in un luogo particolare: le correnti ascensionali che si creano da Ovest e poi incontrano le Montagne Lucenti, rendono questo luogo ricco di precipitazioni piovose, in un luogo che gode di un clima temperato con periodi di Airen caldi, e con la stagione di Lossiren non troppo rigide ma con nevicate frequenti. Alcuni definiscono questo luogo il *Regno di Luiren*, dato che durante questa stagione piove praticamente ogni giorni; una pioggia fine, poco intensa ma costante.
Queste condizioni sono alla base della formazione dei grandi laghi che dominano il centro del territorio, e che hanno permesso alla vegetazione di crescere rigogliosa una volta che le scorie velenose nel terreno non si sono disperse. È in questo stato che appaiono, per la prima volta a memoria storica, i drow in superficie, occupando proprio il territorio del Grandi Laghi di Aelin-Uial. Si tratta di un gruppo formato per la gran parte dalle Famiglie Fondatrici di Cho, Dan, Xan e Wu, al cui seguito c'è anche una discreta schiera di ominus che si sono uniti a loro. Il luogo in cui emergono è ancora popolato da mostri di ogni tipo, ma la loro esperienza millenaria acquisita nella loro dimensione natia e le conoscenze avanzate nel campo della creazione di armi e armature permettono loro di affrontare la minaccia in maniera molto più adeguata, a differenza delle popolazioni originarie di Ethran che ancora stanno affannosamente di ripopolare il mondo. Nell'arco di circa 30 anni riescono a ripulire la zona quanto basta per formare una comunità stabile, permettendo loro di costruire la prima città drow che sia conosciuta della superficie: *Elrond* (*Volta Stellata* in elfico, o in alcuni casi termine usato per indicare il *Cielo*). Questi eventi rendono la futura Aelin-Uial più sicura, permettendo alle comunità di mezzo-demoni poste più a Nord di espandere i loro domini, acquisire numeri e forza e spostarsi verso Sud dove si trova un territorio più ricco. Questo porta le due razze ad incontrarsi.
I drow avevano avuto modo di incontrare i mezzo-demoni solo dopo pochi mesi dal loro arrivo su Ethran, e la razza dalle pelle rossa li vide fin da subito come una potenziale minaccia: per questo chiusero gli accessi alle grotte che permettevano di raggiungere i drow e i nani dove erano apparsi, senza sapere delle grandi capacità di lavorare la roccia de nani stessi. I mezzo-demoni della futura Aelin-Uial non avevano ancora visto i drow, ma la reazione fu identica (nelle idee) e più feroce (nelle azioni). Le comunità sparse si unirono contro quello che veniva visto come un nemico comune: attaccarono i drow, sfruttando la Magia Demoniaca e il fatto di essere molti di più, e misero sotto assedio Elrond. Gli elfi scuri sono costretti a difendersi, e poco possono contro le magie avversarie: sebbene naturalmente abili nelle arti magiche, la loro conoscenza della Magia di Gaia è ancora molto limitata, e non sono in grado di usarla appieno per respingere i mezzo-demoni. Ma Elrond, costruita in parte dai pochi nani presenti nella spedizione, è una difesa

invalicabile, e i drow possono rifornirsi di cibo, acqua e altri beni di prima necessità grazie ai collegamenti con il sottosuolo presenti nella città stessa. Per 7 anni lo scontro continua, con numerosi piccole battaglie in campo aperto. Alla fine, con le due fazioni stanche e senza che si veda una via d'uscita, intervengono gli ominus fino a quel momento neutrali: fanno uso dopo molti secoli della Magia di Gaia, e il loro intervento permette loro di respingere definitivamente i mezzo-demoni. La guerra però ha lasciato i suoi strascichi: molti morti e il territorio devastato. Viene stipulata la *Pace di Elrond*, un trattato inciso su pietra e ancora oggi esposto nella piazza centrale di Elrond: i drow si spostano a Sud, dove fonderanno una nuova comunità, mentre i mezzo-demoni possono spostarsi nella zona a Nord dei Grandi Laghi. Non possono occupare Elrond, che rimane formalmente dei drow, e viene creata una zona *franca larga* circa 15 Km da Nord a Sud che divide la zona dei Grandi Laghi, in teoria invalicabile per le due razze. Questo non porta alla cessazione delle ostilità, ma permette a drow e mezzo-demoni di far fiorire stabilmente le loro comunità.

LA CONQUISTA DI QI'RADAL QUIVALESTI

I secoli successivi sono segnati da lotte e scontri continui, sia tra drow e mezzo-demoni, sia al loro interno. La città di Elrond, al centro della zona franca, diventa disabitata e cade in rovina, mentre dal Nord discendono alcuni gruppi di Reaniani che mirano a prendere possesso del territorio: occupano prima le zone a Nord-Ovest, quindi si scontrano violentemente con i mezzo-demoni. Si formano e si distruggono continuamente nuovi stati e molti cercano il potere personale. Tutto questo fino all'arrivo di Qi'Radal Quivalesti. Le armate del Monco arrivano da Sud, dopo aver conquistato il territorio delle *Terre Selvagge*, aggirando le montagne e seguendo parte del percorso del *Fiume dell'Esodo*. Incontrano le comunità drow qui stanziate, alla quale sono mescolati gruppi di ominus e umani, che vengono poste sotto il dominio del conquistarore: in alcuni casi grazie ad accordi diplomatici, in altri con la forza. L'espansione del Monco si ferma qui temporaneamente: il grosso delle sue armate stava conquistando tutto il Nord del Continente, compreso il territorio dei Tre Regni e le attuali Lande Libere. Di fatto si tratta di un periodo di attesa: conquistate le Lande Libere, Qi'Radal occupa la zona dell'attuale Reania che si affaccia sul *Golfo Qi'Radal*, quindi attacca l'attuale Aelin-Uial da Nord-Est, occupando l'intero territorio nel giro di un paio d'anni, oltre a buona parte delle catene montuose sul confine.
Venuto a conoscenza di quanto accaduto tra mezzo-demoni e drow, Qi'Radal elimina la zona franca, riprende possesso di Elrond, ritstruttura e ingrandisce la città e rende di fatto schiavi i mezzo-demoni; molti vengono relegati nelle zona più a Nord, e tutte le posizioni di potere sono appannaggio dei drow, e nello specifico di coloro che sono discendenti dei primi ad emergere in superficie in questi luoghi. La successiva *Guerra del Monco* origina numerosi focolai di rivolta, repressi inizialmente con la forza senza pietà. Ma con la caduta del Monco, Aelin-Uial diventa una polveriera: formalmente la Reania prende possesso del territorio e ne manterrà il dominio per circa 70 anni. La guerra civile interna porta prima i drow e poi i mezzo-demoni a riprendersi parte del territorio: si formano inizialmente 3 stati distinti (il primo di mezzo-demoni a Nord-Ovest, il secondo di drow nella zona centrale e parte dei Grandi Laghi, il terzo un protettorato della Reania che corre adiacente alle montagne e parte della zona Sud) che però cambiano in numero e confini di continuo con il passare del tempo. Solo intorno al -900 AC i drow riescono a ristabilire uno stato più o meno stabile, con al centro la capitale Elrond.

DALLA SECONDA GUERRA DEMONIACA AL PRESENTE

Le comunità dei mezzo-demoni, in parte mischiate con umani e alcuni Asura giunti qui via mare dal Continente Valar, si stanziano nel Nord, mentre a Sud i Reaniani continuano a spingere per riprendere possesso del territorio, senza troppa forza o convinzione. I continui conflitti interni si acquietano quando scoppia la Seconda Guerra Demoniaca: i mezzo-demoni qui presenti, come altre sparse per il mondo, decidono nel -254 AC (Anno dei Patti Infranti) di rimanere neutrali nel conflitto, spinti dalla paura e convinti che non saranno spazzati via dai demoni se non li attaccheranno, e al tempo stesso convinti che uccideranno i drow in quello che considerano un loro territorio. Il realtà questa zona del Continente di Teris è una delle meno colpite, e vive un'irreale periodo di relativa tranquillità. La vittoria, sebbene a caro prezzo, dell'Ordine delle Depositarie a capo di quelli che sono definiti *Popoli Liberi*, è un duro colpo morale per la razza dalla pelle rossa: mentre gli altri combattevano, loro sono stati vigliaccamente a guardare. Un'onta che rende i mezzo-demoni in questi luoghi meno bellicosi, soprattutto alla luce di come gli stessi drow si sono uniti alla causa per sconfiggere il nemico comune. Ciò porta ad un periodo di leggera crescita e prosperità, un periodo di pace che non si era mai visto in questi luoghi… ma che comunque non cambia del tutto il pensiero dei mezzo-demoni nei confronti degli elfi scuri.

Nell'anno 381 DC fa la sua comparsa *Nadia Dalanmir* (o più precisamente Nadia in discendenza Dalanmir, secondo le usanze del Regno di Heren): si tratta di una Depositaria della Cerchia delle Ombre, che però tiene ben nascosto il suo rango. Viene inviata in incognito per ordine della sua Cerchia (più precisamente direttamente dalla Custode della Cerchia dell'Ombra e dalla Maestra del Sapere della Cerchia dell'Ombra , le uniche a conoscere lo scopo di tale missione) con lo scopo di prendere possesso del territorio attorno alla cittadina di Gacrux. Nadia riceve carta bianca su come agire, con lo specifico ordine di non far mai trapelare che fa parte dell'Ordine delle Depositarie. Tali ordini risalgono al 363 DC, e sono custoditi nel massimo riserbo.
La zona di interesse è molto vasta, e divisa tra la zona drow e quella mezzodemoniaca. Nadia fa perdere le sue tracce anche alla sua stessa Cerchia, per poi riapparire circa 18 anni dopo con un esercito in marcia proveniente dal territorio del Regno di Heren. Nessuno sa come o quando si è procurata tali armate, formate per lo più da umani ma non solo; si fa conoscere col suo nome, ma non appare quasi mai e fa comandare le sue truppe da il suo fidato luogotenente. La notizia giunge alla Cerchia delle Ombre, che è contraria ma

non interviene perchè far scoprire la vera identità di Nadia avrebbe ripercussioni estremamente gravi a tutti i livelli in tutto il Continente di Teris. L'esercito conta circa 8.000 armate, un numero abbastanza esiguo, ma riesce con calma e metodo a conquistare tutta l'attuale Aelin-Uial: dapprima sottomettendo i drow, quindi i mezzo-demoni, infine occupando tutta l'area fino alla costa. La fase di conquista ed espansione termina nell'anno 406 DC, quando Nadia si presenta per la prima volta di persona, nella città di Elrond dove viene proclamata regina ed incoronata, dopo aver stipulato accordi vantaggiosi con le principali figure di rappresentanza di entrambe le razze in lotta tra loro, e dovendo affrontare poche e mirate battaglie sul campo quasi tutte vinte. Restano avvolti nel mistero i modi in cui sia stato ottenuto questo risultato, anche se questo non ha eliminato le tensioni che esistono tra drow e mezzo-demoni.
In sostanza, le due razze hanno mantenuto il controllo del territorio che avevano in precedenza, ma tutte le cariche di potere e gran parte dell'esercito stesso è composto da umani. In quanto stato sovrano, l'Ordine delle Depositarie ha proposto (è ottenuto) la possibilità di avere una consigliere accanto alla nuova sovrana, una Depositaria della Cerchia degli Elementi (Aria), lei stessa ignara come il resto dell'Ordine di chi sia in realtà Nadia. Le uniche che sanno (la Custode e la Maestra del Sapere della Cerchia dell'Ombra) non hanno idea del perchè di tali mosse, ma nonostante le forti perplessità hanno lasciato continuare Nadia a svolgere il suo operato, dato che ora hanno accesso all'area di loro interesse. In nome del nuovo stato (Aelin-Uial, Lago del Crepuscolo) è stato dato da Nadia stessa al momento dell'incoronazione, scelto in maniera impropria, in riferimento ad una leggenda che narra che l'ultimo nano della sua stirpe sia morto su uno dei laghi attorno a Elrond, e che sia stato trascinato dalla corrente su una barca progettata dai drow per rendergli omaggio.

II. Centri abitati

ACRUX

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 7.321
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (68%), Mezzo-demoni (24%), Ominus (8%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Acrux è un centro abitato fondato poco dopo la fine della *Guerra del Monco*, nato inizialmente come luogo di incontro tra due popolazioni nomadi formate principalmente da umani, in fuga dagli orrori della guerra. Acrux si trova incastonata tra due piccoli rilievi collinari, alti rispettivamente 250 e 310 metri, di fronte al Mare Luminoso dove si staglia una spiaggia di ciottoli. Oggi come un tempo gli abitanti vivono principalmente di pastorizia, con gli animali (principalmente caprini e bovini) lasciati al pascolo sulle colline. In seguito, con l'aumentare della popolazione il centro è diventato importante nell'artigianato, in particolare nella lavorazione di oggetti con le conchiglie, di cui è ricca la spiaggia, usate per la creazione di ninnoli e oggetti artistici, ma anche nella lavorazione delle ossa. Seppure importante, la pesca non si è mai sviluppata e rimane marginale per l'economia e il fabbisogno alimentare.
Di recente, Acrux ha costruito un porto di discrete dimensioni in relazione alla sua popolazione, e intrattiene traffici commerciali con la città di *Ata* nel *Regno di Ke'Mal*. Tale sviluppo è osteggiato dalla città di Betrux, che non vede di buon occhio dei rapporti con una città drow. Questo ha portato ad una drastica riduzione dei commerci lungo il Sentiero del Corvo come ritorsione da parte della città dei mezzo-demoni, allo scopo di minacciare economicamente la cittadina. Questo ha però prodotto l'effetto opposto, dato che Acrux si è rivolta al suo nuovo alleato commerciale, per venire incontro alle sue esigenze che un tempo venivano soddisfatte da Becrux, in particolare per quanto riguarda scorte alimentari (in particolare grano) e beni tessili. Questo ha prodotto una situazione di tensione tra i due centri abitati, con la città di Betrux che sta vagliando, tra le opzioni a sua disposizione, un attacco per la conquista stessa di Acrux, innescando una guerra civile.

BECRUX

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 19.784
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzo-demoni (89%), Umani (10%), Asura (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Becrux è stata la capitale del territorio dei mezzo-demoni prima che Aelin-Uial fosse unificata da Nadia Dalanmir, e ancora oggi viene considerato il punto di riferimento nel regno per la razza dalla pelle rossa. Becrux è stata edificata in maniera caotica e disordinata: nasce come centro militare, allo scopo di avere una base di riferimento per gli abitanti della zona contro i mostri che la infestavano all'arrivo delle prime popolazioni di mezzo-demoni; in seguito, grazie alla sua posizione centrale, diviene luogo di raccolta di rifugiati, persone in fuga, donne e bambini. Dalle necessità che ne derivano, prende forma la prima idea di città vera e propria. Viene prima di

tutto costruita una cinta muraria in sostituzione della palizzata in legno, la cui forma e perimetro crescono e mutano continuamente nel corso del tempo, a seconda delle esigenze della popolazione e dei pericoli che affliggevano Becrux.
Gran parte delle abitazioni è ancora oggi in legno, proveniente dalle zone alberate che circondano la città e in particolare dal Bosco dei Venti, a Nord, e a parte le mura sono una piccola parte è in pietra, tra cui le sedi del governo locale. La crescita caotica e la necessità di continue ricostruzioni hanno reso la rete stradale irregolare, con molti vicoli e strade di dimensioni a volte sovradimensionate, direzionate in maniera strana. Orientarsi è molto difficile, e gli stessi abitanti fanno fatica a muoversi quando devono allontanarsi dai loro quartieri abituali. Il governo locale, da sempre impegnato più contro le minacce esterne che non quelle interne, ha indirettamente permesso il proliferare di associazioni di ladri e criminali, a cui nel tempo gli abitanti si sono adattati: la popolazione è di carattere forte, duro, molto diffidente e pronta a sfruttare qualunque situazione favorevole per il proprio tornaconto. La nuova regina sta cercando di invertire questa situazione, con scarso successo (e scarso interesse reale). Il più grande bene di scambio di Becrux sono le informazioni, usate per ottenere vantaggi di ogni tipo.

Con l'esclusione dei drow, la città non disdegna visitarori, mercanti e in generale persone che arrivano da fuori. La città è ricca di locande, e offre diversi tipi di servizi per gli estranei. I principali beni prodotti da Betrux sono le armi, in particolare le spade le asce: alcuni armaioli sono rinomati per le loro abilità. La struttura più nota è il cimitero, posto nel quartiere più a Nord della città: qui sono stati sepolti nel corso dei millenni innumerevoli mezzo-demoni che si sono contraddistinti nelle numerose battaglie che si sono susseguite: contro le creature pericolose attorno alla città, contro i drow, durante la conquista portata avanti da *Qi'Radal Quivalesti* (e la successiva liberazione) e anche contro le armate di Nadia Dalanmir. Più di tutto, ciò che caratterizza Betrux è il forte senso di appartenenza e indipendenza proprio dei suoi abitanti, che farebbero di tutto per mantenere la loro indipendenza, e non si fanno scrupoli nell'attaccare chi considera dei nemici.

DECRUX

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 2.781
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzo-demoni (97%), Silvani (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Decrux è un villaggio, il centro abitato più isolato di tutta la zona di Aelin-Uial sotto il controllo diretto dei mezzo-demoni (che si trova da Gacrux in su). Fu edificato quando ancora Betrux era un accampamento militare: all'epoca i mezzo-demoni su queste terre erano un popolo diviso, formato da tante fazioni e gruppi indipendenti in cerca di un luogo in cui stabilirsi. La maggior parte alla fine si è riunita nella futura città di Betrux, mentre altri hanno avuto una brutta fine a causa dei mostri che popolavano la zona. Detrux nasce da una di queste popolazioni nomadi, stabilitasi in un'insenatura del Fiume Dorato in un luogo relativamente più tranquillo. Per molto tempo Decrux rimase isolato, rimanendo all'oscuro degli eventi che nel frattempo si stavano svolgendo tra i mezzo-demoni e i drow della città di Elrond. Divenne disabitato dopo la conquista di Qi'Radal Quivalesti, e rimase tale anche dopo la fine della *Guerra del Monco*. Le cause sono ignote, ma il villaggio venne riscoperto durante una fase avanzata della corsa all'oro che coinvolsero gli abitanti nei pressi del Fiume Dorato.
Oggi Decrux è un villaggio tranquillo, con una piccola comunità di Silvani (per lo più Lótë) emigrata da una più grande originaria un tempo del *Bosco dei Venti*. L'unica via di comunicazione è fluviale sul Fiume Dorato; il villaggio è infatti fornito di un piccolo porticciolo, che è in grado di dare l'attracco ad un massimo di 5 imbarcazioni.

ELROND

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 24.908
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Drow (73%), Ominus (15%), Umani (8%), Asura (4%)
- **Esportazioni:** Beni esportati
- **Coefficienti di abilità:** Armi ad asta x0,8 (Alabarda x1,0) - Armi contundenti x0,7 - Armi da lancio x0,9 - Armi da tiro x1,2 (Archi x1,3) - Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti x1,2 (Spadoni x1,0) - Asce x0,7 - Artigianato x1,2 (Forgiare armature x1,3, Lavorare i metalli x1,1, Lavorare i tessuti x1,1) - Artigianato runico x1,1 - Capacità fisiche x0,9 (Acrobazia x1,2, Equilibrio x1,2) - Conoscenze x1,2 (Magia demoniaca x0,7, Natura x1,3, Storia [Elrond] x1,3, Trinità x0,7) - Deduzione x0,9 (Valutare x1,2) - Esploratore x0,7 (Naturalista x1,0) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,2 (Falsificare x0,9, Manomettere congegni x1,0) - Inventiva x0,8 (Inventare Magie Demoniache x0,7, Inventare Magie Runiche x0,7) - Magia dell'Ordine x1,0 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,0 - Magia Runica x0,9 - Mestieri x1,2 (Addestrare animali x0,8, Giocoliere x0,9, Pastore x0,9) - Socializzazione x1,1 - Speciale (Manipolare sogni x0,8, Distruttore demoniaco x0,7)

Elrond è la capitale di Aelin-Uial, nonchè una delle città più antiche del Continente di Teris e probabilmente la prima città elfica sulla superficie di Ethran. Costruita su una pianura fertile al centro della zona conosciuta come i Grandi Laghi, le sue fondamenta e la cinta muraria non sono di fattura elfica ma nanica: la grande maestria della razza scomparsa nella creazione di queste opere ha permesso a Elrond di resistere quasi inalterata allo scorrere del tempo, alle guerre che l'hanno colpita e agli eventi naturali quali i terremoti, molto frequenti in questa zona. La città si estende su una superficie molto ampia: quasi tutte le strutture abitative sono state costruite sovradimensionate sia per superficie che per altezza, molte delle vie di comunicazioni sono molto ampie (i viali principali, che attraversano da un capo all'altro la città, sono larghi fino a 50 metri) e il progetto iniziale prevedeva una popolazione di circa 50.000 abitanti, per cui ci sono molte abitazioni che sono disabitate e potenzialmente sfruttabili. Il terreno è in parte argilloso e ricco di falde acquifere, per cui i nani hanno fornito solidità strutturale facendo ricorso non solo a materiali da costruzione particolari, ma all'uso della Magia Runica per assicurare stabilità e resistenza a tutte le strutture costruite. Le mura sono un blocco granitico che si estende tutt'attorno alla città in una perfetta forma ottagonale regolare disposte perfettamente lungo i punti cardinali (Nord-Sud, Est-Ovest), alte 20 metri e spesse 3 metri, con numerose torri lungo il perimetro per aumentare la solidità e torri ad ogni angolo, anch'esse dalla forma ottagonale, che si elevano per 35 metri. Fino a quando i nani sono stati presenti su Ethran, quelli presenti qui si sono occupati della manutenzione; solo in alcuni punti, in particolare nella parte a Sud-Ovest delle mura, sono evidenti segni di decadimento ed usura, causati durante la *Seconda Guerra Demoniaca* e riparati dai drow con i loro mezzi.
Nonostante la natura chiaramente di origine nanica, la città è comunque un regno degli elfi scuri: ogni luogo all'interno è un connubio tra praticità nanica e arte elfica, dove elementi naturali (alberi, piante, luoghi verdi) sono in simbiosi con le strutture in pietra. Tipiche di Elrond sono le piante rampicanti ricche di fiori che sbucano dal terreno e ricoprono gran parte delle case e dei palazzi, fornendo un colpo d'occhio ricco di colori e forme particolari. Al centro della città è presente una piazza recintanta, dove in mezzo si trova un albero noto come *Albero Bianco*, una mimosa che però ha dei fiori di un bianco candido anzichè gialli; nessuno si può avvicinare all'albero, controllato costantemente da 4 drow appartenenti ai Sindar. Si tratta del quarto Albero Bianco: i precedenti sono morti, ma ogni volta un nuovo albero è stato piantato partendo dai semi prodotti dal precedente. I fiori possiedono proprietà particolari, come descritto nel *Capitolo 5: Vita su Ethran* al *Paragrafo 2. Materiali esotici*.

Nadia Dalanmir, la regina, vive e regna dalla torre che domina la città. Posta a metà strada tra la piazza dell'Albero Bianco e la parete Nord delle mura, è di forma quadrata e si eleva per 50 metri in altezza. Molta della popolazione, principalmente elfi scuri, non vede di buon occhio il nuovo regnante, sono sempre più frequenti scontri per le strade tra gli elfi scuri e i pochi umani presenti in città. Nonostante questo, al momento vige una sorta di "pace imposta", garantita in parte dal fatto che Nadia ha mantenuto tutte le cariche e le strutture amministrative e sociali dei drow, compresa la struttura della casate; l'unica sostanziale differenza è che al potere si trova un'umana, che è al di fuori del contesto sociale drow e che quindi potenzialmente può essere destituita solo alla morte o tramite un colpo di stato, ipotesi al momento comunque remote. Nei fatti, la popolazione ha mantenuto lo stesso tenore di vita e gli stessi diritti: di fatto si vive più o meno come quando al dominio si trovavano gli elfi scuri, e anzi alcuni ritengono che le condizioni economiche di Elrond siano migliorate in seguito ad alcuni editti e leggi promulgati fin dall'insediamento della nuova sovrana.
Economia che si basa sostanzialmente sulla produzione di armature, oggetti di fattura elfica (da suppellettili a oggetti ornamentali) e beni alimentari: molti di questi beni vengono esportati, sia verso gli altri centri abitati di Aelin-Uial, sia alla Reania. Le armature sono in particolari rinomate per la loro qualità costruttiva unita ad una inusuale leggerezza: diversi sono gli armaioli in grado di costruite armature in metallo (principalmente ad anelli) con un peso del 15% inferiore rispetto a quello di base. In termini di gioco, creare un'armatura ad anelli con questa caratteristica per un armaiolo di Elrond richiede il superamento della CD di base aumentata di 2 punti. Un personaggio che non è di Elrond che vuole apprendere questa capacità deve avere almeno 10 punti nell'Abilità *Artigianato [Forgiare Armature]* e passare 6 mesi a studiare da uno dei fabbri di Elrond che conoscono tale abilità; quasi mai però vengono accettati allievi, perchè questi artigiani sono molto gelosi delle loro capacità e non vogliono che un tratto distintivo della loro città diventi di proprietà comune, per molteplici motivi.
Il terreno fertile in cui si trova Elrond ha permesso lo svilupparsi di numerose imprese agricole, che coltivano i campi attorno alla città e possiedono mandrie di vario tipo. Il clima particolarmente favorevole permette di far crescere numerosi tipi di coltivazione e di provvedere al fabbisogno cittadino e nel contempo creare numerose scorte, che vengono stipate in silos presenti all'interno della città.

Porto di Elrond: A circa un giorno e mezzo di marcia da Elrond, lungo una vasta strada lastricata, si arriva sul lago Aleutine dove sorge il Porto di Elrond: si tratta di un porto molto vasto, costruito su una zona sopraelevata rispetto al lago per evitare inondazioni a causa dei suoi repentini innalzamenti di livello. Si tratta del principale nodo di collegamento tra Elrond, Aelin-Uial e il resto del continente di Teris: qui infatti partono e arrivano navi da molti altri stati, in particolare il Regno di Heren, il Regno di Ke'Mal e alcune zone della Reania. Il porto è di origine nanica, e fa parte di un progetto che comprendeva anche il Canale Ghirla, che permette di collegare il lago al Golfo di Gacrux e quindi al Mare Luminoso. Il porto è abitato da circa 600 persone, divisi più o meno equamente tra drow e umani, per lo più amministratori e guardie facente parte del corpo di guardia di Elrond. Pochi sono i magazzini: gran parte delle merci in arrivo sono infatti mandate direttamente alla città di Elrond, mentre quelle in uscita caricate subito sulle navi. Sono presenti invece ben 5 locande, usate dai viaggiatori (in particolare in arrivo) per alloggiare in attesa di ripartire.

GACRUX

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 8.005
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (55%), Mezzo-demoni (22%), Ominus (20%), Asura (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Gacrux viene da sempre considerata una terra di confine, punto nevralgico che separa il territorio dei drow (a Sud) da quello dei mezzo-demoni (a Nord). Teatro di decine di battaglie nel corso della storia tra la popolazione locale, è passata di mano continuamente. L'ultimo scontro noto ha visto parziali vincitori i mezzo-demoni, ma di fatto l'alternanza tra le due fazioni ha favorito l'insediamento in pianta stabile di altre razze. Gacrux si basa principalmente sulla pesca e sul traffico marittimo: dal suo porto, di dimensioni importanti, ci sono continui traffici con il Regno di Ke'Mal e il Regno di Heren. Di recente la vita della popolazione è stata intaccata dall'arrivo di una società di scavi che ha preso possesso di alcuni edifici della cittadina, e ha costruito altre strutture per il loro uso privato; si tratta di un gruppo terzo che lavora per l'Ordine delle Depositarie, attraverso una serie di società di comodo per impedire di risalire a chi è il vero mandante del lavoro. Tale società si occupa di scavi ed estrazioni, e opera sulle Colline di Gacrux.
Gacrux non ha collegamenti stradali verso Elrond; da sempre si è preferito collegare i due centri abitati per via marittima, sfruttando i canali costruiti dai nani in epoche passate per collegare i laghi al Golfo di Gacrux.

MIMOSA

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 4.127
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (39%), Drow (37%), Ominus (24%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Mimosa è uno dei numerosi villaggi di pescatori posti lungo le rive del lago Kermadec, ma è di gran lunga il più grande e prolifico. Costruito in una piccola insenatura, quasi tutto il pescato del lago proviene dal lavoro dei pescatori che vivono qui. La pesca avviene sia di notte che di giorno, e spesso il pescato viene inviato direttamente al Porto di Elrond; per questo motivo, attorno al molo del villaggio sono state piazzate tante lampade ad olio, per permettere anche quando è buio ai pescatori di orientarsi. Mimosa è un villaggio autosufficiente, ma riceve attrezzature marine di buona qualità direttamente dalla città di Elrond, che ha tutto l'interesse a mantenere alta la resa del lavoro di Mimosa.

III. Luoghi di interesse

APSARAS

Questa ampia strada lastricata in pietra è relativamente recente e costruita a blocchi nel corso di più periodi storici. In origine fu costruita dalla Reania per connettere il loro stato con la *Strada Wu'Ten* e quindi con la città di Elrond, e non tanto per motivi commerciali quanto per lo spostamento di truppe per una possibile conquista del territorio, cosa che poi non si è mai concretizzata. In seguito alla creazione del *Regno di Heren* (149 DC), viene iniziata la costruzione del tratto che parte da Celma (Regno di Heren); ancora oggi gran parte dei traffici commerciali dalla città del Regno di Heren alla Reania avviene principalmente via fluviale sul *Fiume dell'Esodo*, e questo tratto (inizialmente in terra battuta) aveva lo scopo di collegare alcuni centri abitati più a Sud della Reania che non vengono toccati dal fiume suddetto; questo ha poi permesso di creare ulteriori vie di comunicazioni con le Terre Selvagge.
Solo di recente, nell'anno 350 DC, dopo 27 anni di lavoro, i due tratti sono stati collegati tra loro, grazie a finanziamenti provenienti da diverse fonti tra cui lo stesso sovrano di Elrond che voleva creare un collegamento diretto con i territori a Sud; ironia della sorta, la nuova strada fu pesantemente utilizzata da Nadia Dalanmir per portare avanti la sua conquista di Aelin-Uial. Sebbene i tre tratti di strada in origine avessero 3 nomi distinti, ora tutto il tratto è conosciuto con il nome originale dato dai Reaniani al primo tratto da loro costruito. Da quando lo stato di Aelin-Uial è stato costituito, la strada di Apsaras rappresenta il confine del regno lungo il suo tratto fino all'inizio delle *Montagne Lucenti*, mentre il *Fiume dell'Esodo* lungo lo stesso tratto (il precedente confine naturale) è considerato interamente nella Reania. La strada è in buone condizioni, sebbene abbia necessità di manutenzione per diversi chilometri lungo il tratto all'interno delle Montagne Lucenti, mentre la parte più a Sud presenta ancora svariati chilometri in terra battuta.

BOSCO DEI VENTI

Questo bosco di origine antica una volta copriva tutta la zona che si estende da Acrux a Betrux, ma si è ridotta a seguito della *Guerra del Monco*, durante la quale molti alberi furono abbattuti per costruire fortificazioni, armi, ma anche per rendere più facilmente percorribili queste zone. È formato per lo più da quercie e frassini, con una piccola presenza di abeti nelle zone più settentrionali. I mezzo-demoni hanno provato più di una volta ad ottenere il dominio di questa zona, ma qui la presenza di creature mostruose è sempre stata maggiore (tra cui molti ragni giganti, ma anche altre creature e persino la rara presenza di alcuni elementali della terra), e la difficoltà ad attraversare il bosco non hanno mai permesso di ottenere risultati concreti.
Intorno al -750 AC, il bosco venne popolato da una comunità di silvani; per un certo periodo presero il controllo del territorio, riducendo drasticamente la presenza delle creature pericolose. Ma a seguito della Seconda Guerra Demoniaca (prima) e della formazione di Crepe durante il Periodo delle Crepe (poi) hanno di fatto decimato la comunità. Alcuni di questi silvani trovarono rifugio nel resto del territorio di Aelin-Uial, e una nutrita schiera si è stabilita nel villaggio di Decrux, ma la maggior parte perse la vita. Questo permise alle creature mostruose di ripopolare il bosco.
Al centro del bosco è presente una fenditura: in questo punto si aprì una delle Crepe più grandi (nota come *Crepa Vacua*) e pericolose di tutta Ethran, e ancora oggi ne rimangono i segni. La voragine è stretta (larga non più di 500 metri) ma lunga quasi 40 chilometri; non si sa che profondità raggiunge, ed emette continuamente ondate di magia molto potenti. Chiunque si avvicina può subire degli effetti imprevedibili, e l'unica cosa certa è che l'uso della normale magia viene ostacolato: chiunque faccia uso di Magia di Gaia, Magia dell'Ordine o Magia Runica mentre si trova a meno di 5 chilometri dalla fenditura, subisce una penalità di -8 a tutte le Prove di Abilità quando prova a lanciare un incantesimo. La Magia Demoniaca non ne è influenzata.
Il bosco è ricco di vegetazione bassa vi vario tipo: tra le varie piante, troviamo anche l'Agodoro, l'Oro del Mattino, l'albero di Pargen, la Vetusia. Nei pressi della Crepa Vacua sono presenti piccoli giacimenti di Viridium.

BOSCO FANYA

Questo bosco fitto di vegetazione prende il nome da un termine elfico che significa "Nuovo". Si tratta infatti di un bosco che si è formato recentemente, grazie soprattutto all'opera dei drow che hanno piantato qui numerosi alberi che, grazie al terreno particolarmente fertile ed adatto a loro, hanno attecchito facilmente e si sono riprodotti con estrema rapidità. I primi alberi vennero piantati poco prima l'inizio della *Seconda Guerra Demoniaca*, più o meno a metà strada tra il lago Atacama e il lago Curili, ma si è poi espanso fin da subito, in particolare verso Sud. Lo scopo iniziale degli elfi era quello di costituire una nuova comunità abitata in queste zone immersa tra gli alberi e sfruttando il terreno particolarmente fertile, ma la guerra prima e il Periodo delle Crepe poi hanno impedito tale obiettivo: nel bosco furono infatti identificate ben tre Crepe, non molto estese ma comunque pericolose, di fatto impedendo agli elfi di creare qui il loro nuovo villaggio e al contempo producendo disastri importanti, riparati poi in seguito quando le Crepe furono debellate. Il progetto ora è invece bloccato per via delle disposizioni date dalla regina Nadia Dalanmir: i drow fanno pressioni per ottenere la concessione a continuare tutti i lavori progettati, ma sono anche paziente confidando nel fatto che l'arco di vita di un essere umano è un attimo rispetto alla loro prospettiva, e quando terminerà quella di Nadia sono convinti di tornare padroni del loro territorio.

COLLINE GACRUX

Questa catena collinare è in realtà un'estensione secondaria delle *Montagne Lucenti*, con rilievi che non superano i 500 metri. Sono colline completamente spoglie di vegetazione, dove non riesce a crescere alcun tipo di pianta se non alcuni arbusti bassi sparsi. È un luogo povero, disabitato se si esclude qualche piccoli animale e mostri dalla natura solitaria e isolata, sfruttate in passato solo per l'estrazione di piccole quantità di marmo bianco.

Note per il Master

Di recente le Colline Gacrux sono al centro di imponenti scavi condotti da una società che lavora dietro commissione dell'Ordine delle Depositarie, più precisamente della Cerchia delle Ombre che tiene all'oscuro le altre Cerchie. Inoltre, solo la Custode e la Maestra del Sapere della Cerchia sono a conoscenza del vero motivo di tali lavori, supervisionati direttamente dal un piccolo gruppo di strette collaboratrici fidate della Maestra del Sapere. La Cerchia dell'Ombra opera dal 363 DC per prendere possesso del territorio senza far trapelare le sue intenzioni, riuscendo nello scopo grazie all'operato di Nadia Dalanmir, che per giungere allo scopo è riuscita ad ottenere il completo controllo di Aelin-Uial. Il principale sito di scavi sono in una vasta grotta, collegata direttamente con la cittadina di Gacrux per mezzo di un sentiero di recente realizzazione, e sul sito sono sempre presenti 3 Depositarie dell'Ombra (spacciate come responsabili della società di scavi) che controllano personalmente i lavori e tutto quello che riescono a far rinvenire. La Cerchia dell'Ombra ha iniziato tali manovre dopo aver scoperto l'emanazioni di particolari onde magiche provenire dal territorio attorno a Gacrux, sviluppandosi per svariate decine di chilometri e provenienti dal sottosuolo. La scoperta è stata casuale, ma ha destato grande interesse e la consapevolezza di mantenere segrete tali scoperte.
Le emanazioni sono prodotte da un vero e proprio cimitero di demoni risalente alla Prima Guerra Demoniaca, posto a grande profondità in una ampia cavità dove scorrono fiumi di lava. Si tratta di Magia Demoniaca mista a Magia dell'Ordine, che però in qualche modo influenza anche la Magia dell'Ordine, e che mantiene in una sorta di stasi quelli che sono solo apparentemente i

cadaveri dei demoni presenti. Tali emanazioni non hanno conseguenze tangibili, se non quella di aver reso il terreno delle colline arido e incoltivabile.

FIUME DORATO

Il nome evocativo di questo corso d'acqua non è casuale: un tempo, i villaggi sparsi lungo il corso di questo fiume era popolato da mezzo-demoni cacciatori d'oro, perchè il fondo del letto del fiume ne abbondava. La corsa all'oro è terminata da molti secoli, ma ovviamente il nome del fiume è rimasto, e ancora oggi è possibile trovare piccole pepite d'oro, sebbene sia molto difficile. Il primissimo tratto, all'interno delle Montagne Lucenti, si snoda con molte curve e gomiti, lungo un percorso stretto e pieno di rocce a pelo dell'acqua, con rapide e piccole cascate. In seguito il letto del fiume si allarga e il suo moto diventa molto più calmo, per seguire un percorso abbastanza lineare. Fiume Dorato è potenzialmente navigabile per tutto il tragitto una volta arrivato in pianura, ma di fatto ci sono imbarcazioni in transito solo da dopo il punto in cui si incrocia con *Strada Durance*: fino a quel punto la zona è quasi del tutto disabitata, e il ponte stesso è molto ampio ma anche basso, non permettendo ad eventuali navi di attraversarlo. Proprio all'altezza del ponte c'è un piccolo attracco per eventuali barche in arrivo.

FIUME NANICO

Si ritiene che questo corso fluviale sia geologicamente recente, probabilmente successivo alla *Prima Guerra Demoniaca*. Quando i nani abitavano le *Montagne Fulgide* possedeva un altro nome, ma che è andato perduto con la scomparsa della razza nanica. Si è quindi deciso di dargli un nome banale ma significativo. Le sue acque scorrono lente e tranquille, il letto del fiume non supera mai i 20 metri di larghezza e il fondale è basso. Questo non permette di navigarlo se non con imbarcazioni piccole, utili soprattutto per evitare le zone di secca che sono molto frequenti. Il fiume è un'importante fonte idrica per alcuni dei piccoli villaggi che si trovano lungo i margini della *Palude Carice*.

JUXTA

Si tratta di un porto fluviale, e spesso viene chiamato il *Porto di Becrux*. Possiede una banchina con 15 attracchi per barche di piccole e medie dimensioni, circondata da diversi edifici tra cui una capitaneria (che gestisce il traffico ed effettua tutte le verifiche sul caso sulle navi in transito. Conta un totale di 15 impiegati), un paio di magazzini di media dimensione, una locanda con stalle e una manciata di strutture abitative.

LAGO CURILI

Tradizionalmente questo lago non viene mai compreso nel territorio dei Grandi Laghi, sia perchè più distante rispetto agli altri che per la sua estensione (è il più piccolo di tutti). Fin dalla fine della *Guerra del Monco*, gran parte degli abitanti che dimorano sulle rive del lago sono umani, in parte provenienti da Elrond e in parte Reaniani, discesi dalle montagne a Est. Non amano gli stranieri, e tendono a scacciarli se provano a passare nel loro territorio, o peggio.

MERNA

Merna o *Rovine di Merna* sono i resti dell'antica città nanica che dominava le *Montagne Fulgide*, fedele alleata della città di Elrond e collegata direttamente con l'attuale capitale di Aelin-Uial. A differenza delle tipiche città naniche, Merna si sviluppava in parte in superficie, con strutture scavate direttamente sulle pareti quasi verticali dei picchi più alti, ad un'altezza compresa tra i 5.100 e i 5.400 metri. Gran parte del complesso si estendeva, comunque, nel sottosuolo, con numerose diramazioni e la presenza di diverse fucine naniche. Le rovine sono attualmente quasi irraggiungibili: l'unica strada percorribile sono i resti dell'antica via di comunicazione che la collegava con Elrond, di cui sopravvive solo il tratto che attraversa le *Montagne Fulgide* e sbuca a Nord-Ovest rispetto la posizione delle rovine. Ma anche questa via è in parte inaccessibile, a causa delle frane e degli smottamenti del terreno che hanno cambiato profondamente il luogo. Non si conoscono, se esistono, accessi dal sottosuolo, quindi l'unico modo per entrare a Merna è dal grande ingresso principale sulla superficie, a quasi 5.500 metri d'altezza.

Merna fu edificata dopo la stipula della *Pace di Elrond*, quando i nani decisero di staccarsi dai drow per creare una loro comunità stabile. Scelsero un luogo quanto più inaccessibile possibile, ma al tempo stesso che potesse garantire buone risorse naturali da scavare all'interno della montagna. Da Merna si estraevano diversi tipi di metalli e minerali, ma maggior parte di fattura comune (ferro, piombo, ossidiana, stagno), ma anche una piccola percentuale di metalli più preziosi, tra cui l'oro e il mithril. La comunità di Merna si spense lentamente, seguendo il percorso di estinzione della razza nanica, fino a quando i pochi nani rimasti non erano più in grado di portare avanti i loro compiti nelle miniere interne e decisero di concludere la loro esistenza a Elrond. All'interno delle gallerie è ancora possibile trovare vasti cimiteri dove sono stati seppelliti gli ultimi a morire, ma anche suppellettili, strumenti di lavoro, case, negozi, armi e armature ancora in buonissimo stato. Nei livelli intermedi è anche possibile rinvenire alcune armature Ithildin, complete delle loro rune magiche.

MONTAGNE FULGIDE

Questa piccola catena montuosa un tempo era parte integrante delle *Montagne Lucenti*, dalle quali si è distaccata nel corso di ere geologiche passate a causa dei movimenti della crosta terrestre e dei terremoti, frequenti in queste zone e ad alta intensità. Tale origine determina la presenza di vette piuttosto elevate nonostante la piccola estensione, con diverse vette che superano i 6.000 metri di altezza e rendono le Montagne Fulgide un luogo difficile da scalare e attraversare. La zona centrale possiede vette coperte perennemente dai ghiacci, la vegetazione è scarsa e scompare del tutto superati i 1.500 metri, ed è quasi del tutto assente la presenza di creature viventi. I pochi sentieri che attraversano le montagne, nei punti più bassi accessibili, sono stati creati millenni addietro dai nani, e quasi tutti sono scomparsi o in stato di abbandono, percorribili senza problemi solo per pochi e brevi tratti.

MONTAGNE LUCENTI

Le Montagne Lucenti sono la principale catena montuosa del Continente di Teris ed essendo comprese quasi interamente nella Reania sono descritte nel *Paragrafo 2: Reania* di questo Capitolo. Lo stato di Aelin-Uial è però, insieme al Regno di Ke'Mal, l'unico che all'interno dei suoi confini include delle propaggini di questa catena montuosa. In questo caso si tratta di una piccola "coda", compresa tra il *Bosco dei Venti* e la piana erbosa che si affaccia sul *Golfo di Gacrux*. La zona è impervia e ostica, sebbene possieda alcuni importanti passi per poterla attraversare, tra cui quello in cui passa la Strada Durance, che collega Betrux a Gacrux.
Le montagne vengono parzialmente sfruttate dai mezzo-demoni, in particolare per l'estrazione di materiali utilizzati in metallurgia e principalmente per la produzione di armi, tipica forma di artigianato della città di Betrux.

PALUDE CARICE

Si ritiene che questa zona paludosa millenni addietro era parte integrante dell'attuale *Palude di Kalisto* (nel *Regno di Heren*), dato che qui è possibile trovare la pianta *Pane di Palude*, tipica di entrambe le zone; in base a questa teoria non si conosce il perchè la zona dove ora scorre il letto del *Fiume Nanico* sia una pianura verdeggiante. Prende il nome dalla pianta caratteristica della palude, il Carice, un genere di piante di cui è possibile trovare diverse specie in questo luogo, in particolare quella usata per impagliare le sedie. Il luogo è disabitato e quasi per nulla sfruttato dai drow: è possibile trovare diverse specie di alligatori e serpenti (in particolare l'anaconda), oltre a diversi tipi di insetti, alcuni portatori di gravi malattie. L'acqua è mediamente bassa, il livello non supera mai i 30 centimetri, ed è poco torbida. Lungo i suoi confini è possibile trovare diversi villaggi, tutti intorno ai 200 abitanti e con scarsissima presenza di drow, che cercano di sfruttare le risorse del luogo ma che vivono in condizioni disagiate e difficili. Gran parte delle risorse vengono poi vendute a Mimosa, generalmente con la forma di baratto in cambio di cibo, medicinali e utensili di lavoro.

SENTIERO DEL CORVO

È la via di comunicazione tra Acrux e Betrux. È di fatto un vero sentiero, dato che è un tracciato di terra poco curato che passa lungo una piana essenzialmente disabitata, dove ancora oggi è possibile incontrare mostri di vario tipo.

STRADA DURANCE

È la principale via di comunicazione tra Becrux e Gacrux. È realizzata su un terrapieno alto 1 metro rispetto al livello del terreno, largo dai 15 ai 20 metri e delimitato da una recinzione molto semplice sui lati, facilmente scavalcabile da qualunque persona. È una via di comunicazione relativamente recente, costruita durante il *Periodo delle Crepe* e realizzata in diversi periodi fino al 341 DC. È importante per la città di Betrux perchè permette di far giungere rifornimenti di vario tipo dalla cittadina di Gacrux, dove è presente un importante traffico di merci, e sta favorendo una lenta colonizzazione del territorio compreso tra i due centri abitati

STRADA WU'TEN

Questa strada è molto antica, e un tempo serviva per collegare Elrond a dei centri abitati che sono stati poi spazzati via durante il Periodo delle Crepe, dei quali non rimangono più tracce; ha comunque mantenuto un'importanza strategica grazie al collegamento con Apsaras. Prende il nome da un drow che si è contraddistinto per un gesto eroico durante la guerra d'assedio portata alla città di Elrond dai mezzo-demoni nei primi anni di vita della città. È in terra battuta, e caratterizzata da una sorta di corrimano che ne delimita i margini, fatto di mattoncini di pietra nera e alto 20 centimetri. L'assenza di una lastricatura in pietra ha creato problemi quando il Bosco Fanya si è allargato inglobando dentro di se un lungo tratto di questa strada, costringendo ad una pesante opera di manutenzione per eliminare tutte le piante che sono cresciute in mezzo.

TERRITORIO DEI GRANDI LAGHI

I Grandi Laghi sono il nome con cui convenzionalmente è considerata l'area dove sorgono tutti i laghi più grandi ed importanti di Aelin-Uial, oltre ad essere il nome usato dai drow per indicare il territorio sotto il loro dominio prima dell'arrivo di Nadia Dalanmir; la città di Elrond sorge proprio al centro di questo luogo. Anticamente era un luogo popolato da creature mostruose e pericolose, attirate dalla presenza dell'acqua. Si deve attendere l'arrivo dei drow in superficie per vedere tale zona ripulita da tali esseri, per poi

essere sfruttata grazie al terreno ricco si sostanze nutritive e molto fertile, cosa che ha favorito il proliferare delle comunità popolate. Sono ancora molti i piccoli villaggi sparsi per tutta l'area, luoghi di 100-150 abitanti al massimo che possiedono estesi campi di loro proprietà, adibiti per lo più alla coltivazione e la pastorizia; così come la presenza di villaggi lungo le coste che vivono della pesca. Quasi tutte queste comunità sono pacifiche, formate per lo più da ominus e umani e solo in minima parte da drow. Attorno ai laghi, a macchia di leopardo, sono presenti piccole aree boschive, alcune delle quali caratterizzate da diversi tipi di albero da frutto.

- **Lago Kermadec:** È il più esteso dei Grandi Laghi, sebbene non il più profondo con un massimo di 250 metri. Come tutti gli altri, il Lago Kermadec è alimentato da falde acquifere sotterranee, collegate a loro volta al Fiume dell'Esodo e altri fiumi minori che scorrono lungo l'Aelin-Uial. Rappresenta un'importante fonte di risorse ittiche, grazie alla presenza di molte specie e in grande quantità, tra cui si segnalano lucci, vari tipi di carpe, il luccio reale, la scardola, il pesce rosso, l'alborella e la tinca. Ricca è anche la fauna locale, con la presenza nella zona nord di fagiani, pavoni e aironi, mentre lungo la costa a Sud e Est è possibile trovare germani reali e cormorani. Tutto questo fa del Lago Kermadec un'importante fonte di approvigionamento alimentare. Dopo il lago Aleutine è il più navigato, principalmente da piccole imbarcazioni e, in misura minore, di grandezza media. È nota anche una leggera attività vulcanica sul fondo del lago, il che rende le sue acque mediamente più calde di quelle degli altri di 3-4 °C.
- **Lago Aleutine:** È considerato il lago più importante, perchè qui avvengono gran parte dei traffici marittimi, con rotte commerciali importanti per la città di Elrond. È il secondo per estensione dei Grandi Laghi, ma anche il più povero a livello ittico, in quanto sovrasfruttato in tempi passati, non permettendo un ricambio generazionale delle specie di pesci che lo abitano. Aleutine è famoso per gli improvvisi innalzamenti del livello del lago, causato direttamente dai cambiamenti di pressione atmosferica, con variazioni fino a 60 cm. Tale fenomeno repentino può durare fino a qualche ora, o in casi accezionali anche più di un giorno.
- **Lago Atacama:** Terzo per estensione e primo per profondità con i suoi 420 m nel punto più basso, è l'unico di origine glaciale, formatosi in epoche antiche quando un esteso ghiacciaio originario delle *Montagne Lucenti* si estendeva fino a dove oggi si trova il lago. Il pesce tipico del lago Atacama è il carpione, molto apprezzato per la bontà delle sue carni, pescato dalle numerose piccole comunità sparse lungo tutto il litorale Ovest; altre specie autoctone sono l'alborella, l'anguilla, lo spinarello e la trota lacustre. La zona più a Nord del lago, dove segue le forme della catena montuosa delle Montagne Lucenti, è quasi del tutto disabitata a causa della presenza di alcuni mostri, tra cui Grifoni, Viverne e soprattutto basilischi, rendendo la zona particolarmente pericolosa.
- **Lago Emden:** Questo lago si trova su un piccolo altopiano; il livello delle sue acque è infatti circa 20 metri sopra il livello del mare. A differenza degli altri, viene alimentato in parte da due piccoli corsi fluviali che si originano sulle vicine *Montagne Lucenti*. Emden è famoso tra gli abitanti della zona perchè teatro di alcuni degli scontri più cruenti durante la Guerra del Monco, perchè il passaggio compreso tra il lago e le Colline Gacrux era una via privilegiata di rifornimento da e verso le *Montagne Lucenti*, e per i territori che si trovano oltre. Ancora oggi, nascosti sotto il terreno, è possibile trovare resti di cadaveri, armi e armature.
- **Lago Tonga:** Il più piccolo e occidentale del Grandi Laghi, è considerato un rifugio per ricchi e aristocratici. È infatti circondato, in particolare sulla costa Ovest, di numerose ville di ampio respiro immerse nella flora locale che abbonda di vari tipi di alberi, arbusti e campi fioriti. Gran parte hanno accesso diretto alle coste del lago, caratterizzate da ampie spiaggie di sabbia bianca e piccoli moli dove sono attraccate imbarcazioni adibite a gite di piacere sul lago.
- **Canale Ganna:** Uno dei due canali artificiali costruiti in epoche remote dai nani, collega i laghi Aleutine e Kermadec. Viene sfruttato principalmente per il trasporto delle risorse ittiche recuperate dal lago Kermadec per essere poi spedite a Elrond (più precisamente al suo porto). Non è molto ampio, e consente il transito di un massimo di 2 imbarcazioni di taglia media affiancate alla volta. Non esistono ai suoi estremi punti di blocco o di attracco, il passaggio è completamente libero.
- **Canale Ghirla:** È la via che permette alla città di Elrond di essere in contatto con il Mare Luminoso, e quindi con tutti i territori del Continente di Teris con i quali ci sono dei rapporti (economici, ma non solo). È molto più ampio e profondo del Canale Ganna perchè deve consentire il traffico di più navi di grandi dimensioni anche per il mare aperto. Costruito anch`esso dai nani, possiede un punto di blocco (con tanto di piccolo molo con un paio di imbarcazioni, zona di attracco per le navi in transito e una struttura abitativa con funzionari portuali di *Porto di Elrond*) dove vengono controllate le navi sia in entrata che in uscita; inoltre ai suoi estremi sono presenti due piccoli fari.

13. DESERTO DELLE RUOTE (Continente di Teris)

Il Deserto delle Ruote è una vasta distesa di sabbia fine, dalle temperature molto elevate e il clima secco, con scarsissime precipitazioni ed escursioni termiche elevate tra il giorno e la notte. Territorio libero, è abitato dalle popolazioni del deserto note come Nyren, che nel corso dei secoli si sono adattate a vivere in questo luogo, sviluppando una loro forte cultura ed identità.

COEFFICIENTI DI ABILITÀ

Armi ad asta x0,7 (Falce x0,8) - Armi contundenti x1,0 (Contundenti grandi x0,7) - Armi da lancio x0,8 (Bolas x1,1, Giavellotto x1,2) - Armi da tiro x1,1 (Balestre x0,8) - Armi esotiche x1,2 (Mano artigliata x0,8, Scudo chiodato x0,7) - Armi taglienti x1,1 (Pugnali x1,3) - Asce x0,7 - Artigianato x1,2 (Creare trappole x0,8, Creare veleni x0,7, Lavorare i tessuti x1,3, Lavorare il legno x0,7) - Artigianato runico x0,8 - Capacità fisiche x1,3 (Equilibrio x1,0, Nuotare x0,7) - Conoscenze x1,0 (Locali [Deserto delle Ruote] x1,3, Magia dell'Ordine x0,7, Magia Demoniaca x0,7, Magia Runica x0,7, Trinità x1,1) - Deduzione x1,1 (Trovare trappole x0,9, Valutare x1,3) - Esploratore x1,2 (Orientamento x1,3) - Fede nella Trinità x1,0 (Elemento fuoco x1,1) - Furtività x0,7 - Inventiva x1,3 (Inventare armature x0,8, Inventare magie di ogni tipo x0,7, Inventare oggetti in legno x0,7) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,7 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,9 (Addestrare animali x1,0, Cavalcare x1,1, Guaritore x1,0, Marinaio x0,7, Traduttore x1,2) - Socializzazione x1,3 (Condottiero x0,9) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x1,0)

I. Caratteri generali ed eventi storici

Il Deserto delle Ruote rappresenta uno dei grandi misteri del Continente di Teris: la sua storia è infatti avvolta nel mistero, reso ancor più profondo dai ritrovamenti fatti tra le sabbie del territorio.
Si tratta di un deserto caldo sabbioso dal clima tipicamente sahariano: clima molto secco con precipitazioni molto scarse, temperature che nei periodi più caldi dell'anno (stagione di Airen) che toccano i 45-50 °C e forti escursioni termiche durante la notte che possono toccare i 25-30 °C di differenza. Gran parte del territorio è privo di vegetazione, con solo piccole e isolate zone dove è possibile trovare diverse varietà di cespugli, piante usate in preparati alchemici (Galadria, Loto del Deserto nelle zone più esterne) e cactus. Fanno eccezione le oasi, dove è possibile trovare diversi tipi di piante quali l'albero di cocco, il banano, le palme da dattero, orzo, miglio e diverse piante aromatiche. Più ricca è la fauna, con la presenza di molte specie invertebrate (soprattutto ragni, scorpioni e coleotteri), ma anche alcuni vertebrati che si sono adattati al clima estremo, tra cui cammelli e dromedari ma anche altri animali (tra cui alcune specie di topi, volpi e gazzelle). Quasi assenti i serpenti, mentre è possibile incontrare diverse specie di creature mostruose tipiche di questo tipo di ambiente, mentre nelle oasi è possibile trovare alcune specie di coccodrilli.

