

ARCADIA

versione Gurps 1.2 del 31/8/97 – 12/8/02

Posizione: Secondo pianeta del sistema solare della stella chiamata Sole. Possiede un solo satellite: Luna.

Gravità: 1.00 g

Atmosfera: Azoto (80%) e Ossigeno (20%) a 1 bar.

Temperatura media: 17° C.

Superficie: 60% acqua 40% terra (60% pianura, 25% colline, 15% montagna).

Storia: Il tempo standard del pianeta considera come Anno Zero l'anno della Scissione, quando nascono i tre ordini distinti della magia dalla divisione della casta dei Nani maghi.

IL CONTINENTE AURALIA

Posizione: Si estende da 80° Latitudine Nord a 10° Latitudine Nord.

Orografia: Superficie 24 Milioni di Km². prevalentemente pianeggianti (50%), con ampi spazi collinari (30%) e un asse montagnoso (20%) Nord-Sud che si apre verso Est, detto Spina Dorsale. Catena di vulcani nell'area Sud-Est.

Clima: Passa dall'artico al tropicale.

Flora e Fauna: varie.

Popolazione: 21.580.000. Umani (45%), Halfling (19%), Elfi (21%), Nani (15%).

Storia: Terra di evoluzione delle civiltà dei Nani, degli Elfi, dei Talpok e dei Draconiani.

I Nani, razza schiva e conservatrice, si espandono oltre i limiti della loro valle solo durante i secoli della Persecuzione. Gli Elfi, vincolati culturalmente alle foreste, non le abbandonano se non per brevi periodi.

I Talpok e i Draconiani non escono dai loro regni sotterranei ma si narra che le loro gallerie attraversino l'intero continente.

Nel 2000 A.S., gli umani provenienti da Afrasia migrano in Alaskar.

Nel 1000 A.S. l'incontro tra la razza umana e quella elfica genera non solo guerre, ma anche la nuova e intraprendente razza Halfling che, dopo secoli di persecuzione si espande in tutti gli altri territori.

Nel 864 D.S. i Nani della Città della Sapienza creano con la magia la razza dei Kondoriani e quella degli Squalor.

Nel 952 D.S. i Nani della Città della Vendetta generano con la magia la razza delle Arpie e quella dei Phung. Quest'ultima razza non rientra nel novero di quelle intelligenti a causa di alcuni errori compiuti durante la sua creazione. L'esistenza di molte creature mostruose in Auralia è anche conseguenza dei folli esperimenti compiuti nella Città della Vendetta.

LA REGIONE PIEMON TAR

Posizione: Occupa la parte centrale di Auralia.

Orografia: Superficie 8 Milioni di Km². con due vaste pianure: ad Ovest e al centro dell'apertura della Spina Dorsale.

Clima: Tipicamente temperato, continentale in montagna.

Flora e Fauna: Foreste di latifoglie e conifere in montagna. Predominanza di mammiferi.

Popolazione: 16.500.000. Umani (37%), Halfling (20%), Nani (19%), Elfi (24%).

Economia: Varia dalla caccia e pesca all'artigianato con commerci. Moneta base ad Est è la moneta di rame di coniazione Halfling, ad Ovest il denaro imperiale d'argento e l'aureo d'oro.

Livello tecnologico: 0-3.

Lingua: Oltre a quelle tipiche delle razze intelligenti, lingue franche sono il Comune ad Est e il Namuriano (variante della lingua base Umana) ad Ovest.

Storia: Terra di evoluzione della razza dei Nani, degli Elfi, dei Talpok e dei Draconiani.

I Nani non si espandono oltre le terre da loro occupate, salvo durante qualche occasionale guerra contro gli Elfi e durante i secoli della Persecuzione, quando numerosi gruppi di maghi lasciano la loro patria per sfuggire alla morte.

Gli Elfi, nativi di Silvandia, colonizzano tutte le foreste ad Est e a Ovest di Piemontar. Nel 2680 A.S. un culto amazzone viene espulso e pare sia emigrato nelle foreste dell'isola Esteria.

Dei Talpok e dei Draconiani si sa che vivono sottoterra, organizzati in clan tribali.

Nel 1000 A.S. alcune tribù umane scendono da Siber per colonizzare la grande e fertile pianura occidentale. Esse creano una serie di comunità agricole che saranno unite nel 520 A.S. dalla città di Namur, con la fondazione dell'Impero Namuriano.

Tale impero, dopo secoli di guerre contro le altre città-stato della pianura e contro gli Elfi della Foresta Occidentale, tenta di invadere le Terre dei Nani nell'845 D.S. attraverso il Passo di Avigianus, ma l'impresa fallisce.

Nel 186 A.S. tribù umane provenienti da Siber raggiungono le Terre dei Nani e le foreste Elfe. Durante decenni di scorrerie vandaliche sono assorbite lentamente dalla società dei Nani, fino ad integrarsi perfettamente.

La fusione tra Elfi ed Umani genera la sottorazza degli Halfling, che solo nel 324 D.S., al termine dei Secoli dell'Intolleranza, diventa indipendente, fondando i Principati e partecipando alla civilizzazione delle Terre Libere.

Terre dei Nani

Posizione: Site al centro della regione di Piemontar, nella valle compresa tra le due braccia principali della Spina Dorsale.

Orografia: Territorio prevalentemente collinare (50%), con aspre montagne (30%) e una fertile pianura (20%).

Clima: Tipicamente temperato, continentale in montagna.

Flora e Fauna: Foreste di latifoglie e conifere in montagna. Predominanza di mammiferi.

Popolazione: 5.000.000, Nani (60%), Umani (20%), Halfling (13%), Elfi (7%).

Economia: Agricoltura e pastorizia in montagna e in collina. Artigianato e commercio in città. Importazione di legname, metalli e manufatti ad alto livello tecnologico, esportazione di alimentari e prodotti dell'artigianato. Moneta: la moneta di rame e d'oro Halfling.

Livello tecnologico: 2 (provincia), 3 (città).

Lingua: Nanesco, Comune.

Legge: Punizioni corporali e lavoro obbligatorio per rifondere i danni. Pena di morte in caso di omicidio e tradimento. E' permesso, ma biasimato, girare armati e corazzati per le vie cittadine.

Politica: Confederazione di città-stato con lingua e difesa in comune: Orbanus (4T6), Trynum (4T6), Salus (4T6) e Nukeos (4T6). Sono guidate da un governatore nominato ogni cinque anni dal Senato dei Nani, i cui 11 membri a loro volta vengono eletti ogni nove anni dai cittadini maschi con oltre trenta anni di età.

Forza militare: ogni città dispone di un esercito di 20.000 uomini, per oltre la metà Umani, così suddiviso: 1.000 CP, 2.000 CM, 3.000 CL (di cui 500 arcieri), 1.000 FP, 2.500 FM, 1.500 PI, 8.900 FL (di cui 2.000 arcieri), 100 GE. Metà dell'esercito ha una qualità che varia da Veterana a Scelta. I corpi speciali del governatore, 500 CM e 500 FM, sono composti da soldati d'Elite, dotati anche di armi speciali o di ottima qualità. Tra di loro vi sono anche i pochi maghi arruolatisi nell'esercito, con una Forza Magica pari a circa 5-10 punti.

Cultura: Per secoli razza schiva e conservatrice, dedita alla meditazione e ad una vita semplice di contadini e pastori, i Nani si sono aperti al mondo con la calata delle tribù umane dal Nord, una involuzione si registra invece nelle zone interne, legate ancora alla casta dei maghi e timorose del progresso.

I Nani reagiscono positivamente verso le altre razze, ad eccezione degli Elfi, a causa di vecchie guerre mai dimenticate.

Religione: fede in Adun, chiamato anche l'Unico, Dio onnisciente e onnipotente, che ha tre manifestazioni: Agma-Adun (Dio della Creazione, della Verità e della Giustizia, Colui il cui fuoco ci riscalda), Vagnir-Adun (Maglio del Destino, Signore del Tempo, Colui che forgia il Fato), Dvhar-Adun (Dio del Caos e della Morte, detto anche l'Amorfo o Metallo che mai sarà forgiato).