Il Deserto delle Ruote suscita interesse in molte persone: avventurieri alla ricerca di tesori, esploratori, storici e archeologi in cerca di risposte ai misteri che lo avvolgono, maghi alla ricerca di conoscenze perdute. Le poche informazioni note a un numero ristretto di studiosi fanno pensare che questo luogo un tempo era abitato da una civiltà evoluta e del tutto differenti da quelle che vivono su Ethran, dotati di una tecnologia superiore ma al tempo stesso completamente incomprensibile; cosa ancora più sconcertante, alcuni labili indizi lasciano supporre che tale civiltà sia fiorita poco dopo la *Prima Guerra Demoniaca*, quando il mondo era tecnicamente inabitabile per le specie viventi, e che si sia estinto millenni or sono lasciando pochissime tracce dietro di se.
I pochi documenti storici attendibili dicono che durante le epoche note dagli studiosi questo territorio fu sotto il dominio di qualcuno solo durante l'epoca di Qi'Radal Quivalesti, che ne prese possesso mentre la campagna di conquista dei Tre Regni era in fase avanzata: le testimonianze scritte del periodo di alcune figure vicine al conquistatore drow lasciano intendere che il Monco era morbosamente interessato a quella che sembrava essere solamente una vasta distesa di sabbia senza valore, e che fino all'ultimo inviò studiosi ed esperti in vari campi del sapere per scoprire i misteri seppellitti in quel deserto. Si ritiene che tutte le sue scoperte scomparvero con lui, alla fine della *Guerra del Monco* quando infine venne sconfitto e catturato. Il territorio però non fu mai toccato dalla campagna militare, non aveva alcun tipo di funzione strategica nè aveva risorse da utilizzare, per cui nei vari accampamenti fondati gli studiosi con le loro famiglie non vennero a conoscenza degli eventi per molto tempo, e continuarono a svolgere i loro studi e scavi. Il loro legame con il Monco si affievolì nel tempo, diventando infine solo un ricordo; questa popolazione si integrò fortemente con il deserto, molti divennero gruppi nomadi mentre una piccola parte diede vita a centri abitati che ancora oggi sono esistenti. L'interesse per i misteri del deserto si affievolirono poco a poco, rientrarono nelle leggende e le generazioni future si convinsero di essere i veri discendenti di quel popolo sconosciuto che aveva abitato il territorio millenni prima.

Il Deserto delle Ruote deve il suo nome ai primi che viaggiarono tra le sue sabbie, che rinvenirono in diversi punti delle ruote dentate (degli ingranaggi), apparentemente di bronzo ma molto più resistenti e al tempo stesso leggere di questo materiale. Quello che colpiva era la qualità costruttiva: circonferenze perfette, con una superficie liscia, una precisione impossibile per qualunque artigiano o fabbro, e al tempo stesso in condizioni perfette nonostante si ritenesse fin da subito che si trattava di oggetti antichi. I primi reperti furono mostrati a degli studiosi sono alcuni decenni dopo, ma accesero subito il loro interesse e portatono alla formazione di spedizioni esplorative. I primi gruppi riportatono alla luce altre ruote dentate, di dimensioni e fattezze diverse, ma sempre con la stessa qualità costruttiva. Scavi successivi più approfonditi, la maggior parte nei pressi dei luoghi in cui furono trovate tali ruote dentate, portarono alla luce reperti ancora più sorprendenti: vere e proprie macchine, alimentate (in passato) da non si sa quale

forma di energia. In particolare alcune a forma di ragno con una cupola centrale sul dorso, con una struttura in pietra e giunture fatte di un metallo flessibile ma resistente mai visto prima, con 6 o 8 "zampe" fatte dello stesso materiali e dotate di artigli; macchine di questo tipo sono state trovate in 3 dimensioni, le più grandi delle quali hanno un corpo largo 3 metri, una cupola cilindrica alta 5 metri e zampe lunghe 2 metri. Nessuno ha idea a cosa servissero, come si potessero utilizzare e come vennero costruite.
Scavi successivi portarono alla luce ulteriori reperti, tra cui i resti di un paio di centri abitati, di cui restano solo poche fondamenta sparse e quasi del tutto inghiottite dalle sabbie, residui di monumenti (per lo più statue e obelischi ed un tempio, tutti distrutti) e macerie di strutture imponenti fatte di pietra, metallo e un materiali mai visto prima. Tutte queste rovine sono state portate alla luce nell'arco di almeno un migliaio di anni, e la loro distribuzione fa pensare che tutto il deserto un tempo fosse il centro vitale di una civiltà della quale non rimane nessun'altra traccia, compresi i resti di corpi che non sono mai stati trovati.

Oggi il Deserto delle Ruote è il luogo in cui vivono i *Nyren* (Noren al singolare), così come vengono chiamati i suoi abitanti, un termine di origine elfica, probabilmente nato quando il deserto era un dominio del Monco, che col tempo è stato modificato fino a diventare il nome attuale. I Nyren sono noti per il loro fisico asciutto, robusto e ben allenato, di statura elevata e longilinei, tipicamente con occhi, capelli e carnagione scuri; fanno ampio uso di prodotti cosmetici, non solo a scopo decorativi ma anche per proteggersi dal Sole. Sono tipicamente vestiti con delle tuniche e dei turbanti che ricoprono gran parte del viso, fatte di un tessuto leggero e traspirante; il turbante è un aspetto importante della loro cultura, perchè in base al suo colore identifica la classe sociale cui appartengono. I Nyren sono infatti una società suddivisa in caste molto rigida e precisa.
Sono una popolazione cordiale e per loro l'ospite è sacro; tipica è la *Cerimonia del tè del Deserto*, con la quale i Nyren augurano buon auspicio, fatta anche con i viaggiatori che incontrano per strada. La cerimonia, il cui scopo è quello di avvicinare culture distanti, rilassarsi dalle fatiche del deserto e stringere nuove amicizie e alleanze, prevede che vengano servite tre portate di tè: la prima amara, la seconda agrodolce, la terza dolce e saporita. Generalmente le bevande vengono accompagnate da piccoli dolci, spesso biscotti secchi. Se gli ospiti sono invitati nelle loro case, la tradizione vuole che vengano ospitati per almeno 2 giorni e 2 notti. Sono però anche una popolazione molto rispettosa delle proprie tradizioni ed usanze: la mancanza di rispetto da parte degli ospiti per le loro tradizioni porta ad una repentina chiusura di qualunque rapporto. In questi casi gli ospiti vengono immediatamente sbattuti fuori dalle loro abitazioni, o se si tratta di persone incontrate durante un viaggio vengono allontanate immediatamente.
I Nyren non sono popoli bellicosi, ma hanno una loro tradizione in fatto di armi: nello specifico fanno uso di armi che rimandano alle civiltà degli Ottomani e Africane (si veda il manuale del regolamento di *Arcana Tales* al *Capitolo 4: Equipaggiamento, Paragrafo 1: Armi*) oltre al Pugnale Difensivo e all'Avelyn, quest'ultima probabilmente inventata proprio dal popolo del deserto. Generalmente non indossano armature, e nei pochi casi solo quelle in tessuto. Quasi tutta la popolazione è formata da umani; alcuni di loro fa uso della magia della Trinità, ed è possibile trovare lungo il deserto piccoli santuari dedicati a questo culto. Per spostarsi nel deserto di solito fanno uso di dromedari e cavalli tipici di questo territorio.

II. Centri abitati

DIPTERA

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 16.008
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (97%), Drow (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Unico centro di una certa importanza di tutto il Deserto delle Ruote, Diptera riveste una grossa importanza per la sua posizione lungo la strada Hon-Maren nel tratto che attraversa il deserto: qui le carovane possono riposarsi, effettuare riparazioni e fare provviste prima di intraprendere l'ultimo tratto di strada tra le sabbie. Diptera è di fatto un grande centro di scambi: la maggior parte dei commerci si basa sul baratto. Quasi tutti i beni che cede sono reperti della civiltà perduta del deserto (piccoli ingranaggi, ruote dentate, ma anche resti di rocce e metalli sconosciuti) che vengono scambiati principalmente con mercanti del Continente Valar, risorse vegetali tipiche del luogo (in particolare datteri, cocco, piante di papiro, piante usate in alchimia e spezie) vendute a esponenti dei Tre Regni, delle Lande Libere e la Reania, e oggetti di artigianato (tessuti, vestiti, armi) principalmente scambiati con il Regno di Ke'Mal. Circa il 50% delle merci in arrivo è per vie marittime, principalmente con scambi con la città di Zoroatro nel Regno di Ke'Mal, dalla quale arriva la gran parte delle merci provenienti dal Continente Valar; la merce più scambiata da carovane che arrivano dalla Hon-Maren sono il tè e piante officinali.
Diptera è circondata da una cinta muraria, in tufo (comune in tutto il deserto) a forma quadrata alto poco più di 6 metri ma spesso ben 3 metri, il cui scopo è delimitare i confini cittadini più che fornire una vera difesa contro le (poche) minacce esterne, e ad offrire riparo durante le tempeste di sabbia. Gran parti delle abitazioni sono squadrate, ad un solo piano, tutte con tetti orizzontali, fatte di pietra ma ricche di ponteggi e passaggi in legno per passare da un tetto ad un altro. Tra le poche strutture più alte delle normali

abitazioni, ci sono due templi dedicati alla Trinità, più precisamente a Teine (la divinità del Fuoco), due torri a base quadrata alte circa 25 metri, pressochè identiche tra loro, poste una a Est (dove sorge il Sole) e una a Ovest (dove tramonta). Diverse costruzioni sono dotate di ampi spazi aperti attorno a loro, e le strade sono ampie e in terra battuta (sabbiose). Ovunque ci sono stagni più o meno grandi, di acqua limpida e potabile, alcuni decorati con fiori di loto e altre piante dai fiori con colori sgargianti tipici di questi luoghi: Diptera è infatti stata costruita su un'oasi, e la città si è integrata con essa. Numerose sono gli alberi di cocco, mentre al di fuori delle mura sul lato Nord c'è una piccola piantagione naturale di datteri.

La popolazione di Diptera rispetta i tradizionali elementi sociali e culturali dei Nyren: ospitali e cordiali, ma anche molto legati alle loro tradizioni. La città ha due sole locande, i locali per tradizione accolgono i viaggiatori nelle loro abitazioni, e molti di loro hanno formato dei legami con i commercianti abituali ospitandoli anche per più dei 2 giorni e 2 notti previsti dalla loro cultura. Molte case sono infatti adibite ad ospitare fino a 6 viaggiatori, e per questo sono generalmente strutture molto grandi. Il padrone di casa si occupa di accudire gli ospiti, di fornire loro un letto per dormire e due pasti al giorno. Questa forma di accoglienza non richiede forme di pagamento, ma dal terzo giorno in poi è usanza chiedere un dono ai viaggiatori per ringraziare dell'ospitalità. In ogni caso, l'ospitalità non si protrae mai per più di 5 giorni, e per le tradizioni dei Nyren gli stessi ospiti non possono più essere accolti nella stessa casa per almeno una stagione (3 mesi).

FOMALHAUT

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 8.750
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (91%), Drow (9%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Chiamata a volte la *Cattedrale del Deserto* dai pochi viaggiatori che l'hanno visitata, Fomalhaut è l'unico centro abitato che si trova in mezzo al deserto; di solito, i Nyren costruiscono i loro villaggi sulle sponde del mare, oppure conducono una vita nomade. Fomalhaut sorge sulle rovine di quelle che sono considerati gli unici resti che testimoniano la presenza di un centro abitato risalente alla civiltà che aveva dominato il Deserto delle Ruote millenni or sono, e della quale non si sa nulla. Il luogo fu originariamente occupato dalla principale spedizione di ricerca inviata da Qi'Radal Quivalesti, la quale rimase qui anche dopo la caduta del Monco. La conseguente fine di approvigionamenti e strumentazioni per condurre le ricerche crearono problemi, non solo per condurre il lavoro ma anche per la sopravvivenza degli occupanti. Il gruppo, che inizialmente comprendeva circa 70 persone (esperti di storia, archeologi, traduttori, manovali; quasi tutti erano drow), fu in seguito salvato da una delle popolazioni nomadi del deserto, che li aiutò e indicò loro la presenza di un'oasi a circa 2 giorni di cammino a Est. In seguito una parte dei nomadi decise di fermarsi in questo luogo: loro e i drow rimasti diedero vita all'embrione del futuro villaggio di Fomalhaut.
Fomalhaut è un conglomerato di abitazioni di legno di albero di cocco (proveniente dall'oasi a Est) e pietra di tufo, la maggior parte posta su piccoli altopiani di una quindicina di metri di sabbia, tra i quali ci sono passaggi usati come vie di comunicazioni. La cittadina è piena di dromedari e cammelli, e quasi tutte le famiglie ne possiedono almeno uno. Ci sono un paio di pozzi, scavati entrambi in periodi recenti, ma permettono di raccogliere pochissima acqua, non sufficiente al fabbisogno: per questo motivo viene recuperata da all'oasi, mentre è vietato prenderla dai pozzi, se non per situazioni particolari, tutte definite da un codice approntato da diversi decenni dai governanti passati, affinato nel corso del tempo. Per evitare furti, ogni pozzo è sorvegliato da quattro guardie, le quali decidono se, quando e come fornire tale acqua sulle richieste che vengono fatte.

L'aspetto visivo peculiare di Fomalhaut rimangono i resti ancestrali che occupano tutta la cittadina, sparsi in maniera apparentemente casuale. Sono per lo più resti di mura fatte con pietre particolari e metalli sconosciuti, ma ci sono anche un paio dei marchingegni a forma di ragno con 8 zampe e dalle sabbie emergono in parte 3 ruote dentate di proporzioni mastodontiche. Nella zona a Nord della cittadina c'è un centro di scavi, tenuto sempre aperto ma sfruttato solo saltuariamente dagli occasionali archeologi che sperano di trovare qualcosa nelle profondità della terra al di sotto del centro abitato, ma la necessità di enormi somme di denaro, attrezzatura costosa e molti lavoratori non permette di effettuare lavori adeguati per scoprire qualcosa di nuovo.
Fomalhaut dipende in gran parte dall'Oasi di Deltotron: qui gli abitanti si riforniscono di acqua, ma anche di legna, frutti e piante di vario tipo, oltre ai raccolti che vengono portati avanti. Parte di queste provvigioni sono inviate anche al villaggio di Myia a Nord, raggiungibile attraverso una delle pochissime strade (sulla sabbia) che attraversano il deserto, la quale congiunge direttamente i due centri abitati. Si tratta di un viaggio che richiede quasi 20 giorni, affrontato nei momenti della giornata in cui le temperature non raggiungono il loro estremo, intrapreso solo da coloro che sono degli esperti del luogo e sanno come muoversi in questo territorio ostile. La popolazione rispecchia le usanze e la cordialità sociale tipica dei Nyren, e la stessa comunità drow col tempo si è adeguata a questo modo di comportarsi, perdendo col tempo quelle tipiche della loro razza. Come per Diptera, la principale forma di scambio è basata sul baratto; la maggior parte dei beni che richiedono i cittadini, in particolare dalle rare carovane che arrivano da Sud (le principali arrivano un paio di volte l'anno, di solito durante le stagioni di Luiren e Lothiren), sono vestiti, utensili da lavoro in metallo, gioielli lavorati con pietre preziose.

MYIA

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 4.197
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (100%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questo villaggio costiero nasce da alcuni reduci in fuga sul finire della *Guerra del Monco*, ma nel giro di breve tempo dopo la sua costruzione divenne disabitato. Succesivamente fu riscoperto da un piccolo gruppo di nomadi provenienti da Ovest, che sfruttarono le vecchie strutture in pietra ancora in piedi per stabilirsi qui.
Il sostentamento è garantito da alcuni campi coltivati attorno al villaggio che sfruttano il terreno piuttosto fertile, da alcune vene d'acqua sotterranee accessibili da dei pozzi, e dai commerci con Fomalhaut. Myia mantiene alcune rotte commerciali marittime con piccole navi di passaggio. Il villaggio è raggruppato in una piccola area, con abitazioni piccole e ravvicinate tra loro, che godono di un clima più mite rispetto al resto del deserto per via della sua posizione dove si concentrano delle correnti ascensionali.

PEACOCK

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 1.871
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (100%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Si tratta di un villaggio di piccole dimensioni e isolato. La popolazione locale si basa per lo più sulla pesca, e ci sono diverse guide esperte in grado di condurre piccoli gruppi di persone o carovane in giro per il deserto. Peacock mantiene un allevamento di dromedari, indispensabili per muoversi nel deserto.

III. Luoghi di interesse

OASI DEL DESERTO

Lungo la vasta distesa di sabbia del deserto è possibile imbattersi in numerose oasi, molte delle quali conosciute dagli abitanti del luogo e ritenute fondamentali per la sopravvivenza in questo luogo. In alcune di esse si sono costituite delle piccole comunità, che ne sfruttano appieno tutte le risorse. Tra quelle presenti, ne esistono quattro che spiccano per dimensioni e risorse disponibili (sia per quantità che per varietà).

- **Oasi si Atria:** La più piccola tra le oasi principali, è anche quella più difficile da raggiungere. Si trova in un avvallamento coperto su tutti i lati da delle dune di sabbia, non permettendo di scorgerla fino a quando non ci si trova a meno di 1 chilometro. È formata da un unico e ampio specchio d'acqua circolare, attorno alla quale sorgono diverse piante da frutto tipiche del luogo. È famosa perchè ospita una piccola comunità stanziata di drow, formata da circa un centinaio di individui, con un accesso al sottosuolo dove si trovano diverse grotte, adibite ad abitazioni.
- **Oasi di Deltotron:** Si tratta della principale fonte di sostentamento di Fomalhaut. Periodicamente delle spedizioni provenienti dalla cittadina raccolgono risorse di vario tipo, tra cui il legno e i frutti degli alberi da cocco che qui abbondano. Sono stati costruiti anche una manciata di edifici che vengono occupati per brevi periodi di tempo dagli abitanti della cittadina. L'Oasi di Deltotron è ricca di piante officinali e di spezie di vario tipo, e qui trovano rifugio diversi tipi di animali tipici del deserto.
- **Oasi di Mothallah:** La più grande oasi del Deserto delle Ruote, conosciuta anche da alcuni studiosi originari di altre zone del Continente di Teris perchè considerata punto di partenza di spedizioni dirette alla *Voragine di Dillon*. È costituita da due laghi dalla forma irregolari e superficie quasi uguale tra loro, ed è sede di una comunità di quasi 500 persone (tutti umani). Il terreno fertile e ricco di acqua permette la coltivazione di alcuni tipi di piante (come ad esempio il mais), ma l'oasi è naturalmente ricca di vari tipi di piante, tra cui l'albero di banane, l'orzo e la Galadria che qui cresce in diversi punti. Alcuni degli abitanti sono esperti viaggiatori del deserto, e alcuni dietro un giusto compenso possono fare da guida per raggiungere la Voragine di Dillon.
- **Oasi di Betria:** Grande quasi il doppio dell'Oasi di Deltotron, l'Oasi di Betria si trova in una delle aree più isolate di tutto il deserto. Visivamente molto caratteristica, è formata da 6 piccoli paghi distinti, disposti a diverse altezze su un piccolo altopiano, e collegati tra loro da piccoli e tortuosi torrenti. È sede di una folta comunità di volpi del deserto, che trova qui molte delle piante e piccoli animaletti di cui si nutrono.

SACRARIO ANTICO

Questo è uno dei tanti luoghi di scavo, lasciati da tempo incustoditi, dove sono stati rinvenuti resti più imponenti e ricchi di mistero tra tutti quelli portati alla luce nel corso del tempo. I primi scavi portatono alla luce quelle che furono indicate come dei tumuli, formati da strutture di forma semisferica di varie dimensioni all'interno delle quali sono state rinvenute delle tombe. Il nome del luogo fu dato ai primi che rinvenirono le rovine, ritenendo che per la grandezza delle strutture e la presenza di oggetti di pregio all'interno furono costruite in onore di individui di grande importanza; le stesse tombe sono decorate con dei rilievi impreziositi in oro e argento.

In seguito, scavando più a Nord, sono state rinvenute le solite macchine note del Deserto delle Ruote, ma anche resti di antiche strutture e fondamenta di pietra di quelle che si ritengono fossero case e abitazioni di varia natura. Sono stati rinvenuti anche due pozzi, uno dei quali tecnicamente ancora utilizzabile (l'altro è stato riempito dalla sabbia del deserto), ma evidentemente completamente prosciugato dell'acqua. Il sito probabilmente nasconde altri segreti ancora da svelare, ma non furono portate avanti ulteriori indagini sul luogo, che da anni versa in stato di abbandono. Sacrario Antico si trova su un piccolo altopiano in una zona relativamente tranquilla; questo ha permesso ai reperti portati alla luce di non venire di nuovo ricoperti dalle sabbie.

VORAGINE DI DILLON

Si tratta di un'immensa voragine, vagamente circolare e a forma di cono rivolto verso il basso, che cioè si restringe mentre si scende, dal diametro di circa 400 metri in cima. Da quando i primi testimoni noti hanno dato notizia della presenza di questo luogo, si è subito ipotizzato che la sua origine fosse da ricercare nel *Periodo delle Crepe*, e che questa fosse una delle tante Crepe prodotte, ma indagini approfondite hanno permesso di appurare, basate su testimonianze verbali tramandate da antiche famiglie di Nyren, che la voragine era già esistente prima della *Seconda Guerra Demoniaca*.

Alcuni dei primi esploratori hanno provato a calarsi lungo le sue pareti, ma tutti quanti sono stati risucchiati da una forza sconosciuta e sono scomparsi nel nulla. Vista dall'alto, sembra "semplicemente" un buco che scende lungo il terreno, senza che però si veda il fondo. Indagini successive hanno dimostrato che in questo luogo sono all'opera potenti forze magiche di Magia Demoniaca: questo ha portato alla supposizione che un tempo qui vivevano dei mezzo-demoni, ma non esiste alcun tipo di testimonianza che indichi la presenza di comunità di questa razza nel Deserto delle Ruote, da sempre abitato esclusivamente da umani, con l'eccezione di pochi drow risalenti al periodo di Qi'Radal Quivalesti. La Voragine di Dillon desta comunque molte preoccupazioni, data la sua natura che rimane completamente avvolta nel mistero.

14. PROTETTORATO DI KELEMO (Continente di Teris)

Questo stato si estende in una delle zone più settentrionali del Continente di Teris. Dal clima caldo ma più mite rispetto al Deserto delle Ruote, è uno stato con un acerto grado di indipendenza, ma controllato dalla Sendania (Contintente Valar), soprattutto per quanto riguarda l'economia e la politica estera.

COEFFICIENTI DI ABILITÀ

Armi ad asta x - Armi contundenti x - Armi da lancio x - Armi da tiro x - Armi esotiche x - Armi taglienti x) - Asce x - Artigianato x - Artigianato runico x - Capacità fisiche x - Conoscenze x - Deduzione x - Esploratore x - Fede nella Trinità x - Furtività x - Inventiva x - Magia dell'Ordine x - Magia demoniaca x - Magia di Gaia x - Magia Runica x - Mestieri x - Socializzazione x - Speciale (Manipolare sogni x, Distruttore demoniaco x)

I. Caratteri generali ed eventi storici

Il Protettorato di Kelemo è stato a lungo un territorio selvaggio e privo di un governo centrale. La sua posizione, confinente con il solo Deserto delle Ruote e circondato per lo più dall'oceano hanno di fatto isolato questa penisola dal resto del continente, impedendo la formazione di centri abitati di rilievo e favorendo il proliferare di creature allo stato selvatico. Per molto tempo è stato abitato per lo più da piccoli gruppi sparsi di ominus e persone in fuga da qualcuno o qualcosa. Durante la *Guerra del Monco* fu invece teatro di alcune battaglie violente sul finire della campagna bellica, quando le truppe di Qi'Radal hanno iniziato ad arretrare inesorabilmente. Questi eventi devastarono il territorio e lo resero ancor meno popolato.

La frammentazione del territorio portò alla formazione, dopo la guerra, di tribù (principalmente di ominus) con una propria identità sociale e culturale, quasi tutte lungo i confini del bosco che copre circa metà del territorio. Le differenze iniziarono a far nascere attriti

e scontri soprattutto diplomatici e verbali, ma quasi mai sfociavano in veri e propri scontri armati per via dell'indole degli ominus; si verificarono comunque alcuni incidenti, e il tentativo di controllo del territorio ad ogni costo permise la continua nascita e morte di molti clan e culture. Non di rado tali contrasti si verificavano all'interno di una stessa tribù, cosa che conduceva ad una scissione che il più delle volte comportava un indebolimento generale.

Storie narrate dai tramandatori anziani ominus parlano di due tentativi distinti di unificare sotto un unico regno le tribù, senza successo. Il primo intorno al -550 AC ad opera di un conquistatore che tramite le sue forze militari riuscì a mettere sotto il suo controllo circa metà del territorio, in gran parte attorno alla foresta; con la sua prepatura scomparsa a causa di una malattia fulminante, il suo regno si disgregò rapidamente, ridando vita alle vecchie divisioni. Il secondo risale ail -300 AC con la costituzione di un'alleanza formale tra le tribù maggiori al fine di creare una sorta di stato confederale; l'idea, mossa dai principali leader, fu comunque osteggiata da molte figure minori, principalmente per interessi personali e diverse prospettive, chiudendo questo esperimento dopo circa 40 anni di tentativi.
A breve distanza di tempo da questi fatti, scoppiò la Seconda Guerra Demoniaca, evento che creò subbuglio tra la popolazione locale: gli ominus avevano ancora dentro di se la paura per la minaccia dei demoni, e la consapevolezza di non essere abbastanza forti da poterli combattere. Lo scontro bellico, un conflitto su scala mondiale, ebbe un andamento molto lento, con gli schieramenti che studiavano meticolosamente ogni mossa prima di agire, e con molte schermaglie di piccola entità. Le tribù ominus qui stanziate iniziarono ad avvertire gli effetti della guerra solo anni dopo il suo inizio. Quando iniziarono i primi scontri, intervenne la Sendania.

L'impero più importante del Continente Valar da sempre ha avuto mire di espansione e controllo nel Continente di Teris, frenate più volte da varie questioni (politiche, economiche, tattiche). Accordi diplomatici, per vari motivi e in particolare la diffidenza verso i valariani, non hanno mai sortito buoni risultati sul piano politico. Pur sotto un'alleanza internazionale globale per respingere la minaccia dei demoni, la Sendania disloca la maggior parte delle truppe nel Continente Valar, fornendo principalmente supporto tattico via mare, ma vede un modo per sfruttare a suo vantaggio la situazione. La strategia di guerra non prevede difese solide per il territorio degli ominus, considerato tatticamente poco rilevante, ma gli equilibri altalenanti della guerra portano ad ondate scontri sanguinari anche qui.
La Sendania arriva quindi con dei suoi ambasciatori per prendere contatti con le principali tribù di ominus; decantando l'assenza di supporto da parte dei popoli del Continente di Teris, cerca di mettersi in buona luce offrendo un supporto militare attivo per la difesa del territorio per tutta la durata della guerra. L'accordo, articolato in diversi punti e spinto dalle paure degli ominus, prevede in caso di vittoria l'acquisizione del territorio da parte della Sendania sotto certi punti di vista, prima di tutto quello amministrativo. Vengono fatte al contempo alcune concessioni alle tribù.
Lo scopo della Sendania è poter avere una sorta di stato vassallo nel Continente di Teris, con tutti i benefici che ne conseguono, e l'accordo acquista maggior valenza per le popolazioni locali in seguito a due battaglie importanti che garantiscono la difesa di questi luoghi. Finita la guerra, diverse entità del Continente di Teris, in particolare la Reania e il Regno di Ke'Mal, osteggia la presenza dei sendaniani, ma vengono a loro volta legittimati dalle tribù ominus che si sono sentite difese. La guerra secolare, chiusa con un evento apocalittico, ha del tutto svuotato i popoli del mondo di Ethran, quindi le condizioni poste dalla Sendania furono accettate anche in relazione al loro contributo bellico.

Nasce ufficialmente il Protettorato di Kelemo, nell'anno 1 DC. Secondo gli accordi, modificati solo in minima parte durante gli ultimi anni, agli ominus sono concessi dei territori, gran parte dislocati nella foresta e i suoi confini, dove hanno potere amministrativo completo. La Sendania ha il controllo economico del Protettorato e la gestione della politica estera. Gli ominus sono tenuti ad intervenire militarmente se viene richiesto dalla Sendania, cosa finora mai accaduta. Le tribù sono tenute a versare una tassa annuale, che corrisponde al 10% dei loro ottenimenti e può essere pagata in denaro ma più spesso sotto forma di materie prime.
Il Protettorato di Kelemo è guidato da un Reggente, scelto direttamente dalla Sendania e quasi sempre è un umano teariano. Vive alla capitale e agisce come una sorta di re, ma tutte le sue decisioni sono subordinate al volere dello stato vassallo, del quale comunque fa gli interessi.

II. Centri abitati

ABETE

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 4.910
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (79%), Ominus (20%), Mezzo-demoni (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Abete è il primo dei tre villaggi costruiti dopo che la città di Kelemo è diventato il centro amministrativo e di comando effettivo del Protettorato; la prima pietra fu posata nel 193 DC. Come per Cedro e Pioppo, si sviluppa attorno al porto, da dove partono navi carichi di persone e merci arrivate via terra da Kelemo e destinate a raggiungere i porti del Regno di Ke'Mal e le zone più occidentali della Reania. Ad esclusione del porto, le cui banchine e palazzine sono tutte fatte in pietra, case e negozi sono state realizzate in legno e quasi tutte ad un solo piano; le strade sono in terra battuta.
La popolazione è tranquilla, ordinata, laboriosa e gentile con gli stranieri. Abete non presenta alcun tipo di attrattiva, le stesse locande presenti sono poche e di piccole dimensioni e non attrezzate per grandi numeri di visitatori che decidano di fermarsi qui. Quasi tutte le persone in transito si imbarcano appena arrivate, o al massimo entro il giorno dopo. La zona a Nord-Ovest di Abete è protetta da una piccola cinta muraria presidiata da un gruppo armato di 8-10 persone e diverse trappole sparse sul terreno: da questa direzione è possibile l'attacco di creature selvagge, che comunque rappresentano un pericolo facilmente gestibile.

CEDRO

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 7.416
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (74%), Ominus (21%), Mezzo-demoni (5%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Si tratta del più recente villaggio costruito nel Protettorato, la sua inaugurazione risale al 258 DC. La cittadina di Abete, a causa dei crescenti traffici, stava incontrando problemi logistici sempre più difficili da gestire che si decidero di risolvere creando un nuovo centro abitato. Parte della popolazione di Abete fu trasferita nella neonata Cedro, la quale vide aumentare rapidamente il numero di abitanti nel giro di breve tempo e diventando dopo Kelemo in centro abitato del Protettorato più popoloso.
Cedro gestisce sia i traffici marittimi in partenza (verso le zone centrali della Reania e il Golfo di Sheradan) che i transiti terrestri da e per il Deserto delle Ruote e le zone più distanti dagli oceani del Continente di Teris. La sua fondazione ha favorito l'interesse commerciale, e non solo, di altri stati nei confronti del Protettorato e quindi della Sendania, che per questo motivo ha investito risorse per il potenziamento delle strade. Gli ultimi anni hanno visto un flusso importante di Teariani diretti verso Kelemo per imbarcarsi il Continente Valar.
Cedro è per lo più ofrmata da edifici fatti con mattoni di fango e trattati con un particolare tipo di intonaco che li rende resistenti all'acqua e l'umidità; la particolare composizione del materiale, ricavato lungo le coste, permette una resistenza media nel tempo di questi mattoni per circa 70 anni, prima che si deteriorino e debbano essere sostituiti. Come per gli altri centri abitati del Protettorato, differisce solo il porto che ha strutture realizzate in marmo. Cedro è un vero proprio punto di passaggio, dove i viaggiatori sostano per diversi giorni prima di intraprendere il viaggio verso Kelemo e si preparano adeguatamente con numerose provviste nel caso siano diretti verso il deserto. Le locande sono numerose e ai confini cittadini ci sono campi coltivati con alberi di cocco, datteri e banane.

FENCH

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 2.238
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Ominus (94%), Umani (5%), Mezzo-demoni (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questo piccolo villaggio si è sviluppato in tempi recenti, ovvero intorno al 320 DC, quando vennero scoperte falde acquifere non connesse al Lago Konda, situate a circa 5 Km dalle sue coste, dalle quali sono poi stati ricavati dei pozzi e dei canali di irrigazione. Si è formato dall'unione di 2 tribù molto piccole di ominus che da decenni vedevano ridursi sempre più. Circa metà delle abitazioni sono fatte di tende, le altre in strutture semplici di legno e paglia; le poche costruzioni più robuste, in mattoni, sono state erette in tempi più recenti dai pochi umani che si sono trasferiti in questo luogo.
Fench è governata da 2 figure denominate Attendenti, una per ognuna delle tribù originarie. Ogni decisione per essere approvata deve essere avvallata da entrambi, in caso di pareri discordanti si affrontano in sfide ogni volta differenti in cui il vincitore ha il potere decisionale definitivo. Quasi tutti gli ominus presenti parlano esclusivamente un antico dialetto che anche tra gli esponenti della loro razza è considerato arcaico, il che complica la comunicazione con eventuali visitatori, visti comunque con sospetto. La forma d'uso è quella di offrire ospitalità agli stranieri, ma si fa spesso capire loro che una permanenza di oltre 2-3 giorni non è mai ben accetta. La popolazione vive soprattutto di coltivazioni, sfruttando il terreno fertile della zona, e di pesca tramite barche sul lago; Fench dispone infatti di un molo e 5 barche.

KELEMO

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 23.784
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (81%), Ominus (15%), Mezzo-demoni (3%), Asura (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

La capitale che prende il nome al protettorato sorge come un semplice porto di scambio. Lungo le sue coste, dove le acque sono piuttosto profonde, sorgono nel 3 DC porti d'attracco, magazzini e centri di smistamento merci ma nessun altro tipo di attività: ha la funzione di "ponte" tra due continenti, e più precisamente tra la Sendania e il Continente di Teris, e la totalità della popolazione sono lavoratori che svolgono attività stagionale e si alternano su turnazioni di 3 o più mesi. Tutti i beni (anche persone) transitano da Kelemo per prendere la via del mare o raggiungere altre destinazioni: è un semplice centro di passaggio temporaneo.
La Sendania d'altro canto non ha reali interessi per questo territorio, se non quello di proteggerlo da minacce esterne volte a conquistarlo a sua volta, e quindi si limita ad imporre un controllo militarizzato lungo i confini e le principali vie d'ingresso al fine di ridurre al minimo eventuali problemi. Il centro di Kelemo viene quindi sorvegliato lungo i suoi confini, anche per contrastare le attività di brigantaggio e furto, e le guardie si occupano anche di scortare le carovane lungo le vie di comunicazioni terrestri.

Per tradizione la trasformazione a vero e proprio centro urbano di Kelemo viene fissato il 189 DC. La popolazione nel corso del tempo cresce fino a toccare circa 4.000 unità, ma nel corso di quest'anno avviene una migrazione imponente di ominus, tra le tribù situate lungo i confini della foresta del Protettorato, a causa della formazione di una Crepa. Kelemo raddoppia improvvisamente la sua popolazione, ma il senso di collaborazione prevale inaspettatamente sui normali contrasti che si vengono a creare, tra due popolazioni che di fatto non si sono mai realmente confrontate tra loro. Pur in mezzo a difficoltà di diversa natura, si avvia la costruzione di diverse case cui seguono anche negozi, botteghe artigiane, locande.
L'evoluzione sociale del Protettorato spinge la Sendania a riformarne la struttura politica per fornire maggior controllo: viene creata la figura del Reggente, il cui compito è quello di gestire e coordinare prima la città di Kelemo ed in seguito anche tutto il territorio del Protettorato, ma sempre in base ai voleri dello stato padrone. Viene inoltre fornita una certa indipendenza economica e la possibilità di formare un esercito, e vengono mantenute tutte le promesse fatte agli ominus negli accordi del 1 DC.

La città di Kelemo si allarga notevolmente: arrivano nuovi abitanti e molti dei lavoratori del porto, diversi umani valariani, decidono di trasferirsi definitivamente qui insieme alle loro famiglie, grazie anche all'aiuto economico fornito dalla Sendania che ha tutto l'interesse a veder prolificare il luogo. La costruzione della cinta muraria inizia solo nel 307 DC, ma già nel 191 DC viene posata la prima pietra della torre che domina la città e al cui interno sono poste tutti i centri di potere politico ed amministrativo. Completata nel 227 DC, replica le famosi torri gigantesche tipiche del Continente Valar ed in particolare della Sendania, è una struttura alta 120 metri e base quadrata di 30 metri di lato. Si trova quasi esattamente al centro della città (che possiede una superficie simile a quella di un cerchio) ed escludendo nobili, addetti amministrativi e sale del Reggente ospita circa 300 abitanti, con due locande, un'armeria, due empori e tre magazzini.
Il cuore pulsante rimane comunuque il porto, che col tempo ha aumentato notevolmente i suoi traffici. Per via di difficoltà logistiche e gestionali, negli ultimi tempi è diventato quasi del tutto un porto di arrivo di navi dal Continente Valar, le cui merci (e persone) vengono poi trasferite via terra ai villaggi costruiti lungo le coste del Protettorato che fungono da porti con destinazioni specifiche lungo il Continente di Teris, oppure sfruttando le comunicazioni terrestre attraversano il Deserto delle Ruote. Quasi tutti i traffici in partenza da Kelemo via mare sono diretti verso il Continente Valar.
Le abitazioni di Kelemo risultano un intreccio tra l'architettura degli ominus nativi del luogo e della Sendania. Il centro, cresciuto rapidamente e senza una chiara pianificazione, è un dedalo di vie e incroci formato da case che possono essere di legno e paglia o in solide strutture in pietra, che si mischiano tra loro insieme alla popolazione residente. Questo ha favorito un mescolarsi tra le varie razze e la creazione di una cultura ibrida comune tra di esse, che a sua volta ha favorito un rafforzamento dei legami tra gli abitanti e non si sentono legati più ad una piuttosto che ad un'altra: si considerano semplicemente Kelemiani. Tra gli umani, teariani e valariani sono divisi piuttosto equamente come numero, con una piccola percentuale di reaniani residenti. Kelemo è inoltre sede di numerose ambasciate, sia dei regni del Continente di Teris che del Continente Valar: seppur sotto il controllo della Sendania, il Protettorato viene visto come una specie di territorio neutrale e punto di incontro ideale per il dialogo tra i vari stati.

PIOPPO

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 4.299
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (85%), Ominus (9%), Drow (6%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Il villaggio di Pioppo è il porto per le navi in partenza verso le coste orientali del Continente Teris, in particolare verso i porti del Regno di Tirinto, Regno Wu e Regno Wei. Le costruzioni sono costruite usando allo stesso tempo pietra e legno, ad eccezione del porto che spicca per essere stato costruito con una pietra dal colore nero lucido, estratta da una cava poco a Est del centro abitato.
A differenza di Abete e Cedro, il villaggio di Pioppo ha una piccola quota di navi in arrivo dal Continente Valar; è inoltre quello con le banchine più ampie e profonde, dato che dai suoi moli partono navi più grandi con un pescaggio maggiore, strutturate per viaggi molto più lunghi e maggiori capacità di carico. Nel Protettorato è famosa per ospitare una piccola comunità di elfi scuri, per lo più reietti dei loro casati in tempi passati. I terreni a Sud del villaggio sono noti per le estese coltivazioni di piante del mango, del caffè e del cacao, dai quali si ricava un dolce tipico della zona e molto apprezzato.

III. Luoghi di interesse

COLLINE ECO

È una catena collinare lunga e stretta che si sviluppa approssimativamente da Nord a Sud, divisa in due zone ben distinte da un tratto pianeggiante. Sono rilievi dolci e facilmente attraversabili, ricchi di vegetazione bassa e una fauna piuttosto varia. Le vette più alte raggiungono i 500 metri e si trovano prevalentemente nella zona a Nord (gli abitanti del luogo si riferiscono ad *Eco Nord* e *Eco Sud* per distinguere i due gruppi di colline).
Le Colline Eco sono il principale motivo che rendono il Protettorato di Kelemo un luogo più rigoglioso e dal clima mite rispetto alla zona tropicale nella quale si trova: bloccano l'aria calda e umida che proviene da Est, per cui anche nei periodi più caldi dell'anno le temperature difficilmente superano i 35 °C. Parte di questa barriera dipende principalmente dai forti venti che spirano di continuo, alimentati in parte da cavità sotterranee che trovano sfogo da pertugi e grotte diffusi su tutto il territorio; l'origine di questi fenomeni non è del tutto naturale, sebbene non se ne conoscano di preciso le cause. Il nome "Eco" deriva dai suoni prodotti da questi venti continuamente in molti luoghi, con un timbro caratteristico e facilmente riconoscibile dagli abitanti del luogo.
Il terreno delle Colline Eco è fertile e rigoglioso, permettendo a diverse famiglie di stabilire qui delle abitazioni e renderle coltivazioni, alcune piuttosto estese; molte tenute sono formate anche da più famiglie che si sono accorpate insieme, e non è raro trovare gruppi formati anche da 30-40 persone. La maggior parte dei prodotti vengono poi venduti non solo all'interno del Protettorato di Kelemo, ma anche alle carovane che si dirigono verso il Deserto delle Ruote.

DISTESA KRELL

Si tratta di una vasta zona compresa approssimativamente tra i villaggi di Abete e Cedro, dal terreno arido ricoperto da rocce e sterpaglie. Sia la fauna che la flora sono scarsamente presenti, per lo più con vegetazione bassa che riesce a crescere solo nei periodi più freddi dell'anno e animali di piccola taglia. Il clima è generalmente caldo e secco e le precipitazioni sono molto rare. Durante la *Seconda Guerra Demoniaca* in questo luogo erano di istanza una guarnigione di 3000 soldati, tutti umani valariani appartenenti all'esercito Sendariano, guidati da Krell Sentah Ta'al Miran, generale di lungo corso ma poco apprezzato per le sue scarse capacità tattiche e militari.
Intorno al -57 AC vennero attaccati da un'incursione imprevista da parte di un esercito formato da umani e demoni, arrivati tramite la forzatura di un blocco navale e sbarcati nei pressi dell'attuale cittadina di Abete. Le truppe valariane in numero inferiore, con scarsa esperienza e non adeguatamente preparate (ferme da quasi 10 anni senza essere mai entrate direttamente nel conflitto) furono colte di sorpresa ma riuscirono a ritirarsi. Molti degli scontri che si svolsero nel corso dei mesi successivi furono schermaglie tra piccoli gruppi, che ritardarono l'avanzata dell'esercito avversario e favorirono la faticosa e lenta ritirata. A quasi 4 mesi dall'inizio della battaglia, sulla base di informazioni che poi si rivelarono errate il comandante Krell effettuò un'incursione con gran parte dell'esercito nel campo avversario, ma fu sconfitto e rimase ucciso dopo essere stato accerchiato. Le scarse capacità di comunicazioni non permisero di sapere ai difensori che da li ad un paio di giorni sarebbe giunto un contingente di supporto, che riuscì nell'intendo di sbaragliare i nemici. Molte delle notizie su quella battaglia furono dimenticate o volutamente omesse, e ufficialmente Krell viene considerato un eroe che lanciatosi contro le truppe avversarie ottenne una gloriosa vittoria al prezzo della sua stessa vita.

FORESTA KISE

LA Foresta Kise è una distesa verde che copre più della metà di tutto il Protettorato di Kelemo. Si tratta di una foresta tra le più antiche, e nelle zone più interne sono presenti alberi secolari. Secondo le leggende degli ominus del luogo, risale addirittura al periodo prima della comparsa dell'uomo su Ethran, e persino prima della *Prima Guerra Demoniaca*. In effetti al suo interno sono stati rinvenuti residui fossili di creature del tutto scomparse su Ethran, così come fiori e piante del tutto assenti in altri luoghi del mondo e considerati antichi.
Kise è dominata dalla natura incontaminata. Piante, alberi e fiori crescono rigogliosi sfruttando un particolare clima meno secco e caldo rispetto alla zona sub-tropicale nella quale si trova, ed è facilmente percorribile per la presenza di ampi sentieri. Rimane però un luogo quasi del tutto spopolato per via della presenza di animali e creature pericolose, e in particolare per la presenza dei draghi.

Questi ultimi in particolare difendono il loro territorio in maniera aggressiva, non permettendo a nessuno di stabilirsi nella foresta o anche solo sfruttarne le risorse. Queste creature sono concentrate nella zona centrale e quella orientale, e anche durante la Seconda Guerra Demoniaca hanno reso inaccessibile (sia agli umani che ai demoni) questi luoghi.

- **Lago Konda:** Questo specchio d'acqua si è formato in tempi relativamente recenti, quando a causa di un terremoto si sono aperte delle falde acquifere sotterranee che nel giro di tempi brevi si sono accumulate nella depressione del luogo. Il lago raggiunge una profondità di circa 8 metri, ha una propria fauna ittica e le sue acque sono velenose per via di alcune sostanze presenti nel terreno delle quali si impregna l'acqua nelle falde sotterranee, prima di salire in superficie. I pesci sono immuni a queste sostanze, che non vengono assorbite dai loro organismi e permettono quindi di essere pescati e mangiati senza problemi.
- **Fiume Ilev:** Questo piccolo e tortuoso corso d'acqua si e formato dopo il Lago Konda, passando lungo un "corridoio" di terreno piuttosto friabile che ancora oggi viene eroso comportando un aumento lento ma costante della profondità del fiume, che comunque ad oggi non supera i 2 metri nei punti più profondi. La bassa profondità, il percorso tortuoso e la presenza di molte rocce che spuntano dal pelo dell'acqua rendono il fiume Ilev sostanzialmente non navigabile. Come per il lago da cui si genera, anche le sue acque hanno proprietà venefiche seppure con intensità minore.
- **Monte Tuono:** Si tratta di un rilievo che si innalza sulla foresta (in pianura) circostante. È un vulcano attivo altro più di 3500 metri, che non erutta da almeno 30 anni ma emette costantemente colate di lava, fumo e detriti che si depositano nelle zone circostanti. Nei periodi più freddi dell'anno quando è a riposo, sulla sua vetta nevica e si possono accumulare anche oltre 2 metri di neve. L'area circostante della foresta è formata da terreno secco e arido, ed è costellato di alberi secchi privi di foglie o morti, fornendo al paesaggio un aspetto desolato e privo di vita. Monte Tuono è noto per essere ricco di svariati tipi di minerali, ma al tempo stesso è inavvicinabile perchè dimora di draghi affini a questi ambienti, dalla natura bellicosa e aggressiva.
- **Velano:** Questa piccola distesa di sabbia bianca priva di vegetazione è ricoperta di geyser che emettono getti di acqua calda che arrivano all'altezza di 30 metri. La struttura a sifone nel sottosuolo è collegata in qualche modo a Monte Tuono situato circa 80 Km più a Nord; non a caso durante i periodi di maggior attività del vulcano si verificano episodi di getti d'acqua in modo più frequente e a maggiori altezze. Durante i periodi di maggior calma si verificano getti d'acqua una volta ogni 12-15 minuti.

HON-MAREN

Via di comunicazione già descritta al *Paragrafo 7: Regno Wei*, in origine terminava una volta arrivata nella città di Diptera, nel Deserto delle Ruote. La fondazione del Protettorato di Kelemo e il continuo aumento di traffico della città omonima ha convinto la Sendania a costruire una via di comunicazione terrestre. Questo tratto, più recente, è stato costruito procedendo in entrambe le direzioni (quindi con gruppi di lavoro che hanno iniziato da Diptera e a Kelemo) e si presenta completamente lastricata di pietra e più larga rispetto al tratto che attraversa il Deserto delle Ruote e l'Eleudica. Per quasi tutto il percorso si snoda curiosamente poco sotto il livello del terreno, mediamente di mezzo metro con ai lati dei muretti alti altrettanto. Lungo il suo percorso ci sono 4 locande attrezzate per far passare la notte ai viaggiatori in transito e dotati di stalle e maniscalchi per fornire assistenza alle cavalcature.

15. ISOLA DI ANODUR (Continente di Teris)

L'Isola di Anodur è un territorio a Sud-Est del Continente di Teris. La sua scoperta si è rivelata di grande importanza, perchè le ricchezze naturali presenti al suo interno ha permesso un grandissimo sviluppo a tutte quelle entità che hanno iniziato a sfruttarla, a cominciare dalle compagnie mercantili che operano ad Heren della Luce, ai viaggiatori in cerca di fortuna, ai pirati.

COEFFICIENTI DI ABILITÀ

Armi ad asta x1,2 (Tridente x1,0) - Armi contundenti x0,8 - Armi da lancio x1,0 (Dardi x0,8, Generico x1,1) - Armi da tiro x1,1 (Cerbottana x0,9) - Armi esotiche x0,8 (Frusta x1,1, Rete x1,1) - Armi taglienti x1,0 (Spade x0,8) - Asce x1,1 - Artigianato x0,9 (Alchimia x1,2, Lavorare i metalli x1,2, Lavorare i tessuti x1,2) - Artigianato runico x1,2 - Capacità fisiche x1,0 (Nuotare x1,1, Scalare x1,2) - Conoscenze x0,8 (Animali x1,1, Natura x1,2, Pietre e metalli x1,2, Trinità x0,7) - Deduzione x1,0 (Cercare x1,2, Osservare x1,1) - Esploratore x1,2 (Naturalista x1,3) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,8 (Muoversi silenziosamente x1,1, Nascondersi x1,1) - Inventiva x1,0 (Inventare Magie di ogni tipo x0,8, Inventare oggetti in metallo x1,2, Inventare Pietre runiche x1,2) - Magia dell'Ordine x0,8 - Magia demoniaca x0,8 - Magia di Gaia x0,8 (Magia del Potere x1,1) - Magia Runica x1,0 (Rune Ithildin x0,7) - Mestieri x1,1 (Addestrare animali x1,2, Marinaio x1,2, Pastore x1,2, Traduttore x0,8) - Socializzazione x1,0 (Condottiero x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x1,0, Distruttore demoniaco x1,0)

I. Caratteri generali ed eventi storici

SCOPERTA DELL'ISOLA

L'isola di Anodur fu scoperta casualmente nel -2.049 AC da una piccola flotta di navi mandata fuori rotta a causa di una violenta tempesta della durata di 2 giorni. Delle 11 navi solo 2 riuscirono a salvarsi, e vennero spinte talmente a Sud che all'alba del primo giorno di calma i pochi superstiti intravidero le coste dell'isola all'orizzonte. Le navi coinvolte erano piccole imbarcazioni, inadatte per la navigazione in alto mare, e lo sbarco sulla nuova terra rappresentava l'unica salvezza.

Tradizionalmente la scoperta viene attribuita alla città di Heren della Luce: gran parte degli uomini a bordo erano provenienti dall'allora villaggio; diversi di loro erano pescatori (molte delle navi erano dei pescherecci) ma erano presenti anche altre persone. L'isola, pur di notevoli dimensioni, non aveva visto il proliferare di popolazioni e civiltà, ma non fu mai veramente rivendicata dal villaggio di Heren.

COLONIZZAZIONE

I sopravvissuti iniziarono a colonizzare l'isola, creando il primo insediamento sfruttando materiali provenienti dalle stesse navi, e ben presto si resero conto che quel luogo era un'incredibile fonte di risorse naturali. Per alcuni anni rimasero isolati dal resto del mondo conosciuto, e solo 12 anni più tardi, nel -2.037 AC, una spedizione di avventurieri alla loro ricerca riuscì a trovare l'Isola ed i suoi superstiti.
La rivelazione di Anodur al resto del mondo fu il punto di svolta per il villaggio di Heren. La sua posizione la rendeva (all'epoca) il punto d'attracco più vicino all'isola, e fin da subito le merci provenienti dallo sfruttamento del nuovo territorio iniziarono a passare qui. Anodur si rivelò essere una fonte di risorse di ogni tipo, ma soprattutto di quelli più rari: metalli e minerali esotici, numerosi componenti alchemici, risorse animali di ogni tipo. Le prime associazioni commerciali volevano sfruttare al meglio la situazione ed Heren, un semplice villaggio senza alcun vero potere centrale, venne sfruttato come centro di gestione e smistamento ideale. Il suo piccolo molo venne allargato per ospitare molte navi di grande stazza, furono creati numerosi magazzini e nodi commerciali per vendere le merci ovunque.

Si crearono quindi fitte rotte commerciali navali, ma al contempo ci fu una migrazione verso l'isola stessa, che nel frattempo cadeva sotto il controllo delle compagnie commerciali. Furono create diversi centri abitati, ognuno con un proprio governo di controllo sotto il potere di una delle tante compagnie che volevano sfruttare il territorio, popolati con persone che cercavano nuove opportunità per la propria vita. E più l'isola veniva colonizzata, più le sue immense ricchezze venivano rivelate.

INDIPENDENZA E L'ARRIVO DEI NANI

Sebbene senza un reale controllo centrale e con una certa forma d'indipendenza, l'isola di Anodur veniva considerata come una sorta di protettorato di Heren, il cui dominio non era mai ben definito e cambiava spesso e volentieri. L'Isola venne letteralmente sfruttata, ed almeno nei primi tempi i coloni disponevano di molte possibilità per arricchirsi.
Le voci delle incredibili risorse presenti si sparse velocemente sui continenti conosciuti, attirando perfino una piccola comunità di nani, disposti perfino all'attraversamento dell'oceano. Questa piccola colonia si insediò in quelle che sono conosciute come le Montagne Azzurre, e qui crearono uno dei complessi minerari sotterranei più noti e importanti di Ethran. I nani qui scoprirono la più grande vena di Mithril conosciuta, ma anche giacimenti importanti di materiali comuni (in particolare carbone, zolfo, manganese, zinco) ed altri esotici, in particolare il Galvorn. Con l'estinzione dei nani, molte delle gallerie più profonde sono state sigillate, e si ritiene che alcuni di quei luoghi inaccessibili nascondano segreti terribili, ma molte delle strutture sono ancora funzionanti e la popolazione dell'isola continua a sfruttarle per l'estrazione dei minerali.

Lo sfruttamento dell'isola da parte delle compagnie commerciali divenne sempre più opprimente. Alcune di esse avevano raggiunto un tale livello di guadagni e potere da permettersi veri e propri eserciti regolari, con i quali potevano detenere il controllo. I coloni, che inizialmente godevano di ottime condizioni di vita, col tempo videro i loro privilegi e la loro libertà sempre più limitata.
I primi segnali di malcontento furono bloccati sul nascere; ogni centro abitato era un governo a se stante, che portava ad una mancanza di unità tra i vari gruppi di popolazione. Questo permetteva alle compagnie commerciali di controllare con una certa facilità la popolazione. Il primo vero segnale importante avvenne a seguito dell'affondamento di alcune navi contenenti numerosi materiali alchemici molto rari, che andarono in questo modo perduti. Questo portò ad atti di dura repressione, con molte vittime tra la popolazione. Questi eventi sono considerati come l'inizio vero e proprio della guerra civile, che sconvolse l'isola di Anodur per oltre 40 anni. Alla fine, i coloni ebbero la meglio sulle compagnie commerciali.

Il trattato di pace prevedeva l'indipendenza dell'isola di Anodur, ma al contempo stipulava numerosi accordi commerciali, gran parte dei quali con la città di Heren che nel frattempo era diventato un centro di grande importanza. Molti di quei trattati sono ancora

validi e gran parte delle risorse giungono ad Heren, dove vengono gestite e smistate dalle varie compagnie commerciali che governano la città, e che hanno diritto di sfruttamento di molti territori dell'isola.

II. Centri abitati

ACQUEVERDI

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 1.179
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (45%), Mezzi-demoni (40%), Drow (10%), Ominus (5%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Acqueverdi è un piccolo villaggio, uno dei centri abitati più a Sud dell'Isola di Anodur e relativamente isolato. La sua posizione, distante dal centro di potere dell'isola e nei pressi di alcuni dei territori più selvaggi, lo rendono un luogo relativamente pericoloso, a tal punto che l'intero villaggio, seppur piccolo, è protetto da una palizzata di legno alta 3 metri, che lo circonda completamente e che ha solo due accessi, uno a Nord e uno a Sud. Il suo nome deriva dal vicino lago di Acqueverdi, a causa del colore smeraldo delle sue acque dovuto alla presenza di una particolare alga depositata sul fondale.
Acqueverdi è famosa nella zona per ospitare la *Locanda della Foglia Sospesa*, ricavata all'interno di un immenso albero millenario: il salone principale ed il primo piano sono interamente ricavati all'interno del tronco, mentre alcune stanze sono state costruite sospese su alcuni dei rami più robusti; la struttura è completata da costruzioni laterali adibite a stalle e magazzini.
Nel villaggio ha residenza Willow Cavendish, famoso di essere il miglior cacciatore di tutta l'Isola di Anodur. Nativo del villaggio, lavora prevalentemente nel *Bosco Acre* e spesso ha aiutato Acqueverdi dalle minacce esterne, sia come ricognitore che come ottimo arciere.

- **Lago Acqueverdi:** Il nome di questo piccolo specchio d'acqua, che da anche il nome al villaggio vicino, deriva dalla particolare colorazione dell'acqua di un verde smeraldo molto acceso. Tale colorazione non è propria dell'acqua (che è potabile) da dovuta alla presenza dell'Alga della Magia, depositata su tutto il fondale. Si tratta di un componente molto raro ed al tempo stesso prezioso (è un componente importante per la creazione di numerosi oggetti magici) che qui si trova in grande abbondanza. Sulle rive del lago è presente una costruzione in legno di generose dimensioni, un tempo di proprietà di Eric De Man e ora di proprietà del Circolo degli Artigiani.
- **Colline di Acqueverdi:** Si tratta di una piccola zona ricca di rilievi, non più alti di 250 metri, che separano il villaggio di Acqueverdi dal lago omonimo. Sebbene non molto elevate, presentano molte asperità e nel corso del tempo è stato costruito un sentiero di terra battuta che permetta di attraversarle per giungere al lago.

ANODUR

- **Tipo:** Città
- **Popolazione:** 21.392
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (73%), Mezzi-demoni (26%), Drow (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

La capitale dell'isola è una città fortificata quasi del tutto isolata dal resto del territorio. La popolazione è suddivisa tra i nobili a capo dell'isola e gli esponenti delle varie compagnie che controllano il commercio, contrapposta alla popolazione più povera che vive in stato precario. Chi controlla la città continua ad arricchirsi sempre di più ed a vivere nell'ingordigia, sfruttando i continui proventi dall'esportazione dei numerosi beni estratti nell'isola. Il controllo viene mantenuto con la forza, tramite una milizia formata dalle stesse persone dei ceti più poveri, facendo leva sulla possibilità di una vita dignitosa. Molte delle famiglie più benestanti possiedono diverse abitazioni nel *Bosco Capestro*, che sfruttano durante la Stagione Airen.
Anodur è di fatto una sorta di terra isolata dal resto del territorio, unico centro non produttivo che però incamera quasi tutti i guadagni ottenuti. La città si sviluppa interamente in pianura; la zona esterna è costituita da abitazioni in legno e vive nel degrado, mentre la zona centrale (chiusa da una seconda cinta muraria in pietra) è occupata dai ricchi e dai nobili. Gran parte degli approvigionamenti per la città arrivano dai vasti campi coltivati che circondano Anodur. Dalla città parte una strada in completodegrado, che un tempo la congiungeva con Primo Approdo e con Folca, ma con il passare del tempo (causa l'incuria e l'inutilizzo) gran parte è andata distrutta, principalmente i tratti più distanti dalla città.

CAMPO PROFONDO

- **Tipo:** Città

- **Popolazione:** 17.884
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (60%), Mezzi-demoni (40%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Campo Profondo è il secondo centro abitato per dimensioni dell'Isola di Anodur ed il più importante snodo commerciale, oltre ad essere il principale porto per le navi in partenza ed arrivo dal Continente di Teris.
La città si sviluppa attorno ad una palizzata di legno, alta più di 3 metri e formata da mura in mattoni sui due ingressi. L'interno è strutturato in maniera simile ad una città del Far West, con quasi tutte le costruzioni in legno, strade e vie secondarie in terra battuta con un corso principale molto ampio che attraversa Campo Profondo per tutta la sua lunghezza, e strutture costruite secondo determinati criteri (la locanda, ad esempio, ricorda in tutto e per tutto i saloon tipici del far west, con tanto di ingresso basculante). La seconda cosa che balza all'occhio è l'enorme caoticità, con un continuo via vai di persone, carovane, manovali, mercenari… e malviventi.

Campo Profondo è col tempo diventato il principale porto dell'isola per via della posizione strategica: a metà strada tra molti dei villaggi e centri di raccolta di molti prodotti, in una zona relativamente tranquilla e vicina al mare. La città ha però da sempre attratto anche malintenzionati di ogni tipo, principalmente pirati ma anche diversi ladri e qualche assassino. Le guardie cittadine sono poche e mal addestrate, ed i governanti che si sono succeduti non hanno mai intrapreso azioni per migliorare la situazione; per questo Campo Profondo brulica di mercenari, molti assoldati direttamente sull'isola, con il compito di proteggere e scortare i vari carri e carovane. La situazione è tale che è stata istituita un'associazione cui hanno aderito gran parte dei mercenari, con il compito di contattare direttamente i mercanti e i carovanieri, in pratica degli intermediari che fungono da agenti.
Campo Profondo si trova a circa 10 Km dal mare, ma quando il centro abitato è sorto è stato anche edificato un piccolo villaggio sulla costa, inizialmente per i pescatori locali. In seguito, con l'aumento dei commerci e dell'importanza, è stato trasformato in un vero e proprio porto, in seguito ampliato più volte grazie anche agli stessi mercanti che avevano tutto l'interesse.
Campo Profondo è in gran parte autosufficiente: ad Ovest della città è presente una piana con molti alberi sparsi di vario tipo. Qui gli abitanti ed i principali lavoratori di stanza permanente riescono ad ottenere quasi tutti i beni per il sostentamento e lo sviluppo: legno di ottima qualità per le costruzioni, diversi tipi di frutta, selvaggina e animali dai quali ottenere pelli ed altre risorse. Il terreno risulta molto fertile, e ai margini si sono create poche ma prolifiche fattorie che coltivano diversi tipi di prodotti, tra cui un malto dal sapore molto speziato che viene usato per produrre la *Birra Salada*, una birra dal sapore unico e molto apprezzata, in parte esportata sul Continente di Teris e venduta a caro prezzo.

FOLCA

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 8.774
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Mezzi-demoni (75%), Umani (24%), Ominus (1%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Folca è il principale porto dell'isola che si affaccia sulla costa Ovest. Fin dai primi tempi è stata la principale comunità di mezzo-demoni giunti sull'Isola di Anodur, Per molto tempo nessun'altro esponente di altre razze veniva fatto entrare, ed ancora oggi sono forti gli attriti razziali. Escludendo la capitale dell'isola, si tratta dell'unico centro popolato difeso da una cinta muraria in pietra e da una piccola guarnigione cittadina, di circa 100 elementi e tutti mezzo-demoni.
Il villaggio vive principalmente di pesca, che esporta in grandi quantità, ma non solo. Qui vivono molti artigiani, la maggior parte dei quali lavora il legno, proveniente per lo più da *Bosco Capestro* situato a Nord; alcuni intagliatori sono veri e propri artisti, diventati famosi anche fuori dall'isola. Il governo è amministrato sempre e solo da mezzo-demoni, e la maggior parte degli umani vive nelle zone più povere.

Note per il Master: Vicino alla costa, nei pressi di una scogliera, vi è un passaggio sottomarino che conduce a delle grotte sotterranee che si espandono proprio sotto Folca. Il passaggio è ben nascosto e difficile da trovare, e si sviluppa per diverse centinaia di metri lungo un percorso tortuoso e sempre invaso dall'acqua. Il passaggio giunge in una grotta sotterranea, esattamente posta al centro di Folca ma a circa 100 metri sotto il livello del mare, sulla quale è presente una piattaforma pressapoco circolare di 40 metri di diametro. Al centro si trova un passaggio chiuso da una botola, che si apre solo con un complesso meccanismo nascosto.
Il passaggio da accesso ad un tunnel con tanto di scala a pioli di acciaio fissata alla parete (lavorata) profondo 15 metri, che da a sua volta su un'altro passaggio chiuso. Si tratta di una camera di fattura nanica. Mentre è aperta un passaggio, l'altro non può essere aperto, e quello inferiore non si apre finchè c'è acqua all'interno del tunnel. Una volta chiuso il passaggio superiore, un complicato sistema meccanico elimina l'acqua nel tunnel, permettendo di aprire quello inferiore e di scendere nel sottosuolo, dopo una discesa di circa 50 metri lungo un'altra scala d'acciaio.

In fondo si sviluppano tortuosi passaggi, caverne ed una torre, dimora di colui che governa questo luogo di nascosto. Si tratta del mago Carradin Tomqual, mezzo-demone esperto soprattutto di Magia di Gaia. Nel corso dei secoli è riuscito ad allungare notevolmente la sua vita ed a scoprire numerosi segreti. Il suo nome è noto a diversi maghi e se ne può trovare scritto in alcuni testi e libri, ma nessuno sa che è vivo e dove si nasconde. Le sue conoscenze sono tra le più vaste in assoluto, e molte di esse sono note solo a lui.

MAGENTA

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 4.830
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (45%), Drow (41%), Mezzi-demoni (14%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Questo villaggio di dimensioni non indifferenti è costutuito da un porto usato principalmente dai drow, la maggior parte dei quali viaggiano da e verso il Regno di Ke'Mal nel Continente di Teris. Di fatto qui esiste la principale base operativa del Ke'malesi sull'isola, dove conducono gran parte delle trattative con le compagnie commerciali che governano l'isola. Il villaggio è principalmente costituito da costruzioni in legno, tranne quelle dei commercianti e diplomatici drow che sono nel sottosuolo, appena sotto la superficie, alle quali si accede da un passaggio costituito da una sorta di piccolo anfiteatro circolare al centro quel quale si trova il collegamento.
Il più delle volte, i drow presenti qui viaggiano fino alla città di Anodur per portare avanti i loro affari, sebbene esistano strutture a Magenta per ospitare esponenti delle varie compagnie commerciali che operano. Quasi tutte le merci spedite via mare da Magenta sono dirette al Regno di Ke'Mal senza passare per Heren della Luce, ma costituiscono comunque sono una parte di tutti i beni comprati dai drow.

MERIDIO

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 3.198
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Ominus (91%), Umani (9%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Meridio è un villaggio che raccoglie gran parte degli ominus presenti sull'isola. Quando l'Isola di Anodur venne scoperta, esisteva già una piccola comunità di ominus, giunta fino a qui tramite tunnel sotterranei che in seguito sono crollati, isolandoli completamente dal resto del mondo. Inizialmente stanziati sulle *Colline Rosse*, furono spinti col tempo verso Ovest dai conquistatori che venivano dal Continente di Teris, fino a giungere sulle coste dell'oceano. Qui fondarono il villaggio di Meridio, uscendo definitivamente dal sottosuolo dove si erano stanziati per molto tempo; per questo motivo molti degli ominus sono della sottorazza del sottosuolo.
Il villaggio è connesso al resto dell'isola per mezzo di un sentiero che passa attraverso le Montagne Verdi; inizialmente questo venne creato per creare un collegamento con l'ingresso nelle miniere, ma in seguito venne allungato fino ad arrivare a Meridio. Il villaggio si sviluppa tutto in superficie, il sottosuolo in questo punto è composto da rocce porose e friabili, relativamente fragili e facili alle infiltrazioni d'acqua marina.

MIREN

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 2.117
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (89%), Mezzi-demoni (6%), Asura (5%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Miren viene considerato impropriamente il principale centro minerario dell'Isola di Anodur. Si tratta del centro abitativo principale dei minatori che lavorano nelle miniere sotterranee delle *Montagne Azzurre* passando per l'Ingresso Gloim, quello che conduce alle principali strutture sotterranee scavate dai nani quando secoli fa lavoravano nelle profondità della terra. Si stima che l'80% dei minatori dell'isola viva in questo luogo.
Il villaggio si sviluppa a circa 200 metri di altezza, lungo i primi pendii delle Montagne Azzurre, ed è formata da abitazioni in pietra. Sparsi per le vie sono presenti numerosi pozzi che arrivano alle tante falde acquifere sotterranee, e nel punto più a Est è presente un grande magazzino usati per rifornimenti di vario tipo usati durante i periodi più freddi dell'anno, quando le carovane di approvigionamento arrivano molto più di rado e per circa due mesi non passano affatto, quando questi luoghi si riempiono di neve.

Miren ospita anche un piccolo gruppo di Asura, che opera nelle miniere soprattutto per la manutenzione e la ristrutturazione delle miniere, oltre che per l'apertura di eventuali nuovi tunnel.

PICCO MARINO

- **Tipo:** Villaggio
- **Popolazione:** 1.713
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (97%), Asura (3%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Il villaggio di Picco Marino ha cambiato nome in seguito ai cataclismi che hanno sconvolto Ethran sul finire della seconda guerra contro i demoni. Un tempo era un fiorente villaggio sulla costa, ma a seguito degli smottamenti terrestri causati dalla magia, parte della costa è affondata e il terreno si è alzato, sollevando il villaggio ad oltre 2.000 metri di altezza. A ricordare quei tragici eventi è ancora presente gran parte del porto che un tempo dava sul mare, e che oggi si trova nei pressi dello strapiombo dal quale si può godere una magnifica vista sull'oceano.
Quasi tutte le abitazioni sono state ricostruite per contrastare il clima notevolmente cambiato. Picco Marino ora si sviluppa lungo il pendio delle montagne, attraverso vie piccole e strette circondate da abitazioni in mattoni dalle forme che seguono il profilo dei rilievi, ed in parte scavate nella montagna. Un'unica grande via attraversa il villaggio, tutta in salita, congiungendo i due ingressi. Quello più a Sud ha una porta d'ingresso, con tanto di colonne in pietra alte 3 metri ai lati. Il villaggio ha ancora una certa importanza, perchè è qui che sovente i carichi di minerali estratti nelle Montagne Azzurre vengono portati, per poi giungere a Campo Profondo tramite il sentiero che passa attraverso gli avvallamenti. Alcuni minatori vivono qui, preferendo il luogo al villaggio di Miren.

PRIMO APPRODO

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 5.961
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (52%), Mezzo-demoni (32%), Asura (12%), Dampiri (2%), Ominus (2%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Il nome di questo centro abitato deriva dall'essere stato il punto in cui sono approdati i primi a scoprire l'Isola di Anodur. In realtà il luogo preciso si trova pochi Km a Nord lungo la costa, Primo Approdo fu costruito in un luogo leggermente differente più adatto come posizione. Un tempo era il principale porto dal quale giungevano e partivano le navi per il Continente di Teris, ma a seguito della guerra civile e per questioni pratiche di sfruttamento del territorio, col tempo ha perso questo primato a favore di Campo Profondo. Le stesse vie di comunicazioni terrestri sono andate quasi tutte in disuso perchè non più praticate, e ne restano solo le rovine.
Col tempo, si è trasformato in un luogo che accoglie persone in fuga, pirati, contrabbandieri. La cittadina vive su un equilibrio basato su una sorta di rispetto: molti di coloro che vivono qui sono accumunate dal fallimento o dall'emarginazione, come un filo conduttore che tiene uniti tutti quanti. Per questo si tratta di un luogo relativamente tranquillo, per lo meno per chi ci vive in pianta stabile o è conosciuto. La maggior parte di chi si trova a Primo Approdo è un pirata dei mari o comunque un marinaio esperto di mare e navigazione, ed in molti chiedono passaggi (a prezzi onerosi) per giungere sul Continente di Teris o in altri luoghi.
Esiste anche un governo centrale che viene comunque rispettato. Si tratta di un luogo di rifugio, sul quale si vuole attirare meno attenzioni possibili, e la posizione defilata rispetto ai centri più importanti dell'isola contribuisce al mantenimento di questo stato di cose.

SESTRA

- **Tipo:** Cittadina
- **Popolazione:** 6.490
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** Umani (74%), Mezzi-demoni (26%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Sestra viene chiamata dagli abitanti dell'isola *Erbolario*. Si tratta del principale centro di raccolta, immagazzinamento e trasporto di piante ed erbe di vario tipo, quasi tutte usate in alchimia. Sestra è sorta da uno dei tanti gruppi nomadi giunti dopo la scoperta dell'isola, stanziatosi qui per via del terreno particolarmente fertile ed adatto alla crescita di diversi tipi di piante, alcune rare che generalmente si trovano solo allo steso selvatico.

I campi coltivati attorno a Sestra sono molto estesi e diversificati, offrendo un'interessante varietà cromatica che può essere apprezzata durante il periodo delle fioriture sui rilievi attorno. La cittadina però accoglie anche molti raccoglitori, che sfrutta i diversi tipi di terreni nei dintorni per la ricerca e la raccolta di piante che non possono essere coltivate: colline, montagne, il fiume che scorre accanto a Sestra, la piccola chiazza di bosco a Sud-Ovest: in ognuno di questi luoghi, sfruttando il particolare clima della zona, si possono trovare sostanze vegetali di vario tipo.

Sestra si sviluppa su un territorio pianeggiante, priva di fortificazioni e composta da abitazioni basse ad un solo piano, ma molte dotate di strutture sotterranee adibite a cantine e luoghi di conservazioni, con temperature più basse e costanti; quasi tutte sono costruite con un misto di legno e mattoni. Sparsi ovunque si possono trovare erboristi ed alchimisti, alcuni con le loro botteghe che operano a Sestra, mentre altri vendono le loro merci alle carovane che partono da qui o arrivano dalle cittadine a Nord e vanno verso Campo Profondo (in particolare Miren e Folca). Alcuni alchimisti hanno fama al di fuori dell'isola stessa.

VOROS E ZOROS

- **Tipo:** Villaggi
- **Popolazione:** 2.019 (Voros), 1.947 (Zoros)
- **Lingue:** Lingua
- **Razze:** *Voros*: Ominus (86%), Umani (14%) - Zoros: Ominus (89%), Umani (11%)
- **Esportazioni:** Beni esportati

Voros e Zoros sono due villaggi costruiti similari, costruiti con case basse e larghe interamente in legno, con piccoli campi coltivati e su ampie superfici leggermente collinari, in cui le singole abitazioni godono di ampi spazi e spesso circondati da ampi giardini recintati. Il villaggio più antico (Voros) fu edificato da una famiglia di ominus stanziatasi in una zona tranquilla e ralativamente povera di risorse rispetto al reso dell'isola, e di conseguenza di scarso interesse per le compagnie commerciali che controllano il territorio. A seguito di una faida interna alla famiglia fondatrice tra i due fratelli maggiori (Voros e Zoros), dopo circa 10 anni dalla fondazione del villaggio una lotta interna portò alla creazione di due fazioni opposte, ognuna guidata da uno dei fratelli.
Una vera e propria forma d'odio su visioni diametralmente opposte, e di natura atipica data la natura tranquilla e pacifica degli ominus. Gran parte degli abitanti quindi decise di andarsene, guidati dallo stesso Zoros che circa 1 anno dopo porrà le fondamenta per la creazione del suo villaggio.

Da quell'epoca sono passati molti secoli, ma i contrasti sono rimasti. Entrambi i villaggi mirano ad avere il controllo della zona e del rivale, e alcuni parlano anche di indipendenza dal resto dell'Isola di Anodur. Scontri e vessazioni sono comuni tra Voros e Zoros, così come scontri e combattimenti come formula di risoluzione dei vari contenziosi che si vengono a creare. Sono poche le famiglie che ritengono più saggio giungere ad un ricongiungimento tra le due fazioni, quindi sempre in minoranza su decisioni che riguardano queste questioni.
Entrambi i villaggi hanno un piccolo sviluppo sotterraneo, con alcuni cunicoli presenti sotto il livello del terreno, strutture comunque tipiche degli ominus. Tutti gli ingressi sono all'interno di abitazioni, inaccessibili quindi dall'esterno. Zoros in particolare possiede alcune coltivazioni di prodotti tipici del sottosuolo superficiale, il che gli ha permesso in periodi particolarmente freddi di superare con più facilità la difficile situazione climatica. Entrambi i villaggi sfruttano le risorse naturali della piana erbosa e leggermente collinare nella quale si trovano, e questo ha portato spesso a veri e propri scontri in campo aperto.

III. Luoghi di interesse

BOSCO ACRE

Bosco principalmente formato da pini neri con tronchi che superano anche i 50 metri di altezza. È attraversata da tanti e brevi sentieri, molti dei quali usati dai cacciatori che battono costantemente queste zone, ricche di molti tipi di selvaggina ma anche di creature mostruose. Si tratta dell'unica zona boschiva dell'Isola di Anodur che non contiene piante di particolare valore o rarità, ma ne presenta comunque molte di natura officinale. Gran parte dei pericoli esterni che minacciano Acqueverdi provengono da questa foresta, soprattutto insetti e vermi giganti, aberrazioni, animali mostruosi.
Ci sono molte storie riguardo l'origine del nome, ma nessuna di esse ha qualche elemento fondato.

BOSCO CAPESTRO

Questo bosco è formato da alberi di vario tipo ben distanziati tra loro su un terreno pianeggiante e regolare. Questo permette di attraversarlo con molta facilità, ma è anche molto sicuro per l'assenza di creature pericolose al suo interno. In questo luogo si trova la maggior concentrazione del ragno *Camminatore zoppo*: questo aracnide lungo al massimo 1 centimetro deve il suo nome alla

particolarità di muoversi pendendo sempre verso destra, come se durante la sua camminata zoppicasse. Da questo ragno è possibile ricavare la Seta Argentata, materiale estreramente raro e pregiato.
In questo luogo si pratica soventemente la caccia a scopo sportivo, in particolare da parte dei personaggi più di spicco che vivono nella capitale, e che qui hanno costruito delle residenze estive. Il particolare microclima conferisce al luogo un clima fresco e privo di umidità nei periodi più caldi dell'anno.

BOSCO CREMISI

Questo fitto bosco prende il nome dalla presenza dell'*Albero della Fiamma*, presente in grande quantità e affiancato ad altri alberi sempreverdi, che donano a tutto il luogo un'incredibile sfumatura cromatica. Sparsi sono inoltre presenti alberi da frutto, in particolare meli di diversi tipi.

CAMPO DELLA RINASCITA

Si tratta di un luogo di sepoltura dal forte carattere simbolico, al quale si legano delle credenze che hanno diversi proseliti. Secondo la leggenda le anime dei morti di coloro che vongono sepolti in questo luogo non raggiungono il regno dei morti (a qualunque altro luogo nel quale si crede giungano), ma rimangono in uno stato di sospensione, permettendo loro di reincarnarsi in futuro mantenendo tutte le proprie conoscenze e identità. Che sia vera o meno questa informazione, diversi regnanti e persone importanti del Continente di Teris vengono sepolti qui.
Si tratta di una zona circolare, scavata nel terreno in anelli concentrici, 3 per la precisione; il più basso si trova ad una profondità di 30 metri. Si sale e scende tra i vari livelli attraverso una serie di scalinate ai bordi. Molti cadaveri sono stati sepolti nel terreno, al livello più basso, con sopra una lapide, mentre sulle pareti laterali dei 3 livelli concentrici sono state scavate delle entrate che portano a delle cripte.

COLLINE ROSSE

Le Colline Rosse un tempo erano rilievi dolci e verdeggianti. Col passare degli anni, si sono trasformati in un'immensa cava a cielo aperto. Questo è l'unico luogo nel quale è possibile estrarre l'Otataral, il minerale rosso che ha la capacità di annullare la magia. Viene estratto sulla superficie o poco sotto, e viene poi trasportato attraverso il Fiume Nero a Sestra dove viene subito messo su delle carovane in viaggio verso Campo Profondo.
L'intera zona è disseminata di accampamenti, che fungono da centri di raccolta sia del materiale raccolto che dei lavoratori, dove hanno vitto e alloggio. Molti di quelli che lavorano in queste cave sono schiavi oppure volontari, in quanto il costante contatto con l'otataral produce effetti nocivi sulla salute, fino al raggiungimento della pazzia e dell'annullamento delle capacità magiche. Gli accampamenti sono collegati tra loro da una fitta rete di sentieri.

CREPA DEL VENTO

Durante il Periodo delle Crepe in questa zona si è creata la più grossa Crepa mai apparsa sull'Isola di Anodur. Con la fine di questo terribile periodo, tutte quelle apparse su Ethran si sono dissolte nel giro di poco tempo, e molti degli effetti redisui sono scomparsi, permettendo di ricostruire nelle zone danneggiate. Ma in alcune rare zone effetti strani e pericolosi hanno continuato a colpire le zone interessate, come in questo caso. Gli studiosi hanno affibiato il termine *Crepe Residuali* a questi fenomeni.

La Crepa del Vento è una delle Crepe Residuali più grandi conosciute: si sviluppa per oltre 70 Km lungo il suo lato più lungo, il terreno è brullo ed accidentato e non vi cresce quasi alcun tipo di pianta. Deve il nome alle incessanti folate di vento che la colpiscono di continuo, con uragani che superano anche i 500 Km/h, forse il segno più evidente della natura magica della zona. Di fatto è una zona disabitata, se non per la presenza di alcuni elementali dell'aria che si trovano a proprio agio; si ritiene che la loro presenza sia stata causata dalla stessa Crepa, la quale probabilmente ha aperto un portale con il loro piano di esistenza. Se così è stato, ora di quel portale non resta più alcuna traccia, almeno per quello che si è potuto osservare.
Nonostante la pericolosità della zona (i venti cambiano direzione ed intensità di continuo, e sono in grado di sollevare senza alcun problema animali anche più grossi e massicci di un elefante, facendoli volare a grandi altezze e distanze) alcuni esploratori molto arditi vi si recano per raccogliere l'unica forma di vita vegetale che vi cresce: il Dente del Sangue.

FALANFRITI

Si tratta di un territorio collinare, formato da rilievi dolci e regolari e verdeggianti. La sua particolare posizione mitiga leggermente le correnti umide che spirano da Ovest sull'isola, rendendo il clima della città di Anodur e di Bosco Capestro più asciutto, in particolare nei periodi più caldi dell'anno.

FIUME ANODUR

Il Fiume Anodur è un percorso d'acqua agitato, che attraversa la zona a Nord dell'isola e passa attraverso un territorio circostante ricco di piccoli rilievi (avvallamenti e colline). La sua conformazione lo rende difficilmente navigabile, e solo per piccoli tratti. Un tempo costituiva un'importante riserva d'acqua per quello che un tempo era il villaggio Grigio, quello che un tempo occupava il territorio delle Rovine Grigie. Ora le sue acque sono ancora utilizzabili per la coltivazione (molti dei campi attorno alla città di Anodur le sfruttano), ma la presenza di un batterio pericoloso per l'uomo le hanno rese imbevibili; tutte le razze senzienti principali di Ethran sono colpite da questa malattia, ma non gli animali, che invece vivono in grande quantità lungo le sue sponde, in particolare nei tratti in cui attraversa *Bosco Capestro* e *Bosco Cremisi*.

FIUME GIALLO

Il Fiume Giallo è il principale corso d'acqua dell'isola. È un corso d'acqua tranquillo, ma al contempo lungo tutto il tratto pianeggiante di dimensioni tali da essere navigabile da navi di ogni tipo fluviale. Viene principalmente sfruttato per il trasporto di carichi di Alga della Magia dal lago Acqueverdi a Campo Profondo e per quelli di alcuni tipi di pietre che vengono raccolte più a Sud lungo il suo fondale, e che sono utilizzate per lavorazioni artigianali (gioielleria, lavorazioni artistiche e Pietre runiche). Il Fiume Giallo è anche un'importante riserva di prodotti ittici, che vengono pescati lungo il suo percorso.

FIUME KOL

È un ramo del fiume Anodur, che si separa da esso dopo aver attraversato *Bosco Capestro*. Come per il corso dal quale deriva, le acque di questo fiume non sono potabili per via di un batterio presente; a differenza di Fiume Anodur, però, Fiume Kol si divide in piccoli e numerosi rami sotterranei, che passando attraverso la porosa roccia *Crenite* presenti in queste zone la purificano. Molte delle riserve idriche della città di Anodur derivano proprio da numerosi pozzi che vanno a pescare nelle falde acquifere sotterranee del fiume.

FIUME NERO

È il corso d'acqua che passa accanto a Sestra. Il limo contenuto sul suo fondale, molto scuro, è ideale per la coltivazione di diversi tipi di piante che vengono fatte crescere nei campi a Ovest di Sestra, e le sue acque sono la principale fonte idrica di tutta questa zona dell'isola. Nonostante il suo percorso molto irregolare, si sviluppa su declivi molto dolci e regolari ed è facilmente navigabile, in particolare il suo tratto verso Nord. Gran parte dell'Otataral estratto dalle Colline Rosse viene infatti portato via fiume a Sestra.

FORESTA DEI SOGNI INFRANTI

Si tratta del luogo più bramato ed al tempo stesso pericoloso dell'Isola di Anodur. Al suo interno sono presenti numerose risorse naturali molto rare e ricercate, ma nonostante questo in pochi si avventurano al suo interno.
Diverse aree sono popolate da bestie di natura magica, in particolare basilischi e esseri vetegali ostili (tutti immuni agli effetti magici della foresta). Ma molti di loro vivono in specifiche zone dalle quali non si allontanano, e spesso basta un buon cacciatore o conoscitore della zona per evitarli. Il grande pericolo però è causato dalla pioggia: in tutta la foresta possono formarsi fenomeni atmosferici associati a precipitazioni in maniera repentina ed imprevista, come se le normali leggi della natura qui non siano applicabili. Può trattarsi di un qualunque fenomeno di pioggia conosciuto, da quelle più fini e leggere a veri e propri acquazzoni.
Si tratta di una piogga maledetta; un tempo si riteneva che avesse la capacità di distruggere i sogni di coloro che ne venivano colpiti (da cui il nome della foresta), ma in seguito si è scoperto che ha la capacità di dissolvere i ricordi in maniera permanente dalle vittime colpite. Ogni singola goccia di pioggia che viene a contatto con la vittima, cancella un singolo ricordo, e la vittima si sente come se gli fosse stato sottratto qualcosa che non sa ben definire. I ricordi sono eliminati in maniera del tutto casuale, e possono essere di qualunque tipo (anche conoscenze di varia natura, comprese le Ricette e gli incantesimi conosciuti). Se tutti i ricordi vengono eliminati, cosa che richiede pochi secondi se si rimane sotto la pioggia battente, la vittima cessa di esistere, scomparendo in una nuvoletta simile alla nebbia. Non esiste alcun sistema noto per far recuperare i ricordi perduti.

Sono stati tentati molti sistemi magici per contrastare questo fenomeno, compresi incantesimi per il controllo del tempo atmosferico, ma sono inefficaci. L'unico sistema per evitare di farsi toccare dalle gocce di pioggia è quello di trovare un riparo. I pochi che si avventurano nella foresta hanno imparato a riconoscere alcuni segnali naturali che annunciano l'arrivo della pioggia, e sfruttano un rifugio costruito in una zona relativamente tranquilla come riparo.
La foresta è molto fitta, è priva di sentieri praticabili ed è difficile orientarsi al suo interno; la luce solare filtra a fatica e molti alberi hanno un aspetto decadente, quasi morente. In compenso qui crescono diversi tipi di piante rare ed utilizzate in numerosi preparati alchemici: Agodoro, Akalia, Dolcespina (ai margini più esterni), Legnoscuro, Pargen, Fiore del Lamento.

LAGO GRANDE

È il più grande lago dell'Isola di Anodur. È una buona fonte di approvigionamento di diverse risorse, sia ittiche che vegetali. Gran parte del pescato viene da piccole comunità sparse lungo il lago, che poi vengono quanto ottenuto a Folca. Le acque di questo specchio

d'acqua sono molto chiare e limpide, e il fondale è formato da rocce. Condotti naturali sotterranei portano parte dell'acqua fino a Folca, fornendo di acqua potabile il villaggio.

MINIERE NANICHE (INGRESSI)

L'Isola di Anodur è famosa per aver ospitato una delle comunità naniche più prolifiche di tutta Ethran, i quali hanno scavato le miniere più profonde e ramificate conosciute. I nani sono scesi molto in profondità, arrivando anche ad aprire passaggi chiusi da millenni dove si celavano dormienti esseri e segreti mai scoperti dagli abitanti del pianeta, e che sono stati richiusi dai immensi portali dotati di potente Magia Runica prima che la razza si estinse.
Le miniere naniche sulkl'isola si sono sempre dimosatrate particolarmente prolifiche, in particolare di minerali rari ed esotici. È qui che per la prima volta è venuto alla luce il Galvorn, trovato a grandi profondità, ma si trovano anche grossi giagimenti di Mithril e Viridium.
Sebbene i nani siano scomparsi da secoli, le loro strutture sono ancora in gran parte intatte, tranne che nei livelli inferiori dove si trovano solo resti distrutti e passaggi chiusi dai già citati portali magici, dei quali nessuno sa cosa contengono. Gran parte dei minatori che sfruttano le antiche gallerie si limitano a espandersi con nuovi tunnel nelle zone più superficiali che, sebbene meno ricche, permettono ancora un buon livello di estrazione dei vari minerali. Esistono 3 ingressi ancora aperti un tempo costruiti dai nani, ognuno dei quali possiede delle strutture abitative: tutti quanti si trovano ad altezze elevate e per tutto il periodo freddo dell'anno l'accesso viene bloccato dalle nevi, motivo per cui i minatori che vi lavorano passano mesi via dalle loro case.

- **Ingresso Gloim:** Si tratta dell'ingresso principale e del più famoso, situato nella zona Sud delle Montagne Azzurre. Le gallerie portano ad un vasto primo livello dove i nani hanno costruito un immenso centro abitativo dotato di tutti i confort (almeno secondo gli standard nanici). Da qui poi si diparte una serie di ascensori mossi attraverso complicati meccanismi fatti interamente in pietra ed ancora funzionanti. Le miniere qui presenti sono le più profonde in assoluto, e nei livelli più bassi ancora accessibili si trovano incredibili fucine un tempo alimentate da corsi di lava, ora spente.
- **Ingresso Durlhang:** È l'ingresso a Nord delle Montagne Azzurre, ed è anche il più isolato e difficile da raggiungere. Non esistono veri e proprie vie d'accesso, se non un sentiero appena abbozzato e non segnato sulle mappe creato dagli stessi pochi minatori che vengono qui a scavare nelle profondità della terra. Gran parte dei materiali estratti qui non sono esportati, ma usati dalla popolazione della stessa isola.
- **Ingresso Badul:** Si tratta dell'ingresso situato sulle Montagne Verdi. Le gallerie principali furono scavate dai nani, ma da sempre qui la maggior parte dei minatori sono umani. Qui vengono estratti la maggior parte dei minerali e dei metalli più comuni (in particolare il ferro).

MONTAGNE AZZURRE

Le Montagne Azzurre sono la principale catena montuosa dell'Isola di Anodur, famosa in particolare perchè qui si sono stanziati la maggior parte dei nani che sono giunti qui, scavando nelle profondità di questi luoghi le loro famose miniere. Si tratta di rilievi molto ripidi e sconnessi, di difficile accesso; le poche vie presenti percorribili sono state costruite nell'arco di un lungo periodo, sfruttando le rare zone in cui fosse possibile farlo. Inoltre, da dopo la seconda guerra contro i demoni, smottamenti tettonici causati dagli scontri magici hanno "compresso" la zona, portando ad un innalzamento delle montagne; i picchi più elevati arrivano a superare i 6.000 metri d'altezza.
L'interno delle Montagne Azzurre è ricco di minerali e metalli esotici, motivo principale che ha portato i nani a scavare qui le loro miniere. In particolare sono presenti giacimenti importanti di Galvorn e Mithril, ma anche di altri metalli preziosi (compresi oro, argento e platino). Anche se nei giorni presenti i minatori lavorano a profondità inferiori rispetto a quanto facevano i nani, l'estrazione è ancora su alti livelli.
Le Montagne Azzurre sono talmente impervie che gran parte della loro superficie è ancora inesplorata, e nel tempo si sono andati a moltiplicare storie di vario tipo sui segreti che nascondono tali luoghi.

MONTAGNE VERDI

La seconda catena montuosa dell'Isola di Anodur è sicuramente meno estesa e meno ricca di metalli preziosi, ma ugualmente impervia. Possiede rilievi meno alti rispetto alle *Montagne Azzurre*, ma presenta pendenze ed asperità ancor più difficili da superare. Non esiste alcun centro abitato di rilievo, se non piccole comunità di non più di 100 abitanti sparse e case di allevatori nelle zone più basse. Qui si trova il terzo ingresso nanico alle miniere dell'isola; pur non avendo quantità rilevanti di metalli e minerali preziosi, le profondità contengono comunque ferro, argento e giacimenti importanti di rame e zinco.
Sotto le miniere esistono intricati tunnel e passaggi naturali, abitati per lo più da diversi mostri e creature ostili tipiche del sottosuolo.

RADURA DIMENTICATA

Questa piana irregolare dalla vegetazione bassa e selvaggia è stata teatro di una importante battaglia, che vide scontrarsi frontalmente gli eserciti dei coloni dissidenti e quelli dei mercanti che volevano mantenere il controllo sull'isola, durante la guerra civile. Viene ricordata come lo scontro con il più ampio impiego di uomini, che mirava al controllo di un'importante zona per il passaggio delle truppe e dei rifornimenti; gli annali riportano che gli eserciti contavano più di 60.000 uomini a testa (vinta dalla congregazione dei mercanti, al prezzo di gravi perdite).
Oggi in questa piana si possono ancora trovare i resti di barricate e strutture in pietra, fossati scavati e resti di trappole di vario tipo. Di notte si aggirano per il luogo alcuni non-morti che sbucano da sotto il terreno, residui antichi dei combattenti di quella battaglia. Di giorno è essenzialmente una landa desolata, con alcune abitazioni sparse sui bordi più esterni. Ogni tanto avventurieri e piccoli predatori si aggirano alla ricerca di zone nascoste e ricchezze perdute.

ROVINE GRIGIE

Un tempo questo luogo era costituito da una cittadina, particolarmente importante perchè crocevia di carovane che andavano verso Primo Approdo (che un tempo era un porto molto più importante dell'Isola di Anodur) provenienti da Folca, e quindi dalle zone a Sud. Inoltre da qui partivano molti minatori che lavoravano nelle miniere di queste zone, e che erano collegate con l'ingresso Durlhang delle miniere naniche.
In seguito ad una violenta scossa di terremoto, che produssero ingenti danni, si aprirono alcuni passaggi nel sottosuolo che permisero a diverse creature ostili di invadere la cittadina stessa. Tra la sempre meno importanza della strada commerciale che passava di qui, i continui attacchi dal sottosuolo e l'estinzione dei nani, l'intero luogo cadde in rovina. Ad oggi i collegamenti con Folca sono quasi del tutto scomparsi e tutta l'area è altamente pericolosa. In seguito, le stesse acque del Fiume Anodur, la cui sorgente è nei pressi delle rovine, è stato avvelenato dalle stesse creature che, emergendo in superficie, hanno inquinato la zona con sostanze di vario tipo.

ROVINE MISTË

Questo luogo risale ad un tempo antecedente alla scoperta dell'Isola di Anodur. Si tratta di una struttura centrale in pietra di pianta ottagonale, formata da blocchi monolitici ed in condizioni ancora molto buone, e da una piana attorno scavata in più punti con colonne di pietra al loro interno, che ricordano le fondamenta di di case e palazzi di una città di piccole dimensioni.
La fattura viene vagamente associata a quella nanica, ma gli archeologi sono sicuri che la struttura risale ad un periodo antecedente alla venuta dei nani. Sono molti i misteri che avvolgono questo luogo, e sono state avanzate diverse ipotesi che si basano sulle poche e frammentarie informazioni a disposizione. Il nome delle rovine è quello di una delle lune di Ethran: quando si trova sola in cielo in una specifica zona di cielo, la tenue luce che proietta passa attraverso le guglie più alte della struttura centrale proiettano sul terreno una serie di 3 ideogrammi in lingua demoniaca, dal significato incerto ma che generalmente vengono tradotti come: *Lo scultore tornerà all'apertura dei cancelli*.
Le rovine si trovano in un luogo desolato, privo di centri abitati.

CAPITOLO 7: Storia

Storia

CAPITOLO 8: Organizzazioni

Organizzazioni

1. L'ORDINE DELLE DEPOSITARIE

L'Ordine delle Depositarie si ispira a quello delle Aes Sedai dei romanzi di Robert Jordan sulla "*Ruota del Tempo*". È un'organizzazione diffusa su quasi tutte le terre emerse di Ethran con oltre 3.500 anni di storia alle spalle. Conosciuto da chiunque e temuto da molti, l'Ordine ha plasmato nel corso dei secoli le sorti e le sventure del mondo, intervenendo apertamente negli eventi più importanti ed agendo all'ombra di regnanti e potenti, contribuendo in maniera determinante alle loro fortune ma con la capacità ed il potere di controllarli ed indirizzare le loro decisioni.
L'Ordine delle Depositarie, come suggerisce il nome, è unicamente composto da Depositarie, quindi solo da donne di razza umana. Nato come gruppo di donne che condividevano lo stesso dono, nel giro di poco tempo si è espanso, fondando numerose sedi sparse per il mondo (le cosiddette "Torri del Potere") ed acquistando influenza presso governatori, regnanti e persone altolocate. Le loro capacità magiche, in un mondo dove la Magia Demoniaca è appannaggio principalmente dei demoni e la Magia di Gaia accantonata per via di superstizioni e pregiudizi, vennero viste come una porta aperta su un mondo ricco di possibilità. Convinti di sfruttare tale potere, hanno permesso alle Depositarie di accedere alle più alte cariche di potere, senza rendersi conto che quel potere che tanto bramavano non lo potevano detenere né controllare; permettendo all'Ordine di ordire le sue trame sfruttando un'influenza e delle risorse altrimenti inaccessibili.
Nel corso del tempo la reputazione delle Depositarie si lega alle conseguenza delle loro gesta, al loro modo di comportarsi, all'alone di mistero e di potere che le circonda. Molti sono i modi con i quali vengono chiamate: Seleniti, Adoratrici della Luna, Tessitrici di Ethran, Mano nascosta dei potenti, Ingannatrici, Manipolatrici del Fuoco Primordiale, Distruttrici di mondi. In rari casi sono chiamate "Ingannatrici della morte": l'uso della Magia dell'Ordine altera il loro ciclo vitale, allungando la loro vita di almeno 5 volte quella di un comune essere umano (alcune Depositarie sono vissute per oltre 500 anni).

I. Storia dell'Ordine

NASCITA DELL'ORDINE

Il requisito fondamentale per essere membro dell'Ordine è la capacità di usare la Magia dell'Ordine, dalla quale prende il nome l'organizzazione stessa. Per questo la scoperta di questa forma di magia e la fondazione dell'Ordine risalgono allo stesso periodo.

La scoperta della Magia dell'Ordine risale a Selene, riconosciuta come la prima Depositaria su Ethran e fondatrice dell'Ordine. La sua figura è avvolta tra la storia, il mito ed il mistero, a tratti nebulosa a tal punto che non si capisce dove finisce la verità ed inizia la leggenda.
Nasce il 27 Lefcter -1.601 AC, ma in realtà nessuno conosce la vera data di nascita. Della sua infanzia si conosce poco o nulla, le uniche certezze sono le origini povere probabilmente contadine; le ipotesi più accreditate narrano che attorno ai 5 anni i suoi genitori vennero catturati e torturati da degli assassini e che lei fu costretta ad assistere per tre giorni a quelle azioni macabre. Si nutrono molti dubbi storici su questa versione, ma viene spesso citata quale fenomeno scatenante la sua capacità unica di riuscire a controllare poteri di due Cerchie distinte, unica tra tutte le Depositarie passate e viventi. Le poche notizie frammentarie diventano nulle nei successivi anni della sua vita. L'unica certezza è che si allontanò dai centri abitati, vagando per territori inesplorati e costretta a sopravvivere lottando ogni giorno con la natura selvaggia, i suoi pericoli e le sue tentazioni. Alcuni suoi diari, scritti molti anni dopo questo periodo, narreranno di alcune delle sue avventure giovanili affrontate in questo periodo; di questi documenti sono arrivati ai giorni nostri solo alcuni frammenti, ma tra le altre cose emerge che Selene in questi suoi viaggi non era sola, ma in compagnia di un'altra persona. Molti ritengono che fu quest'ultima a dare a Selene le basi per lo studio della meditazione e della concentrazione che poi le permetteranno di scoprire la Magia dell'Ordine.
In realtà Selene quando ancora molto giovane si mise in viaggio per territori inesplorati, ma da sola. I suoi genitori, cui teneva moltissimo, morirono a causa di un'epidemia che colpì l'intera regione. La morte giunse dopo giorni di agonia, e lei ancora piccolissima era costretta a badare loro e vederli soffrire; in seguito lei stessa si ammalò, ma dopo oltre un mese il suo corpo riuscì a debellare la malattia. La sua mente, fragile e facilmente condizionabile, subì un forte contraccolpo da quegli eventi, facendo emergere la sua natura latente schizofrenica, la sua doppia personalità che col tempo prenderà il sopravvento e ne condizionerà tutte le fortune e le sventure. In effetti i suoi diari è come se si parlasse di due persone distinte ma in realtà è la stessa Selene che parla di lei, a volte con una personalità ed a volte con l'altra; ma come già detto si crede che nei suoi viaggi semplicemente viaggiò in compagnia di un'altra persona.

La conoscenza del passato di Selene diviene più chiara a partire dai suoi 17 anni; nei suoi scritti più famosi, "*La forma reale dell'ignoto*", una raccolta di quattro manoscritti dove vengono descritte le basi delle sue scoperte, con una descrizione accurata delle tecniche di meditazione apprese durante i suoi anni passati a viaggiare nella natura selvaggia. In uno di questi viaggi ebbe la fortuna di conoscere

una piccola comunità di ominus della superficie. Desiderosa di non fermarsi, ma ferita ed affamata da recenti vicissitudini, chiede rifugio per qualche notte riuscendo a convincere la comunità locale. Ma a spingerla a rimanere era anche il fascino prodotto su di lei dalle storie che da piccola aveva sentito dai genitori sulla Magia di Gaia.
Voleva sapere tutto su quell'arte, ma non voleva chiedere nulla agli ominus: perché sapeva che non gli avrebbero detto nulla, e soprattutto per il suo forte orgoglio personale. Ma la brama era troppo forte: tutte le notti passate con loro sgattaiolava fuori dalla sua tenda e si recava di nascosto a spiare il capo della tribù, persona in grado di usare la Magia di Gaia. Nei primi tempi non riusciva a capire: l'ominus dedicava sempre un paio d'ore allo studio della Magia di Gaia, ma tutto quello che faceva era meditare, rimanere seduto a fissare il fuoco acceso davanti a lui. Selene rimaneva colpita quando vedeva produrre degli effetti tangibili, ma non riusciva a capire come riusciva a produrli. Dopo oltre 10 giorni passati nel piccolo villaggio infine chiese lumi sulla Magia di Gaia, ma come si aspettava gli ominus (troppo gelosi dei loro segreti) non la aiutarono. Riprese quindi i suoi viaggi, ma rimase colpita da una frase che le rivolsero prima di partire: *È necessario entrare in comunione con il creato, ma tu non sei abbastanza forte per poterlo fare*.
La Magia di Gaia in fondo ha parecchi elementi in comune con la Magia dell'Ordine, quello che cambia è l'approccio mentale. Selene non colse quello che gli ominus volevano dire, ma questo suo errore le permise di giungere a scoperte epocali. Tenace a raggiungere i suoi scopi passò un intero anno tra zone montane impervie, cercando ostinatamente di riprodurre la Magia di Gaia. La sua natura passionale ed emotiva non le permettevano di fare alcun tipo di progresso, ma col tempo le permisero di sviluppare nuove capacità. La sua vita cambiò quando, seduta su una roccia dopo un violento acquazzone, osservava le ombre proiettate dai raggi solari sulle chiome degli alberi, con animo calmo e meditabondo, assaporando le emozioni che vivevano in quel momento dentro di lei. I suoi scritti narrano che vide le ombre mutare, cambiare forma davanti ai suoi occhi in maniera innaturale. Il termine *Fuoco Primordiale* probabilmente ha avuto origine quel giorno; di fronte a quegli eventi nati dal caso e mal controllati, Selene avvertiva dentro di se uno strano calore che le riscaldava il corpo.
Nei mesi successivi Selene provò a replicare l'evento, poi a produrne di nuovi. Non sapeva se era vera Magia di Gaia, gli effetti prodotti non erano simili a quelli di cui aveva sentito parlare, ma passarono altri anni prima che riuscì a scoprire le tecniche di concentrazioni necessarie per sfruttare i nuovi poteri di cui disponeva. Tradizionalmente la scoperta del Fuoco Primordiale viene datata -1.551 AC, ma la nascita della Magia dell'Ordine è fissata nel -1.544 AC, ben sette anni dopo, quando Selene fisserà le prime regole fondamentali per l'utilizzo di tale potere.

Le notizie sugli anni seguenti sono frammentari, spesso vaghe e per lo più di seconda mano, tratte da osservatori esterni e poco chiare per non dire inattendibili. Si pensa che Selene tornò alla civiltà, iniziò a viaggiare da una città all'altra continuando a sviluppare le sue capacità ed a cercare altre persone in grado di usare il Fuoco Primordiale. Ben presto si rese conto che solo le donne umane erano in grado di manipolarlo, cosa che confermò i suoi sospetti sul fatto che quella non era semplice Magia di Gaia. Si formarono piccoli gruppi sparsi nelle città più grandi, che venivano visti con sospetto e timore: l'uso della magia ancora oggi è malvisto, ed in un'epoca dove le Depositarie ancora non esistevano spesso questi malumori sfociavano in veri e propri scontri fisici. Col tempo le prime Seleniti (fu il primo termine con il quale vennero chiamate) si riunirono in segreto, accomunate dal desiderio di apprendere sempre di più sui loro poteri. In seguito, molte di loro divennero viaggiatrici erranti, allo scopo di allontanarsi dalle minacce di una società che non le volevano e per essere libere di espandere le loro conoscenze.
Formalmente la fondazione dell'Ordine delle Depositarie è datata -1.544 AC, ma rimase un'associazione segreta per diversi anni; le Depositarie, termine che veniva solo ora ad essere utilizzato, venivano viste alla stregua di criminali da cacciare e togliere dalla società, ed alcuni regni crearono specifiche leggi che metteva al bando quelle donne che facevano uso dei loro nuovi poteri. Selene nel frattempo stava già pensando al futuro della sua neonata organizzazione. Pur avendo passato i 50 anni aveva l'aspetto di una ventenne, e più il tempo passava più si convinceva che dipendeva dall'uso della Magia da lei scoperta. La sua sete di conoscenza era senza fine, si narra che passava fino a tre giorni senza dormire, per poi riposarsi un paio d'ore prima di riprendere i suoi studi. Durante i suoi viaggi e le sue scoperte, scoprì un luogo nel quale i suoi poteri erano amplificati; in seguito si rese conto che solo alcune delle nuove incantatrici da lei "scoperte" usufruivano di questo fenomeno, ma in un primo momento ritenne che quel luogo fosse l'origine dei loro poteri. Non si sa come, né attraverso quali fondi, ma riuscì a trovare il modo di costruire quella che fu la loro prima sede, e che in seguito divenne la Torre della Cerchia delle Ombre. Correva l'anno -1.543 AC, ed ancora oggi sul vecchio ingresso viene riportata la targa affissa a quel tempo, che riporta la scritta: "*La nostra paura: la conoscenza che ci viene nascosta*". Inizialmente era una struttura massiccia ma altamente pratica e semplice, poco distante da un centro abitato ma fuori da esso, abbastanza da non far nascere troppe domande sul suo conto.

In molte storie e leggende narrate sulla vita di Selene, è da questo momento in poi che emerge in maniera molto forte la sua capacità di dominare i poteri di due Cerchie. Col tempo ci si rese conto che ogni Depositaria era in grado di creare solo alcuni tipi di effetti, e ben presto ci si rese conto che tali differenze dipendevano dal carattere di ogni singola Selenita. Probabilmente alcune delle Depositarie notarono la natura ambivalente di Selene, in particolare quelle più vicine a lei e fidate, ma quasi tutti i testi scritti in quel periodo sono originati da Selene stessa. Molti ritengono che all'epoca qualcuno conosceva il motivo dell'appartenenza a due Cerchie (Ombre ed Alterazione) della fondatrice dell'Ordine, ma quella conoscenza si è persa nel tempo ed ad oggi si fanno solo congetture.