Storia: Fino al 4860 A.S. i Nani vivono in una società tribale dominata da una potente casta di Stregoni.

Il passaggio da un'economia fondata sulla caccia ad una agricola causa lo scontro con gli Elfi che abitano le pianure della valle. I clan che abbandonano le montagne per stabilirsi nelle pianure si aggregano in comunità di stampo feudale governate da una teocrazia magica i cui cultori ostacolano ogni sviluppo tecnologico. La guerra contro gli Elfi viene vinta nel 3998 A.S. grazie alla distruzione delle foreste nella valle, ma continui conflitti fra le due razze funesteranno i millenni a venire.

Il 186 A.S. vede il primo incontro tra Umani e Nani: i barbari razziatori del Nord vengono respinti dalle forze magiche e da una buona dose di superstizione. In alcuni luoghi sono utilizzati come schiavi.

Nell'anno zero avviene la Scissione: quello che era l'Unico Mistero si scinde in tre rami contrapposti: nascono così gli Ordini magici dei Legali, dei Neutrali e dei Caotici: i primi credono che la vita sia un cammino verso la purezza ed il prevalere della giustizia, gli ultimi che il Caos governi l'universo e i secondi che solo l'equilibrio costante tra il Bene ed il Male conduca alla perfezione.

L'era dei Re dura 462 anni: tre regni che si identificano nei tre nuovi ordini si scontrano causando distruzioni immense e provocando la nascita del movimento Leteriano, dal nome del suo fondatore, il Nano Leterius, che guida l'insurrezione popolare, la Persecuzione conseguente vede decimati i seguaci della magia.

Nel 493 D.S. gli ultimi Arcimaghi abbandonano la loro patria: il mito narra che i più potenti fuggirono con una città volante.

Una notevole comunità di Nani è scappata via mare raggiungendo l'isola di Esteria e fondando il regno di Inadian.

Privati del misticismo magico, i Nani si avvicinano alla cultura materialista degli Umani, ma le tensioni dell'intreccio razziale fanno sì che le comunità più arretrate (quelle montane) riscoprano la magia e vi si rifugino.

I Maghi ritornano in auge con la battaglia di Aviglianus dell'845: la Pietra della Morte da loro creata distrugge l'esercito Namuriano salvando le Terre dei Nani da una certa invasione.

Dall'864 il culto magico ritorna legale e da quella data i tre Ordini hanno Torri della Magia in tutte le città capoluogo della nascente Confederazione mentre gli Adepti partono alla ricerca delle conoscenze perdute disseminate in tutto il continente.

Ogni Ordine dispone di un proprio corpo di devoti guerrieri (Ordine della Bilancia i Legali, del Vortice i Caotici e delle Due Rose i Neutrali) composto da 100 CP, 100 CM, 100 FP e 100 FM di livello da Veterano a Scelto, oltre alla Forza Magica dei suoi circa 400 seguaci, ammontante a 160 punti.

Nel 991 gli eserciti dei Nani si uniscono a quelli elfici per combattere la breve Guerra degli Orchi. In questa occasione è decisivo l'intervento di un corpo di spedizione appoggiato dalla Torre della Magia di Orbanus, che distrugge il castello dei Reietti alla guida dell'invasione degli Orchi.

L'anno seguente un gruppo di avventurieri, appoggiati dagli stessi maghi, ferma il Culto di Mondrog, che mirava ad impadronirsi del potere nelle Terre dei Nani con la corruzione e l'utilizzo di una potente droga in grado di sovvertire le menti dei governanti.

Silvandia

Posizione: Sita lungo la Spina Dorsale, Si divide in Foresta Occidentale, Orientale e Meridionale, seguendo la conformazione montuosa.

Orografia: Superficie montagnosa (60%), qualche collina (30%) e poca pianura (10%).

Clima: Continentale in montagna. Temperato dalla presenza del mare ad Est.

Flora e Fauna: Foreste di latifoglie e conifere in montagna. Predominanza di mammiferi.

Popolazione: 3.000.000: Elfi (98%), Umani (1%), Halfling (1%). Non esistono vere e proprie città, sebbene talvolta vi siano gruppi consistenti di abitazioni (max. T5). Generalmente, gli Elfi vivono in capanne costruite a terra o sulle cime degli alberi. Le maggiori comunità della Foresta Occidentale sono rappresentate dalle città-bosco di Arborea (T5), Lincys (T2) e Florea (T3).

Economia: Caccia, lavorazione delle pelli e del legno. Commercio in pianura, baratto nelle zone più isolate. Nessuna moneta. Gli Elfi importano armi e attrezzi in metallo, in quanto si rifiutano di danneggiare la foresta per produrli. Esportano soprattutto pelli e carne di selvaggina.

Livello tecnologico: 0 (3).

Lingua: Elfico.

Legge: I reati minori sono puniti con lavoro coatto volto a riscattare il danno. I reati più gravi comportano la marchiatura e l'esilio perenne dalle foreste, la morte per i Non-Elfi. In molti villaggi agli stranieri non è permesso entrare armati e corazzati.

Politica: Anarchia. Tutti i lavori utili per la comunità, incluse le cariche pubbliche, sono esercitati a rotazione, sebbene spesso il popolo Elfo scelga di farsi guidare da persone dotate di grande carisma e saggezza.

Forza militare: non esiste un esercito organizzato e permanente, ma ogni famiglia destina uno o più dei suoi membri al pattugliamento della foresta e ad eventuali azioni coordinate all'interno e all'esterno di essa.

Ammontano a circa 20.000 gli uomini dediti a questa attività, suddivisi equamente tra FL e FI e tra fanti normali e arcieri. La qualità delle truppe è Media o Veterana, ma ben un quarto degli uomini hanno qualità Scelta. I maghi sono circa duecento, per una Forza Magica totale pari a 50. La cavalleria non ha un ruolo importante, solo 1.000 tra CM e CL, prevalentemente arcieri, messaggeri ed esploratori.

Cultura e Religione: Gli Elfi adorano la natura nella persona della Madre Terra. Ogni Elfo si sente in sintonia con la Natura e quindi rispetta ogni sua creatura: dal più piccolo fiore al più orribile Drago. La foresta è l'espressione più viva e presente del loro culto, e viene difesa da ogni nemico.

La morte viene vista come ricongiungimento alla Grande Madre e al grande ciclo della vita.

Storia: Da tempi immemorabili gli Elfi popolano le foreste di Auralia.

Le leggende di questo popolo narrano spesso di conflitti con Orchi, Draghi e altre razze loro avverse, ma pare che per migliaia di anni non sia accaduto nient'altro di rilevante.

Gli Elfi non escono mai dai loro boschi, se non per commerciare o studiare le stranezze degli altri popoli, ma dopo secoli di pratica dell'espulsione come punizione dei crimini esistono decine di migliaia di Elfi che vivono presso altre razze e che hanno dimenticato la cultura silvestre.

L'anno 3998 A.S. segna l'inizio del lungo conflitto per la difesa delle foreste dall'avanzare degli agricoltori Nani.

Nel 2680 A.S. avviene una prima spaccatura nella solida struttura sociale elfica: una setta di Amazzoni viene espulsa ed emigra in Esteria. Questo è anche l'unico caso conosciuto di uno spostamento via mare degli Elfi.

Dal 1000 A.S. gli Umani causano il peggiore sconvolgimento della società elfica: la nascita della razza degli Halfling. Gli esponenti di questa sottorazza furono ripudiati dagli Elfi: nei Secoli dell'Intolleranza vennero espulsi come accadeva da sempre per i criminali, in quanto portatori della nuova (e pericolosa) cultura umana.

Dal 520 A.S. gli Elfi devono difendere anche i propri boschi occidentali, sotto l'attacco dei contadini di Namur.

Nel 128 A.S. scoppia un conflitto con i nomadi Umani del Shaerk, che dopo due secoli ha termine, lasciando il posto ad una pace sostenuta da scambi commerciali.

Solo dal 324 D.S. la grave ferita nella società elfica si rimargina, con il riconoscimento degli Halfling come razza a sé stante e dimenticando le funeste cause della sua nascita.

Nel 991 si ha un'inedita quanto breve alleanza con i Nani durante la Guerra degli Orchi.