Fatto sta che col passare degli anni, grazie anche all'aumento esponenziale delle appartenenti alla nuova organizzazione, si iniziarono a formare quelle che oggi chiamiamo Cerchie. Inizialmente almeno un paio di loro si formarono da Depositarie che si distaccarono dall'Ordine stesso, formando gruppi a se stanti (per un certo periodo le Cerchie della Morte e della Divinazione furono formalmente organizzazioni a se stanti, si riuniranno all'Ordine solo decenni dopo). Inizialmente vengono formate sette Cerchie: Vita, Morte, Ombre, Elementi, Protezione, Alterazione, Divinazione. Le altre verranno solo in seguito. Con la loro formazione, ci si rende conto che la sede dell'Ordine ha influenza solo sulle Depositarie della Cerchia delle Ombre. Vengono avvallate diverse teorie a riguardo, la Cerchia della Morte ritiene che dipende dal fatto che usano una forma di magia differente (motivo per cui insieme a quella della Divinazione si staccheranno dall'Ordine) e si creano i primi contrasti che poi nei secoli successivi porteranno a tutti gli attriti che ancora oggi persistono all'interno dello stesso Ordine. La Cerchia delle Ombre si sente legittimata ad avere maggior potere nell'Ordine, ma è la stessa Selene a tenere a bada la Cerchia di cui lei stessa è il capo.
Solo col passare degli anni, comprendendo meglio alcuni aspetti della Magia dell'Ordine, Selene scoprirà quelli che vengono chiamati comunemente "*Punti Focali*", zone nelle quali Depositarie di una singola Cerchia possono usare i suoi poteri con una potenza superiore rispetto al normale. Saranno in questi punti che sorgeranno le future Torri di ogni singola Cerchia. Nessuno sa come Selene fu in grado di scoprire queste zone, e cosa ancora più sconvolgente determinò ben undici di questi Punti Focali, anticipando di fatto la scoperta che alle Cerchie conosciute ne mancavano ancora quattro ignote. Con la costruzione delle nuove sedi sparse per il mondo, l'Ordine amplia a dismisura il suo campo d'azione territoriale, ma l'elevata dispersione che ne deriva rende le singole Cerchie gruppi a se stanti dotati di autonomia totale rispetto a tutte le altre. Solo coi i secoli successivi, con la creazione della strutture gerarchica dell'Ordine e dalla lotta contro i comuni nemici (prima i regnanti e le popolazioni che non vedono di buon occhio le Depositarie, poi contro demoni e Senz'anima) le Cerchie acquisteranno un certo tipo di compattezza ed unione, pur cercando di mantenere una certa libertà rispetto alle altre e non di rado facendo lotta tra di loro per la supremazia.

Gli ultimi anni della vita di Selene sono un mistero. Poco a poco lascia il potere dell'organizzazione da lei creata in mano alle nuove Depositarie: nella sua vita ha sempre voluto ricercare la conoscenza, ampliare le sue capacità magiche, non partecipare a lunghi e tediosi dibattiti sull'organizzazione dell'Ordine od alle lotte per il potere. In seguito, attraverso circostanze misteriose muore all'età di 170 anni, anche se i suoi contemporanei dichiareranno che il suo aspetto ricordava ancora quello di una quarantenne dal bellissimo aspetto. Molti interrogativi sono stati sollevati sulla sua fine: il corpo venne trovato dalle due attendenti più fidate, e secondo le ultime volontà della stessa Selene non è stato fatto vedere da nessun altro. Le uniche dichiarazioni parlano di morte per cause naturali, sempre che si possa parlare di "naturale" per una donna che ha vissuto circa il doppio degli anni rispetto ad una normale persona. Il corpo è stato avvolto in un telo bianco secondo quanto scritto nel testamento, posto su una pira ad una settimana dalla morte e bruciato.
I dubbi sulla ricostruzione sono molti: la testimonianza fu solo verbale, nessuno al di fuori delle due attendenti vide il corpo, le cause della morte non vennero mai verificate da una persona competente e le condizioni fisiche di Selene sono sempre apparse ottime nei suoi ultimi mesi di vita. Il testamento, del quale l'originale è andato perso e ne esiste solo una copia redatta anni dopo la morte, fa nascere molte congetture per via della natura delle richieste contenute. In presenza di ben pochi fatti, le congetture si sono moltiplicate nel corso dei secoli. Chi ritiene che abbia voluto fuggire dalla civiltà nascondendosi in luoghi remoti, chi crede che abbia voluto continuare a controllare l'Ordine di nascosto manipolando le Depositarie a capo delle Cerchie, chi crede sia stata assassinata, si vocifera anche di un patto che avrebbe stipulato con i demoni (i rivali per antonomasia delle Depositarie) per sfruttare la Magia Demoniaca ed ottenere uno stato d'esistenza superiore.
Gli anni che seguirono alla sua morte furono di caos, dolore e morte per l'Ordine. Senza più la loro guida spirituale, che in qualche modo con la sola presenza teneva uniti i pezzi, scoppiarono guerre di successione per il potere, all'interno di un gruppo che contava oramai decine di migliaia di Depositarie ognuna con i propri scopi personali. Nato come raggruppamento di donne unite dalla scoperta della Magia dell'Ordine e desiderose di ampliare le loro conoscenze, l'Ordine delle Depositarie si muove senza un vero scopo a tenerlo unito; molti storici ritengono che, se verso la fine della *Guerra dell'Ordine* (guerra interna scoppiata tra le varie Cerchie nell'anno -1.426 AC per determinare quale avrebbe dovuto governare all'interno dell'Ordine, durata 10 anni e combattuta portando alla morte di migliaia di Depositarie) i regnanti non avessero mosso loro stessi guerra contro l'Ordine, questo si sarebbe sfaldato e disciolto tra le pieghe del tempo. L'attacco dei regni, in particolare quelli umani, fu quello scopo comune che rinsaldò i legami tra le varie Cerchie, unite contro un'unica minaccia al fine di sopravvivere.

PERCEZIONE DELL'ORDINE DELLE DEPOSITARIE

In realtà non fu una vera e propria guerra organizzata ma diversi regni, indipendentemente l'uno dall'altro, fece incursioni, sabotaggi o veri e propri attacchi alle sedi delle Depositarie ed a tutti quelli che le appoggiavano (soprattutto mercanti ed associazioni che fornivano aiuti economici). Alcuni storici ritengono che la vittoria dell'Ordine, impegnato all'inizio dell'offensiva con la rivolta interna della *Guerra dell'Ordine*, dipenda principalmente dalla disorganizzazione dei vari stati che volevano debellare quella che ritenevano una minaccia per i loro territori e per Ethran stessa.
Le Depositarie furono costrette a difendersi da diversi attaccanti, ma grazie ai loro poteri e ad una ritrovata unione d'intenti riuscirono a respingere il nemico. Sotto molti aspetti, quella serie di contese che si verificarono in varie zone del mondo sono considerate l'inizio

di una guerra ben più vasta; ossessionati dal debellare quella che ritenevano una minaccia, diversi stati sottovalutarono la forza emergente del drow Qi'Radal Quivalesti, detto "Il Monco", che sfruttò la situazione ci caos per iniziare il suo periodo di conquiste e dando il via alla cosiddetta *Guerra del Monco*, che per circa 80 anni porterà morte e distruzione su tutto il Continente di Teris e in parte sul Continente Valar. Si tratta di un passaggio determinante per la storia dell'Ordine; durante questo periodo si formò la struttura gerarchica interna che ancora oggi è utilizzata, le Cerchie avvicinate dal comune nemico si ricompattarono e molte donne (soprattutto bambine e ragazze) cercarono rifugio tra le Depositarie dalla guerra, spinte dall'idea che accedere alla Magia dell''Ordine le avrebbe aiutate a sopravvivere.
Col volgere della guerra a favore del Monco, i regni dei mezzo-demoni (ed in un secondo momento degli umani) decisero di chiedere aiuto alle Depositarie; quella mossa dettata in parte dalla disperazione ed in parte da alcuni trattati tra i vari stati, non fu solo fondamentale per la sconfitta di Qi'Radal, ma per la definitiva affermazione dell'Ordine delle Depositarie nel mondo. I regnanti iniziarono a tenere nei loro palazzi delle Depositarie come consiglieri, si stipularono contratti commerciali ed amministrativi con le Cerchie, venne firmato un trattato di non belligeranza nei confronti dell'Ordine e la possibilità di poter reclutare nuove Depositarie secondo termini chiari e precisi. Dei patti che ancora oggi sono validi e pressoché inalterati nonostante siano passati due millenni e mezzo, che nel corso degli anni farà le fortune (ma anche le sventure) di numerosi regnanti.

Ad oggi, le Depositarie sono viste con un misto di sentimenti contrastanti. Nei centri abitati o nei luoghi dove la loro influenza (e presenza) è forte sono considerate un'organizzazione *"di segreti che opera in aiuto del popolo se questo coincide con i propri scopi"*. Viene riconosciuto il loro potere, non solo magico, ma si tende a diffidare delle loro parole e delle loro azioni; pronte a fare il bene per le persone ed a proteggerle, ma anche piene di scopi personali di fronte ai quali non si pongono scrupoli. La loro semplice presenza basta a provocare timore reverenziale, si fa molta attenzione alle parole da dire in loro presenza, ci si sente a disagio quando una di loro gli rivolge attenzione. Non sono odiate e le loro azioni sono spesso considerate buone, ma sono rispettate e temute al tempo stesso. In luoghi dove la loro presenza è più scarsa e la loro influenza minore, si ha una loro visione molto varia: c'è chi le considera le salvatrici del mondo, chi subdole ingannatrici, chi persone degne di ben poco interesse. La più grande paura che suscitano è nei confronti di chi ha figlie in tenera età: l'Ordine è sempre alla ricerca di nuove leve, e queste vengono spesso assoldate generalmente tra bambine non oltre i 3-4 anni. Questo vuol dire essere sottratti alle proprie famiglie per iniziare un lungo percorso di studi.

SCOPI DELL'ORDINE DELLE DEPOSITARIE

Lo scopo principale dell'Ordine è quello di ampliare le conoscenze sulla Magia dell'Ordine, e d'altro canto è proprio quest'arte che lo caratterizza ed è condizione necessaria per entrarne a farne parte. Sia per questo motivo che per altri di carattere economico, le Depositarie sono spesso alla ricerca di nuove adepte, e le loro fila sono sempre in aumento: molte Depositarie svolgono incarichi di vario tipo per i regnanti coi quali hanno rapporti derivati dai patti che li legano, senza contare che molti di loro (di qualunque titolo nobiliare) hanno nelle loro corti una Depositaria che funge da consigliere, carica che fornisce molti poteri alla diretta interessata e lauti guadagni all'Ordine.
Da secoli le Depositarie controllano gran parte della politica mondiale; attraverso le consigliere, ma anche tramite accordi con potenti corporazioni ed agendo direttamente sul territorio. Gran parte del loro potere deriva non solo dall'infiltrazione capillare a tutti i livelli (sia politici, amministrativi e commerciali) ma soprattutto dalle vaste conoscenze ed i numerosi segreti delle quali sono le custodi. L'Ordine in effetti si basa sulla segretezza, all'interno delle stesse Cerchie e tra le Depositarie. Le lotte di potere all'interno dell'Ordine sono sempre presenti, ogni Depositaria aspira ad avere sempre più influenza e conoscenza e questo porta a scontri nei quali chi si avvantaggia è chi ha le giuste carte da giocare. Il sotterfugio ed il tramare nell'ombra è un elemento all'ordine del giorno.
La volontà di controllare da dietro le quinte la politica mondiale e di indirizzarla dove vogliono loro è in parte frutto della loro sete di controllo, in parte per favorire gli studi sulla Magia dell'Ordine, ma soprattutto per il loro secondo scopo (quello dichiarato): proteggere il mondo di Ethran. Le Depositarie sono state sempre in prima linea in tutti i conflitti che hanno coinvolto il mondo, dalla "Guerra del Monco" fino a giungere alla guerra contro gli Arcidemoni che poi determinerà il *Grande Cataclisma*. Per quanto assetato di potere e conoscenza, l'Ordine si basa su principi pacifici e di rispetto delle popolazioni, e memore i suoi primi tormentati anni di vita ritiene che la si possono raggiungere i propri scopi solo all'interno di una convivenza tra i popoli.

II. Gerarchia dell'Ordine

L'attuale struttura gerarchica dell'Ordine risale ai tempi della *Guerra del Monco*, quando le Cerchie in guerra tra loro si erano ricompattate e, ancora fuori dal conflitto che l'avrebbe coinvolto decenni dopo, decisero di comune accordo di definire uno statuto preciso attraverso il quale organizzare l'Ordine secondo regole precise. Si tratta di uno schema che è rimasto inalterato nel corso dei secoli, che genera per sua natura conflitti interni ma che ha permesso alle Depositarie di proliferare ed espandersi su tutta Ethran.
La gerarchia dell'Ordine si divide in due rami: quello all'interno della Cerchia e quello che riguarda l'Ordine nella sua interezza.

STRUTTURA DELLE CERCHIE

- **Custode:** Detta anche *Custode della Cerchia* o *Prima della Cerchia*, è la massima carica all'interno della Cerchia. Non necessariamente la carica viene rivestita dalla Depositaria della Cerchia più potente nell'uso della Magia dell'Ordine, e detiene il potere su tutto quello che avviene nella sua Cerchia. Come tale, tutte le appartenenti alla sua Cerchia gli devono obbedienza ed eseguire i suoi ordini. Nonostante la carica, il suo potere è comunque limitato: le sue azioni sono sempre sotto l'occhio d'osservazione del Consiglio della Cerchia, che ne determina il rinnovo della carica, ed il titolo di Custode non concede alcun reale potere all'interno delle altre Cerchie, anche se i suoi consigli sono di norma ben accetti e si mostra sempre il dovuto rispetto ad una Custode a prescindere dalla Cerchia cui appartiene una Depositaria. Seppure non richiesto esplicitamente, riferisce al Consiglio della Cerchia qualunque sua decisione che abbia una certa importanza per la Cerchia o l'Ordine stesso. La sua carica dura 10 anni, alla fine dei quali il Consiglio della Cerchia ne valuta l'operato e decide rinnovarle la carica per altri 10 anni oppure decidere per la sua sostituzione.
  La scelta di una nuova Custode può essere fatta tra una qualsiasi delle Depositarie della Cerchia che abbiano almeno 20 anni di permanenza all'interno dell'Ordine. Chiunque può presentare la candidatura direttamente al Consiglio della Cerchia, che valuta se la Depositaria ha i giusti requisiti per ambire alla carica. Questo vuol dire generalmente se ha svolto con successo degli incarichi di una certa importanza o si è distinta per le sue scoperte. Per candidarsi si hanno tre mesi di tempo e la richiesta va presentata al Consiglio che è riunito alla Torre del Potere della Cerchia; la vecchia Custode vede decadere la sua carica nel momento in cui scatta il tempo per la candidatura, e non può presentarsi per essere rieletta. Durante il periodo vacante, il suo posto è preso temporaneamente dalla Maestra del Sapere.
  Finito il tempo per candidarsi, le votazioni avvengono dopo una settimana: ogni Depositaria può votare, recandosi alla Torre del Potere della propria Cerchia e dando la sua preferenza su un foglio nel quale compaia il proprio *Sigillo Identificativo* (vedi tra gli incantesimi nel manuale del regolamento). Le votazioni vanno avanti per un mese, per permettere di votare anche a chi non può intervenire rapidamente. Lo scrutinio avviene subito dopo lo scadere delle votazioni, e la nuova Custode viene eletta nel giro di una settimana.
- **Membro del Consiglio:** Ogni Cerchia ha un gruppo di Depositarie che fa parte del cosiddetto Consiglio che prende il nome dalla Cerchia stessa (ad esempio: Consiglio dell'Alterazione). Il Consiglio è formato da 9 Depositarie che fanno parte della Cerchia e che hanno almeno 15 anni di servizio all'interno dell'Ordine. Il suo compito principale è quello di supportare l'operato della Custode, consigliarla ed infine valutarne l'operato. Ogni 10 anni i Membri del Consiglio si riuniscono alla propria Torre del Potere per decidere se confermare la carica della Custode o destituirla, cercando una nuova sostituta. Chi appartiene al Consiglio della Cerchia NON può candidarsi alla carica di Custode della Cerchia stessa, a meno di non aver perso la carica da almeno 3 anni. Il Membro del Consiglio è in carica a vita, ma può decidere di lasciare la carica oppure può essere destituito a seguito di una mozione sfavorevole da parte di un altro Membro del Consiglio, sulla quale tutti quanti votino a favore per l'espulsione.
  Formalmente la carica del Membro del Consiglio è la terza per importanza all'interno della Cerchia, ma sebbene siano rispettate ed abbiano influenza tale da imporre la propria volontà, non hanno a livello tecnico potere decisionale sulle altre Depositarie. Spesso i loro ordini vengono eseguiti perché il Consiglio è espressione stessa della Cerchia e della Torre del Potere, e perché le sue decisioni determinano poi gli ordini e le scelte della Custode, ma formalmente non si è costretti ad eseguire le loro richieste. Il loro compito è quello di appoggio alla Custode e di valutarne l'operato, anche se questo le porta a detenere gran parte delle conoscenze e delle informazioni che passano attraverso la loro Cerchia. Quando uno dei posti del Consiglio rimane vacante, è la Custode che decide a chi assegnarlo entro e non oltre una settimana; oltre questo termine, è il Consiglio stesso che si occupa di decidere la sostituta.
  Il Consiglio ha infine diritto di veto sulle decisioni sia della Custode che della Maestra del Sapere. I loro ordini possono essere annullati (o vietati) dietro votazione che preveda almeno 7 voti a favore. Né la Custode né la Maestra del Sapere può contravvenire al veto, pena la perdita della carica.
- **Maestra del Sapere:** È la seconda carica per importanza nella Cerchia. Il suo scopo è quello di conservare e gestire tutte le conoscenze della Cerchia. Spesso viene vista come la carica più ambita, perché parte dei suoi compiti riguardano assistere la Custode, e non sono pochi i casi nella storia dell'Ordine nei quali una Maestra del Sapere dalla volontà forte ed autoritaria riusciva ad indirizzare le decisioni della Custode a suo piacimento, detenendo nei fatti lei stessa il potere della Cerchia. Passa gran parte del tempo rinchiusa tra le pareti della propria Torre del Potere, immersa negli studi ed alla ricerca di conoscenze sempre nuove sia per se stessa che per la Cerchia. I suoi ordini hanno potere su chiunque, tranne che sulla Custode.
  La carica è a vita, e l'eventuale nuova nomina è di diritto imprescindibile della Custode, sul quale non può opporsi neanche il Consiglio tramite loro veto. Può comunque perdere la carica a favore di un'altra quando cambia la Custode della Cerchia, la quale ha un mese di tempo per decidere se sostituirla o meno con un'altra. Sebbene pratica poco comune, casi di questo genere sono capitati in passato, in particolare con Custodi che ritenevano di dover assegnare la carica a Depositarie particolarmente meritevoli o semplicemente di comprovata fiducia. Le Maestre del Sapere hanno diritto a prendere sotto il suo comando diretto fino a 5 Depositarie. Generalmente vengono assegnate a compiti di gestione degli archivi, raccolta di documenti od anche missioni fuori dalla Torre, generalmente per ricerche di conoscenze di vario tipo. Si tratta di una carica che può essere tediosa e non è obbligatorio accettare, ma permette di avere accesso ad una vasta quantità di conoscenze.
- **Mano Armata:** La carica forse meno ambita tra le Depositarie. Nel corso degli anni, l'Ordine non è diventato solo un centro di conoscenza della Magia dell'Ordine; si ritiene che ad essere allenata non può essere solo la mente, ma anche il corpo. Per questo tutte le Depositarie hanno delle capacità di combattimento, di livello più o meno elevato a seconda della Cerchia. In altre parole, tutte le Depositarie devono avere un minimo di capacità nel combattere ed usare delle armi. La Mano Armata (della Cerchia) ha il compito di istruire ed allenare le Depositarie sotto l'aspetto fisico, del combattimento, dell'uso delle armi. Ogni Cerchia ha il suo stile di combattimento, quindi ogni Cerchia ha Mani Armate specifiche.

Le Mani Armate sono in genere più d'una per ogni Cerchia, vivono istanziate in specifiche zone e vivono più defilate l'attività culturale della Cerchia. Sono Depositarie a tutti gli effetti, ma le loro qualità le rendono necessarie per determinati tipi di compiti. Si viene investiti della carica dalla Custode o tramite una decisione del Consiglio, e di norma si mantiene la carica fino a quando si è in grado di combattere. Dato che una Depositaria ha un ritmo d'invecchiamento molto rallentato per via dell'uso della Magia dell'Ordine, questo significa mantenere la carica fino alla morte, la destituzione dall'Ordine od a seguito di traumi che rendono inabili (possibilità quest'ultima remota per via delle capacità curative di cui sono dotate alcune Depositarie). Più facilmente si perde la carica a seguito di ordini superiori, dato che il loro numero è in funzione delle esigenze e del numero delle Depositarie nella Cerchia, cosa che può portare ad una destituzione dalla carica se ci sono troppe Mani Armate.

- **Contabile:** Il titolo è di per se indicativo. Si tratta di una Depositaria che ha il compito di gestire economicamente la Cerchia cui appartiene. Le Cerchie sono indipendenti per la gestione delle risorse, economiche comprese, e deve sostentare un'organizzazione molto ampia ed attiva in varie zone. Le spese cui è soggetto l'Ordine sono ingenti, così come le entrate, e nel corso del tempo è diventata necessaria una figura che potesse tenere traccia di questo flusso di denaro, collegato poi ai beni ed ai servizi da mantenere. In parole più semplici, la Contabile gestisce le spese ed i guadagni di tutta la Cerchia; equipaggiamenti, viaggi, servizi, strutture, personale.
  La carica viene assegnata dal Consiglio e viene mantenuta per 5 anni. Scaduto il termine si può essere rieletti solo dopo altri 5 anni (in altre parole non è possibile detenere per più mandati consecutivi la carica). Il potere della Contabile è tale che, sebbene deve sottostare agli ordini della Custode, a quest'ultima può bloccare qualunque afflusso di denaro oltre il 30% di quello che viene guadagnato dalla Cerchia. Siccome ogni Cerchia influenza molte zone, la Contabile ha la facoltà di avere fino a 5 attendenti (anche Accolite) che le aiutino nella raccolta dei dati. Ogni Torre del Potere ha un archivio contabile dove vengono registrate e conservate tutte le transazioni della Cerchia.
- **Accolita:** Sono le Depositarie appena ammesse ufficialmente all'Ordine. Le Depositarie che viaggiano per il mondo si occupano di trovare nuove leve da inserire nell'Ordine, andando in cerca chi è in grado di manipolare il Fuoco Primordiale. Normalmente non vengono prese ragazze che sono oltre i 12 anni, ma spesso si cerca di acquisire bambine molto giovani, intorno ai 3-4 anni. In così tenera età il carattere e lo stato emotivo non si è ancora formato e le Depositarie che le assoldano possono cercare di *indirizzare* la loro formazione; è nei fatti l'unico modo per cercare di ampliare la propria Cerchia, dato che non può essere scelta ma dipende dal proprio carattere. Si diventa accolite di norma tra i 18 ed i 21 anni, dopo aver superato un test particolare.
  Il rango di Accolita viene mantenuto per 5 anni, durante i quali si è al servizio di una Depositaria, che tra le altre cose ha il compito di istruirla e guidarla nei suoi primi anni all'interno dell'Ordine e della propria Cerchia. Formalmente non hanno un grado inferiore a quello di qualunque Depositaria, ma devono mostrare rispetto nei loro confronti ed eseguire gli ordini di quella cui sono state assegnate. Una Depositaria non può avere più di due Accolite sotto la loro responsabilità, e devono rispondere di qualunque cosa facciano o succeda loro. La Maestra del Sapere non può prendere Accolite come proprie aiutanti.

STRUTTURA DELL'ORDINE

- **Luce Guida:** Conosciuta anche come l'Eletta tra i monarchi, è la massima carica cui può ambire una Depositaria, la carica massima dell'Ordine. In quanto tale ha potere decisionale su qualunque Depositaria, e la sua carica trascende la Cerchia dalla quale deriva. Formalmente non appartiene a nessuna Cerchia, sebbene tradizionalmente ricopra la sua carica nella Torre del Potere dalla quale proviene. La Luce Guida viene scelta tra una delle undici Custodi in carica, e mantiene la carica fino alla morte oppure se decide di lasciare la carica. La scelta viene fatta dai membri di tutti i Consigli delle Cerchie, che si riuniscono nella Torre del Potere dell'ultima Luce Guida eletta e scelgono il successore tramite votazione segreta a maggioranza assoluta. Si tratta di una fase che si protrae spesso per mesi, dove lo scontro tra interessi personali, accordi e sotterfugi danno vita a estenuanti sessioni per giungere ad un risultato. Non di rado l'Ordine rimane senza una Luce Guida anche per più di un anno.
  La Luce Guida può comandare direttamente qualunque Depositaria, ma nei fatti fa eseguire i suoi ordini tramite le Custodi ed i Consigli delle Cerchie. Ha il diritto di imporre una volta all'anno una riunione con le Custodi e generalmente si occupa di tutte le questioni di maggior portata dell'Ordine, che coinvolgono le Cerchie nella loro interezza e nei rapporti con le altre fazioni ed i monarchi. È l'unica che può imporre modifiche alle leggi che regolano l'Ordine delle Depositarie, sebbene le sue proposte debbano essere passate al vaglio degli undici Consigli ed essere approvate da almeno sette di questi per diventare effettive. In quanto fuori dalle stesse Cerchie, non può imporre il proprio volere sulle decisioni interne a loro stesse (ad esempio l'assegnazione delle cariche od influire sulle decisioni prese dal Consiglio all''interno della loro Cerchia).
- **Guardiane:** Il braccio armato dell'Ordine. In altre parole il servizio di sicurezza armato. Formato esclusivamente da Depositarie e controllato normalmente da appartenenti alla Cerchia della Protezione, le Guardiane hanno il compito di sorvegliare e difendere le Torri del Potere, e di fungere da scorte armate. In altre parole le Guardiane formano una specie di *piccolo esercito* di Depositarie, con compiti ben specifici. Qualunque Depositaria può diventare Guardiana, sebbene la maggior parte di loro proviene dalla Cerchia della Guerra o della Protezione (le prima come "soldati", le seconde come "ufficiali").
  A differenza delle altre Depositarie, le Guardiane prendono ordini direttamente dalla Luce Guida (può essere quindi vista anche come il *capo militare* delle forze armate dell'Ordine), e vi è l'obbligo di farne parte per almeno 12 anni una volta che vi si entra a farne parte. Durante questo periodo sono temporaneamente sospese dalla loro appartenenza alla propria Cerchia. In altre parole, il rango di Guardiana ha valenza maggiore rispetto al semplice ruolo di Depositaria e quando si

ricevono due ordini, uno come membra della Cerchia, uno come Guardiana, si deve dare precedenza a quest'ultimo. Le Accolite non possono fare parte delle Guardiane.

- **Istruttrici:** Carica tra le più ambite, in particolare tra le Depositarie più anziane, le Istruttrici sono le insegnanti dell'Ordine, il cui compito è quello di insegnare alle Iniziate le vie per diventare una Depositaria. La loro carica è a vita, ma può essere revocata in qualunque momento da una semplice parola della Luce Guida, alla quale rispondono direttamente. Il loro ruolo porta a farle collaborare con Istruttrici di altre Cerchie, e non di rado le loro vaste conoscenze le portano ad essere candidate ideali ad una futura carica come Maestra del Sapere nella propria Cerchia. In tal caso, hanno la facoltà di scegliere quale carica ricoprire, ma non entrambe.
- **Iniziata:** Formalmente una bambina/ragazza che inizia il suo percorso di studi per diventare una Depositaria. Di norma si diventa Iniziate già a 3-4 anni e lo si rimane fino ai 18-21 anni, dove finalmente si possono provare i test finali per diventare Depositaria. Durante tutto questo periodo si lavora a stretto contatto con una o più Istruttrici, le loro insegnanti, all''interno di strutture create appositamente dall'Ordine, generalmente all'interno di grossi centri abitati. Si tratta a tutti gli effetti di un ritiro, una sorta di collegio nel quale le Iniziate devono rimanere fino al compimento dei loro studi.

Responsabile: Ruolo temporaneo assegnato ad una Depositaria nell'ambito di una specifica missione. In altre parole, all'interno di un gruppo (da un minimo di 2 in su, in genere mai più di 8) viene designata una Depositaria che ha il compito di comandare, dirigere le altre e prendere tutte le decisioni. Detiene questo ruolo fino a quando la missione non viene conclusa. Questa carica si rende necessaria perché spesso i gruppi di missione sono formati da Depositarie di Cerchie diverse, al fine di avere un più ampio spettro di capacità utilizzabili, e l'assenza di un capo riconosciuto porta spesso incomprensioni o veri e propri scontri tra Depositarie di Cerchie diverse.

III. Vita nell'Ordine

LE TUNICHE

Una delle caratteristiche che contraddistinguono le Depositarie sono le loro tuniche, l'abito d'ordinanza dell'Ordine. Esistono due versioni sulla sua nascita. La prima, di carattere storico, viene fatta risalire al tempo della *Guerra del Monco*, dove le Depositarie presero ad usare vesti di bassa qualità e generalmente usate dalle persone povere, simboleggiando che l'Ordine non era superiore a nessuno ma che si poneva sul loro stesso piano. Alcuni contestano questa spiegazione, dicendo che la situazione dell'Ordine all'epoca era tale che le casse erano vuote e non ci poteva permettere altro che vesti economiche. La seconda versione, considerata meno probabile ma che più affascina le Depositarie, parla di una scelta per onorare le origini povere di Selene, nata da una famiglia di contadini che usavano quel tipo di abiti.

Quale che sia la versione, ad oggi sono un simbolo evidente dell'appartenenza all'Ordine, e le Depositarie la indossano praticamente in ogni momento. Si tratta di una tunica di colore grigio e dall'aspetto anonimo, indossata leggermente ampia, fatta principalmente di cotone con alcune parti in tela, stretta in vita con una corda di colore bianco, il collo che si chiude a forma di V chiuso attorno al collo ed un cappuccio che quando tirato su copre gran parte del volto. Ricorda da vicino un saio, ma con maniche più strette e corte, tali da avere le mani libere e per rendere più facili i movimenti. All'altezza del petto sulla sinistra è cucita sopra una pezza di tessuto dai contorni frastagliati dalla forma rettangolare, sulla quale si trova ricamato il simbolo della Cerchia d'appartenenza (unica parte della veste di qualità, ottenuta da sarti molto abili con l'utilizzo di fili particolari), di colori diversi in base alla Cerchia stessa. La tunica è completata da un paio di guanti di cotone molto fino, sempre di colore grigio che coprono il palmo della mano e le prime due dita, ed un paio di stivali leggeri da viaggio, di colore molto scuro e generalmente coperti dalla tunica che arriva a sviorare il terreno.
Questa tunica è la stessa per tutte le Depositarie, con l'aggiunta di alcuni ricami sopra il simbolo per identificare coloro che ricoprono cariche specifiche, elencati di seguito:

- **Membro del Consiglio:** Viene ricamato il simbolo stilizzato di una tavola rotonda con attorno nove sedie, visto dall'alto.
- **Maestra del Sapere:** Viene ricamato il simbolo stilizzato di un libro aperto con delle scritte.
- **Mano Armata:** Viene ricamato il simbolo stilizzato di una spada ed un arco incrociati tra loro.
- **Contabile:** Viene ricamato il simbolo stilizzato di una moneta.
- **Guardiana:** Viene ricamato il simbolo stilizzato di un pugno chiuso.
- **Istruttrici:** Viene ricamato il simbolo stilizzato di una pergamena vuota srotolata.

Le altre Depositarie non hanno tuniche "particolari", le Iniziate non le possono indossare. Le Custodi e la Luce Guida fanno eccezione. Le Custodi indossano una tunica di materiale pregiato di raso derivato dalla seta, del colore identificativo della Cerchia. Le vesti sono più aderenti al corpo per esaltare meglio le forme della Depositaria, ed il collo non è a V ma circolare e leggermente più scollato; sulla vita è chiusa tramite una cintura. Il simbolo della Cerchia non è ricavato in una pezza di tessuto poi applicata alla tunica, ma direttamente ricamato sulla veste con un filo di color oro. La Luce Guida indossa una tunica simile a quella delle Custodi, ma di colore bianco e con una scollatura meno pronunciata. La sua veste non porta alcun tipo di simbolo.
Tutte le tuniche delle Depositarie sono dotate di poteri magici, descritti nel dettaglio nel manuale del Regolamento di *Arcana Tales*.

LE GUARDIANE

Il gruppo delle Guardiane è una sott'organizzazione dell'Ordine. Rispondono direttamente alla Luce Guida e sono una sorta di braccio armato delle Depositarie. Svolgono principalmente funzioni di difesa e controllo delle Torri del Potere e non svolgono incarichi che coinvolgono i principali interessi dell'Ordine. In alcuni frangenti un loro piccolo manipolo viene inviato come scorta di monarchi od a supporto delle loro armate. A meno che la situazione non coinvolga direttamente gli interessi dell'Ordine, la loro funzione è puramente difensiva, mai di attacco.
Qualunque Depositarie (non le Accolite) hanno la facoltà di entrare tra le Guardiane, ma generalmente vengono scelte dalle Custodi dietro richiesta della Luce Guida tra le Depositarie che meno si sono distinte all'interno dell'Ordine, o che dimostrano particolari doti in combattimento. Gran parte degli ufficiali delle Guardiane fanno parte della Cerchia della Protezione, mentre i *soldati semplici* sono per lo più della Cerchia della Guerra. L'incarico dura 12 anni, oltre i quali la Depositaria può decidere di rinnovare per ulteriori due anni (e così via, fino a che non decide di lasciare le Guardiane). Mediamente all'interno delle Torri del Potere si trovano circa 50 Guardiane, le rimanenti sono a supporto di monarchi e regnanti od inviate come scorta di Depositarie per incarichi e missioni che richiedono il loro supporto.

TORRI DEL POTERE E DEPOSITARIE

Le Cerchie delle Depositarie sono 11, ed ognuna fa capo ad una sede che viene definita *Torre del Potere*. Non necessariamente si tratta di una vera torre, ma la definizione è diventata di uso comune. Ogni Torre inizialmente è stata costruita in posizioni decise da Selene, che ha individuato delle posizioni nelle quali i poteri della Magia dell'Ordine sono amplificati. Il fenomeno è di origine tecnologica.
Sotto la superficie del pianeta sono stati installati dei congegni che interagiscono con i segnali provenienti dalle lune di Ethran. Sono disposti lungo una circonferenza, al centro della quale si trova un dispositivo che comunica con tutti gli altri. In realtà i dispositivi sulla circonferenza sono 12, ma uno ha smesso di funzionare molti millenni fa. Le Torri del Potere sono state costruite sulla circonferenza ma esattamente all'opposto rispetto al congegno, dove si creano delle correnti di Onde Omega amplificate. A livello statistico, nella Torre del Potere e nel territorio circostante, chi usa la Magia dell'Ordine delle Cerchia corrispondente ha un bonus di +3 nell'uso delle relative Abilità di magia. Questo vale per tutte le Torri tranne due: quella della Cerchia dello Spirito e della Natura. A seguito del *Grande Cataclisma* queste due sedi sono state spazzate via, e non potendo più costruirle dove sono state distrutte si trovano in altri luoghi. Nessuno ha idea di come Selene abbia trovato i luoghi per la costruzione delle Torri.

Le Torri del Potere controllano formalmente la città e il territorio amministrativo nel quale si trovano. Non hanno controllo diretto, ma possono imporre la loro volontà sul regnante, il monarca od il reggente del luogo. Il vero padrone del luogo può decidere di non assecondare i voleri della Cerchia, ma formalmente esiste un rapporto di mutua collaborazione; chi governa il luogo fornisce supporto ed assistenza alla Cerchia, in particolare per la difesa della Torre del Potere e di assistenza in caso di missioni dell'Ordine, mentre la Cerchia fornisce aiuto e consigli al regnante, soprattutto di carattere informativo. L'influenza della Cerchia nell'area è tale che anche le Depositarie delle altre Cerchie che vi si trovano devono informare della loro presenza il Consiglio della Cerchia relativa, e nel caso siano in missione informarla e fornire tutte le conoscenze a riguardo. La Cerchia non può impartire ordini o comandi a queste Depositarie, ma generalmente queste ultime seguono i consigli e le richieste che giungono dal Consiglio della Cerchia, dalla Custode o dalla Maestra del Sapere. Nonostante questo, le Cerchie collaborano tra loro per fornire Depositarie in supporto ad altre Cerchie; ad esempio la Cerchia dello Spirito invia le sue Depositarie in supporto alle altre Cerchie per risolvere dispute diplomatiche, o quella delle Ombre le proprie per svolgere missioni sotto copertura o come spie. Non di rado Depositarie di una certa Cerchia rimangono per anni istanziate nella Torre del Potere di altre Cerchie.

Le Torri del Potere hanno strutture e dimensioni diverse tra loro, ma tutte possiedono delle stanze ben precise. Tutte quante ospitano una biblioteca, gestita dalla Maestra del Sapere e dalle sue attendenti, che raccoglie tutto il sapere della Cerchia ed altre relative all'Ordine nella sua interezza; al suo interno ci sono custoditi anche le descrizioni di tutti gli incantesimi noti alla Cerchia. È ovviamente presente una stanza privata per la Custode ed una stanza dedicata alle riunioni del Consiglio della Cerchia, oltre ad una sala per i ricevimenti. Abbiamo poi un'armeria e delle sale di addestramento al combattimento, stanze adibite alle Depositarie, stanze di prigionia, un archivio amministrativo con tutte le transizioni economiche gestito dalla Contabile, laboratori di ricerca. Ogni torre può poi avere anche altre stanze e zone adibite ad altri aspetti della vita della Torre.
Di norma nessuno può accedere all'interno delle Torri del Potere a meno di essere delle Depositarie oppure su invito del Consiglio della Cerchia. Di norma chi viene invitato è scortato da almeno una Depositaria per tutto il periodo della visita, e può ricevere la Maestra del Sapere od una sua attendente per chiedere quello per cui è venuto alla Torre.

LE 11 CERCHIE

Tutte le Cerchie sono identificate da un colore e da un simbolo. Il simbolo è di aspetto stilizzato ed è ricamato su una pezza di tessuto cucita sulla tunica (oltre ad apparire nella Torre del Potere e nei documenti ufficiali della Cerchia); il colore viene usato per cucire il simbolo della tunica ed è usato per la tunica della Custode.

- **Cerchia dell'Alterazione:** Le Depositarie di questa Cerchia sono considerate le lunatiche dell'Ordine. Sono estremamente volubili, dal carattere altalenante e spesso molto suscettibili. Come per molte altre Depositarie la loro indole è buona e non amano ferire le altre persone, ma i loro sbalzi d'umore ed il continuo cambio di idee e pensieri le rende imprevedibili e non di rado dicono o fanno cose impensabili fino a pochi minuti prima. Inquadrarle in maniera specifica è impossibile, una Depositaria che prima appare calma e rilassata mentre è in una situazione agitata e complessa può scattare in un improvviso accesso d'ira dopo che è terminata. Questo loro comportamento le rende inaffidabili, e molte delle altre Cerchie le vedono con sospetto, senza alcuna fiducia nei loro confronti, anche se ne riconoscono l'indubbia efficacia delle loro capacità magiche. Chiunque non faccia parte dell'Ordine si tiene alla larga quando le incrociano. Se per le Depositarie della Morte si prova un senso di disgusto, per quelle dell'Alterazione c'è vera e propria paura perché nessuno riesce ad inquadrarle. Le loro capacità di combattimento riflettono questa indole: come le Depositarie della Guerra il loro stile non è specializzato su uno specifico campo o nell'uso di una determinata arma, ma mentre le prime sono disciplinate, pragmatiche e si basano sulla conoscenza e capacità affinate nel corso del tempo, quelle dell'Alterazione agiscono a caso senza seguire uno schema logico od una parvenza di tattica o strategia. Questa loro imprevedibilità può inizialmente disorientare i nemici, ma alla lunga si dimostrano le meno abili in combattimento. I loro poteri però sono temuti da molti: sono in grado di alterare la realtà circostante modificando le condizioni atmosferiche, cambiando la struttura di un materiale o la sua composizione; le più potenti sono in grado di alterare la chimica del corpo degli esseri viventi, modificandone gli schemi mentali e facendole credere cose irreali o che non esistono.
  Il simbolo della Cerchia dell'Alterazione sono tre cerchi concentrici attraversati da una barra trasversale, il colore è il rosso. La Torre del Potere si trova ad Heren della Luce, nel Regno di Heren del continente di Teris.
- **Cerchia degli Animali:** Le Depositarie della Cerchia degli Animali sono selvagge e superficiali. Non badano alla forma di quello che fanno quanto alla sostanza, e di concerto sono estremamente schiette e sincere, cosa che le rende dirette ma al tempo stesso prive di tatto, capaci di ferire con le sole parole anche le altre persone senza badare alle conseguenze. Le loro azioni non sono mai mosse da cortesia e non fanno nulla per mera gentilezza, e non agevola il fatto che sono grezze in quello che dicono e fanno. Per questo loro modo di comportarsi vengono il più delle volte considerate erroneamente poco intelligenti o furbe, laddove in realtà molte di loro hanno una mente molto attiva e rapida nel ragionare, ma per loro sono imprescindibili sincerità e schiettezza. Non amano nascondere i loro sentimenti e non si fanno scrupoli nel mostrarli agli altri.
  Al pari delle Depositarie della Vita, le loro peculiarità le rendono delle pessime diplomatiche seppure per motivi diametralmente opposti; a differenza di queste, le Depositarie della Cerchia degli Animali difficilmente si lasciano ingannare, non provano rimorso e reputano sempre giuste le loro azioni finché queste nascono dal proprio modo di essere. Questo loro modo di comportarsi porta spesso a molti scontri con le Depositarie della Cerchia delle Ombre. Il loro stile di combattimento è estremamente deciso, poco portato alla difesa e molto offensivo al pari di quello delle Depositarie della Natura, ma a differenza di quest'ultime molto più selvaggio. Non amano le armi e preferiscono combattere a mani nude, sviluppando tecniche di lotta poco ortodosse ma spesso efficaci e difficili da contrastare. I loro poteri permettono loro di comunicare con gli animali, di sfruttare i loro sensi e di controllarli. Le più potenti sono in grado di mutare il loro aspetto in quello di una belva feroce.
  Il simbolo della Cerchia degli Animali è la zampa di un orso, il colore è il fallow (tonalità molto chiara di marrone).
- **Cerchia della Divinazione:** Le Depositarie di questa Cerchia sono scontrose e ribelli, vogliono che le cose siano sempre fatte a modo loro e pretendono che la loro volontà sia sempre rispettata. Hanno un carattere aggressivo, spesso cadono nell'ira, e pur di far valere le proprie ragioni non si pongono scrupoli nell'infrangere le regole; un atteggiamento che tengono soprattutto all'interno dell'Ordine, dove solo le maggiori autorità (la Custode, la Maestra del Sapere, la Luce Guida) hanno abbastanza potere per imporsi su di loro. Mancano di disciplina ed odiano le catene di comando, e per questo loro modo di comportarsi tre volte nella storia dell'Ordine hanno chiesto il distaccamento della Cerchia dall'organizzazione, ed una volta la Luce Guida ha chiesto la loro espulsione (mozione non passata con 6 Consigli delle Cerchie a favore contro 5, con un numero di voti minimo richiesto di 7).
  Non contraddire mai una Depositaria della Divinazione è l'unico modo per andare d'accordo con loro, indirizzando in questo modo il loro carattere focoso e scontroso su altri. Come per Depositarie di altre Cerchie, questo loro comportamento porta spesso a farsi idee sbagliate sul loro conto; in questo caso la loro indole può essere assimilata in parte alle Depositarie degli Elementi, ma quelle della Divinazione non agiscono mai d'istinto ed anzi sono tra le più intelligenti in tutto l'Ordine. I loro scatti d'ira non nascono da pulsioni emotive, ma da una loro precisa visione egocentrica che però non si sviluppa priva di logica; le loro azioni non sono mai casuali. Questo diviene evidente nel loro stile di combattimento, decisamente differente da quello delle Depositarie degli Elementi: detestano entrare in combattimento ma amano molto studiarne le dinamiche e le tattiche. Preferiscono rimanere nelle retrovie, usando armi da lancio o da tiro, preferibilmente in zone dove avere visuale ampia e completa. I loro poteri permettono di comprendere appieno come è fatto il luogo circostante, di scrutare persone e luoghi specifici, prevedere il comportamento degli altri esseri e leggerne le intenzioni. Le più abili sono capaci di prevedere il futuro.
  Il simbolo della Cerchia della Divinazione è una sfera di cristallo poggiata su una base piana con undici stelle attorno, il colore è l'indaco. La Torre del Potere si trova sulle Montagne Lucenti nella provincia della Catena Themis, nella Reania nel Continente di Teris, in una zona di alta quota priva di vita e continuamente battuta da forti nevicate.

- **Cerchia degli Elementi:** Le Depositarie di questa Cerchia hanno un carattere estremamente impulsivo. Anche se ne sono capaci non ragionano mai prima di agire, le loro azioni sono immediate e puramente istintive. Non riescono a mantenere la calma, sono estremamente intraprendenti e questo le porta a compiere azioni che sono viste come estremamente coraggiose od incredibilmente imprudenti (spesso in base al risultato che ottengono). Questo loro modo di comportarsi le rende mal viste da quasi tutte le altre Cerchie e spesso poco affidabili: quasi mai l'Ordine affida a Depositarie di questa Cerchia il ruolo di Responsabile quando vengono inviate in missione. Questa loro indole fa ancora più arrabbiare perché quasi sempre spinte da buone intenzioni.
  Lo stile di combattimento è indisciplinato, tatticamente poco valido ed istintivo; sono in grado di combattere con qualunque arma rimediata ed anche a mani nude, e le loro mosse si basano sulla capacità di comprendere quelle avversarie e porre una contro-risposta adeguata. Si tratta di una Cerchia unica, ma viene trattata come se fossero tre distinte; ogni Depositaria infatti si "abbina" ad uno specifico elemento dei tre che contraddistinguono la Cerchia, e si riflette su alcuni aspetti caratteriali e stili di combattimento. Le Depositarie capaci di manipolare il Fuoco sono arroganti ed aggressive ed hanno uno stile di combattimento estremamente offensivo, quelle dell'Aria hanno uno spirito libero ed orgoglioso ed hanno uno stile di combattimento equilibrato e vario, quelle dell'Acqua hanno un carattere volitivo estremamente sicuro ed hanno uno stile di combattimento difensivo atto a logorare l'avversario. Ogni Depositaria degli Elementi è in grado di manipolare sono uno dei tre elementi in maniera efficace (ovviamente quale sia dipende dal carattere), ma è anche in grado di usare poteri minori degli altri due elementi; a termini di regolamento vuol dire poter lanciare incantesimi fino al secondo livello di potere, ma in quel caso si deve sommare una penalità di -3 alla Prova di Abilità. Manipolare questi elementi permette loro di creare effetti che sono tra i più devastanti tra le Depositarie.
  Il simbolo della Cerchia degli Elementi è una tempesta di fuoco che si abbatte su un lago, il colore è l'arancione.
- **Cerchia della Guerra:** Le Depositarie di questa Cerchia hanno un carattere duro, cinico e senza scrupoli. Sono riservate e con pessime capacità di socializzazione, ma estremamente pratiche ed abili nell'eseguire gli ordini. Ed è questa la loro qualità migliore: laddove le Depositarie della Cerchia della Protezione svolgono la funzione di leader, quelle della Cerchia della Guerra eseguono i comandi al meglio delle loro possibilità, senza dare spazio a valutazioni personali o scelte che non competono loro. Possono non condividere gli ordini, ma li eseguono senza remore. In altre parole, ottime esecutrici materiali ma prive di iniziativa personale, se non dove la situazione lo richiede per raggiungere lo scopo assegnato in assenza di tutte le informazioni utili.
  Prive di senso dell'umorismo e capaci di prendere alla lettera ogni cosa viene detto loro, sono le combattenti più abili tra tutte le Depositarie. Sono le uniche nell'Ordine cui la carica di Mano Armata è molto richiesta e si contraddistinguono per i duri allenamenti fisici e la grande varietà di armi che sono in grado di utilizzare con buon profitto. Fisicamente ben più atletiche e robuste, hanno una vasta conoscenza delle tattiche di combattimento, e sanno variare efficacemente il loro stile in base alla situazione. Le loro capacità nell'uso della Magia dell'Ordine rimane l'elemento fondamentale, ma in tono minore rispetto alle altre Cerchie. Il loro carattere chiuso e la scarsa capacità di relazionarsi con le altre le rende entità isolate all'interno dell'Ordine, seppure sono le Depositarie su cui fare più affidamento. I loro poteri potenziano le loro capacità fisiche oltre le possibilità umane, ispirano i compagni in battaglia, forniscono vantaggi a vasti gruppi di combattenti e generano attacchi di tipo fisico su vasta scala.
  Il simbolo della Cerchia della Guerra sono due spade incrociate che producono scintille, il colore è il marrone.
- **Cerchia della Morte:** Le Depositarie di questa Cerchia sono pessimiste e fataliste. Sono convinte che tutto nel mondo è già stato deciso, che il proprio destino è già scritto. La loro vita è governata dal timore per quello che potrà accadergli, perché il libero arbitrio per loro non esiste. Non amano necessariamente uccidere, ma sono convinte che solo attraverso lo studio della morte è possibile scoprire come governare la propria esistenza. Cercano di procurarsi sempre corpi di persone morte da studiare ed hanno un certo gusto per l'orrido; alcune di loro arrivano a rubare i cadaveri nei cimiteri. Hanno sempre paura di rimanere uccise loro stesse, e questo si riflette sul loro stile di combattimento, conservativo e difensivo, ma a differenza delle Depositarie della Vita si basa sulla protezione personale (non necessariamente dei suoi compagni) e non si pongono scrupoli ad uccidere il nemico che hanno di fronte; da un lato sanno essere molto materiali, dall'altro credono che "se qualcuno deve morire, è inutile credere di poterlo impedire". La loro arma preferita è la falce.
  Hanno un carattere molto tranquillo, quasi apatico, apparentemente incapace di provare emozioni di fronte a quello che vedono e sentono, ma hanno sempre timore per quello che potrebbe accadere loro. Trovano un macabro interesse per lo studio dei cadaveri, unico frangente in cui si sentono veramente calme ed in pace con loro stesse. I loro poteri permettono di ottenere informazioni dai cadaveri dei morti, comprendere cosa si cela dopo la fine dell'esistenza di un essere vivente, o perfino richiamarli in vita come esseri non-morti senzienti (non necessariamente sotto il loro controllo). Per via delle loro attitudini ed i poteri che esercitano, sono le Depositarie della Cerchia più malvista dal resto della popolazione. Seppure affini come poteri a coloro che fanno uso della Magia di Gaia [Magia dei morti], le loro specifiche capacità differiscono: chi fa uso della Magia di Gaia sviluppa incantesimi che puntano ad uccidere un essere vivente ed a creare progenie non-morte sotto il loro controllo. In altre parole lo scopo delle Depositarie è scoprire i misteri della morte, quello degli utilizzatori della Magia di Gaia di sfruttarla a proprio vantaggio.
  Il simbolo della Cerchia della Morte è un teschio umano, il colore è il nero.
- **Cerchia della Natura:** Le Depositarie della Cerchia della Natura sono goliardiche e molto allegre, amano fare scherzi e vivere in mezzo alle altre persone. Sono di indole estremamente ottimiste, capaci di non abbattersi di fronte a nessuna avversità e di contagiare positivamente quelli che gli stanno attorno. Quando affrontano una missione lo fanno con enorme entusiasmo e si impegnano sempre al meglio per raggiungere gli scopi prefissati, ma di fronte a situazioni che non richiedono la massima attenzione o nei momenti di attesa emerge spesso il loro lato scherzoso, a tratti infantile a tal punto da irritare

spesso e volentieri le altre persone. Seppure attente a non arrecare danni reali, il loro comportamento spesso infastidisce molto.

Questo aspetto spicca per via della mancanza di serietà che contraddistingue il loro modo di agire, e spesso la loro buona volontà non basta ad evitare con le loro azioni situazioni che vanno dall'essere solo imbarazzanti fino a quelle catastrofiche; in altre parole sono immature, a volte considerate eterne bambine chiuse nel corpo di una donna. Il loro stile di combattimento è estremamente offensivo, a volte scellerato, dove la difesa ha ben poco spazio; questo le rende avversarie pericolose contro le quali difendere, ma al tempo stesso contro avversari un poco organizzati lasciano scoperta più di una strada per subire controffensive efficaci, spesso vincenti. I loro poteri permettono di influire su piante, alberi ed in generale sui vegetali, alterarne le qualità o sfruttandole a proprio vantaggio, oppure manipolandole in diversi modi; le più potenti sono in grado di dare vita senziente alle piante.

Il simbolo della Cerchia della Natura è un albero rigoglioso colpito dai raggi solari, il colore è il verde. La Torre del Potere si trova nel Regno Wei nel Continente di Teris, in una zona selvaggia priva di centri abitati.

- **Cerchia delle Ombre:** Le Depositarie della Cerchia delle Ombre sono subdole, ingannatrici e misteriose. La loro dote migliore è quella di agire nell'ombra, alle spalle degli altri, tessendo intricati ricami di raggiri e sotterfugi per arrivare a colpire il proprio bersaglio senza che questo se ne renda conto o comprenda cosa sia successo. Amano nascondere la verità, o più sovente raccontare la loro verità distorta da menzogne e frasi non dette; fidarsi di una Depositaria dell'Ombra è più di un semplice errore. Sono tendenzialmente taciturne, difficilmente il loro volto mostra emozioni ed è quasi impossibile riuscire a capire quello che pensano, le loro intenzioni o se quello che dicono è vero o meno; sovente capita che siano prese sul serio quando scherzano, e viceversa.

  Sono estremamente efficienti e prive di scrupoli quando devono raggiungere i propri scopi, anche quello di ingannare le stesse Depositarie o i membri del suo gruppo; non necessariamente sono poco socievoli ed alcune di loro hanno delle amiche all'interno dell'Ordine, ma chiunque sa che non ci si può mai fidare fino in fondo di loro. Trarre in inganno gli altri, farli cadere in trappole ben congegnate, agire alle spalle degli altri: questi sono i fondamenti delle Depositarie dell'Ombra. Il loro stile di combattimento è furtivo, non attaccano mai frontalmente gli avversari e se ingaggiate in uno scontro in condizioni a loro non congegnali preferiscono defilarsi per poi tornare sulla preda di soppiatto. Puntano a colpire di nascosto, senza che il nemico abbia percezione di loro, con attacchi rapidi e silenziosi generalmente con attacchi ravvicinati, e non disprezzano l'uso dei veleni. Sanno essere estremamente pazienti, non necessariamente sono abili pianificatrici ma sanno quando e come agire appena si presenta un'opportunità. I loro poteri gli permettono di manipolare le luci e le ombre, di occultarsi alla vista degli altri e di creare effetti di illusioni che in alcuni casi acquisiscono effetti tangibili veri e propri.

  Il simbolo della Cerchia dell'Ombra sono due occhi di donna stilizzati chiusi con al centro una sfera che rappresenta una delle Lune ed una corona di undici stelle attorno, il colore è il grigio.

- **Cerchia della Protezione:** Le Depositarie di questa Cerchia sono autoritarie, pignole, estremamente precise e pianificatrici. Le loro qualità le rende le perfetti leader, ideali ad avere ruoli organizzativi e di comando; non a caso è la Cerchia che detiene il maggiore numero di Luce Guida della storia dell'Ordine. Il loro carattere spesso duro le rende poco sociali e dal carattere difficile, non amano scherzare ma sanno perfettamente mentire o dissimulare per raggiungere i propri scopi. La loro indole è quella di proteggere i propri compagni e tutti quelli per i quali sono chiamati ad intervenire. Non va confusa questo loro comportamento con quello delle Depositarie della Vita, che invece è puramente idealista, mentre per le Depositarie della Protezione basato sul fatto che tutti hanno diritto alla propria esistenza.

  Sono estremamente metodiche, di fronte ad un problema lo studiano da ogni angolazione e non prendono mai un'iniziativa se non sono sicure delle proprie mosse; la pianificazione e la conoscenza dei loro avversari in ogni singolo aspetto è la loro forza, in contrapposizione alle Depositarie degli Elementi. Il loro stile di combattimento è metodico basato sullo studio dell'avversario, coordinativo del gruppo e di supporto ad esso; amano le armi ad asta, con le quali tengono a distanza i nemici. I loro poteri permettono di proteggere i propri alleati, creare aree interdette ed inaccessibili, difendere una singola creatura da qualunque tipo di minaccia. Le loro qualità le rende le naturali coordinatrici delle Guardiane.

  Il simbolo della Cerchia della Protezione è uno scudo che emana bagliori luminosi, il colore è il blu cobalto.

- **Cerchia dello Spirito:** Le Depositarie di questa Cerchia sono estremamente dolci, sensibili e premurose. Riescono a stabilire un forte legame empatico con chiunque, grazie al quale riescono a comprenderne l'animo, i sentimenti, il modo di vedere il mondo. Come le Depositarie della Vita riescono ad essere molto socievoli e premurose verso gli altri, ma a differenza di quelle della Vita le loro azioni non sono mosse da mera compassione e da un forte dolore emotivo che provano, o hanno paura di provare, di fronte alle sofferenze delle persone. La loro capacità risiede nel comprendere pienamente quel dolore, da cosa deriva e se è meritato. Vivono in prima persona le sofferenze di un uomo, ma se quell'uomo merita quella condizione allora deve continuare a soffrire.

  Sono estremamente riflessive, e come le Depositarie della Protezione non amano agire od elargire opinioni o sentenze senza conoscere bene la situazione che hanno di fronte. Ma a differenza di quelle della Protezione, questa loro indole non nasce dal massimizzare le probabilità di successo in un impresa, ma dal timore di prendere una decisione sbagliata e di procurare un danno non dovuto agli altri. Questo le rende in parte timorose in quello che fanno, ma vengono considerate come l'incarnazione della Giustizia da parte del resto dell'Ordine, e le loro valutazioni sono sempre prese in seria considerazione. Non di rado dispute sia all'interno che all'esterno dell'Ordine vengono arbitrate da Depositarie dello Spirito. Il loro stile di combattimento è tra i meno efficaci, basato principalmente sullo sfruttamento degli errori avversari e per nulla propositivo; sono considerate combattenti peggiori anche delle Depositarie dell'Alterazione, che almeno dalla loro hanno una sorta di imprevedibilità ed aggressività che manca a quelle dello Spirito; compensano questa loro mancanza con le loro conoscenze nella Magia dell'Ordine, dove da sempre sono riconosciute come le più esperte. I loro poteri permettono loro di comunicare

con gli spiriti, sia quelli dei vivi che quelli dei morti, e di accedere al mondo dei sogni quando dormono proiettando il loro spirito al di fuori dello corpo; le maggiori esperte sono in grado di manipolare lo spirito degli altri esseri viventi nel sonno.
Il simbolo della Cerchia dello Spirito è il volto stilizzato di una persona con gli occhi chiusi, il colore è l'ambra.

- **Cerchia della Vita:** Le Depositarie di questa Cerchia sono amanti della vita e fanno di tutto per proteggerla, farla crescere e rinnovarla. Sono di indole estremamente buona, compassionevoli, pronte ad aiutare chiunque soffre od è in difficoltà, anche se questo può voler dire aiutare un nemico od una persona che vuole ucciderla. Non permetteranno mai l'uccisione volontaria di una persona, ancor meno la sua tortura. Quando si trova di fronte a dei nemici cercherà sempre di renderli inabili o bloccarli, e solo se costretta cercherà si salvarsi provando ad ucciderli. Questa indole si riflette sul loro stile di combattimento, prettamente difensivo e strutturato per la difesa prima dei propri compagni (o di chi si trova sotto la sua protezione) e solo poi di se stessa. Il loro stile di combattimento è prettamente corpo a corpo, con armi ad asta e generalmente tramite l'uso di bastoni ferrati, strutturato per stordire i nemici, bloccarli o renderli inabili al combattimento.
  Il loro carattere è socievole, allegro e giovale, solari e piene di ottimismo. Dimostrano sempre di essere benevoli e compassionevoli verso gli altri, e non di rado si aggirano per le strade delle città per aiutare persone in difficoltà, poveri ed afflitti. In quanto tali sono quelle che offrono la visione migliore dell'Ordine, ma al tempo stesso si dimostrano ingenue; il loro comportamento nasce esclusivamente da come si mostra loro la situazione, non da cosa nasce o se è meritata. Non sono mosse da un senso di giustizia e per loro non esistono supplizi o pene che siano motivate. Il mendicate senza nulla, cui il monarca ha sottratto tutti i suoi beni perché ha truffato centinaia di persone, non è differente da chi povero lo è da sempre e la società non gli ha mai dato una possibilità. Non sono isolati i casi in cui persone subdole hanno sfruttato questo aspetto delle Depositarie della Vita, usando la loro enorme fiducia riposta negli altri per ingannarle. I loro poteri magici permettono di curare le ferite, le malattie e gli avvelenamenti, di individuare le forme di vita e di studiarne la forma e l'essenza, di sfruttare i sensi degli altri esseri; le più potenti arrivano addirittura a poter vincere la morte.
  Il simbolo della Cerchia della Vita sono delle mani a coppa dalle quali sgorga dell'acqua che cade verso il basso, il colore è il celeste.

REGOLE DELL'ORDINE

Le Cerchie

DEFINIZIONI UFFICIALI

- **Depositaria:** Donna in grado di attingere al Fuoco Primordiale, ovvero potenzialmente capace di usare la Magia dell'Ordine. Il fatto di avere la capacità di usarla non vuol dire che si è in grado; in altre parole il termine si riferisce a qualunque donna che ha questo particolare dono, ma che non ha mai lanciato un incantesimo e non è in grado di poterlo fare (normalmente perché non ha le conoscenze). Il termine è spesso fuorviante perché comunemente fuori dall'Ordine si usa questo termine proprio per indicare esclusivamente quelle che invece sono definite *Depositarie Elette*.
- **Depositaria Elette:** Donna che appartiene all'Ordine delle Depositarie. In quanto tale, è in grado di produrre effetti magici con la Magia dell'Ordine, ed è anche una *Deposiraria Senziente*.
- **Depositaria Senziente:** Donna che è in grado di usare la Magia dell'Ordine (non semplicemente che possiede la capacità di usarla, come per le semplici Depositarie). Non necessariamente una Depositaria Senziente è una *Depositaria Eletta*; esistono cioè Depositarie in grado di lanciare incantesimi che non fanno parte dell'Ordine (spesso perché in grado di sviluppare le proprie capacità in autonomia, pressoché mai perché fuoriuscite dall'Ordine), sebbene siano casi estremamente rari.
- **Depositaria Selvaggia:** Donna che ha la capacità di accedere al Fuoco Primordiale senza però essere capace di usare la Magia dell'Ordine, esattamente come una semplice *Depositaria*. Ma a differenza di quest"ultima interagisce in maniera naturale con le Onde Omega, sebbene inconsapevolmente, producendo effetti magici che riesce a controllare e sfruttare senza alcuno spreco di Energia o di Mana, per lei è come se fosse un'azione naturale quale il respirare. Spesso questi poteri sono unici e di potenza nettamente superiore a quello di una *Depositaria Senziente*. Per queste loro peculiarità, sono oggetto di grande interesse per le Depositarie Elette, che fanno di tutto per convincerle a farsi studiare (spesso con offerte decisamente allettanti) fino ad arrivare al punto di catturarle contro la loro volontà, se non ci sono altri mezzi.
- **Manipolatrici:** Termine usato spesso dagli uomini per definire le Depositarie.
- **Seleniti:** Termine usato dalle Depositarie appartenenti all'Ordine per indicare loro stesse, in riferimento a Selene.
- **Iniziate:** Persona in grado di manipolare il Fuoco Primordiale che viene messa all'interno del corso di studi delle Accademie dell'Ordine, per permettergli di controllarlo ed usarlo al fine di entrare nell'Ordine.

IV. Depositarie selvagge

A volte possono nascere delle bambine umane che hanno una dote naturale istintiva per l'uso della Magia dell'Ordine. Questi soggetti vivono una sorta di simbiosi con le loro capacità; in termini di gioco, anch'esse possiedono la Qualità *Manipolatrice del Fuoco Primordiale*, ma a differenza di una qualunque altra donna umana in possesso dello stesso dono (che sia in grado o meno di lanciare incantesimi) sono in grado di sprigionare poteri in maniera naturale, senza necessità di alcun tipo di studio e producendo effetti a volte devastanti e normalmente di molto superiori a quelli di una normale Depositaria. Si parla in questo caso di *Depositarie Selvagge*.

Una Depositaria Selvaggia emerge quando il suo dono non viene identificato dall'Ordine delle Depositarie, e quindi non viene presa per intraprendere gli studi che permettono di apprendere l'uso della Magia dell'Ordine. Nei primi anni di vita non esiste formalmente alcuna differenza tra una Depositaria Selvaggia ed una normale Depositaria: entrambe hanno le stesse possibilità di imparare questo tipo di Magia, e anche attraverso l'analisi tramite incantesimi mirati (come *Percepire Depositaria*) non si scorgono differenze.
Una Depositaria Selvaggia possiede però un legame molto più forte con le sue capacità, e riesce ad interagire con le Onde Omega ad un livello mentale superiore rispetto ad una normale Depositaria: a differenza di queste, non è una sola area delle emozioni a governare i loro poteri, ma l'intero complesso delle loro capacità espressive. Non solo: esiste una simbiosi con i loro poteri, tale che ne sviluppano la consapevolezza ed il controllo in maniera naturale, in modo simile a come imparano a camminare o a parlare. In genere scoprono di avere i loro poteri intorno ai 10 anni, e ci vogliono dai 2 ai 5 anni per svilupparli appieno.

CAPACITÀ DELLE DEPOSITARIE SELVAGGE

Non esiste una vera e propria classificazione delle possibilità di cui dispongono le Depositarie Selvagge: ognuna sviluppa delle capacità specifiche, uniche nel loro genere, ed anche la loro applicazione cambia da soggetto a soggetto. Ognuna di loro può avere una o più capacità (normalmente ne possiedono un paio, a volte uno solo; in rari casi si hanno Depositarie Selvagge con 3 o 4 poteri) e non necessariamente legate ad una specifica Cerchia o al loro stato emotivo che le contraddistingue. Quello che l'Ordine non ha ancora compreso è che tali poteri si sviluppano proprio per una mancanza di disciplina e percorso di studi: nel corso dei secoli sono state istruite come Depositarie Elette alcune Depositarie Selvagge, ma l'indottrinamento imposto dall'Ordine per il loro apprendimento comporta un irrigidimento mentale e l'emersione di un aspetto emotivo del carattere che diviene predominante, per ovvi motivi pratici della Cerchia che sta portando avanti l'apprendimento.
Questo sistema di apprendimento, di fondamentale importanza per tutto l'Ordine delle Depositarie, rescinde il legame simbiotico tra la Depositaria Selvaggia ed i suoi poteri, e di conseguenza le fanno perdere quelle capacità uniche e naturali che possiede. Le Depositarie non sono mai riuscite a scoprire questo fatto perchè l'indottrinamento viene iniziato in età giovanissima, quando ancora il carattere e i sentimenti devono ancora evolversi, in un periodo nel quale le capacità delle Depositaria Selvaggia devono ancora emergere.

Come già detto, le Depositarie Selvagge apprendono del loro potere in maniera spontanea, ed allo stesso modo imparano a governarlo. Gli effetti possono essere dei più disparati, e permettere cose altrimenti impossibili con le attuali conoscenze della Magia comunemente nota (o forse impossibili). Un esempio molto noto allo stesso Ordine, ad esempio, riguarda una Depositaria Selvaggia del passato che era in grado con il semplice sguardo di sottrarre ad una qualunque Depositaria Eletta la Qualità di *Manipolatrice del Fuoco Primordiale*, rendendola di fatto incapace di usare la Magia dell'Ordine per sempre (le sue azioni causarono una drastica riduzione delle Depositarie Elette, in particolare di quelle della Cerchia degli Elementi e della Natura). Altri casi famosi riguardano una donna in grado di creare fino a 10 duplicati di se stessa, ognuno dei quali era l'originale che comunicava telepaticamente con tutti gli altri a qualunque distanza, oppure di un'altra in grado di viaggiare usando la semplice concentrazione tra un qualunque piano di esistenza.
A differenza di casi similari di persone particolari dotate di capacità rare o uniche (come possono essere i *Viaggiatori dei Sogni* o i mezzi-umani con le loro capacità di natura demoniaca), le Depositarie Selvagge non devono effettuare prove particolari: i loro poteri hanno sempre una specifica efficacia, normalmente superiore a qualunque tentativo di contrastarla o limitarla (in altre parole hanno sempre effetto). In alcuni casi hanno un numero di utilizzi limitati nel tempo, in altri richiedono il consumo di Mana o Mente, in altri possono generare degli effetti collaterali, in altri ancora non hanno alcun limite e si possono usare di continuo senza il consumo di risorse.

Le possibilità a disposizione di una Depositaria Selvaggia e le loro peculiarità sono tali da essere da sempre oggetto di studio da parte dell'Ordine, che non si è mai posto scrupoli nel ricercarle e catturarle. Lo scopo principale è quello di studiarle, anche come vere e proprie cave da laboratorio, per carpirne i segreti ed utilizzarli per ampliare le proprie conoscenze ed espandere i loro poteri nell'uso della Magia dell'Ordine. Le Depositarie non hanno mai nascosto questo loro obiettivo, e questo ha portato quasi tutte le Depositarie Selvagge ad essere estremamente sospettose ed a vivere nell'ombra, cercando di nascondere al meglio i loro poteri. In alcuni casi, nel corso della storia, alcune di loro hanno portato anche degli attacchi all'Ordine per porre fine a questa pratica.
Come per una normale Depositaria, le Depositarie Selvagge hanno un ciclo vitale allungato; nel loro caso però tale estensione può essere molto più variabile. Una Depositaria Selvaggia può vivere il doppio, oppure allungare la sua vita fino a 1.000 anni e più. Come per i loro poteri, anche questo è un elemento casuale, correlato al livello di simbiosi che hanno con le loro capacità.

2. CIRCOLO DRUIDICO SILVANO

Prima ancora della formazione delle prime vere comunità di Silvani, la più grande preoccupazione che ha colpito questa razza è stata l'irrefrenabile espansione delle altre razze, atte ad occupare e distruggere tutte le aree boschive del mondo per creare nuovi insediamenti e sfruttare risorse naturali per i loro scopi. Se in un primo momento la grande curiosità dei Silvani ha portato ad avvicinarsi soprattutto agli umani (come osservatori indiretti) per conoscerli meglio, in seguito molti hanno iniziato a vederli cinicamente come degli sterminatori; degli assassini dal loro punto di vista, perché per un Silvano ogni forma di vita vegetale ha la stessa importanza di quella di un qualunque essere vivente.
Di fronte a questo genocidio molti Silvani si dimostrarono passivi, timorosi nei confronti delle altre razze e ritenute sovrane sul mondo di Ethran; ma un piccolo gruppo, formato principalmente da Silvani più intraprendenti capaci di allontanarsi dalle loro comunità di origine, non accettavano questa situazione. Il gruppo embrionale dei *Circoli Druidici Silvani* nacque come elemento di contestazione, sia nei confronti dei Silvani che non facevano nulla, sia nei confronti delle altre razze.

FUNZIONAMENTO DEL CIRCOLO DRUIDICO

Il Circolo Druidico Silvano è considerata la massima autorità tra i Silvani, e l'unica vera organizzazione strutturata al loro interno. Sebbene la loro specifica funzione sia quella di protezione dei boschi e della natura, in particolare delle aree abitate dai Silvani, la loro posizione è tale che le loro decisioni sono sempre accettate, e spesso molti Silvani chiedono aiuto e consiglio a loro. Col tempo l'organizzazione ha acquistato un elevato grado di rispetto anche al di fuori, e chi ne fa parte viene considerato al pari dei nobili di altre razze. Nelle rare occasioni in cui si stabiliscono rapporti tra i Silvani e le altre razze, i rappresentanti di quest'ultimi comunicano direttamente con chi appartiene al Circolo Druidico (normalmente i Saggi).
Per ogni area abitata dai Silvani esiste sempre e solamente un unico Circolo Druidico, che prende il nome dalla zona (ad esempio: Circolo Druidico di Lorimel). Chiunque ne fa parte è esentato da tutte le altre mansioni della comunità Silvana. I compiti a loro assegnati sono strutturalmente semplici: proteggere il territorio, pattugliare il perimetro, evitare in qualunque modo la distruzione della foresta. Inizialmente si trattava di funzioni atte a bloccare le incursioni delle altre razze, ma col tempo si sono espanse ad altri campi rendendo questi Silvani veri e propri protettori della Foresta. In altre parole si occupano di preservarla anche da altri agenti esterni (ad esempio devastazioni climatiche), a favorire la crescita di nuovi alberi e piante, a rendere più rigogliosa l'intera zona. Hanno ampliato le loro conoscenze, diventando non meri combattenti ma studiosi ed esperti del luogo in cui vivono.

Col tempo i Druidi (come vengono chiamati i membri al Circolo Druidico) hanno sviluppato capacità di diverso tipo; inizialmente di tipo combattivo, soprattutto finalizzate agli scontri corpo a corpo, in seguito capacità magiche uniche sfruttando anche la loro natura particolare, infine divenendo sapienti la cui parola viene sempre presa in grande considerazione. Le nuove leve vengono avviate agli studi per entrare nel Circolo Druidico fin da piccole, generalmente non oltre i 20 anni di età. Gli studi per diventare Druidi a tutti gli effetti durano normalmente 20 anni, alla fine dei quali solo i migliori vengono scelti, mentre gli altri sono scartati senza possibilità ulteriore di entrare in futuro. Allo stesso modo, qualunque Silvano che decida di uscire dal Circolo Druidico non può più rientrarne in seguito.
Per entrare nel Circolo Druidico di un bosco bisogna essere un Silvano nato in quel luogo, e finchè si è affiliati non è possibile lasciarlo per nessun motivo. Chiunque esce dal Circolo Druidico può poi lasciare il bosco, ma se ci si allontana volontariamente finché si è un Druido, si viene espulsi dal Circolo Druidico e dalla comunità Silvana del bosco stessa, costringendo all'esilio il Silvano.

STRUTTURA DEL CIRCOLO DRUIDICO

Il Circolo Druidico è formato da un numero fisso di membri, divisi in tre categorie specifiche. Mentre il ruolo dei Saggi viene conseguito dopo una lunga permanenza nel Circolo, gli altri due sono assegnati quando si entra nel Circolo e non è possibile passare da uno all'altro.

- **Saggi:** Sono sette e normalmente sono i più saggi ed anziani del Circolo. Normalmente la loro carica dura fino alla morte, e si possono considerare i capi del Circolo Druidico. Svolgono il compito di dirigere il Circolo e di prendere le decisioni importanti. Per diventare Saggi bisogna avere almeno 50 anni di affiliazione al Circolo Druidico.
- **Sciamano:** Sono gli incantatori del Circolo, considerati i sapienti. Ogni circolo ne ha 20. Il loro compito è quello di dirigere le normali operazioni del Circolo Druidico, di comandare e prendere decisioni per il gruppo di Combattenti che è direttamente sottoposto, di fornire supporto magico e creare tutte le difese e le sostanze alchemiche usate dal Circolo. Spesso svolgono il ruolo di intermediari tra i Saggi ed il resto della comunità dei Silvani della zona.
- **Combattenti:** Come suggerisce il nome, sono il braccio armato del Circolo Druidico. Il loro numero dipende dalla grandezza del luogo che devono proteggere e dalla popolazione Silvana nella zona, in un numero che varia tra 500 e 2000. Possono sviluppare capacità magiche come gli Sciamani, ma sono specializzati nel combattimento corpo a corpo e nel supporto logistico. I Combattenti aiutano direttamente la comunità Silvana ogni volta che ce n'è il bisogno.

3. I MENESTRELLI VIANDANTI

Ufficialmente questa affiliazione diffusa soprattutto nel Continente di Teris è formata da musicanti e menestrelli erranti, che viaggiano di città in città fornendo le loro prestazioni artistiche in cambio di un giusto pagamento. Ma per entrare a far parte di questo gruppo non è sufficiente saper suonare uno strumento musicale: il loro scopo principale, che custodiscono segretamente da chiunque non faccia parte del loro ordine, si basa su scopi più nobili ed altruistici, basati sull'aiuto e la protezione.

I. Nascita dei Menestrelli

FONDAZIONE

I Menestrelli Viandanti nascono durante il periodo delle Crepe. Il gruppo viene fondato alla *Casa del Viaggiatore* (Continente di Teris) all'inizio della stagione Suiren (Stagione dei Venti), il 10 Neleder del 391 DC.
All'evento partecipano 5 persone: il *Creatore* (morto), la Depositaria della Cerchia della Vita *Enys Keelyn* (oggi Maestro Onorario senza poteri), la ladra *Kaithe Gwindelyn* (Orchestrale della sede nella città di Celma, Regno di Heren, Continente di Teris), *Dorian Mina Ta'al Coral* (Solista, tornato nel Continente Valar alla fine dell'*Era delle Crepe*) e *Semesteris Ziliastar* (mezzo-demone morto durante l'Era delle Crepe). La scena fu immortalata su un dipinto ad opera di un pittore di passaggio, su un quadro appeso nella Casa del Viaggiatore sopra il camino della sala principale, in cui le cinque persone vengono rappresentate alla luce del fuoco sedute intorno ad un tavolo che parlano tra loro, lo stesso tavolo (sedie e boccali compresi) che in seguito è stato spostato nella zona esterna della locanda, riparato all'interno di una cupola magica invisibile contro le intemperie metereologiche e rircondato da un cordone, lasciato in mostra a qualunque viaggiatore. Nel quadro il Creatore viene rappresentato con una chitarra in mano, mentre Kaithe con un flauto, ma si tratta solo di una raffigurazione artistica.
All'inizio, i Menestrelli Viandanti nascono come semplice gruppo di avventurieri, il cui scopo è quello di porre fine all'Era delle Crepe, e il nome stesso non ha molto senso in quanto l'unico capace di suonare uno strumento musicale era il Creatore. La notizia però della creazione del gruppo si sparge molto rapidamente: la particolarità del gruppo (una sorta di menestrello con uno strano strumento, una Depositaria delle Vita e una ladra) attira le attenzioni di molte persone, e la notizia stessa si diffonde molto rapidamente per via della centralità e notorietà che già all'epoca aveva la Casa del Viaggiatore.

Quello che all'inizio è un semplice gruppo di avventurieri, in molto tempo diventa una vera e propria associazione: nel giro di un paio d'anni attorno alla prima sede dei Menestrelli Viandanti (una casa colonica abbandonata costruita vicino alla Casa del Viaggiatore) si affacciano molte persone, in particolare molti suonatori di vari tipi di strumenti, alcuni di passaggio, altri arrivati proprio per conoscere i fondatori. I motivi sono tra i più disparati: imparare a suonare da un menestrello che riceve l'appoggio di una Depositaria, entrare a far parte di un gruppo di artisti che si ritiene possa avere grande successo, capire di che strumento si tratta quello usato dal Creatore tra i più comuni. In realtà in pochi capiscono che non si tratta di una compagnia di artisti. Il primo a comprendere e capire come sfruttare questa situazione inattesa è Semesteris.

CREAZIONE DELL'ORDINE

Il nome del gruppo si basava unicamente sulle capacità del Creatore di produrre effetti magici attraverso melodie prodotte con la sua chitarra. Questi particolari incantesimi venivano prodotti dalla combinazioni di particolari sequenze musicali unite con la struttura dello strumento utilizzato, e la potenza dell'incantesimo dipendeva esclusivamente dalle capacità tecniche ed interpretative del suonatore. In altre parole, più si è bravi a suonare lo strumento, più l'incantesimo sarà potente: ciò vuol dire che questi incantesimi sono perfetti da lanciare per un vero artista musicale.
Nacque così l'idea di dare vita non ad un semplice gruppo di avventurieri, ma ad un vero e proprio ordine, sfruttando come base i numerosi artisti che continuavano a venire alla Casa del Viaggiatore. In realtà, molti di coloro che erano giunti decisero di non accettare l'offerta che veniva fatta loro, ma alcuni di essi interessati non solamente alla musica, ma attratti da uno scopo più alto e nobile, decise di entrare nel neonato ordine, ricevendo come primo incarico quello di allargare le fila. In questa prima fase un piccolo ma importante aiuto economico arrivò dall'Ordine delle Depositarie, dietro pressione di una sempre più importante Enys Keelyn all'interno della sua Cerchia, che permise la creazione delle prime sedi, tra cui la ricostruzione della sede centrale, sempre al fianco della Casa del Viaggiatore.

I prmi periodi sono molto confusionari, con una non ben precisata idea su come strutturare l'organizzazione, come gestire i vari compiti, come coordinare gli affiliati, come agire. Inizialmente uno scopo comune (debellare le Crepe e proteggere le persone dai loro effetti) legava tutti i membri come collegati tra loro da un filo invisibile, un obiettivo non dichiarato ma chiaro ed evidente a tutti. Ma passato questo pericolo, i Menestrelli Viandanti hanno rischiato di scomparire molto rapidamente. Ci si rese conto che gran parte

di coloro che ne facevano parte erano in fondo degli artisti, dei musicanti, e che in fondo suonare era sempre stata la principale forza trainante della loro vita.
Compreso questo semplice concetto, l'evoluzione imposta all'organizzazione fu da un lato quasi spontanea, dall'altro un passo necessario per farla uscire dallo stato embrionale nel quale si trovava, al fine di evolverla verso una strutturazione particolare ma matura e funzionale.

II. Strutturazione e funzionalità

FILOSOFIA DEI MENESTRELLI VIANDANTI

I Menestrelli Viandanti non sono un'organizzazione che agisce in nome della pace, nè un gruppo che lavora per governi o altre organizzazioni, e neppure un associazione di avventurieri. I Menestrelli Viandanti sono un'associazione di musicanti. Sono artisti in tutto e per tutto, specializzati nel suonare strumenti musicali (e possibilmente cantanti). Le sedi sparse su Etrhan sono edifici dove i membri si riuniscono per organizzare spettacoli, raccogliere spartiti musicali e comporre nuove musiche, fare corsi di studio per aspiranti musicanti, e così via. Alcuni di loro rimangono in città, da soli o con altri artisti, e in qualità di menestrelli fanno spettacoli e serate nelle locande o all'aperto nelle piazze; altri viaggiano in solitario, di città in città, permanendo qualche mese o solo qualche giorno per poi ripartire alla volta delle meta successiva.
In quanto tali, i loro spettacoli sono anche la loro fonte di guadagno, con i quali non solo si mantengono ma finanziano anche tutte le attività della sede alla quale solo affiliati e di tutta l'organizzazione. Sotto questo punto di vista non esiste differenza tra un musicante che fa parte dei Menestrelli Viandanti ed uno che non vi è associato. Non si tratta di una mera facciata, ma di un'attività il cui peso è pari a quello che potremmo considerare il loro "secondo lavoro". Un'attività che permette loro di rimanere sempre a contatto con le persone che formano la società nella quale vivono, di stabilire una sorta di legame e conoscerna a fondo.

Cisono ovviamente differenze sostanziali tra chi è "solo" un artista bravo a suonare uno strumento musicale; il fare musica in mezzo alla gente permette di accedere ad un vasto bacino di conoscenze (tra voci, dicerie, fonti e testimoni di varia natura, la possibilità di entrate in luoghi altrimenti inaccessibili e via dicendo), ma essere un Menestrello Viandante apre molte più possibilità.
Il primo aspetto, e più evidente, è la capacità di lanciare incantesimi, grazie a delle melodie particolari e all'uso di strumenti musicale costruiti secondo canoni ben precisi (ogni strumento ha la sua Ricetta specifica). Il secondo è quello di poter accedere ad una vasta conoscenza racchiusa all'interno delle sedi, non solo di carattere musicale, dove vengono raccolti libri e conoscenze antiche, ma anche registri degli eventi correnti e di tutto quello che i membri riescono a scoprire. Ciò che carattarizza i Menestrelli Viandanti è però la filosofia di fondo che muove ogni singolo membro: mettere al servizio di chi soffre, o è in difficoltà, le proprie capacità. Non si tratta di un qualcuno al quale ci si può rivolgere per risolvere un problema di qualsivoglia natura, i Menestrelli Viandanti non si fanno pubblicità di tal tipo e la scelta di aiutare qualcuno è di solito un volere spontaneo. Si tratta quindi di una sorta di gesto altruistico, senza oneri di sorta (sebbene a nessuno sia vietato di chiedere una ricompensa).

DIRITTI E DOVERI

I Menestrelli Erranti sono soprattutto noti per essere una compagnia che raccoglie artisti di buon livello; per entrare a farne parte bisogna contattare una delle sedi, dove tenere uno spettacolo musicale. Se, di fronte ad una giuria di 3 persone dell'associazione, lo spettacolo viene considerato abbastanza buono, si viene ammessi, altrimenti si pùo ritentare dopo 3 mesi di tempo. In termini di gioco, bisogna effettuare una o più Prove di Abilità di *Mestieri [Musicista]* con uno strumento musicale superando una CD di 13. Il numero di Prove aria da sede a sede, ed anche la CD può subire delle modifiche di almeno 5 punti, perchè non esiste una prova standard da superare, ma ogni sede può richiedere specifiche prove che differiscono tra loro. Superata la prova, prima dell'ammissione passa un periodo più o meno lungo (anche 3-4 mesi) durante i quali la sede verifica se l'aspirante membro ha commesso crimini o si è macchiato di azioni contrarie alla filosofia dei Menestelli Viandanti: chiunque ne fa parte non può aver commesso, o commettere, azioni contro persone indifese, povere o che non hanno fatto mai nulla di male; I Menestrelli Viandanti sono prima di tutto al servizio dei bisognosi e di chi soffre, e non commette ingiustizie a titolo personale.
Chiunque viene ammesso riceve una spilla di bronzo con inciso sopra lo stemma araldico della città della sede nella quale si è effettuata la prova (che diviene la propria sede di appartenenza) con in basso sulla destra le lettere MV. La spilla identifica l'appartenenza all'ordine, e se si viene espulsi va riconsegnata.

Ogni membro viene iscritto in un registro della propria sede, dove vengono indicati il suo nome e le sue generalità; l'iscrizione ha un costo annuale pari a 5 Denarii, più il versamento del 20% di tutti i guadagni fatti in qualità di artista, sia per spettacoli solisti che per quelli di gruppo. Tali pagamenti possono essere ritardati fino a 9 mesi se il Menestrello Viandante non può per qualunque motivo raggiungere una sede, o di più per specifiche situazioni particolari. Questi introiti, insieme alle donazioni che riceve, permette all'organizzazione di finanziare le sedi, le attività, i materiali che utilizza e tutte le spese necessarie.

Appena entrato, per il nuovo membro viene creato uno strumento musicale di sua scelta che permetta di lanciare incantesimi (oltre che usarlo nei suoi spettacoli), ovvero uno strumento Mistico. Si tratta di uno strumento musicale che non può essere dato a nessun altro, soprattutto a chi non fa parte dell'associazione; se lo strumento viene perso o distrutto, per ottenerne un altro il membro deve pagare la sede dei Menestrelli Viandanti (ogni strumento ha uno suo costo). Il nuovo membro riceve anche gli spartiti di 10 melodie di incantesimi (6 di rarità Comune, 4 di rarita Non Comune). Ogni membro può accedere alle sedi dei Menestrelli Viandanti, dove può usufruire di una piccola stanza con un letto ed un armadio, mangiare e sfruttare il bacino di conoscenza che offre sotto forma di documenti scritti (ogni sede può avere delle limitazioni su specifici testi). Può sfruttare il proprio titolo di Menestrello Viandante per poter organizzare spettacoli e raccogliere altri artisti attorno a se (in molti luoghi far parte dell'organizzazione è prestigioso, e questo attira persone disposte ad offrire ingaggi ben remunerati).

GERARCHIE

I Menestrelli Viandanti non hanno una vera e propria gerarchia interna: in fondo sono solo artisti. Qualunque membro deve sottostare solo a poche regole di fondo, che riguardano il finanziamento all'associazione e il rispetto di un certo tipo di comportamento e di etica, che è alla base del gruppo. Esistono però alcuni ruoli identificativi per alcuni membri che svolgono specifici incarichi.

- **Musicante:** È il membro semplice. L'acquisizione di questo titolo avviene nel momento in cui si riceve la spilla e si diventa un Menestrello Viandante a tutti gli effetti. Chiunque appartiene all'associazione è un musicante.
- **Solista:** Menestrello Viandante itinerante. Come tutti è affiliato a una specifica sede, ma per scelta ha deciso di viaggiare di citta in città per tenere i suoi spettacoli; sono abbastanza comuni all'interno dell'associazione. Come tutti i Menestreli Viandanti, vengono comunque accolti in qualunque sede, e sfruttano i servizi di vitto e alloggio offerti. A dispetto del nome, non necessariamente queste figure viaggiano da sole, ci sono diversi casi di Solisti che viaggiano con uno o più con dei compagni, o altri Menestrelli Viandanti.
- **Conduttore:** A volte definita come la figura portante di tutta l'associazione, il Conduttore svolge diversi incarichi: organizza e gestisce spettacoli nella città in cui si trova la sua sede di appartenenza, dirige gli spettacoli stessi quando si esibiscono dei Menestrelli Viandanti in gruppo, fornisce consigli e aiuti di carattere artistico, ma è anche l'unica figura che si occupa attivamente di cercare missioni ed incarichi che non sono di tipo "musicale", e lo fa alla maniera dei Menestrelli Viandanti: girando per le strade ed ascoltando storie, osservando, valutando e poi ove necessario raccogliendo informazioni se ritiene di aver trovato un caso. Per la natura degli incarichi che svolge il Conduttore non può allontanarsi dalla città in cui risiede (quindi non può essere un Solista). Se decide di lasciare l'incarico, deve individuare all'interno della propria sede un altro che lo possa sostituire. Ogni sede può avere più di un Conduttore, ma anche nessuno.
- **Orchestrale:** Si tratta del capo di una sede. Oltre al Maestro, è l'unica figura che ha reali poteri decisionali sui Menestrelli Viandanti (in questo caso su quelli associati alla propria sede): anche le decisioni del Conduttore, per quanto prese quasi sempre in considerazione, non hanno una vera valenza di ordine. Non esiste un regolamento per l'elezione e il tipo di incarico dell'Orchestrale, e ogni sede gestisce a modo suo come fare. Generalmente viene individuato attraverso una votazione tra due o più candidati, dove vince chi prende più voti, e la carica può essere di qualche anno o a vita. Non è una carica molto ambita, e di solito viene riservata a chi è da più tempo all'interno dell'ordine, oppure a Menestrelli Viandanti che per i più disparati motivi non possono più tenere spettacoli o suonare il proprio strumento, per qualunque tipo di motivo. L'Orchestrale ha il compito di gestire la sua sede, di raccogliere i fondi provenienti dai membri e dalle donazioni, di assegnare ruoli e compiti specifici (spesso all'interno dei membri di una sede vengono assegnati diversi compiti, tra cui quello di tesoriere, di gestore dei documenti e delle conoscenze, di insegnanti e così via).
- **Maestro:** Si tratta del capo di tutto l'associazione. Mentre il ruolo di Orchestrale e poco ambito, quello di Maestro attira ben altre attenzioni, perchè oltre a dare pieno potere sui Menestrelli Viandanti, a differenza dell'Orchestrale permette di mantenere una piena libertà d'azione. Infatti, sebbene la sua sede sia a fianco della Casa del Viaggiatore, spesso e volentieri è in viaggio da una città all'altra, oppure si stabilisce per periodi più o meno lunghi in un dato luogo, spesso dove risiede una delle sedi. La carica del Maestro è a vita, e la nomina può avvenire in due modi: se l'attuale Maestro è ancora in vita può nominare il suo successore, che acquisisce immediatamente la carica (mentre il precedente perde qualunque diritto di riottenere la carica in seguito). Se muore, si elegge tramite votazione: in questo caso, appena accertata la sua morte viene inviato un messaggio a tutte le sedi dove si viene informati dei fatti; dal giorno dell'accertamento ci sono 3 mesi di tempo entro i quali le sedi possono inviare a proprio nome fino a 2 Menestrelli Viandanti come candidati. I candidati e qualunque Menestrello Viandante che vuole partecipare all'elezione ha i 3 mesi per giungere alla Casa del Viaggiatore. In genere la votazione avviene dopo che i candidati si sono presentati agli associati presenti: questo vuol dire non solo proporre la propria "agenda" di intenti, ma quasi sempre mostrare le proprie abilità come musicista, elemento questo che ha un grande peso sull'elezione.

SEDI DEI MENESTRELLI VIANDANTI

Le sedi sono strutture che occupano grandi spazi ma generalmente non sfarzose, e si possono trovare in qualsiasi tipo di centro abitato, non necessariamente nelle grandi città. Sono quasi sempre costruite in legno in forme particolari e colorate, tali che spiccano tra gli altri edifici.

Tutte le sedi hanno stanze ben precise al loro interno. Di solito l'ingresso principale da su una piccola stanza, dalla quale poi si accede direttamente ad un grande salone che rappresenta l'ambiente principale del piano terra. Il salone è in genere l'unica vera stanza con

ampi spazi, perchè il resto dell'edifico è in genere pieno di corridoi stretti e tortuosi, stanze piccole dalle forme irregolari, scalinate e soprattutto numerosi passaggi segreti, che permettono di passare tra un luogo e un altro della sede o di sfruttare corridoi nascosti dietro alle pareti. Tutte le sedi possiedono dei dormitoi, in genere suddiviso in stanze con 2 o 3 letti il cui numero totale può variare (tipicamente intorno ai 30 letti) e delle stanze comuni nelle quali riunirsi, parlare, scambiarsi informazioni, mangiare. I luoghi più importanti nella sede sono però la biblioteca interna, dove vengono raccolti libri, testi e resoconti di ogni tipo, e la sede dell'Orchestrale. In alcuni casi è presente una piccola stanza dove vengono raccolti alcune melodie per incantesimi, e non manca mai un archivio dedicato a musiche di ogni tipo.

La sede è principalmente un ritrovo per artisti, e quindi ospita ogni tanto anche persone che non fanno parte dei Menestrelli Viandanti, ma che in un modo o nell'altro producono opere artistiche (menestrelli, attori, scrittori, pittori, giocolieri), cui sono comunque interdette alcune specifiche stanze della sede. In genere ogni sede possiede anche un ampio cortile, dove viene allestito un palco e dei posti a sedere, usato per prove o anche per tenere dei piccoli spettacoli, in genere gratuiti e a numero limitato.

PROFESSIONE: MENESTRELLO VIANDANTE

A livello regolamentare, un Menestrello Viandante è considerata anche una Professione per il calcolo del LAM di varie Abilità, e di seguito viene proposta la tabella d'avanzamento. Questa vale per qualunque Menestrello Viandante, a prescindere dal tipo di ruolo che riveste all'interno dell'associazione. Per coloro che sono Solisti, l'acquisizione dei bonus della colonna Speciale avviene nel momento in cui giungono ad una delle sedi (non necessariamente la propria).

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Mestieri [Musicista] (nello strumento musicale che usa), Conoscenze [Locali] (del luogo in cui risiede la sede)	
2	Deduzione [Ascoltare], Socializzazione [Comprendere intenzioni]	Apprendimento di un incantesimo dei Menestrelli Viandanti di rarità *Comune*
3	Mestieri [Musicista] (nello strumento musicale che usa), Artigianato [Lavorare il legno], Socializzazione [Ingannare]	Apprendimento di un incantesimo dei Menestrelli Viandanti di rarità *Comune*
4	Conoscenze [Locali] (del luogo in cui risiede la sede), Deduzione [Ascoltare]	Apprendimento di un incantesimo dei Menestrelli Viandanti di rarità *Comune*
5	Mestieri [Musicista] (nello strumento musicale che usa), Socializzazione [Comprendere intenzioni]	
6	Deduzione [Ascoltare], Artigianato [Lavorare il legno], Socializzazione [Ingannare]	Apprendimento di un incantesimo dei Menestrelli Viandanti di rarità *Comune* o *Non Comune*
7	Mestieri [Musicista] (nello strumento musicale che usa), Conoscenze [Locali] (del luogo in cui risiede la sede)	Apprendimento di un incantesimo dei Menestrelli Viandanti di rarità *Comune* o *Non Comune*
8	Deduzione [Ascoltare], Socializzazione [Comprendere intenzioni]	Apprendimento di un incantesimo dei Menestrelli Viandanti di rarità *Comune* o *Non Comune*
9	Mestieri [Musicista] (nello strumento musicale che usa), Artigianato [Lavorare il legno], Socializzazione [Ingannare]	
10	Deduzione [Ascoltare], Conoscenze [Locali] (del luogo in cui risiede la sede), Socializzazione [Comprendere intenzioni]	Apprendimento di un incantesimo dei Menestrelli Viandanti di rarità *Rara*

Dopo il decimo anno, un Menestrello Viandante apprende un incantesimo di rarità *Rara* ogni 3 anni.

III. Incantesimi dei Menestrelli Viandanti

La sostanziale differenza tra un qualunque musicista, o suonatore di strumenti musicali, e un Menestrello Viandante, risiede nella capacità di questr'ultimi di utilizzare la magia, di lanciare incantesimi. L'associazione non dichiara mai apertamente di essere a conoscenza di questo potere, nè lo definisce come magia vera e propria ma come una particolare combinazione di suoni e spartiti musicali in grado di influenzare le altre persone. I Menestrelli Viandanti si definiscono prima di tutto degli artisti, dei musicanti, non degli esperti di magia, e vogliono essere visti in questo modo: perchè sono prima di tutto degli artisti, e perchè la magia è molto spesso vista come un male, che viene disprezzata e odiata e, in alcuni contesti, combattuta, e questo sopratutto in quelle società e strati sociali con i quali i Menestrelli Viandanti sono a contatto, gli stessi che poi ricevono il loro aiuto e soccorso quando ritenuto necessario.

LANCIARE UN INCANTESIMO

Lanciare incantesimi per un Menestrello Viandante dipende esclusivamente dalle sue capacità nel suonare lo strumento: più è abile, più potenti saranno gli effetti e avrà accesso a incantesimi più difficili da lanciare. Quest'abilità si cognuga con l'uso di uno strumento costruito secondo una specifica Ricetta e l'esecuzione di una particolare melodia, ma questi sono solo i mezzi che poi il Menestrello Viandante deve essere in grado di usare adeguatamente, altrimenti non sarà mai in grado di produrre alcun tipo di effetto magico.
Gli strumenti di cui fa uno un Menestrello Viandante per lanciare incantesimi è in tutto e per tutto uno strumento musicale, che può essere tranquillamente usato durante i suoi spettacoli e in qualsiasi altra situazione; la differenza risiede nei particolari trattamenti di lavorazione e nell'uso di specifici materiali in specifiche quantità quando lo strumento viene creato. Tutti i Menestrelli Viandanti definiscono gli strumenti che permettono di lanciare incantesimi *Mistici* (quindi si parlerà di Chitarra Mistica, Flauto Mistico, Violino Mistico e così via). La creazione di tali strumenti richiede ovviamente un artigiano che sappia costruirli, e si tratta di strumenti costosi: ogni nuovo membro riceve uno strumento mistico di sua scelta gratuitamente, di fattura normale. Ogni strumento Mistico che vuole oltre a quello dato in dotazione va pagato, che sia per averne uno che "suona meglio", oppure in caso di smarrimento o altro del primo; ovviamente, se è in grado può costruirne uno da solo. Gli strumenti Mistici non possono essere dati a chi non fa parte dei Menestrelli Viandanti, e l'associazione chiede a chi ne fa più parte di restituire tutti quelli che si possiedono (sebbene in genere non si fanno pressioni particolari su chi non rispetta questa regola). Sebbene un qualunque strumento possa essere Mistico, in genere si fabbricano solo quelli che sono facilmente trasportabili; ad esempio, sarà estremamente difficile che venga creato un Pianoforte Mistico.

A livello pratico, per lanciare un incantesimo bisogna suonare con uno strumento Mistico una specifica melodia (una per ogni incantesimo); quasi tutti gli incantesimi dei Menestrelli Viandanti sono lanciabili con qualunque strumento, ma ne esistono una manciata che richiedono strumenti specifici. A livello regolamentare, il lancio di un incantesimo segue tutte le regole descritte nel Manuale del Regolamento, e si basano sull'uso dei Punti Mente (e quindi della Caratteristica dell'Empatia) perchè correlati alle capacità tecniche dell'esecuzione e alla ripetizione in maniera il più perfetta possibile della melodia: esistono però alcune importanti differenze.
L'effetto magico dipende direttamente dalla melodia riprodotta: questo vuol dire che per mantenere attivo l'incantesimo è necessario continuare a suonare. La sua durata riportata nella descrizione rappresenta quella massima possibile, interrompere la melodia pone termine al suo effetto immediatamente e non è possibile poterlo mettere in pausa per terminarlo successivamente. Siccome gli effetti dipendono dalla possibilità di ascoltare la melodia, cambiano anche il numero di bersagli e il raggio d'azione: l'effetto colpisce chiunque si trovi entro 25 metri dal Menestrello Viandante, nel caso di incantesimi che influenzano specifiche creature tutte quelle che vi ricadono (e chi suona non può decidere se uno specifico bersaglio può rimanere immune), chi si trova più distante deve invece effettuare una Prova di Abilità di *Deduzione [Ascoltare]* con CD pari a 10 +1 ogni 3 metri oltre i 25 metri di distanza dal Menestrello Viandante (questa prova avviene in automatico); oltre i 50 metri gli incantesimi non hanno effetto. Tutto questo rende qualunque incantesimo lanciato da un Menestrello Viandante un Effetto ad Area (EaA).
Ovviamente chi non è in grado di sentire la melodia (ad esempio perchè Sordo) non può essere influenzato dall'incantesimo, e ostacoli fisici che attutiscono la melodia possono ridurre la distanza d'effetto o richiedere prove di *Deduzione [Ascoltare]* più difficili. Per incantesimi che hanno una CD dipendente dal numero di bersagli o dalla distanza, si utilizza sempre la CD di Lancio minima possibile; lo stesso dicasi per il consumo di Punti Mente, per l'Energia spesa e per i PAz di lancio. Siccome gli incantesimi dei Menestrelli Viandanti si basano sull'esecuzione artistica di una melodia, lanciare un incantesimo richiede una Prova di Abilità di *Mestieri [Musicista]* con uno strumento musicale.

Gli strumenti Mistici di cui si conoscono le Ricette per la loro creazione sono: chitarra, liuto, violino, tiorba, flauto (dritto o traverso), lira, oboe: sono tutti fatti principalmente in legno, ad esclusione del Flauto Traverso che è interamente in metallo. Quando un Menestrello Viandante lancia un incantesimo, deve decidere se l'effetto deve avere efficacia o meno anche su di lui.

ELENCO DEGLI INCANTESIMI

Di seguito sono riportati tutti gli incantesimi che possono essere lanciati da un Menestrello Viandante; accanto ad alcuni incantesimi sono riportati degli strumenti, che indica che sono lanciabili esclusivamente con quelli. Sono anche presenti nuovi incantesimi, specifici per i Menestrelli Viandanti. Gli incantesimi di cui fanno uso influenzano direttamente le altre creature, in alcuni casi producendo effetti sia positivi che negativi allo stesso tempo. I Menestrelli Viandanti non possono usare l'incantesimo *Permanenza*, universale per tutti gli altri incantatori.

LIVELLO 0 (Novizio)	**LIVELLO 1**	**LIVELLO 2**	**LIVELLO 3**
Allievo combattente Distrazione (Chitarra, Liuto, Tiorba, Lira) Individuazione del magico Goffo	Abile Cacofonia (Oboe) Calmare animale (Flauto dritto, Flauto traverso) Calmare emozioni Comando animale Compagno animale (Violino, Lira) Comprensione dei linguaggi Disarmonico (Lira) Eroismo Incertezza d'azione Incoerente (Chitarra) Interrompi incantesimo Mente offuscata Peso fittizio Rompi serratura Sonno Stordimento (Tiorba) Voce silente	Alterazione sensoriale Aura di terrore Blocca non-morto (Liuto) Blocca persone Conoscenza profonda (Flauto traverso) Dominare animale (Flauto dritto) Elimina illusione (Chitarra, Violino) Impedimento Maldestro Potenzia compagno animale (Violino, Lira) Prigione d'aria (Oboe) Sonno profondo (Tiorba) Suggestione Viaggio in sogno	Abile esperto Annulla penalità incantesimo (Chitarra, Lira) Barriera mentale (Violino, Flauto dritto, Flauto traverso) Combattente implacabile (Liuto) Difensore implacabile (Oboe) Dissolvi magie Dolore spirituale (Tiorba) Fisico alterato Incertezza d'azione superiore Indebolire spirito Ingresso nel sogno Mente offuscata superiore Movimenti alterati Parola di verità (Flauto traverso) Riflessi alterati Schermatura (Tiorba) Velocità alterata
LIVELLO 4	**LIVELLO 5**	**LIVELLO 6**	
Demenza Elimina maledizione (Liuto, Tiorba, Flauto traverso, Oboe) Eroismo di massa Interdizione alla magia Interdizione difensiva (Chitarra, Violino, Flauto dritto, Lira) Maldestro superiore Mente alterata Notte di riposo (Flauto dritto, Flauto traverso) Onde mortali Potenzia compagno animale superiore (Violino, Lira) Ripristina sanità mentale Sogni premonitori (Chitarra, Liuto) Sollievo temporaneo Terrore mortale (Tiorba, Oboe)	Distruzione degli spiriti	Disgregazione mortale Mente suprema	

FISICO ALTERATO (EaA)

- **Abilità:** Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** n.a.
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus di +3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulla caratteristica di Forza e Costituzione agli alleati, e una penalità di -2 a tutte le prove analoghe ai nemici. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 5 round in meno.

Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulla Forza e sulla Costituzione per 1 minuto.

MENTE ALTERATA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)

- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 16
- **Raggio d'azione:** n.a.
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus di +3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulle caratteristiche di Intelligenza e Memoria agli alleati, è una penalità di -2 alle medesime prove agli avversari.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulle caratteristiche di Intelligenza e Memoria per 1 minuto.

MOVIMENTI ALTERATI (EaA)

- **Abilità:** Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** n.a.
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus di +3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulle caratteristiche di Agilità e Manualità agli alleati, e una penalità di -2 a tutte le prove analoghe ai nemici. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 5 round in meno.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate su Agilità e Manualità per 1 minuto.

RIFLESSI ALTERATI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Menestrello viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** n.a.
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce la reattività e rapidità tipica di alcuni serpenti. Gli alleati acquisiscono un bonus di +5 all'Iniziativa, l'annullamento dell'aumento di +2 PAz sulle azioni di Reazione e una riduzione di 2 punti la Velocità di attacco con le armi; invece, gli avversari subiscono una penalità di -3 all'Iniziativa, una penalità di -2 PAz alle Azioni di Reazione e alle Azioni Preparate e l'aumento di 2 punti alla Velocità di attacco con le armi. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 5 round di meno.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 all'Iniziativa e di -3 alla Velocità d'attacco con le armi per 1 minuto.

VELOCITÀ ALTERATA (EaA)

- **Abilità:** Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** n.a.

- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus di +3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulla caratteristica di Riflessi ed al Movimento agli alleati, e una penalità di -2 a tutte le prove analoghe ai nemici. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 5 round in meno.

Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sui Riflessi ed al Movimento per 1 minuto.

5. IL CIRCOLO DEGLI ARTIGIANI

Il Circolo degli Artigiani è la principale associazione che riunisce quasi tutti gli Artigiani Runici del mondo di Ethran. La sua funzione è quella di offrire supporto ai suoi membri, avere un canale di comunicazione a nome degli Artigiani Runici con i Consigli delle Cerchie delle Depositarie, fornire informazioni per lo svolgimento del lavoro dei vari artigiani, fornire strumenti e materiali attraverso canali preferenziali per avere prezzi convenienti e accesso facilitato ad alcune risorse. Gli Artigiani Runici che aderiscono a questa associazione devono pagare una quota d'ingresso ed una annuale, ma a parte alcuni casi quasi tutti ne fanno parte.

6. ORDINI MINORI

I. Gli Inquisitori

L'ordine degli inquisitori si origina dai frammenti di quello che era stato l'impero del Monco, dopo che la guerra che porta il suo nome giunse al termine e l'attuale Regno di Tirinto venne ridotto ad uno stato frammentato in tre parti, sotto il controllo più o meno diretto delle nazioni vincitrici. Le fonti storiche del periodo sono poche e sparse, motivo per cui non si sa di preciso da chi per primo diede vita all'ordine; quel che è certo è l'odio profondo verso l'Ordine delle Depositarie, e di rimbalzo per la magia in generale, quale seme generatore.

Inizialmente gli Inquisitori erano una società segreta, formata per lo più da gente povera controllata da uno specifico gruppo di persone, impegnata per lo più in azioni di guerriglia e sabotaggio nei confronti dell'Ordine delle Depositarie e di chiunque si dichiarava loro alleati, ma senza una reale coodinazione e attivi solo in piccoli villaggi e zone limitrofe. La situazione economica del paese, i pesanti dazi da pagare e le pressioni degli eserciti occupanti generarono un senso di malcontento che permise nei primi di tempi di acquisire con una certa regolarità nuovi adepti, dall'altro le difficoltà operative, di reperimento delle risorse e la palese inferiorità sotto tutti i punti di vista li costrinse a rimanere spesso nascosti e a limitarsi a poche operazioni su scala minore. Il resto della popolazione, seppure scontenta della situazione e moralmente favorevoli alla neonata organizzazione, era stanca delle guerre e di avere problemi, e nella maggior parte dei casi si limitava ad ignorarli.
Con il passare dei secoli e l'evolversi delle vicende del paese, gli Inquisitori acquisirono una posizione stabile nello scacchiere, ma rimasero comunque un gruppo di piccola entità che non riusciva ad emergere nè produrre risultati tali da portare ad una svolta. Pur nelle continue difficoltà nel rimanere vivi e portare avanti le loro iniziative, il disprezzo per la magia era sempre più radicato nella popolazione, e questo era la loro vera linfa vitale, dalla quale era possibile attingere di tanto in tanto per sostituire le perdite o trovare un piccolo aiuto; tutto questo permetteva loro di sopravvivere, ma non di emergere definitivamente.

Quindi, pur nelle difficoltà evidenti, gli Inquisitori riescono a giungere ad una posizione più o meno stabile, e il primo evento di una certa importanza nella loro storia riguarda la fondazione della prima vera sede permanente. Rivelata dall'ordine solamente dopo il *Grande Cataclisma*, fino a quel momento rimase segreta: formalmente era una locanda per i viaggiatori diretti ad Algol, fondata in un piccolo villaggio a Nord dell'attuale capitale del regno lungo un sentiero parallelo al Fiume Seif, di nome *Camino*. All'epoca gli affiliati si riunivano in stanze segrete sotterranee, dove organizzavano le loro operazioni e gestivano le risorse dell'ordine; ai giorni nostri la locanda è stata ristrutturata ed ingrandita, e mentre il piano terra e il primo piano è ancora adibita alla sua funzione "pubblica", il secondo piano è riservato ai soli Inquisitori (con tanto di sala riunione, camere personali e stanze con rifornimenti vari).