Principati Halfling

Posizione: Siti al centro della regione di Piemontar, nella valle compresa tra le due braccia principali della Spina Dorsale.

Orografia: Superficie montagnosa (40%) con ampie zone collinari (40%) e pianure (20%).

Clima: Continentale in montagna. Temperato in pianura.

Flora e Fauna: Foreste di latifoglie e conifere in montagna. Predominanza di mammiferi.

Popolazione: 2.500.000: Halfling (64%), Umani (24%), Elfi (8%), Nani (4%).

Economia: Artigianato e commercio, agricoltura, finanza. Moneta: moneta di rame e d'oro Halfling. Importazione di alimentari e materie prime, esportazione di prodotti manifatturieri.

Livello tecnologico: 3, 4 in alcuni campi. Gli Halfling hanno un grande spirito di inventiva, che li spinge a realizzazioni tecniche tra le più avanzate di Auralia.

Lingua: Halfling, Comune.

Legge: Codice scritto che punisce con la reclusione i reati minori, negli altri casi punizioni corporali o lavoro sotto le dipendenze del danneggiato per rifondere i danni. La pena di morte è prevista solo per tradimento, spionaggio o omicidio.

La legge considera diritto di ogni cittadino portare armi e armature, questo non sempre vale per gli stranieri.

Politica: Federazione di Principati. Fanno capo alle tre città di Kier (9xT6), Septimus (4xT6) e Kivassar (4xT6) e sono suddivisi ciascuno in tre Ducati, questi a loro volta sono ognuno ripartito in tre Contee. Monarchia elettiva: i Conti sono eletti dal popolo. Essi a loro volta eleggono i Duchi che infine nominano i Principi. Le cariche sono a vita.

Forza militare: l'esercito ammonta a 81.000 uomini, e la sua struttura rispecchia quella politica dei Principati.

Ogni Contea dispone di tre reggimenti, ciascuno composto da 1.000 uomini, che possono riunirsi in una brigata Ducale. A loro volta le brigate, congiunte, formano le tre divisioni dei Principati. La suddivisione delle truppe è identica a qualsiasi livello della struttura, riflettendo la visione meccanicistica degli Halfling.

Dei 1.000 soldati di un reggimento, 100 sono CP, 200 CM (50 arcieri), 100 FP, 100 PI, 200 FM, 250 FL (100 arcieri), 40 GE, 10 maghi (Forza Magica 2). I soldati dispongono di buone o ottime armi, anche di tecnologia superiore, equipaggiamento e cavalli da guerra pesanti. Sono bene addestrati e hanno un'esperienza media Veterana. I Corpi di Assalto dei Principati dispongono di tre brigate, addestrate al livello di Elite e dotate del migliore armamento ed equipaggiamento esistente. Ogni Ducato dispone di due baliste e di due torri d'assedio.

Cultura: Gli Halfling apprezzano tutti i popoli che fanno affari con loro, anche se celano qualche risentimento verso gli Elfi per i secoli dell'Intolleranza. Forza motrice della società è l'incentivo all'iniziativa personale e alla libertà dell'individuo.

Religione: culto del Creatore, visto come Entità che ha costruito e governa l'Universo come se fosse un immenso meccanismo. La morte è il ricongiungimento con il Creatore e la partecipazione alla sua onniscienza.

Storia: la razza degli Halfling nasce dall'unione fisica, non sterile, di Umani ed Elfi. Il contatto tra i due popoli avviene nel 1000 A.S a Ovest e nel 186 A.S. a Est: inizialmente gli Halfling non sono altro che la triste testimonianza delle brutali invasioni degli uomini, spingendo gli Elfi a ripudiarli nei Secoli dell'Intolleranza.

Respinti dalle altre razze, e sospinti dalla loro irrefrenabile curiosità, dallo spirito d'avventura e iniziativa, gli Halfling migrano verso territori inesplorati e vi fondano dei regni prosperosi.

Nel 288 D.S. un gruppo di Halfling raggiunge Esteria e fonda la città-stato di Gnomonland.

Cento anni più tardi gli insediamenti a Nord delle Terre dei Nani si uniscono nei Principati Halfling.

Dal 784 D.S. le magnifiche realizzazioni tecniche di questa razza intraprendente ottengono vasti consensi presso gli Umani, i Nani ed infine anche gli Elfi.

A partire da questo periodo molti Halfling si trasferiscono nelle terre di razze prima ostili, diventando maestri dell'artigianato e del commercio.

Nel 991 i Corpi di Assalto Halfling si uniscono alle forze dei Nani e degli Elfi per combattere la Guerra degli Orchi.

Terre Libere

Posizione: Site a Nord di Piemontar, nella vasta pianura tra la Spina Dorsale e la Catena dello Spigolo.

Orografia: Territorio pianeggiante (60%), con qualche zona collinare (25%) e montagnosa (15%).

Clima: Continentale secco, moderato dalla presenza del mare ad Est.

Flora e Fauna: Vaste foreste di latifoglie e conifere, steppa verso Nord.

Popolazione: 2.000.000: Umani (73%), Halfling (20%), Elfi (5%), Nani (2%).

Economia: Caccia, agricoltura, artigianato e commercio. Moneta: nessuna, nelle città si accetta la moneta di rame e d'oro Halfling. Importano manufatti e beni di lusso, esportano legname, pelli e alimentari.

Livello tecnologico: 0-2 (3)

Lingua: Umano, Comune (soprattutto in città).

Legge: Giustizia personale. Nelle città vige un rudimentale codice con punizioni personali o il carcere per i reati minori e la pena di morte per gli altri. In alcune città la schiavitù è legale. E' possibile, spesso consigliabile, entrare nelle città armati fino ai denti!

Politica: Anarchia. Città-stato con sfere di influenza limitate: Selatir (T5), Casa del Cielo (T3), Startown (T4), Albarin (T6), Port Mosley (C6), Demonland (T5). Il territorio intorno alle città è diviso in baronati, ducati e contee, governate secondo un sistema feudale di vassallaggio, ma manca un monarca centrale e il potere resta frammentato tra i vari baroni, in lotta fra loro. Nel 990 viene fondata la Lega delle Città delle Terre Libere tra Albarin, Port Mosley, Selatir e Startown.

Forza militare: le città-stato si difendono ciascuna con le proprie guardie cittadine. Dal 990 esiste una forza comune che è il Corpo dei Legionari della Lega, che protegge i territori delle città aderenti e dispone di 2.000 uomini CL Media. Demonland ha un esercito composto da mercenari oltre a un numero discreto di maghi.

Cultura: Terra di pionieri e meta di esiliati e delinquenti in fuga, vi prevale assoluto il mito dell'avventuriero, cacciatore e guerriero senza una fissa dimora. Qui tutti sono bene accetti, se sopravvivono.

Religione: Prevale quella tipica umana: animismo a LT 0, fede negli Dei personificanti le Virtù umane a LT superiori. Gli Dei più importanti sono: Torkin, Dio della Guerra, Aryss, Dea della Pace e dell'Amore, Daeneris, Dio del Lavoro e del Commercio.

Storia: Popolata dagli Umani a partire dal 900 A.S., viene raggiunta nei secoli seguenti da consistenti gruppi di Halfling e da Elfi rinnegati. Dal 250 D.S. si sviluppano le prime città-stato che ancora oggi sono ben lungi dal dominare lo sterminato territorio che le circonda.

A Nord prevalgono i terribili nomadi Pecneghi, a Sud Est la valle chiusa di Demonland, che ospita i discendenti di alcuni degli Arcimaghi fuggiti dalle Terre dei Nani durante la Persecuzione. Nella pianura meridionale vive il fiero popolo Mogol.

Nel 991 Demonland cade sotto l'assedio di Gnomonland, città dell'isola di Esteria. Nello stesso tempo un'orda di Pecneghi scende a Sud saccheggiando Startown e Port Mosley e assediando Albarin.

Arcipelago Squalor

Posizione: A Est del continente.

Orografia: Piccole isole di origine vulcanica, prevalentemente montagnose.

Clima: Temperato umido.

Flora e Fauna: Arbusti, piccoli boschi di latifoglie.

Popolazione: 200.000 Squalor in varie città subacquee: Tyrrenia (T4), Atlantia (T3), Mu (T3) le più importanti.

Economia: Pesca, coltura delle alghe, baratti. Nessuna moneta. Importano oggetti in metallo, che non possono fabbricare nel loro ambiente. Esportano alghe a fini terapeutici e pesce.

Livello tecnologico: 0 (3).

Lingua: Squalor.

Legge: Allontanamento dei trasgressori. Giudizio di combattimento per gli stranieri.

Politica: Anarchia.

Forza militare: Non esiste un esercito organizzato, i clan famigliari possono unirsi e fornire i membri più abili nella pesca. Si possono considerare soldati circa 1.000 Squalor, metà FL e metà CL su cavallucci marini giganti, armati di fiocina o tridente, con abilità Novellina o Media.

Cultura: Gli Squalor sono un popolo gentile dedito alla poesia e alla filosofia.

Religione: Animistica.

Storia: Creata con la magia nell'864 D.S. dai Nani della Città della Sapienza, la razza degli Squalor popola le coste sud-orientali di Piemontar.

La Città della Sapienza

Posizione: Fino all'agosto 991 al largo delle coste meridionali di Piemontar, poi nella zona centrale di Afrasia.

Orografia: Una cima di montagna spezzata e rovesciata in levitazione permanente.

Clima: Temperato umido.

Flora e Fauna: Nessuna spontanea, giardini.

Popolazione: 20.000: Nani (75%), Kondoriani (25%).

Economia: Artigianato, commerci.

Livello tecnologico: 3.

Lingua: Nanesco.

Legge: Punizioni corporali e lavoro obbligatorio per rifondere i danni. Pena di morte in caso di omicidio e tradimento.

Politica: Manacrazia, potere ai dodici maghi più potenti, costituenti il Consiglio dei Maghi.

Forza militare: 500 Kondoriani FL e 250 Nani CL di livello Medio su Pegasi, in caso di invasione della cittadella, 2.000 FI maghi di livello Novellino, per una Forza Magica totale di 750.

Cultura e Religione: Derivano da quella comune dei Nani.

Storia: I Nani sfuggiti alla Persecuzione nelle terre patrie fermarono la loro cittadella volante al largo di Asirak nel 472 D.S. Dopo due secoli di convivenza i tre ordini subiscono l'Amalgamazione e si riuniscono.

Nel 752 D.S. viene costruita la Torre del Sorvegliante sulla cima della Montagna Nera, con lo scopo di studiare e controllare le altre razze e condurre liberamente pericolosi esperimenti magici.

Nell'864 D.S. i Nani creano con la magia una razza di uomini alati: i Kondoriani. Nello stesso anno vengono creati gli Squalor.

Nel 990 D.S. un mago rinnegato prende possesso della Torre e dei suoi segreti per conquistare l'intera regione, ma viene sconfitto da un gruppo di avventurieri appoggiati dai Nani della Città della Sapienza. L'anno seguente il manifestarsi di eventi previsti in una terribile profezia spingono i Nani della Città della Sapienza a spostarne la posizione in un luogo più sicuro e soprattutto segreto: il continente perduto di Afrasia!

Impero Namuriano

Posizione: Occupa tutta la parte occidentale di Piemontar.

Orografia: Prevalentemente pianeggiante (60%), collinoso a Nord (10%) e montagnoso a Sud e a Est (30%)

Clima: Temperato, con l'influenza mitigatrice del mare ad Ovest.

Flora e Fauna: Foreste di latifoglie e conifere in montagna. Predominanza di mammiferi.

Popolazione: 4.000.000: Umani (75%), Halfling (17,5%), Elfi (7,5%). Città maggiori: Namur (16xT6), Tiber (4xT6), Aleria (9xT6), Kostantia (4xC6), Tarsis (T6), Kezarea (T6), Pax Imperia (C6).

Economia: Agricoltura, allevamento, artigianato, commerci. Moneta: denaro e aureo imperiale, rispettivamente di argento e oro. Corporativismo e ereditarietà delle occupazioni frenano il progresso tecnologico ed economico.

Importa spezie e beni di lusso dagli Elmirati, in cambio di manufatti e oro.

Livello tecnologico: 3.

Lingua: Umano Namuriano (Umano - 3).

Legge: Codice penale e civile scritti. Diritto al processo per ogni reato, quelli minori vengono puniti con la prigione e la gogna, i peggiori con la pena di morte o l'invio alle arene, dove si è sottoposti al Giudizio di combattimento. La schiavitù è legale: sono schiavi i prigionieri di guerra, i responsabili di fallimento, i figli di altri schiavi. L'affrancamento è possibile dietro contropartita in moneta. I movimenti degli stranieri vengono controllati da visti di soggiorno. Solo i cittadini possono portare più di un semplice coltello, nessuno che non sia un soldato o una guardia può indossare un'armatura pesante.

Politica: Dittatura militare mitigata dalla presenza di un Senato eletto democraticamente dai cittadini maschi liberi e che nomina l'imperatore e può opporre il veto alle sue decisioni.

Forza militare: 120.000 uomini, organizzati in un possente esercito. La centuria, composta da 100 uomini, è l'unità base dell'organizzazione militare. Una Corte raggruppa cinque centurie, ed una Legione assomma a dieci Corti più una centuria di CL, usata per esplorare i dintorni e mandare rapidi messaggeri.

Ogni Legione ha 250 CP, 500 CM, 750 CL (di cui 250 arcieri), 500 FP, 1.000 FM, 500 PI, 1.450 FL (di cui 450 arcieri), 50 GE. Gli uomini hanno una qualità Media e Veterana, e la Guardia dell'Imperatore, che ammonta a 10.000 uomini, ha qualità Scelta ed Elite, oltre a disporre di armi ed equipaggiamenti di qualità superiore.

Nelle Legioni disposte lungo i confini la FL e metà della FM sono composte da truppe di razze non Umane o mercenarie, con un livello di fedeltà discutibile ed una abilità Media o Novellina.

Cultura: L'impero è ricco, potente ed in perenne espansione. I Namuriani si dedicano con passione alla costruzione di strade, ponti e infrastrutture, oltre che ad un'arte che esprime molti talenti nella scultura e nella letteratura.

I Namuriani non apprezzano chi si oppone ai loro tentativi di civilizzare il continente, Elfi e barbari in particolare. Gli Halfling sono accettati come pari mentre verso i Nani è rivolto un sentimento misto di timore ed disgusto: un Nano viene trattato come uno scherzo della natura, ma se si dichiara abitante delle Terre dei Nani verrà linciato dalla folla o torturato dalle guardie dell'imperatore, sempre alla ricerca di un modo per invadere le terre dell'Est.

Religione: Fede negli Dei personificanti le virtù o le debolezze umane e nell'esistenza degli spiriti. Dopo la guerra contro i Nani i racconti dei reduci si sono trasformati in leggende raffiguranti mostruosi demoni richiamati dall'aldilà tramite la stregoneria. Dall'845 è iniziato quindi un periodo di caccia alle streghe che ha già portato al rogo centinaia di cultori della magia.

Storia: Dal 520 A.S. la città di Namur, forte del suo esercito ben armato e organizzato, ha iniziato ad espandersi a danno delle vicine comunità agricole. Con il passare dei secoli l'impero si è ampliato ed ha continuato a prosperare, anche perché i Namuriani non hanno portato con se solo la guerra, ma anche un sistema di leggi e di infrastrutture che hanno favorito lo sviluppo economico delle zone invase.

Nell'840 D.S. alcuni esploratori scoprono nel Passo di Avigianus una via per raggiungere le fertili pianure poste oltre la Spina Dorsale: nell'845 l'esercito Namuriano penetra nelle Terre dei Nani attraverso il passo, ma per la prima volta nella sua storia viene sconfitto, grazie all'uso di una potente magia da parte dei Nani che sbarra anche quella pericolosa via d'accesso ai loro territori.

La distruzione della Foresta Occidentale ai fini dello sfruttamento agricolo dei terreni comporta un perenne stato di guerra con gli Elfi, che osteggiano l'avanzare della civiltà a scapito dei loro spazi verdi.