Fino alla fine della *Seconda Guerra Demoniaca*, gli Inquisitori agivano solo nella zona a Sud del Regno di Tirinto (riunificatosi come tale nel -268 AC): il *Grande Cataclisma*, che pose fine alla guerra, fu l'evento che permise loro di emergere, mostrandosi pubblicamente e dando il via alla loro espansione. L'evento dell'anno 0 che sconvolse Ethran riaccese il disprezzo mai sopito dalla popolazione del Regno di Tirinto nei confronti della magia e dell'Ordine delle Depositarie, additate come le principali responsabili. Il sovrano, in accordo con i suoi consiglieri, ritennero doveroso erigere un sistema a difesa di una tale minaccia, e trovare un accordo con gli Inquisitori sembrava sul momento la soluzione ideale.

Nella forma, gli Inquisitori divennero un apparato statale sotto il diretto controllo del re, e per questo finanziati adeguatamente; nei fatti ancora acquisirono in un sol colpo risorse finanziarie, strutture di ogni tipo e un livello di autonomia elevato. La paura dalla quale derivava la scelta portata avanti dal regno era tale da portare il sovrano a chiudere più di una volta gli occhi di fronte alle richieste (prima) e alle conseguenze delle azioni degli Inquisitori (poi). Nei fatti, questo permise all'ordine di espandersi rapidamente, e di acquisire un potere ed un'egemonia tale da permettergli di avere il pieno controllo delle proprie decisioni.
La sede degli Inquisitori venne spostata ad Algol, la capitale, nell'anno 7 DC, e da quel momento espanse la sua area di influenza e le sue schiere molto rapidamente. Con l'esclusione del Ducato di Toussaint, dove la loro influenza rimase sempre minima soprattutto per gli attriti da sempre presenti con la famiglia ducale, nel giro di una ventina d'anni posero sedi e crearono piccoli gruppi praticamente in ogni zona del Regno. Intorno al 35 DC iniziarono a fondare le prime sedi fuori da Tirinto, espandendosi prima al Nord e poi nella Reania. Sebbene la loro influenza e potere vari molto da stato a stato, sono riusciti a fondare sedi e gruppi organizzati in diversi stati del Continente di Teris, sebbene fuori dal Regno debbano il più delle volte tenere un basso profilo. In pratica, solo nelle Terre Selvagge e nel Regno di Ke'Mal non esistono sedi e gruppi organizzati degli Inquisitori. Nel tempo presente, l'ordine di fatto controlla il Re di Tirinto: quasi sempre le richieste vengono accettate, e quasi mai il sovrano interferisce con le operazioni degli Inquisitori.

STRUTTURA DEGLI INQUISITORI

La gerarchia degli Inquisitori è semplice, e la gestione dell'ordine è molto basata sulla segretezza. A capo dell'organizzazione c'è il Patriarca, circondato dai suoi principali consiglieri definiti come gli Adepti. Ma la struttura di base sulla quale si poggia l'organizzazione è il *Guanto*: si tratta di una cellula operativa, che può rimanere sopita anche per parecchi anni prima di compiere delle azioni, formata da 6 individui di cui il *Reggente* ne è al comando. Generalmente ogni Guanto agisce in una specifica zona (di solito una città, in alcuni casi in piccoli possedimenti) e non hanno luoghi fissi di ritrovo, rimanendo di solito nell'ombra e comunicando tra loro e con il resto degli Inquisitori tramite codici e messaggi segreti. Ogni Guanto ha una certa libertà d'azione, nel senso che può portare avanti iniziative individuali sempre che coincidano con gli scopi dell'ordine, ma sono tenuti ad eseguire tutti gli ordini che arrivano dalle alte sfere.

Gli Inquisitori non sono semplici persone che abbracciano una causa che sentono loro, ma veri e propri fanatici: si scagliano senza remore contro chiunque usi la magia, la studi o semplicemente simpatizza con un mago o una Depositaria; atti di intimidazione, danni a proprietà e minacce di vario tipo sono espedienti comuni, a tal punto che più di una volta il re di Tirinto si è trovato in difficili situazioni da tenere sotto controllo per non destabilizzare l'ordine pubblico ed al contempo non indispettire troppo gli Inquisitori. Nel corso degli anni membri di alcune cellule sono stati imprigionati o condannati a morte per le loro azioni, ma in altri casi si è chiuso un occhio.
Il Patriarca risiede quasi sempre nella sede principale degli Inquisitori ad Algol, e ci sono diverse sedi "pubbliche" in tutto il Regno di Tirinto; nella maggior parte dei casi sono semplici strutture con poche stanze e quasi nessun tipo di documento o informazione, la documentazione scritta è quasi tutta nella sede principale o in mano a poche persone fidate degli Inquisitori. Le stesse strutture sono poco utilizzate,e le varie cellule preferiscono rimanere nell'ombra ed i membri incontrarsi in luoghi differenti ed appartati, o nascosti. Questa pratica è ancora più estrema al di fuori del regno: gli Inquisitori sono il più delle volte disprezzati o malvisti in altri stati, spesso visti come criminali o terroristi (e per questo ricercati dalla legge), per cui la segretezza è un requisito fondamentale. Le Depositarie sono indifferenti alla loro presenza, si difendono se necessario dai loro attacchi ma non hanno mai intrapreso azioni nei loro confronti.

II. I Sindar

Conosciuti anche come i *Grigi* in altre lingue (il nome deriva dai mantelli dal colore grigio topo che tradizionalmente indossano) sono un'unità d'elitè il cui nome è molto famoso. Si tratta di un ordine indipendente che offre i propri servizi solo ai regnanti drow. I loro scopi sono principalmente di natura esplorativa e di guardiani.

III. Le Colombe Dorate

Le Colombe Dorate sono una compagnia di avventurieri con sede nel villaggio di *Vedette* nel *Regno di Tirinto*. Il nome è stato dato dal personaggio di riferimento della compagnia, Karla Tillis della la *Colombella*, una mezzo-demone. Il gruppo è attivo soprattutto al di fuori del Regno di Tirinto, ed è formato unicamente da uomini, ad esclusione della stessa Karla.

Karla vive i primi anni a Juxta (Aelin-Uial) fino a 17 anni, quando i suoi genitori vengono arrestati a causa della loro attività malavitosa, basata principalmente sul furto ma anche sulla ricettazione e, in minima parte, il ricatto. Da loro apprende molte delle capacità che la contraddistinguono. Viaggia lontano per più di 10 anni, durante i quali lavora principalmente come guardia di scorta in solitaria; fa la conoscenza con Timoteo Kellogg (e Kruul) solo quando compie i 27 anni, quando si incontrano per svolgere un incarico su commissione. I tre legano subito tra loro, e Timoteo inizia a trattare Karla come una sorta di figlia adottiva.
La compagnia appena formata inizia a svolgere lavori di vario tipo, tutti dietro compenso e spesso con buona dose di rischio. Prendono incarichi di ogni tipo, non si specializzano in un dato campo, e non necessariamente si pongono problemi se questo implica violare le leggi, sempre che il fine rispetti la loro morale. Inizialmente le loro avventure sono costellate da numerosi insuccessi, spesso per inesperienza, altre volte per situazioni fuori dal loro controllo. Il momento di svolta arriva quando decidono di scortare un gruppo di studiosi verso le Rovine di Pel, dove fanno la conoscenza con un mago che si unisce al loro gruppo. La missione è un parziale successo per via della morte di uno dei ricercatori, ma il resto del gruppo torna sano e salvo e Karla e compagni ritrovano alcuni oggetti interessanti, che si riveleranno molto utili nelle future missioni. Gli ingenti proventi monetari permette loro di allargare il gruppo e di creare una sede per le loro attività, utile per la logistica, l'acquisizione di nuovi lavori, come magazzino e anche come luogo in cui vivere se necessario. È in questa fase che assumono il nome conosciuto ancora oggi.

Le Colombe Dorate contano 6 elementi, e hanno fissato la loro sede nel villaggio di Vedette, all'interno del Ducato di Toussaint nel Regno di Tirinto. Nel tempo hanno raggiunto una certa fama, non solo nel Regno Shu, ma hanno imparato a scegliere con cura gli incarichi che gli vengono proposti. Hanno accumulato molte ricchezze nel giro di poco tempo, cosa che gli ha permesso di acquistare un vasto appezzamento di terra dove hanno edificato una vera e propria villa, suddivisa in diverse aree ognuna assegnata ad uno dei membri; la struttura si trova sul punto più alto di Vedette, possiede un vasto giardino ed è sempre sorvegliata da 8 guardie. Karla valuta in prima persona le proposte di lavoro, e non ne accetta nessuno che infranga leggi importanti o prevedano l'omicidio di persone che non lo meritano. Il più delle volte le Colombe Dorate svolgono incarichi nel Regno Shu, in particolare nella giungla dove peraltro hanno alcuni contatti importanti (informatori, ma soprattutto anche rifornitori di vario tipo, specialmente di sostanze alchemiche), in particolare nel villaggio di Salm.
Le Colombe Dorate sono attrezzati per affrontare qualunque tipo di incarico, ma generalmente i loro lavori sono di scorta (di persone ma non solo), esplorazione di luoghi inesplorati o abbandonati (in particolare tombe e luoghi sotterranei) e investigazione.

- **Karla Tillis:** È il capo delle Colombe Dorate. Tutti coloro che la conoscono la chiamano La Colombella, ma i suoi compagni la chiamano sempre per nome. È un mezzo-demone di 45 anni molto avvenente, con un fisico alto, slanciato ed atletico. È un'abile ladra e sa muoversi senza farsi notare in qualunque tipo di situazione; ha dei rudimenti di Magia Demoniaca, ma non è mai stata appassionata di magia. Ama correre rischi, ma le sue mosse sono sempre calcolate e mai avventate; nel corso degli anni è diventata abile nel combattimento a mani nude e con armi inusuali, preferendo l'uso di armi leggere e affusolate. Adora preparare trappole.
- **Timoteo Kellogg:** Mezzo-demone di 63 anni, è una ex-guardia dal carattere calmo e pacato, che contrasta con quello ben più focoso di Karla. Sebbene sia il cofondatore del gruppo, ha sempre preferito avere un ruolo pari a quello degli altri, lasciando il pieno controllo a Karla. È un abile spadaccino e un combattente completo, dotato di un fisico un pò lento ma molto robusto e muscoloso. Anche lui possiede qualche rudimento di Magia Demoniaca e conosce una manciata di incantesimi di Livello 2 di potere.
- **Son'Kerl Quolomandi:** Uno dei due maghi del gruppo, è un drow con discrete conoscenze di Magia di Gaia, ma soprattutto uno dei pochi al mondo veramente abile nella Magia Runica a tutti i livelli. Nella sua vita, durata oltre 1500 anni, ha sempre vissuto nel suo piccolo villaggio d'origine nella Pineta Quivalesti (Regno di Tirinto), chiuso dentro le mura di una biblioteca o seguito dalle amorevoli cure delle sue insegnanti (la madre e le sorelle). Si imbatte nelle le Colombe Dorate per puro caso, quando il gruppo era alla ricerca di informazioni riguardo alcuni manufatti di origine nanica. In quel momento è fuggito di casa, per dare una svolta alla sua vita. Son'Kerl fornisce con la sua magia numerose alternative e possibilità aggiuntive alle Colombe Dorate, oltre a portare con se il suo incredibile talento nel suonare il liuto.
- **Adorabile Nix:** Asura di 200 anni proveniente dal continente Valar, ha guadagnato il suo titolo per via del successo che riscquoteva tra le giovani asura quando era più giovane. È l'ultimo dei componenti ad essersi unito alle Colombe Dorate prima come membro temporaneo e poi a titolo definitivo, inizialmente spinto dall'esplorazione delle numerose rovine presenti nella Giungla Rossa nel Regno Shu. È il dotto del gruppo, le sue conoscenze spaziano in molti campi e sa sempre dove reperire informazioni utili per lo svolgimento degli incarichi. È anche un abile fabbro e conosce molte Ricette per la creazione di armi con qualunque tipo di componente noto, ma non è portato per il combattimento e per questo motivo rimane sempre nelle retrovie quando si affrontano pericoli diretti, e in alcuni casi rimane ai suoi studi nella sede di Vedette.

- **Kruul:** Si tratta di un dampiro atan noto solo con il suo nome. Le sue origini sono sconosciute e lui non parla mai del passato, anche se gli altri della compagnia sanno che ha più di 1000 anni. È un abile esploratore e un esperto nel seguire tracce, ma è quando usa il suo arco composito che mostra le sue innate capacità. È molto silenzioso e calmo, ed è in grado di nascondere abilmente la sua presenza, in particolare negli ambienti naturali. Kruul è un discreto Viaggiatore dei Sogni, e più di una volta questa sua capacità è tornata utile.
- **Celeste di Lorimel:** Si tratta di una Silvana Lótë, piuttosto taciturna per le consuetudini della sua razza, ed è il secondo mago del gruppo. Più precisamente è molto abile nella Magia della Natura e nelle altre forme della Magia di Gaia. È relativamente giovane con i suoi 45 anni e come qualunque Lótë molto curiosa. Quando si trova nella sede delle Colombe Dorate passa tutto il tempo nel grande giardino che circonda la proprietà, e spesso si può trovarla al lavoro nel laboratorio alchemico costruito all'aperto dove prepara i suoi preparati alchemici e velenosi. Le sue vaste conoscenze della natura tornano sempre molto utili al gruppo.

CAPITOLO 9: Personaggi ed oggetti importanti

Personaggi

1. PERSONAGGI

CACCIATRICE VIKKA (Regno di Heren)

- **Data e luogo di nascita:** 13 Minter 278 DC, Foresta Fiodh a pochi chilometri da Melian (Terre Selvagge, Continente di Teris)
- **Elementi di Background:** *Razza* (Asura), *Luogo di nascita* (Terre selvagge, Melian), *Status sociale* (Ricercatore Asura), *Studi* (Cacciatore)
- **Zona:** Mezzarotta (Regno di Heren) alla Locanda del Carovaniere, quando non è in viaggio
- **Ruolo:** Co-gestore della Locanda del Carovaniere e Cacciatrice di tesori con buone conoscenze storiche
- **Aspetto fisico:** Altezza 88 cm, corporatura snella e asciutta con braccia, gambe e dita più robuste e tozze rispetto alla media asura. Pelle di colore grigio chiaro (tonalità simile all'ardesia) con una voglia di colore più scuro dai contorni frastagliati che racchiude l'occhio destro. Viso dalle forme piuttosto dolci e curvilinee, occhi di colore giallo dorato, orecchie corte e larghe che cadono all'indietro, capelli tagliati alla moicana alti 5 cm di colore blu mare. Gli artigli di mani e piedi sono di colore nero.

Descrizione: Vikka nasce da due asura dediti al progetto di ricerca che mirava a creare una nuova specie vegetale partendo da delle piante e una sostanza minerale presente in abbondanti quantità nella *Foresta Fiodh*, nelle Terre Selvagge. Passa i suoi primi anni immersa nella natura selvaggia ma all'interno della zona relativamente sicura controllata dalla cittadina di Melian (che ha modo di visitare più volte nel corso della sua infanzia), passando la maggior parre dei suo tempo con i Gruppi di Lavoro al comando dei suoi genitori e con un cacciatore umano pagato per assistere gli asura in quel territorio selvaggio. Vikka acquisisce una notevole curiosità per il lavoro del cacciatore, e prende l'abitudine di seguirlo durante le sue perlustrazioni e la caccia alle prede. Col tempo acquisisce una certa pratica con arco e frecce e impara i fondamenti per la sopravvivenza.
Vikka è comunque molto legata al lavoro dei genitori, che col tempo la introducono al loro lavoro. A ricerche piuttosto avanzate, decidono di presentare le loro scoperte all'Alto Consiglio della loro città, per ottenere ulteriori finanziamenti, ma qui vengono accusati da un asura di nome Gekk che le loro scoperte sono invece frutto di un furto di idee perpetrato a suo danno. Ne nasce un contenzioso che dura mesi, alla fine del quale viene data ragione a Gekk.

L'Alto Consiglio ordina il pagamento di un'ingente somma di denaro ai genitori di Vikka, oltre all'interruzione delle loro attività di ricerca e il passaggio di tutta la loro documentazione a Gekk. Vikka, con l'aiuto del suo amico cacciatore, crede alla buona fede dei suoi genitori e inizia ad indagare sulla questione. Scopre infine che un Gruppo di Lavoro erano in realtà delle spie al soldo di Gekk, grazie ai quali è riuscito a rubare delle informazioni preziose e a volgere l'intero processo a suo vantaggio.
Vikka vuole vendicarsi e cerca di rendere palese la truffa, ma agisce da sola senza informare i genitori; a causa della sua avventatezza, si ritrova a fronteggiare Gekk personalmente, e durante una violenta collutazione lo uccide, ma vede anche distrutte le prove dell'innocenza dei suoi genitori. Viene catturata e senza la possibilità di dimostrare la sua innocenza, in quanto prove e testimoni sono andati in fumo. L'Alto Consiglio si trova nella spinosa situazione di decidere della sorte della ragazza, ma prima che possa scegliere cosa fare viene liberata dal cacciatore umano dietro richiesta dei genitori. Una volta libera, decide di fuggire lontano.

Vikka viaggia verso Ovest, attraversando le Terre Selvagge in un viaggio lungo e periglioso. Per diverso tempo evita le vie di comunicazioni (la *Via del Commercio*) nella paura che qualcuno possa sapere di lei e rendere quindi nota la sua posizione, col rischio di essere catturata. Corre diversi pericoli, e sfrutta tutte le capacità apprese nei suoi pochi anni di vita per sopravvivere in queste zone pericolose e selvagge. La sua strada la porta nel Regno di Tirinto, e dopo un certo periodo passato a girovagare approda alla città di Algol. Qui in poco tempo fa la conoscenza di un alchimista che vende i suoi preparati nella bottega di famiglia. L'alchimista offre a Vikka vitto, alloggio e una piccola paga in cambio della raccolta nella *Terra Nera* e nel *Bosco della Luna* di materiali alchemici rari e difficili da reperire, in alcuni casi pericolosi da raccogliere per via delle creature presenti in quei luoghi. L'asura è ancora alla ricerca di uno scopo ben definito nella sua vita, ma al momento sente il bisogno di migliorare le sue condizioni di vita e avere un certo livello di stabilità per riordinare le idee.

Le sue prospettive cambiano quando gli capita tra le mani una proposta di lavoro: un gruppo di avventurieri, incaricato di esplorare alcune rovine sulla *Colline Tannoi* (Regno di Tirinto), si ritrova senza un suo componente catturato dalle guardie cittadine per via di un furto, e per coincidenza incontra Vikka. La giovane asura accetta di prendere parte alla spedizione, più che altro spinta dalla curiosità di affrontate un qualcosa a lei sconosciuto.
La missione è un mezzo fallimento, con 3 membri del gruppo che muoiono, ma Vikka rimane affascinata. Riesce a recuperare alcuni manufatti antichi, tra cui una spada di piccole dimensioni ancora in buone condizioni e con leggere proprietà magiche, ma in particolare rimane colpita da quante informaziondi di carattere storico possono essere scoperte ed essere correlate agli oggetti e reperti che si possono recuperare.

Per un certo periodo decide di unirsi ad altri gruppi di avventurieri per le sue attività esplorative, ma i numerosi problemi che affliggono questa scelta (in particolare la mancanza di lealtà e il mero interesse dei compagni per i soli tesori da recuperare con nessuna cura per tutti gli altri reperti storici) la convincono col tempo che è meglio lavorare da sola. È in questo periodo (il 380 DC circa) che giunge nel Regno di Heren nel villaggio di Mezzarotta. Qui incontra Xorran, un maschio asura che ha scelto di risiedere in un luogo tranquillo dopo aver passato oltre 100 anni sulla ricerca fallimentare della sua vita. Insieme decidono di condurre assieme la *Locanda del Carovaniere*, e in tempi piuttosto brevi diviene famosa per le loro specialità settimanali (ogni volta una pietanza nuova tipica di luoghi al di fuori del Regno di Heren).
Per Vikka diventa una sorta di casa e punto ideale di appoggio per le sue avventure, e col tempo diventa piuttosto famosa in tutto il regno come cacciatrice di tesori: durante i suoi viaggi si procura gli ingredienti e le ricette che rendono tipica la Locanda del Carovaniere, e sotto la struttura (ben nascosta) gestisce una vasta rete di sale sotterranee dove custodisce la maggior parte degli oggetti e documenti che riesce a recuperare, mentre una parte la vende direttamente al Bazar, la struttura che si trova oltre il villaggio di Mezzarotta.

Carattere: Possiede la mente analitica e meticolosa tipica della sua razza, cui mescola un certo livello di avventatezza, irriverenza e sarcasmo… tutte doti acquisite vivendo a contatto con il cacciatore suo mentore e i primi gruppi che ha frequentato durante i suoi primi anni di avventuriera girovaga. Non ha mai perso il suo interesse per la ricerca e la scoperta, ma l'ha indirizzato verso un campo specifico piuttosto inusuale per un asura. Ha piacere a stare in mezzo ad altre persone a discutere di qualunque argomento, ma quando è al lavoro a caccia di qualche tesoro preferisce lavorare da sola. Non giudica mai le altre persone, ma è interessata alle loro storie e il loro vissuto.
Ama il brivido della ricerca in luoghi misteriori, la risoluzione di misteri e la scoperta di nuovi manufatti. Non va alla ricerca di tesori per aumentare il suo potere, ma per scoprirne la storia e correrarla ai personaggi e gli eventi storici cui sono legati. Quando non è in missione passa il suo tempo a scrivere interi libri in cui annota le sue scoperte e cataloga tutti i manufatti e documenti rinvenuti. È soprattutto interessata ai personaggi che hanno usato gli oggetti da lei ritrovati, e ha una predilezione per le lingue e le scritture antiche. Vende gli oggetti che reputa di scarso interesse per poter finanziare al meglio le sue prossime imprese.

In pubblico parla poco del suo lavoro se non interpellata direttamente; è gioviale ma ama prendere in giro i suoi interlocutori. Rispetta gli altri e quello che fanno nella vita, finchè questo non interferisce con la volontà degli altri o con i suoi interessi. Odia i truffatori e i ladri, e più di una volta si è lanciata in azioni personali per raddrizzare i loro torti perpetrati anche nei confronti di persone che non conosce. Pianifica le sue missioni meticolosamente, ma quando si trova nel vivo dell'azione spesso compie azioni avventate o rischiose, in particolare quando si trova ad un passo da una grande scoperta o si trova di fronte ad una situazione che mal sopporta.

PROFESSIONE (Cacciatrice di tesori): La seguente professione delinea la vita di Vikka dopo che ha trovato la sua vocazione. Il Master può utilizzarla per qualunque situazione analoga, per qualunque personaggio (non giocante o meno). Questo profilo si applica a quello che possiamo definire come *Archeologo avventuriero*. Ovvero, un avventuriero specializzato nella ricerca di reperti antichi, manufatti, documenti e la riscoperta della storia ormai dimenticata. Non è un semplice archeologo: il suo approccio è più diretto e mette a rischio la propria persona direttamente, deve essere dotato di buone capacità fisiche per fronteggiare i pericoli che gli si parano davanti, si addentra in luoghi sconosciuti e ne scopre di nuovi, spesso deve fronteggiare creature pericolose che nel frattempo hanno preso possesso del territorio in mancanza di qualunque creatura civilizzata che abbia popolato la zona.
Inoltre, a differenza di un normale archeologo molto di quello che scopre è per utilizzo personale, oppure dietro commissione di qualcuno che gli ha affidato un incarico ben preciso per ritrovare specifici oggetti. Non necessariamente è interessato alla scoperta del passato, quanto al recupero di manufatti che hanno un particolare valore o poteri speciali.

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Capacità fisiche [Equilibrio], Capacità fisiche [Saltare], Deduzione [Cercare], Mestieri [Traduttore]	
2	Capacità fisiche [Nuotare], Capacità fisiche [Scalare], Conoscenze [Storia], Deduzione [Osservare]	
3	Deduzione [Cercare], Deduzione [Trovare trappole], Furtività [Manomettere congegni], Furtività [Scassinare]	
4	Deduzione [Osservare], Deduzione [Valutare], Furtività [Manomettere congegni], Furtività [Scassinare]	

5	Capacità fisiche [Equilibrio], Capacità fisiche [Saltare], Conoscenze [Storia], Deduzione [Cercare]	
6	Capacità fisiche [Nuotare], Capacità fisiche [Scalare], Deduzione [Osservare], Deduzione [Valutare]	
7	Deduzione [Cercare], Deduzione [Trovare trappole], Furtività [Manomettere congegni], Furtività [Scassinare]	
8	Conoscenze [Storia], Deduzione [Osservare], Deduzione [Valutare], Mestieri [Traduttore]	
9	Capacità fisiche [Equilibrio], Capacità fisiche [Saltare], Deduzione [Cercare], Deduzione [Trovare trappole]	
10	Capacità fisiche [Nuotare], Capacità fisiche [Scalare], Deduzione [Osservare], Deduzione [Trovare trappole]	

CORNELIO PRIMO DI DISCENDENZA ARAN (Regno di Heren)

- **Data e luogo di nascita:** 21 Tadder 388 DC
- **Elementi di Background:** *Razza* (Umano Valariano), *Luogo di nascita* (Regno di Heren, Heren della Luce), *Status sociale* (), *Studi* ()
- **Zona:** Heren della Luce (Regno di Heren)
- **Ruolo:** Re del Regno di Heren
- **Aspetto fisico:** Altezza 189 cm,

Descrizione: L'attuale re del Regno di Heren nasce nella capitale, è un umano valariano e ha assunto il suo ruolo a seguito di accordi intricati stipulati tra alcune delle compagnie commerciali più potenti di Heren della Luce. È il secondogenito di una famiglia valariana che si è stabilita ad Heren sette generazioni fa, che col tempo ha acquisito modi e costumi del luogo ma non ha mai dimenticato le sue radici nel Continente Valar. La famiglia Aran nel corso degli ultimi due decenni ha acquisito notevole importanza perchè divenuta importante intermediario tra le compagnie mercantili e una delle più importanti associazioni di artigiani del loro paese natale.
Questo ha permesso di sviluppare un commercio profittevole nel quale si sono inseriti diversi mercanti di Heren della Luce, intravedendo nuovi e importanti contratti commerciali dai quali generare notevoli profitti. La famiglia Aran ha acquisito importanza sempre maggiore con l'aumentare dei volumi di affari, acquisendo ingenti ricchezze pur non effettuando alcun tipo di commercio direttamente ma esclusivamente fungendo da tramite e negoziatore. Per ottenere un vantaggio importante, alcune delle compagnie mercenarie di Heren presenti al consiglio ma in posizione meno dominante rispetto a quelle maggiori, hanno intrecciato una sorta di alleanza piuttosto fragile ma capace di ottenere all'elezione del nuovo Re di Heren la maggioranza necessaria per far eleggere Cornelio Primo di discendenza Aran; le compagnie coinvolte risulteranno alla fine 14, e alla votazione risulteranno decisivi i voti delle Depositarie.

Corneilio sale al potere all'età di soli 15 anni, l'1 Miniger 403 DC, primo regnante umano di etnia valariana a detenere una carica politica importante su tutto il Continente di Teris. Seppur giovane, la sua elezione fu osteggiata dalle compagnie mercantili più potenti per via del suo carattere forte e indipendente, sviluppatosi fin dalla tenera età, e dal fatto che provenisse da una terra straniera e una famiglia non direttamente coinvolta nel commercio ma al tempo stesso dotata di un'influenza e una potenza economica correlata ad importanti fonti di guadagno del potere locale. Temono la presenza al potere di una figura difficilmente malleabile e impossibile da corrompere, quindi non asservita ai loro voleri.
Fin da piccolo il ragazzo è stato istruito secondo le usanze degli umani valariani, con insegnanti privati molto costosi e giorni passati allo studio di diverse materie, in particolare di stampo umanistico e legate alla politica, il commercio, la negoziazione e la manipolazione. Cornelio dal canto suo ha sempre dimostrato interesse e predispozisione uniche nel suo genere per queste materie, ma al tempo stesso una certa calma e meticolosità. Salito al potere, ha impiegato ben più di un anno per avanzare le sue prime proposte al Consiglio di Heren, dopo aver passato molto tempo a comprendere appieno i meccanismi che lo sottendono, e a conoscere ed intrecciare relazioni con le figure più importanti che lo compongono. Nel giro di pochi anni è riuscito a costruire una fitta serie di contatti ed informatori, con favori da dare e da avere con i mercanti più importanti della città.

Nonostante la sua nomina, dirette conseguenza di un importante patto tra alcune compagnie mercantili, Cornelio non ha mai cercato di favorire una parte piuttosto che un'altra; ha invece sempre cercato di mantenere equità ed equilibrio nelle sue decisioni, senza

creare favoritismi. Questo suo spirito equo e indipendente col tempo ha indispettito quasi tutti i membri del consiglio, ma al tempo stesso lo hanno reso prevedibile. Cornelio è ben conscio di questo stato delle cose, ma ritiene che seguire certi principi sia importante sul lungo periodo: la sua figura risulta essere unica nel panorama politico di Heren della Luce.
Cornelio il più delle volte viaggia fuori dal Regno di Heren, al fine di stabilire nuovi accordi con altri stati o di rafforzare quelli già esistenti, spinto anche dalla sua irrefrenabile voglia di scoprire nuove persone e culture. Nonostante la sua etnia e i motivi che lo hanno portato al potere, è molto legato alla sua città natale e farebbe di tutto per farla prosperare.

Carattere: Atteggiamento sempre calmo e posato, espressione neutra e indecifrabile, Cornelio ha il grande pregio di nascondere molto bene le sue emozioni, anche quelle spontanee ed improvvise. Gli piace ascoltare quello che hanno da dire le altre persone a prescindere da quel che pensano, le lascia parlare e non cerca mai di indisporle, ma anzi cerca di rendere (con gesti, parole, espressioni) quanto più spontanea e libera l'interlocutore in questi frangenti; elabora poi quelle parole, le assimila al fine di comprendere al meglio quella persona, o di intuire quello che vuole scoprire o anche i suoi pensieri tenuti nascosti. Mantiene sempre un atteggiamento di accondiscendenza al fine di far sentire gli altri a proprio agio, non li provoca mai e fa in modo di renderli il più rilassati possibile, al fine di renderli più spontanei e meno attenti a quello che fanno o dicono.
È di carattere onesto e sincero, non sopporta le ingiustizie e cerca sempre di essere equilibrato ed equo per non favorire una parte piuttosto che un'altra, compito che lo impegna costantemente visto il suo ruolo di mediadore tra le parti. Sa perfettamente che questo suo modo di vedere le cose è alieno all'ambiente in cui vive, dove ognuno cerca di approfittarsi degli altri per ottenere un vantaggio, sfruttando mezzi anche poco leciti (corruzione, omicidio, ricatto) per raggiungere i propri scopi. Questo può renderlo vulnerabile, per cui si muove sempre con molta attenzione per non far svelare troppo questo suo aspetto caratteriale.

Si trova spesso in viaggio per affari che riguardano Heren della Luce e il regno in generale, ma è una cosa che ama e quindi la fa volentieri. Il suo modo di porsi lo hanno reso piuttosto ben voluto in diversi stati, ma sfrutta la sua influenza e indipendenza sul Consiglio di Heren per strappare accordi vantaggiosi con molte delle figure influenti con cui intreccia rapporti, i quali hanno interessi notevoli all'interno di Heren.
Molti ritengono che Cornelio sia una figura piuttosto malleabile e facilmente raggirabile per via del suo comportamento apparentemente passivo e poco propositivo; anche in questo caso, il ragazzo è ben conscio della situazione e la sfrutta a proprio vantaggio. Il più grande vantaggio di Cornelio è di avere un atteggiamento analitico e metodico sia di fronte ad altre persone e situazioni, sia per quel che riguarda se stesso: conosce perfettamente se stesso e quello che comporta il suo modo di pensare, e agisce di conseguenza per sfruttare tale sapere, o per evitare che alcuni suoi aspetti potenzialmente deleteri emergano, per evitare che siano a loro volta sfruttati dagli altri.

Il suo atteggiamento calmo, riverente e compassato viene meno nei rari momenti in cui è libero da impegni ufficiali; è un personaggio piuttosto attivo anche in questi casi, ama allenarsi nell'uso delle armi e andare a caccia, in rarissimi casi ama passeggiare (seguito da una nutrita scorta personale) per le vie della città, preferendo quelle più piccole e caratteristiche. Considera il suo ruolo solitario, e possiede solo una cerchia ristrettissima di persone che reputa ciecamente leali a lui, le uniche che reputa in grado di agire per suo conto. Sebbene valariano, la sua famiglia vive da generazioni nel Continente di Teris e la sua lealtà va al regno di cui detiene il potere e al suo popolo.

ELEMENTO DI BACKGROUND STUDI (Periodo di studi di Cornelio Primo di discendenza Aran): Cornelio è stato indottrinato in maniera specifica dalla sua famiglia, attraverso studi specifici ed insegnanti scelti accuratamente per le loro competenze e abilità nell'insegnamento. Il ragazzo è inoltre stato preparato fin da subito per riuscire a gestire una carica sulla carta importante, ma finalizzata a fornire un vantaggio importante per la propria famiglia (politico ed economico) nei confronti delle compagnie mercantili che avrebbero cercato di sfruttarli per i propri interessi. Cornelio ha in seguito sviluppato una certa indipendenza di azioni e pensiero nei confronti delle entità che avrebbero voluto sfruttarlo per i propri interessi.
Questo Elemento di Background si applica unicamente a Cornelio.

- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x1,1 (Falce 0,9, Picca x0,7) - Armi contundenti x0,8 - Armi da lancio x0,7 - Armi da tiro x1,1 (Cerbottana x0,8) - Armi esotiche x0,7 (Mazzafrusto x1,1) - Armi taglienti x1,1 (Perforanti x1,2) - Asce x1,1 - Artigianato x1,0 - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x0,9 (Acrobazia x,08, Scalare x0,7) - Conoscenze x1,2 (Dimensoni x0,7, Mostri x0,9) - Deduzione x1,1 (Osservare x1,2, Valutare x1,2) - Esploratore x0,7 - Fede nella Trinità x0,9 - Furtività x1,0 (Falsificare x1,3) - Inventiva x0,8 - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,7 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,3 (Addestrare animali x0,8, Agricoltore x0,7, Giocoliere x0,7, Pastore x0,7) - Socializzazione x1,3 (Camuffare x1,0) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

ENYS KEELYN (Regno di Heren, Cittadina di Collebello)

- **Data e luogo di nascita:** 10 Nerendier 359 DC, da definire

- **Elementi di Background:** *Razza* (Mezzo-umana), *Luogo di nascita* (Isola del Fuoco, da definire meglio), *Status sociale* (personalizzato, misto tra Schiavo nell'Isola del Fuoco e Iniziata delle Depositarie), *Studi* (Accademia della Torre dell'Ordine della Cerchia della Vita)
- **Zona:** Collebello (Regno di Heren, Continente di Teris), abitazione poco fuori la cittadina sulle colline
- **Ruolo:** Depositaria Maestra del Sapere della Cerchia della Vita
- **Aspetto fisico:** Altezza 178 cm, corporatura atletica e robusta ma snella, seni prosperosi, braccia lunghe con mani piccole ed esili. Viso dai lineamenti dolci e curvilinei, zigomi poco pronunciati, guance piene e leggermente rosate. Occhi azzurro scuro tendente al blu, naso piccolo con punta leggermente rivolta verso l'alto, bocca con labbra un poco sottili, capelli molto folti di colore rosso scuro lucente che in parte le coprono la fronte e legati nella forma di coda di cavallo che arriva a metà della schiena.

Descrizione: L'attuale Maestra del Sapere della Cerchia della Vita è in realtà una mezzo-umana, la cui vera identità è nota solo a pochissime persone, tra cui la sua insegnante e mentore *Setala la Bianca*. Viene generata da un signore dei demoni sull'Isola del Fuoco e una delle sue schiave, noto all'epoca per avere tra i suoi numerosi schiavi molti mezzo-demoni da lui stesso procreati.
Di norma, i mezzo-umani vengono uccisi dai demoni, affatto desiderosi di verificare la profezia secondo la quale verranno sterminati da un mezzo-umano. La madre però genera due gemelli: Enys ed un maschio. Disposta a rischiare per salvare entrambi, mostra il maschio al demone suo padrone, e nasconde la femmina facendola scappare dalla fortezza nella quale è imprigionata; viene accolta da due mezzo-demoni, conosciuti dalla madre, che la crescono come se fosse loro figlia. La bambina cresce acquisendo subito la consapevolezza che non sono i loro genitori, per via dell'aspetto completamente diverso dal suo, e mostra più volte i tipici scatti d'ira che contraddistinguono la sua razza. Soprattutto quando con sempre più insistenza chiede chi sono i suoi veri genitori.

I due mezzo-demoni alla fine decidono di raccontargli la verità; la ragazza ha appena compiuto 10 anni, e spinta solo dall'istinto e dalla rabbia una notte fugge di casa, al fine di salvare la madre. Riesce ad arrivare alla fortezza dove è rinchiusa, ma sull'Isola del Fuoco un essere di aspetto umano non passa inosservato: viene catturata dai demoni, ma la sua presenza desta poca curiosità e quindi viene semplicemente imprigionata. Per giorni viene tenuta in una gabbia, quindi quando il signore della fortezza acquista un minimo di interesse per la faccenda la fa torturare, per scoprire il vero motivo del suo folle atto. Enys racconta il motivo del suo gesto dopo una tormentata agonia, e il demone signore della fortezza non vuole risparmiargli alcuna sofferenza.
Condotta al suo cospetto, viene costretta a vedere torture e sevizie alla madre, prima di essere uccisa. La brama di sofferenza del demone si rivela però fatale per lui: la morte della madre fa esplodere l'odio nella ragazza, liberando il potere demoniaco contenuto dentro di se. Si genera un'esplosione immensa, che cancella ogni cosa nel raggio di 500 metri, viva o inanimata: attorno alla piccola, non rimane che un immenso cratere pieno solo di ceneri e polvere. Dopodiche, Enys sviene.

Nessuno sa come, ma il suo corpo esamine viene ritrovato da una Depositaria della Vita di nome Setala: molte all'interno della sua Cerchia si sono domandati che cosa ci facesse sull'Isola del Fuoco, senza mai avere risposta. La Depositaria è convinta che la ragazza è un tassello importante per la salvezza di Ethran per debellare il problema delle Crepe e la prende sotto la sua ala protettiva. Ma percepisce anche che è in grado di usare la Magia dell'Ordine, e per questo decide di istruirla per diventare una Depositaria.
Enys è oramai sola e senza nessuno, e Setala diventa il suo unico sostegno. La Depositaria la porta sul Continente di Teris, le da una casa in un villaggio tranquillo ed appartato, la cresce insegnandogli tutto quello che sa sull'Ordine delle Depositarie, le insegna come nascondere e contenere l'odio e gli scatti d'ira che sono della sua natura di mezzo-umano, e le insegna a non rivelare mai la sua vera natura. Setala era convinta che, col carattere già formato quando aveva iniziato i suoi insegnamenti, sarebbe finita in una Cerchia diversa dalla sua, ma alla fine Enys entrò in quella della Vita: il carattere della sua metà umana aveva preso il sopravvento su quella demoniaca.

Come previsto da Setala, Enys sarà una delle chiavi per la fine dell'*Era delle Crepe*: nel 681 DC la sua spedizione rintraccia il Creatore, colui che salverà il mondo dalla distruzione a causa delle Crepe, che minacciano Etrhan a seguito del *Grande Cataclisma* avvenuto nella seconda guerra contro i demoni. Diventa la sua guida, poi sacrifica la sua vita per il bene della missione ed in seguito viene riportata in vita, per mezzo di un rituale che sfrutta la Magia Demoniaca e la Magia dell'Ordine, possibile solo grazie alla sua particolare natura.
Le sue gesta sono fondamentali per mettere fine all'Era delle Crepe, e grazie a questo diventa Maestra del Sapere della Cerchia della Vita.

Carattere: Amante della vita e protettiva nei confronti di chiunque come tutte le Depositarie della Cerchia della Vita, è di carattere tranquillo e cordiale. A differenza di quasi tutte le sue colleghe, non fa pesare la sua carica di Depositaria nei confronti degli altri, anche se non sopporta la mancanza di rispetto. In quanto mezzo-umana cova dentro di se una scintilla di rabbia ed odio, che col tempo ha imparato a dominare grazie all'aiuto di Setala la Bianca. L'animo umano ha la prevalenza su quello demoniaco, permettendole di sviluppare i poteri da Depositaria della sua Cerchia, e l'uso della Magia dell'Ordine ha accentuato questo suo lato caratteriale; nonostante questo, in rare situazioni particolari (come quando viene citata a sproposito la madre, o se ne parla male) l'odio può emergere, sebbene per un attimo e sfociare solo in espressioni e gesti improvvisi.

Non accetta l'ironia e gli scherzi nei suoi confronti e si esaspera con chi risulta testardo o privo di buon senso: questo la indispettisce facilmente, facendola irretire (gonfiando le guance quando succede). È molto disponibile, si prodiga sempre per aiutare gli altri e quando può interviene in prima persona per cercare di risolvere i problemi; gli piace essere pratica ed il lavoro manuale, che lo preferisce a quello di studio che pure gli impone la carica che ricopre. Come tutte le Depositarie invecchia molto più lentamente del naturale decorso: ha 57 anni (nel 715 DC, anno di inizio della campagna) ma ne dimostra una ventina.

FOGLIA D'ACERO DI ANGALONDË (Regno di KE'Mal, Angalondë)

- **Data di nascita:** 13 Tulothier 217 DC
- **Elementi di Background:** *Razza* (Silvano, Lassemista), *Luogo di nascita* (Regno di Ke'Mal inferiore, zona boscosa a Sud di Angalondë), *Status sociale* (Silvano della comunità), *Studi* ()
- **Zona:** Angalondë (Regno di Ke'Mal)
- **Ruolo:** Capo della Gilda della Cinciallegra
- **Aspetto fisico:** Altezza 215 cm, .

Descrizione: Foglia d'Acero nasce come membro di una piccola comunità di silvani stanziati nella piccola e rada zona boscosa che si trova poco a Sud si Angalondë, lungo la costa. I suoi primi 40 anni di vista sono tranquilli e spensierati ma anonimi, legato alla sua comunità di appartenenza come uno dei numerosi membri dai quali è formata. La situazione muta drasticamente quando all'interno del bosco si apre una delle Crepe generate a seguito della Seconda Guerra Demoniaca. L'evento colpisce al cuore tutti i silvani che abitavano il luogo: gran parte troverà la morte, e i pochi sopravvissuti si disperderanno diventando creature solitarie in giro per il mondo.
Foglia d'Acero ha un analogo destino, e si ritrova a vagare per la *Depressione Rauco* per circa 3 anni senza una meta, con ripercussioni piuttosto leggere a seguito degli effetti nocivi di natura magica che pervadono l'intera area. Nel 261 DC si imbatte casualmente in un piccolo gruppo di artigiani umani e drow in fuga da alcuni banditi; perso il carro su cui viaggiavano si soo ritrovati a scappare a piedi cercando di raggiungere Angalondë il prima possibile. Foglia d'Acero offre il suo aiuto al piccolo gruppo, riuscendo ad uccidere un paio degli inseguitori e facendo ritirare il resto del gruppo. Gli artigiani insistono per sdebitarsi con il loro salvatore, e alla fine lo convincono a seguirli fino ad Angalondë.

Foglia d'Acero si ritrova per la prima volta in una città vera e propria, e uno dei rarissimi casi drow in cui spicca l'architettura più tipicamente associata a quella degli umani. Si sente spaesato, oppresso, ma al tempo stesso incuriosito. Viene ospitato da uno degli artigiani che possiede un'abitazione con un piccolo giardino personale, e ricompensato per l'aiuto ricevendo in dono un arco composito di elegante fattura. Stanco di vivere da solo e in costante pericolo, accetta di buon grado il passare qualche giorno in quel luogo. Spinto dalla sua curiosità, entra in contatto con la comunità del luogo per ad apprenderne quante più informazioni possibili. Spesso rimane allibito, quasi senza comprendere, di fronte alle usanze e i modi di dire che scopre ogni giorno, e più volte si sente in imbarazzo, ma non smette mai di sperimentare nuove cose.
Il senso di oppressione che viene dato dalle strutture in muratura, dall'affollamento delle persone e dalle mura che circondano la città, poco a poco si affievolisce, senza scomparire ma diventando facilmente sopportabile. Foglia d'Acero continua a rimpiangere la sua vecchia casa, ma al tempo stesso inizia ad abituarsi a quel luogo tanto strano e distante da se. Capisce che per vivere ad Angalondë deve integrarsi in quel mondo, a tutti i livelli; l'idea di rimanere qualche giorno cambia in mesi e poi in anni. Ha voglia di conoscere quante più persone possibili, e per farlo inizia a svolgere un'attività semplice e faticosa ma al tempo stesso ritenuta da lui adatta per i suoi scopi. Decide quindi di avviare un'attività di fattorino interno alla città, con consegne a domicilio di varia natura. Questo gli consente di incontrare ogni giorno luoghi e persone nuove, cosa che lo porterà a conoscere Angalondë in maniera molto approfondita in molti dei suoi aspetti.

Col tempo tale attività si espande e le richieste aumentano: decide quindi di ampliarla e inizia ad assumere dei collaboratori. Pone la sua sede in una zona vicina al porto cittadino in un punto con una bella vista sul mare e la chiama *Cinciallegra*, per la presenza di diversi nidi dell'omonimo uccellino che ci sono nel luogo. Nel suo massimo splendore, intorno al 320 DC, l'azienda tocca 13 fattorini più lo stesso Foglia d'Acero, che col tempo inizia a fare sempre meno consegne e più attività dirigenziale. Esaurito l'entusiasmo per la scoperta di quello che per lui è un nuovo mondo, emergono anche tutti quelli che sono i difetti e i mali che si possono trovare in un luogo del genere. Col tempo i suoi sentimenti si induriscono, ma non la sua propensione ad un'attività che ormai sente di appartenergli nel profondo dell'animo.
Decide quindi di affiancare una seconda attività ma dal carattere segreto e anonimo, basata sugli stessi concetti della prima ma focalizzata su un bene molto specifico: quello delle informazioni. Il volto di quest'organizzazione viene affidato a due elfi scuri con cui ha cementificato una profonda fiducia reciproca nel corso degli anni, mentre lui rimane dietro le quinte senza mai mostrare la sua identità. Viene fondata la *Gilda della Cinciallegra*, nominata in maniera piuttosto arrogante alla stessa maniera della sua prima attività. Inizialmente la gilda si concentra sulla consegna di documenti di una certa importanza, ma col tempo inizia a sviluppare la sua attuale natura. Si iniziano ad intraprendere attività di spionaggio, dapprima basate molto sull'osservazione, in seguito tramite l'infiltrazione e anche furti mirati.

Per diversi anni la gilda vive di alti e bassi, fino a quando non ottiene informazioni decisive su una vasta opera di corruzione portata avanti dal Casato dominante della città. Dapprima tali informazioni vengono usate per ricattare il Casato, e in seguito vengono vendute ad altissimo prezzo a quelle concorrenti, le quali ne approfittano per sconvolgere l'ordine cittadino costituito fino a quel momento. È in questo periodo che il nome della *Gilda della Cinciallegra* inizia a diventare noto tra la popolazione.
Questi fatti portano ingenti somme di denaro e alcune proprietà all'interno della città stessa, oltre a creare nuovi legami e favori da mantenere; questo permette alla gilda di ingrandirsi notevolmente, mettendo al tempo stesso le mani su molti affari cittadini. Ad oggi la *Gilda della Cinciallegra* conta 87 membri di varie razze (umani, drow, mezzo-demoni, asura) coordinati dai due elfi scuri fedeli a Foglia d'Acero.

Carattere: Foglia d'Acero si sente figlio di due mondi distinti: da un lato porta con se il ricordo della comunità silvana perduta e sente di essere ancora legato alle usanze e le tradizioni della sua specie, dall'altro è totalmente integrato e capace di muoversi nella società drow, in una città insolitamente multietnica per gli standard degli elfi, o comunque influenzata in modo rilevante dagli umani .
Un tempo esuberante e pieno di entusiasmo, col tempo è diventato calmo e metodico; non si agita quasi mai e affronta le situazioni con serenità e sicurezza nei propri mezzi. Nutre profonda ammirazione per chi ha idee chiare che fa di tutto per portarle avanti, ha rispetto per gli altri ed evita di intererire con le loro esistenze, semmai li osserva e con curiosità sincera cerca di comprenderli nel profondo dell'animo. Ma nel corso del tempo ha coltivato un profondo legame con la gilda che ha creato e farebbe di tutto per farla prosperare, o per difenderla da qualunque tipo di minaccia.
A volte, circa 2-3 giorni al mese, si allontana da Angalondë per appartarsi fuori, nella solitudine delle pianure che si estendono a Est o tornando a visitare il suo vecchio bosco natio, dove gli effetti della Crepa si sono oramai dissipati completamente. Ha sempre nostalgia della sua vecchia esistenza, ma è consapevole di non poterla più riavere indietro.

PROFESSIONE (Fattorino di Angalondë): Questa professione è specifica per Foglia d'Acero, e non è applicabile a nessun altro personaggio. Rappresenta l'esperienza acquisita durante il suo periodo di fattorino lungo le strade di Angalondë, cosa che gli ha permesso di conoscere meglio la città e di muoversi al suo interno con disinvoltura. Le conoscenze acquisite in questa fase si sono poi dimostrate fondamentali per lo sviluppo della sua carriera, che lo porteranno alla fondazione della gilda di spie più famosa della regione.

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Conoscenze [Locali, Angalondë], Esploratore [Orientamento]	
2	Deduzione [Ascoltare], Socializzazione [Comprendere intenzioni]	
3	Deduzione [Osservare], Deduzione [Valutare]	
4	Conoscenze [Locali, Angalondë]	Bonus +1 LA Conoscenze [Locali, Angalondë]
5	Deduzione [Cercare]	
6	Esploratore [Orientamento]	
7	Conoscenze [Locali, Angalondë], Socializzazione [Comprendere intenzioni]	Bonus +1 LA Conoscenze [Locali, Angalondë]
8	Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Valutare]	
9	Deduzione [Osservare]	
10	Deduzione [Cercare]	Bonus +1 LA Conoscenze [Locali, Angalondë]

PROFESSIONE (Capo della Gilda della Cinciallegra): Questa professione è altamente specifica per Foglia d'Acero e non è applicabile a nessun altro personaggio. Nel momento in cui ha fondato la Gilda della Cinciallegra ne ha assunto un ruolo dirigenziale. Non agisce quasi mai direttamente nelle missioni, lasciando questo compito ai suoi due principali subordinati e soprattutto ai membri minori

dell'organizzazione. Si occupa invece di gestire le missioni, scegliere quali accettare e quali no e come portarle a termine, valutare le situazioni per prendere decisioni, dare direttive ai suoi diretti sottoposti. Spesso partecipa a riunioni e incontri per definire accordi, contratti e ordini di lavoro direttamente con i committenti, ma sempre in luoghi che considera sicuri e sempre nascondendo la sua vera identità. A volte contatta direttamente alcuni membri dell'organizzazione per affidargli compiti particolari di cui non deve sapere nessun altro, e nel corso del tempo ha creato una fitta rete di informatori e conoscenti (sempre all'oscuro della sua vera identità) che hanno il compito di raccogliere informazioni e di comunicare (a volte per ricattare) esponenti di prestigio della città.

Il parallelo Foglia d'Acero spende parte del suo tempo per portare avanti altre attività, tra cui lo studio dell'alchimia e della magia, sfruttando anche alcuni dei suoi contatti che possono rifornirlo di documenti e materiali per i suoi esperimenti.

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Conoscenze [Locali, Angalondë], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione], Magia Runica [Magia del Sapere]	
2	Conoscenze [Magia dell'Ordine], Conoscenze [Magia Runica], Magia di Gaia [Magia del Potere]	
3	Artigianato [Alchimia], Deduzione [Valutare], Magia Runica [Magia del Sapere]	
4	Artigianato [Creare veleni], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione], Socializzazione [Comprendere intenzioni]	
5	Capacità fisiche [Lotta], Magia di Gaia [Magia del Potere], Magia Runica [Magia del Sapere]	
6	Conoscenze [Locali, Angalondë], Deduzione [Valutare], Socializzazione [Comprendere intenzioni]	
7	Conoscenze [Magia dell'Ordine], Conoscenze [Magia Runica], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]	
8	Capacità fisiche [Lotta], Magia di Gaia [Magia del Potere], Magia Runica [Magia del Sapere]	
9	Artigianato [Alchimia], Deduzione [Valutare], Socializzazione [Comprendere intenzioni]	
10	Artigianato [Creare veleni], Magia Runica [Magia del Sapere]	

HENRIK TÖRBSTEN (Reania, Dhaulagiri) MANCA LA SCHEDA DEL PERSONAGGIO

- **Data e luopo di nascita:** 12 Rasteder 340 DC, Ganesh Himal (Reania, Continente di Teris)
- **Elementi di Background:** *Razza* (Umano Reaniano), *Luogo di nascita* (Reania), *Status sociale* (Principe, figlio del Re), *Studi* ()
- **Zona:** Dhaulagiri, palazzo reale (Reania, Continente di Teris)
- **Ruolo:** Re della Reania
- **Aspetto fisico:** Altezza 190.

Descrizione: Henrik è il quartogenito (di 7 figli, di cui due femmine) del precedente Re della Reania, suo padre Sven Törbsten, scelto come suo erede all'età di 15 anni. Come per i suoi fratelli è stato sin da piccolo istruito per diventare il potenziale successore al trono, dando vita ad una rivalità estremamente accesa tra loro. Per anni anni il piccolo Henrik ha diviso le sue ore tra lo studio sui libri, gli allenamenti fisici e le poche ore di sonno che gli erano concesse. Sopraggiunti i 10 anni di età è entrato apertamente in competizione con i suoi fratelli e sorelle, che si sono dimostrate anche cruente. Lui stesso, a pochi giorni dal suo dodicesimo compleanno, trafisse il secondogenito uccidendono per dissanguamento.
Tutti i figli di Sven dimostrarono un forte orgoglio e attaccamento al loro possibile futuro, ma più di tutti Henrik dimostrò capacità al di fuori del comune in numerosi campi, oltre a dimostrarsi un grandissimo combattente con l'ascia. Fu supportato da una costituzione

ed un fisico notevoli anche per un reaniano, tali da renderlo minaccioso alla semplice vista. Quando il padre Sven morì, all'età di 17 anni, ne prese immediatamente il posto.