L'espansione a Nord è frenata dai barbari, abitanti delle steppe che difendono il loro stile di vita nomade dalla "civilizzazione" imposta dai Namuriani.

LA REGIONE SHAERK

Posizione: E' la propaggine meridionale del continente di Auralia.

Orografia: Una terra essenzialmente pianeggiante (80%), con una piccola catena montuosa a Nord (20%).

Clima: Desertico umido nei pressi del mare, secco e freddo nelle regioni centrali e montagnose.

Flora e Fauna: Arbusti, piante grasse, rettili ed insetti.

Popolazione: 1.850.000: Umani (91%), Elfi (4%), Halfling (5%).

Economia: Caccia e pesca e pastorizia, agricoltura limitata nelle poche aree irrigue, scarsi commerci interni, condotti essenzialmente tramite carovane. Sviluppato il commercio via nave con l'arcipelago Birkano, Namur, Silvandia. Moneta: baratto, oro, oppure lo scudo mercantile degli Elmirati.

Livello tecnologico: 2.

Lingua: Umano Aladinico (Umano-2).

Storia: Dapprima spopolata, se si eccettua qualche tribù Elfa nelle scarse foreste dell'interno, è stata oggetto della colonizzazione umana proveniente da Nord a partire dal 400 A.S.

Il deserto dei Taureg

Posizione: Estremità settentrionale del Shaerk, a Est della Cordigliera Occidentale.

Orografia: Prevalentemente pianeggiante (80%), Cordigliera Occidentale a Ovest (20%).

Clima: Desertico umido.

Flora e Fauna: Arbusti, piante grasse, insetti e rettili.

Popolazione: 100.000 Umani. La maggiore città è Asirak (T3), il resto sono piccoli villaggi o gruppi di nomadi.

Economia: Pastorizia, estrazione e lavorazione del ferro, commercio. Moneta: oro in polvere o pepite. La città di Asirak importa beni di lusso, oro e gioielli lavorati, schiavi. Esporta armi di buona fattura, oro e gemme grezze.

Livello tecnologico: 3.

Lingua: Umano Aladinico.

Legge: Punizioni corporali per i reati minori, pena di morte per quelli gravi. La schiavitù è legale, ma gli stranieri non possono comprare schiavi. Non ci sono limitazioni sull'armamento e la corazzatura indossabili, a parte il caldo soffocante!

Politica: monarchia, moderata da un Consiglio costituito dai cittadini più anziani.

Forza militare: La città di Asirak dispone di 2.000 uomini, 400 CL, 200 FL e 1.400 FI Novellina. I gruppi di nomadi sono organizzati in una cinquantina di bande di circa dieci uomini, tutti CL con abilità Media o Veterana.

Cultura: Gli abitanti di Asirak si dedicano indefessamente al loro lavoro, il resto non conta.

Religione: Fede nelle divinità personificanti le virtù umane.

Storia: La città è sorta nel 200 A.S. nei pressi di un ricco giacimento di ferro ed oro, godendo della protezione naturale offerta da una rocca circondata da getti di gas sulfurei. Asirak ha cercato di invadere le vicine propaggini meridionali di Silvandia nel 128 A.S., ma dopo esser stati respinti con gravi perdite gli Umani hanno capito i vantaggi del commercio di armi in metallo con gli Elfi e con il confinante Irrun.

Irrun

Posizione: Parte orientale del Shaerk.

Orografia: Prevalentemente pianeggiante (90%), catena montuosa a Nord-Ovest (10%).

Clima: Desertico caldo, secco nelle zone interne.

Flora e Fauna: Arbusti, piante grasse, insetti e rettili.

Popolazione: 450.000 Umani. Le maggiori città sono: Kommeinja (T5), Immam (C4), Telleran (T4), Shaman (T3), Shanzan (T3).

Economia: Pastorizia, agricoltura. Moneta: baratto, spezie. Importa: manifatture. Esporta: prodotti dell'agricoltura e pastorizia.

Livello tecnologico: 2 (3).

Lingua: Umano Aladinico.

Legge: Legge del Taglione, ogni reato comporta una amputazione proporzionale allo stesso. Il furto è punito il taglio della mano, l'omicidio con la decapitazione. Le donne non hanno quasi diritti: non possono avere armi, armature o vestiti provocanti e devono viaggiare in compagnia di un parente maschio o del marito, pena essere pubblicamente lapidate. Le norme sono dettate dal Libro del Veggente e qualsiasi cittadino può eseguirle anche immediatamente. E' tollerato che gli stranieri maschi entrino nelle città armati. Sono vietate le bevande alcoliche e la prostituzione.

Esiste una Setta degli Assassini legale. Anche la schiavitù è ammessa, seppure con alcune limitazioni.

Politica: Teocrazia. Lo Sciak (Saggio) viene nominato da un concilio di prelati.

Forza militare: Le truppe normali contano 9.000 uomini, un terzo CL ed il restante equamente diviso tra FL e FI, questi ultimi di qualità Novellina. I soldati dell'Ordine dei Cavalieri del Veggente (simbolo: due mezzelune unite da una gobba con una spada al centro) sono 3.000, tre quarti CL di qualità Scelta e un quarto FM di livello Veterano, dotati di buon armamento ed equipaggiamento.

Cultura: E' completamente dominata dal Libro. L'Irrun è una terra dove il fanatismo religioso è ai massimi livelli ed una piccola offesa della religione può costituire stimolo per uno scontro. Tutte le razze non umane sono discriminate.

Religione: Il Libro del Veggente viene seguito alla lettera e domina ogni aspetto della società. Quando suona il gong o su invito dei predicatori ambulanti, ogni cittadino deve fermarsi a pregare e lodare il Veggente. Il Libro insegna a praticare il bene e a vivere frugalmente, ma garantisce la vita eterna a chi lotta per la Verità e non tollera le altre Religioni.

Il simbolo dei credenti del Libro è rappresentato da due mezzelune unite per la gobba.

Storia: Nel 440 D.S. un predicatore venuto dal deserto porta con sé la Rivelazione della Verità: afferma che gli Dei gli hanno parlato ispirandolo a scrivere un libro contenente le norme di condotta per raggiungere la vita eterna. Il predicatore diviene noto come il Veggente e con il suo Libro raduna intorno a sé le venti tribù del deserto settentrionale, fondando così la terra di Irrun. Ma il culto da lui creato si espande in tutto il Shaerk.

Nell'anno 980 D.S. scoppia una guerra con il vicino Irruk, apparentemente per questioni di interpretazione del Libro, in realtà per il possesso di alcune oasi di confine.

La guerra termina con una tregua nel 988, ma continui scontri di frontiera avvengono fra i due paesi.

Irruk

Posizione: Zona centrale della regione.

Orografia: Totalmente pianeggiante.

Clima: Desertico secco, umido a Sud.

Flora e Fauna: Abusti, piante grasse, insetti e rettili.

Popolazione: 500.000 Umani. Le maggiori città sono: Saddamander (T6), Hussejnur (C4), Uruk (C4), Nimive (C3).

Economia: Pastorizia, agricoltura. Moneta: oro, baratto. Importa beni di lusso, esporta alimentari, equipaggiamenti e tessuti.

Livello tecnologico: 2.

Lingua: Umano Aladinico.

Legge: Del Taglione. La schiavitù è legale. I cittadini possono girare armati, gli stranieri con armi e armature pesanti sono mal tollerati.

Politica: Dittatura militare. Il Raiz (Razziatore) detto anche Tiranno, acquisisce il potere se riesce a eliminare fisicamente il predecessore senza che esistano prove certe della sua colpevolezza.

Forza militare: 10.000 soldati dell'esercito regolare, 4.000 CL, 2.000 CI, 2.000 FL, 2.000 FI, di qualità Media e per un quarto Veterana. Gli uomini della Guardia Tirannica (simbolo: spada e lancia incrociate) sono 2.500, 2.000 CM e 500 FM, di livello Elite e Veterano, bene armati ed equipaggiati.

Cultura: Il più forte ha sempre ragione, la prepotenza e la furbizia pagano sempre. C'è la più totale sfiducia nelle autorità: la corruzione, la raccomandazione, la giustizia personale dominano incontrastate.