Fin da subito Henrik dimostrò un forte attaccamento per la sua madre patria unita alla sua mentalità combattiva ma protezionistica per il regno che ora comandava. Tra le riforme più noti quelle relative all'esercito (in numero, formazioni sul campo, tecniche di disciplina e durata della leva), il rafforzamento delle linee di confine ma anche il miglioramento dei rapporti commerciali in particolare con il Regno di Heren e il Regno di Tirinto. Alcuni dei suoi editti e leggi non furono apprezzate, in alcuni casi apertamente osteggiate, ma gli viene riconosciuto un ruolo di giudice più equo e onesto rispetto ai regnanti del passato.
Nel 358 DC conosce e si innamora di Filippa Malika, di due anni più giovane, e l'anno seguente convolano a nozze, diventando una delle regine più giovani in assoluto della storia della Reania. La decisione verrà osteggiata per molti anni da diversi casati nobiliari e le persone più influenti della corte reale, perchè Filippa proviene dal mondo contadino ed è priva di qualunque titolo nobiliare o delle conoscenze e raffinatezza necessarie per vivere a corte. Per Henrik queste cose però non contano, i due provano tra loro un amore puro e sincero che li legherà fortemente per tutto il tempo passato insieme. Si sosterranno a vicenda e vivranno di un'intimità forte e profonda. Col tempo, Filippa si farà apprezzare per le sue doti di calma e saggezza, che riusciranno a mitigare il carattere più irruento del marito e a fargli prendere decisioni più saggie nel corso degli anni.
Filippa però rimarrà sempre vista come un problema, perchè sterile e quindi incapace di dare al marito un erede per il trono. Durante il periodo in cui questo problema è più avvertito, Henrik si lascia andare durante i suoi viaggi lontani da palazzo a più di una donna, sempre sconosciuta o comunque ai margini della società, per soddisfare almeno i suoi bisogni; durante una di queste scappatelle verrà alla luce Kaithe Gwindelyn (ovvero Kaithe Törbsten), l'unica vera erede al trono della Reania sebbene all'oscuro di tutto anche nei giorni presenti. Lo stesso Henrik non sa dell'esistenza di una figlia.

Il periodo di regno di Henrik verrà ricordato come uno dei più duraturi di tutta la storia della Reania, e sarà caratterizzato da un rafforzamento dei confini e soprattutto da una lotta continua alle Crepe (da cui il nome di *Era delle Crepe*) che si formano in tutto il regno e lo minacciano, fino a quando nel 408 DC non si pone fine a questo periodo storico di Ethran.
Ormai in età avanzata e ancora senza eredi (per lo meno noti), durante i primi giorni del 411 DC perde la sua amata moglie Filippa, per via di un ictus che la uccide in brevissimo tempo. La sua morte sconvolge la mente di Henrik, che perde il lume della ragione. Incapace di governare e anche solo di badare a se stesso, la Reania viene affidata ad un reggente per traghettare il regno fino a quando non sarà trovato un nuovo re, che potrà salire al trono solo quando Henrik esalerà l'ultimo respiro. Da 4 anni la Reania vive in una situazione di stallo, di transizione, e non si vede come uscire da questa situazione. Più in vita rimarrà Henrik (che pazzia a parte gode ancora di ottima salute) e più a lungo si protrarrà questo periodo di interregno, ma l'assenza di un erede designato porterà con ogni probabilità alla sua morte ad una guerra civile per la successione.

Carattere: Fino a quando la pazzia non ha preso il sopravvento, Henrik ha dimostrato di avere un carattere forte, arcigno, spigoloso ma onesto. Si è sempre considerato al di sopra di qualunque ceto sociale, e come tale detentore di un potere e di diritti concessi solo a lui. Ma pur riconoscendo in se questo status, ha dimostrato sempre una sensibilità più rispettosa per gli altri, a prescindere da chi fosse. Non si è mai voluto preoccupare direttamente delle persone troppo in basso nella scala sociale, ma quando questo è avvenuto ha sempre cercato di mediare nel modo più equo possibile. Irruento e a volte aggressivo, non si è mai tirato indietro da una sfida o un compito da assolvere.
Molte delle sue decisioni considerate più saggie e lungimiranti nascono dal rapporto con la moglie Filippa, che spesso lo consigliava e gli mostrava un pundo di vista differente rispetto al suo. Al tempo stesso ha sempre messo al primo posto la difesa del regno; ha sempre cercato di consolidare la Reania, non ha mai cercato di espanderne i confini o il potere sugli stati confinanti ma al tempo stesso li ha sempre visti quasi tutti come potenziali minacce.
Da quando è impazzito, è relegato nelle sue stanza private del castello reale. In pochi conoscono le vere condizioni di Henrik, tutti gli altri considerano l'attuale reggente come un prolungamento del suo potere.

JOE STEVENSON (Regno di Ke'Mal, Casa del Vento) MANCA LA SCHEDA DEL PERSONAGGIO

- **Data di nascita:** 4 Uiuger 371 DC
- **Elementi di Background:** *Razza* (Mezzo-demone, Seconda-stirpe), *Luogo di nascita* (Regno di Ke'Mal inferiore, Casa del Vento), *Status sociale* (), *Studi* ()
- **Zona:** Maniero Casa del Vento (Regno di Ke'Mal)
- **Ruolo:** Proprietario della Casa del Vento
- **Aspetto fisico:** Altezza 184 cm, .

Descrizione: Joe è il proprietario della Casa del Vento, una struttura inizialmente edificata dagli elfi scuri per questioni puramente difensive, ma poi mai utilizzata e quindi lasciata in stato di abbandono. Venne in seguito abitata da una famiglia piuttosto numerosa di mezzo-demoni, che la trasformarono in un maniero circondato da campi verdeggianti e adibito all'allevamento di cavalli. Nel giro di pochi anni il luogo è diventato famoso per la presenza di cavalli di razza e altissima qualità.

Joe è il secondo figlio del fondatore del maniero, ancora vivo ma ritiratosi dall'attività. È nato e cresciuto unicamente in questo luogo e sempre a stretto contatto con i cavalli, tanto da conoscerne ogni singolo aspetto. Per molto tempo ha sognato di andarsene e lasciare quella vita, fino a quando un giorno il maniero fu attaccato da una piccola banda razziatori, che furono respinti ma al prezzo della morte di una delle sue sorelle. Anche il padre restò ferito, perdendo per sempre l'uso della gamba destra. Quegli eventi cambiarono la sua prospettiva, ritenendo giusto che continuasse l'attività dei suoi genitori. Divenne padrone della Casa del Vento all'età di 27 anni, e da allora ha cercato in tutti i modi di migliorare lo stato del maniero e farlo conoscere il più possibile, cosa che è culminata con l'ideazione di una festa annuale con tanto di gare a cavallo su percorsi a ostacoli che si tiene ogni primi giorno di Aren.

Joe è un mezzo-demone caratterialmente atipico: gioviale e allegro, esprime positività e ottimismo. A differenza di molti della sua razza, lui e la sua famiglia hanno un rapporto più cordiale e disteso con gli elfi scuri.

KAITHE GWINDELYN (Vero nome Kaithe Törbsten patronimico) (Casa del Viaggiatore)

- **Data e luopo di nascita:** 3 Minter 369 DC, Intarso (Lande Libere, Continente di Teris)
- **Elementi di Background:** *Razza* (Umano Reaniano), *Luogo di nascita* (Lande Libere, Intarso), *Status sociale* (Figlia di un ricco mercante), *Studi* (Banda di ragazzi di strada)
- **Zona:** Sigil, Casa del Viaggiatore (Isola del Viaggiatore, Continente di Teris) e Celma (Regno di Heren, Continente di Teris)
- **Ruolo:** Orchestrale dei Menestrelli Viandanti nella sede della città di Celma e legittima erede al trono della Reania
- **Aspetto fisico:** Altezza 175 cm, 64 Kg, occhi verdi di piccole dimensioni, capelli neri lisci e lunghi fino a metà schiena, viso fanciullesco dai contorni appena spigolosi e zigomi alti appena pronunciati, naso adunco, labbra sottili, fisico longilineo ed atletico con muscolatura un poco in evidenza, carnagione rosata leggermente scura. Per la sua natura di Depositaria Selvaggia, Kaithe invecchia molto più lentamente di un normale essere umano: la sua età sia come aspetto che fisiologica è pari a quella di una ragazza di 25 anni.

Descrizione: In viaggio diplomatico verso la città di Alioth (Regno Wu), durante il pernottamento in una locanda di strada il Re della Reania Henrik Törbsten conosce la locandiera di nome Fara Solaire. Henrik è fedele a sua moglie, ma questa è sterile e non può dare nè piacere nè una prole al marito, che così durante i suoi viaggi di tanto in tanto si concede. Il Re però si innamora di Fara, e questo lo porta a rivelare la sua vera identità. Al mattino entrambi sanno che devono lasciarsi, ma Henrik lascia come pegno a Fara una somma di denaro e un medaglione: un pendente con inciso lo stemma reale con una catenelle d'oro: il re dice a Fare che un giorno questo oggetto può aprirgli le porte di un incredibile tesoro.
Nessuno sa in quell'istante che 9 mesi più tardi la locandiera darà alla luce la loro figlia, cui verrà dato il nome di Kaithe. Nel frattempo Fara, grazie alla somma ricevuta, si era trasferita nella città di Intarso, nelle Lande Libere, dove trova lavoro presso una sartoria e ha la fortuna di conoscere Roy Gwindelyn, un commerciante di spezie piuttosto ricco e facoltoso. I due si innamorano, si sposano e iniziano a vivere insieme: Kaithe in quel momento non ha ancora un anno di vita e prende il cognome del padre adottivo. Roy non sa l'identità del vero padre di Kaithe, e Fara mantiene questo segreto con lui e con la stessa figlia.

Kaithe cresce con un carattere irrequieto, selvaggio: ama scorrazzare per la città e sui tetti delle case commettendo scherzi a chiunque gli capiti a tiro. Si diletta in piccoli furti, non per ottenere qualcosa ma per puro divertimento. Il più delle volte restituisce il maltolto, ma quando viene scoperta spesso Roy deve intervenire pagando somme non indifferenti per chiudere l'accaduto. Invano Fara e Roy cercano di correggere questo comportamento di Kaithe. All'età di 11 anni entra in una piccola banda di quartiere, divenendone il capo. Smette quasi del tutto con i furti e col suo gruppo si specializza in attività di spionaggio, raccolta di informazioni e piccoli lavoretti. Diventano piuttosto famosi a Beauclair, tanto che anche le guardie a volte sfruttano i loro servizi (in cambio chiudendo un occhio di fronte a piccoli reati).
Quando Kaithe raggiunge i 15 anni di età, nasce la seconda figlia di Fara, avuta questa volta con Roy: di aspetto gracile e sottopeso, ma viva e in salute, le viene dato il nome di Maia Gwindelyn. Kaithe diventa molto protettiva nei confronti della sua sorellastra: l'accudisce giornalmente e questo l'allontana dalle sue attività per strada, pur mantenendo i contatti con i suoi compagni e soprattutto il controllo sulla banda e le attività svolte.

Nel frattempo all'interno della famiglia sale l'odio nascosto di Caine Gwindelyn. Fratello di Roy, ha sempre invidiato il successo nella vita del fratello senza mai mostrare tali sentimenti. Un giorno, frugando tra gli effetti personali del fratello, trova una lettera della madre dove scopre che ha donato a Roy un manufatto magico, appartenente all'Ordine delle Depositarie, chiedendolo di custodirlo. Caine vuole quell'oggetto: contatta Samuel Kal, un ladro tagliagole, e una ex-Depositaria di sua conoscenza fuggita dall'Ordine. Fa rapire Fara da Samuel, che poi chiede come riscatto il manufatto magico. Roy cade nello sconforto, ma Kaithe diventa colma di rabbia. La ragazza, ora sedicenne, sfrutta la sua banda per scoprire dove si trova imprigionata la madre. Lo scopre e si dirige sul posto insieme ad un paio di compagni, armata di un paio di pugnali. Qui Kaithe deve affrontare Samuel, due sue scagnozzi e l'ex-Depositaria. Nello scontro muore un compagno della ragazza, e quando l'ex-Depositaria usa i suoi poteri magici, questi entrano in risonanza con le capacità latenti di Kaithe. Si crea uno squarcio nella realtà, dove oltre all'incantatrice viene risucchiato anche Samuel. Kaithe si salva aggrappandosi ad una trave, ma in quel momento Samuel lancia sulla ragazza un pugnale avvelenato; purtroppo, le forze magiche

all'opera deviano l'arma, che colpisce al petto Fara. Lo squarcio si chiude, nella stanza solo Kaithe, il suo compagno rimasto e Fara. La ragazza vede morire la madre fra le sue braccia, che le rivela nei suoi ultimi istanti che il mandante è Caine.

Nel frattempo Roy trova tra le lettere della madre un piccolo ninnolo che riconosce come appartenente a Caine: inizia a sospettare del fratello e, chiamate le guardie, si dirige a casa sua per affrontarlo… ignaro che era sorvegliato da una spia pagata dal fratello. Roy trova il fratello, lo accusa di tutto e quest'ultimo non fa nulla per negare: minaccia invece il fratello di uccidere sua figlia Maia, rapita nel frattempo, se non farà quello che vuole. Confessare alle guardie che ha ucciso la moglie Fara, che ha bruciato il corpo e che Caine ha scoperto tutto quanto e ha catturato il fratello. Roy si fa quindi catturare e quando giungono le guardie conferma la versione falsa. Kaithe arriva più tardi sul posto, e vede il padre catturato. Trova il modo di parlare col padre di nascosto una volta imprigionato, che gli implora di non rivelare la verità per evitare la morte di Maia. Roy svela alla figlia adottiva che lui non è il suo vero padre, gli lascia in dono il medaglione che aveva avuto Fara da Henrik (dicendogli che è l'unico legame che conosce con il suo vero padre) e gli rivela dove ha nascosto il manufatto magico dell'Ordine. È l'ultima volta che Kaithe vede Roy: la ragazza fugge quella notte dalla città, dove il padre adottivo viene giustiziato tre giorni più tardi. Siamo nel 385 DC.

Kaithe decide di non recuperare il manufatto magico, bensì diventa un lupo solitario: inizia a viaggiare, visita nuovi villaggi e città, infine diventa un mercenario specializzato in furti. Nel giro di poco tempo diventa famosa in molti luoghi come lo *Sparviero*. Diventa nota tra l'Ordine delle Depositarie nel giro di pochi mesi: a seguito di missioni in cui ruba oggetti importanti alle Depositarie, si scopre la sua capacità di Depositaria Selvagga unica nel suo genere, che permette di annullare del tutto gli effetti della Magia dell'Ordine, rendendola quindi immune agli incantesimi delle Depositarie. La Cerchia delle Ombre inizia a inviare Depositarie al fine di catturarla. Nel 388 DC riceve l'incarico di catturare colui noto come il Creatore: la ragazza è titubante, non ha mai considerato il rapimento di persone, ma il committente sa essere molto generoso e convince Kaithe che non verrà fatto del male alla vittima. Kaithe cattura il suo obiettivo a Heren della Luce e lo porta via con se, ma durante il viaggio vengono attaccati da due Rinnegati; nello scontro rimane gravemente ferita, ed è il Creatore a salvarle la vita. In seguito, in una locanda di Sesta (Regno di Heren) viene trovata dal gruppo di Depositarie formato da Enys Keelyn, Sasha Silana Ta'al Gynwelin e Corinne Talar, subito dopo spalleggiate da due Depositarie della Cerchia delle Ombre sulle sue tracce. Viene costretta alla fuga.

A causa del fallimento della missione assegnata, il committente si mette sulle sue tracce e la cattura: scoprirà che lavorava in realtà per i demoni, che puntavano a catturare il Creatore. Questi fatti risalgono ai primi giorni dell'anno 389 DC. Viene rinchiusa in una torre nascosta tramite la Magia Demoniaca, e viene giornalmente interrogata e torturata per carpirle tutte le informazioni possibili che ha ottenuto sul Creatore e le stesse Depositarie. Viene usata come cavia per esperimenti, per capire la natura del suo potere e poterlo sfruttare poi contro l'Ordine delle Depositarie.
Kaithe viene liberata il 19 Uiuger 390 DC: Il Creatore, insieme a Enys Keelyn e un piccolo gruppo di mezzo-demoni capaci di penetrare le difese magiche della torre, entrano di nascosto nella struttura. Qui trovano la ragazza per caso, e la portano con se. Quasi morta, tutta pelle e ossa e catatonica, viene portata lontano dal luogo della sua prigionia; avendo cura di nasconderla alle Depositarie della Cerchia delle Ombre, sempre sulle sue tracce, viene portata alla Casa del Viaggiatore. Qui viene accudita per buona parte della stagione di Lothiren e tutta quella a seguire di Lossiren. Recuperate le forze e soprattutto la stabilità mentale, inizia a prendere delle decisioni importanti.

Insieme al Creatore, Enys Keelyn, Dorian Mina Ta'al e Semestris Ziliastar, fonda nel 10 Neleder 391 DC i Menestrelli Viandanti, dando vita ad una solida amicizia con la Depositaria della Vita. Fino al 408 DC, ricordato come l'*Anno del Sacrificio del Creatore*, divide il suo impegno e tempo tra la formazione della nova organizzazione e l'aiuto al gruppo incaricato di salvare Ethran dalle Crepe. Enys Keelyn l'aiuta depistando la Cerchia delle Ombre più volte, impedendo loro di trovare Kaithe. La ragazza continua ad agire come ladra e spia, ma scegliendo gli incarichi da prendere con uno spirito ben diverso rispetto a prima.
Nel 410 DC inizia a viaggiare meno, e passa la maggior parte del suo tempo a Celma, dove nel 404 DC aveva fondato la sede dei Menestrelli Viandanti del centro abitato, assumendone la carica di Orchestrale. La sua vasta rete di contatti le permette di tenere sotto controllo tutte le sue attività. Dal 414 DC, finalmente soddisfatta della sua vita, decide di scoprire la verità sul suo passato. Recupera il medaglione lasciato dalla madre, che teneva nascosto da anni, intenzionata a scoprire le sue vere origini.

Carattere: Taciturna, sguardo serio, apparentemente sempre molto calma. Kaithe è una donna riservata e non si apre mai con gli altri: nel corso degli anni ha imparato che fare altrimenti vuol dire mostrare il fianco, una crepa che chiunque può sfruttare a proprio vantaggio. Non si fida mai di chi non conosce, con queste persone mantiene un atteggiamento freddo, distaccato e del tutto formale. Fornisce poche informazioni, fa poche domande ma mirate, e pretende di avere tutte le informazioni possibili quando riceve un incarico. In missione è cinica, spietata e decisa, ma mai avventata: prepara meticolosamente tutte le sue mosse, si informa quanto più possibile sui suoi bersagli, studia ogni possibile alternativa. Semplicemente, ama quello che fa e pretende da se stessa sempre il meglio. Le poche volte che lavora in gruppo con altri prende le redini del comando, detta i tempi d'azione e pretende massima attenzione. A volte questo la rende mal vista dai suoi compagni, tranne da coloro che la conoscono e sanno il motivo del suo comportamento.

La sua fiducia viene riposta in poche persone, ma con quelle si dimostra aperta e allegra. La sua calma e compostezza vengono meno quando si trova in compagnia di queste persone, e riemerge il carattere sfrontato e di monella che aveva da bambina. In pochi conoscono il vero carattere di Kaithe, perchè lei lo tiene sepolto in profondità ed è molto abile a non mostrarlo.
Le piace vestire sempre in modo comodo; porta quasi sempre la sua armatura di cuoio, di colore nero, modellata perfettamente sulle sue forme e molto leggera, avvolta con un mantello molto ampio che le copre quasi tutto il corpo e che ripone quando è in missione. Come per il carattere, non le piace mostrarsi neanche fisicamente. Le piace rimanere nell'ombra, carpire di nascosto i segreti degli altri ed usarli poi a suo vantaggio. Si fida sempre del suo istinto, crede molto nelle sue idee e quasi mai concede la ragione agli altri. Ama fare di testa sua, e anche quando sbaglia non ammette mai di essere nel torto. Sono rare le persone dove si comporta in modo più accondiscendente, in particolare Enys Keelyn che reputa l'unica vera amica che ha al mondo.

KARLA TILLIS (detta la Colombella) (Regno di Tirinto, Villaggio di Vedette)

- **Data e luopo di nascita:** 12 Cadaner 370 DC, Juxta detta "Il porto di Becrux" (Aelin-Uial, Continente di Teris)
- **Elementi di Background:** *Razza* (Mezzo-demone seconda-stirpe), *Luogo di nascita* (Aelin-Uial, zona dei mezzo-demoni), *Status sociale* (Criminale), *Studi* (Periodo di studi di Karla Tillis)
- **Zona:** Vedette nel Regno di Tirinto, Continente di Teris (quando non si trova in missione)
- **Ruolo:** Capo della compagnia di avventurieri "Le Colombe Dorate"
- **Aspetto fisico:** Altezza 184 cm, fisico alto, slanciato ed atletico. Viso tondeggiante, calva, occhi grandi di colore dorato, naso a patata leggermente schiacciato, zigomi alti e pronunciati, bocca larga e carnosa, cicatrice lunga e irregolare che le attraversa tutta la guancia sinistra. Corpo robusto, spalle leggermente ingobbite, braccia lunghe con dita affusolate e sottili, carnagione colore rosso mattone. Quando non si trova in missione usa vestiti pomposi e sgargianti, spesso eccentrici.

Descrizione: Karla vede la luce mentre i suoi genitori si trovano a Juxta, un porto fluviale nel territorio di Aelin-Uial. Proprio qui, un luogo abitato da principalmente a impiegati portuali e locandieri che supera di poco le 100 anime, passa gli anni della sua giovinezza. I genitori vi hanno trovato residenza dopo essere fuggiti da Acrux, ricercati per furto e ricettazione; si tratta di una famiglia di ladri, giunti alla quinta generazione dalla parte della madre, ma costretti alla fuga a seguito di un grosso colpo non andato a buon fine, che ha diretto l'interesse di alcuni personaggi molto potenti su di loro.
A Juxta Karla cresce in maniera piuttosto spensierata, ma fin dalla giovane età viene introdotta nell'azienda di famiglia. Juxta funge da rifugio, mentre tutti i lavori che svolgono vengono portati avanti a Becrux; raramente sono su commissione, il più delle volte sono colpi congegnati e realizzati in proprio.

Molto del tempo Karla lo trascorre girando per Juxta, dove impara a conoscere tutti i suoi abitanti. Quando è a casa i genitori non si preoccupano di nascondere quel che fanno più di tanto, e iniziano a coinvolgere la figlia quando raggiunge i 6 anni di età; il suo primo viaggio a Becrux avviene all'età di 7 anni. La piccola vede tutto come un gioco, al quale partecipa incuriosita, ma piuttosto in fretta inizia a comprendere come stanno le cose. Sebbene cresciuta da due malviventi, la maggior parte dei suoi primi anni di vita Karla li ha passati accanto ai lavoratori onesti del porto di Juxta, acquisendo da loro una certa morale.
Quando raggiunge i 12 anni di età, i genitori la coinvolgono direttamente in un furto; le viene dato il compito di introdursi in una villa per rubare un diamante. Il lavoro va a buon fine, ma Karla inizia a sviluppare idee diverse su quello che deve essere la sua vita. Decide di non partecipare più a quei lavori con i genitori, e questo li porta in forte contrasto con loro, ma in un modo o nell'altro riesce a rimanere fuori da quel mondo. Questo fino a quando raggiunge i 17 anni di età: a Juxta giunge una visita ispettiva delle guardie cittadine di Becrux, i quali individuano facilmente un nascondiglio con la refurtiva dei genitori che vengono arrestati. Karla in quel momento non era li, ben sapendo dopo la sua soffiata quel che sarebbe successo.

La ragazza inizia a viaggiare, passando i 7 anni successivi a vivere nella Reania lavorando come manovale per una compagnia mercantile. Durante questo periodo prende parte quasi casualmente a due azioni di recupero di casse rubate ai suoi datori di lavoro, e qui comprende come le abilità apprese dai suoi genitori possono tornare utili per molti altri scopi che non sia quello del mero furto. Viene proposta per diventare capo della sicurezza, ma decide di diventare una sorta di guardia indipendente per i carovanieri che viaggiano lungo tratte di commercio molto lunghe. Durante uno di questi viaggi giunge nel Regno di TIrinto, dove continua il suo lavoro di scorta per altri 4 anni, ma nel frattempo inizia a dare forma alla professione per la quale è nota.
Si trova a Gorgonea mentre è in cerca del prossimo lavoro, quando trova un bando affisso a una bacheca dove si cerca una persona abile nel lavorare su marchingegni meccanici. Incuriosita, Karla contatta il tipo dell'annuncio: fa conoscenza con Timoteo Kellogg (mezzo-demone) e Kruul (dampiro), una coppia piuttosto strana ma dall'animo calmo e riflessivo, in netto contrasto con il carattere di Karla. Durante la missione Karla dimostra molto abile, ma si conclude con un insuccesso e diverse situazioni imbarazzanti. L'esperienza però da vita ad un buon rapporto tra i tre, dando vita al nucleo base di quello che diventerà il gruppo della *Colombe Dorate*.

Dopo diversi incarichi, molti dei quali coronati da un insuccesso, ottengono una certa fama e ricchezza dopo aver scortato un gruppo di studiosi attraverso le Rovine di Pel. Qui fanno la conoscenza di un mago umano che si unisce a loro; durante la missione uno dei

ricercatori muore, ma il resto ne esce sano e salvo e soddisfatti per le loro scoperte. Il gruppo di Karla ritrova diversi oggetti e ricchezze, oltre a ricevere un lauto compenso per il lavoro svolto. Il mago li lascia, ma grazie a lui fanno la conoscenza con Son'Kerl Quolomandi, mago drow che ancora fa parte del gruppo.
L'improvviso successo permette loro di costruire una loro sede, acquisire fama e l'attrezzatura necessaria per nuovi incarichi. Si piazzano a Vedette e assumono il nome di *Colombe Dorate*; formalmente il capo del gruppo è Timoteo, nella pratica è Karla. Nel corso degli anni il gruppo e la sede si allargheranno, acquisendo molta fama soprattutto nel Regno Shu. Karla scoprirà di avere una vocazione per quel lavoro, rendendolo più una passione che un mezzo di sostentamento, o arricchimento.

Carattere: Spirito focoso ma sempre in controllo, Karla è un mezzo-demone piuttosto allegro e ottimista, privo di pregiudizi e piuttosto curiosa. Ama il suo lavoro di avventuriera in quanto tale, cosa che la porta ad accettare incarichi che a volte infrangono la legge, sempre che tale violazione non possa creare danni reali ad altre persone. Questo perchè non sempre la legge la considera giusta o equa, quindi non sempre giusta da rispettare. La stessa morale viene applicata alle persone: quelle per bene non meritano di subire torti, quelle che fanno del male non meritano rispetto. In ogni caso, odia commettere omicidi e li evita sempre. Questo suo modo di vedere le cose influenza notevolmente gli incarichi che sceglie, oltre all'interesse che prova per una data missione e il guadagno previsto.
Le piace il rischio, non ha problemi a mettersi in gioco in prima persona, ma non è mai avventata. Ogni mossa viene pianificata in anticipo e affida gli incarichi a chi ritiene essere il più adatto. Ritiene molto importante l'affiatamento tra i membri del gruppo, ognuno deve fidarsi degli altri e dimostrare lealtà; l'attuale gruppo delle *Colombe Dorate* è formato da persone che rispecchiano tali principi, a conclusione di un lungo percorso che ha visto molti entrare ed uscire.

Possiede un legame molto forte con Timoteo; vede in lui quasi una sorta di padre adottivo e lo tratta con molto rispetto, quasi riverenza. Ascolta i suoi consigli molto attentamente, e lui vede quasi come un dovere prendersi cura della compagna più giovane. Nei suoi confronti Karla mostra un carattere più calmo e accondiscendente, mentre con tutti gli altri risulta più libero e senza freni inibitori.
Le piace essere ironica, sebbene questo non sfoci quasi mai nel sarcasmo se non con chi reputa che sia meritato. Non le piace stare ferma, mostra curiosità nei confronti di chiunque e non si fa mai alcun tipo di pregiudizio su una razza o una cultura. Non si intromette quasi mai in situazioni serie che non la riguardano da vicino, non le piace dare giudizi sulle altre persone o etichettarle; non rinfaccia mai niente a nessuno, a meno che questo non coinvolga i suoi affari o le sue sfere affettive. Non le piace parlare del suo passato, cercando di cambiare discorso davanti ad una domanda diretta. La sua mente è sempre proiettata al futuro, sul prossimo incarico o la mossa successiva da eseguire. In genere è una persona disponibile.

Quando libera di impegni le piace girare per il Ducato di Toussaint, a piedi, a volte girovagando per giorni con solo un fagotto sulle spalle, una manciata di monete e poche provviste. Apprezza molto i vigneti del luogo, e durante questi suoi viaggi ama scoprire cantine piccole e poco note.

ELEMENTO DI BACKGROUND STUDI (Periodo di studi di Karla Tillis): Durante il suo periodo giovanile, Karla ha passato il suo tempo tra il bighellonare per Juxta creando numerosi guai e problemi, e le ore dentro casa appresso ai genitori a pianificare nuovi colpi e ad insegnare il mestiere alla figlia. Gli studi derivano da una miscela di queste esperienze. Si tratta di un Elemento di Background specifico per questo personaggio.

- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x0,9 - Armi contundenti x1,1 (Contundenti grandi x0,7) - Armi da lancio x1,1 (Dardi x1,2) - Armi da tiro x1,0 (Balestre x1,1) - Armi esotiche x1,1 - Armi taglienti x0,9 (Pugnali x1,2) - Asce x1,0 - Artigianato x1,1 (Alchimia x0,9, Creare trappole x1,3, Creare veleni x1,0) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,2 - Conoscenze x0,7 (Magia demoniaca x0,9) - Deduzione x1,2 - Esploratore x0,8 (Seguire tracce x1,1) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,2 (Falsificare x0,9) - Inventiva x1,2 (Inventare Magie di ogni tipo x0,8) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x1,0 - Magia di Gaia x0,7 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,1 (Chirurgo x1,0, Musicista x0,7, Scrivano x0,8, Traduttore x0,8) - Socializzazione x0,9 (Ingannare x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

PROFESSIONE (Membro delle Colombe Dorate): Questa professione è altamente specifica per Karla Tillis, non è applicabile neanche ad un altro membro delle Colombe Dorate. Essere parte di questo gruppo è ovviamente una professione, al cui interno ogni membro ha la possibilità di soddisfare in parte le sue propensioni, di pari passo con le richieste specifiche che gli sono richieste. Nel caso di Karla, il suo ruolo è quello di guida e di esploratrice furtiva, unita alle necessarie capacità combattive. Il suo compito è quello di andare in avanscoperta, raccogliere informazioni senza farsi scoprire, prevenire le trappole e i pericoli che si parano davanti. Insieme al suo compagno Timoteo, ha anche il ruolo di leader e guida del gruppo.

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale

1	Artigianato [Creare trappole], Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare], Armi da tiro [Balestra]	
2	Deduzione [Cercare], Furtività [Muoversi silenziosamente], Furtività [Nascondersi], Deduzione [Trovare trappole]	
3	Artigianato [Creare trappole], Furtività [Manomettere congegni], Furtività [Scassinare], Capacità fisiche [Saltare]	
4	Deduzione [Cercare], Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare], Capacità fisiche [Equilibrio]	
5	Artigianato [Creare trappole], Furtività [Muoversi silenziosamente], Furtività [Nascondersi], Furtività [Manomettere congegni], Furtività [Scassinare]	
6	Deduzione [Cercare], Furtività [Manomettere congegni], Furtività [Scassinare], Armi da tiro [Balestra], Armi taglienti [Pugnali]	
7	Artigianato [Creare trappole], Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare], Deduzione [Trovare trappole]	
8	Deduzione [Cercare], Furtività [Muoversi silenziosamente], Furtività [Nascondersi], Armi taglienti [Pugnali]	
9	Artigianato [Creare trappole], Furtività [Manomettere congegni], Furtività [Scassinare], Deduzione [Trovare trappole]	
10	Deduzione [Cercare], Socializzazione [Condottiero], Capacità fisiche [Equilibrio], Capacità fisiche [Saltare]	

KE'MAL TEVARU (Casato Tevaru) (Regno di Ke'Mal)

- **Data e luogo di nascita:** 21 Uiuger -589 AC, Cirince (Regno di Ke'Mal, Continente di Teris)
- **Elementi di Background:** *Razza* (Drow), *Luogo di nascita* (Regno di Ke'Mal inferiore), *Status sociale* (Alto membro del casato Drow), *Studi* (Studi personalizzati)
- **Zona:** Alcar (Regno di Ke'Mal, Continente di Teris)
- **Ruolo:** Sovrano del Regno di Ke'Mal
- **Aspetto fisico:** Alto 180 cm, costituzione robusta e più grassa rispetto agli standard elfici, zigomi alti e tratti del viso molto spigolosi, espressione sempre seria e meditabonda, capelli molto folti e lunghi ma molto sottili spesso scompigliati, occhi di un rosso acceso, postura ed andatura sempre molto sicura e decisa.

Descrizione: Ke'Mal è un drow adottato dal Casato Tevaru quando non aveva ancora compiuto 10 anni. Il suo vecchio Casato è scomparso durante la *Guerra dei Casati*, un periodo in cui le lotte per il potere raggiunsero picchi di orrore e violenza mai più toccati; quasi tutti i membri scapparono o furono uccisi.
Il Casato Tevaru puntava ad aumentare la sua influenza politica adottando diversi drow che erano rimasti senza casato, senza però ottenere benefici evidenti. Fin da piccolo, Ke'Mal evidenziò la sua qualità più evidente: il cinismo. Non odiava nè tramava vendetta per i Casati rivali, che causarono anche la morte della madre e delle sorelle: lo riteneva "parte del gioco" per il potere, al quale o giocavi, o venivi travolto. Il piccolo dimostra comunque di avere delle capacità, una certa intraprendenza e una forte volontà, qualità che colpiscono la matrona del casato e che la portano a farlo entrare nella cerchia più importante della famiglia.
Durante il suo periodo di crescita rifiutò sia un'istruzione magica che quella guerriera, concentrandosi sulla politica e le interazioni sociali nella civiltà drow. Intreccia numerose relazioni con esponenti importanti dei vari Casati, acquista notorietà presso la corte reale, acquisisce numerose informazioni preziose, sia di ricatto che di scambio. La sua istruzione viene portata avanti da insegnanti selezionati, in grado di far emergere i talenti posseduti da Ke'Mal. La sua determinazione a diventare qualcuno di importante emerge alla morte del re, quando accusa di omicidio i Casati che hanno distrutto il suo. Non si riuscirà mai a dimostrare la fondetezza delle accuse, ma i numerosi indizi da lui mostrati creano comunque forti dubbi sia nell'opinione del popolo che negli altri Casati.

Molti Casati perdono prestigio, e nel frattempo Ke'Mal ottiene l'incredibile concessione dal suo Casato adottivo di essere il candidato per diventare il nuovo Re. Il Casato Tevaru all'epoca aveva discreta influenza, ma non tale da competere seriamente per la carica di Re, e la Matrona non vuole bruciare fin da subito una delle sue figlie, ritenendo certa la sconfitta.
Ke'Mal ottiene subito grande popolarità; con le indagini ancora in corso viene visto come un simbolo della resistenza contro i Casati accusati di regicidio (per via del suo passato) ed ottiene numerosi consensi sia attraverso favori che con ricatti ben organizzati. La vittoria alla fine sorprende molti Casati, ma non lui che alla giovane (per gli elfi scuri) età di 61 anni (-318 AC) diventa il nuovo sovrano, dando così il proprio nome al regno.
Da poco meno di 1.000 anni, il secondo finora per durata, Ke'Mal regna con forza e decisione sul suo popolo. Nel corso dei secoli ha riscosso importanti vittorie, tra cui l'aver posto termine alla Guerra dei Casati, la vittoria nella Guerra del Rame, la creazione di vantaggiosi accordi commerciali, l'affermazione nel campo della Magia di Gaia.

Carattere: Ke'Mal è da sempre cinico e spietato. Rispetta gli altri stati e popolazioni, ma vede in loro delle opportunità più che degli alleati (o dei nemici). È convinto che dietro ad ogni azione esiste una motivazione, che va accettata per quella che è, senza per questo ritenerla giusta o sbagliata, perchè non esiste quello che è giusto e quello che è sbagliato.
Ke'Mal è diretto e senza mezze misure: quando deve prendere una decisione, lo fa sempre in maniera decisa, senza tentennamenti, allo scopo di ottenere sempre il beneficio maggiore per il proprio regno, l'unica cosa in cui crede veramente e che ritiene importante. Più della forza e della magia, ritiene che è importante prima di tutto capire gli esseri con cui hai a che fare, comprendere i loro desideri e le loro debolezze, scoprire i loro segreti, ed infine sfruttarli a proprio vantaggio. Nessuno è un vero alleato, ma tutti sono sfruttabili, l'importante è mantenere sempre il controllo su di loro.
Ke'Mal è sempre molto calmo e tranquillo; quando è a corte o in impegni pubblici parla poco, e quando lo fa in genere è per dare ordini e direttive. In privato, sia con il suo Casato che con altri drow, ama fare lunghe e ricercate chiacchierate, il cui scopo è sempre quello di carpire nuove informazioni. Si può dire che ci sono molte persone che lo rispettano e lo ammirano, ma nessuno che si possa veramente definire suo amico.

LOCANDIERE XORRAN (Regno di Heren, Mezzarotta) MANCA LA SCHEDA DEL PERSONAGGIO

- **Data di nascita:** 27 Nerendier 216 DC
- **Elementi di Background:** *Razza* (Asura), *Luogo di nascita* (), *Status sociale* (), *Studi* ()
- **Zona:** Mezzarotta, Locanda del Carovaniere (Regno di Heren)
- **Ruolo:** Proprietario della Locanda del Carovaniere
- **Aspetto fisico:** Altezza 85 cm, .

Descrizione: Noto un tempo col titolo di Trasmigratore, Xorran è un'Asura di quasi 200 anni che ha dedicato metà della sua esistenza alla ricerca che secondo lui l'avrebbe consacrato alla gloria del suo popolo e della storia. I suoi genitori hanno sempre vissuto ai margini della società asura, per via dei loro insuccessi e dell'incapacità di far progredire la scienza e il sapere della loro razza. Xorran li ha sempre disprezzati: non per i loro insuccessi, ma per l'incapacità di non sapersi rialzare a seguito dei loro fallimenti. Fin da piccolo, decise fermamente che non sarebbe diventato come loro, e anzi avrebbe ottenuto la gloria dovuta per il suo intelletto.
In effetti Xorran dimostrò fin da subito non solo una volontà di ferro volta a qualunque sacrificio, ma anche un'intelligenza raffinata e sopraffina, tanto da meritarsi diversi premi e in seguito l'accesso a laboratori e gruppi di lavoro ben forniti e di provata esperienza, tutti sotto i suoi ordini. Sente quindi giunto il momento di avviare il suo grande progetto: la creazione di un congegno in grado di far trasmigrare l'Anima, lo Spirito e la Mente (fare riferimento al manuale dell'ambientazione di Ethran, *Capitolo 5: Vita su Ethran, Paragrafo 6: Il Mondo dei Sogni* per maggiori informazioni su questi termini) all'interno del Corpo di un'altra creatura, anche di una razza del tutto differente.

La comunità asura vede questo progetto fin troppo ambizioso e ben al di là delle possibilità concesse dalla natura e la scienza, e Xorran trova diversi colleghi e conoscenti ingerenti nei suoi confronti, a tal punto di arrivare ad ostacolarlo. Inizialmente però riesce ad ottenere i fondi necessari per portare avanti la sua ricerca, grazie anche ad alcuni studi raffinati che convincono la comunità scientifica e alcuni favori che si trova a fornire come moneta di scambio. Acquisisce il nome di Trasmigratore Xorran e inizia freneticamente a dar vita al suo progetto.
In effetti dopo pochi anni riesce ad ottenere dei risultati parziali usando degli animali come cavie, ma niente di definitivo. I tipi di insuccessi sono numerosi e vari (perdita di sanità mentale, trasmigrazione che dura solo pochi minuti, deformazioni corporee tra le cose più comuni) e col tempo iniziano a creare delle crepe nelle sicurezze di Xorran. I risultati parziali ottenuti gli permettono di mantenere la fiducia nei suoi finanziatori e di tenere a bada i detrattori, fino a quando il gruppo di lavoro sotto i suoi comandi decide di non assecondarlo più, per paura della perdita di prestigio avendo seguito quello che agli occhi di tutti sta diventando solo un visionario senza prospettive.

Gli estimatori di Xorran iniziano a voltargli le spalle, mentre chi non ha mai creduto nel suo lavoro inizia a fare pressioni per rimuoverlo dall'incarico. Ma il pericolo maggiore deriva dai rivali che si sono visti sottrarre risorse e uomini importanti per favorire Xorran. La

questione viene più volte portata davanti all'Alto Consiglio Asura, il quale più volte cerca di mediare per trovare un accordo positivo per entrambe le parti, ma in genere scontentando sempre una delle due parti. La situazione si protrae per anni, e arriva al culmine quando Xorran viene alle mani con un rivale nel suo laboratorio. Dalla rissa che ne nasce si verifica un incidente che porta alla distruzione di parte della struttura, la perdita di anni di lavoro del rivale e il ferimento di 2 componenti del gruppo di lavoro.
Questa volta l'Alto Consiglio Asura è fermo e deciso: Xorran si vede sottratti tutti i suoi fondi, perde l'uso del laboratorio e qualunque potere sul suo Gruppo di Lavoro, e infine viene bandito dalla sua città. L'asura, provato da decenni passati su una ricerca che non ha prodotto risultati, cade nello sconforto e non trova il modo di rialzarsi. In quel momento si sente peggio dei suoi genitori, che continua ad odiare, perchè almeno loro non sono stati rinnegati dal suo popolo. Per questo odia se stesso ancora di più. Deciso a tagliare i ponti con il passato, non si limita a lasciare la città ma da l'addio al Continente Valar e supera l'oceano fino ad approdare nel Continente di Teris. Qui inizia a peregrinare per molto tempo, senza meta e spesso in condizioni sciatte, fino a quando non giunge a Mezzarotta.

Qui viene accolto dalla comunità locale con affetto: non prova nulla per quelle persone, ma per la prima volta da moltissimo tempo si sente accettato, per cui decide di rimanere almeno per un pò di tempo. Gli viene fornita un'abitazione abbandonata, poco oltre l'ingresso Ovest della città (formalmente appena fuori dai confini cittadini), di dimensioni ragguardevoli. Con l'aiuto dei residenti ristruttura la casa, poi inizia a dedicarsi ad attività che considera banali e futili, ma che lo tengono impegnato mentalmente e fisicamente. Avvia delle coltivazioni basate su incroci di specie e l'uso di sostanze alchemiche da lui ideate, e tra questi una particolare varietà di luppolo, col quale inizia la produzione di una birra artigianale dal sapore unico nel suo genere.
Questi suoi lavori diventano noti quando a seguito di uno scontro cruento avvenuto sulle Colline Profetiche contro un gruppo di orchi, un gruppo di militari di circa 80 persone viene accolto a Mezzarotta. Xorran, essendo dotato di una struttura fin troppo grande per lui, ospita una quindicina di soldati, ai quali offre la sua birra accompagnata alcuni piatti della sua cucina. I soldati rimangono favorevolmente colpiti dalla sua cucina e la sua birra. Xorran inizia a pensare che creare una locanda dalla sua abitazione possa diventare un'attività molto redditizia (Mezzarotta è luogo di passaggio sia di carovane che di soldati).

Quella che diverrà nota come Locanda del Carovaniere viene aperta nel Giorno del Rinnovamento dedicato alla stagione di Airen nell'anno 365 DC. Supportato da 3 aiutanti, Xorran assume il titolo di Locandiere e la sua locanda acquisisce una cerra fama e notorietà. Diviene conosciuta sia per la sua birra che per alcuni piatti particolari speziati con erbe create tramite incroci da Xorran. Con l'aumentare dei guadagni e della clientela, riesce ad ampliare il locale costruendo una vasta zona seminterrata con un piccolo laboratorio alchemico, creando pozioni che poi vende a clienti selezionati per cifre molto elevate.
Intorno al 380 DC giunge a Mezzarotta l'asura Cacciatrice Vikka. Xorran non vede un asura da molti anni, ma capisce chiaramente che la nuova venuta non è il tipico studioso della sua razza. Forse per nostalgia, forse per la voglia di avere accanto qualcuno della sua razza, Xorran inizia a legare con lei. Vikka fa di Mezzarotta il suo punto di appoggio tra un viaggio e l'altro che compie per le sue attività, e la Locanda del Carovaniere diventa la sua casa, e nel giro di un paio d'anni la co-proprietaria. La Locanda del Carovaniere diventa ancora più famosa quando inizia a proporre piatti settimanali tipici di altri luoghi del continente ma del tutto sconosciuti nel Regno d Heren, grazie ai viaggi di Vikka dai quali riporta con se conoscenze e ingredienti inediti.

Carattere: Ambizioso, arrogante e cinico: sono questi alcuni degli aggettivi che meglio esprimono il carattere di Xorran. Segnato nel profondo dalla paura di finire come i suoi genitori, ovvero ai margini della società, ha sempre lottato per emergere e diventare non semplicemente qualcuno di importante, ma un'asura che chiunque avrebbe conosciuto e ricordato nel corso dei secoli. Sebbene supportato da un'indomabile forza di volontà e un intelletto superiore anche tra gli asura, proprio la sua arroganza lo hanno portato a credere di poter riuscire a fare qualunque cosa, anche quelle teoricamente impossibili: da queste premesse nasce il suo progetto della trasmigrazione, convinto di essere l'unico a poterlo realizzare ma fin troppo miope da non capire che forse nemmeno lui era in grado di portarlo a termine.
La sconfitta, mai considerata possibile per lui, lo fa cadere in uno stato di depressione profonda, dalla quale impiegherà diversi anni per riprendersi. Si allontana dal luogo nel quale ha vissuto per lasciarsi il passato alle spalle, ma vaga senza meta perchè improvvisamente privo di scopi. L'arrivo a Mezzarotta e la costruzione della locanda non cura le sue ferita, ma lenisce il dolore e gli permettono di trovare la forza per fare qualcosa.
Xorran non possiede la capacità di mostrare vero rispetto per gli altri: si ritiene superiore, e chi gli gira attorno lo può fare perchè lui a permetterlo, in quanto considerati abbastanza degni da poterlo aiutare per raggiungere i suoi scopi. Sa riconoscere l'intelletto e le capacità di chi lo circonda e se possibile cerca di sfruttarle. Prova empatia solo per pochissime persone, tra cui Cacciatrice Vikka probabilmente perchè anche lei (seppure per motivi ben diversi) disapprovata dal suo popolo; col tempo tra i due è nato un legame profondo e intimo.
È un faticatore indomito, ama le sfide intellettuali ma al tempo stesso non disdegna il lavoro fisico. Difficilmente si fida degli altri e preferisce portare avanti i suoi lavori da solo, quando possibile. Non spreca parole per chi ritiene poco degno della sua intelligenza, ma quando parla i suoi commenti sono spesso taglienti e spietati. La notorietà della sua Locanda è legata ai piatti che serve, non certo alla sua cordialità (sebbene quasi mai si mostra al pubblico). Questo aspetto negativo è in parte stato mitigato da Vikka, che quando

si trova a Mezzarotta si occupa attivamente della locanda in prima persona, dimostrando un carattere sicuramente più allegro e aperto.

SENTENZA (Regno di Heren)

- **Data di nascita:** Sconosciuta
- **Elementi di Background:** *Razza* (Umano Teariano, non confermata), *Luogo di nascita* (Sconosciuto), *Status sociale* (Sconosciuto), *Studi* (Sconosciuto)
- **Zona:** Il Bazar (Regno di Heren)
- **Ruolo:** Proprietario del Bazar, mercante di oggetti unici di grande valore
- **Aspetto fisico:** Altezza 190 cm, secco e ossuto di corporatura con la schiena leggermente incurvata, viso lungo e stretto, capelli lunghi, fini e asciutti di colore grigio, con una cicatrice al posto dell'occhio sinistro e di colore azzurro quello destro, mani con dita lunghe e affusolate, barba incolta appena accennata, colore della pelle olivastro. Si mostra sempre nascosto da un ampio mantello con un cappuccio che gli copre sempre il volto, la sua voce è roca e profonda.

Descrizione: È noto con Il suo soprannome da oltre 30 anni; nessuno sa quale sia la sua età, in pochi conoscono il suo aspetto, il suo vero nome è un mistero. Dal suo aspetto e dall'accento, si ritiene che il suo luogo di origine siano le Lande Libere.
Terzo di sette fratelli, in gioventù Sentenza si è dedicato a lavori di manovale, più interessato ad ottenere i suoi primi guadagni piuttosto che dedicarsi ad altre attività con i suoi amici, e nonostante di famiglia benestante. Compiuti i 20 anni si trasferisce nella Reania, dove apre la sua prima attività commerciale, un emporio. Dopo i primi periodi altalenanti, subisce un'effrazione che causa un incidente, bruciando l'intera struttura. Senza soldi, per un paio d'anni si adopera come manovale in una fucina. Qui scopre il suo talento per la valutazione di armi e armature (e non solo), oltre che per la loro fabbricazione: per le sue mani iniziano a passare oggetti recuperati da avventurieri in alcune rovine naniche della zona, dei quali ne riconosce il valore e anche le eventuali proprietà, comprese quelle magiche o più particolari. Inizia a fungere da intermediario per la compravendita di questi oggetti ottenendo percentuali sulla commissione. Nel giro di breve tempo diventa un personaggio piuttosto noto per le sue capacità, in grado di far fruttare una vendita molto di più rispetto a chiunque altro. È durante questo periodo, in cui la sua fama è in ascesa, che inizia a farsi chiamare con il soprannome Sentenza, in relazione al fatto che nessuno discute le sue valutazioni.

Diventato abbastanza ricco decide di rendere il più professionale possibile questo suo talento. Da un lato diventa uno storico piuttosto informato, ma soprattutto un abile raccoglitore di informazioni, in grado di scoprire dove è possibile trovare tesori antichi o nascosti. Si interessa di leggende e storie antiche, di personaggi famosi e di eventi che possono aver lasciato tracce importanti del loro passato, pronte per essere recuperate. Espande i suoi interessi, andando alla ricerca non solo di armi o equipaggiamenti di vario tipo, ma anche documenti scritti, suppellettili e qualunque cosa possa avere un valore.
Per oltre 30 anni viaggia per il Continente di Teris e per un breve periodo anche nel Continente Valar; in seguito decide di stabilirsi dove si trova ora, al Bazar (Regno di Heren). Nel corso del tempo ha costruito una fitta rete di informatori che lavorano per lui ricercando informazioni specifiche, e dall'altro si affida a gruppi di mercenari profumatamente pagati per recuperare oggetti di vario tipo in spedizioni organizzate e gestite direttamente da lui. In seguito ad un paio di incidenti con dei gruppi di mercenari poco affidabili, ha creato una compagnia di avventurieri fidati ed esperti che si occupano delle missioni più delicate ed importanti.

Il suo nome è piuttosto famoso in tutto in Continente di Teris: oltre che al Bazar, Sentenza vende molti degli oggetti ritrovati a mercanti di ogni luogo, cosa che gli ha consentito di creare uan fitta trama di rapporti con i più importanti di ogni stato conosciuto.
Molte delle ricerche condotte nei suoi primi anni di ricerca hanno avuto a che fare con la civiltà nanica, e questo lo ha portato ad interessarsi della Magia Runica come passione personale. Col tempo ha acquisito una certa capacità nell'uso di questa magia, tanto che tra gli umani è uno dei maggiori esperti nel campo.

Carattere: Calmo e taciturno, è apparentemente una persona disinteressata e poco attenta a quello che gli capita attorno, ma in realtà è sempre pronto a cogliere tutto quello che accade attorno a lui. Si comporta sempre in maniera compassata, non ha alcun interesse per le persone e le loro vicende e li vede come dei semplici rompicapo da risolvere per capire cosa vogliono e come ottenere il massimo profitto da loro. Ha un attaggiamento costante, non sembra mai eccitato o triste, alcuni lo definiscono apatico, ma si tratta solo del suo modo di comportarsi: mai mostrare emozioni per non rivelare mai nulla di se stessi, un'arte affinata nel corso degli anni. Mantiene sempre un atteggiamento neutro, asciutto, non mostra tentennamenti nè alcun tipo di fretta durante una contrattazione. Ama parlare per massime ed aforismi, gli piace sempre fare allusioni e avere una visione filosofica della vita; ama intraprendere discussioni colte e raffinate su qualunque argomento purchè gli interlocutori abbiano abbastanza cultura ed intelligenza, e non sopporta la stupidità.

SETALA HIMN LA BIANCA

- **Data di nascita:** 1 Tulothier 325 DC, Sestra (Isola di Anodur, Continente di Teris)

- **Elementi di Background:** *Razza* (Umano Teariano), *Luogo di nascita* (Isola di Anodur), *Status sociale* (Specifico per Setala; Figlia adottata di un cacciatore e una Depositaria della Cerchia della Morte), *Studi* (Accademia Torre dell'Ordine della Cerchia della Vita)
- **Zona:** Torre della Cerchia della Vita (decidere la posizione)
- **Ruolo:** Depositaria Custode della Cechia della Vita
- **Aspetto fisico:** Altezza 165 cm, fisico magrolino e ben proporzionato, carnagione rosata, naso piccolo acquilino, occhi neri, capelli lunghi color corvino quasi sempre raccolti in forme particolari, guance rossastre con zigomi pronunciati, mento poco profondo, labbra sottili quasi sempre a formare un leggero sorriso. Pelle liscia e delicata, mani con dita piuttosto grosse rispetto al resto del fisico, postura sempre eretta e testa alta ma leggermente pendente a sinistra. Ha diverse piccole ferite e cicatrici sul corpo, in particolare sugli arti, le mani e i piedi.

Descrizione: Setala è una delle Depositarie più famose e note nell'Ordine degli ultimi secoli, e non solo grazie alle sue notevoli doti. La sua presenza venne notata quando aveva appena 7 mesi di vita, da una Depositaria della Cerchia della Morte in visita sull'isola di Anodur per condurre alcune ricerche. Comprese subito che nella piccola era presente la scintilla del Fuoco Primordiale, ed essendo orfana le fu semplice prenderla sotto la sua custodia. A quel tempo era solo una tra le tante bambine potenzialmente in grado di entrare nell'Ordine delle Depositarie.
Il lungo termine della missione (della durata di anni) e l'assenza di centri di studio sull'Isola di Anodur indussero la Depositaria della Morte a prendere in custodia direttamente la bambina, cui diede il nome con cui è nota (Setala Himn) prendendolo dalla lapide di una persona seppellita nel cimitero di Sestra. La Depositaria contava di renderla un membro della sua Cerchia e al tempo stesso farla diventare una sua adepta, sfruttando la possibilità di malleare a dovere la sua personalità ancora tutta da formare. Ma dovendo anche svolgere la sua missione e non potendo portarla sempre con se, la affidò alle cure di un cacciatore, abitante in una casa fuori dai centri abitati e che fungeva come base d'appoggio e luogo per riposare della stessa Depositaria, al fine di dare il meno possibile presenza di se stessa durante la sua missione.

La crescita di Setala fu piuttosto rapida, risultando precoce in molte cose, rimanendo a contatto fino all'età di 16 anni solo con la Depositaria e il cacciatore, e confinata nell'abitazione scelta per lei fino all'età di 7 anni. In seguito iniziò a viaggiare con la Depositaria durante alcune fasi dei suoi incarichi, mentre in altri momenti assisteva il cacciatore e imparava da lui tutto ciò che sapeva. E ogni giorno studiava per diventare una Depositaria. Setala si legò molto alla Depositaria e in effetti divenne una sua valida assistente, ma il suo carattere venne formato soprattutto dal cacciatore, e questo la condusse su un percorso diverso rispetto a quello della sua maestra.
La vita di Setala cambia quando compie 16 anni; la sua maestra deve partire per svolgere un compito piuttosto delicato, e Setala la prega di non partire perchè sente che morirà in maniera violenta. La ragazza mostra i primi segni della sua capacità di preveggenza, ma in quel momento non sa perchè prova quelle sensazioni, e la Depositaria non può certo immaginare di cosa si tratti. In effetti, la maestra muore brutalizzata per mano di un gruppo di sicari, ma Setala viene a saperlo dopo più di un mese, quando infine ritrovano il corpo della Depositaria riportato a Sestra. Setala era già indirizzata sulla sua Cerchia di appartenenza, ma il fatto fa crescere la sua compassione e il dolore per la perdita subita, e non sopporta il fatto che altri possano subire la stessa sofferenza. La sua personalità diventa definitivamente affine alla Cerchia della Vita.