Religione: il Libro non viene praticamente seguito, se non formalmente.

Storia: Terra povera ed arida è sempre stata sede di bande di briganti e nomadi. Dal 700 D.S. si è creato uno Stato forte voluto dal grande condottiero Kilgames che ha unificato le bande rivali con la forza. I suoi successori non hanno saputo far altro che usare il pugno di ferro per tenere unito un paese popolato da disperati e briganti.

Guerra contro l'Irrun tra il 980 ed il 988, per il possesso di alcune ricche oasi sul confine.

Dopo la tregua con il potente vicino l'Irruk guarda con avidità le ricchezze degli inermi stati del Sud che si affacciano sul mare. Dal 991 il Tiranno è Sadamelek l'Uccisore, un uomo sanguinario e senza scrupoli, che nello stesso anno scatena la guerra dei Dodici giorni contro gli Elmirati, che si conclude con una terribile sconfitta.

Elmirati Uniti: Andowait, Kuwatar, Barenir

Posizione: Estremità meridionale della regione.

Orografia: Pianeggiante (60%), con moderate colline (40%).

Clima: Desertico umido.

Flora e Fauna: Arbusti, piante grasse, insetti e rettili.

Popolazione: 300.000 Umani (83%), Halfling (17%). Le città maggiori sono: Andowait città (C5), Ali-jedin (T4), e El-al-asm (C4).

Economia: Commercio, artigianato, agricoltura. Moneta: scudo mercantile in rame, vengono accettate e cambiate le monete di rame e d'oro dei Principati Halfling e l'aureo Namuriano. Importano alimentari, materie prime. Esportano manifatture.

Livello tecnologico: 3

Lingua: Umano Aladinico.

Legge: Leggera punizione corporale per i reati minori, Taglione per i più gravi. Sia cittadini che stranieri non possono indossare più di una corazza di cuoio e un coltello. La schiavitù è ammessa solo a Ali-jedin.

Politica: Confederazione di città-stato detenute ciascuna da un Elmiro (monarca).

Forza militare: Ogni Elmirato dispone di una propria forza autonoma, in media ammontante a 3.000 uomini, per i due terzi CL ed il resto FL, di qualità Media e Novellina, la metà imbarcata su dieci triremi da guerra. L'Andowait dispone in più di un corpo di mercenari pari a 500 CL (250 arcieri) di livello Scelto e di un buon livello di equipaggiamento ed armamenti.

Cultura: Negli Elmirati domina la concezione della libertà dell'iniziativa individuale.

Religione: Il Libro è seguito tranne che per gli aspetti di intolleranza.

Storia: Il porto dell'Andowait è andato sempre crescendo in importanza con l'aumentare dei traffici tra il continente e l'Arcipelago Birkano. Dall'800 D.S. il porto ha aggregato intorno a sé artigiani e mercanti fino alla creazione della città di Andowait. Nel secolo seguente l'influenza del mercato in espansione è arrivata fino ai piccoli regni del Kuwatar e del Barenir, che si sono uniti in un'alleanza economica con l'Andowait.

Purtroppo il potenziale di ricchezza ora concentrato nella regione attira gli interessi di alcuni scomodi vicini, quali il minaccioso Irruk, che nel 991 prova ad invadere gli Elmirati, ma viene respinto con gravi perdite.

Syrrus

Posizione: Parte occidentale del Shaerk.

Orografia: Pianeggiante (60%), con montagne nel Nord (30%) e qualche collina (10%).

Clima: Desertico umido.

Flora e Fauna: Arbusti, piante grasse, rettili ed insetti.

Popolazione: 250.000 Umani (80%), Elfi (10%), Halfling (10%). Città maggiori: Assadja (T3), Kolan (T2), Drusia (C2).

Economia: Pastorizia, artigianato. Moneta: baratto, oro. Importa alimentari ed esporta prodotti della pastorizia.

Livello tecnologico: 2.

Lingua: Umano Aladinico.

Legge: Pene corporali per i reati minori, pena di morte per gli altri. Chi non cavalca un cammello o un cavallo non può portare armi.

Politica: Oligarchia. Dieci Beduin (capi mandria) prendono le decisioni a maggioranza. Alcune città-stato indipendenti.

Forza militare: 12.000 uomini, 1.000 CM, 5.000 CL, 3.000 CI e altrettanti FI di livello Novellino.

Cultura: Gli abitanti di Syrrus amano gli ampi spazi delle praterie e l'idea di scorazzarvi liberamente al seguito delle proprie bestie senza mai fermarsi in una lurida e soffocante città.

Religione: Le norme del Libro che predicano la povertà viene rigidamente fatto seguire dai Beduin. Il resto non conta.

Storia: Sin dalla prima colonizzazione umana Syrrus è stata una terra di pastorizia. Dal 500 D.S. il potere è concentrato nelle mani dei grandi allevatori. Il popolo è completamente asservito, non può possedere nulla e anzi un suddito può essere venduto ad un altro capo.

Le città non sono altro che luoghi di scambio e di lavoro per i pochi artigiani che sono sempre asserviti ai capi mandria. Il 90% della popolazione è itinerante e segue le mandrie.

Nel 942 una rivolta degli artigiani è stata soffocata nel sangue, ma il potere economico e quindi politico delle città, contrapposto a quello dei pastori, è in evidente ascesa. Alcune di loro (Assadja, Kolan e Drusia) si sono rese indipendenti e controllano piccoli territori.

Turkanistan

Posizione: Settore Nord-occidentale della regione.

Orografia: Soprattutto montagnoso (80%), con poche colline (10%) e strette vallate (10%).

Clima: continentale umido.

Flora e Fauna: Arbusti, foreste di latifoglie.

Popolazione: 250.000: Umani (70%), Elfi (20%) e Halfling (10%) distribuiti in una miriade di piccoli villaggi, eccetto gli Elfi che popolano le rade foreste delle valli più umide. La città maggiore è Kabor (T3).

Economia: Pastorizia, estrazione e lavorazione dei metalli. Importa alimentari ed esporta manifatture.

Livello tecnologico: 2.

Lingua: Umano Aladinico.

Legge: Punizioni corporali per i piccoli reati, pena di morte per i più gravi, con possibilità di richiedere in certi casi il Giudizio di combattimento.

Politica: Alleanza tra Clan, che popolano ciascuno una delle valli del Turkanistan e si uniscono per combattere minacce esterne con efficaci tecniche di guerriglia. Il Capoclan ha un potere quasi assoluto sul suo gruppo, ma è controllato dai Sette Saggi, i sette uomini più anziani della tribù.

Forza militare: 10.000, di cui 1.000 CL, 3.000 FM, 6.000 FI di livello Novellino, questi ultimi generalmente male armati.

Cultura: Gli abitanti del Turkanistan amano le aspre montagne della loro patria, con i loro stupendi paesaggi e le terribili gole.

Religione: Il Libro è conosciuto ma poco praticato, nelle zone più interne predomina l'animismo: particolarmente vivo è il Culto della Montagna Madre.

Storia: Primo territorio del Shaerk ad essere colonizzato dagli Umani provenienti dalla regione Ovest di Piemontar, continua ad essere una terra selvaggia abitata da un popolo rude dedito ad una vita semplice. E' meta di molti avventurieri ed esiliati delle terre vicine, attirati dalle sue ricchezze naturali, giacimenti d'oro e pietre preziose in primo luogo.

Gli Umani hanno un accordo con Elfi che permette loro l'accesso alle risorse delle montagne tramite una strada che attraversa la foresta.

LA REGIONE ARCIPELAGO BIRKANO

Posizione: Si trova a Sud-Est rispetto all'estremità meridionale del continente di Auralia.

Orografia: Quattro isole principali, di origine vulcanica e quindi prevalentemente montagnose (60%) con qualche collina (25%) e limitate pianure costiere (15%).

Clima: Tropicale.

Flora e Fauna: Giungla, piante grasse, rettili ed insetti. La malaria è endemica.

Popolazione: 1.000.000: Umani (94%), Halfling (6%).

Economia: Pesca, caccia, agricoltura limitata nelle poche aree disboscate, fiorenti commerci marittimi. Moneta: scudo mercantile in rame, oro in ogni sua forma, baratto nelle zone arretrate.

Livello tecnologico: 0-2 (3).

Lingua: Umano Lesiano (Umano-3). Nelle isole più sperdute esistono dialetti o lingue arcaiche (da Umano -5 a Umano -9).

Storia: E' stata colonizzata dopo il 200 A.S. dagli Umani provenienti dal Shaerk. Nei primi tre secoli le tribù che si insediano non sviluppano nessuna civiltà e rimangono allo stato selvaggio, perdendo anche gli ultimi resti culturali e linguistici dei loro antenati. A partire dal 618 D.S. bande di pirati si insediano nell'arcipelago per dedicarsi al saccheggio delle coste vicine. In seguito, mercanti di schiavi, oro e spezie, vengono attirati dalle risorse qui presenti ed iniziano a contrastare l'attività piratesca. Nel 924 D.S. le potenti flotte degli Elmirati e delle colonie Birkane distruggono buona parte dei covi di pirati sulle isole maggiori, ma la piaga dei corsari continua ancora oggi a segnare questo mare.

Ayarbor

Posizione: E' l'isola più a Nord dell'arcipelago.

Orografia: Soprattutto montagnosa (70%), con poche colline (20%) e scarse pianure presso la costa (10%).

Clima: Tropicale.

Flora e Fauna: Giungla, piante grasse, rettili ed insetti. Le zanzare malariche sono molto diffuse.

Popolazione: 400.000: Umani (80%), Halfling (20%) concentrati soprattutto nella capitale, Mondokan (C4), e nelle piccole cittadine sullo stesso lato dell'isola, Luridor (C2) e Fetidar (C2). La parte orientale è occupata da ostili tribù di selvaggi e cannibali, ma soprattutto dai pericolosissimi pirati. Non ci sono strade che colleghino via terra le città di Ayarbor, e la giungla è piena di insidie mortali.

Economia: commercio. Importazione di schiavi, equipaggiamenti, alimentari ed esportazione di liquori e prodotti della caccia e della pesca. Scarsa agricoltura.

Livello tecnologico: 2.

Lingua: Umano Lesiano.

Legge: La punizione per il furto o l'omicidio compiuti in una delle zone controllate dai pirati-mercanti è la schiavitù o la morte. Non si possono commerciare armi. Al di fuori di Mondokan vige l'anarchia e la legge del più forte. La legge punisce con la morte o la mutilazione gli schiavi fuggitivi e permette al padrone di frustare uno schiavo disubbidiente, ma non di ucciderlo a suo piacimento. Stranieri con armi e armature esposte attireranno subito l'attenzione e l'ostilità delle guardie.

Politica: Oligarchia: i più ricchi pirati-mercanti detengono il potere e ognuno controlla con proprie truppe la sua zona di Mondokan.

Forza militare: Nel loro complesso, i pirati-mercanti dispongono di 3.000 uomini, FL di livello Veterano e Scelto, la metà imbarcati su una ventina di triremi e quaranta triremi leggere da guerra.

Cultura: Il degrado sociale è elevato, la separazione tra ricchi e poveri estrema. Gli unici interessi sono il denaro e i vizi per i ricchi, riuscire a sopravvivere per tutti gli altri.

Religione: Nessuna particolare, anche se il Libro del Veggente fa presa presso le classi più deboli.

Storia: Prima isola ad essere raggiunta dagli Umani provenienti dal Shaerk, è divenuta dal 618 D.S. una base operativa per i pirati dediti alle scorrerie sulle coste meridionali del continente. Dal 652 D.S. i pirati incominciano ad aggredire anche le isole vicine, nel frattempo colonizzate, ma il loro potere viene minato da lotte intestine e dal consolidarsi della flotta dell'Andowait e di Almasya. Dopo la distruzione delle maggiori basi della pirateria, molti ex corsari si insediano presso la città di Mondokan per dedicarsi al commercio, utilizzando le fortune accumulate. Oggi la città è sede di loschi traffici e protegge con discrezione molte bande di pirati, talune delle quali navigano sotto la sua bandiera.

Liava

Posizione: E' l'isola più meridionale dell'arcipelago.

Orografia: Per metà montagnosa (50%), con larghe pianure (30%) e dolci colline (20%).

Clima: Tropicale.

Flora e Fauna: Giungla, piante grasse, rettili ed insetti. Nelle città è comune il colera e la dissenteria spastica, nelle campagne la malattia del sonno.

Popolazione: 150.000: Umani (99%), Halfling (1%), distribuiti soprattutto nei territori intorno alle maggiori città dell'isola: Konghong (C5), Peitan (C3), Sepan (C2).

Economia: commercio (esportazione di oro, spezie, alimentari e importazione di equipaggiamenti), pesca e agricoltura. I lavori migliori sono negati agli appartenenti alle classi inferiori.

Livello tecnologico: 1 (2).

Lingua: Umano Lesiano.

Legge: Punizioni corporali o gogna per i piccoli reati, pena di morte per i più gravi (tra cui l'esercizio della magia). I cittadini non possono portare più di un coltello, e generalmente non apprezzano le armi. Gli stranieri possono girare armati, ma saranno evitati dalla gente comune. Le bevande alcoliche sono vietate.

Politica: Monarchia. Il Sommo detiene il potere assoluto: egli viene nominato alla morte del suo predecessore, ed è il primo bambino a nascere nella casta dei Suri. Sono gli alti sacerdoti a curarne l'istruzione e a governare fino al compimento del suo decimo anno.

Forza militare: 3.000 uomini, per un terzo FM di livello Veterano, il resto FL di livello Medio. Circa 500 uomini sono imbarcati su dieci triremi e altrettanti Prao da guerra che costituiscono la flotta dell'isola.

Cultura: Popolo industrioso, i Liavesi si dedicano con fervore all'agricoltura e ai commerci. La loro società è molto influenzata dagli aspetti religiosi. La divisione in caste, legata agli stadi di resurrezione, fa sì che la gente frequenti solo gli appartenenti alla propria casta. Anche il modo di vestire evidenzia l'appartenenza ad una delle classi: dal bianco immacolato dei Suri si scende ai forti colori dei Lari e quindi al nero dei Meri.

Religione: Karmismo. Questo credo considera che l'anima viaggi verso la purificazione in stadi successivi di morti e reincarnazioni. Ogni individuo incomincia la propria esistenza come un Mero, la casta inferiore dei contadini e dei più poveri in genere. Alla sua morte, il primo bambino che nascerà nella più vicina famiglia Lari, sentito il parere dei sacerdoti, verrà battezzato con il suo nome, in quanto si ritiene che la sua anima si sia incarnata in esso. A sua volta, il Karmismo ritiene che alla sua morte un Lari rinasca come Suri, la casta nobile che governa l'isola.

Un Suri che muoia può aspirare alla vita eterna e alla perfezione assoluta.

Questo processo non vale per i condannati a morte e per coloro che i sacerdoti ritengono indegni di salire di casta. Questo è un forte incentivo per i Liavesi a non compiere crimini e a non ribellarsi. Oltretutto, dona un enorme potere ai sacerdoti.

Il Karmismo predica la tolleranza e il rispetto per gli altri, incoraggia la laboriosità e l'onestà.

Storia: Colonizzata dopo il 600 D.S. l'isola ha conosciuto un lungo periodo di prosperità dovuto alla disponibilità di risorse naturali e di pianure da coltivare. Con l'avvento del Karmismo il sistema economico si è cristallizzato, in quanto è difficile per gli appartenenti ad una casta mutare la propria attività. Negli ultimi anni del X secolo le carestie che hanno falciato la classe inferiore hanno messo in crisi l'economia dell'isola. I sacerdoti hanno utilizzato, come valvola di sfogo della crisi seguente, un maggiore ricorso alle degradazioni di classe e un inasprimento della guerra contro i pirati.

Almasya

Posizione: Ad Est di Liava.

Orografia: Gruppo di tre isole, soprattutto montagnose (60%), con ampi tratti collinari (30%) e poche pianure presso la costa (10%).

Clima: Tropicale.

Flora e Fauna: Giungla, piante grasse, rettili ed insetti.

Popolazione: 200.000: Umani (90%), Halfling (10%) concentrati soprattutto nella capitale, Mingapore (C5) e nelle piccole cittadine sulle altre isole: Manguun (C3) e Rangok (C3). Diffusa presenza di indigeni nelle giungle che coprono l'isola.

Economia: Fiorente agricoltura, grazie ad intensivo terrazzamento delle colline al fine di coltivare il riso. Commerci con la terraferma, esportazione di prodotti dell'artigianato e della pesca, importazione di beni di lusso.

Livello tecnologico: 2 (3).

Lingua: Umano Lesiano. Umano primitivo (Umano-7) per gli indigeni.

Legge: Tribunali del popolo, dove i cittadini più saggi e anziani vengono nominati dal Raja per amministrare la giustizia. Essa consiste essenzialmente in: lavoro forzato per rifondere i danni, punizioni corporali, pena di morte per i reati peggiori. Gli stranieri armati e minacciosi non sono tollerati dalle inflessibili guardie reali.

Politica: Monarchia. Il Raja viene nominato tra il primogenito della famiglia nobile, alla morte del suo predecessore.

Forza militare: 5.000 soldati, 1.000 FM di livello Elite, 1.000 FM per metà Veterana e metà Scelta, il resto FL Medio (500 arcieri). Ben metà delle forze sono imbarcate su circa 25 galee, 30 triremi e 30 triremi leggere. La flotta di Almasya è la più potente dell'arcipelago e controlla le principali rotte, continuando a dare battaglia ai pirati che ancora infestano la regione.

Cultura: Fortemente influenzata da quella dell'Andowait, a causa della colonizzazione operata dagli Elmirati. Prevale comunque la cultura indigena, sebbene molti dei precedenti abitanti dell'isola abbiano lasciato le foreste per vivere e lavorare nelle città costruite dai nuovi coloni.

Religione: Il Libro del Veggente, nei suoi aspetti meno estremi, tra le classi superiori, animismo in quelle inferiori. Diffusa tra i selvaggi la setta degli Estirpatori, fanatici che di notte aggrediscono gli incauti viandanti per ucciderli e togliere loro il cuore al fine di divorarlo.

Storia: L'isola viene popolata dalla prima colonizzazione, ma gli abitanti locali non si evolvono ulteriormente fino all'arrivo di una seconda ondata di coloni, questa volta provenienti dagli Elmirati, nell'anno 757 D.S. Questi dissodano le pianure e terrazzano le colline, strappandole alla giungla rigogliosa, e costruiscono città. Gli indigeni prima si ribellano, poi vengono gradualmente assorbiti dalla nuova cultura, pur in una posizione sottomessa. Nel 783 D.S. Almasya si rende indipendente dopo una lunga guerra contro gli Elmirati. Ma negli anni seguenti il flagello dei pirati spinge i Raja ad allearsi con l'Andowait al fine di distruggere le basi dei predoni del mare.

Il 903 D.S. segna l'inizio del tentativo di invadere l'isola di Levantia, che fallisce al termine di sette decenni di scontri.

Nell'anno 985 il Raja Bluuk soffoca nel sangue la rivolta indigena nella seconda isola di Almasya, usandola come pretesto per ripulire la città di Rangok da un movimento indipendentista creato dal principe Kabir in risposta ai soprusi e alla corruzione della capitale. Kabir riesce a fuggire e a rifugiarsi con la sua flotta ad Ayarbor, con l'intento di lottare per rovesciare Bluuk.

Nel 992 il Raja viene ucciso dagli Estirpatori e Kabir sposa sua figlia, ottenendo il trono di Almasya.

Levantia

Posizione: E' l'isola situata più a oriente dell'arcipelago.

Orografia: Essenzialmente montagnosa (90%), con scarse pianure costiere (10%).

Clima: Tropicale.

Flora e Fauna: Giungla, piante grasse, rettili ed insetti.

Popolazione: 250.000: Umani (100%), distribuiti nelle città di Yokosan (C6), Tanasaki (C5), Taipan (C4) e Surama (C4).

Economia: artigianato, commercio (importazione di metalli, alimentari ed esportazione di legname e equipaggiamenti).

Livello tecnologico: 3.

Lingua: Umano Yapiano (Umano -5).

Legge: I reati minori sono puniti con la gogna e l'umiliazione pubblica, i reati gravi contro il patrimonio o la bancarotta con la servitù a favore del danneggiato. Reati penali gravi comportano la pena di morte per decapitazione, in pubblico.

La prostituzione è legale solo se esercitata in case di piacere autorizzate.

Occorre un permesso delle guardie cittadine per poter girare armati con più di un semplice coltello, e l'arma nobile per eccellenza, la katana, è portata solo dai Mazinkai, guerrieri mercenari spesso al soldo dei ricchi e della Irakuza.

Politica: Monarchia. Levantia è governata dall'imperatore-Dio, che ha il potere temporale e religioso sul suo popolo. L'amministrazione ordinaria nei territori viene svolta da governatori nominati da un concilio di anziani e sottoposti al veto dell'imperatore.

Forza militare: 6.000 uomini, per metà FM di livello Veterano, il resto diviso equamente tra FL Scelta e Media, con 750 arcieri. Un terzo delle forze sono imbarcate su flotta composta da 30 triremi, 36 triremi leggere, 10 Katana e 3 Tridenti.

Cultura: Ogni aspetto della società di Levantia è permeata dall'adorazione della Virtù dell'Onore, della Cortesia e della Guerra. Per un cittadino di questa isola, l'onore è *tutto*. Generalmente, chi perde l'onore e la stima degli altri si suicida in pubblico con il rito dell'Arariki, che consiste nel tagliarsi le budella. La cortesia verso gli altri, anche i peggiori nemici, è d'obbligo, se questi si comportano correttamente e onoratamente: ci sono complicati e lunghi riti da seguire per presentarsi e discutere con un'altra persona, che includono inchinarsi, usare frasi gentili, sorridere sempre ecc.

Se l'avversario perde la faccia e l'onore, allora la ferocia con la quale viene aggredito non ha pari in altre terre di Arcadia!

Le donne sono considerate esseri inferiori, ma esiste un gruppo, chiamato Figlie di Shi, composto da guerriere mercenarie, che viene molto stimato e temuto.

I Levantesi sono disposti agli intrighi e alla corruzione, basta che il questi non traspaiano a rovinare la faccia. Per questo esistono società segrete, come la Irakuza, che gestiscono le case di piacere, la 'protezione' ai commercianti, il contrabbando e l'assassinio su commissione. Molte persone in vista, inclusi alcuni governatori, sono iscritti alla Irakuza.

Religione: Fede nelle Virtù umane e nelle forze della natura. Gli dei più seguiti sono lo Spirito della Vita e della Morte, il Dio del Mare, la Virtù dell'Onore, il Dio della Guerra, il Dio della Conoscenza.

Storia: Gli abitanti originari di quest'isola si trasferirono via mare dal continente di Iridia, subendo poi una lenta evoluzione fino all'alba del X secolo, con l'arrivo dei mercanti ed esploratori Liavesi ed Almasiani. I primi hanno portato con se una cultura e nuove tecnologie che i locali hanno apprezzato. I secondi hanno tentato di invadere l'isola e soggiogarli, provocando la fiera reazione dei Levantesi e le successive guerre di liberazione. Spinti dal forte orgoglio e dalla voglia di scacciare gli invasori, i Levantesi si dedicano alla creazione di un potente esercito e di una adeguata flotta. Lavorano alacremente, accrescendo la produzione e importando o realizzando nuove tecnologie, soprattutto in campo bellico. A partire dal 973 D.S., Levantia è una nazione libera, orgogliosa e ricca, in grado di sfidare lo strapotere di Almasia e degli stessi Elmirati.

Nel 992 si profila un nuovo scontro con Almasia, ma dopo l'improvvisa morte di Bluuk, il nuovo Raja Kabir stipula uno storico trattato di pace con l'imperatore Iroshi San, suggellato dalla restituzione della mitica spada magica Kagemusha, sottratta ai levantesi da un misterioso straniero e recuperata in Almasia.