Con gli averi recuperati della sua maestra, un equipaggiamento leggero e la benedizione di quello che considera il suo padre adottivo, Setala parte in viaggio per raggiungere Heren della Luce, e da li recarsi prima alla Torre della Cerchia della Morte, e in seguito alla Torre della Cerchia della Vita. Inizia quello che alcuni all'interno dell'Ordine delle Deporitarie definiscono come il *Pellegrinaggio Bianco*: Setala viaggia con vesti bianche o molto chiare (da cui il soprannome con il quale è nota e il nome dato al suo viaggio), visita molti luoghi, si muove senza sosta visitando due continenti e tantissime città, e riferisce all'Ordine delle Depositarie della sua maestra e dei suoi insegnamenti.
Non esistono date ufficiali, ma questo viaggio inizia nel 341 DC e termina nel 369 DC; il suo ingresso ufficiale nell'Ordine delle Depositarie è nel 14 Canader 349 DC, quando visita la Torre della Cerchia della Vita. Qui informa l'Ordine di quanto è avvenuto alla sua maestra, dei suoi insegnamenti e di essere una Depositaria della Vita; la Cerchia valuta per molti mesi la giovane ragazza, perchè sarebbe un ingresso molto inusuale. Viene messa infine alla prova attraverso molti e complessi test fisici, mentali e psicologici, prima di essere ammessa come Depositaria Accolita. Per il modo in cui si è affiliata, nessuna Depositaria vuole farle da mentore, per cui la Cerchia la lascia libera di continuare il suo viaggio. In parte si tratta di una decisione presa dalla Custode della Cerchia, che comprende il potere di preveggenza di Setala. La Custode cerca di farlo comprendere alla giovane, e la manda in giro per il mondo per sviluppare e comprendere appieno questa sua capacità.

Nel 368 DC Setala viaggia fino all'Isola del Fuoco, guidata da una premonizione. Qui vive per alcuni mesi, rimanendo nascosta e muovendosi con molta cautela, ed infine scopre il motivo che l'ha condotta fin qui: la presenza di Enys Keelyn, futura Depositaria della Cerchia della Vita e tassello fondamentale per la fine dell'Era delle Crepe. Salva la ragazza dal luogo nel quale si trova e la porta con se sul Continente di Teris. Termina ufficialmente il Pellegrinaggio Bianco e si stabilisce per 5 anni nel villaggio di Collebello, nel Regno di Heren. Qui Setala plasma la ragazza: la introduce all'Ordine delle Depositarie, le insegna come dominare la rabbia generata

dal suo sangue demoniaco (essendo un mezzo-umano), le fornisce un sostegno sempre disponibile e, quando la ritiene pronta, fa in modo farla entrare nell'Ordine delle Depositarie ufficialmente.
La Depositaria rientra nella Torre della sua Cerchia di competenza, dove passa un lungo periodo in cui collabora con altre colleghe a diversi progetti di ricerca, prima come associata e in seguito come principale referente. Sfrutta le sue capacità di preveggenza per acquisire favori all'interno della Cerchia e in seguito presso i membri del consiglio. Le viene inontre riconosciuto l'importante ruolo svolto per porre fine all'Era delle Crepe: tutto questo la porta a diventare Custode della Cerchia della Vita nel 411 DC.

Carattere: Setala è una persona poco loquace: parla poco e in maniera sintetica, ma usa spesso e volentieri gesti ed espressioni per far comprendere il suo stato d'animo e il suo parere su tutto quello che può, che sia una decisione da prendere o il suo punto di vista su una qualunque questione o evento cui è testimone. Appare normalmente gioviale, allegra, con un sorriso poco pronunciato ma evidente che difficilmente si riesce a togliergli dal volto. Incarna più di altre della sua Cerchia lo spirito emotivo che caratterizza le Depositarie della Vita, ma in maniera piuttosto sobria e meno appariscente in situazioni formali. Si dimostra più aperta quando si trova in compagnia di amici e persone care, o comunque in situazioni che non riguardano direttamente il suo ordine.
Alterna periodi passati alla Torre della Cerchia della Vita per questioni amministrative e organizzative, a mesi passati a viaggiare nei luoghi più disparati: ama la vita in tutte le sue forme e le piace poterla osservare nel suo ambiente naturale. Quando viaggia si veste sempre con i suoi immancabili abiti di colore bianco, il che permette di mantenere l'anonimato sulla sua appartenenza all'Ordine.

Dall'alto della sua carica, dirige la Cerchia della Vita cercando di avvicinare le Depositarie a vivere più da vicino i problemi e le esigenze col popolo; ritiene che i poteri che possiedono debbano essere messi di più al servizio degli altri, in particolare i meno abbienti, i poveri e i malati. Mal sopporta i giochi di potere all'interno dell'Ordine e tra le Cerchie, dove si cerca sempre di prevalere sulle altre e di guadagnare sempre più potere, ma è un gioco cui partecipa se questo può portare ad un miglioramento delle funzioni della propria Cerchia in relazione alle altre persone.
Ama tirare con l'arco, abilità che ha appreso da giovanissima e che non ha mai abbandonato; lo pratica come se fosse uno sport contro bersagli inanimati. In quanto Depositaria della Vita, va contro ogni sua concezione morale e emotiva ferire o uccidere un qualunque essere vivente. È onesta e imparziale, quando si trova nel torto o commette un errore è la prima a farlo notare. Sfrutta ogni volta che può la sua capacità di preveggenza, senza alcuna remore, perchè ritiene sarebbe un errore non farlo se questa può essere utilizzata a fin di bene. Quando è in compagnia di altre persone ama ascoltare e osservare. Non le piace essere al centro dell'attenzione, non per motivi caratteriali ma perchè ritiene di poter agire meglio e con più libertà se si hanno meno occhi puntati addosso. Per questo, spesso e volentieri usa una portavoce quando deve svolgere incarichi informativi, o tenere dei discorsi, nel suo ruolo di Custode.

XAN'ZYRIL ARANIMILL (Casato Ediuwel) (Regno di Ke'Mal)

- **Data e luogo di nascita:** 5 Tulothier -197 AC, Cirince (Regno di Ke'Mal, Continente di Teris)
- **Elementi di Background:** *Razza* (Elfo scuro), *Luogo di nascita* (Regno di Ke'Mal inferiore), *Status sociale* (Periodo di studi di Xan'Zyril), *Studi* (Artigiano)
- **Zona:** Cirince (Regno di Ke'Mal, Continente di Teris)
- **Ruolo:** Fabbro della città di Cirince, il più famoso al mondo
- **Aspetto fisico:** Altezza 173 cm, fisico longilineo dalla muscolotura scolpita e molto pronunciata, pelle di colore nero opaco, mani dalle dita tozze e robuste, corpo ricoperto di ferite (soprattutto da taglio) e scottature, spalle leggermente ingobbite. Viso dall'aspetto soave e delicato che contrasta visivamente con il suo corpo, occhi rotondi e sporgenti di colore rosso sangue con velature dorate, zigomi poco pronunciati, fronte spaziosa, naso piccolo all'insù, labbra sottili e carnose. Capelli color latte molto lunghi e folti, raccolti a crocchia quando lavora in fucina e lasciati liberi non curati che ricordano la paglia e arrivano sul fondoschiena. In seguito ad un incidente avvenuto nella fucina, si è ferita gravemente alla gamba destra; non è mai completamente guarita, motivo per cui soffre di una leggera zoppia (e di penalità descritte nella scheda del personaggio).

Descrizione: Orfana fin dalla nascita, passa i primissimi anni della sua vita accudita da una famiglia povera priva di casato. Durante una tempesta, i suoi genitori acquisiti perdono la vita mentre svolgevano un lavoro per il casato Ediuwel; il figlio della cugina della matrona del casato Xan'Beredial Aranimill, scoperta l'esistenza della piccola e mosso da rimorso (ritenendo la sua famiglia responsabile della tragedia) la prende con se. Scopre rapidamente che non si conoscono le vere origini della bambina e di conseguenza la sua famiglia di appartenenza. Ben sapendo che questo l'avrebbe condannata a vivere come una reietta della società e ancora troppo piccola per badare a se stessa, convinto che lei non poteva avere delle colpe per questa sua mancanza fin dalla nascita, decide di creare una storia che potesse giustificare delle origini diverse.
Xan'Beredial riesce a far credere che la bambina arriva dal villaggio di Elara, che i suoi genitori sono morti da poco in mare, e che sia giunta a Cirince grazie a dei mercanti lungo le rotte commerciali. Decide di legare la piccola alla sua stessa Famiglia Fondatrice e la adotta facendola diventare sua figlia col nome di Xan'Zyril Aranimill.

Xan'Beredial però è un elemento importante del Casato Ediuwel per legami di sangue con la famiglia principale, e sia la famiglia Ediuwel che la famiglia Aranimill non vedono di buon occhio Xan'Zyriil. Dopo un acceso dibattito viene infine accettata come membro della famiglia, ma non le viene concesso alcun privilegio e dopo i primi tempi (nei quali viene trattata come una comune serva), Xan'Beredial decide di fornirle un alloggio a Cirince fuori dal casato, e di darla in affidamento quando necessario ad un mercante suo amico, fornendogli tutto l'aiuto economico (e non solo) possibile.
Xan'Zyril cresce libera dai vincoli imposti all'interno di una famiglia di prestigio, gode di privilegi economici, acquisisce un carattere ribelle e gode di una certa libertà, frenata in parte dai lavori che le affida il suo tutore… combinando a volte dei guai. Durante uno di questi compiti, portare degli attrezzi da lavoro commissionati da un cliente, fa la conoscenza del fabbro della città di Cirince. Inizialmente mostra disinteresse per quel lavoro e la fucina, lo vede come un lavoro sporco, pesante e poco lungimirante. L'interesse per quel mondo arriva per caso; durante una consegna da fare al fabbro, arriva alla sua bottega e non lo trova, ma vede un lavoro lasciato a metà. In preda alla noia per l'attesa che per altro, istintivamente si avvicina agli attrezzi e il metallo da lavorare ancora stretto nelle pinze accanto ai carboni incandescenti. Inizia a riscaldare e martellare, dapprima in modo assonnato, di seguito con sempre più vigore e interesse.
Il fabbro, tornato alla bottega, punisce severamente la ragazza per avergli rovinato il lavoro, ma Xan'Zyril acquisisce la sua passione per la forgia: per la possibilità di creare qualcosa attraverso le sue idee e la sua fantasia. Non passa molto tempo prima che dichiari questa sua passione per il padre adottivo: in principio Xan'Beredial è titubante e prova a far cambiare idea alla figlia, ma in seguito alla sua insistenza decide di dargli una possibilità.

Danno vita ad un patto: in cambio dell'aiuto fornito all'amico mercante e degli studi che il padre le impone, Xan'Zyril potrà essere l'apprendista del fabbro e nel contempo avere tutti gli strumenti (sia materiali che le conoscenze) per portare avanti il suo futuro lavoro a tempo pieno. Nel corso degli anni diventa sempre più abile e apprende tutto quello che c'è da sapere sulla lavorazione non solo dei metalli ma anche di altri materiali, acquisisce delle conoscenze quasi del tutto dimenticate durante dei viaggi nel mondo esterno, e quando il suo mentore decide di ritirarsi le affida la sua fucina, che col tempo lei la renderà imponente e all'avanguardia.
Il suo casato non le ha mai concesso un posto di privilegio nella sua famiglia, ma la fama e l'abilità raggiunta in un campo di competenza strettamente legato alla Famiglia Fondatrice Xan, le hanno permesso di acquisire una certa credibilità e stima al suo interno. Il casato Ediuwel quindi non si tira indietro quando Xan'Zyril chiede aiuto, sebbene questo avvenga molto di rado.

Carattere: Xan'Zyril è un'elfa poco formale, a volte rude, ma anche socievole. Divide il suo tempo tra il lavoro in fucina e le esplorazioni alla ricerca di nuovi materiali e ricette, metodi di estrazioni e conoscenze utili al suo lavoro. Ha diversi collaboratori, ma non accetta veri apprendisti se non in rarissime occasioni particolari. Si ritiene non un semplice fabbro, ma quasi un'artista; non porta mai avanti lavori generici o di bassa qualità, non crea oggetti in serie, tutte le sue creazioni sono uniche e con caratteristiche ben specifiche. Tutte le sue spese sono a carico del casato Ediuwel, che in cambio delle ingenti uscite ne guadagna molto in prestigio e collaborazioni con vari tipi di vantaggio, oltre la possibilità di avere delle creazioni uniche da parte della figlia. Xan'Zyril può così fare quello che vuole nel suo mondo, libera da oneri finanziari o di rifornimenti. È famosa soprattutto per la creazione di armi, ma è in grado di produrre qualunque cosa con i metalli, e non solo.
Accetta lavori solo su commissione, e solo su richiesta diretta dell'interessato (mai per interposta persona). La richiesta deve avere una motivazione che susciti interesse in qualche modo in Xan'Zyril, altrimenti lei non accetterà in ogni caso. Il pagamento che richiede non è necessariamente in denaro: possono essere materiali rari, o richieste particolari (un favore, conoscenze, un lavoro ben preciso, uno scambio) e deve essere sempre in anticipo sul lavoro.

Non ama la sua famiglia adottiva, ad eccezione di Xan'Beredial; li reputa altezzosi e approfittatori, interessati a lei solo quando questo avrebbe portato loro dei vantaggi. Per questo sfrutta senza rimorso le loro risorse e la loro influenza. Crescere prima in una famiglia povera e poi con un mercante comune e un fabbro che doveva lavorare tutti i giorni l'hanno resa coscenziosa e attenta nel gestire quello che possiede. Molte volte è sfrontata con chi non conosce, a volte parla a sproposito, ma sa pentirsi subito se dice o fa qualcosa di sbagliato. Il suo modo di comportarsi la rendono più affine ad altre razze (umani, mezzi-demoni, dampiri), con le quali forma più facilmente delle amicizie.
Nel suo lavoro è estremamente precisa e meticolosa, e quando deve svolgere lavori che ritiene estremamente importanti è in grado di passare interi giorni chiusa nella fucina, senza lasciar avvicinare nessuno e dire una sola parola. Quando non lavora alla forgia risulta invece molto più aperta, a volte avventata, capace di prendere dei rischi evitabili anche nelle situazioni più banali o che non la riguardano. Non sopporta i prepotenti e i vigliacchi, e questo la fa intervenire anche quando lei non centra nulla e dovrebbe rimanere in disparte. In un paio di occasioni ha creato delle armi di fine fattura solo per donarle a persone che secondo lei avevano ricevuto un torto e che dovevano correggere.
Le piacciono le sfide e le scommesse: spesso quando si trova in una taverna partecipa a gare di bevute, a volte corre pericoli evitabili, sebbene quando si trova in viaggio per affari che riguardano il suo lavoro riesce a tenere a freno questo lato del suo carattere.

ELEMENTO DI BACKGROUND STUDI (Periodo di studi di Xan'Zyril): Il periodo di "studi giovanili" di Xan'Zyril è influenzato sia dalla sua crescente passione per la creazione in fucina, sia dalle sessioni passate con diversi insegnanti scelti dal suo padre adottivo, il quale

vorrebbe farla crescere con una certa cultura e rispettabilità, e al contempo spera che la figlia cambi idea sul voler diventare un fabbro e diventare invece un elemento importante del casato. Questo doppio impegno hanno condizionato la formazione della giovane drow, lungo un percorso formativo che è altamente specifico. Questo Elemento di Background si applica unicamente a Xan'Zyril.

- COEFFICIENTI ABILITÀ: Armi ad asta x1,0 (Alabarda x1,1) - Armi contundenti x0,7 - Armi da lancio x0,7 - Armi da tiro x1,1 (Archi x1,2) - Armi esotiche x0,8 (Catena chiodata x1,0) - Armi taglienti x1,2 (Spadoni x0,9) - Asce x0,7 - Artigianato x0,9 (Alchimia x1,0, Creare trappole x1,0, Creare veleni x0,7, Forgiare armature x1,2, Forgiare armi x1,3, Lavorare i metalli x1,1, Lavorare i tessuti x1,1) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x1,1 (Nuotare x0,8, Scalare x0,8) - Conoscenze x1,1 (Animali x0,9, Magia dell'Ordine x0,7, Magia Demoniaca x0,7, Natura x0,7, Pietre e metalli x1,2, Trinità x0,7) - Deduzione x1,0 - Esploratore x0,7 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,1 (Falsificare x1,2, Manomettere congegni x1,2, Scassinare x1,2) - Inventiva x1,0 (Inventare armi x1,2, Inventare Magie di qualunque tipo x0,7) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,0 (Magia del potere x1,1) - Magia Runica x0,9 - Mestieri x1,1 (Agricoltore x0,7, Marinaio x0,7, Pastore x0,7, Scrivano x1,2) - Socializzazione x1,2 (Camuffare x1,0) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

PROFESSIONE (Fabbro drow): Si tratta della Professione del Fabbro già descritta nel manuale del regolamento, con alcuni piccoli accorgimenti per adattarla meglio alla società drow. Nello specifico, l'Abilità *Armi contundenti [Grandi]* viene sostituita da *Armi taglienti [Perforanti]*, mentre *Armi contundenti [Medie]* da *Inventiva [Creare oggetti in metallo]*.

PROFESSIONE (Avventuriera ricercatrice): Quando Xan'Zyril non lavora alla fucina, non è impegnata a bere alla locanda o non rischia di farsi male in una sfida che l'attira, prende parte a spedizioni in luoghi remoti nelle quali spera di ritrovare antichi manufatti da poter restaurare o replicare, oppure conoscenze che le permettano di ampliare le sue conoscenze nel campo della metallurgia e scoprire nuove tecniche di lavoro. Solitamente affianca gruppi di avventurieri di esperienza, cui lascia i compiti più gravosi o quelli dove ritiene di essere meno abile, ma comunque partecipa attivamente e ove necessario rischia in prima persona. Si tratta quindi di una ricerca attiva, non un mero passeggero da portarsi dietro e che può creare problemi alla spedizione. In qualità di capo gruppo (e finanziatrice) è lei che dirige le operazioni e decide cosa fare di volta in volta. Di solito porta dietro con se almeno un abile traduttore, scelto in base al tipo di ricerca previsto. La professione è specifica per Xan'Zyril.

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Armi da tiro [Archi], Furtività [Scassinare], Deduzione [Cercare], Deduzione [Valutare]	
2	Armi taglienti [Spade], Capacità fisiche [Equilibrio], Deduzione [Trovare trappole]	
3	Capacità fisiche [Saltare], Capacità fisiche [Scalare], Deduzione [Cercare], Deduzione [Osservare]	
4	Armi da tiro [Archi], Capacità fisiche [Equilibrio], Deduzione [Trovare trappole], Deduzione [Valutare]	
5	Armi taglienti [Spade], Furtività [Scassinare], Deduzione [Cercare], Furtività [Manomettere congegni]	
6	Capacità fisiche [Saltare], Capacità fisiche [Scalare], Deduzione [Trovare trappole], Deduzione [Osservare]	
7	Armi da tiro [Archi], Capacità fisiche [Equilibrio], Deduzione [Cercare], Deduzione [Valutare]	
8	Armi taglienti [Spade], Furtività [Scassinare], Deduzione [Trovare trappole]	
9	Capacità fisiche [Equilibrio], Deduzione [Cercare], Furtività [Manomettere congegni], Deduzione [Osservare]	

10	Capacità fisiche [Saltare], Capacità fisiche [Scalare], Deduzione [Trovare trappole], Furtività [Scassinare], Furtività [Manomettere congegni]	

Nuove Ricette

Xan'Zyril ha sviluppato nel corso del tempo diverse tecniche di forgiatura e lavorazione dei metalli, creando anche nuove leghe molto particolari. Le seguenti Ricette, note solo a lei, permettono di ottenere delle leghe al fine di avere effetti particolari sulle armi e le armature che ne vengono forgiate. Per ogni lega viene anche riportata la CD per il loro utilizzo nelle varie Ricette di forgiatura descritte nel manuale del regolamento.

ALAK-MACIL (Movimento veloce della spada)

- **Materie prime:** Argento lunare (40%), Acciaio (20%), Rame (15%), Oro (10%), Stagno (10%), Oricalco (5%), Mistura di oricalco.
- **Strumentazione:** Forgia
- **CD creazione:** 25 (Artigianato [Lavorare i metalli])
- **Tempi di lavoro:** 12 ore
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 27); 1 anno
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Nota anche come lega Zyril (in omaggio alla sua creatrice), l'alak-macil richiede un lavoro duro e complesso per essere creata. Viene usata per la creazione di armi da mischia; è possibile anche usarla per forgiare scudi e armature, ma in questo caso non fornisce alcun tipo di bonus. Le armi prodotte con questa lega sono naturalmente attratte dagli altri metalli. In termini di gioco, quando utilizzate contro un nemico che indossa un'armatura ad anelli o a placche forniscono un bonus di +2 al LA per il loro utilizzo, e quando il personaggio la utilizza per parare ottiene un bonus di +3 alla Parata se l'avversario sta facendo uso di un'arma di metallo. L'alak-macil mantiene alcune caratteristiche delle armi fatte interamente con Argento Lunare, nello specifico un bonus di +1 alla penetrazione contro le armature ad anelli e a placche e un peso inferiore del 25% rispetto a quello di base. L'arma possiede anche un bonus di +1 ai danni, e infine possiede la capacità di accumulare al suo interno un incantesimo, in maniera del tutto analoga all'*Anello Accumula Incantesimi*, con la differenza che è possibile assorbire un incantesimo di Livello non superiore al 4.
Modifica CD Creazione alle Ricette: Forgiare armi astate (CD 18), Forgiare armi contundenti di metallo (CD 17), Forgiare catena chiodata (CD 22), Forgiare katane (CD 26), Forgiare mano artigliata (CD 25), Forgiare mazzafrusto (CD 22), Forgiare spade (CD 19)

HÍSIË (Nebbia)

- **Materie prime:** Ferro meteoritico (50%), Stagno (25%), Argento (15%), Piombo (10%), Candela della nebbia, Soda caustica.
- **Strumentazione:** Forgia
- **CD creazione:** 22 (Artigianato [Lavorare i metalli])
- **Tempi di lavoro:** 6 ore
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 25); 8 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa lega possiede una colorazione grigia molto opaca ed è usata per la creazione di armature di metallo. La lega hísië è in grado di assorbire quasi completamente le radiazioni che la colpiscono. Se indossata in tutte le sue parti, rende impossibile l'individuazione del soggetto attraverso la *Visione Notturna* (come quella degli elfi scuri, dei vampiri, anche acquisita tramite l'omonimo incantesimo) o l'incantesimo *Vista a raggi X*. Per ogni pezzo indossato (Elmo, Corpetto, Bracciali, Gambali) si guadagna un bonus di +2 al LA dell'Abilità *Furtività [Nascondersi]*. La lega riduce di 2 PV i danni da Fuoco subito. Infine, chi indossa l'armatura in tutte le sue parti guadagna un bonus di +2 al punteggio di Schivata contro gli attacchi a distanza, incantesimi compresi. È possibile costruire anche scudi di metallo con questa lega, ma in questo caso si guadagna solo un bonus di +1 aggiuntivo alla Schivata contro gli attacchi a distanza.
Modifica CD Creazione alle Ricette: Forgiare armature ad anelli (CD 23), Forgiare armature a placche (CD 25), Forgiare scudi (CD 13 + bonus dello scudo)

LAUCA (Caldo)

- **Materie prime:** Nichel (35%), Rame (30%), Ferro (25%), Platino (10%), Miscela gialla.
- **Strumentazione:** Forgia
- **CD creazione:** 21 (Artigianato [Lavorare i metalli])
- **Tempi di lavoro:** 12 ore
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 25); 7 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: La lauca è una lega che assume una colorazione rosso mattone (si confonde facilmente con l'otataral) e al tatto emana un leggero calore, dato che la temperatura della sua superficie è sempre superiore di 5 °C rispetto a quella dell'ambiente nel quale si

trova. Viene usata per la creazione di armi; le armature e gli scudi non vengono create con la lauca, in quanto non fornisce dei vantaggi rispetto al normale acciaio, e anzi soffre di alcune debolezze in questo caso. Le armi di lauca hanno un bonus al punteggio di penetrazione delle armature di anelli e a placche di +2, per via della proprietà della lega di penetrare piuttosto facilmente attraverso il metallo, ma soffrono di una penalità di -1 alla penetrazione delle armature in tessuto. Sono in grado di assorbire il punteggio di Resistenza al Fuoco di chi colpiscono: la vittima, per ogni colpo subito che infligge almeno 1 PV, perde 3 punti del punteggio di Resistenza al Fuoco per 1 ora, cumulabili con più colpi subiti, fino ad arrivare a 0 (tale potere non ha effetto su chi è completamente immune al Fuoco). Infine, le armi costruite con questa lega forniscono di base un bonus di +1 al LA dell'Abilità utilizzata.
Modifica CD Creazione alle Ricette: Forgiare armi astate (CD 17), Forgiare armi contundenti di metallo (CD 16), Forgiare catena chiodata (CD 22), Forgiare frecce (CD 11), Forgiare katane (CD 26), Forgiare mano artigliata (CD 25), Forgiare mazzafrusto (CD 21), Forgiare spade (CD 18)

NEN (Acqua)

- **Materie prime:** Ghisa (40%), Mercurio alchemico (25%), Oro (25%), Oricalco (10%), Polvere cristallizzante.
- **Strumentazione:** Forgia
- **CD creazione:** 24 (Artigianato [Lavorare i metalli])
- **Tempi di lavoro:** 9 ore
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 28); 10 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Tra le creazioni più famose di Xan'Zyril, questa particolare lega di difficile lavorazione è utilizzata per la creazione di armature in metallo. Il nen permette di ottenere armature che pesano e sono meno ingombranti di quelle create con l'acciaio pur mantenendo la stessa resistenza e robustezza, e la sua particolare struttura lo rende parzialmente flessibile, quasi come fosse del cuoio indurito. Le armature a placche e ad anelli create con questa lega pesano la metà del normale e le Penalità alle Prove, alla Velocità e alla Magia sono ridotte di 2 punti (fino ad un minimo di zero). Inoltre, queste armature sono in grado di essere incantate tramite alcune Rune Ithildin: Incorporea, Mimetismo minore, Resistente al Freddo, Resistente al Fuoco, Resistente all'Acido, Resistente all'Elettrico, Silenziosa minore. Hanno il difetto che la riduzione del danno che forniscono viene ridotto di 1 punto contro attacchi perforanti. Si possono costruire anche scudi di metallo con questa lega, ma possiedono solo il bonus sul peso e la penalità sui danni perforanti.
Modifica CD Creazione alle Ricette: Forgiare armature ad anelli (CD 24), Forgiare armature a placche (CD 27), Forgiare scudi (CD 14 + bonus dello scudo)

SARNIË (Ghiacciato)

- **Materie prime:** Acciaio (60%), Alluminio (20%), Carbonite (15%), Rame (5%), Olio di vetriolo.
- **Strumentazione:** Forgia
- **CD creazione:** 21 (Artigianato [Lavorare i metalli])
- **Tempi di lavoro:** 6 ore
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 23); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa lega si può usare per la creazione di armi e armature di metallo al posto del metallo comunemente usato. Ha una consistenza molto simile a quella dell'acciaio e un colore grigiastro che mostra riflessi tra l'azzurro e il nero opaco quando riflette una fonte di luce. Esposto all'aria emana del vapore dalla sua superficie, simile al ghiaccio che sublima, se la temperatura è superiore ai 10 °C. Le armi prodotte con questa lega infliggono +2PV da Freddo (contano solo le armi che producono danni con la parte metallica; una balestra costruita con tale lega non infligge danni aggiuntivi), mentre le armature riducono di 2 PV i danni da Freddo subiti. Vi si possono creare degli scudi, ma in questo caso non conferisce alcun tipo di bonus.
Modifica CD Creazione alle Ricette: Forgiare armi astate (CD 19), Forgiare armi contundenti di metallo (CD 16), Forgiare catena chiodata (CD 20), Forgiare frecce (CD 11), Forgiare katane (CD 26), Forgiare mano artigliata (CD 25), Forgiare mazzafrusto (CD 21), Forgiare spade (CD 18), Forgiare armature ad anelli (CD 23), Forgiare armature a placche (CD 25), Forgiare scudi (CD 14 + bonus dello scudo)

ZHU'XIDDAR NOLIVAR (Casato Novilar) (Regno di Ke'Mal)

- **Data e luogo di nascita:** 27 Tampter -27 AC, Alcar (Regno di Ke'Mal, Continente di Teris)
- **Elementi di Background:** *Razza* (Elfo scuro), *Luogo di nascita* (Alcar, Regno di Ke'Mal inferiore), *Status sociale* (Alto membro del casato Drow), *Studi* (Studente di magia Drow)
- **Zona:** Alcar (Regno di Ke'Mal, Continente di Teris)
- **Ruolo:** Matrona del casato Nolivar, capo della scuola di magia di Alcar
- **Aspetto fisico:** Altezza 180 cm, fisico asciutto e slanciato, pelle color ebano. Capelli bianco splendente tagliati sempre corti e poco curati, orecchie lunghe quasi il doppio e molto pronunciate rispetto ad un normale elfo scuro, occhi piccoli rosso rubino dallo sguardo sempre vigile e tagliente, naso adunco e stretto, viso sottile e allungato con zigomi pronunciati, labbra sottili,

espressione sempre seria o compiaciuta. Corpo ben curato e ricco di tatuaggi di colore azzurro chiaro, tranne quando gira per la città di Alcar (indossando tuniche vaporose e dai colori sgrgianti) veste sempre con abiti con tessuti di pregio ma dallo stile pratico e poco vistosi, stivali comodi, guanti e nessun tipo di orpello estetico, se si esclude l'Occhio ammalatrice di Te'Kwan (oggetto magico). Ha un portamento sempre fiero e perfettamente eretto.

Descrizione: Testa sempre alta, sguardo fiero e indagatore, presenza di spirito e sensi sempre vigili: Zhu'Xiddar è in grado di spiccare facilmente anche in mezzo a mille altri drow che hanno il suo stesso aspetto. Nonostante il casato da lei guidato abbia sempre avuto un ruolo non di primo piano nelle politiche cittadine della capitale del regno, è il personaggio più noto e influente di tutta Alcar, al pari (se non sopra) dello stesso Ke'Mal Tevaru che guida il regno intero. La sua notorietà deriva soprattutto dal fatto che dirige la scuola di magia di Alcar, seconda per importanza nel regno solo a Torre Lëo, ma tutti la considerano l'incantatrice più abile in assoluto. Da sempre tra gli agi concessi dal suo casato per essere la primogenita dell'ex-matrona dei Nolivar, Zhu- Xiddar ha sempre mostrato un carattere autoritario e un'abilità naturale per l'arte della magia fuori dal comune, sviluppati attraverso un impegno viscerale ma anche da un certo livello di autocompiacimento e piena sicurezza dei propri mezzi. Fin da piccola si è considerata superiore a chiunque nell'uso della magia, ma questo non le ha impedito di non migliorarsi costantemente, sempre affamata di nuove conoscenze e alla ricerca della perfezione. Questa sua volontà l'ha sempre messa in contrasto con la madre, che invece ha sempre voluto prepararla per prendere le redini del casato ed elevarlo all'interno della società drow. Zhu'Xiddar, essendo l'unica e legittima a succedere al ruolo di matrona, ha sempre avvertito il peso della responsabilità, ma quasi sempre lo ha ignorato facendo prevalere i suoi istinti. Questo ha portato a continui e violenti scontri con la madre.

Le sua abilità però non passarono inosservate, e venne infine individuata dalla scuola di magia di Alcar, al tempo secondaria rispetto alle altre sparse nel regno e per nulla adeguata all'importanza della capitale. La matrona, dietro anche alle pressioni del casato Tevaru, fu costretta a lasciare andare la figlia, della quale non avrà notizie per oltre 50 anni.
Nel 162 DC la Matrona cerca di recuperare i contatti con la figlia, per via di lotte intestine interne per l'acquisizione di potere: Zhu'Xiddar viene considerata dalle 5 sorelle non più la naturale erede al potere all'interno del Casato, e danno vita a una guerra fratricida per ottenere quel ruolo, scontro che coinvolge anche altri Casati nella città e diverse altre figure, anche di spicco. Zhu, che nel frattempo era diventata, pur giovanissima (per gli stanrdard elfici) una delle insegnanti della scuola di magia, ottiene il permesso per tornare temporaneamente nella sua casa, più che altro temendo che gli ingenti finanziamenti forniti alla scuola di magia dal casato Nolivar possano cessare nell'eventualità di un cambio di potere al suo interno. Viene coinvolta all'interno della lotta per il potere che durerà per 3 anni, durante i quali il prestigio del Casato e il suo potere ad Alcar subiranno un calo importante. La fine della disputa si concluderà con la morte della Matrona, di 3 sorelle e dell'ascesa a capo del casato di Zhu'Xiddar.

Zhu non ha un grande interesse per la politica, ma comprende che il controllo del Casato gli può permettere di avere vantaggi che fino a quel momento non aveva considerato. Diventa brava a scegliere i giusti consiglieri per lo svolgimento delle varie attività del Casato: attraverso una serie di mosse oculate ma mirate riesce a recuperare le ricchezze perse negli ultimi 3 anni, stringe importanti alleanze con alcuni casati e accordi vantaggiosi con alcuni mercati piuttosto importanti e si lega ad alcune personalità di spicco in diversi ruoli chiave della città. In particolare accumula ingenti ricchezze che le permettono di finanziare la scuola di magia e gruppi di ricerca di persone esperte nel recupero di manufatti di natura antica e magica.
Zhu non è interessata più di tanto al Casato, ma lo sfrutta per raggiungere i propri scopi: una volta resa stabile la posizione, vi dedica sempre meno tempo demandando a persone esperte e fidate la sua gestione, ma nel frattempo torna nella scuola di magia di Alcar dove reclama il diritto di divenirne la direttrice. Non si pone scrupoli ad usare le sue ricchezze per corrompere alcuni drow e far lasciare l'incarico al precedente capo della scuola, poi le utilizza insieme ai ritrovamenti dei suoi gruppi di ricerca per ristrutturarla, ampliarla e aumentarne il prestigio non solo ad Alcar ma in tutto il regno. Amplia la struttura con nuove aree, rimpiazza tutti gli insegnanti con altri scelti da lei, rivede i programmi di insegnamento e istituisce corsi al di fuori di Alcar in territori selvaggi della durata di mesi. Tutti questi cambiamenti sono traumatici e con mille problemi nei primi tempi, ma col tempo permettono alla scuola di magia di diventare di prima grandezza, seconda solo a Torre Lëo. Al tempo stesso consente al Casato Nolivar di acquisire una certa notorietà, e di consolidare la figura di Zhu al suo interno, in particolare nei confronti delle sorelle ancora in vita.

Il doppio incarico che ricopre consente a Zhu'Xiddar di ottenere l'accesso a diversi centri del potere e di diventare uno dei consiglieri più fidati dello stesso Ke'Mal, venendo interpellata ogni volta che si aprono discussioni che riguardano la sua sfera di influenza.

Carattere: Autocompiacente e narcisista, Zhu'Xiddar si fida completamente di se stessa e delle sue capacità. Riconosce la sua carenza in determinate capacità e conoscenze, ma nell'ambito della magia ritiene che nessuno più di lei sia abile e capace nel conoscerla e utilizzarla. Si dispera, semmai, dell'impossibilità nell'usare quelle forme di magia conosciute a lei inaccessibili per via della sua razza, e da decenni sta cercando il modo per carpire i segreti della Magia Demoniaca e Magia dell'Ordine per farli propri e riuscire nell'impossibile.
Ha uno scarso interesse per tutte le questioni che non riguardano la magia ma ne riconosce l'importanza, e demanda a persone fidate tutte quelle cui si deve occupare, in particolare quelle che riguardano il casato. É metodica e analitica nello scegliere le persone con le giuste competenze per svolgere tali incarichi, senza farsi influenzare da legami di tipo affettivo. Non possiede la giusta empatia e

capacità di comprendere sentimenti ed intenzioni degli altri, cosa che nel corso del tempo l'hanno portata ad essere più volte ingannata e raggirata, sebbene questo ha poi portato a vendette e ritorsioni da parte sua. Zhu'Xiddar non perdona chi le procura un danno, e generalmente sfrutta la sua influenza economica e politica per vendicarsi.

Con i suoi collaboratori e gli insegnanti alla scuola di magia mantiene un rapporto professionale e distaccato; generalmente viene incontro alle loro varie esigenze, di qualunque tipo, perchè ritiene che metterli in condizioni di maggior agio possibile possa aumentare la loro produttività. Quando svolge incarichi che ritiene interessanti o importanti per la scuola o i suoi studi personali, si fa affiancare ogni volta da almeno un paio di collaboratori giovani ogni volta diversi, perchè ritiene che possiedano una mente più aperta e idee fresche che possano fornire punti di vista diversi e innovativi di fronte alle varie questioni che hanno di fronte.
Ama fare lunghe passeggiate, sia in zone abitate come il centro di Alcar che in zone fuori dalla città; sa perfettamente che il suo volto è noto e che ha nemici tra gli elfi delle altre casate e all'interno della scuola di magia stessa, ma questo non la preoccupa e non teme nel girare da sola, senza alcun tipo di scorta o di seguito. Mostra sempre un portamento fiero e attento, prova un certo orgoglio per quello che ha ottenuto e per come gli altri la vedono quando passa, ma al tempo stesso nutre un profondo rispetto per tutti coloro che come lei hanno dedicato tempo e impegno per raggiungere i propri traguardi, piccoli o grandi che siano.

PROFESSIONE (Direttrice scuola di magia di Alcar): La scuola di magia di Alcar viene gestita in modo differente rispetto alle altre, basandosi sulla visione del tutto personale di Zhu'Xiddar. La drow ritiene che la ricerca sul campo debba avere un peso maggiore di quanto normalmente fatto, che ci debba essere un legame più stretto tra studenti e insegnanti, che gli insegnanti investano tempo e risorse per nuove scoperte e studi che possano aumentare le conoscenze e il prestigio della scuola, che gli apprendisti rimangano per diversi anni ai servizi di un maestro. Zhu'Xiddar non ama gestire la sfera diplomatica e gestionale della scuola, per cui demanda molti di questi oneri a persone di cui si fida e reputa abbiano conoscenze e esperienza adeguata al compito.
Tutto questo si riflette sul suo modo di condurre la scuola di magia di Alcar: la reputa una sua creatura, ma si occupa principalmente degli aspetti accademici e delle conoscenze acquisite, soprattutto allo scopo di aumentare il proprio potere e capacità magiche. Per questo, molte volte dirige e coordina in prima persona missioni e gruppi di ricerca. Lascia molto campo libero a studenti e insegnanti di sperimentare, fare ricerche personali e sviluppare le loro idee, e quasi sempre partecipa direttamente a prove pratiche o relazioni pubbliche riguardanti queste nuove potenziali scoperte.

Questa professione è altamente specifica per il personaggio in questione. Il Master può riadattarla a personaggi che ricoprono un incarico analogo, applicando alcune modifiche. In particolare riducendo l'apporto delle Abilità del GA di *Deduzione* e *Capacità fisiche* e sostituendole con altre (come *Mestieri [Traduttore]* o le Abilità di Socializzazione, per esempio), cambiare le Abilità di *Magia di Gaia* e *Magia Runica* con altre dello stesso GA (in una scuola dove non si studia la Magia Runica, usare Abilità del solo GA di *Magia di Gaia*) e ridurre il numero di incntesimi appresi complessivamente.

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Artigianato [Alchimia], Conoscenze [Magia di Gaia], Conoscenze [Magia Runica], Inventiva [Magia di Gaia]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Non Comune*
2	Artigianato [Creare veleni], Deduzione [Cercare], Magia di Gaia [Magia della Mente], Magia di Gaia [Magia del Potere]	Apprendimento di un incantesimo di Magia Runica di rarità *Non Comune*
3	Capacità fisiche [Saltare], Capacità fisiche [Scalare], Magia Runica [Magia del Sapere], Magia Runica [Magia della Terra]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Non Comune*
4	Artigianato [Alchimia], Deduzione [Cercare], Inventiva [Magia Runica], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione], Magia Runica [Magia della Difesa]	Apprendimento di un incantesimo di Magia Runica di rarità *Non Comune*
5	Artigianato [Creare veleni], Inventiva [Magia di Gaia], Inventiva [Magia Runica]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Non Comune*
6	Capacità fisiche [Saltare], Capacità fisiche [Scalare], Conoscenze [Magia di Gaia], Conoscenze [Magia Runica]	Apprendimento di un incantesimo di Magia Runica di rarità *Non Comune*

7	Artigianato [Alchimia], Deduzione [Cercare], Magia di Gaia [Magia della Mente], Magia di Gaia [Magia del Potere]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Rara*
8	Artigianato [Creare veleni], Magia Runica [Magia del Sapere], Magia Runica [Magia della Terra], Inventiva [Magia di Gaia]	Apprendimento di un incantesimo di Magia Runica di rarità *Rara*
9	Deduzione [Cercare], Capacità fisiche [Saltare], Capacità fisiche [Scalare], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Rara*
10	Artigianato [Alchimia], Artigianato [Creare veleni], Inventiva [Magia Runica], Magia Runica [Rune Ithildin]	Apprendimento di un incantesimo di Magia Runica di rarità *Rara*

3. OGGETTI MAGICI UNICI

OCCHIO AMMALIATRICE DI TE'KWAN

Locazione: In possesso di Zhu'Xiddar Nolivar.
Descrizione: Si tratta di un pendente legato con strisce di caucciù intrecciate, di forma sferica di circa 4 cm di diametro e creato con numerosi filamenti intrecciati dalle forme curvilinee e astratte fatti con argento lunare. Tra i numerosi fori formati da tale struttura è possibile vedere l'interno della sfera, dove si trova sospeso (magicamente) al centro un diamante dall'inusuale forma perfettamente sferica, del diametro di circa la metà della struttura esterna, che emana una debole luminescenza azzurrina e un ronzio appena percettibile se si avvicinano le orecchie.
La leggenda narra che questo avrebbe dovuto essere il ricettacolo dell'elfa Te'Kwan creato per farlo diventare un lich, ma che per qualche motivo non ha funzionato come avrebbe dovuto (a seconda di chi narra si parla di un errore nella creazione, di un sabotaggio, di un inconveniente ambientale e altre versioni) e che il diamante abbia letteralmente risucchiato l'essenza vitale di Te'Kwan, essenzialmente l'Anima, la Mente e lo Spirito. In pratica, Te'Kwan sarebbe ancora viva all'interno del pendente, cosciente e con una volontà propria, ma incapace di qualunque tipo di azione, completamente vincolata dal potere che lei stessa ha infuso nell'oggetto. Che questo sia vero o meno, è indubbio che l'occhio ammaliatrice possiede delle capacità che sono la diretta estensione delle Abilità che Te'Kwan possedeva.

Il pendente va indossato per sfruttare le sue capacità. Il potere di base permette all'utilizzatore di entrare nella mente di coloro che ha attorno e hanno nel loro campo visivo il pendente, e di comprendere a livello empatico i loro pensieri e le loro azioni. Questo permette in maniera del tutto istintiva (senza comprendere davvro quello che vogliono fare le vittime sondate) di sapere come comportarsi e parlare per ottenere determinati risultati; in termini di gioco, tale potere fornisce un bonus di +15 a tutte le Abilità del GA di Socializzazione.
L'Occhio ammaliatrice permette di ottenere il controllo di un massimo di tre umanoidi; per sfruttare tale potere la vittima deve poter avere nel suo campo visivo il pendente e trovarsi entro 50 metri da esso. L'uso di questo potere è quasi istantaneo, richiede 1 PAz e non necessita di gesti o parole, solo la volontà dell'utilizzatore di ammaliare la vittima designata. È possibile resistere a tale potere superando una Prova sulla Volontà (Psichica) contro una CD di 35, nel qual caso si è immuni al potere del pendente fino al prossimo momento in cui la Luna Mistë apparirà piena in cielo nel luogo in cui si è utilizzato questo potere.

Le vittime del controllo continueranno a comportarsi come sempre, ma a prescindere da quello che provano saranno dei fedeli servitori e alleati del possessore del pendente, eseguendo tutte le loro richieste. A differenza di altri controlli, manterranno però un certo livello di volontà personale, ove possibile. Ad esempio, se un ordine ricevuto può essere svolto in più maniere e una di queste può mettere a rischio qualcosa a loro caro, cercheranno di eseguirlo nell'altro modo. Oppure se l'esecuzione di un comando porterà a conseguenze infelici per loro, potrebbero far presente la cosa al possessore del pendente per fargli cambiare idea, fermo restando che eseguiranno comunque al meglio quel compito se il comando venisse confermato. Potrebbero tranquillamente discutere di una richiesta impartita loro per far presente eventuali problematiche, o addirittura fornire consigli e alternative per raggiungere lo scopo in altri modi.
In ogni caso, alla fine la decisione finale presa dal possessore dell'Occhio ammaliatrice sarà eseguita al meglio dalla vittima, la quale rimarrà sempre fedele al proprio padrone, e non lo tradirà mai con nessuno. Tale controllo rimarrà attivo fino al momento in cui la Luna Mistë apparirà piena in cielo nel luogo in cui si è utilizzato il potere.

Il pendente possiede un paio di poteri utilizzabili a comando fino a 3 volte al giorno che hanno effetto solo sul possessore dell'oggetto. Il primo è del tutto identico all'incantesimo *Vista a Raggi* X e dura per 35 minuti, il secondo è identico all'incantesimo *Vedere l'invisibile* e dura 40 minuti. Entrambi i poteri sono attivabili e disattivabili con un comando mentale (1 PAz) e hanno effetto fino ad una distanza di 100 metri.
Note: Peso 1 Kg,

NOMENCLATURA

Nomi drow

I nomi drow vengono scritti anticipando sul proprio nome quello della Famiglia Fondatrice dalla quale si discende, seguito poi dal cognome. I nomi sono generalmente mono o bisillabici, con suoni secchi e duri, il cognome si usa sempre quello della madre. Quando si uniscono in matrimonio due drow di due diverse discendenze, il maschio perde la propria ed acquisisce quella della femmina (evento comunque raro). Sebbene non ci sia l'abitudine tra coloro che non sono drow, di regola si indica anche il casato di provenienza, se presente.

Esempio: Qi'Radal Quivalesti del casato Findafil (Qi è il nome di uno dei dodici fondatori, Radal il nome, Quivalesti il cognome Findafil il nome del casato).

Nomi asura

Gli Asura usano solo nome (non hanno cognomi), che è generalmente molto corto con un suono aspro all'orecchio umano. Comunemente questi nomi contengono una lettera doppia, ma non tutti i nomi hanno questa convenzione. I nomi maschili sono generalmente monosillabici ("Vekk") ma in alcuni casi bisillabici ("Flummox"), mentre i nomi femminili tendono ad essere bisillabici ed a terminare con una vocale ("Vekki"). Esistono alcuni nomi con tre sillabe, ma normalmente sono femminili. Anche se non fanno uso di cognomi, gli Asura usano normalmente titoli ed onoreficenze che precedono il nome.

Esempio: Incantatore Zoxx (Incantatore il titolo, Zoxx il nome proprio).

Nomi silvani

Ogni Silvano usa un solo nome che lo identifica, spesso con un riferimento specifico ad un elemento naturale (può essere una pianta, un albero, un elemento della volta celeste, ma anche un aggettivo o un nomignolo che fa riferimento ad una di queste cose) seguito da una specifica identificazione del bosco, o luogo, dal quale proviene e più precisamente dove si trova la comunità silvana dalla quale proviene.

Esempio: Celeste di Lorimel (Celeste il nome, Lorimel il bosco dove si trova la sua comunità d'origine)

Nomi mezzodemoniaci

I Seconda-stirpe si identificano tramite un nome e il cognome che è sempre quello del padre; i cognomi sono in genere corti tipicamente di due o tre sillabe (raramente di quattro) mentre i nomi non seguono regole precise, ma tendenzialmente si adattano alle usanze del luogo nel quale vivono. I Purosangue invece non fanno uso di alcun cognome; per scelta non vogliono avere nulla che ricordi il loro padre demone, e nulla che possa far sapere le sofferenze che ha subito la loro madre. Possiedono nomi stravaganti, generalmente lunghi con un paio di consonanti doppie consecutive e dai suoni aspri. Similarmente agli Asura possiedono insieme al nome un titolo, ma a differenza loro segue il loro nome ed è scelto da loro stessi ed è riferito ad un evento che li ha colpiti particolarmente; non sempre fanno uso del titolo in presenza di altri esseri.

Nomi abitanti del regno della Sendania

I nomi degli abitanti del regno della Sendania (Continente Valar) è formato dal nome proprio seguito da quello della madre e dal cognome del padre che identifica la famiglia preceduto dal suffisso Ta'al che significa "appartenente alla famiglia di"".

Esempio: Sasha Silana Ta'al Gynwelin (Sasha nome proprio, Silana nome della madre, Gynwelin cognome del padre identificativo della famiglia).

Nomi abitanti del regno di Heren

I nomi degli abitanti del regno di Heren hanno suoni dolci, terminano normalmente per vocale e prendono il cognome del padre. I primogeniti, se maschi, prendono spesso il nome del padre e lungo la discendenza si

tiene il conto dell'utilizzo (Anselmo secondo, Riccardo quinto e così via). Le mogli dopo il matrimonio perdono l'uso del loro cognome in favore di quello del marito. Molti nomi sono a tre o quattro sillabe.
Esempio: Nerone terzo in discendenza Silvan (Nerone nome proprio, Silvan cognome del padre).

Nomi abitanti dei Tre Regni (Regno Shu, Regno Wei, Regno Wu)
Hanno nomi tribali, spesso con suoni duri e secchi. Usano il nome proprio seguito dal cognome che ereditano dal padre. In alcuni casi sono seguiti da un titolo altisonante che evidenzia alcune loro imprese o talenti. Il titolo è un elemento quasi sacro, e può essere assegnato solo dalla comunità alla quale appartiene la persona (in genere per votazione) e portando a confutazione testimoni o prove. Spesso col nome si usa anche indicare il regno di appartenenza, usanza comune con gli stranieri.
Esempio: Zakkaran Keroll, il Benefattore di Shu (Zakkaran nome proprio, Keroll cognome del padre, Benefattore il titolo, Shu il regno di provenienza).

Nomi abitanti della Reania
I nomi degli abitanti della Reania sono analoghi a quelli scandinavi.
Tra i maschi nomi tipici sono: Alexander, Bjarne, Björn, Christopher, Edvard, Erkki, Fritz, Gottfrid, Gustav, Henrik, Ibrahim, Ingvar, Jan, Jarl, Jan-Olof, Johan, Kalle, Klas, Kristoffer, Mathias, Olof, Oscar, Pekka, Ragnar, Rainhold, Ruben, Sigfrid, Sigurd, Sven, Torbj°orn, Torsten, Torvard, Valdemar, Vilhelm, William, Yngve.
Tra le femmine troviamo: Agnes, Anette, Anja, Annette, Annica, Astrid, Birgit, Brita, Camilla, Carina, Charlotte, Christine, Elinor, Elsa, Filippa, Gertrud, Hedvig, Helen, Henrietta, Isabelle, Johanna, Katarina, Madeleine, Mikaela, Olga, Regina, Siri, Sofi, Therese, Ulrica, Vera, Victoria, Vilhelmina, Wilma, Yvonne.
I reaniani accompagnano il nome con il cognome paterno o materno (uno solo di essi, a scelta dei genitori); le coppie sposate scelgono il cognome quando si sposano. A volte, non sempre, si specifica l'origine del nome familiare.
Esempio: Sigurd Koral matronimico, Mikaela Torbisten patronimico.

Definizioni centri abitati
Paese (fino a 500 persone), Villaggio (500-5000), Cittadina (5000-15000), Città (15000-50000), Grande città (50000-150000), Metropoli (oltre 150000)

Demoni

Creature provenienti da un altro piano d'esistenza, arrivarono su Ethran la prima volta grazie al portale extra-dimensionale aperto grazie al congegno degli alieni che per primi vennero sul pianeta. Questi demoni sono in realtà una delle migliaia di specie di demoni che popolano la loro dimensione, ma che sono fuggiti attraverso il portale per sfuggire alle guerre che da sempre costellano l'esistenza della loro intera razza. Giunti su Ethran hanno visto la possibilità di conquistare un nuovo mondo, ricco di opportunità e di risorse. Conosciuti gli Ominus, li hanno prima studiati per comprendere quanto fossero pericolosi, per poi attaccarli allo scopo di schiavizzarli od ucciderli. In seguito alla comparsa dei Senz'anima, furono quasi tutti uccisi, e solo in pochi riuscirono a fuggire sul loro piano originale.
La razza di demoni apparsi su Ethran era di aspetto umanoide, alti quasi il doppio di un umano normale, estremamente muscolosi e dotati di una carnagione di un rosso acceso, simile al colore del sangue. Alcuni di loro erano dotati di ali dal colore cinereo e simili a quelle di un pipistrello, tutti hanno il viso allungato e dotato di corna più o meno sviluppate. Sebbene i Senz'anima ritenessero il contrario, una piccola manciata di 20 demoni riuscì a nascondersi, e vi rimase per millenni.

I demoni venuti in seguito insieme agli Arcidemoni furono di svariate razze, e solo alcuni di loro sono riconducibili alla specie giunta per prima su Ethran, ma essendo passati millenni ed il rischio della completa estinzione degli antenati degli umani, solo i Senz'anima hanno memoria di questo fatto. Il loro aspetto è

quindi estremamente vario, ed ognuno di loro è dotato di capacità e doti specifiche, ma tutti sono potenzialmente in grado di usare la Magia Demoniaca.

Arcidemoni

Di aspetto simile ai demoni normali, sono estremamente più potenti e pericolosi. Guidano le principali nazioni sul loro piano d'esistenza, ma cinque di loro hanno deciso in comune accordo di invadere Ethran. Non si sa come siano giunti a conoscere della sua esistenza, né quali riti demoniaci abbiano ideato per aprire un nuovo portale che non richiedesse l'uso del congegno degli alieni. Grazie alle loro capacità, non solo magiche e fisiche ma anche intellettive, riuscirono a convincere diversi umani e membri di altre razze a schierarsi con loro nella lotta per il dominio di Ethran.
Il più potente di tutti gli Arcidemoni è Xanathos, il loro Grande Arcimago, entrato in stasi dopo la guerra contro le Depositarie e tornato libero solo di recente. Gli Arcidemoni sono complessivamente nove.

ELENCO ARCIDEMONI

Xanathos: Primo tra gli Arcidemoni, entrato in stasi alla fine della Seconda Guerra Demoniaca e tornato libero alla fine dell'Era delle Crepe. Ora domina sull'Isola del fuoco.
Marduk:
Assur:
Ishtar: Arcidemone imprigionato nel Regno di Heren, nella camera magmatica del Picco del Drago sulle Colline Profetiche, all'interno di un blocco di roccia ignea.
Anu:
Enlil:
Shamash:
Sin:
Tammuz: