

Braara: La Storia Antica

La storia di Braara racconta di eventi persi nei meandri del tempo e ricordati solo nelle impolverate pergamene di Savess e Rocca d'Avorio.

Secoli fa, si dice duecento anni P.T. (Prima del Trattato), da est popoli colonizzatori raggiunsero le fertili coste del continente. Nessuno sa cosa li condusse ad abbandonare le loro terre spingendosi oltremare e nessuno sa più da quali terre essi arrivarono, tutto ciò di cui si ha notizia è che l'enorme flotta venne schiantata dalla più grande tempesta a memoria d'uomo, che la fece naufragare in una terra nuova.

La flotta del popolo dell'est arrivò stremata, in una terra selvaggia, abitata da nativi che si facevano chiamare Valah e da razze fino ad allora sconosciute all'uomo.

I primi anni furono duri per i coloni, conobbero la fame, la sete e la disperazione, ma ben presto riuscirono a creare qualcosa da chiamare casa, qualcosa per cui vivere e lottare. Quando i Dorsten, le Guide nella lingua dei colonizzatori, tentarono segretamente di riprendere la via del mare per tornare alla madrepatria, si ritrovarono bloccati dalla medesima violenta tempesta che anni prima li aveva fatti approdare nel nuovo continente e ancora una volta questa spinse con violenza le navi verso la costa. Vennero fatti numerosi tentativi in gran segreto, in modo da non diffondere il panico tra i superstiti, ma fallirono uno dopo l'altro, fino a far sorgere dubbi sulle naturali origini della tempesta.

Allo stesso modo, a causa dei mancati contatti con i colonizzatori, dalla madrepatria non giunsero più navi e presto i nuovi arrivati furono soli, poche migliaia in una terra ostile.

I rapporti con le tribù native si incrinarono presto, ma la tecnologia e l'organizzazione militare dei colonizzatori ebbero il sopravvento sui Valah che vennero scacciati a nord, sui Picchi Icefrag, la catena montuosa più ostile di Braara e si dice che a causa dei rigori dell'inverno, delle malattie e della guerra, in quegli anni morirono centinaia di migliaia di Valah. Ebbero più fortuna gli appartenenti alle altre razze: i territori controllati da orchi ed elfi, agli estremi opposti del continente, erano di dimensioni più ridotte, facilmente difendibili, e gli stessi popoli che li abitavano erano uniti sotto un'unica bandiera, al contrario dei Valah frazionati in decine di tribù ostili tra loro.

La situazione raggiunse infine una certa stabilità, vennero fondate le prime città, mentre la religione ufficiale veniva diffusa tra nativi. Tuttavia, eventi strani accadevano in questa terra che da subito si rivelò essere intrisa di poteri che nessuno allora conosceva.

Cominciarono a nascere persone dotate di poteri straordinari, in grado di plasmare la materia e le energie cosmiche, si diffusero santi uomini in grado di compiere veri miracoli nel nome degli dei. In poche generazioni una nuova realtà, una realtà arcana, entrò nella vita quotidiana dei popoli di Braara. La calma apparente non era destinata a durare. Dalla madrepatria, unica fonte di legittimità del dominio dei Dorsten, non si avevano notizie e dopo qualche generazione i detentori dei veri poteri, quello economico e quello militare, iniziarono a reclamare il potere per sé. Quando le notizie riguardanti la tempesta e l'impossibilità di raggiungere la madrepatria divennero di dominio pubblico la rivolta fu inevitabile.

A capo di questa si mise Lord Fabien Court'Ivere, uno dei massimi capi militari di Braara. I Dorsten, privati del loro braccio armato, furono scacciati dalle loro case e con i loro fedelissimi si rifugiarono a nord ovest, tra i Picchi d'Argento, dove sfruttarono il territorio ben difendibile per prepararsi a un altro attacco. I rancorosi Dorsten accrebbero le loro fila assoldando esperti

mercenari. Mentre il resto di Braara era dilaniato dalle lotte a causa del vuoto di potere lasciato dagli esuli Dorsten, anche i Valah si organizzarono: le tribù si riunirono sotto un'unica bandiera, guidati da un concilio di stregoni dalla mente fredda e distaccata. Gli attacchi giunsero quasi assieme e misero a dura prova le forze dei nuovi padroni di Braara. La guerra fu totale e durò per oltre un secolo, dilaniando intere generazioni di giovani e creando faide e rancori che persistono ancora oggi.

Durante la guerra gli schieramenti cambiarono spesso, gli uomini si ritrovarono a servire l'una o l'altra bandiera, ma allo stesso tempo si andavano a delineare precisi confini per le regioni in cui si erano stabiliti dei poteri forti e difficili da sradicare. Fu quando la guerra perse di significato, diventando un inutile spreco di vite e risorse, che finalmente si intavolarono le trattative di pace.

Vi erano quattro parti in campo, che durante gli anni avevano preso coscienza di sé come regioni autonome. I più importanti signori di queste fazioni si riunirono in un luogo sacro agli dei, un luogo più antico dell'uomo, conosciuto come la Vetta d'Avorio. Qui, in una trattativa lunga settimane, si stabilirono le condizioni della pace.

Il giorno della stipula del Trattato d'Avorio fu così importante dal punto di vista politico di Braara, che fu scelto come un nuovo inizio e la conta degli anni fu azzerata. Ciò accadeva 317 anni fa e vide la nascita delle regioni, dei confini e delle leggi che ancora oggi sono in vigore. A garanzia del trattato, con le risorse congiunte di tutte parti in campo, presso Vetta d'Avorio fu costruita una cittadella, Rocca d'Avorio, custodita dai più alti sacerdoti di tutte le chiese, protettrici del trattato e garanti di fronte agli dei che nessuno lo avrebbe infranto. Il trattato segnò quindi la nascita di quattro fazioni: la bellicosa Louren, la ricca e bella Velantes, l'industriosa Dorsten e la selvaggia Valah, tutte governate da un unico sovrano, eletto alla morte del precedente dai più importanti nobili delle quattro fazioni riunite a concilio presso Rocca d'Avorio.

Dal Trattato d'Avorio in poi si sono susseguiti sedici regnanti, alcuni giusti, altri inetti e approfittatori, alcuni longevi, altri ancora rimasti sul trono pochi anni.

Circa trent'anni fa la nascita a Rocca d'Avorio del culto di Asherat, l'unico dio, scacciò dalla cittadella le più alte cariche dell'antica istituzione ecclesiastica di Braara, il Tetrarchos, il quale trovò rifugio a Louren, nella cittadina di Amien al confine con Rocca d'Avorio. Secondo alcuni l'attuale controllo di Rocca d'Avorio da parte dei credenti del nuovo dio è un valido motivo per considerare nullo il potere di controllo e di garanzia del trattato, esercitato fino ad oggi dalla cittadella. Ma, per ora, le decisioni forti di Rocca d'Avorio hanno comunque permesso alla pace di resistere.

Dopo 80 lunghi anni di governo da parte di quattro generazioni di regnanti loureniani della famiglia Bryone, finalmente il circolo si è spezzato e sul trono di Braara ora siede il sapiente Lord Protettore di Dorsten, sua maestà Frederik Borell.

La diplomazia muove i suoi fili invisibili tessendo ragnatele fuori dalla portata dei più e i complotti sono all'ordine del giorno, sia a livello locale che riguardanti tutta Braara. In questi secoli sono state fondate grandi città, sono nate corporazioni che controllano l'economia, i mestieri e le arti arcane. E sono apparsi nuovi nemici.

La guerra dei Caduti

Quella che è ora conosciuta come Guerra dei Caduti è stato l'episodio bellico più tragico in termini di vite umane e risorse da che l'uomo ha memoria.

Per gli ultimi 5 anni la guerra ha imperversato per il continente. Assaltata su tutti i fronti, Braara ha rischiato in più occasioni di soccombere contro il gran numero di avversari e i loro padroni, le creature conosciute come Terhaal: i Caduti, nella lingua antica. Molte città sono state rase al suolo dal nemico, centinaia di migliaia di vite sono state spezzate nel vano tentativo di difendere le coste dall'avanzata di invasori stranieri. Gli eserciti regolari sono stati sgretolati, e per mesi singole sacche di resistenza hanno difeso i territori di Braara, combattendo palmo a palmo e rallentando il più possibile l'avanzata nemica.

Il primo avvistamento degli abominevoli Terhaal fu segnalato il 13 Septior del 314 D.T. nei pressi della cittadina di Narrock, nella porzione di territorio conosciuta come Crocevia del Tridente, allora al confine tra Valah, Louren e Dorsten

Le abominevoli creature non sembravano nuove di questo mondo. Hanno tramato per secoli per portare avanti un unico scopo: riconquistare Braara e asservirne le sue genti. I Terhaal sono esseri estremamente potenti, dotati di capacità magiche fuori dalle attuali conoscenze delle genti di Braara e impossibili da distruggere. Al primo avvistamento ne sono seguiti molti altri: in alcuni rari casi le empie evocazioni sono state fermate, ma la maggior parte delle volte queste creature sono state libere di calcare ancora una volta il suolo con i loro zoccoli fiammegianti.

Circondati da un culto violento i cui membri sono soggiogati dalla volontà dei loro padroni, i Terhaal hanno compiuto tremende devastazioni a Braara, città e villaggi sono stati rasi al suolo, guarnigioni sterminate e capaci condottieri sconfitti ed uccisi. Eserciti di invasori hanno sferrato contemporaneamente il loro attacco, riversandosi sul continente dai monti e dal mare.

Per combattere questi esseri sconosciuti è stato creato a Rocca d'Avorio un nuovo ordine: i Cavalieri del Crepuscolo, guerrieri sacri scelti, forgiati in un addestramento disumano e votati alla distruzione dei Terhaal.

Dopo anni di sofferenze, la speranza è giunta da nord. Oltre l'impenetrabile deserto di sale conosciuto come il Re Bianco, degli impavidi pionieri si sono spinti in terre sconosciute, scoprendo nuovi popoli e indagando sull'antica storia di Braara e sui tempi in cui i Terhaal furono banditi da questo piano di esistenza.

Le scoperte, accompagnate da innumerevoli avversità hanno condotto l'uomo a conoscenze fino ad allora pericolose e proibite. In un luogo perduto nel tempo conosciuto come l'Oasi dei Padri e delle Madri, l'antico patto con gli dei è stato ripristinato e gli esseri mortali sono stati finalmente in grado di soggiogare il potere della pericolosa ossidiana, il metallo divino unico in grado di ferire e distruggere un Terhaal.

A partire dal baluardo rappresentato da Rocca d'Avorio, Braara ha lanciato il suo contrattacco, ma non prima che Court'Ivere, l'antica capitale del regno, venisse distrutta in una sola notte a seguito del più empio dei riti perpetrati dal nemico.

Armate di irregolari, nuovi alleati e le rare e potenti lame di ossidiana, hanno portato il regno a prevalere sull'odiato nemico. Ogni singolo portale in grado di evocare nel continente un Terhaal è stato sigillato e nonostante rade sacche di resistenza nemiche ancora presenti, Braara si appresta a rinascere a nuova vita.

Braara oggi.



La pace non è durata a lungo, anzi si potrebbe dire che la guerra non è mai veramente finita. Alla vigilia della riconquista, un nuovo pezzo è comparso nella scacchiera; non si trattava di un pedone, ma bensì di una regina.

Conosciuta ai più come "La Dama Pallida", la contessa Katrina Nerium, leggendaria matriarca della gilda necromantica del Velo Oscuro, ha imposto un ultimatum al regno. Presentandosi come una sovrana progressista e libera dai vincoli di superstizione e dai dogmi religiosi che si espandono a macchia d'olio da Rocca d'Avorio, ha concesso un anno di tempo ai nobili del regno per capitolare ed accettare la sua figura come unica sovrana di

Braara, promettendo tempi di pace, uguaglianza e giustizia.

La contessa non morta sembra aver pianificato a lungo questo suo intervento. Dal suo lato può contare non solo di decine di migliaia di morti freschi sparsi nei campi di battaglia e nelle fosse comuni delle più grandi città, ma anche del fatto che grazie al suo immenso potere è riuscita a plasmare la trama stessa della magia che permea Braara, rendendo ogni cura magica o divina completamente inefficace.

I sapienti sono disaccordi nell'imputare all'intervento della Dama anche un altro fenomeno magico che ha scosso il regno. Dalla quasi totale scomparsa dei Terhaal e più precisamente dalla chiusura del grande portale di Court'Ivere, la magia rituale ha riscontrato un drastico intensificarsi degli incidenti. Il fenomeno è ancora in fase di studio, ma fino ad ora si sono potuti constatare alcuni fattori comuni presenti in tutto il continente: i circoli rituali risultano più deboli e il loro utilizzo è instabile e pericoloso, inoltre la magia infusa negli oggetti tende ora ad abbandonare la propria sede, rendendo ciò che prima era un arma magica un semplice pezzo di ferro di ottima fattura. Per contrastare questo fenomeno, i ritualisti del Circolo del Vuoto hanno ideato degli incantesimi per legare l'arma al suo proprietario, prevenendo in questo modo il dissiparsi della magia. Purtroppo, prima che questa soluzione venisse teorizzata, centinaia se non migliaia di oggetti magici sono tornati a essere solo dei preziosi ninnoli. L'intervento della Dama Pallida ha spezzato in due il regno. A seguito dell'incoronazione di Lord Frederik Borell di Dorsten a nuovo sovrano, le regioni scontente del risultato hanno voltato le spalle ai loro alleati, schierandosi a favore della Dama. Si sono così formati due schieramenti, sull'orlo della guerra civile. Coloro che sono leali a Re Frederik si sono uniti sotto un'alleanza che prende il nome di Sacro Baluardo. Quelli invece che prediligono il regno della Dama Pallida hanno formato un secondo schieramento che prende il nome di Fiamma Bianca.

Oramai l'anno è quasi trascorso, Braara è divisa e a oggi, una nuova guerra sembra inevitabile. Una guerra tra culture, una guerra tra religioni, una guerra che cambierà per sempre l'intero continente.



Cronologia di Eventi

Ca. 200 Prima del Trattato (P.T.): arrivo dei colonizzatori a Braara
186 P.T. : Gli esploratori si organizzano come "Occhi di Braara"
182 P.T. : I Valah sono cacciati verso le montagne
180 P.T. : Nascono i primi maghi, cominciano a manifestarsi i primi effetti divini
162 P.T. : Fondazione della Torre Silente
145 P.T. : Lo scisma: le fazioni si separano
0: Trattato d'Avorio
0-11 D.T. (Dopo il Trattato) : Re Dathos I di Velantes
3 D.T. : Fondazione di Rocca d'Avorio
11-43 D.T. : Re Karl I di Dorsten
43-72 D.T. : Regina Yvonne I di Louren
72-90 D.T. : Re Arthemis I di Velantes
90- 97 D.T. : Re Michlaus I di Dorsten
97-145 D.T. : Re Erik I di Valah
145-164 D.T. : Regina Isabella I di Velantes
164-191 D.T. : Re Savior I di Velantes
191-202 D.T. : Re Eldrich I di Dorsten
197 D.T. : Creazione dell'Ordine di Ametista
202-217 D.T. : Regina Lauralie di Louren
209 D.T. : Fondazione della Sacra Torre
217-235 D.T. : Re Noack Elmare I di Velantes
218 D.T. : Riconoscimento della Compagnia dell'Ariete
235-237 D.T. : Re Yannick Bryone I di Louren
237-272 D.T. : Re Herbert Bryone I di Louren
252 D.T. : Legittimazione dei Predatori di Von Revien
272-296 D.T. : Re Cesar Bryone I di Louren
284-289 D.T. : L'ascesa: rivoluzione religiosa di Rocca d'Avorio
296-316 D.T. : Re Nicholas Bryone I di Louren
314 D.T. : Primo avvistamento degli Terhaal
315-oggi D.T : Guerra contro i Terhaal e i loro alleati
315 D.T. : Riconoscimento ufficiale dei Cavalieri del Crepuscolo
316-oggi D.T : Re Mikhail Bryone I di Louren
317 D.T. : Istituzione della Lega Lucente

317 D.T. : Giuramento nella Valle delle Madri e dei Padri. Le razze libere ottengono il dono dell'ossidiana.

318 D.T. : I portali vengono sigillati; inizia la riconquista di Braara

319 D.T. : Re Frederik Borell I di Dorsten. Il culto di Asherat viene riconosciuto religione ufficiale di Braara

319 D.T. : La contessa Katrina Nerium, conosciuta come la Dama Pallida, concede un anno di tempo ai nobili di Braara per riconoscere in lei l'unica sovrana del continente.

319 D.T. : A seguito dell'Ultimatum della Dama Pallida, le regioni di Valah e di Louren si schierano apertamente dalla parte della contessa non morta. Braara è sull'orlo della guerra civile.

320 D.T. : L'anno attuale.

Il Calendario

Il conteggio degli anni e dei giorni, a Braara, segue un ordine preciso, imposto dai colonizzatori più di 500 anni fa. Ogni anno è composto da 13 mesi di 28 giorni per 364 giorni totali.

Si tratta di un calendario lunare e stagionale così suddiviso

Giorni della settimana:

Solarion

Ysmarion

Tarasion

Sayrion

Orairon

Emberion

Selerion

Stagioni:

Primavera: 1° di Meriantis / 7° di Iug-nor

Estate: 8° di Iug-nor / 14° di Septior

Autunno: 15° di Septior / 21° di Decar

Inverno: 22° di Decar / 28° di Fario

Mesi:

- | | |
|---------------|----------------|
| 1. Meriantis | 8. Octantis |
| 2. Apariantis | 9. Novor |
| 3. Margor | 10. Decar |
| 4. Iug-nor | 11. Ashantis |
| 5. Lurior | 12. Gheriantis |
| 6. Agarantis | 13. Fario |
| 7. Septior | |

Geografia

Il continente di Braara appare come un'isola di vaste dimensioni. L'intera porzione meridionale dell'isola appartiene al Regno di Braara, il quale è circondato per tre lati, est, sud ed ovest, dal Mare d'Ambra, mentre a nord è chiuso dalle catene montuose dei Picchi d'Argento a nord-ovest e dei Picchi Icefrag a nord-est, i luoghi più freddi dell'intero continente a causa delle elevatissime altitudini. Oltre le catene montuose, si estende quello che è conosciuto come il "Re Bianco", un immenso deserto di sale. Il nord e il sud di Braara sono collegati da un intricato complesso di cunicoli e arterie sotterranee costruite dall'industriosa razza dei Torghrad.

Negli ultimi anni il nord del continente è stato esplorato in lungo e in largo e le genti di Braara sono entrate in contatto con civiltà e razze di cui fino a poco fa si ignorava l'esistenza.

Le coste sono ostili e pericolose. A parte i principali attracchi di Velantes e qualche porto minore a Dorsten e Louren, l'intero continente è circondato da scogliere a picco sul mare, alle quali è estremamente pericoloso anche solo avvicinare un'imbarcazione.

Il Mare d'Ambra ospita tre arcipelaghi: i Denti di Squalo con l'isola Barriera a ovest, l'arcipelago delle Serpi a est davanti a Valah e quello dell'isola di Giada più a sud sempre lungo la costa orientale. Gli arcipelaghi sono sempre stati scarsamente abitati a causa dei difficili contatti con il mondo esterno dovuti all'incessante tempesta che flagella le coste e di solito ospitano spesso bande di contrabbandieri, pirati e fuorilegge di ogni sorta.

Gli Dei

In origine i popoli giunti dal mare adoravano solamente quattro dei, conosciuti fino ad allora come il Tetrarchos.

I Valah, anticamente, praticavano una religione sciamanica, legata agli spiriti degli animali e alla natura, ma ormai da secoli sono quasi interamente convertiti alla religione ufficiale di Braara. Questi quattro dei sono:

Oraira: signore della luce, della giustizia, il più puro tra i puri, protettore delle genti e flagello della morte.

Tarasyas: la bella, signora della natura, madre terra, protettrice dei campi, dei raccolti, delle foreste e degli esseri viventi.

Ysmar: il possente, protettore dei guerrieri, colui che dona forza ed coraggio in battaglia.

Sayira: donatrice di vita, la dea madre, la grande guaritrice.

Esteriormente al Tetrarchos vi sono due divinità:

Naergal: Signore della morte, l'ingannatore, il re degli immortali.

Asherat: L'unico dio, il vero dio, il signore del creato.

I Torghrad adorano un'unica divinità che chiamano Xer-Rad, venerata nella sua interezza, in quanto artefice del creato, o nei suoi diversi aspetti: portatore di luce, protettore della terra, donatore di vita o grande condottiero.

Gli Indomiti non credono negli dei. Praticano una religione legata alla natura e agli spiriti che permeano la materia e ogni essere vivente. I loro riti religiosi si confondono con l'arte arcana e

l'alchimia e spesso cambiano da tribù a tribù.

I Dalaril, che un tempo possedevano un ricco pantheon, ora adorano unicamente il dio Dalarash, il Grande Scorpione, signore dei veleni e del buio.

A seguito della comparsa della Dama Pallida e del sempre più feroce conflitto tra la chiesa monoteista di Asherat e l'antico Tetrarchos, quest'ultimo Pantheon ha ufficialmente accettato Naergal, prendendo il nome di Pentarchos.

Magia Antica

A seguito dell'inizio dell'invasione da parte dei Terhaal e dei popoli a loro asserviti, i maghi e i chierici di Braara sono andati incontro a un risveglio magico senza paragoni.

Le potenti magie usate dal nemico hanno risvegliato negli incantatori ricordi primevi, sepolti nei meandri delle loro menti, grazie ai quali sono stati in grado di comprendere la scrittura delle creature conosciute anche come Ashnaal, che i maghi delle Torri chiamano Creatori.

Lo studio di questa scrittura simbolica ha portato alla scoperta di nuovi incantesimi di Magia Antica, che, una volta appresi e consolidati nella memoria dell'incantatore, possono essere utilizzati come qualsiasi altro incantesimo da lui conosciuto.

La Torre Silente sta cercando di porre questa nuova forma di magia sotto il suo controllo, ma diatribe dottrinali e legali sulla natura della Magia Antica, nonché la guerra in corso, non hanno finora reso possibile ciò.

Le Leggi di Braara

Il Codice di Braara fu redatto ai tempi del Trattato d'Avorio e da allora ha conosciuto pochissime modifiche. Ultimamente, a seguito della ribellione alla corona da parte di una larga fetta della nobiltà braariana, i due schieramenti utilizzano un sistema di leggi basato sull'antico codice, ma con evidenti differenze.

Art. 1 Il Sovrano (Regno di Braara)

Il Regno di Braara appartiene a Sua Maestà Frederik Borell che esercita la sua sovranità attraverso i Lord Protettori.

In base al "Trattato d'Avorio" fa eccezione la libera città-stato di Rocca d'Avorio che si governa autonomamente.

Il Re è al di sopra delle leggi e ogni sua parola è un ordine.

Art. 1 Il Sovrano (Dama Pallida)

Il Regno di Braara appartiene a Sua Maestà Katrina Nerium che esercita la sua sovranità attraverso i Lord Protettori.

Il Re è al di sopra delle leggi e ogni sua parola è un ordine.

Art. 2 Concessione

Sua Maestà garantisce alle Regioni di Valah, Louren, Velantes e Dorsten l'esercizio della sovranità sul territorio a essi concesso attraverso un Lord o una Lady eletti nel proprio territorio.

Art. 3 Tutela del Sovrano

Sua Maestà può esercitare il suo potere per limitare in qualsiasi occasione la sovranità dei Lord delle singole regioni.

Art. 4 Le Gilde

Sua Maestà riconosce come istituzioni autonome le gilde iscritte allo "Statuto delle Gilde di Braara".

Ogni regolamento interno di gilda verrà approvato da Sua Maestà in persona. Ogni membro di gilda che opererà in contrasto con le leggi di Braara verrà punito secondo le norme e con l'aggravante del corporativismo.

Art. 5 Incaricati (Regno di Braara)

Sua Maestà demanda alla Milizia il potere e il dovere di garantire il rispetto delle leggi.

Sua Maestà demanda al Circolo del Vuoto l'amministrazione dei circoli rituali.

Sua Maestà demanda alla Sacra Torre il potere e l'amministrazione per tutto ciò che compete la necromanzia e la lotta contro le creature note come Antichi o Terhaal e contro i loro seguaci.

Art. 5 Incaricati (Dama Pallida)

Sua Maestà demanda alla Milizia il potere e il dovere di garantire il rispetto delle leggi.

Sua Maestà demanda al Circolo del Vuoto l'amministrazione dei circoli rituali.

Sua Maestà demanda al Pentarchos il potere e l'amministrazione per tutto ciò che compete la lotta alla falsa chiesa di Asherat

Art. 6 Le classi sociali

E' considerato "cittadino" colui il quale sia nato a Braara e abbia possedimenti nella propria fazione o colui il quale possegga un rango, anche onorario, in una regione.

E' considerato "cittadino di alto rango" colui il quale possegga almeno il quarto rango di una gilda riconosciuta o una regione.

E' considerato "cittadino marchiato" colui il quale si sia macchiato di un crimine riconosciuto. Su di lui verrà impresso un marchio a fuoco sul dorso della mano, sulla fronte o sul collo, che simboleggia la lettera "I".

E' considerato "ramingo" colui il quale sia a Braara, ma non abbia possedimenti né alcun rango, neanche onorario, in una regione.

Un ramingo o chiunque possegga un rango, anche onorario, in una gilda è considerato ai termini di legge al pari di un cittadino.

Art. 6 Le classi sociali (Regno di Braara)

E' considerato "schiavo" colui che nasce da schiavi; chi, per decisione di un giudice, debba estinguere i propri debiti; chi, per decisione di un giudice, sia stato dichiarato prigioniero di guerra. Sono altresì considerati schiavi i bambini venduti dai propri genitori entro l'età di dieci anni.

Uno schiavo deve obbedire esclusivamente agli ordini del suo padrone, non può ribellarsi né scappare, pena la morte legale per mano del suo padrone. Lo schiavo è sotto la responsabilità del suo padrone.

In caso di sentenza o interrogatorio la parola di uno schiavo non ha nessun peso giuridico. Lo schiavo deve identificarsi obbligatoriamente con un marchio a fuoco impresso sul dorso della mano, sulla fronte o sul collo, che simboleggia la lettera "S". Su ordine di un giudice può essere

imposta anche l'apposizione di un collare, amovibile solo dal proprio padrone.

Solo il proprio padrone o un giudice possono dare la libertà a uno schiavo attraverso un documento. Nel caso della morte del padrone, lo schiavo viene ereditato al suo discendente, il quale può deciderne la sorte.

Nel caso non ci siano discendenti lo schiavo si potrà ritenere libero. Quando uno schiavo è considerato libero potrà a sue spese farsi rimuovere chirurgicamente il marchio a fuoco.

Art. 6 Le classi sociali (Dama Pallida)

Nessun cittadino in vita può essere dedotto in schiavitù né privato della sua libertà per ragioni di nascita, ceto sociale e ricchezza.

Codice dei Diritti dei Cittadini

Art. 1 Parità

Tutti i cittadini nati liberi, senza distinzione di sesso o razza saranno giudicati con la stessa equità.

Art. 2 Religione (Regno di Braara)

La Chiesa dell'Unico è proclamata religione ufficiale.

Art. 2 Religione (Dama Pallida)

Il Pantheon del Pentharcos è proclamato religione ufficiale.

Art. 3 Possesso di un'arma

A ogni cittadino di qualsiasi classe sociale è consentito il possesso di un'arma. In alcuni luoghi, stabiliti da un'ordinanza scritta o indicati da un miliziano di alto rango, sarà obbligatorio tenere le armi infoderate o consegnarle all'autorità del luogo.

Fanno eccezione a questo articolo i cittadini di alto rango, i miliziani e chi detiene un permesso firmato da un alto rango miliziano.

Chi infrange questa disposizione sarà punito col sequestro dell'arma e/o un'ammenda pari a 2 dragoni d'oro.

Anche uno schiavo, autorizzato dal suo padrone, può portare un'arma con sé.

Art. 4 Difesa Personale

La difesa personale è un diritto di ogni cittadino di qualsiasi classe sociale nei limiti in cui questa è proporzionata all'offesa.

Uno schiavo non può esercitare tale diritto nei confronti del suo padrone o della famiglia del suo padrone.

Art. 5 Eredità (Regno di Braara)

Qualsiasi bene di un defunto passa automaticamente al suo erede più diretto o ad una persona designata dal defunto attraverso un documento detto testamento, stilato e firmato da un miliziano di alto rango.

Nel caso non siano presenti eredi naturali o decisi da un testamento i beni passeranno alle casse del Lord della regione a cui il defunto appartiene. Nel caso di un rammingo i beni passeranno nelle casse del Lord della regione in cui i beni si trovano.

Chiunque possegga un marchio di infamia o schiavitù è escluso da ogni eredità.

Nel caso in cui uno schiavo sia designato come erede in un testamento i beni andranno al suo padrone.

Art. 5 Eredità (Dama Pallida)

Qualsiasi bene di un defunto passa automaticamente al suo erede più diretto o ad una persona designata dal defunto attraverso un documento detto testamento, stilato e firmato da un miliziano di alto rango.

Nel caso non siano presenti eredi naturali o decisi da un testamento i beni passeranno alle casse del Lord della regione a cui il defunto appartiene. Nel caso di un rammingo i beni passeranno nelle casse del Lord della regione in cui i beni si trovano.

Chiunque possegga un marchio di infamia è escluso da ogni eredità.

Il corpo del defunto è di proprietà esclusiva della Regina Katrina Nerium. Ai familiari del defunto è riconosciuto un obolo del valore di 30 zanne d'argento al momento della consegna del corpo alle autorità

Art. 6 Libera circolazione

Ogni cittadino può circolare e soggiornare liberamente in qualsiasi parte del territorio, salvo limitazioni dovute a sicurezza, proprietà private, disposizione di un miliziano di alto rango, o ordinanze imposte dai Lord delle rispettive regioni.

Chiunque violi questa norma verrà punito con un'ammenda che va dai 5 ai 50 dragoni d'oro e/o con la reclusione e/o con l'apposizione di un marchio di infamia.

Fanno eccezione i miliziani e chi detiene un permesso firmato da un alto rango della Milizia.

Codice delle leggi

Art. 1 Infrangere le leggi (Regno di Braara)

Chi infrange le leggi incorre in un'ammenda e/o una punizione fisica e/o un marchio di infamia impresso a fuoco sul dorso della mano, sulla fronte o sul collo raffigurante la lettera "I" o nella schiavitù con annesso marchio impresso a fuoco sul dorso della mano, sulla fronte o sul collo raffigurante la lettera "S". Chiunque possegga un marchio di infamia o schiavitù perde automaticamente qualsiasi rango di gilda e della propria regione. Chiunque possegga un marchio di infamia e/o schiavitù e si macchi di un altro crimine, a prescindere dalla sua entità, sarà marchiato ulteriormente. Al terzo marchio il criminale viene condannato a morte.

Chiunque decida di togliersi o farsi togliere chirurgicamente o magicamente un marchio di infamia o schiavitù, sarà condannato a morte. Chi è complice di questo crimine seguirà la stessa sorte.

Chi non possiede conio a sufficienza per pagare un'ammenda potrà tramutare la somma stabilita in numero di frustate e un marchio di infamia o, per sentenza di un giudice, il reo potrà pagare il suo debito verso il regno o verso un singolo diventando schiavo fino all'estinzione del suo debito.

Approssimativamente 1 dragone d'oro di debito corrisponderà a un mese di schiavitù.

Art. 1 Infrangere le leggi (Dama Pallida)

Chi infrange le leggi incorre in un'ammenda e/o una punizione fisica e/o un marchio di infamia impresso a fuoco sul dorso della mano, sulla fronte o sul collo raffigurante la lettera "I". Chiunque possiede un marchio di infamia perde automaticamente qualsiasi rango di gilda e della propria regione.

Chiunque possiede un marchio di infamia e si macchi di un altro crimine, a prescindere dalla sua entità, sarà marchiato ulteriormente. Al terzo marchio il criminale viene condannato a morte.

Chiunque decida di togliersi o farsi togliere chirurgicamente o magicamente un marchio di infamia o schiavitù, sarà condannato a morte. Chi è complice di questo crimine seguirà la stessa sorte.

Chi non possiede conio a sufficienza per pagare un'ammenda potrà tramutare la somma stabilita in numero di frustate e un marchio di infamia.

Art. 2 Le accuse

E' considerata valida un'accusa diretta ai danni di un cittadino se questa viene sostenuta da almeno un cittadino o da un cittadino di alto rango o da un miliziano.

E' considerata valida un'accusa diretta ai danni di un marchiato se questa viene sostenuta da almeno un cittadino o un ramingo non marchiato.

E' considerata valida un'accusa diretta ai danni di un cittadino di alto rango se questa viene sostenuta da almeno tre cittadini di fazioni diverse, o da un cittadino di alto rango o da un miliziano.

E' considerata valida un'accusa diretta ai danni di un miliziano se questa viene sostenuta da almeno tre cittadini di fazioni diverse, o da un cittadino di alto rango o da un miliziano di pari rango.

Chi si macchierà del reato di falsa testimonianza verrà punito con un'ammenda che va dai 5 ai 20 dragoni d'oro e/o a discrezione del giudice, segnato con un marchio di infamia.

In caso di assenza degli accusanti al processo, l'accusa cadrà immediatamente.

Art. 2 Le accuse (Regno di Braara)

Un'accusa sostenuta da uno schiavo non ha nessun valore giuridico.

Art. 3 Omissione di informazioni inerenti a un reato

Chiunque, cittadino, ramingo, schiavo, marchiato o cittadino di alto rango, è tenuto ad esporre ad un miliziano qualsiasi informazione su un reato. La pena è un'ammenda che varia da 1 a 20 dragoni d'oro e/o, a discrezione del giudice, l'impressione di un marchio di infamia.

Art. 4 Interrogatorio

Un miliziano può avvalersi di doti arcane, divine o alchemiche per interrogare il sospetto su cui ricada accusa fondata.

Il suddetto accusato può sottrarsi solo se cittadino di alto rango. Un'ordinanza scritta da parte di un giudice autorizza l'interrogatorio anche su un membro di alto rango.

Art. 5 Legge del taglione

Chiunque sia in diritto e decida di rivendicare tale legge ai danni dell'accusato, potrà far infliggere da un miliziano un danno fisico pari al doppio subito.

Art. 6 Complice di reato

Chi viene riconosciuto come complice di un reato verrà punito con la metà della pena di chi lo compie, a discrezione del giudice.

Art. 7 Commissione di un reato

Chi viene riconosciuto come mandante di un reato verrà punito con il doppio della pena di chi lo compie, a discrezione del giudice.

Art. 8 Reiterazione di reato

Fatta eccezione per un cittadino di alto rango, chiunque compie lo stesso reato più volte sarà punito con il doppio della pena e un marchio di infamia.

Codice dei Reati

Art. 1 Schiavitù (Regno di Braara)

Articolo abrogato

Art. 1 Schiavitù (Dama Pallida)

La schiavitù non è consentita nell'intero regno di Braara.

Art. 2 Abuso di potere

Chi eserciti un abuso di potere verrà punito con un'ammenda che va dai 5 ai 50 dragoni d'oro, con il declassamento o espulsione dalla milizia e/o con un marchio di infamia.

Art. 3 Aggressione

Un'accusa di aggressione, per essere considerata tale, deve essere portata all'attenzione di un miliziano e, quando necessario, supportata dalla presenza di testimoni.

Un'aggressione ai danni di un cittadino o ramengo da parte di un cittadino è punita con un'ammenda pari a 6 dragoni d'oro per ferite lievi, 12 dragoni d'oro per ferite di media entità, 18 dragoni d'oro per ferite gravi.

Un'aggressione ai danni di un cittadino o ramengo da parte di cittadino di alto rango è punita con un'ammenda pari a 3 dragoni d'oro per ferite lievi, 6 dragoni d'oro per ferite di media entità e 9 dragoni d'oro per ferite gravi.

Un'aggressione ai danni di un cittadino o ramengo da parte di un marchiato è punita con la legge del taglione o un'ammenda pari a 7 dragoni d'oro per ferite lievi, 14 dragoni d'oro per ferite di media entità e 22 dragoni d'oro per ferite gravi.

Un'aggressione ai danni di un cittadino di alto rango da parte di un cittadino di alto rango è punita con un'ammenda pari a 6 dragoni d'oro per ferite lievi, 14 dragoni d'oro per ferite di media entità e 22 dragoni d'oro per ferite gravi.

Un'aggressione ai danni di un cittadino di alto rango da parte di un cittadino è punita con la legge del taglione o un'ammenda pari a 8 dragoni d'oro per ferite lievi, 16 dragoni d'oro per ferite di media entità e 25 dragoni d'oro per ferite gravi.

Un'aggressione ai danni di un cittadino di alto rango da parte di un marchiato è punita con la legge del taglione e/o un'ammenda pari a 10 dragoni d'oro per ferite lievi, 20 dragoni d'oro per ferite di

media entità e 30 dragoni d'oro per ferite gravi.

Un'aggressione ai danni di un marchiato da parte di un cittadino è punita con o un'ammenda pari a 3 dragoni d'oro per ferite lievi, 6 dragoni d'oro per ferite di media entità di 9 dragoni d'oro per ferite gravi.

Un'aggressione ai danni di un marchiato da parte di cittadino di alto rango è punita con un'ammenda pari a 1 dragone d'oro e 5 zanne d'argento per ferite lievi, 3 dragoni d'oro per ferite di media entità e 4 dragoni d'oro e 5 zanne d'argento per ferite gravi.

Un'aggressione ai danni di un marchiato da parte di un marchiato è punita con la legge del taglione o un'ammenda pari a 4 dragoni d'oro per ferite lievi, 8 dragoni d'oro per ferite di media entità e 12 dragoni d'oro per ferite gravi.

Il giudice può, a sua discrezione, aumentare le ammende fino al doppio o ridurle fino alla metà.

Art. 3 Aggressione (Regno di Braara)

In caso di aggressione uno schiavo è considerato come un "marchiato" e l'ammenda sarà pagata al suo padrone.

Art. 4 Aggressione a miliziano o cittadino di alto rango

Ogni forma di aggressione fisica o diretta a sovvertire l'ordine ai danni di un miliziano da parte di un cittadino o ramingo sarà punita con tre anni di reclusione e/o un'ammenda che va dai 20 ai 100 dragoni d'oro e/o un marchio di infamia.

Ogni forma di aggressione fisica o diretta a sovvertire l'ordine ai danni di un miliziano da parte di un cittadino di alto rango sarà punita con un anno di reclusione e/o un'ammenda che va dai 10 ai 50 dragoni d'oro e/o un marchio di infamia.

Ogni forma di aggressione fisica o diretta a sovvertire l'ordine ai danni di un miliziano da parte di un marchiato sarà punita con cinque anni di reclusione e/o un'ammenda che va dai 30 ai 150 dragoni d'oro e/o un marchio di infamia.

Art. 5 Falsificazione

La falsificazione o alterazione di documenti, monete, simboli, atti o testamenti è punibile con un'ammenda che va dai 5 ai 20 dragoni d'oro e/o un marchio di infamia.

Art. 6 Furto

Chiunque si macchi di questo reato sarà perseguito con la restituzione del maltoito più un'ammenda che va dai 5 ai 20 dragoni d'oro. In caso la refurtiva non si più recuperabile, il reo dovrà risarcire la vittima sia con l'ammenda sia con il valore dell'oggetto rubato. In tutti i casi il ladro sarà punito con l'amputazione della mano o un marchio di infamia.

Art. 7 Omicidio

L'omicidio compiuto da un cittadino o ramingo è punito con la reclusione a 10 anni e/o il pagamento di un'ammenda sino a 50 dragoni d'oro e un marchio di infamia oppure con la morte. L'omicidio compiuto da un cittadino di alto rango è punito con il pagamento di un'ammenda sino a 50 dragoni d'oro, con la reclusione fino a 5 anni e/o un marchio di infamia oppure con la morte. L'omicidio compiuto da un marchiato è punito con il pagamento di un'ammenda sino a 50 dragoni d'oro e la morte.

Art. 7 Omicidio (Regno di Braara)

Uno schiavo è considerato come un "marchiato" e l'ammenda sarà pagata al suo padrone.

Art. 8 Stupro

Lo stupro è punito con il pagamento di un'ammenda che va dai 5 ai 20 dragoni d'oro e con l'amputazione del membro maschile. Un cittadino di alto rango è invece punito solamente con l'ammenda.

Art. 9 Compravendita di oggetti illegali

Per oggetti illegali si intendono oggetti rubati o maledetti. La pena va da 5 a 20 dragoni d'oro per ogni oggetto illegale che sarà trovato al reo.

Art. 10 Utilizzo illegale della magia

Tutti coloro i cui poteri arcani siano manifesti hanno l'obbligo di far parte della Torre Silente. Coloro i quali non adempiono a tale obbligo saranno puniti con l'amputazione della mano ed un marchio di infamia o con la morte.

Art. 11 Uso e detenzione di sostanze alchemiche illegali

Sono severamente vietati la produzione, la detenzione e il commercio di sostanze alchemiche o naturali in grado di ferire, uccidere o alterare i sensi di un soggetto. La pena è di 10 dragoni d'oro per chi le produce, le commercia o le detiene. Sarà invece punito con un'ammenda di 20 dragoni d'oro chi usa queste sostanze. E' esente da alcuna pena colui il quale appartiene all'Ordine di Ametista o detiene un permesso rilasciato dall'Ordine stesso.

Art. 12 Ordalia

Un reato si considera sempre estinto se la vittima accetta e vince la sfida a duello regolare e mortale proposta dal reo. Sia la vittima che il reo potranno scegliere di combattere per se stessi o designare un proprio campione disposto a combattere e morire al posto loro. Se il Campione del reo morirà quest'ultimo sarà riconosciuto colpevole con le conseguenze del caso. Una sfida proposta da un cittadino di alto rango può essere rifiutata solo se la controparte è della stessa classe sociale.

Art. 13 Corporativismo

L'associazione finalizzata al compimento di un reato è punita con il doppio della pena prevista per il singolo reo. Se la pena prevede un marchio di infamia verrà sostituita con la pena capitale.

Art. 14 Necromanzia (Regno di Braara)

La profanazione di luoghi di sepoltura di un culto, ogni opera finalizzata alla creazione o al richiamo di creature, entità o forze non morte è considerata necromanzia e sarà punita con la morte. Questo articolo non si applica nei territori di Louren.

Art. 14 Necromanzia (Dama Pallida)

Articolo abrogato

Statuto delle Gilde di Braara

Le gilde attualmente riconosciute nel regno di Braara sono le seguenti:

- | | | |
|---------------------------|----------------------------|----------------------------|
| -Artigiani | -Gli Scudi Uniti | |
| -Mercanti | -Gli Occhi di Braara | -La Torre del Verofuoco |
| -Bardi | -Le Sentinelle | -La Sacra Torre |
| -L'Ordine di Ametista | -La Compagnia dei Sussurri | -I Predatori di Von Revien |
| -Il Tetrarchos | | -La Lega Lucente |
| -Il Culto di Asherat | -La Torre Silente | -La Regia Accademia di |
| -La Compagnia dell'Ariete | -Il Circolo del Vuoto | Studi Antichi. |
| -Le Lame | -La Torre Arcana | |
| -I Fratelli di Sangue | -La Torre Mistica | |
| | -La Torre del Gelovivo | |

DORSTEN

Abitanti: Dorsteniani

Capitale: Korbach

Città importanti: Kestel, Ulzen, Urenburg

Lord protettore: Lord Frederik Borell I, Re di Braara



Stemma e colori: Due picconi incrociati e ampolla, neri su sfondo giallo, sormontati da una corona

Schieramento: Il Sacro Baluardo

Storia: Coloro che fanno parte dell'attuale casta nobiliare di Dorsten sono i discendenti delle casate più nobili dei popoli che colonizzarono Braara secoli orsono. Al tempo della colonizzazione, quando la tempesta impedì i contatti con la madrepatria, i Dorsten (questo era il termine per indicare i lord) persero la presa su molti dei loro sudditi, in quanto i loro titoli, così lontani dalle terre d'origine, non contavano più nulla agli occhi della maggioranza delle persone. Con i loro fedelissimi si rifugiarono a nord, in terre ostili e inospitali, ma facilmente difendibili, e lì prepararono il loro contrattacco. Traditi e rancorosi, i nobili Dorsten ingrandirono le proprie fila con mercenari esperti pagati personalmente con il loro argento e si fecero strada a sud e ad est stabilizzando i propri confini.

Con il Trattato d'Avorio la regione che prese per l'appunto il nome di Dorsten divenne in breve il più grande polo manifatturiero del regno. Le montagne e le foreste fornivano le materie prime necessarie e il basso riguardo che i nobili portavano per la popolazione locale portò ad un distacco sempre più marcato delle classi sociali.

La regione di Dorsten è stata una delle ultime colpite dalla guerra. Tuttavia, a seguito di una falla nei suoi fortificati confini, un'immensa armata di uomini del nord guidata dai padroni Terhaal ha fatto breccia nella regione e ha distrutto la grande diga sul Lago dell'Alba, inondando l'intera vallata in cui sorge Kestel, la capitale della regione.

Dorsten durante la Guerra dei Caduti: la guerra non è stato l'unico problema che ha investito la regione dorsteniana durante gli ultimi anni. L'area geografica sotto il dominio di lord Frederik Borell è talmente impervia e inospitale che gli invasori hanno avuto grandi difficoltà nel penetrare nelle provincie più interne. Nonostante questo Dorsten si è vista strappare ben due importanti città. Da un lato Kestel, la capitale, inondata a seguito della distruzione della diga sul fiume Alba, è stata abbandonata e solo di recente, a seguito del defluire delle acque, i nobili locali si azzardano a portare avanti i primi progetti di ricostruzione. Dall'altro lato Ulzen, la città più orientale della

regione, caduta sotto il controllo della più grande rivolta di schiavi che Dorsten abbia mai conosciuto.

Gli sforzi bellici di Dorsten si sono concentrati in operazioni mirate portate avanti da corpi di soldati scelti, mentre nella città di Korbach ogni bottega artigiana è stata convertita per sopperire all'approvvigionamento di armi di mezza Braara. Tra le colonne di fumo e il caldo torrido delle forge, è proprio a Kestel che hanno visto la luce la maggior parte delle lame di ossidiana che hanno contribuito alla vittoria contro i Terhaal.

Dorsten oggi: gravata del peso della corona, Dorsten oggi vive giorni tetri, dai quali per un intero anno ha tentato di riemergere. L'afflusso di oro e di spoglie di guerra confluite nelle casse reali hanno fatto sì che Re Frederik Borell potesse promuovere una lunga campagna di ricostruzione delle innumerevoli ville, aziende, cave e stazioni di taglio del legname abbandonate o distrutte durante la guerra. L'esercito di Dorsten non è stato ancora in grado di riconquistare la ben fortificata Ulzen e l'attuale divisione politica del regno non ha permesso al re di richiedere l'intervento delle truppe di altre regioni in aiuto alla corona. A causa di questo Re Frederik ha investito ingenti somme per la creazione del primo esercito regolare dorsteniano. Ogni villaggio deve fornire alla corona un preciso numero di giovani uomini e donne in grado di impugnare delle armi per una leva obbligatoria di 3 anni. Anche gli schiavi possono scegliere di arruolarsi nell'esercito, riscattando la propria libertà dopo un minimo di 5 anni di servizio

Geografia: Il territorio di Dorsten è freddo ed inospitale, perlopiù montuoso, ad eccezione dei confini. Le grandi foreste primeve sono ormai un ricordo del passato e l'industria fa da padrone. Le montagne sono grandi cave, miniere sotterranee ed a cielo aperto si aprono in tutto il territorio. Le città sono fortezze dall'architettura spartana e pratica.

Aspetto: I dorsteniani hanno un aspetto decisamente diverso a seconda della propria estrazione sociale: i ricchi vestono in maniera stravagante e bizzarra, arricchendo i loro abiti con collane, orecchini, anelli, calotte di metallo. I soldati di Dorsten sono principalmente fanti pesanti, armati a spese della nobiltà, le corazze di Dorsten sono le migliori del regno sia dal punto di vista del materiale che da quello tecnologico e non è raro vedere pattuglie di soldati in armatura completa.

I poveri e gli schiavi invece sono abbigliati con vestiario di fortuna, spesso logoro o comunque fatto da tessuti poveri e scarsamente decorati, se portano armi sono spesso armi improvvise, mazze, asce, piccozze e spade corte.

Cultura: La vita a Dorsten è per l'80% della popolazione un inferno. Infatti questo 80% è composto principalmente da poveri e schiavi. I cittadini liberi di estrazione umile lavorano a ritmi massacranti nelle miniere, nelle segherie e nelle enormi fucine delle città, mentre gli schiavi svolgono lavori addirittura peggiori. Non esiste una classe media a Dorsten, le officine e le botteghe artigiane sono di proprietà dei nobili che le danno in concessione a lavoratori salariati.

Il restante 20% della popolazione vive in maniera decisamente più agiata: in questo caso la maggior parte è composta da soldati e uomini d'arme, i più ricchi dei quali sono principalmente mercenari e guardie private dei nobili, che tengono a bada gli schiavi, custodiscono le città e le miniere e grazie al loro equipaggiamento ed alla loro paga relativamente elevata riescono a mantenere un tenore di vita alto. Ad essi si aggiungono i militari di leva, il quale salario fornito dalla corona è ben più alto di quello di qualsiasi artigiano, taglialegna o minatore della regione.

Quei pochi che fanno parte della nobiltà vera e propria si ritengono superiori a tutto ed a tutti. Discendenti dalle casate più antiche, queste famiglie si sposano costantemente tra loro per non diluire il sangue nobile che scorre nelle loro vene. Possiedono il 99% della ricchezza della regione e gestiscono con pugno di ferro le vite dei loro sottoposti. Si interessano spesso di pratiche al limite della legge per arricchire il loro bagaglio di conoscenze. Praticamente ogni nobile di Dorsten, sia per moda che per tradizione, è un alchimista o un incantatore, che sperpera le sue ricchezze per ricerche al limite dell'umano. Questo ha generato leggende di vere e proprie atrocità ai danni dei loro stessi concittadini, ma ha anche portato Dorsten ad essere avanti di diverse generazioni, dal punto di vista tecnologico, rispetto alle fazioni vicine.

Economia: L'economia di Dorsten si basa principalmente sull'esportazione di legname e di prodotti finiti in metallo e sull'importazione di generi di prima necessità. L'intero sistema si basa sullo sfruttamento intensivo degli strati bassi della popolazione e di un'immensa quantità di manodopera di schiavi. Il mercato degli schiavi è uno dei più fiorenti di Dorsten, e ormai si rinuncia anche a chiedere da dove provenga così tanta "manodopera". L'asservimento della popolazione stessa, per debiti o per crimini, è all'ordine del giorno, ma voci raccontano anche di bande di predoni, che compiono continue scorribande a Valah, rapendo decine di persone per poi venderle come schiave a Dorsten. Nonostante la guerra, o forse proprio per via della guerra, l'economia di Dorsten continua a prosperare.

Leggi locali: Non vi sono leggi locali che si discostano da quelle di Braara, ma si tende a far rispettare in maniera molto più rigorosa tutti quelli che sono i diritti dei cittadini di alto rango, rendendoli quasi a tutti gli effetti intoccabili. L'unica fede che è lecito professare apertamente nella regione di Dorsten è quella in Asherat, alla quale il Re si è convertito.

Rapporti con regioni e popoli:

Velantes:

I rapporti con Velantes sono migliorati notevolmente a seguito dell'elezione di Re Frederik a nuovo sovrano di Braara. Entrambe le regioni hanno abbracciato la fede nell'Unico Dio e ricacciano i servitori della Dama Pallida con tutte le risorse in loro possesso. Le navi di Velantes che circumnavigano la penisola si fermano spesso negli scali di Dorsten per procurarsi preziose armi, armature ed i più grandi gioielli dell'alchimia moderna, lasciando in cambio grandi quantità di oro, derrate alimentari e schiavi.

Louren:

La fazione di Louren non ha digerito la perdita della corona che per 4 generazioni ha sormontato il capo dei rampolli della famiglia Bryone. Questo astio è degenerato quando Louren ha apertamente dichiarato la propria affiliazione alla Fiamma Bianca. A questo si aggiunge il rancore, soprattutto tra le alte sfere di Dorsten, ancora vivo dai tempi precedenti al Trattato d'Avorio. D'altra parte, molti poveri vedono Louren come un sogno, un luogo dove poter fuggire e vivere una vita migliore, coltivando un piccolo pezzo di terra al servizio di un signore giusto ed equo.

Valah:

Anche qui i rapporti cambiano a seconda della classe sociale. I nobili dorsteniani non credono neanche che i Valah siano uomini, semmai bestie da macello, un'infinita riserva di schiavi a cui attingere a piacimento. L'ovvia affiliazione di questi animali alla blasfema alleanza della Dama Pallida è solo un'ulteriore prova a supporto del fatto che questi selvaggi vadano spazzati via per il bene del Regno.

Al contrario, molti degli schiavi di Dorsten sono originari di Valah e bramano di tornarvi più che qualsiasi altra cosa.

Rocca d'Avorio:

I due popoli hanno sempre avuto un intensa attività commerciale, ma di recente, a seguito della conversione di Re Frederik Borell alla chiesa dell'Unico, le due regioni sono anche legate da una solida alleanza, concretizzatasi nella coalizione del Sacro Baluardo. In quest'alleanza i due popoli si pongono su un piano egualitario, anche se entrambi credono di avere il diritto di prevalere, Dorsten in quanto detentrice della corona e Rocca d'Avorio in quanto sede della Chiesa dell'Unico.

Elfi:

Non ci sono stati molti rapporti commerciali o diplomatici. Di certo alcuni nobili bramerebbero avere qualche schiavo di questa razza, ma ciò potrebbe causare dei problemi che Dorsten non si può permettere di avere, almeno non ufficialmente.

Orchi

nonostante un passato burrascoso, segnato da continui sconfinamenti, saccheggi e rappresaglie, è solo grazie agli Orchi di Murguul se la regione dorsteniana non ha dovuto sostenere attacchi dal fronte occidentale per tutta la durata della guerra. Alcuni signori della guerra orcheschi inoltre, approfittando dell'ingente quantità di oro nelle casse dorsteniane e del costante bisogno di mercenari addestrati, prestano servizio per la nobiltà dorsteniana, formando dei veri e propri piccoli eserciti privati.

Indomiti:

Sono selvaggi che attendono solo che la mano civilizzatrice dorsteniana giunga fino alle loro terre. Il loro fisico robusto è adatto al lavoro duro, tuttavia la loro mentalità bellicosa e impavida li rende estremamente difficili da tenere al guinzaglio.

Torghrad:

Il popolo Torghrad ha tanto da insegnare a quello dorsteniano e viceversa. La creatività e l'ingegno del popolo sotterraneo incutono un profondo rispetto da parte dei dorsteniani; rispetto che tuttavia non è ancora sfociato in una vera e propria alleanza.

Dalaril:

Un popolo con un estremo potenziale e segreti antichi centinaia di anni che attendono solo di essere scoperti. La lontananza geografica tuttavia rende difficile ogni rapporto, ma le differenze culturali tra i due popoli sono pressoché incolmabili e ogni dorsteniano vede i Dalaril al meglio come affascinanti animali esotici, la peggio come pericolosi adoratori della morte da passare a fil di spada.

Raiacer:

I Dorsteniani si sono scontrati molto raramente contro i Raiacer durante la Guerra dei Caduti, ma nonostante questo è rapidamente nato un astio naturale nei confronti di questo nuovo popolo recentemente entrato a far parte dello scacchiere politico di Braara. I nobili dorsteniani infatti, riconoscono nei Raiacer l'antico popolo che un tempo colonizzò Braara, al quale essi stessi si sentono ancora legati, ma non vogliono di certo rinunciare al privilegio dell'essere una minoranza ricca e pregiata, mescolandosi alla marmaglia di soldati dalla pelle dorata venuti da oltremare

Ranghi della regione di Dorsten:

- 1) Cittadino
- 2) Notabile
- 3) Savio
- 4) Landgravio
- 5) Marggravio

LOUREN

Abitanti: Loreniani (o Loresièn nella parlata locale)

Capitale: Amien

Città importanti: Le Dorat, Castel Soret

Lord protettore: Mikhail Bryone I

Stemma e colori: Chimera dorata in campo verde

Schieramento: La Fiamma Bianca

Storia: Le nobili famiglie a capo della regione di Louren discendono da alcuni dei più alti ufficiali militari a comando delle truppe che colonizzarono Braara secoli fa. Questi, durante i primi anni di guerra di conquista contro i Valah, furono tenuti all'oscuro dell'effettiva situazione, ovvero che la grande tempesta impediva i collegamenti con la madrepatria e che loro sarebbero rimasti isolati a Braara apparentemente per l'eternità. Quando lo vennero a scoprire la loro fedeltà nei confronti dei nobili Dorsten iniziò a vacillare e non ci volle molto perché i capi militari iniziassero a prendere coscienza della loro importanza, in confronto a quella di una nobiltà non più supportata dalla madrepatria. La rivolta fu inevitabile. A capo di quest'ammutinamento si pose Lord Fabien Court'Ivere che in breve scacciò a nord i Dorsten e conquistò sotto la sua bandiera una grossa fetta del territorio di Braara, ponendo anche le basi per la fondazione dell'ormai distrutta città di Court'Ivere, che da lui prese il nome. Stroncato dal morbo di Valah in giovane età, lord Fabien non riuscì a completare la sua conquista e le famiglie dei suoi sottoposti cercarono disperatamente di riempire il vuoto di potere generatosi. Questi scontri interni causarono un arresto dell'espansione di Louren e crearono alcune delle faide storiche, che si protraggono fino ad oggi tra i nobili loreniani. L'espansionismo di Louren fu definitivamente arrestato dal Trattato d'Avorio.

Louren ha avuto la fortuna di detenere la corona di Braara per 4 generazioni, questo grazie alle abilità diplomatiche dei suoi araldi, agli intrighi tessuti dalle sue spie ed al gran numero di famiglie di sangue blu che hanno scritto il loro nome nella storia.

Louren durante la Guerra dei Caduti: Louren è la regione che ha subito maggiori danni a causa della guerra. Priva di difese navali, è stata invasa in maniera massiccia su più fronti e la grande cittadella di Castel Soret, baluardo meridionale della regione, è andata perduta dopo un lungo e sanguinoso assedio. Le campagne di Louren divennero insicure, i villaggi annientati quotidianamente dall'avanzata nemica, con legioni di profughi che hanno cercato speranza altrove.



La guerra ha anche portato alla quasi totale estinzione della casa reale dei Bryone, caduti vittima di un imboscata durante la loro fuga verso Rocca d'Avorio. L'unico membro della famiglia che si era rifiutato di abbandonare le terre al nemico è stato il figlio primogenito del fu Re Nicholas I, il Principe Mikhail Bryone, il quale ha radunato ogni uomo ed ogni donna abile a cavallo creando "I Figli della Chimera", la più grande e importante forza di resistenza sorta fino ad ora nell'intero regno.

Dopo mesi relativamente positivi, il disastro si è però abbattuto sulla capitale: un'enorme colonna di fuoco ha dilaniato il castello di Court'Ivere e un grande portale è comparso nel luogo un tempo occupato dai torrioni e dai bastimenti. In breve la regione divenne il cuore pulsante dell'invasione nemica e solo al termine della guerra l'enorme portale è stato sigillato, ma della ricostruzione della città ancora non se ne parla. La tragedia che si è scatenata sul popolo loreniano ha plasmato ogni singolo uomo o donna ancora in vita, costringendo la nobiltà a scendere a patti moralmente discutibili per assicurarsi la sopravvivenza. Mikhail Bryone ha ufficializzato la sua alleanza con la maledetta baronia di Daggerford, riconfermando il barone non morto come suo vassallo.

Louren Oggi: Delle enormi foreste e delle sconfinate pianure coltivate della louren di mezzo decennio fa ora rimangono solo i ricordi. Dalla città di Amien, nuova capitale della regione e sede del neonato Pentarchos, la nobiltà loreniana è protagonista di una delle più accese lotte generazionali che si siano mai viste. Da un lato i vecchi nobili, attaccati alle tradizioni storiche di Louren che loro stessi hanno per anni calpestato per convenienza. Dall'altro i giovani e i nobili di recente elezione, più che altro ufficiali dei Figli della Chimera innalzati al rango nobiliare dal principe Mikhail. Louren è preda di grandi cambiamenti, nella cultura, nella guerra e nella religione. La popolazione ha difficoltà ad aderire a questi cambiamenti repentini.

L'alleanza con la Dama Pallida e con la Baronia di Daggerford, nonché la legalizzazione del culto di Naergal sono certamente i fattori che hanno contribuito di più alla rivoluzione culturale che louren sta vivendo in questi mesi.

In mezzo a questo turbinio di cambiamenti, Mikhail Bryone tenta di ripristinare la sua autorità nei confronti dei suoi vassalli, molti dei quali tuttavia hanno in maniera più o meno plateale, di non appoggiare il Lord Protettore nella sua crociata contro la Chiesa dell'Unico e la Corona di Braara. Un grande cambiamento avvenuto di recente a Louren è certamente l'abolizione della schiavitù. La regione è infatti la prima a Braara a utilizzare i non morti forniti da Daggerford per svolgere i lavori più pesanti. I non morti sono confinati nelle aree esterne alla città (piantagioni, segherie, miniere) e sono posti sotto la supervisione di potenti necromanti o sacerdoti, chiamati Guardiani dei Cancelli, che fungono anche da emissari e ambasciatori della Dama Pallida nei vari borghi e città della regione e si assicurano che i corpi nei cimiteri non vengano trafugati.

Geografia: Louren possiede in assoluto il territorio più esteso di Braara. Un tempo era possibile scorgere ovunque ampi campi coltivati, vigne nelle grandi tenute di collina ed estese piantagioni, ora quasi tutto distrutto dopo anni di sanguinosi combattimenti. Le vie di comunicazione a Louren sono molto ramificate, aspetto che ha favorito i rapidi spostamenti e le incursioni dei Figli della Chimera. Internamente la regione è ulteriormente suddivisa in feudi di diverse dimensioni in mano alle numerose famiglie nobiliari, molte delle quali sono ora disperse o estinte.

Aspetto: I loreniani possiedono una suddivisione sociale molto netta ed in cui è difficile scalare i gradini. Non esiste una classe media ed a causa di questo si nota una notevole differenza di aspetto tra la popolazione più e meno abbiente. Il grosso della popolazione è abbigliata in maniera umile,

con tuniche, camicioni, farsetti di tessuti economici e poco eleganti. Diversa è la situazione all'interno delle numerose corti, dove si fonde uno stile lussuoso ad uno dettato dalla tradizione militare della regione. Al di fuori delle situazioni di battaglia i nobili loreniani indossano vesti in velluto e broccato che comunque mantengono una sobrietà molto maggiore dei ricchi vestiti dei loro vicini velantiani, in modo che i loro abiti non li intralcino in caso sopraggiunga la necessità di combattere o duellare. Tradizionalmente, i guerrieri loreniani hanno sempre mostrato una predilezione per armature pesanti in maglia o a piastre metalliche, accompagnate da ogni genere di arma o scudo. A seguito dell'ultima guerra tuttavia, sempre più uomini in arme preferiscono un armamentario più leggero e comodo, con abbondante utilizzo delle armi da tiro, un tempo considerate vili e poco adatte alla guerra tra nobili. All'esterno delle città, nelle campagne e in quelle che furono le grandi piantagioni, si trovano i membri dello strato più basso della popolazione.

Cultura: Louren è una regione a forte tradizione militare e cavalleresca. La nobiltà di nascita e l'onore cavalleresco sono alcuni dei valori più importanti insegnati ad ogni giovane rampollo loreniano. Gli strati più umili della popolazione provano un misto di rispetto e timore nei confronti degli stoici e severi signori di Louren. Il comportamento dei nobili in pubblico è sempre impeccabile, l'aspetto di facciata è estremamente importante e un nobile o un cavaliere non farebbero mai nulla in pubblico che screditasse il proprio nome o quello della propria famiglia. La famiglia è un altro valore estremamente importante, ogni nobile capostipite di una grande casata non prende mai le decisioni da solo, ma si circonda dei suoi familiari più stretti che vanno a formare un'organizzazione che usa il proprio potere per arrivare a qualsiasi obiettivo, lecito e non. Le antiche faide tra le famiglie sono ancora accese e gli intrighi, le accuse e i tradimenti sono all'ordine del giorno a Louren.

I loreniani sono un popolo che crede fermamente nella supremazia della razza umana, per questo motivo le altre razze non sono viste di buon occhio e spesso vivono ai limiti della società, in ghetti e quartieri appositi, relegati ai lavori più umili.

Economia: La produzione di Louren si concretizzava principalmente in derrate alimentari prodotte nei grandi campi della regione, insieme a vino, birra e tessuti. La ricchezza di Louren ha origine soprattutto dalla tassazione della popolazione estremamente numerosa e dai pedaggi riscossi dai nobili in ogni singolo feudo. La mancanza di un ceto medio ha fatto in modo che il commercio venisse gestito direttamente dalle casate nobiliari. Questo avviene principalmente via terra e serve a procurarsi tutta quella serie di beni che il territorio di Louren non permette di possedere: pelli, metalli, armi, legname, gioielli, schiavi e così via. Il commercio via mare, già prima estremamente ristretto a causa dei costanti attacchi dei pirati e del predominio velantiano, è stato ora completamente azzerato dalle incursioni dei raiacer.

Leggi locali: Louren aderisce al codice di leggi promulgato di concerto da Mikhail Bryone, Il Concilio del Gelo di Valah e la Dama Pallida. Qui la legge viene fatta rispettare in maniera diversa a seconda della classe sociale e vengono ancora di più accentuati i vantaggi degli alti cittadini.

Rapporti con regioni e popoli:

Velantes:

I velantiani sono da sempre i nemici storici di Louren. Il loro passato è costellato da numerose battaglie per incrementare i rispettivi territori. Solo dopo il Trattato d'Avorio queste battaglie sono apparentemente terminate, ma i dissensi e le gelosie sono rimasti ancora vivi nel sangue delle due regioni più ricche di Braara. Durante il precedente regno di re Nicholas sono stati mantenuti tutto sommato buoni rapporti, ma si dice che sia stato solo perché il re bramava la flotta marina di Velantes. Ora che Velantes è apertamente schierata a favore dell'usurpatore Frederik Borell, tutto l'astio represso dai loureniani nei confronti dei loro vicini può finalmente trovare il giusto sfogo

Valah:

I rapporti con i Valah dopo il Trattato d'Avorio sono rimasti sostanzialmente neutrali, ma di recente i due popoli si sono avvicinati grazie ai propri scopi comuni. Essendo anch'essi parte della coalizione della Fiamma Bianca, i Valah sono al momento i più fidati alleati di Louren.

Dorsten:

Per anni la diplomazia ha fatto di tutto per mantenere buoni rapporti con questa regione, proponendo pedaggi agevolati, esclusiva sul commercio via terra e prezzi di favore. Ma a seguito del complotto che ha portato Frederik Borell a ottenere la corona di Braara, i rapporti tra le due regioni sono sull'orlo di un conflitto su vasta scala.

Rocca d'Avorio:

Louren è Rocca d'Avorio non hanno mai intessuto buoni rapporti. L'influenza del Tetrarchos (ora Pentarchos) nella politica loureniana ha sempre fatto in modo che i nobili, legati alla vecchia fede, non vedessero di buon occhio gli usurpatori della chiesa dell'Unico. I rapporti si sono inaspriti durante la guerra dei Caduti, quando Rocca ha apertamente condannato le scelte compiute dal Principe Mikhail, in relazione alla sua rinnovata alleanza con la Baronia maledetta di Daggerford. Ora le due potenze si trovano ai vertici opposti dei loro rispettivi schieramenti e sono pronte a far valere le proprie ragioni sul campo di battaglia se necessario.

Elfi e Orchì:

Queste regioni mantengono un rapporto di neutralità tra loro.

Indomiti:

Dopo iniziali attriti con il popolo indomito, i Figli della Chimera hanno combattuto fianco a fianco con le tribù al di là del Re Bianco. Tuttavia le diversità culturali tra i due popoli li rendono completamente incompatibili in un periodo di pace.

Torghrad:

Un popolo industrioso ed efficiente, che purtroppo ha paura di esporsi nella politica dell'intero continente. Se questi uomini sotterranei credono che le loro caverne li salveranno dalla sete di potere di Rocca d'Avorio e di Dorsten, si sbagliano di grosso.

Dalaril:

Avvelenatori, cospiratori, vessatori della popolazione. Nonostante le apparenti somiglianze tra loreniani e dalaril i due popoli non si vedono di buon occhio. Tuttavia al momento si ritrovano politicamente nello stesso schieramento e per fortuna, le oltre mille miglia di distanza tra i loro territori, hanno contribuito alla quasi totale assenza di incidenti diplomatici che potrebbero compromettere i rapporti tra questi popoli.

Raiacer:

Solo uno dei tanti compromessi a cui il popolo loureniano ha dovuto sottostare. Quelle migliaia di uomini d'arme addestrati e privi di paura, un tempo soggiogati dai potenti Terhaal, erano un'arma troppo preziosa per farli cadere in mano avversaria. Così Louren si è offerta di difendere le pretese dei Raiacer sulla città di Capo d'Ambra (ora Capo Dorato), in cambio dell'alleanza degli stranieri dalla pelle dorata.

Ranghi della regione di Louren:

- 1) Cittadino
- 2) Notabile
- 3) Cavaliere/Dama
- 4) Nobile
- 5) Signore

VALAH

Abitanti: Valah

Capitale: Yegorev

Tribù importanti: Skan, Jeghen, Welsk

Lord protettore: Lars Hadrada

Stemma e colori: Castello di ghiaccio blu su sfondo grigio

Schieramento: La Fiamma Bianca

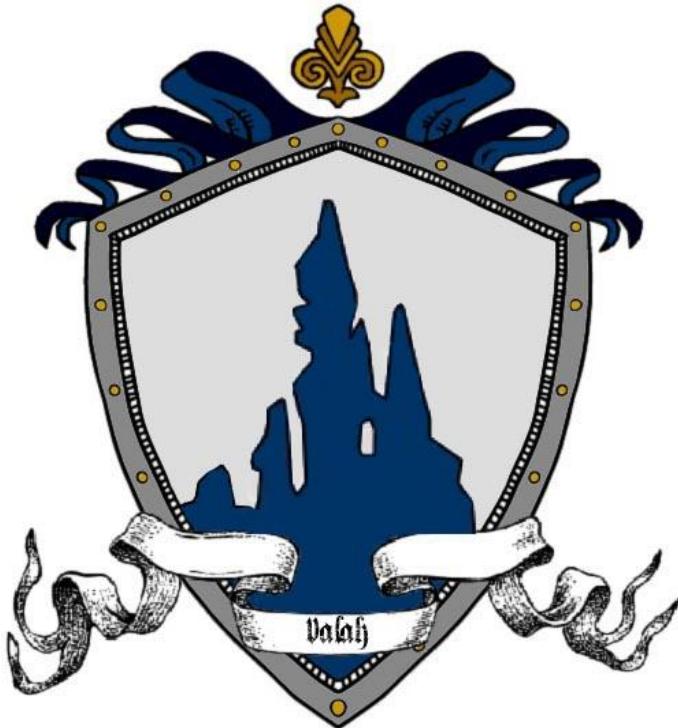
Storia: Tra tutti gli abitanti di Braara, i Valah sono di certo la popolazione più antica. Inizialmente possedevano tutte le terre del regno con le loro numerose e variopinte, ma sparpagliate, tribù. All'arrivo dei colonizzatori d'oltremare però, le divisioni e l'inesperienza li portarono a perdere una battaglia dopo l'altra, venendo infine schiacciati al nord sulle montagne, dove tutt'ora risiedono.

Si dice che il primo mago apparso nel regno di Braara fu proprio uno sciamano valah. Costui, noto come Hargin Cuore Freddo, riuscì ad unificare, attraverso il suo potere innato e la sua straordinaria intelligenza, numerose tribù sotto il suo controllo, gettando così le basi per un regime magocratico che si concretizzò solo a seguito del Trattato d'Avorio. I valah sono tutt'ora comandati da un Concilio di maghi a cui è però vietato avere ranghi di gilda fino al termine del mandato, che di solito è a vita.

Valah durante la guerra dei Caduti: Le terre di Valah sono state flagellate dalla guerra fin dai primi attimi e la capitale è caduta e stata cinta d'assedio. Il Concilio del Gelo ha invocato la chiamata alle armi rivolta a tutte le tribù della regione, ma la quasi totalità delle tribù dell'ovest non è arrivata in tempo e la città è caduta in mano nemica. A seguito della sconfitta i superstiti del Concilio del Gelo si sono sparpagliati. Le tribù dell'ovest si sono radunate attorno alla figura di Einar Grinbergen della tribù di Skan, che ha radunato sotto il suo comando il più vasto esercito che Braara sia riuscita a reclutare dall'inizio della guerra. Forte della sua armata e della scomparsa del Concilio, Einar si è nominato Lord Protettore di Valah, mettendo la parola fine alla magocrazia che aveva governato queste terre.

Un frammento del Concilio del Gelo, guidato dall'anziana Astrid Illmaustrung, è riuscito a riorganizzarsi nell'est della regione. Affermando di possedere prove inconfutabili sulla colpevolezza di Einar Grimbergen, ha mosso le tribù fedeli alla magocrazia a muovere battaglia contro l'usurpatore. Grazie a potenti alleanze i maghi del concilio sono riusciti a prevalere sulle armate di Grinbergen, ripristinando ancora una volta il tradizionale governo delle terre Valah.

Valah oggi: La fine della guerra dei Caduti ha segnato per Valah anche la fine della guerra civile. Il



Concilio del Gelo ha sottomesso le tribù dell'Ovest e accettato la resa di Grinbergen. I saggi membri del Concilio hanno ritenuto più opportuno un trattamento di favore nei confronti del loro nemico, che manteneva comunque forti supporti nell'ovest della regione, pertanto Einar Grinbergen, a seguito della conferma del suo giuramento di fedeltà, è stato nominato guardiano del confine occidentale di Valah, e sotto il suo comando è stato posto un vasto esercito che presidia il fronte con Dorsten. Oggi più che mai Valah è la terra delle seconde possibilità, accogliendo quotidianamente esuli di Rocca d'Avorio, di Velantes e di Dorsten che non piegano la testa di fronte allo strapotere del Re e della Chiesa dell'Unico. Come prevedibile, Valah si è sentita minacciata dall'elezione di un sovrano dorsteniano e delle leggi promulgate dalla corona di concerto con la Chiesa dell'Unico che rischiano di reprimere ogni traccia dell'antica tradizione dei veri Braariani. Per questo la regione si è immediatamente unita alla coalizione della Fiamma Bianca, esercitando forti pressioni sulle regioni limitrofe e diventando in breve una vera e propria spina nel fianco di Re Frederik Borell.

Geografia: Valah è una regione prevalentemente montuosa, il suo territorio è tra i più vasti, ma è poco popolato per via del clima freddo e inospitale. Le genti che lo abitano sono temprate dai rigori di un inverno perenne.

La scarsità di mezzi e vie di comunicazione rende estremamente isolate le tribù. Le città più importanti sono state costruite nelle poche zone pianeggianti circondate dalle montagne, dove la popolazione è riuscita a coltivare piccoli appezzamenti. Nonostante tutto, questo territorio dal clima estremo è molto ben conosciuto dalle sue genti e ha permesso ai Valah di controllare un'area inespugnabile. Chiunque abbia tentato di conquistare questa regione è morto nelle imboscate degli stretti passi montuosi, sotto le valanghe provocate dalle scaltre sentinelle Valah, assiderato o sotto i colpi di ascia o martello nel caso dei pochi fortunati sopravvissuti.

Aspetto: I Valah sono un popolo variopinto e multietnico. A causa del freddo e della scarsa tecnologia vestono principalmente con spessi strati di indumenti, pellicce di animale ed indossano prevalentemente armature di pelle e di cuoio, arricchite da inserti metallici e parti animali come zanne, artigli, ossa e pelli. Le armi preferite dai guerrieri valah sono le asce, le mazze e gli archi, ma essendo una regione che abbraccia numerosi reietti non mancano le altre armi.

Cultura: I valah sono un popolo tribale, estremamente legato alla cultura antica ed alle tradizioni. Il valore principale dei Valah è la libertà, seguito dalla forza e naturalmente i Valah non praticano la schiavitù. In ogni occasione si rifiutano di consegnare nelle mani della legge un ricercato che finirebbe dietro le sbarre, preferiscono dare rifugio ad un fuggiasco delle altre fazioni a patto che rispetti per sempre le loro leggi. Valah diventa così, a tutti gli effetti, la terra delle seconde possibilità.

Non vi sono distinzioni tra razze e sessi. Orchi ed elfi sono estremamente rispettati in quanto, insieme ai Valah, sono le creature che originariamente popolavano il regno di Braara prima dell'arrivo dei conquistatori d'oltremare.

Il rapporto dei Valah con la natura è secondo solo a quello degli elfi. Nonostante la natura gli sia ostile, essi la rispettano e cercano di vivere in modo quanto più possibile armonioso con essa, limitando gli sprechi ed utilizzando le risorse nel modo più morigerato.

I Valah sono anche un popolo guerriero ed alcune tribù, specialmente quelle di confine, sono note per la ferocia e il coraggio in battaglia.

Economia: I Valah vivono principalmente di caccia, di un'agricoltura che si sviluppa solo in alcune zone e per brevi periodi e dell'allevamento di animali di alta montagna (capre, yak, mammut ecc...). I rapporti commerciali sono ridotti al minimo e sono quasi unicamente in uscita. I Valah esportano pelli, birra, metalli e minerali preziosi. Tra le varie tribù è ancora molto in uso il baratto.

Leggi locali: Le leggi di Valah si sono discostate dal codice di Braara per allinearsi alle modifiche introdotte dalla Fiamma Bianca. Le regole vengono fatte rispettare in maniera più semplice, meno burocratica ed a volte più brutale.

La schiavitù, tra le genti di Valah, non è mai stata permessa. Inoltre nessun'altra fazione può pretendere l'estradizione di un ricercato se questo ha varcato i confini di Valah.

Le pene più comuni tra le genti del nord sono l'esilio, la mutilazione e la morte. La prigonia viene inflitta solo in caso di estrema necessità, ma si dice in giro che i Valah preferiscano dare la morte invece che conferire questa pena.

Rapporti con regioni e popoli:

Dorsten:

Nonostante il trattato, le ostilità con i dorsteniani non sono mai cessate a causa delle continue razzie dei cacciatori di schiavi a scapito delle tribù di confine, con le conseguenti rappresaglie da parte dei Valah e le costanti incursioni per liberarli. Il clima tra queste due fazioni rimane teso da parecchio tempo e ora che esse si trovano schierate su fronti opposti alla vigilia di una guerra, i Valah non vedono l'ora di sanare innumerevoli antichi torti mai vendicati.

Louren:

Da sempre neutrali a causa degli scarsi contatti tra le due regioni, ora Valah si trova schierata al fianco di Louren. Le tribù Valah apprezzano lo spirito combattivo e la tradizione guerriera dei Loureniani, nonché l'ideale dietro alla creazione dei Figli della Chimera, che ha concesso a numerosi cittadini una seconda possibilità. Sotto altri punti di vista però le tradizioni loureniane, conservative e oligarchiche, non sono molto congeniali alla mentalità del Valah medio.

Velantes:

I velantiani sono stati gli unici partner commerciali dei Valah per molto tempo. Nonostante questo vengono visti con sospetto a causa del loro eccessivo attaccamento al denaro ed al loro discutibile commercio di schiavi. Ora che Velantes ha giurato fedeltà a Re Frederik Borell, schierandosi con il Sacro Baluardo, i rapporti tra le due regioni sono più tesi che mai.

Rocca d'Avorio:

I Valah sono stati uno dei popoli più colpiti dall'ondata di missionari avoriani che hanno lasciato le mura di Rocca a seguito dell'Ascesa della chiesa dell'Unico. Le due regioni hanno inizialmente intessuto buoni rapporti. Adesso, a seguito dell'inasprimento della politica avoriana nei confronti degli stranieri e di coloro che ancora seguono la vecchia fede, le due potenze si sono allontanate e hanno preso stabile posizione in due diversi schieramenti politici.

Elfi:

Vi è una sorta di rispetto reciproco tra i Valah e gli elfi. Il motivo di questa pseudo alleanza risiede nel profondo rispetto per la natura e le creature del regno. Non vi sono numerose occasioni di

incontro tra i due popoli, ma possiamo dire con certezza che, quando vi sono state, hanno sempre avuto un buon esito.

Orchi:

Queste due regioni si trovano agli opposti estremi di Braara. Non ci sono stati molti scambi commerciali o diplomatici, dunque è possibile definire il loro rapporto neutrale.

Indomiti:

Il fiero popolo indomito è ciò che più si avvicina ai valah delle origini. Il loro contatto con la natura e con gli spiriti incutono un profondo rispetto al popolo Valah, che rivede in essi i propri antenati. Questa affinità culturale è sfociata in una vera e propria alleanza militare.

Torghrad:

Schivi ed inospitali, i torghrad vivono per sfruttare la terra fino allo sfinimento, senza rispetto per le generazioni future. Questa avidità prima o poi gli si rivolterà contro.

Dalaril:

Pelle velenosa e lingua biforcuta, questi elfi sono infidi e pericolosi. I loro stile di combattimento è subdolo, la loro cultura oppressiva, la loro mentalità irrispettosa del prossimo. Valah e dalaril difficilmente vanno d'accordo, ma nonostante questo si trovano dallo stesso lato della barricata nell'imminente guerra.

Raiacer:

Questi stranieri dalla pelle dorata suscitano nei Valah sentimenti contrastanti. La loro somiglianza con i signori dorsteniani e le atrocità compiute durante la guerra sono difficili da dimenticare, tuttavia i Valah riconoscono che i Raiacer sono un popolo che un tempo è stato schiavo e che ha di recente ottenuto la libertà. È giusto dare loro una possibilità di integrarsi nel mondo.

Ranghi della regione di Valah:

- 1) Cittadino
- 2) Notabile
- 3) Discepolo dell'Inverno
- 4) Figlio del Ghiaccio
- 5) Lupo del Gelo

VELANTES

Abitanti: Velantiani

Capitale: Savess

Città importanti: Ajustre, Lerida

Lord protettore: Hidalgo D'Altacosta

Schieramento: Il Sacro Baluardo

Stemma e colori: Sirena nera in campo viola e blu



Storia: La storia antica rivela come la maggior parte delle navi arrivate nel continente di Braara fossero state progettate e costruite dai capostipiti degli attuali velantiani. Nel corso del tempo questo popolo di mercanti, corsari e marinai è riuscito a ritagliarsi un proprio territorio lungo la costa sud ed a stabilire la propria egemonia nel campo navale.

Durante le guerre a seguito della cacciata dei dorsteniani, i velantiani cambiarono spesso bandiera, a seconda della convenienza economica del momento. Solo nell'ultimo periodo gli abitanti della regione iniziarono a prendere coscienza di sé e della propria indipendenza. I mercenari velantiani, che fino ad allora avevano combattuto sotto vessilli stranieri, furono assoldati direttamente dai più ricchi mercanti e capitani della stessa regione di Velantes, facendola entrare prepotentemente nello scacchiere politico e militare del regno e strappando grandi porzioni di territorio alla vicina Louren.

A seguito del Trattato d'Avorio Velantes ottenne l'accesso esclusivo alla maggior parte degli scali navali del continente, stabilendo negli anni un predominio economico motivo di vanto e di potere. In poco tempo si formarono inoltre numerose bande di pirati, pronte a depredare qualsiasi nave veleggiasse sotto i loro occhi, ma con una particolare ferocia quando quest'ultima non possedeva i vessilli di Velantes. La piaga dei pirati per i velantiani fu risolta dall'attuale lord, Hidalgo D'Altacosta. Tra i vicoli delle città del sud serpeggiava la diceria che Hidalgo stesso fosse un pirata da giovane e che, per questo motivo, solo lui sia riuscito ad aprire un dialogo con il portavoce dei pirati velantiani, tale capitano Julio Hernande detto il "Rosso".

Velantes durante la guerra dei Caduti:

Dopo la sconfitta della flotta velantiana alle Isole Barriera, l'intera costa della regione è stata sottoposta a un invalicabile blocco navale da parte della flotta Raiacer. Le città costiere, compresa la capitale, sono sotto assedio su più fronti e la bella Capo d'Ambra è caduta in mano nemica. Le caotiche città velantiane tuttavia non sono state facili da conquistare e tra i vicoli e le piccole vie spesso si è combattuto casa per casa.

Per oltre un anno, Hidalgo d'Altacosta ha lasciato le terre di Velantes e condotto una strenua resistenza navale al fianco dei corsari dell'Arcipelago di Giada. Il finanziamento di questa

campagna militare ha portato le casse velantiane allo stremo. La Banca di Savess, cuore pulsante dell'economia velantiana, è stata segretamente svuotata dallo stesso Lord Protettore, che ha portato via con sé il più grande tesoro che Braara abbia mai visto. L'assenza del Lord Protettore dalla sua terra natia ha causato non poco sconforto negli animi velantiani, soprattutto nella ricca borghesia, motore della regione, che si è vista derubata dei propri averi per permettere a Hidalgo di finanziare la sua guerra sul mare. In più di un'occasione il malcontento si è trasformato in vera e propria rivolta. Arrivati all'orlo del collasso una grande notizia ha portato nuovo fervore nel popolo velantiano: la flotta di Hidalgo, alleata a quella Dalaril e da questa rifornita del potentissimo kaylor, una sostanza esplosiva e incendiaria, ha completamente distrutto le navi raiacer al largo dell'Isola delle Serpi, spezzando il blocco navale che per due anni ha completamente bloccato il commercio della regione.

La riconquista di Velantes è stata lunga e faticosa e ad oggi non si è ancora conclusa.

Velantes Oggi:

Dopo il suo ritorno a Velantes, Lord Hidalgo ha immediatamente appoggiato la linea della Chiesa dell'Unico, annunciando la sua conversione e proclamando il culto di Asherat come unico culto ufficiale in tutta la regione. La linea politica è stata confermata al momento dell'elezione di Re Frederik Borell, a seguito della quale Velantes ha preso chiaramente posizione contro la Dama Pallida e soprattutto contro il suo avversario storico: Louren.

La regione affronta oggi uno dei periodi più difficili della sua storia. La flotta velantiana è composta principalmente da corsari dell'Arcipelago di Giada, forti del proprio potere militare ma poco propensi a seguire le regole civili delle grandi città di mare di Velantes, i capitani alleati di Hidalgo spadroneggiano nei centri costieri, a discapito della popolazione e forti dei titoli politici e della grazia plenaria concessa dal Lord Protettore a seguito dei loro servigi prestati durante la guerra. La maggior parte dei commerci ora è gestito da piccole realtà locali e questo impoverisce le casse della fazione. È ora più netta che ma la differenziazione tra la parte costiera della regione, più malfamata e caotica e le province più interne, culturalmente più colte e politicamente più stabili. Come se non bastasse, i rivali di Velantes fanno di tutto per impedire a Hidalgo di rientrare in possesso di tutte le terre perdute durante la guerra, tra cui la grande città di Capo d'Ambra, ora rinominata Capo Dorato dagli invasori Raiacer che si sono stabiliti dietro le grandi mura cittadine.

Geografia: Velantes occupa quasi per interno il sud del regno di Braara. Il clima mite e il territorio prevalentemente pianeggiante la rendono ideale anche per numerose colture durante la stagione della semina. L'inverno però può essere rigido per via delle correnti e dei freddi venti che soffiano da sud dell'oceano. Le strade e le vie di comunicazione sono ben organizzate. La regione velantiana può contare, tuttora, su una notevole densità demografica, pari solamente al regno confinante di Louren.

Aspetto: I velantiani che abitano la costa si suddividono prevalentemente in mercanti dalle ricche e adornate tuniche e uomini di mare, siano essi corsari, marinai o pirati. Il loro aspetto è dunque variopinto a seconda della classe sociale di appartenenza. Principalmente amano vestirsi di tessuti leggeri e freschi. Difficilmente si vedrà un guerriero di Velantes corazzato pesantemente, visto che salpare per i mari con indosso un'armatura di metallo può essere fatale più di un dardo nel ventre. All'interno del regno i costumi velantiani si mescolano a quelli delle altre culture e tra le famose compagnie mercenarie non è raro vedere guerrieri ben equipaggiati e dalla disciplina pari a quella dei migliori mercenari dorsteniani.

Cultura: Velantes è come un gigantesco porto, puoi trovare di tutto al suo interno. Le città sono gremite di popolazione proveniente da tutto il regno. Non si fatica a vedere anche altre razze, perfettamente integrate nella florida e caotica regione del sud. Di conseguenza vi è anche una numerosissima varietà di pensiero su politica e commercio. Tutto è incentrato sullo scambio di beni ed ogni cosa può essere venduta e acquistata a Velantes, basta solo volerlo.

Economia: Il centro del commercio nel regno di Braara è senza dubbio Velantes. Possedendo la flotta navale più numerosa e imponente e una schiera di esperti mercanti, è l'unica a poter interagire via mare con tutte le regioni, tuttavia la presenza dei Raiacer e dei Dalaril nel panorama del continente rischia di mettere a repentaglio questo predominio.

Leggi locali: Nella striscia nord del territorio vengono puntualmente rispettate ed applicate le leggi di Braara, soprattutto quelle che riguardano la salvaguardia del commercio e dei commercianti, probabilmente per la vicinanza ai territori di Louren. Ma scendendo più a sud ed avvicinandosi al mare alcune leggi sono rispettate solo se vi è una guardia nei paraggi e a volte, anche quando c'è, capita che faccia finta di nulla. Da quando è stato eletto Hidalgo D'Altacosta i pirati sono perseguiti solo se colti a depredare una nave di Velantes.

L'unica fede che è lecito professare apertamente nella regione di Velantes è quella in Asherat, alla quale il Lord Protettore si è convertito.

Rapporti con regioni e popoli:

Dorsten:

Gli unici rapporti tra queste due fazioni sono sempre stati puramente a scopo commerciale, tuttavia a seguito dell'appoggio di Lord Hidalgo all'elezione di Re Frederik Borell, le due regioni si sono avvicinate e i rapporti tra esse sono più floridi che mai. Gli scambi culturali sono all'ordine del giorno, così come il commercio via terra ogni giorno vede partire decine di carovane tra una regione e l'altra.

Louren:

I loreniani sono da sempre i nemici storici di Velantes. Il loro passato è costellato di numerose battaglie per incrementare i rispettivi territori. Solo dopo il Trattato d'Avorio queste battaglie sono apparentemente terminate, ma i dissensi e le gelosie sono rimaste ancora vive nel sangue delle due regioni più ricche di Braara. Ora che le due regioni si trovano ai lati opposti nell'imminente conflitto, secoli di dissensi stanno per trovare soddisfazione nel sangue

Valah:

Il passato burrascoso tra queste due regioni, causato dello sfrenato commercio di schiavi da parte di Velantes, è recentemente tornato a galla dopo che Hidalgo ha deciso di schierarsi al fianco degli storici avversari di Valah: i Dorsteniani. Velantes è tuttavia l'unica via di commercio o scambio per i Valah, pertanto i mercanti più intraprendenti e disinteressati della politica si spingono ancora oltre confine per procurarsi le preziose merci provenienti dalle montagne.

Rocca d'Avorio:

un tempo Rocca è stata un ottimo partner commerciale per Velantes, ma ora è qualcosa di più. Con la conversione di Lord Hidalgo alla religione di Asherat i due popoli si sono avvicinati. La fede

comune è sfociata in una vera alleanza militare nel momento in cui Velantes è entrata a far parte del Sacro Baluardo.

Elfi e Orchi:

Nonostante siano confinanti, questi due territori sembrano distare milioni di leghe. Gli elfi e gli orchi preferiscono non avere rapporti con gli umani, nel bene o nel male. Dunque possiamo dire che vi è una pura neutralità tra le razze.

Indomiti:

Velantes ha avuto pochi rapporti con il popolo indomito fino ad oggi e la popolazione li vede unicamente come selvaggi privi di cervello che infestano i boschi oltre il Re Bianco.

Torghrad:

Una risorsa da sfruttare, un partner commerciale inestimabile. I sotterranei torghrad sono talmente pieni di ricchezze che varrebbe la pena spostare l'asse del commercio velantiano verso la terraferma.

Dalaril:

Queste due culture si sono avvicinate durante la guerra, siglando una vera e propria alleanza militare. Tuttavia le differenze trai popoli sopite durante il conflitto, sono venute a galla a seguito della fine della guerra. Velantes e i Dalaril si ritrovano ora ad essere due nazioni con interessi comuni, ma schierate ai poli opposti di quella che parrebbe essere una guerra inevitabile.

Raicer:

nonostante l'astio per i loureniani, se un velantiano avesse davanti a se un loureniano e un raiacer e una balestra con due colpi, sparerebbe al raiacer due volte. Il popolo dalla pelle dorata è stato il principale nemico di Velantes durante la guerra dei Caduti e si è macchiato della distruzione di villaggi, flotte e della strage di migliaia di velantiani. Non ultima macchia, i Raiacer hanno stabilmente occupato la città velantiana di Capo d'Ambra e ne hanno fatta la propria roccaforte a Braara, fatto che i velantiani probabilmente non perdoneranno mai.

Ranghi della regione di Velantes:

- 1) Cittadino
- 2) Notabile
- 3) Mecenate
- 4) Gran Mercante
- 5) Magnate

ROCCA D'AVORIO

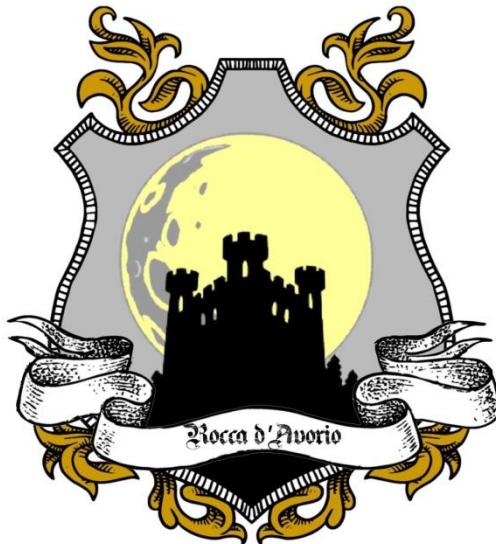
Abitanti: Avoriani

Capitale: Rocca d'Avorio

Lady: Gran Sacerdotessa Rafaela de la Cruz

Stemma e colori: Una fortezza scura sormontata dalla luna piena, su sfondo bianco

Schieramento: Il Sacro Baluardo



Storia: Rocca d'Avorio fu fondata al termine della guerra, per volontà congiunta delle quattro regioni esistenti. Il suo è sempre stato un ruolo sacro e solo ultimamente la sua indipendenza dal resto del regno è diventata pressoché totale. Nasce sulle rovine di una città antica, appartenuta a popolazioni estinte che abitarono il mondo millenni fa. Il luogo, sempre ritenuto sacro e permeato di magia, fu scelto come luogo d'incontro per le trattative di pace al termine della guerra. Qui, a seguito della fine delle ostilità, fu fatta erigere una cittadella che avrebbe fatto da garante della pace, da custode del Trattato d'Avorio e da massimo esponente in campo religioso.

Negli ultimi decenni Rocca d'Avorio ha subito una vera e propria rivoluzione, che l'ha portata da essere un semplice baluardo simbolico di pace, con un potere politico puramente formale, ad una potenza in grado di rivaleggiare con le altre regioni, facendo sentire i suoi diritti in maniera forte e chiara.

Trentacinque anni fa ebbe inizio l'Ascesa, un periodo di 5 anni segnato da gravi disordini e cambi di potere tra gli alti ranghi di Rocca d'Avorio. Il malcontento crebbe dal basso quando, dagli strati più umili della popolazione, fece la sua prima comparsa Padre Hansel. Questi, abile oratore ed infiammatore di folle, denunciò la pesante corruzione e l'amoralità che avevano ormai infangato le alte cariche del Tetrarchos a capo della città. Egli era in possesso di doti divine straordinarie e capace di compiere veri e propri miracoli e presto una buona fetta della popolazione iniziò a dare più credito alle parole di Hansel che a quelle del Tetrarchos. Padre Hansel predicava una religione diversa, pura, buona, fondata sull'amore e sul rispetto per il prossimo, diceva che le sue doti erano dono di un unico dio, un dio che abbracciava tutti gli dei precedenti, un dio che utilizzava il suo corpo come un guscio per portare avanti la propria volontà.

Negli anni a venire la situazione degenerò ulteriormente e quando si arrivò agli scontri l'ordine in città fu sovertito in pochi giorni. Hansel risparmiò i corrotti capi della chiesa, esiliandoli nelle loro terre d'origine ed obbligò le fazioni ad accettare il nuovo status di Rocca d'Avorio, con la sua nuova religione. Per riuscire nel suo obiettivo si fece forte del fatto che Rocca d'Avorio era a tutti gli effetti inespugnabile dall'esterno ed inoltre minacciò un embargo totale verso la fazione che avesse mosso guerra contro la sua città, privandola così dei rifornimenti dei preziosissimi metalli magici estratti dalle terre circostanti.

Dall'Ascesa vi sono stati quattro grandi sacerdoti, chiamati Voci. Il secondo dopo Padre Hansel fu Padre Christof, uno dei suoi più fedeli discepoli. Padre Christof divenne la Voce in età avanzata e la

sua permanenza al comando fu breve. La terza Voce è la Gran Sacerdotessa Helen, una ragazza di umili origini, scelta per acclamazione quando, a seguito della morte di Padre Christof, si dimostrò capace di grandissimi poteri, stupendo la popolazione con lunghe e ricorrenti estasi mistiche tramite le quali parlava per conto di Asherat in persona. La quarta e ultima voce è una giovane velantiana di nome Rafaela De la Cruz, ora conosciuta semplicemente come Lady Rafaela; recentemente ascesa a seguito della tragica dipartita di Lady Helen

Rocca d'Avorio durante la guerra dei Caduti: Nei sotterranei di Rocca d'Avorio le vestigia della civiltà che ha preceduto l'uomo hanno restituito preziose informazioni agli studiosi che hanno avuto l'accortezza di prestare attenzione. È forse grazie a queste conoscenze che Rocca d'Avorio ha previsto l'arrivo di una minaccia esterna e al contrario delle altre regioni si è preparata al peggio con largo anticipo. I territori di Rocca sono gli unici che sono rimasti inviolati nel corso della guerra. Questo senso di sicurezza infuso dalla cittadella fortificata non ha fatto altro che accrescerne il potere. Qualsiasi ricco cittadino di Braara che potesse permettersi un viaggio e un alloggio presso Rocca d'Avorio ha preferito passare qui la maggior parte della guerra. Lo stesso Re Nicholas Bryone è deceduto durante il viaggio che lo avrebbe condotto tra le sicure mura della Rocca.

I sotterranei della cittadella sono divenuti in breve il cuore pulsante degli studi sulla storia antica di Braara e sulla razza degli Ashnaal (I Creatori).

Inoltre gli scavi hanno portato alla luce l'imbocco di alcune gallerie, che hanno condotto per la prima volta l'uomo del sud nel cuore dei territori di Torghrad. Rocca d'Avorio ha condotto magistralmente le trattative diplomatiche a seguito del primo contatto con la nuova razza e ha garantito il suo supporto nella guerra dei Caduti.

Per gli ultimi due anni della guerra, l'allora Voce di Asherat Lady Helen non è comparsa in pubblico, in quanto le sue energie erano interamente concentrate nel mantenere attive le difese di Rocca d'Avorio contro il nemico esterno. A causa dell'affollamento di profughi e sfollati all'interno della città, in breve Rocca si è ritrovata ad ospitare un numero di famiglie nettamente superiore alla sua reale portata. Con la sovrappopolazione rapidamente è arrivato il crimine e trai criminali la Chiesa dell'Unico temeva di trovare anche infiltrati nemici, spie e cultisti che avrebbero potuto minare le difese della città dall'interno.

A causa di questi motivi la Chiesa ha deciso di dare un violento giro di vite. Con l'istituzione del Battaglione Mantoavorio, è iniziata un'operazione di pulizia che ha visto Rocca d'Avorio divenire in breve tempo uno stato di polizia. Chiunque fosse sorpreso a praticare culti diversi da quello di Asherat veniva esiliato o peggio. La caccia ai necromanti ha raggiunto livelli mai visti prima e molto spesso sono bastate delle voci di corridoio per far finire uomini e donne sulla forca.

Infine l'ultimo passo è stato compiuto. Il culto di Asherat è stato ufficialmente proclamato unico culto legale nella cittadella e per questioni prettamente politiche, altre regioni di Braara hanno compiuto lo stesso passo, rendendo la vecchia fede illegale nei loro territori.

Rocca d'Avorio oggi: La città stato di Rocca d'Avorio ha ormai poco della bellezza che la caratterizzava qualche anno fa. Le sue vie sono ancora gremite di pellegrini e profughi che si accalcano nei templi e negli ospizi alla ricerca di un tozzo di pane o di un tetto sulla testa. Le strade sono regolarmente battute dalla milizia al servizio della Chiesa o della Sacra Torre, alla ricerca del più piccolo indizio di contaminazione o di pratiche considerate proibite.

Pochi mesi fa gli alti prelati della Chiesa hanno diffuso la sconcertante notizia della morte dell'amata Lady Helen. La Voce, già stremata a seguito degli anni di guerra, ha subito il colpo di grazia a causa del nefando potere della Dama Pallida, la quale ha manipolato la magia dell'intera Braara, inibendo i già deboli poteri di Lady Helen e impedendo al suo giovane corpo di sopravvivere. Dopo circa 2 mesi di governo provvisorio una nuova Voce è stata presentata ai fedeli. Lo spirito di Asherat si è reincarnato in una giovane velantiana di nome Rafaela de la Cruz. È lei che ora guida Rocca d'Avorio attraverso la parola dell'Unico

Come già accaduto prima della guerra dei Caduti, Rocca d'Avorio sa che una guerra civile è imminente e nuove truppe si aggiungono quotidianamente alle fila del Battaglione Mantoavorio, mentre le alleanze con le fazioni che condividono la fede in Asherat si fanno più solide che mai.

Geografia: Rocca d'Avorio è una regione di piccolissime dimensioni, circondata da poche terre insufficienti al suo sostentamento e si concretizza in un'unica grande città stato. Completamente circondata da altre regioni o da invalicabili montagne, Rocca d'Avorio è situata ai piedi di queste ed è considerato il luogo più inespugnabile di tutta Braara.

Aspetto: Gli avoriani presentano elementi di tutte le culture di Braara, che con i secoli si sono mescolate a formarne una sola. Un tempo era possibile trovare individui di ogni razza, perfettamente integrati nel tessuto sociale della città. Tuttavia a seguito dell'ondata di intolleranza iniziata negli ultimi anni della guerra, adesso è pressoché impossibile vedere individui non umani passeggiare per le vie di Rocca d'Avorio. Il vestiario si concretizza spesso in lunghe tuniche, sia per gli uomini che per le donne, di colore bianco o comunque chiaro. Le armature dei guerrieri di Rocca d'Avorio sono elaborate ed eleganti, spesso adornate da inserti dorati o da cesellature raffinate.

Cultura: Dai giorni dell'Ascesa gli avoriani sono educati secondo la dottrina di Asherat fin da bambini. Rocca d'Avorio è una città ben organizzata, nonostante le dimensioni: la criminalità viene tenuta a bada con il pugno di ferro e la povertà è alleggerita da donazioni pubbliche di cibo e denaro. Gli avoriani sono spesso raffinati ed educati, senza eccedere nella superbia. Un tempo estremamente tolleranti verso le altre culture e religioni, ora sono certi di essere dalla parte della ragione e molti avoriani hanno perso la voglia di convertire con modi affabili e persuasivi coloro che sono troppo sordi per udire la parola dell'Unico.

Economia: Al di fuori delle attività artigianali all'interno della città, l'unica fonte di ricchezza di Rocca d'Avorio sono le ricche vene di minerali preziosi e metalli magici a ovest della città stessa. I metalli vengono commercialiati con tutte e quattro le fazioni di Braara e vengono scambiati per grandi carichi di derrate alimentari, stoffe e metalli grezzi che riforniscono le botteghe ed i magazzini della città.

Leggi locali: Rocca d'Avorio segue le leggi istituite con il Trattato d'Avorio ad eccezione del fatto che neanche il re in persona può deporre il Gran Sacerdote dalla sua carica.

Rapporti con regioni e popoli:

Rocca d'Avorio è sempre più influente nella politica dell'intero Regno di Braara e la vecchia linea di neutralità ha ora ceduto il posto a una politica più interventista, atta alla diffusione capillare dell'unica vera fede e alla prevenzione di nuove tragedie come la guerra dei Caduti.

Dorsten:

Rocca d'Avorio è fedele alla corona e la corona è fedele ad Asherat. I due popoli sono legati da una solida alleanza e hanno creato un fronte comune nella coalizione conosciuta come il Sacro Baluardo. L'attuale situazione permette ai prelati avoriani di chiudere un occhio sulle nefandezze compiute all'ordine del giorno dai ricchi signori dorsteniani. In quest'alleanza i due popoli si pongono su un piano egualitario, anche se entrambi credono di avere il diritto di prevalere, Dorsten in quanto detentrice della corona e Rocca d'Avorio in quanto sede della Chiesa dell'Unico.

Louren:

L'antica sede del potere politico di Braara dai tempi della nascita della Chiesa dell'Unico. La quasi matematica presenza di un sovrano Loureniano nei decenni passati è stato il principale motivo per cui Rocca si è sempre mostrata rispettosa verso i propri vicini. Tuttavia a seguito della morte del saggio Re Nicholas, con la presa di potere di suo figlio Mikhail e le sue aberranti scelte compiute durante la guerra, Rocca d'Avorio ha iniziato a disprezzare Louren, vedendola come la causa dell'enorme potere acquisito dalla Dama Pallida.

Velantes:

Ora che Velantes si è convertita alla vera fede i rapporti tra i due popoli si fanno più solidi. Tuttavia sono numerosi i prelati di Rocca d'Avorio che guardano a Velantes con un velo di dubbio a causa dell'attuale situazione politica tutt'altro che stabile e allo strapotere che i corsari dell'Arcipelago di Giada stanno acquisendo a velocità allarmante.

Valah:

Il popolo Valah è sempre stato visto come un popolo ignorante e attaccato a delle credenze ormai superate. Per questo è stato sempre uno dei principali obiettivi dei missionari avoriani durante gli anni successivi all'Ascesa. Nonostante i decenni trascorsi nel tentativo di spiegare la vera fede ai Valah, questi barbari hanno preferito chiudere gli occhi e attaccarsi a tradizioni pericolose e nefaste. Con la loro attuale alleanza alla Dama Pallida, il popolo Valah ha perso il privilegio di una conversione graduale e pacifica.

Elfi e Orchi:

Rocca d'Avorio non ha rapporti con questi territori. Gli elfi vengono disprezzati a seguito della scelta del loro sovrano di chiudersi dentro il bosco di Nereendor durante la Guerra dei Caduti. Gli orchi sono visti come un popolo selvaggio, bellicoso e ignorante, che non vale lo sforzo immane che sarebbe necessario per una grande opera di conversione.

Torghrad:

Il popolo dei Torghrad è attualmente il principale partner commerciale di Rocca d'Avorio. Tutti i prodotti del popolo sotterraneo che giungono a Braara lo fanno attraverso Rocca d'Avorio, che ne ricava un grande profitto. Inoltre i saggi della Chiesa dell'Unico sono sempre più inclini nel considerare Xer-Rad, il dio venerato dai Torghrad, come lo stesso Asherat e questo fatto avvicina ulteriormente i due popoli.

Dalaril:

Gli elfi dalla pelle scura sono un popolo infido, dedito a un culto proibito e nemico giurato degli alleati Torghrad. È improbabile che possa venire qualcosa di buono da un incontro tra un avoriano e un Dalaril.

Indomiti:

Le divise tribù indomite non rientrano nell'agenda politica di Rocca d'Avorio e i contatti tra i due popoli sono estremamente rari. Tuttavia di recente la Chiesa dell'Unico ha inviato diversi missionari avoriani per sondare il terreno e diffondere a macchia di leopardo la fede in Asherat anche nel mondo oltre il Re Bianco.

Raiacer:

Un popolo di schiavi, nati e cresciuti con il solo scopo di uccidere. Servi di un padrone empio, causa di una buona fetta delle sofferenze che il popolo di Braara ha dovuto patire negli ultimi anni. È impensabile che a individui simili venga data una seconda possibilità. Le loro anime sono irrecuperabili, la grazia divina non sfiora la loro etnia maledetta ed è improbabile che possano portare qualcosa di buono di Braara.

Ranghi di Rocca d'Avorio:

- 1) Cittadino
- 2) Notabile
- 3) Logoteta
- 4) Prosecutore
- 5) Eccelso

RAIACER

Abitanti: Raiacer

Capitale: Capo Dorato

Schieramento: La Fiamma Bianca

Lord: Lord Generale Khamul al Raya

Stemma e colori: Un Elmo dorato che sormonta delle catene spezzate

Storia:

La storia del popolo Raiacer si perde nei secoli di un mondo sconosciuto, la cui memoria è stata eradicata dalla mente dei suoi abitanti a seguito di oltre un secolo di schiavitù. Nella terra natia dei Raiacer, i Terhaal dominavano già da tempo e preparavano con ansia la riconquista di Braara.

I soldati che sono stati scelti per l'invasione sono stati cresciuti e allevati con il solo scopo di servire i Terhaal in guerra. Non gli è stata impartita una vera e propria istruzione, ne sono stati iniziati alle usanze e alla storia del proprio popolo.

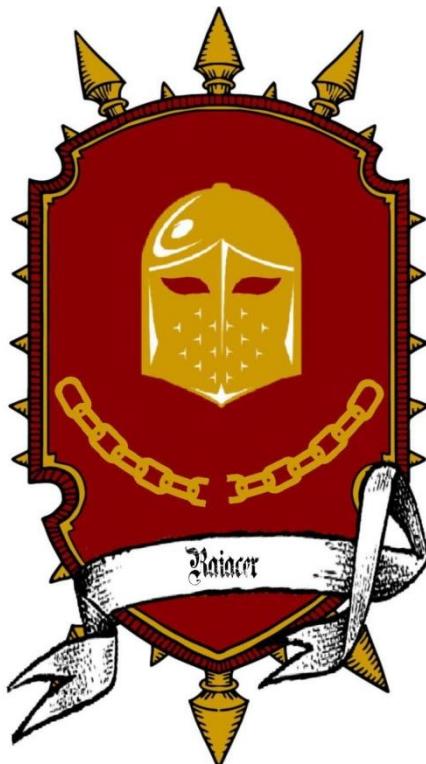
Per questo motivo la maggior parte delle informazioni su chi sia realmente il popolo dei Raiacer, da dove provenga e quale sia la sua storia rimane ancora da scoprire.

Ciò che i Braariani hanno compreso durante gli anni di guerra contro questo popolo è che con ogni probabilità gli stessi colonizzatori che raggiunsero Braara cinque secoli or sono, facevano parte del popolo dei Raiacer. Questo è stato dedotto sia da alcune somiglianze linguistiche tra l'antica lingua braariana e il Raiacer sia dalla caratteristica pelle dorata che accomuna questo popolo con i signori dorsteniani, che nel corso dei secoli hanno mantenuto una linea di sangue pura e priva di mescolanze con le popolazioni autoctone.

I Raiacer durante la guerra dei Caduti:

La Flotta Rossa è giunta da oltre la tempesta come un uragano. Nonostante numerose navi siano andate perdute durante il viaggio, quelle rimaste sono state sufficienti per schiacciare la potente marina velantiana e per soggiogare l'intera costa di Braara. In seguito è iniziata l'invasione via terra, che ha visto i Raiacer conquistare mezzo continente villaggio dopo villaggio. L'efficienza di questo esercito non ha avuto eguali durante la guerra, ma la mancanza di rinforzi dalla madrepatria ha con il tempo logorato le forze Raiacer. La guerra d'attrito scatenata sulla terraferma dai Figli della Chimera loureniani e sul mare dalle flotte velantiane e dalaril ha portato i Raiacer a perdere sempre più territorio. Ai primi segni di riscossa da parte del popolo braariano, i Raiacer hanno ceduto le posizioni più avanzate e si sono ritirati verso il loro ultimo baluardo, l'ex città velantiana di Capo d'Ambra.

I Raiacer oggi:



Le catene sono spezzate. Nessuno renderà mai più schiavo il popolo dei Raiacer. I superstiti della Flotta Rossa, poche migliaia di soldati, si sono barricati dentro la città di Capo d'Ambra, rinominata Capo Dorato. Hanno imposto una dittatura che sotto molti aspetti pare illuminata. La schiavitù è abolita, la giustizia garantita in maniera efficace e la corruzione che ha sempre caratterizzato la burocrazia velantiana è stata totalmente bypassata da un senso pratico che solo un popolo che ha vissuto oltre un secolo d'inferno può avere.

I Raiacer hanno rivendicato le terre occupate per il proprio popolo e sono disposti a morire per difenderle. Grazie al supporto di Louren e Valah, fino ad ora il popolo dalla pelle dorata è riuscito a mantenere intatti i propri territori, ma è una questione di tempo prima che Velantes provi a rientrare in possesso della sua preziosa città.

Aspetto:

La caratteristica principale dei Raiacer è la loro pelle dai toni dorati o bronzati. I loro vestiti tradizionali sono di color porpora e sembrano adatti alla sopravvivenza in un clima sterile o desertico. La permanenza a Braara durata ormai 5 anni ha fatto in modo che l'abbigliamento dei Raiacer si mescolasse con numerosi elementi della cultura, del vestiario e degli armamenti braariani. I Raiacer sono un popolo che si evolve rapidamente e che prende il meglio da ogni aspetto dei propri vicini, facendolo proprio.

Cultura:

I Raiacer presenti a Braara sono un popolo guerriero, estremamente diretto nelle trattative, nella diplomazia e nel modo di parlare. Tra loro non è presente neanche un barlume di magia e per questo motivo hanno iniziato a integrare maghi e sacerdoti mercenari tra le proprie fila. È un popolo a cui è stata strappata la propria storia, mosso da un forte sentimento di rivalsa e di voglia di libertà, ostinato e con una enorme forza di volontà.

Economia:

L'economia nella regione in mano ai Raiacer si basa principalmente sulla sussistenza e sull'accentramento del commercio nelle mani di chi governa. I prezzi sono calmierati a favore della popolazione e ogni animo imprenditoriale che mira al profitto e alla speculazione viene stroncato sul nascere. L'unico partner commerciale è Louren, dalla quale Capo Dorato importa soprattutto derrate alimentari pagate a peso d'oro con le enormi spoglie di guerra accumulate dai Raiacer negli ultimi 5 anni.

Leggi locali:

Per garantire la propria sopravvivenza a Braara, i Raiacer hanno aderito alla coalizione della Fiamma Bianca e hanno giurato di rispettarne le leggi.

Rapporti con regioni e popoli:

I Raiacer fanno parte dello scacchiere politico braariano da troppo poco tempo per aver delineato dei rapporti con i popoli autoctoni. La maggior parte di Braara, soprattutto i cittadini velantiani, vedono i Raiacer come il nemico che ha strappato loro gli affetti, gli averi, le case. Più ci si allontana dalla costa più è possibile trovare individui tolleranti verso questo nuovo popolo che desidera unicamente rifarsi una vita dopo aver combattuto una guerra non loro.

Al momento tutti vedono i Raiacer come un arma lasciata sul terreno dal nemico a seguito della sconfitta e tale arma va distrutta oppure portata dalla propria parte.

ELFI DI NERELENDOR

Abitanti: Elfi

Capitale: Bosco di Nereendor

Lord: Halion Dolven Yuviel

Stemma e colori: Albero d'oro in campo avorio



Storia: Gli elfi hanno vissuto nel regno di

Braara sin dall'inizio dei tempi. Si dice che questo popolo discenda direttamente dall'unione del dio Tarasyas con la dea Sailaan (Sayira per gli umani). Questo pare giustificare le loro straordinarie doti. Per gli Elfi non è cambiato molto dall'arrivo dei conquistatori attraverso l'oceano. Hanno sempre abitato e difeso la loro porzione di territorio e continueranno a farlo fino alla fine dei loro tempi, non preoccupandosi e non facendosi coinvolgere da quello che succede al di fuori della loro preziosissima comunità ad eccezione di alcuni rari e brevi aiuti nei riguardi dei Valah.

A seguito della comparsa dei Terhaal a Braara, gli elfi hanno emanato un ultimo grande richiamo, rivolto a tutti i membri della loro razza sparpagliati nel regno. A seguito di questo proclama, molti elfi sono tornati alla propria patria ancestrale ed il bosco di Nereendor ha chiuso i battenti ad ogni estraneo e ad ogni consanguineo che non abbia ascoltato il richiamo in tempo. A causa di ciò gli elfi a Braara sono ancor meno di prima.

Dalla fine della guerra da Nereendor ancora tutto tace. Nonostante la guerra sia terminata il sovrano del popolo elfico non ha ancora riaperto le vie che conducono al cuore della sua foresta.

Geografia: Il bosco di Nereendor appare molto fitto nella cerchia più esterna, ma pare che al suo interno si aprano alcune piccole valli coltivabili solcate da qualche corso d'acqua che nasce dalle montagne limitrofe della regione di Valah. Questa piccola porzione del regno di Braara fornisce, nonostante tutto, il necessario per la sopravvivenza del popolo elfico.

Aspetto: Gli elfi sono creature longilinee dotate di una bellezza e agilità superiore alla razza umana, il loro volto è privo di barba, le loro orecchie a punta gli conferiscono un udito sopraffino, i loro occhi sono solitamente di un colore verde o celeste brillante. Usano portare lunghi capelli acconciati in pettinature eleganti ed allo stesso tempo pratiche, non manca comunque chi preferisce portare i capelli corti. La longevità degli elfi è assai nota nel regno, si dice che per ogni anno umano un elfo ne viva dieci. Le vesti variano a seconda della mansione ricoperta, non si fatica a vedere ricche e comode tuniche adornate con motivi floreali o pratiche vesti in cuoio per guerrieri ed esploratori. Gli elfi non amano le corazze pesanti, tuttavia non è raro vedere intarsi di metallo verde o oro nelle armature di pelle e cuoio. Per combattere usano solitamente lame affusolate ed eleganti o possenti archi. Alcune unità hanno in dotazione degli scudi di straordinaria bellezza.

Cultura: Ad ogni elfo vengono solitamente assegnati due nomi alla nascita, il primo scelto da un genitore ed il secondo dall'altro. L'usanza impone che usino il loro nome per intero quando si presentano. Le cultura è un aspetto fondamentale della razza elfica. Queste creature antiche e fantastiche fanno della sapienza e dell'intelligenza punti fermi della loro educazione. Difficilmente si troverà un elfo incapace di leggere o scrivere se è nato e vissuto nella comunità di Nereendor. Ogni elfo viene addestrato sin da piccolo tanto nella mente quanto nel corpo attraverso dei "Maestri di Vita". Questi saggi tramandano il loro sapere di generazione in generazione. La religione più professata è quella di Tarasyas, nella quale ogni elfo che si rispetti crede ciecamente, ma si troverà tra loro anche qualche seguace di Sayira (chiamata in elfico Sailaan). Lo stile di vita elfico è in totale armonia con la natura.

Gli elfi preferiscono le verdure alla carne e bere vino rispetto alla birra, ma sono un popolo capace di adattarsi ad ogni situazione, disprezzano chiunque intacchi la purezza della natura e le aberrazioni della non-morte. Il rigore insito nella loro indole rende le truppe elfiche straordinariamente organizzate, mentre l'attitudine con l'arco e la mira prodigiosa li hanno resi famosi per essere gli arcieri più letali del continente. Ogni elfo nato e vissuto a Nereendor considera un altro elfo come un fratello per il quale donerebbe la vita.

Economia: Gli elfi di non usano le monete del regno di Braara, delle quali però conoscono perfettamente il valore. All'interno del bosco di Nereendor la loro organizzazione e il loro spirito di fratellanza rende la comunità elfica un'utopia economica per gli umani. Ogni elfo svolge la propria mansione gratuitamente cosicché tutti possano godere vicendevolmente del proprio operato. Questa regola è però valida solo per i membri della razza.

Leggi locali: Gli elfi conoscono e rispettano le leggi di Braara, ma all'interno della loro comunità queste vengono messe da parte. Le leggi elfiche non hanno bisogno di essere scritte. Nella semplicità sta la loro forza e tutti gli elfi le rispettano in armonia. Le rare volte che questo non accade viene designato un saggio nella comunità, il quale deciderà una punizione tanto giusta quanto severa, non tralasciando mai di valutare tutti gli aspetti e di sancire un'equilibrata sanzione volta più a correggere che a punire il reo.

Alcuni dogmi elfici insegnati sin dalla tenera età:

- Ama e proteggi la Natura come se fosse tua madre e punisci con severità chi non la rispetta
- Usa sempre la ragione prima della forza
- Non fare qualcosa che non vorresti fosse fatta a te
- Rispetta gli anziani saggi e le loro decisioni
- Aiuta sempre chi è degro

Rapporti con regioni e popoli:

Umani:

Solitamente gli elfi si considerano superiori agli umani, che vedono come delle creature ricche di potenziale, ma ancora troppo immature e corruttibili. Si porranno dunque nei loro riguardi con comprensione, severità ed un pizzico di freddezza, sebbene siano pronti a sacrificarsi per il bene della loro terra e siano capaci di atti di straordinaria bontà. E' rarissimo che si intraprendano scambi commerciali con gli umani. Fanno eccezione i Valah, con i quali in passato vi sono stati, seppur rari, dei reciproci aiuti.

Orchi:

Gli orchi sono per gli elfi delle creature pericolose, ma prevedibili. Esseri selvaggi e ignoranti dotati di tanta straordinaria forza fisica quanto di un'enorme mancanza di organizzazione e sentimento di fratellanza. Sin dall'inizio dei tempi queste due razze così diverse e solitarie hanno deciso di abitare gli estremi opposti dell'attuale regno di Braara e dunque mai vi è stata la possibilità di scontrarsi o aiutarsi.

Suggerimenti per l'interpretazione

Obbligatorio: Aspetto longilineo e protesi di orecchie a punta. Niente barba o baffi, né occhiali.

Facoltativo: Lenti a contatto di colore acceso e parrucche.

Solitamente gli elfi hanno un atteggiamento distaccato e controllato, come se avessero già vissuto ogni emozione e sensazione centinaia di migliaia di volte. Tendono ad utilizzare un tono di voce pacato, ponderando ogni parola con precisione e formalità. Non amano il contatto fisico e preferiscono usare la via della saggezza con chi si dimostra all'altezza del dialogo, ma se sono costretti non esitano ad estrarre le armi. Tra di loro si chiamano "muindor" (fratello) e "muinthal" (sorella) e si comportano con grande generosità, lasciandosi ogni tanto andare ad atteggiamenti meno rigidi.

ORCHI DI MURGUUL

Regione: Paludi di Murguul

Abitanti: Orchi

Capitale: Assente

Capo: Sconosciuto

Stemma e colori: Tre artiglioni neri in campo marrone



Storia: Gli orchi sono un popolo guerriero, probabilmente il più bellico tra tutte le razze. Abitano Braara da prima della venuta dei colonizzatori ed hanno avuto numerosi screzi con gli uomini in passato, senza mai permettere a questi di invadere i loro territori. Non hanno una capitale, ma la regione è suddivisa in roccaforti che controllano i territori sotto il dominio dei clan. Questa suddivisione è ciò che ha sempre tenuto gli orchi al di fuori dello scacchiere politico e militare di Braara e gli sparuti casi di alleanze fra tribù sono sempre state a scopo difensivo. Nei secoli moltissimi orchi hanno lasciato l'inospitale terra natia e non è raro vedere dei pelleverde nelle varie città di Braara, soprattutto a Velantes e Valah. Attualmente gli orchi intrattengono un rapporto pacifico con gli uomini, finché naturalmente gli sconfinamenti non li costringono a violente rappresaglie.

la guerra ha mietuto il suo tributo dal popolo di Murguul. Il fronte nord occidentale è stato protagonista di numerose carneficine. Il popolo degli Orchi è sceso in guerra prima ancora che il Regno di Braara glielo chiedesse. Che fossero le tribù asservite ai Terhaal provenienti dai picchi Icefrag o i Raiacer dal mare occidentale, gli Orchi sono stati un ostico avversario per gli invasori. Il popolo di Braara tuttavia sembra non essersi accorto dei loro meriti, ma i signori della guerra di Murguul hanno intenzione di prendere ciò che gli spetta.

Geografia: Arroccati fin dalle origini alle pendici dei Picchi Icefrag e nelle paludi di Murguul, gli orchi vivono in una terra inospitale ed ostile. Nelle loro terre, che ostinatamente continuano ad abitare in quanto loro patria e patria dei loro antenati, vi sono scarsi corsi d'acqua e non vi è abbondanza di nessuna risorsa.

Aspetto: Gli orchi sono un popolo tecnologicamente arretrato, il loro artigianato è rozzo e funzionale, così come il loro vestiario, le loro armi ed i loro ornamenti. Prediligono l'utilizzo di spesse pellicce per proteggersi dal freddo delle montagne, usano armi di grandi dimensioni, difficili da sollevare per un umano comune. Si proteggono con armature in cuoio spesso, rafforzate con inserti metallici, i guerrieri più validi e più ricchi utilizzano anche armature complete o rozze

corazze di piastre metalliche. Ornano il loro vestiario con corna, pellicce, ossa, artigli e tutto ciò che possa essere considerato un trofeo di caccia o di guerra oppure un semplice portafortuna.

Cultura: La cultura orchesca è semplice e diretta, basata su una stretta gerarchia marziale. Il capo della roccaforte, rigorosamente di puro sangue orchesco, è notoriamente il più abile guerriero della stessa e viene solitamente acclamato il vincitore di una serie di giochi di abilità, resistenza e forza. Anche se il vincitore può eleggere a suo nome un capo diverso da se stesso, tale fatto si è verificato solo tre volte e, a testimoniare la lungimiranza di questa razza, avvenne in tutti i casi in periodi di guerra in cui il vincitore preferiva scendere in battaglia e quindi rischiare la morte con onore senza lasciare la propria fortezza senza un capo. Il capo deve sempre tenere conto dell'anziano sciamano, figura di spicco della società orchesca, che si occupa della parte spirituale, funge da guaritore e da custode delle tradizioni orchesche, che per lo più vengono tramandate per via orale.

Nel corso della sua vita lo sciamano può avere sino a tre apprendisti, uno dei quali verrà scelto come futuro anziano, mentre gli altri hanno la facoltà di lasciare la roccaforte per cercare miglior fortuna in un'altra o andare all'avventura per accrescere le conoscenze degli altri popoli, ma questi sciamani erranti faranno sempre capo all'anziano del villaggio per riferire eventuali dati importanti per la salvaguardia della loro fiera razza. La loro fede un tempo si basava sullo stesso spiritismo e animismo nel quale credevano i valah, ora tuttavia adorano due delle divinità del Tetrarchos: Tarasyas e Ysmar o, meglio, Tarazi e Yzma nel loro dialetto. La loro fede è ancora legata alle antiche tradizioni e spesso le nuove divinità vengono adorate tramite complessi rituali sciamanici che solitamente sfociano in grandi falò con danze e fiumi di sostanze alcoliche, riti durante i quali vengono prese importanti decisioni per la roccaforte stessa. La natura bellicosa ha portato gli orchi ad addestrare alla guerra sin dalla più tenera età tutti gli abitanti e la loro innata abilità li ha portati ad avere una particolare quantità di guerrieri formidabili tra le proprie fila. E' importante sottolineare come le normali distinzioni di sesso siano assenti in questo popolo, ma sia tenuta invece in particolare conto l'abilità in battaglia anzi tutto, e nelle varie arti in secondo luogo.

Economia: I commerci tra gli orchi ed il mondo esterno sono scarsi. L'intero sistema è basato su un'economia di sussistenza fondata sulla caccia, la raccolta ed il raro baratto di pelli animali e gemme, soprattutto ambra, con i vicini dorsteniani, i quali forniscono ferro ed acciaio per forgiare le armi ed armature impiegate nelle costanti lotte tra i clan.

Leggi locali: Ogni roccaforte segue una parvenza di leggi, per lo più basate sull'onore, ma ogni singolo avamposto è un caso a sé, in quanto il capo in carica ha facoltà di cambiare o gestire ogni caso a proprio piacimento. Gode inoltre di altri particolari vantaggi, ad esempio è l'unico a poter avere più mogli, al fine di tramandare il proprio sangue di potente guerriero e, secondo le credenze orchesche, perfezionare la razza in modo da avere guerrieri sempre più fenomenali. I più gracili vengono spesso scelti per lavori umili, in modo da poter comunque dare il loro contributo. Gli orchi che vivono nelle Paludi di Murguul non seguono naturalmente le leggi degli uomini di Braara.

Rapporti con regioni e popoli:

Umani:

Gli orchi si considerano superiori agli umani dal punto di vista fisico e bellico e si fanno spesso vanto di non aver mai permesso alla razza umana di mettere piede nel loro territorio. Anche al di fuori delle Paludi di Murguul ciascun orco obbedisce al dominio del più forte, ma non smetterà mai di covare odio e ricercare vendetta, soprattutto se ad avere la meglio su di lui è stato un essere umano. E' raro che gli orchi intraprendano scambi mercantili con gli umani, tranne per i commerci con i vicini di Dorsten.

Elfi:

Gli elfi sono per gli orchi delle creature insignificanti e deboli, dei vigliacchi che evitano il contatto fisico per nascondere la paura di soccombere. Sin dall'inizio dei tempi queste due razze così diverse hanno deciso di abitare gli estremi opposti dell'attuale regno di Braara e dunque mai vi è stata la possibilità di scontrarsi o aiutarsi, tuttavia le rare volte che vengono in contatto il disprezzo degli orchi si manifesta apertamente con provocazioni e molestie.

Suggerimenti per l'interpretazione

Obbligatorio: Protesi per il viso e protesi dentali, colore verde per la pelle. Niente occhiali.

Facoltativo: Lenti a contatto di colore acceso e parrucche.

Solitamente gli orchi hanno un atteggiamento focoso e istintivo. Tendono ad utilizzare un tono di voce alto e raramente nascondono ciò che pensano. La loro cultura è improntata al contatto fisico che usano tanto spesso quanto la vista e l'udito. Preferiscono usare la forza per risolvere le loro dispute. Solo i saggi e gli sciamani hanno un approccio più intellettuale, pur conservando un modo di fare alquanto tribale. I clan sono sempre in disputa tra di loro. Il clan che governa la regione cambia se non dimostra costantemente la propria superiorità sugli altri, ma, a fronte di una minaccia comune, gli orchi si schierano a combattere fianco a fianco al pari di elfi ed umani.

.

TORGHRAD

Abitanti: Torghrad

Capitale: Yw-Rad

Organo di governo: Consiglio dei Cento

Stemma e colori: Diamante nero insanguinato su sfondo rosso scuro

Storia: I Torghrad sono una razza antica, a quanto loro stessi dicono si trovano sul continente da prima che gli uomini di superficie vi mettessero piede. La storia dei Torghrad si perde così tanto nel passato che neanche i loro saggi riescono a ricostruirla per intero. Ciò che si sa per certo è che un tempo i clan non erano uniti sotto un unico vessillo e che sanguinose faide e guerre civili impedirono a questa fiera razza di prosperare. L'attuale sistema di governo fu imposto 164 anni fa, a seguito della famosa Guerra Nera. In quell'occasione i Torghrad si ritrovarono per la prima volta a combattere contro nemici dotati di magia, i Pelle Velenosa (o Radmaduk nella loro lingua). Il primo contatto con questa razza elfica fu tremendo per gli uomini delle montagne, che soccomettero alla terribile magia dei loro sciamani ed agli effetti dei loro veleni. Il pericolo in quell'occasione fu scampato grazie alle azioni di Dredkan Torg-Sed. Dredkan fu il primo a scoprire la Magia delle Rune e la utilizzò per proteggere la sua gente dai Radmaduk. La possibilità di riscossa promossa da Dredkan riuscì ad unire molti clan ed al termine della guerra, quando fu sancito il definitivo abbandono del sottosuolo da parte dei Radmaduk, Dredkan esercitò tutta la sua influenza per riunificare la sua razza sotto un unico vessillo, creando il Khur-Torg, il Consiglio dei Cento, che fin da allora regge le sorti del popolo Torghrad. La prima decisione che il Consiglio prese fu quella di aggiungere il sangue allo stemma della nazione Torghrad, a imperitura memoria dei caduti della Guerra Nera.

Oggi i Torghrad sono un popolo unito e forte, che combatte costantemente per il predominio nel sottosuolo contro razze più o meno senzienti come gli uomini ratto ed altre bestie oscure. Il loro recente contatto con le genti di Braara è stato pacifico, ma la territorialità ed i modi dei Torghrad potrebbero essere causa di futuri dissensi.

Nell'imminente scontro che presto vedrà protagonista il sud del continente i Torghrad hanno preferito non schierarsi, ma è palese che prediligano le ragioni portate avanti dal Sacro Baluardo e non si esclude che possano scendere in guerra al loro fianco.

Geografia: I Torghrad vivono nelle profondità della catena montuosa dei Picchi Icefrag estendendo il loro dominio ai cunicoli sotto il Re Bianco e ad una piccola porzione di territorio in superficie, a nord della sopraccitata catena. All'interno di gigantesche caverne naturali hanno costruito vere e proprie città, collegate da enormi gallerie artificiali costantemente pattugliate. La nazione Torghrad si sviluppa per una parte in superficie, fino ad altezze che non superano i 500 metri, ma la gran parte del territorio è sotterraneo e scende per decine di metri. Le creature che vivono al di sotto delle gallerie sono costante causa di problemi per questo popolo delle montagne.



Aspetto: I Torghrad sono esseri umani con una corporatura che è solitamente tozza, la loro pelle è chiara a causa della scarsa esposizione alla luce solare. Usualmente la loro statura è inferiore a quella degli altri esseri umani di Braara ed il vantaggio di essere bassi all'interno delle gallerie ha portato a considerare l'eccessiva altezza uno svantaggio e causa di scherno e disprezzo. Gli uomini portano lunghe barbe, motivo di orgoglio ed onore, che acconciano nelle maniere più disparate. Le donne invece raccolgono i capelli ornandoli in maniera più o meno vistosa a seconda della casta di appartenenza.

Cultura: I Torghrad sono un popolo fiero ed orgoglioso, ma talvolta possono risultare ottusi ed estremamente tradizionalisti. La loro società è divisa in Caste. Far parte di una casta è un diritto di nascita ed è praticamente impossibile per un torghrad passare dall'una all'altra. Nei matrimoni i figli maschi ereditano la casta paterna, le figlie femmine quella materna. La società è governata da un consiglio di cento membri, formato dai componenti più importanti delle cinque Caste d'Oro e delle venti Caste d'Argento. Ogni Casta d'Oro possiede 12 seggi nel consiglio, ogni Casta d'Argento ne possiede due. Le Caste d'oro sono:

- * Ghud-Rad: Plasma-Terra (minatori e prospettori)
- * Grakur: Fabbri
- * Tarag: Guerrieri
- * Torg-Ubad: Giudici
- * Torg-Sed: Forgiarune

Oltre le Caste d'Argento ci sono quelle di Bronzo ed infine gli strati più bassi della popolazione ovvero coloro che per motivi giuridici, finanziari e militari, hanno perso la loro casta e sono diventati a tutti gli effetti dei Reietti.

Accanto a questa particolare organizzazione della società, i Torghrad sono educati ad abbracciare ideali quali l'onore, il coraggio, la ricchezza, il successo. Apprezzano le sostanze alcoliche più di chiunque altro e sono estremamente gelosi dei loro capelli e della loro barba.

Religione: I Torghrad credono in un unico dio, Xer-Rad, creatore dei molteplici elementi che compongono il tutto. Xer-Rad l'Artefice creò il mondo, plasmò gli elementi e diede origine alle razze senzienti, i Torghrad per primi, suoi prediletti. Da allora essi venerano Xer-Rad nella sua interezza in quanto Artefice o nei suoi diversi aspetti: portatore di luce, protettore della terra, donatore di vita e grande condottiero.

Vi era in origine anche un quinto aspetto di Xer-Rad, bandito dal tempo della Guerra Nera, quando parecchi dei suoi fedeli tradirono i Torghrad per schierarsi dalla parte dei Pelle Velenosa e dei loro alleati. Esso viene chiamato l'Ingannatore, è il signore della morte e patrono di tutte le orride bestie che proliferano nell'oscurità del sottosuolo. Viene considerato dai suoi segreti adoratori il Re degli Immortali.

Non esiste un'organizzazione ecclesiastica paragonabile a quelle di Braara, in quanto i Torghrad considerano la religione un fatto privato, ristretto al proprio clan o, in casi eccezionali, esteso tutt'al più alla propria casta.

Economia: L'economia torghrad è basata sul commercio interno tra le città della nazione e particolarmente fitto è quello tra gli insediamenti situati a maggiore profondità e quelli più vicini alla superficie. I rari allevamenti presenti nelle poche terre di superficie producono carne destinata

al consumo delle caste più prestigiose, mentre nel sottosuolo vengono allevate diverse creature tipiche, come il verro di caverna, un grosso suino dalle setole fitte e nere. Gli animali addomesticati dai torghrad vengono utilizzati sia per il nutrimento che per la soma. Ai margini delle zone文明化的 i cacciatori torghrad battono le zone inesplorate per catturare ed uccidere le bestie sotterranee che possiedono carni commestibili ritenute estremamente pregiate.

Dai vegetali del sottosuolo i torghrad ricavano diverse bevande alcoliche dal sapore particolare, tra le quali la più diffusa è la birra di fungo, di colore scuro.

Le risorse più preziose sono naturalmente quelle minerarie, su cui ogni torghrad basa la sua vera ricchezza. L'estrazione, il trasporto, la lavorazione ed il successivo commercio dei prodotti finiti muovono la gran parte dell'economia di questa popolazione.

Leggi locali: Il sistema giuridico torghrad è basato su principi simili a quelli presenti a Braara, infatti anch'esso prevede punizioni simili per i medesimi reati ed una netta differenziazione del trattamento di nobili e semplici cittadini. I Torghrad non usano schiavi, ma non è raro che i criminali vengano usati per compiere estenuanti lavori forzati, con trattamenti identici a quelli riservati agli schiavi di Braara.

Rapporti con regioni e popoli:

Braara:

I torghrad rimangono diffidenti verso le regioni di Braara, frammentate e in disaccordo tra loro nonostante la guerra in corso.

Per i torghrad è difficile comprendere la mentalità di un popolo così variegato da sembrare diviso in tanti popoli diversi e le genti di superficie hanno conoscenze e potenzialità che non sfruttano appieno.

I torghrad sono distanti dai Valah per via dei loro modi selvaggi e dai loreniani per via della loro altezzosità. Riescono ad avere qualche scambio commerciale con Velantes, di cui comunque non comprendono la cultura marinaresca e vanno d'accordo con i dorsten dei quali condividono l'industriosità. Ma è con Rocca d'Avorio che è nata una vera e propria alleanza: gli avoriani infatti sono quelli più aperti e disponibili a comprendere la cultura torghrad, almeno in questa fase iniziale.

Dalaril:

Nonostante le Guerre Nere siano finite da oltre un secolo e mezzo, la rivalità tra dalaril e torghrad non si è mai assopita e, per quanto i due popoli non si attacchino a vista, si odiano profondamente.

Indomiti:

I torghrad non hanno rapporti con gli indomiti in quanto i due popoli si incrociano raramente a causa dei diversi habitat. Ci sono stati rari casi di scambi commerciali, ma sono ben lontani dal diventare un'abitudine.

Suggerimenti per l'interpretazione

Obbligatorio: Protesi per il viso, per i maschi obbligo di avere o indossare la barba lunga. Niente occhiali.

Facoltativo: Lenti a contatto e parrucche.

Solitamente i Torghrad hanno un atteggiamento brusco ed irruento. Il tono di voce varia in maniera improvvisa e viene alzato repentinamente per sottolineare un concetto ritenuto importante. Spesso utilizzano il contatto fisico dando pacche sulla spalla dell'interlocutore o afferrandogli il braccio per ottenere la sua massima attenzione. Il clan intero è considerato come la propria famiglia ed ogni

torto arrecato ad un componente del clan viene interpretato da parte dei Torghrad come un'offesa ricevuta personalmente. Ufficialmente i clan governano insieme la nazione Torghrad, ma di fatto gli antichi dissensi emergono spesso, causando continue liti e dispute tra clan, tuttavia di fronte ad un nemico comune i Torghrad si schierano per combattere gli uni a fianco degli altri.

INDOMITI

Abitanti: Indomiti

Capitale: Nessuna

Tribù importanti: Frecce spezzate, i Figli delle stelle, i Flagelli, gli Insanguinati

Capi tribù importanti: Gudrum il risorto, Ruth consorte del grande Cervo, Kalgor lo scuoiatore, Bargle il divora nemici

Stemmi e colori: Ogni tribù possiede il suo stemma



Storia: La storia del popolo indomito si perde nelle epoche precedenti all'arrivo dell'uomo civilizzato a Braara. Il nome stesso viene dalla semplice traduzione della parola torghrad “Drughvar”, che significa “senza paura”. Questo popolo è, tra tutti quelli presenti nel continente, il più sconosciuto agli studiosi e quello di cui la storia trasmette meno notizie. Chi siano i progenitori di questi selvaggi non è dato sapere ed anche i più saggi sciamani delle tribù non hanno l'abitudine di lasciare traccia degli antichi usi alle generazioni che si susseguono. La mancanza di una storia comune contribuisce alla tradizionale suddivisione in tribù degli Indomiti. Ogni tribù gode di una propria identità, tanto che, se si potesse interrogare ciascun capotribù circa il popolo di appartenenza del suo clan, egli non lo identificherebbe come “Indomiti”, ma considererebbe la propria tribù un popolo a sé, senza niente a che spartire con i clan vicini e lontani.

Geografia: Gli Indomiti sono situati in terre selvagge e scarsamente abitate. Il loro territorio è principalmente boscoso e montuoso. Le poche zone fertili sono oggetto di contesa fra le varie tribù. Le aree costiere sono per lo più rocciose e questo rende difficile la pesca, che comunque avviene vicino alla costa, su improvvise zattere o canoe scavate in tronchi di alberi caduti spontaneamente. Nei territori vicini al livello del mare il clima è caldo e umido, diventando più freddo man mano che si sale di altitudine.

Aspetto: Gli Indomiti sono un popolo selvaggio ed arretrato. Gli abiti sono necessari unicamente per ripararsi dal freddo. Gli Indomiti che vivono nelle zone più temperate indossano pochi vestiti ed ancor meno armature. I loro cugini delle montagne si coprono invece di spessi strati di pellicce, conciate con tecniche arretrate e sistamate in modo da formare un vestiario comodo ed estremamente caldo. Addobbi, gioielli ed armi di fattura pregevole sono prerogativa dei capi e degli sciamani, che governano e consigliano le tribù. La maggior parte degli Indomiti ha la pelle tatuata o esibisce pitture diverse a seconda dell'occasione.

Cultura: Per quanto il popolo indomito sia diviso in numerose tribù, alcuni denominatori comuni a queste hanno spinto i dalaril ed i torghrad a considerarle come un'unica etnia. Gli Indomiti sono

considerati dei selvaggi in quanto il loro modo di pensare, la loro tecnologia ed i loro costumi li rendono paragonabili più a bestie che ad esseri umani. L'estrema territorialità, l'aggressività nei confronti degli estranei ed il gran numero di guerrieri sono la principale forza di questo popolo. Le tribù nascono e si estinguono di continuo a causa di guerre, stermini e rare assimilazioni pacifiche. Ogni tribù è retta da un capo, solitamente un combattente che ha dimostrato di essere il più forte della sua generazione, ma in realtà sono gli sciamani che detengono il vero potere. Questi particolari ritualisti, con avanzate nozioni di alchimia, sono i custodi di ogni segreto posseduto dal popolo indomito: essi determinano le regole e le superstizioni che governano la vita quotidiana della loro gente. Tra questi tabù si annovera il divieto di parlare la lingua degli antichi, diffusa tra i popoli di Braara e da questi conosciuta come lingua comune; pertanto gli Indomiti si esprimono principalmente con un linguaggio misto di segni e versi difficilmente comprensibili. Solamente i più valorosi, coloro che provengono dalle famiglie più importanti ed ovviamente gli sciamani ed i loro apprendisti, possono apprendere ed utilizzare la lingua degli antichi ed alcuni tra i più fortunati imparano anche a scriverla.

La vita di ogni indomito ruota attorno ad un evento particolare, che segna il momento del passaggio alla maggiore età. Quando un individuo, maschio o femmina, si sente pronto (indipendentemente dall'età effettiva) può richiedere allo sciamano della tribù di sostenere la prova dell'aklash.

L'aklash è una sostanza alchemica estremamente potente che amplia la mente di chi la assume fino a scovare nella sua psiche gli incubi che vi si annidano. L'indomito dovrà affrontare questi incubi e sconfiggerli e solamente se vi riuscirà sarà considerato a tutti gli effetti un uomo o una donna.

La prima volta che si assume l'aklash l'effetto per un corpo disabituato è talmente potente che la mente talvolta è in grado di materializzare gli incubi nel mondo reale. Questo spiacevole effetto collaterale ha portato a vere e proprie carneficine ed alcuni di questi "incubi" ancora infestano i boschi nelle terre degli Indomiti. Chi riesce a sconfiggere i propri incubi non solo ottiene uno status nella sua tribù, ma diventa a tutti gli effetti immune a qualsiasi forma di paura. Tuttavia gli effetti dell'aklash non durano in eterno e gli Indomiti adulti ne assumono continuamente per riuscire a mantenere la loro caratteristica furia in battaglia.

Il popolo indomito non crede negli dei in quanto esseri superiori personificati. L'idea generale è quella di una forza creatrice che ha infuso un alito di vita in tutto ciò che è materiale. A seguito di questo essi credono che ogni cosa abbia uno spirito ed è agli spiriti che essi rivolgono le loro preghiere ed i loro sacrifici, talvolta estremamente cruenti e comprendenti pratiche rituali quali il cannibalismo.

Economia: Gli Indomiti non conoscono la moneta ed i rari scambi commerciali tra le tribù si svolgono tramite baratto, donazioni o versamento di tributi. Ogni tribù cerca di essere più indipendente possibile, anche se questo spesso risulta difficile per un popolo tecnologicamente così arretrato. I prodotti più comuni sono sicuramente la carne, le pelli e le armi in pietra o osso. Più rari sono gli utensili in metallo, la cui lavorazione è propria unicamente di pochi fortunati, mentre i gioielli sono destinati ai capi e alle guide spirituali delle tribù.

Leggi locali: Le leggi che governano gli Indomiti sono una complicata serie di superstizioni e tabù imposti nel corso delle generazioni dagli sciamani. Gli Indomiti risultano particolarmente attaccati a queste tradizioni, le uniche che tramandano da una generazione all'altra, e sono estremamente violenti con chi le trasgredisce.

Rapporti con regioni e popoli:

Braara:

Alcune tra le tribù indomite hanno trovato nei Valah più che dei cugini: dei fratelli. Uniti nello spirito e nelle attitudini, favoriti da una certa vicinanza territoriale, valah e indomiti si sono subito capiti ed è presto nata l'alleanza tra i due popoli.

Dalaril:

I Pelle Velenosa sono uno degli incubi ricorrenti degli Indomiti. Quando, al termine delle Guerre Nere, si sono riversati in massa fuori dal sottosuolo che li ospitava hanno funestato i territori degli Indomiti per decenni, sterminando intere tribù per appropriarsi delle terre di superficie, dissacrando luoghi votati agli spiriti e disonorando ogni tradizione del popolo indomito. Nonostante queste creature siano potenti sanguinano come un qualsiasi uomo e pertanto possono essere fatte a pezzi quando osano sconfinare in terre che non appartengono loro.

Torghrad:

Gli Uomini delle Montagne sono un avvistamento più unico che raro nelle terre degli Indomiti. Solamente le tribù più a sud conoscono bene questo popolo e tendono ad evitarlo a causa dell'avanzatissima tecnologia, che rende inefficace quasi ogni arma posseduta dai guerrieri tribali. Ci sono stati casi di scambi commerciali con questa razza, ma sono ben lontani dal diventare un'abitudine.

DALARIL

Abitanti: Dalaril

Capitale: Nac'Perya (il Santuario)

Tribù importanti: Orrl Dalaril (Figli dello Scorpione), Noamuth (gli Sconosciuti), Maral (la Tempesta)

Organo di governo: Szeosvarr (i Custodi dei Segreti)

Stemma e colori: Scorpione bianco su sfondo nero

Storia: Gran parte della storia della razza Dalaril è andata persa circa un secolo e mezzo fa, ai tempi del Grande Esilio. Quando l'impero sotterraneo dei Dalaril entrò in contatto, e quasi immediatamente in conflitto, con i regni Torghrad, iniziarono le "Guerre Nere". Durante i decenni di guerra decine di migliaia di vite vennero spente e nefandezze di ogni sorta furono commesse da entrambe le parti. I Torghrad infine ebbero la meglio e riuscirono a scacciare i dalaril dal sottosuolo, relegandoli nelle foreste a nord del loro antico impero. Gli esuli dalaril hanno vissuto decenni di stenti e privazioni, fino alla comparsa degli Szeosvarr. Questa casta sacerdotale, legata al culto di Dalarash, il dio scorpione del loro antico pantheon, prese sede in rovine appartenenti ad una razza antica, che millenni fa visse e governò sulle terre che erano ora divenute la nuova casa di superficie dei dalaril. Gli Szeosvarr appoggiarono l'ascesa al potere della tribù degli Orrl Dalaril, che divenne una vera e propria casta di guerrieri sacri, protettori del Nac'Perya e che riuscì a pacificare gli altri clan gettando le basi per la costruzione di un nuovo impero. Da allora gli Szeosvarr sono i garanti della pace: fungono da organo di governo centrale, da giudici, sacerdoti e mediatori nelle dispute tribali. Si deve a loro la scoperta del kaylar, la sostanza esplosiva grazie alla quale gli Orrl Dalaril sono riusciti ad imporsi facilmente sui loro nemici. Il kaylar è l'arma segreta dei Dalaril, è la loro speranza di riscatto e di riconquista del sottosuolo.

Durante la guerra dei Caduti i Dalaril sono entrati in contatto con la marina velantiana e la necessità di un'unione contro un nemico comune ha portato ad una momentanea alleanza tra i due popoli. Per garantire la vittoria durante la guerra navale, le navi velantiane sono state rifornite con il kaylar dei Dalaril, ma per quanto ora Velantes possiede ingenti scorte della sostanza, la formula precisa non è mai stata divulgata.

Al termine della guerra le differenze tra i due popoli hanno incrinato i rapporti, peggiorati ulteriormente quando Velantes ha deciso di appoggiare la politica avoriana relativa al monoteismo. Gli Szeosvarr sono immediatamente diventati sacerdoti di una divinità empia e malvagia agli occhi dei politi velantiani e questo non ha fatto altro che allontanare ulteriormente i vecchi alleati.



Geografia: I Dalaril controllano la quasi totalità della costa a nord di Braara. Il loro territorio è

principalmente boscoso e montuoso. La costa è inospitale, ricca di scogliere che rendono quasi impossibile l'attracco, ma la tribù dei Maral conosce tutte le insenature e le grotte che permettono un'agevole approdo. Nelle zone al livello del mare il clima è caldo e umido, ma diventa più freddo man mano che si sale di altitudine, fino ad essere quasi invivibile all'altezza a cui sorge il Nac'Perya.

Aspetto: I dalaril hanno un aspetto simile a quello degli elfi. La loro pelle varia da tonalità di grigio chiaro fino al nero, i capelli vanno dal nero al bianco, passando per diverse tonalità di grigio o con sfumature viola o rossastre. Gli occhi solitamente sono rossi, viola, grigi o bianchi. Il loro vestiario è semplice, la loro tecnologia arretrata. Preferiscono colori scuri per mimetizzarsi nel buio o in alternativa utilizzano i colori dell'ambiente circostante, sempre per questioni di mimetismo. Ad altitudini elevate non è raro vedere dalaril vestiti di pesanti pellicce. Il loro corpo è spesso ricoperto da tatuaggi di colore bianco, principalmente rune tribali o l'immancabile scorpione. Utilizzano armature di cuoio o pelle ed armi semplici, ma estremamente efficaci.

Cultura: I dalaril sono stati un popolo di grande cultura, ma quei tempi sono finiti da oltre un secolo. La maggior parte della popolazione ora è divisa in tribù di poche centinaia di individui, con le rare eccezioni delle tribù più importanti che contano decine di migliaia di membri. La conoscenza è nelle mani di pochi, tutti gravitanti nell'orbita d'influenza degli Szeosvarr. Questa casta clericale è il punto d'unione tra tutte le tribù. Dall'alto del Nac'Perya dispensa leggi ed ordini all'intera popolazione, interpretando la volontà di Dalarash, il dio scorpione. Ogni tribù periodicamente viene visitata dagli emissari degli Szeosvarr, che pretendono in tributo alcuni giovani per portarli al Nac'Perya, dove vengono indirizzati ad una delle vie di Dalarash. I prescelti si uniscono agli Szeosvarr divenendo sacerdoti, mentre coloro che sono privi di doti divine studiano per diventare Zhanuil, detentori del segreto del kaylar e produttori dei veleni che costantemente bagnano le armi dei dalaril. Gli Zhanuil sono i portatori della volontà degli Szeosvarr nel continente, fungono da consiglieri per i capi tribù e tirano le fila della politica locale. Tutti gli altri confluiscono nelle fila degli Orrl Dalaril, i figli dello Scorpione, i guerrieri sacri del Nac'Perya. Infatti la tribù degli Orrl Dalaril non è più formata dai discendenti della tribù stessa, ma da giovani, maschi e femmine, prelevati da tutto il territorio e non destinati a far parte degli Szeosvarr o degli Zhanuil. Questi guerrieri vengono addestrati fin da piccoli all'uso ed alla sopportazione dei veleni. Si tratta di un corpo elitario formidabile, di incursori e assassini dalla pelle cosparsa di veleno, di modo che anche il semplice contatto con loro possa risultare letale.

Religione: I dalaril sono molto superstiziosi e devoti. Seguono i dogmi di Dalarash e gli insegnamenti degli Szeosvarr. Il loro unico dio è rappresentato come uno scorpione e controlla le sfere della natura e della morte. A causa di questa loro fede i dalaril fanno ampio uso di veleni e dato questo utilizzo costante ne sono diventati estremamente resistenti.

Economia: L'economia dei dalaril è quasi completamente assente. Non utilizzano moneta, ma unicamente baratto tra le varie tribù. Spesso si spingono oltre i loro confini per razziare villaggi di Indomiti o insediamenti Torghrad di superficie, procurandosi così ciò che non possono produrre da soli.

Leggi locali: Le leggi dei dalaril sono principalmente dogmi imposti dagli Szeosvarr e, a parte qualche regola tradizionale che rimane immutata, cambiano di continuo a seconda della volontà

della casta sacerdotale. Si tratta di leggi pratiche, prive di processi complessi. Per i crimini minori gli Zhanuil si limitano a somministrare potenti sieri della verità ai sospettati, cavando da loro ogni ammissione di colpevolezza. Per i crimini più gravi vengono formate delle rappresentanze che conducono i presunti colpevoli fino al Nac'Perya, ove gli Szeosvarr li giudicheranno secondo il volere di Dalarash.

Rapporti con regioni e popoli:

Braara:

Sono pochi i dalaril che possono dire di aver calcato le terre di Braara, ma questi emissari hanno compiuto bene il loro lavoro. Si sono spinti fino a sud, seguendo le indicazioni ottenute durante gli incontri con i velantiani facenti parte della Spedizione Oltre il Re Bianco e hanno intessuto proficui rapporti con il popolo di Braara.

Data l'attuale situazione nel sud del continente, i Dalaril hanno preferito concentrarsi più sui loro affari interni, che sulla imminente guerra civile. La loro neutralità pende leggermente a favore della coalizione della Fiamma Bianca, più che altro per andare contro gli antichi nemici Torghrad, che invece propendono per il Sacro Baluardo.

Torghrad:

Nonostante le Guerre Nere siano finite da oltre un secolo e mezzo, la rivalità tra dalaril e torghrad non si è mai assopita e, per quanto i due popoli non si attacchino a vista, si odiano profondamente. I dalaril non hanno mai smesso di tramare contro i torghrad e progettare il ritorno al sottosuolo, la loro patria ancestrale.

Indomiti:

Sono visti dai dalaril come una razza debole, ignorante, disorganizzata. Sono buoni solo per essere saccheggiati o ricattati, sempre che si riesca a trovare uno di loro che parli la lingua comune.

Suggerimenti per l'interpretazione

Obbligatorio: Aspetto longilineo e protesi di orecchie a punta. Colore scuro per la pelle (dal grigio al nero), capelli nella scala del grigio o tinti con colori accesi (rosso, viola). Niente barba o baffi, né occhiali.

Facoltativo: Lenti a contatto di colore acceso e parrucche.

I dalaril hanno un atteggiamento diffidente nei confronti delle altre razze, il loro modo di fare è influenzato dalle usanze tribali e spesso ricco di frasi e gesti collegati alla loro forte superstizione. Non amano il confronto diretto e preferiscono usare il sotterfugio per regolare conti in sospeso, ma talvolta estraggono apertamente le armi. Tra di loro si comportano in maniera all'apparenza solidale, mentre in realtà sono sempre in competizione gli uni contro gli altri per eccellere agli occhi di Dalarash, pur senza arrivare ad uccidersi a vicenda. Conquistare la fiducia di un dalaril è estremamente difficile ed anche quando si pensa di esserci riusciti il pungiglione degli scorpioni è sempre pronto a colpire.

Organizzazioni e gruppi di potere

I seguenti sono solo alcuni esempi di entità politiche, militari o religiose che nel corso degli anni si sono formate nel continente di Braara. Questi gruppi possono fornire spunti per la creazione del background dei personaggi, che potrebbero decidere di essere affiliati a una di queste fazioni minori.

Questi esempi sono legati in maniera diretta a una fazione di riferimento, pertanto è necessario far parte di quella fazione per poter essere affiliati al gruppo desiderato. L'affiliazione non comporta nessun vantaggio in gioco, né l'accesso a particolari abilità. Si tratta unicamente di una scelta allo scopo di approfondire il background dei personaggi.

Figli della Chimera (Louren)

Dopo la caduta di Castel Soret, l'esercito di Louren era allo sbando. L'antica tradizione cavalleresca loureniana fu spazzata via assieme a numerose famiglie nobiliari interamente sterminate quella tragica notte.

Per poter difendere i confini del Regno, il Principe Mikhail Bryone emanò un decreto rivolto a tutti i suoi sudditi. Qualunque uomo o donna capace di andare a cavallo veniva chiamato come volontario all'interno della neonata armata dei Figli della Chimera, i vendicatori di Castel Soret. In cambio del servizio militare, il principe prometteva titoli nobiliari, terre e soprattutto una grazia plenaria su tutti i crimini compiuti prima della guerra.

Migliaia di uomini di ogni estrazione sociale fecero un passo avanti ed entrarono a far parte di questo corpo d'armata, che per anni ha adottato nuove strategie di guerriglia per sfiancare l'invasore sul suolo loureniano.

Con il tempo i soldati svilupparono un profondo senso di fedeltà nei confronti del principe Mikhail, fino a diventare un vero e proprio esercito personale.

Ora che la guerra è finita il principe ha distribuito piccoli appezzamenti di terra ai suoi uomini, approfittando degli immensi territori rimasti senza padrone a seguito della morte dei proprietari storici. I Figli della Chimera, nati in un momento di emergenza, sono ora entrati a far parte in maniera ufficiale dell'esercito loureniano, rappresentando quel nuovo approccio alla guerra che tanto infastidisce i cavalieri più attaccati alla tradizione guerriera della regione.

Corsari dell'Isola di Giada (Velantes)

Un tempo la loro casa era l'Arcipelago di Giada, un piccolo gruppo di isole a est di Velantes abitato dalla peggior feccia che Braara avesse da offrire. Pirati, contrabbandieri, tagliagole, fuggitivi, ex schiavi e persino diversi necromanti avevano trovato nell'Arcipelago la propria casa.

Poi venne la battaglia delle isole Barriera, dove la Flotta Rossa spazzò via in una sola notte la maggior parte della marina velantiana. In un momento come quello, le navi degli abitanti dell'Arcipelago apparivano come una preziosissima risorsa nelle mani giuste.

Fu per questo che Lord Hidalgo d'Altacosta rischiò il tutto per tutto. Scappò da Capo d'Ambra a bordo di un galeone sequestrato, forzando il blocco navale Raiacer con la stiva carica dell'oro della Banca Velantiana. Giunto all'Isola di Giada, utilizzò l'oro per garantirsi la lealtà di quanti più capitani possibile, promettendo loro ricchezza e un posto nella Velantes del futuro.

Grazie alla resistenza navale Velantes riuscì ad arrestare i Raiacer quanto bastava per permettere agli alleati Dalaril di aggiungersi alla lotta e di portare Braara alla vittoria sul mare.

Oggi tutti gli equipaggi dell'Arcipelago di Giada sono riconosciuti come corsari di Velantes, con diritto di attaccare e depredare navi ostili alla Sirena, devolvendo una piccola parte di bottino nelle casse dello stato.

Non essendo più ricercati nel continente, è oramai possibile trovare dei Corsari in ogni porto velantiano. Molti capitani che hanno servito bene Hidalgo durante la guerra hanno ricevuto incarichi e ranghi politici, accrescendo ulteriormente l'influenza dell'Isola di Giada sulle coste velantiane. Alcuni si chiedono se Hidalgo abbia ancora la situazione sotto controllo, o se per garantirsi la vittoria nella guerra abbia dovuto vendere velantes a un esercito di criminali.

Le Piume Rosse (Valah)

L'organizzazione delle Piume Rosse non è nata in territorio Valah, ma nel cuore della ex capitale di Braara, Court'Ivere.

In principio questa piccola società segreta era composta da un gruppo ristretto di maghi della torre del verofuoco dalla mentalità aperta e progressista, ma dai modi bruschi tipici di coloro che hanno il fuoco al posto del sangue.

Lo scopo delle Piume Rosse è sempre stata l'eguaglianza, fosse essa tra le razze, i sessi o individui di diversa estrazione sociale. Essi combattevano per l'abolizione della schiavitù, per i diritti degli elfi e degli orchi e per il riconoscimento di pari diritti di fronte alla giustizia. Il loro modo di agire non è mai stato ortodosso e consisteva principalmente in sommosse, roghi, attentati e veri e propri raid nei campi di prigionia o di lavoro.

Dopo un primo periodo di attività concentrata nelle regioni di Louren e Dorsten, le Piume Rosse hanno iniziato a reclutare i propri proseliti a Valah, dove sia il governo locale che la popolazione appoggia gli ideali di fondo di questa organizzazione.

Le attuali Piume Rosse sono ancora guidate da uno zoccolo duro di maghi della torre del Verofuoco, ma esistono decine di cellule sparse per tutta Braara, gestite da individui di ogni sorta.

Gli esuli di Laoghaire (Elfi)

Quando gli Elfi presero la decisione di non partecipare alla Guerra dei Caduti accanto ai braariani e si rinchiusero all'interno dei territori sicuri di Nerefendor, questa scelta non fu condivisa dalla totalità dei nobili dell'antica razza. Helevon Cuoreargento pianse il lutto della sua amata figlia Laoghaire quando essa, per attendere il suo amante, si attardò nell'obbedire al richiamo del Re di Nerefendor e rimase sigillata fuori dalla grande foresta, cadendo vittima del nemico.

Helevon rinnegò il suo regno e in segno di sfida si mozzò le punte delle orecchie. Il suo gesto fu colmo di significato e centinaia di elfi che non avevano intenzione di stare a guardare mentre Braara bruciava sotto i malefici dei Terhaal, compirono lo stesso gesto e guidati da Helevon lasciarono Nerefendor per non farvi più ritorno.

Gli esuli hanno combattuto su ogni fronte durante gli ultimi anni, apparendo e scomparendo come spettri nelle regioni boschive e tendendo letali imboscate alle truppe nemiche.

Dopo la fine della guerra, essi ancora sono privi di una dimora. Non possono infatti tornare a Nerefendor, ma non sono neanche stati invitati in maniera ufficiale da una delle potenti fazioni braarieane.

Scissi in piccoli gruppi, vagano ancora per il continente, combattendo le ultime sacche di resistenza Terhaal o servendo come mercenari al soldo di chi può permettersi dei professionisti di un tale livello.

I Teschiblu (Orchi)

Il clan dei Teschiblu ha sempre abitato le Paludi di Murguul al confine con i vicini dorsteniani. Gli orchi che compongono il clan si sono contraddistinti nei decenni per la loro furia combattiva e la loro bellicosità.

Incuranti delle ripercussioni, i Teschiblu non hanno mai avuto remore nel sconfinare in territorio Dorsten per compiere razzie e dimostrare la propria superiorità agli altri clan, ma poco prima dello scoppio della Guerra dei Caduti tirarono troppo la corda e Lord Frederik Borell di Dorsten autorizzò una campagna militare di rappresaglia nei territori del Clan.

Forti della conoscenza del territorio, gli orchi inflissero pesanti perdite al nemico, ma l'organizzazione delle truppe dorsteniane ebbe la meglio e la roccaforte del clan fu espugnata. Coloro che sopravvissero vennero fatti schiavi e sparpagliati ai quattro angoli di Dorsten.

Con la guerra, le rivolte servili a Dorsten crebbero a dismisura, sfociando nella grande rivolta di Ulzen, che ancora non è stata sedata dal sovrano. I Teschiblu spesso si trovarono in prima fila in questi scontri e con il passare dei mesi sempre più vecchi compagni di battaglia si ritrovavano fianco a fianco per far pagare ai cani dorsteniani gli anni di vita buttata nelle loro segherie e nelle loro miniere.

A oggi centinaia di orchi del clan vagano senza una casa per la regione di Dorsten. Molti di essi sono barricati dentro la città di Ulzen, ma gruppi più piccoli vendono la propria lama per denaro o semplicemente per la possibilità di scendere ancora una volta sul campo di battaglia.

Il Battaglione Mantoavorio (Rocca d'Avorio)

L'istituzione del Battaglione Mantoavorio si deve alla volontà di Sir Waralt, capitano della Guardia della Voce di Rocca d'Avorio. Lo scopo del battaglione è quello di fungere da supporto alla guardia cittadina della città stato e di combattere l'ondata di criminalità scoppiata a Rocca d'Avorio a seguito della sovrappopolazione causata dall'orda di sfollati e profughi delle regioni limitrofe che hanno cercato rifugio dalla guerra tra le sicure mura della cittadella.

I cinquecento membri originari del Battaglione furono selezionati tra cittadini di comprovata lealtà e dalla forte fede nella Chiesa dell'Unico. In breve tempo il Battaglione è diventata un arma nelle mani della Guardia della Voca che ha consentito alla Chiesa dell'Unico di tenere in ordine Rocca d'Avorio col pugno di ferro.

Il Battaglione è stato protagonista dell'ondata purificatrice che ha portato la città a ripulirsi da criminali, necromanti, sovversivi, infedeli, non umani, dissidenti religiosi e tutti coloro che potevano risultare scomodi al governo cittadino.

Ora più che mai, questi civili investiti di poteri da miliziano combattono per preservare la purezza di Rocca d'Avorio in questo momento di grande corruzione causata dalla presenza dell'abominio non morto conosciuto come Dama Pallida

I Marchiati (Dorsten)

Dopo l'istituzione della leva militare in tutto il territorio di Dorsten, Sua Maestà Frederik Borell I ha esteso la possibilità di arruolarsi per tutti quegli schiavi che per un motivo o per l'altro si fossero trovati senza padrone.

A loro ha promesso che dopo 5 anni di servizio nell'esercito dorsteniano, sarebbe stata restituita la libertà.

Questa promessa ha attirato individui da ogni angolo di Dorsten. Molti sono ancora scettici sulla parola del Re e credono che sia solo l'ennesima menzogna pronunciata ai danni degli schiavi dorsteniani, che grazie a questo patto verranno tenuti a bada dai propri padroni con maggiore facilità.

Al contrario, i Marchiati credono fermamente nella parola di Re Frederik. Questo distaccamento dell'esercito regolare dorsteniano, composto interamente da schiavi viene indoctrinato e plasmato per mirare al sogno ultimo di divenire un fiero cittadino di Dorsten.

I membri dei marchiati sono tra i soldati più feroci e coriacei del nuovo esercito di leva. Vengono utilizzati principalmente per reprimere le rivolte servili e addestrati quotidianamente per la loro missione più grande: la riconquista di Ulzen.

Le Punte d'Argento (Raiacer)

Prima della fine della guerra, tra le fila degli invasori Raiacer asserviti ai Terhaal erano presenti alcuni individui facenti parte di una società segreta nata nella madrepatria degli uomini dalla pelle dorata.

Questi si facevano chiamare Punte d'Argento e da oltre un secolo combattevano una guerra segreta per liberare il proprio popolo dall'oppressione.

A tal fine hanno scoperto e imparato a plasmare quella che loro chiamano Magia dei Segni, un particolare tipo di incanto simile all'arte runica dei Torghrad, con la differenza che i segni vengono incisi nelle proprie carni.

Alcuni membri delle Punte d'Argento hanno collaborato e agito come spie per tutta la durata della Guerra dei Caduti e ora che i Raiacer sono liberi dalle proprie catene si sono fatti portavoce del proprio popolo e promotori dell'ideale di rinascita e di integrazione che i Raiacer tentano di ottenere da quasi un anno a questa parte.

Le Punte d'Argento sono molto poche e tra esse un numero esiguo conosce e padroneggia la Magia dei Segni. Non ricoprono alte cariche militari ma il loro supporto come consiglieri e diplomatici è estremamente prezioso per gli ufficiali Raiacer che devono avere costantemente a che fare con culture estremamente diverse dalla propria.

Le Gilde

Nel Regno di Braara sono presenti numerose corporazioni, arti, chiese e gilde che riuniscono uomini e donne accomunati da un mestiere o da uno scopo comune. Le gilde garantiscono parità di trattamento ai propri membri e un'unione di forze tale da concedere alle più importanti tra esse un peso politico ed economico che è il vero motore del Regno.

La maggior parte delle gilde sono super partes in relazione alla politica braariana e seguono dei codici di condotta interni che mirano principalmente al profitto e al mantenimento dell'autonomia e del buon nome della gilda. In questo periodo di conflitto anche all'interno delle gilde ci sono stati dei veri e propri scismi tra chi è rimasto fedele alla Corona e chi ha preferito il futuro proposto dalla Dama Pallida. Nonostante queste divisioni, quasi tutte le gilde si sono mantenute attive in entrambi gli schieramenti.

Per ottenere lo status di Gilda è necessario che questa venga riconosciuta dal Re di Braara quale gilda legale, tuttavia esistono diverse istituzioni che nonostante siano prive di questo requisito sono diventate importanti e diffuse in tutto il continente. Inoltre, con l'evolversi dell'attuale situazione politica, alcune gilde sono state dichiarate illegali da una delle due forze in campo ed è fatto divieto di farne parte in tutti i territori controllati da quello schieramento.

ORDINE DI AMETISTA

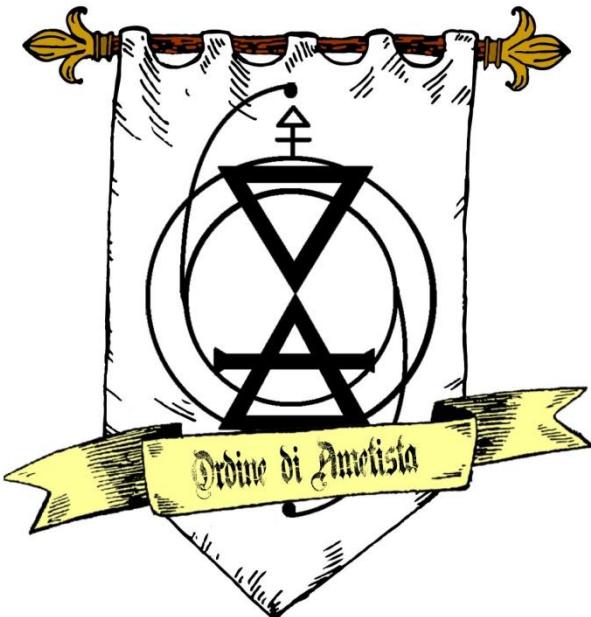


Figure di Spicco:

Gran Maestra del Circolo Aswin De Wit: Capo dell'Ordine di Ametista

Maestro della Loggia Reginaldo Degli Abati: Custode dei segreti della Loggia degli Apotecari

Gran Filosofo Rutger Von Darth: Detentore del titolo di Sommo Trasmutatore

Sede: Korbach (Dorsten)

Storia e organizzazione: L'alchimia a Braara è un'arte relativamente recente. Comparsa dopo l'avvento della magia, fu una risposta di coloro che, non portati per l'arte arcana, vollero comunque esplorare i segreti campi dell'occulto. Da qui si sviluppò in ogni branca del sapere scientifico, arrivando nelle sue più alte forme alla mescita di miracolose pozioni, letali veleni ed alla segretissima trasmutazione dei metalli.

I pionieri dell'arte confluirono in un circolo di sapienti riunitisi a corte attorno al Re Michlaus I di Dorsten nel 92 D.T.

Questo circolo era capeggiato da un sacerdote di Tarasyas, tale Rorik Berger, caduto in disgrazia, ma che era riuscito ad estrapolare dalla magia divina di cui un tempo era capace i principi fondamentali che gli permisero di dare il via ad uno studio della natura parallelo alla magia. I suoi studi furono così convincenti che immediatamente i nobili dorsteniani, quasi mai dotati di doti arcane, videro nella nuova scienza una via per arrivare a padroneggiare un immenso potere e sovvenzionarono il circolo.

Il maestro Rorik acquistò grande influenza a corte, diventando il principale consigliere del re e, secondo alcuni, una vera e propria eminenza grigia di Braara. In pochi anni ottenne la nomina di Gran Maestro del Circolo d'Ametista, l'embrione della futura gilda degli alchimisti, e ne rimase a capo per oltre trent'anni. Si dice che i suoi studi, ora parzialmente perduti, avevano raggiunto livelli che nessuno in futuro avrebbe più egualato.

Prima che il Circolo d'Ametista raggiunga a tutti gli effetti lo status di gilda ci vorranno oltre cento anni. Durante questo secolo il circolo esercitò le sue attività prevalentemente a Dorsten e la passione per l'alchimia attecchì così a fondo nella nobiltà dorsteniana da diventarne un tratto caratteristico. Nel 197 D.T., con re Eldrich I sul trono, il circolo ottenne il riconoscimento tanto bramato ed ampliò i suoi confini in tutto il regno, fondando sedi e filiali in ogni città importante ed ottenendo un privilegio di quasi completo monopolio sugli studi delle piante e dei metalli magici di Braara.

Ad oggi la gilda degli alchimisti è diffusa in tutte le regioni, ma è a Dorsten che, dall'alto, viene controllata ancora dal Circolo di Ametista, composto principalmente da ricchi dorsteniani e rari studiosi provenienti da altre terre.

L'Ordine di Ametista è organizzato come una loggia. E' estremamente gerarchico e le conoscenze della gilda sono fortemente compartmentalizzate e tenute segrete finché non si raggiunge un rango adatto a poterle apprendere. Le punizioni per chi diffonde conoscenze della gilda senza autorizzazione sono spesso brutali, soprattutto se riguardano i misteri della trasmutazione.

Entrare a far parte della gilda degli alchimisti non è difficile, ma scalarne i ranghi è tutta un'altra impresa. La competitività all'interno della corporazione è alle stelle e la brama di conoscenza spesso porta molti alchimisti a tralasciare la moralità.

L'Ordine di Ametista prevede che, dopo aver appreso e superato la prima parte dell'insegnamento, chiunque sia degno di accedere al terzo rango della gilda compia una scelta che lo condizionerà per il resto della sua carriera. La gilda offre due possibili specializzazioni:

La Loggia degli Apotecari:

I poteri medicamentosi delle pozioni e degli unguenti sono diventati in breve l'unica fonte di salvezza per un soldato in battaglia. Da quando le arti divine non guariscono più le carni mortali, i più grandi conoscitori dell'arte medica hanno riunito i loro segreti al servizio del popolo di Braara. All'interno della Loggia trovano posto i più grandi esperti di pozioni dell'intero continente.

I Trasmutatori:

I più grandi pensatori e teorici dell'arte alchemica trovano posto tra i trasmutatori. Mossi dal principio di mutabilità della materia, questi alchimisti sono in grado di trasformare i metalli seguendo complesse tecniche a metà tra la magia e la scienza. Le loro capacità li hanno portati di recente a sintetizzare numerose tossine capaci di espandersi nell'aria, avvelenando chiunque sia così maldestro da farsi colpire da una delle loro fiale.

I ranghi dell'Ordine di Ametista accessibili ai giocatori sono i seguenti:

- 1) Iniziato
- 2) Ricercatore
- 3) Alchimista
- 4) Speziale
- 5) Sapiente

Dal 6° rango in poi, fino ad arrivare all'8° rango, ricoperto dal Gran Maestro Peter Mordrin, gli alchimisti entrano a far parte del Circolo d'Ametista, ai cui membri è permesso conoscere ogni particolare dello scibile umano.

COMPAGNIA DELL'ARIETE

Figure di Spicco:

Alexander Greymark: capo della gilda, supervisiona il lavoro dei suoi sottoposti e si occupa di far rispettare saldamente le leggi del regno e della gilda. A lui spettano le più grandi decisioni e da lui dipende il destino dei membri che infrangono regole e leggi. In ogni caso non tratta mai con i ranghi inferiori della gilda, ma si serve dei sottoposti come portavoce.

Vulfgar "il baluardo" Kraisk: umano originario di Valah. Generale degli Scudi Uniti e secondo in comando di Alexander Greymark. È considerato da tutti il re del muro di scudi. Ha servito sotto Einar Grimbergen e ha partecipato a decine di battaglie dove non è mai stato ferito seriamente.

Runak Vagdish: orchessa che ha raggiunto il rango di Signore della Guerra scalando i ranghi della gilda in brevissimo tempo. Guida una loggia di Berserker orchi che abitano le vette dei Picchi Icefrag. Si dice che solo per avere il diritto di assoldarli è necessario superare delle prove che metterebbero a repentaglio la vita di un individuo ben addestrato.

Roland Ortel: uomo di mezz'età. Nonostante le apparenze è uno dei migliori guerrieri di Braara. Abile nell'utilizzo delle due spade, ha scalato in pochi anni i ranghi delle Lame arrivando ora ad esserne il massimo esponente ed a fregiarsi del titolo di Maestro d'Armi.

Sede: Savess (Velantes), ma possiede sedi staccate in ogni grande città

Storia e organizzazione: L'apparizione della Compagnia dell'ariete avvenne pochi anni dopo la scissione dei colonizzatori, all'incirca nel 148 P.T., nella regione di Velantes sotto la guida di Aleic Torghay, grande guerriero di ventura, che, sfruttando le numerose guerre in corso, riuscì senza difficoltà a fondare la compagnia mercenaria. Inizialmente prendeva incarichi solo dalla sua regione di appartenenza, ma col tempo le cose mutarono fino a che non arrivò a compiere lavori per chiunque a Braara.

Dopo il Trattato D'Avorio la compagnia incominciò a reclutare persone di ogni etnia e razza. Questo procurò un notevole avanzamento nella formazione dei soldati che si trovarono ad avere un addestramento sempre più completo in quanto racchiudeva il meglio di ogni disciplina militare presente nel continente. Dopo secoli di esperienza e di incarichi portati a termine con successo, sotto la guida di un guerriero loreniano conosciuto come Eldol l'Astuto la compagnia cambiò metodi di addestramento delle nuove reclute, arrivando a creare tre scuole specialistiche che abbracciano ogni branca dell'arte della guerra e tale riorganizzazione è in vigore ancora oggi. La Compagnia dell'Ariete prevede che, dopo aver appreso e superato la prima parte dell'addestramento, chiunque sia degno di accedere al terzo rango della gilda compia una scelta che lo condizionerà per



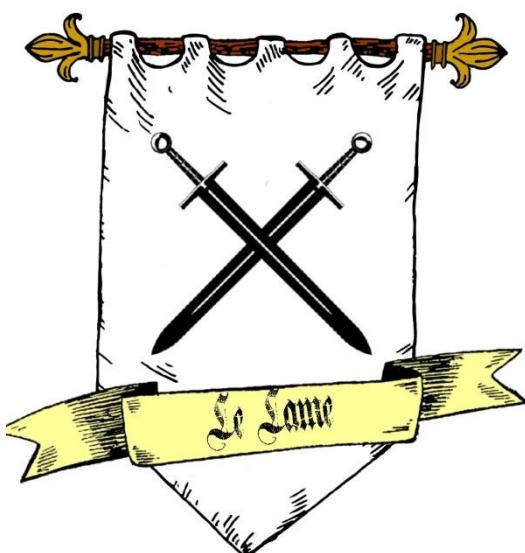
il resto della sua carriera. Le tre scuole sono:



Gli Scudi Uniti: i veterani della compagnia, specializzati in combattimenti d'urto ed in battaglie in formazione, sono i più disciplinati e ligi al dovere, esperti nell'uso della spada e dello scudo e capaci di incassare più colpi di chiunque altro.



I Fratelli di Sangue: i più sanguinari e bellicosi della compagnia, indisciplinati, iracondi, ma risorse preziosissime nella mischia. L'addestramento dei Fratelli di Sangue mira a temprare il fisico ed a rafforzare la muscolatura con allenamenti che rasentano il disumano. Chiunque riesca a completare questo percorso ne uscirà cambiato, ma sicuramente diverse spanne sopra qualsiasi altro essere umano. Specializzati nell'uso delle armi a due mani, i Fratelli di Sangue esperti sono in grado di infrangere scudi, armature e casse toraciche, con un solo possente fendente della loro arma.



Le Lame: guerrieri leggeri e rapidi, i più esperti nell'arte del duello e nell'utilizzo della più ampia varietà di armi. Addestrati a combattere uno contro uno come nessun'altro ed a sviluppare un perfetto equilibrio tra la parte destra e sinistra del corpo, le Lame prediligono l'utilizzo di un'arma per mano, con le quali sono in grado di scatenare un turbine di fendenti rapidi e letali, contro le parti più esposte dell'avversario.

In seguito, nel 218 D.T., sfruttando la situazione che vedeva come sovrano di Braara re Noack Elmare, di origini velantiane, e come capo della Compagnia dell'Ariete Torck Laitust, anche lui di Velantes, quella che prima era un semplice compagnia mercenaria riuscì a tramutarsi in una vera e propria gilda, riconosciuta da tutte le regioni, con scuole di addestramento in ogni città di rilievo del continente.

Attualmente la gilda ha la guida Alexander Greymark, appena entrato in carico a seguito della misteriosa morte del suo predecessore. Greymark è un uomo pratico e sbrigativo, che tenta di amministrare al meglio una gilda spezzata da conflitti interni e i quali membri combattono su diversi schieramenti in guerra. Entrare come recluta nella Compagnia dell'Ariete non è impresa difficile, sopravvivere all'addestramento, al battesimo del sangue ed alle successive battaglie, scalandone i ranghi, è tutt'altra cosa.

Ranghi della Compagnia dell'Ariete:

- 1) Recluta
- 2) Compagno

Rango	Scudi Uniti	Fratelli di Sangue	Le Lame
3	Veterano	Berserker	Duellante
4	Capitano	Spezzascudi	Prima Lama
5	Comandante	Capo Loggia	Campione
6	Generale	Signore della Guerra	Maestro d'Arme

OCCHI DI BRAARA

Figure di Spicco:

Occhio del Re Irwin Cavendish, capo degli Occhi di Braara

Maestra Elise, capo della Compagnia dei Sussurri
Amil-Gawen, capo delle Sentinelle

Sede: Savess (Velantes) – precedente: Capo d'Ambra (occupata)

Storia e organizzazione: Gli Occhi di Braara sono in assoluto la più antica istituzione ufficiale creata nel nuovo continente. In una terra ancora inesplorata gli apripista dei colonizzatori si ritrovarono presto a dover svolgere un ruolo fondamentale; quando iniziarono l'ondata espansionista e le lotte contro i Valah, gli esploratori delle forze colonizzatrici si riunirono autonomamente in un'organizzazione già ai tempi chiamata Occhi di Braara.

Non si trattava di una vera e propria gilda, ma piuttosto di un semplice accordo tra gli scout delle varie armate, di un mutuo scambio di informazioni, mappe, piste battute ed altro, in modo da snellire il proprio lavoro e renderlo meno pericoloso. Alcuni dei membri degli Occhi si limitavano a lavori di routine, ma coloro che eccellevano nell'arte potevano riuscire a diventare Sentinelle. Questo corpo elitario di guardaboschi, cacciatori e guardie di confine, si componeva e tuttora si compone dei migliori segugi ed arcieri del continente. Si dice che una Sentinella possa trovare una traccia anche sui Picchi Icefrag dopo che ha appena nevicato e che una loro freccia possa mandare al tappeto il più potente dei Fratelli di Sangue.

Con il passare del tempo e la fine della guerra gli Occhi di Braara persero gran parte della loro importanza tattica e logistica, ma la loro estrema versatilità e la conoscenza di più culture, più lingue e più territori di chiunque altro sul continente fecero in modo che essi non rimanessero disoccupati a lungo.

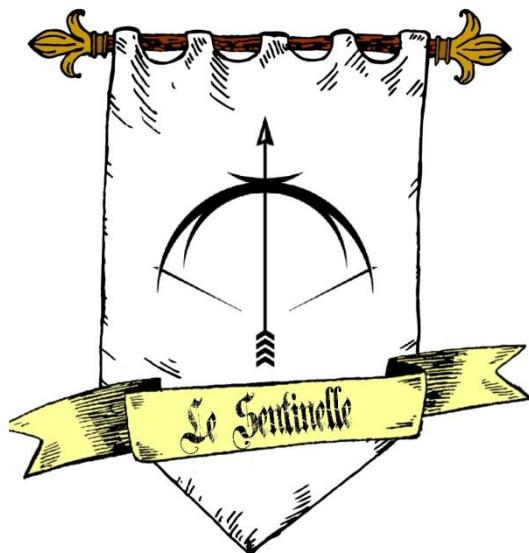
A seguito del Trattato d'Avorio ci si accorse subito che le ostilità erano tutt'altro che finite. L'astio tra le regioni era ancora forte e la situazione in un costante bilico tra la pace e la guerra totale. Fu la regina Yvonne I di Louren a servirsi per la prima volta degli Occhi di Braara in un modo diverso dal solito. Come prima donna ascesa al trono di Braara, Yvonne fu in assoluto la più colpita da intrighi di corte, tentativi di colpi di stato ed avvelenamenti, ma da vera nobile loreniana fece in modo di non farsi cogliere impreparata. Raccolse attorno a sé un gruppo di abili esploratori di buona famiglia ed i suoi consiglieri più fidati insegnarono a questo gruppo come sopravvivere in un altro tipo di ambiente, non più il bosco o l'alta montagna, ma uno assai più pericoloso, Court'Ivere, la capitale del regno. I dodici esploratori aggiunsero le loro capacità di mimetismo, la loro versatilità e le loro origini agli insegnamenti loreniani e formarono quella che ancor oggi è conosciuta come Compagnia dei Sussurri, le spie reali. Essi furono per oltre venticinque anni gli



occhi e gli orecchi del re tra le casate nobiliari e nelle altre regioni del regno, sventando innumerevoli complotti ed intrighi. Nel suo lascito la regina espresse la volontà che la Compagnia dei Sussurri venisse legittimata e divenne così la seconda scuola specialistica degli Occhi di Braara.

Da quel momento in poi, fino ad oggi, l'addestramento degli Occhi di Braara prevede un primo periodo al servizio del regno come esploratore ed in seguito, a seconda delle capacità di ogni singolo candidato, i meritevoli al terzo rango possono aspirare ad entrare a far parte delle Sentinelle o della Compagnia dei Sussurri.

Di recente, dopo l'occupazione di Capo d'Ambra, la sede degli Occhi di Braara è stata trasferita a Savess.



Ranghi degli Occhi di Braara:

- 1) Piuma Bianca
- 2) Apripista

Ranghi delle Sentinelle:

- 3) Ranger
- 4) Capocaccia
- 5) Maestro Segugio

Ranghi della Compagnia dei Sussurri:

- 3) Spia
- 4) Maestro Ingannatore
- 5) Tessitrame

TORRE SILENTE

Figure di spicco:

Gran Maestro: *Devesh Corderly*

Sommo Mago del Verofuoco: *Magnus Dagmar*

Sommo Mago del Gelovivo: *Valeska Bjornnson*

Somma Maga della Torre Arcana: *Ilsa Maire*

Sommo Mago della Torre Mistica: *Chronus Gottfried*

Maestra dei Riti del Circolo del Vuoto: *Lionel Stramoine*

Sede: Ogni regno ha concesso una piccola zona dove si erge una torre, più precisamente:

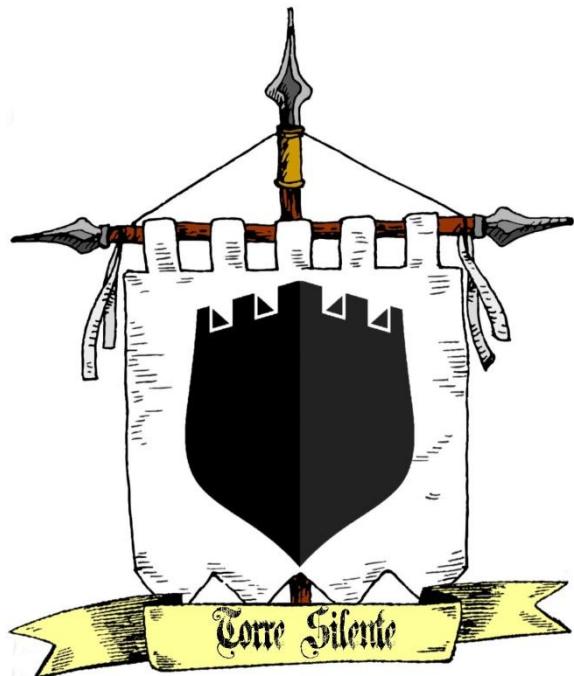
Torre Silente e Circolo del Vuoto: Rocca d'avorio

Torre del Verofuoco: Louren

Torre del Gelovivo: Valah

Torre Arcana: Velantes

Torre Mistica: Dorsten



Storia e organizzazione: La gilda dei maghi è nata quasi contemporaneamente al Tetrarchos e questo ne fa una delle organizzazioni più antiche ed influenti del regno di Braara.

Gli antichi testi riportano che i primi usufruttori di magia, seppur in maniera primordiale, furono gli elfi, gli orchi ed il popolo Valah. Circa vent'anni dopo l'arrivo dei nuovi colonizzatori, che fino ad allora erano inconsapevoli dell'esistenza della magia, anche tra loro iniziò a nascere qualche individuo dotato.

Dopo altri vent'anni fu fondata la Torre Silente. Essa nacque da quattro degli elementi in quel periodo più esperti nel campo della magia: Edgar Delkwer, Cyler dei Delst, Theo Nicklaus e Hiris Darmor.

Questi furono tra i primi maghi capaci di sviluppare ed incrementare il proprio potere convogliando e convertendo la magia comune in quattro rami distinti e separati, rispettivamente: la magia del Verofuoco, del Gelovivo, la magia Arcana e la magia Mistica.

Sotto la loro guida la Torre Silente iniziò a radunare ed addestrare all'uso delle arti magiche tutti coloro che avevano dentro di sé questo innato potere. Inoltre, a causa di numerosi incidenti nel regno, provocati da coloro che non riuscivano a controllare i propri poteri, fu creata una vera e propria unità di maghi, chiamati "Cercatori" ed addestrati a scovare tutti quelli che erano consci o meno delle proprie potenzialità.

L'obbligo di entrare a far parte della Torre Silente, per tutti coloro i cui poteri si fossero manifestati, apparve poco dopo nelle leggi di Braara. Da quel momento in poi le fila dei maghi si moltiplicarono, facendoli divenire presto una forza portante del regno.

Con il passare del tempo la Torre Silente divenne una vera e propria scuola per novizi ed apprendisti, fino al momento in cui ogni mago fosse stato capace di intraprendere la via magica a lui più congeniale.

A coordinare l'addestramento dei maghi nella Torre Silente vi è un concilio di Sommi Maghi, uno per ogni torre della magia. A capo della Torre Silente vi è il Gran Maestro, un mago eletto da tutte le torri. Dopo aver scelto la propria sfera un adepto riceve finalmente il rango di mago o ritualista ed abbandona la Torre Silente per mettersi a disposizione della torre prescelta.

Ogni torre è perfettamente autosufficiente, ma fa sempre capo alla Torre Silente che coordina e supervisiona l'operato di tutti i maghi nel regno.

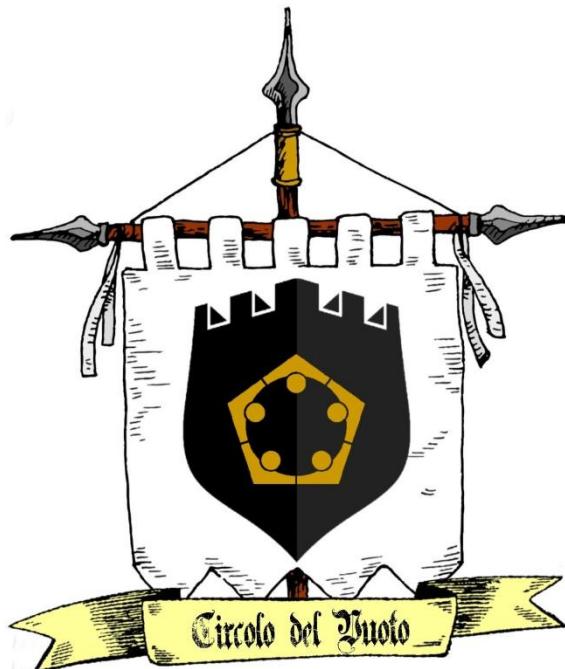
Ranghi della Torre Silente:

- 1) Novizio
- 2) Apprendista Mago / Apprendista Ritualista
- 3) Mago / Ritualista
- 4) Istruttore
- 5) Maestro
- 6) Arcimago
- 7) Sommo Mago / Maestro dei Riti
- 8) Gran Maestro

CIRCOLO DEL VUOTO

Storia e organizzazione:

La sezione dei ritualisti del Circolo del Vuoto è la più giovane, ma allo stesso tempo quella con più potenzialità e rischi. Il primo rituale documentato fu messo in atto da dieci maghi con un obbiettivo a noi ignoto. L'unica cosa certa è che qualcosa andò storto ed attorno al circolo rituale, per un raggio di diversi chilometri, il terreno marci. L'unico sopravvissuto fu un giovane contributore di nome Averin Camaret, ma non senza conseguenze. Il mago fu trovato delirante e ricoperto di mutazioni maligne. Non si riuscì a tirar fuori da lui alcuna informazione in merito a ciò che era successo e fu soppresso poco dopo.



Seguirono numerosi fallimenti. Bisognò attendere fino al 123° rituale noto per scorgere un successo senza conseguenze. Negli anni sono stati sviluppati incantesimi atti a contenere il potere del circolo e sigilli in grado di proteggere i ritualisti, ma il pericolo dei circoli rituali è comunque tale che essi sono per legge sottoposti alla giurisdizione del Circolo del Vuoto, l'unica gilda a Braara autorizzata ad addestrare ritualisti esperti.

Con l'apparizione degli Antichi si è avuta notizia di ritualisti, anche molto esperti, le cui menti sono state possedute durante l'esecuzione dei riti e che, al termine di essi, non ricordavano nulla di quanto avvenuto. Alcuni novizi della Torre Silente e del Circolo del Vuoto sono di recente riusciti a dare una prima interpretazione dei segni ritrovati sui bassorilievi sotto Rocca d'Avorio, aprendo la strada per una comprensione della magia utilizzata da queste creature.

Con l'avvio di questi primi studi sulla magia degli Ashnaal sembrano aprirsi per i ritualisti nuove ed eccezionali prospettive.

Secondo alcuni studiosi a seguito della chiusura dei portali Terhaal, secondo altri a causa della manipolazione della magia da parte della Dama Pallida, in quest'ultimo anno la magia rituale è diventata più pericolosa che mai. Non solo i circoli risultano più instabili, ma la magia da sempre sigillata all'interno degli oggetti incantati sembra essere nuovamente libera di fluire, rendendo in breve un oggetto magico un comune pezzo di metallo.

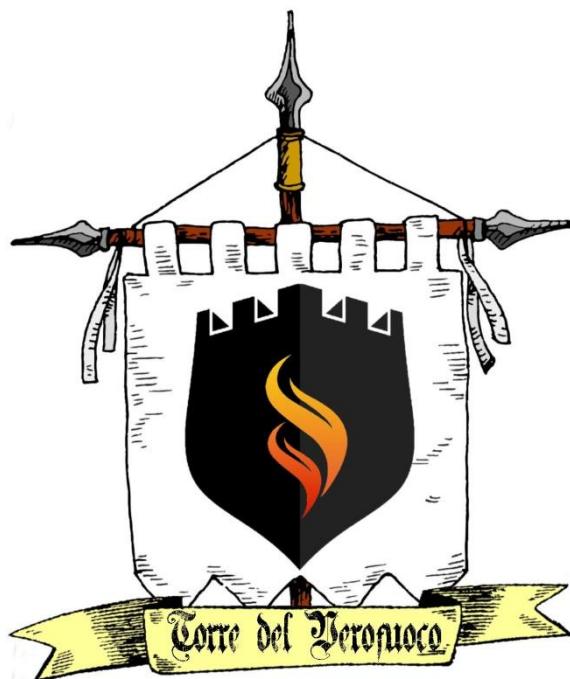
Coloro che sono predisposti a questo tipo di magia vengono addestrati in un'ala staccata della Torre Silente e gli vengono insegnati incantesimi diversi ma, al terzo rango, anche loro avranno accesso alla torre di magia specialistica prescelta. Il Circolo del Vuoto ha sede a Rocca d'Avorio ed è presieduto al momento dal maestro dei riti Lionel Stramoine.

TORRE DEL VEROFUOCO

Storia e organizzazione:

Il primo usufruttore della magia del verofuoco fu un sottoufficiale dell'esercito loreniano, un certo Edgar Delkwer. Vecchi testi descrivono la prima volta in cui usò involontariamente la magia del verofuoco ed a farne le spese fu un nemico che lo aveva disarmato e messo alle strette. Come ci si immagina, di lui rimasero solo dei resti fumanti.

La magia del verofuoco è sicuramente la più offensiva tra le arti magiche, non è un segreto difatti che i Lord Protettori abbiano sempre qualche mago del verofuoco nei propri eserciti.



Il collegio della Torre Silente considera questi maghi come i più guerrafondai.

All'interno della Torre del Verofuoco si dà molto spazio all'esercizio pratico e si dice che a Louren, nei sotterranei della torre, sia stata creata una sala capace di contenere le esplosioni magiche causate dall'addestramento dei propri adepti.

Attualmente la Torre del Verofuoco è comandata dal Sommo Mago Magnus Dagmar.

Alterazioni fisiche e caratteriali:

Con l'aumento del proprio potere i maghi del verofuoco tendono a divenire iracondi ed istintivi per poi placarsi altrettanto velocemente. Man mano che prorediscono nel loro addestramento, però, la seconda parte avviene sempre più di rado. Questi maghi preferiscono l'azione alle parole. Con il passare del tempo alcune ciocche di capelli e le sopracciglia iniziano a cambiare colore tendendo verso il rosso o l'arancio.

Come i seguaci del Verofuoco definiscono i maghi delle altre sfere:

"I mistici? Beh, sono saggi è vero, ma la loro lentezza e la loro passività mi danno sui NERVI!!"

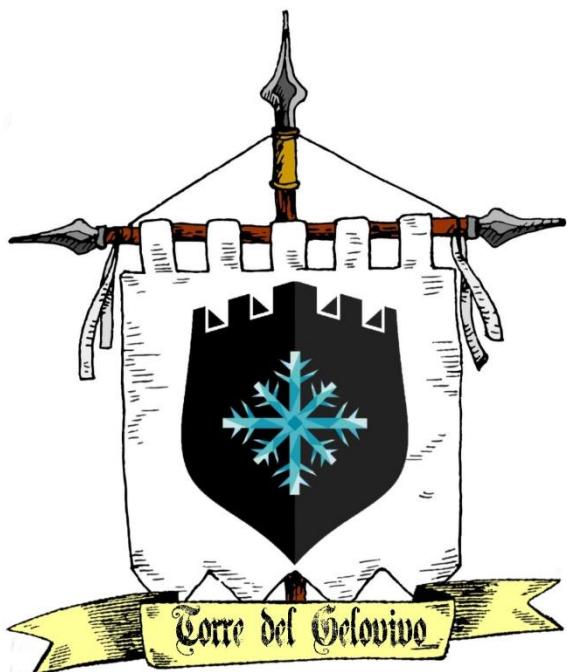
"Per quanto riguarda i gelovivo, la loro furbizia non è da sottovalutare, ma agiscono solo quando vi è per loro una convenienza ed io non amo essere manipolato, specialmente da loro..."

"Se gli arcani staccassero un po' il loro naso dal libro...certo, non hanno la nostra forza, ma sul campo di battaglia sanno rendersi utili... EHI TU IN FONDO! CHE HAI DA GUARDARE?"

TORRE DEL GELOVIVO

Storia e organizzazione:

Pare che il primo usufruttore della magia del gelovivo fosse un certo Hargin "Cuore Freddo". Non vi sono testi antichi da consultare, poiché a quei tempi i Valah usavano tramandare oralmente le gesta dei loro antichi eroi. Si può evincere però che costui non padroneggiava la magia con disinvoltura, ma questa sua manifestazione di potere fu sufficiente per riunire parecchie tribù al suo cospetto e porre le basi per il regime magocratico che tuttora è in vigore tra i Valah.



Vi sono invece molti scritti su un certo Cyler della tribù dei Delst, che, diversamente da Hargin, padroneggiava la magia del gelovivo con molta più efficacia. Cyler scoprì i suoi poteri all'età di sette anni, quando, con sua madre ferita gravemente a causa di un incidente, riuscì, congelando la ferita, a ritardarne la morte fino all'arrivo dei guaritori. Il giovane mago accrebbe in fretta i suoi poteri e divenne in seguito uno dei quattro fondatori della Torre Silente.

La magia del gelovivo tende alla difesa ed alla protezione. È raro, anche se non impossibile, trovare un suo mago schierato tra le fila di un popolo diverso dai Valah, sia perché la loro torre è situata vicino Yegorev, sia perché, con il passare del tempo, il mago del gelovivo si troverà sempre più a suo agio nei climi rigidi ed invernali.

Il collegio della Torre Silente considera questi maghi come astuti calcolatori.

All'interno della Torre del Gelovivo si dà molto spazio allo studio della tattica militare ed alla logica. Attualmente la Torre del Gelovivo è situata a Valah ed è comandata dalla somma maga Valeska Bjornnson.

Alterazioni fisiche e caratteriali:

Con l'aumento del proprio potere i maghi del gelovivo tendono a divenire freddi e distaccati, c'è chi direbbe addirittura che gli arcimaghi di questa torre abbiano dimenticato cosa siano i sentimenti. I loro movimenti diventano più lenti, ma aggraziati. Difficilmente dunque si comporteranno in modo frenetico, amano meditare e non sono molto espansivi o loquaci. Con il passare del tempo alcune ciocche di capelli e le sopracciglia iniziano a cambiare colore tendendo verso l'azzurro o il blu.

Come i seguaci del Gelovivo definiscono i maghi delle altre sfere:

"I verofuoco? Sfrontati, aggressivi ed avventati, sono il nostro opposto, ma a volte, anche coprire questo ruolo ha importanza per raggiungere un determinato fine."

"I mistici sono cauti e sognatori e spesso distratti, ma sprecano troppe parole per dimostrare la loro saggezza, dovrebbero contemplare di più il silenzio."

"Gli arcani sono i più versatili tra noi maghi, ma la loro sete di sapere è un'ossessione per loro e l'ossessione, come tutti i sentimenti, è una debolezza, un ostacolo verso l'obbiettivo."

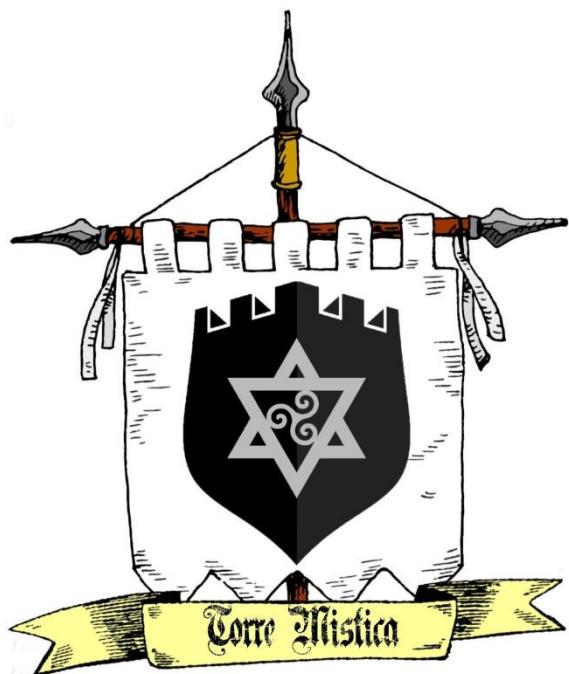
TORRE MISTICA

Storia e organizzazione:

Hiris Darmor non solo fu la prima donna a padroneggiare la magia, bensì anche la prima a incanalarla nel ramo mistico. Pare che nacque nella regione che in futuro sarebbe diventata Velantes, ma a dieci anni fu venduta come schiava ad un mercante dorsteniano. Dopo anni di soprusi e lavoro duro, la magia si manifestò in lei, forse spinta da quella voglia di libertà che le ribolliva dentro.

Un giorno mentre stava risalendo insieme ad altri schiavi, su una chiatte, il fiume che divide Louren da Velantes il suo padrone, sporgendosi troppo, cadde in acqua. Hiris sperò con tutte le sue forze che il mercante annegasse e difatti, nonostante le sue nerborute guardie si fossero buttate prontamente, non riuscirono a riportarlo a galla. Il mercante era di corporatura esile, ma in quel momento pareva pesare come il piombo. In un tempo dove la magia ancora non era conosciuta, nulla poteva incriminare la piccola Hiris. Nessuno poteva immaginare che quella bambina sarebbe diventata una dei fondatori della Torre Silente. La magia mistica, come quella del gelovivo, tende di più alla difesa dell'incantatore e dei suoi alleati piuttosto che all'attacco. Difficilmente un mistico sarà favorevole ad uno scontro, ma, qualora fosse necessario, saprà rendersi utile con le proprie magie di supporto. Ogni Lord Protettore vorrebbe avere a disposizione la saggezza e la diplomazia di un mistico nella propria corte, si dice che spesso i loro sogni siano premonitori.

All'interno della Torre Mistica si dà molto spazio allo studio in generale, in particolare a quello degli astri e della retorica. All'interno della Torre Silente sono visti come i maghi più equilibrati, forse per questo al momento vi è uno di loro al potere, il Gran Maestro Devesh Corderly. La Torre Mistica è situata a Dorsten ed è comandata dal Sommo Mago Chronus Gottfried.



Alterazioni fisiche e caratteriali:

Con l'aumento del proprio potere, i maghi mistici tendono a divenire trasognanti e placidi, sempre in totale armonia con il mondo che li circonda. Definiti spesso i "maghi filosofi" per il loro amore per la lettura e le orazioni, tendono a preoccuparsi molto delle conseguenze future che possono portare le azioni. Dunque preferiscono riflettere e contemplare con calma prima di agire, ma anche loro, come tutti i maghi, sanno diventare pericolosi. Con il passare del tempo alcune ciocche di capelli e le sopracciglia iniziano a cambiare colore tendendo verso il bianco, il grigio o l'argento.

Come i Mistici definiscono i maghi delle altre sfere:

"Mi chiedi dei verofuoco? Beh, potrei parlarne per ore, ma mi limiterò a dirti che il loro grande potere è suscitato dall'ira che gli brucia dentro. Però ricorda, un fuoco non controllato non si accorge di distruggere tutto al suo passaggio e alla fine non gli rimane che estinguersi."

"Dei gelovivo posso dirti in poche parole che nei loro silenzi covano la propria astuzia, è un peccato che col passare del tempo dimentichino le emozioni dell'uomo. Allontanandosi come in un

piano dimensionale distante perdono di vista un punto fondamentale e sai qual è? Che la gente del regno non sarà mai come loro e questo, un giorno, potrebbe costargli caro."

"Non vi è potere più forte della conoscenza e questo i maghi arcani lo sanno bene, ma, come qualsiasi cosa, anche la conoscenza può divenire un oppio. Al pari della ricchezza se ne vorrà sempre di più, fino a perdere di vista tutto quello che è davvero importante. Tu ti starai chiedendo cosa è veramente importante... Siediti qui con me e parliamone..."

TORRE ARCANA

Storia e organizzazione:

Non si sa molto delle origini di Theo Nicklaus.

Quel che è certo è che quest'uomo era il più vecchio tra i quattro fondatori della Torre Silente. Da vecchi manoscritti si evince che il mago, già attempato all'epoca, un giorno si presentò a Jago Sorir, al tempo uno dei tanti lord combattenti di Savess.

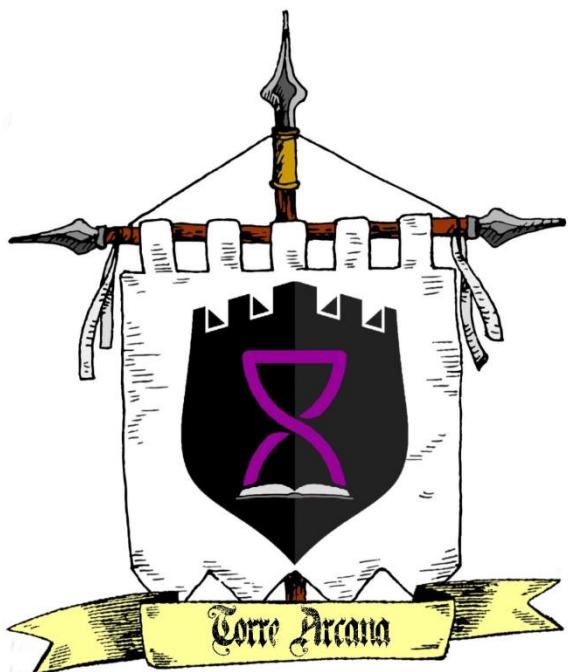
Costui aveva dei problemi con quello che poi si rivelò uno dei primi necromanti del regno di Braara. L'oscura presenza stava minacciando parte del suo territorio a ovest, le truppe armate, che mai avevano affrontato i non morti, erano spaventate e si rifiutavano di proseguire. Theo Nicklaus mostrò cosa era capace di fare fino a convincere Jago e i suoi uomini ad effettuare un'ultima sortita. Con i suoi incantesimi riempì di coraggio il cuore dei guerrieri, li protesse dagli incantesimi oscuri e con un fulmine pose fine alla minaccia.

Poi, così come era apparso, il mago arcano se ne andò. Qualche anno dopo si seppe che anche lui era entrato a far parte della fondazione della Torre Silente.

La magia arcana è la più poliedrica tra tutte, essa comprende sia l'attacco che la difesa, oltre alla cura. Questa versatilità è dovuta ad anni ed anni di ricerca e di studi intensi, ma fruttuosi. Tuttavia i maghi arcani sanno anche essere estremamente pratici e non si spaventano davanti alle difficoltà sfoderando un profondo, ed a volte infondato, ottimismo.

All'interno del collegio della Torre Silente questi maghi sono visti come i più duttili.

All'interno della Torre Arcana ci si concentra principalmente sulla teoria, ma non si trascura una discreta pratica. La Torre Arcana si erge a Velantes ed è presieduta dalla Somma Maga Ilsa Maire.



Alterazioni fisiche e caratteriali:

Con l'aumento del proprio potere i maghi arcani tendono a diventare avidi di sapere, qualsiasi fonte di conoscenza diverrà per loro più importante del contesto che li circonda, estraniandoli da tutto e tutti fino a quando la loro sete non sarà appagata. Quella che può sembrare una debolezza in realtà è il prezzo da pagare per divenire il mago più versatile tra tutti. Con il passare del tempo alcune ciocche di capelli e le sopracciglia iniziano a cambiare colore tendendo verso il viola. Amano leggere, ma non sono topi da biblioteca, i maghi arcani sono utilizzati spesso come valido supporto alle truppe offensive negli eserciti. Quando non studiano sono iperattivi al pari dei verofuoco, perché ogni istante di vita sprecato è un istante di vita rubato alla conoscenza. Per chi pensasse che gli arcani, per via della loro ossessione, siano degli ottimi candidati alla necromanzia si sbaglia, per loro privarsi della morte gli impedirebbe di conoscere cosa vi è al di là di essa.

Come gli Arcani definiscono i maghi delle altre sfere:

"I verofuoco sono il braccio armato della magia, studiare la loro potenza da vicino è interessante, anche se a volte pericoloso. Ma la vita è una sola e non possiamo perdere le occasioni che ci offre."

"I maghi del gelovivo sono ponderati ed affascinanti strateghi, ma non amano il contatto fisico e non amano argomentare, mi chiedo se vi è davvero qualcosa che amano."

"Aaah i mistici sono un'incredibile e stimolante fonte di dibattito, ma parlano troppo e non tentano niente e la vita non si arresta perché loro hanno bisogno di riflettere mentre io ho ancora molto da apprendere."

PENTARCHOS



Figure di spicco:

Gran custode: *Padre Mauter*, umano di Louren
(culto di Ysmar)

I cinque Grandi Sacerdoti sono:
Oraira: *Padre Lucius Klaive*, umano di Velantes

Tarasyas: Eluviel Galan, *Elfa di Valah*
Sayira: Padre Theodore Darramon , *umano di Louren*
Ysmar: Klaus Von Verter, *umano di Dorsten*
Naergal: Madre Moraugh, *umana di Louren*

Sede: Amien (Louren)

Storia e organizzazione:

Il Pentarchos è un istituzione molto recente. Prima di essa vi era il Tetrarchos, più antico persino di Braara. Il culto per i quattro dei del pantheon ufficiale di Braara fu infatti importato dai popoli colonizzatori d'oltremare e si diffuse successivamente anche tra le genti del luogo, in alcuni casi sostituendosi a divinità molto simili, di cui venne unicamente cambiato il nome. Di recente, a seguito dello scisma religioso che ha visto l'imposizione del monoteismo nel regno di Braara, il Tetrachos ha accolto tra le sue fila il culto di Naergal, un tempo considerato illegale e blasfemo. Molti sacerdoti del Tetrarchos hanno rifiutato di condividere la propria chiesa con gli adoratori della morte e dell'inganno e hanno preferito seguire le vecchie vie in eremitaggio, oppure convertendosi alla Chiesa dell'Unico.

I sacerdoti del Pentarchos adorano quattro divinità:

Oraira: dio della luce

Tarasyas: dea della natura

Ysmar: dio della guerra

Sayira: dea della vita

Naergal: dio della morte.

Il Pentarchos è organizzato in maniera gerarchica ed è comandato da un consiglio composto dai cinque massimi sacerdoti delle cinque divinità, più un sesto sacerdote, chiamato Gran Custode, il quale viene eletto con carica a vita da un concilio comprendente tutte le più grandi personalità della chiesa.

Il Pentarchos è un istituzione ufficialmente apolitica, ma il più delle volte l'influenza dei sacerdoti contribuisce alle decisioni importanti del regno e spesso membri influenti del Pentarchos sono anche consiglieri dei Lord o in passato del Re stesso.

Far parte del Pentarchos vuol dire obbedire ai dogmi della propria divinità ed al conseguente codice, rispettando le leggi del regno. Fare carriera in questa istituzione vuol dire avere accesso a conoscenze ed a preghiere più segrete, arrivando ad un contatto sempre più diretto con la propria divinità. Quando si entra a far parte del Pentarchos si segue un cammino che porta ad essere nominato sacerdote; quando questo avviene, da adoratori dell'intero pantheon si diviene adoratori di un dio specifico, ottenendo in ricompensa i poteri concessi da quella divinità.

Codice del Pentarchos:

Gli Dei:

Gli dei crearono il mondo in cinque:

Oraira, signore della luce, della giustizia, il più puro tra i puri, protettore delle genti e flagello della morte.

Tarasyas, la bella, signora della natura, madre terra, protettrice dei campi, dei raccolti, delle foreste e degli esseri viventi.

Ysmar, il possente, protettore dei guerrieri, colui che dona la forza ed il coraggio in battaglia.

Sayira: donatrice di vita, la dea madre, la grande guaritrice.

Naergal: il caduto, signore della morte e della non morte, L'ingannatore

Dogmi:



Oraira: Viaggia sempre nella luce di Oraira, con la sua illuminazione guida le genti ma non abusare del tuo potere. Prega il signore della luce ogni giorno all'alba e lui ti sarà riconoscente. Combatti la tenebra ed ogni suo servo, giudica e distruggi gli impuri. Obbedisci alle leggi degli uomini, perché quelle sono le leggi che Oraira ha trasmesso alle sue genti.

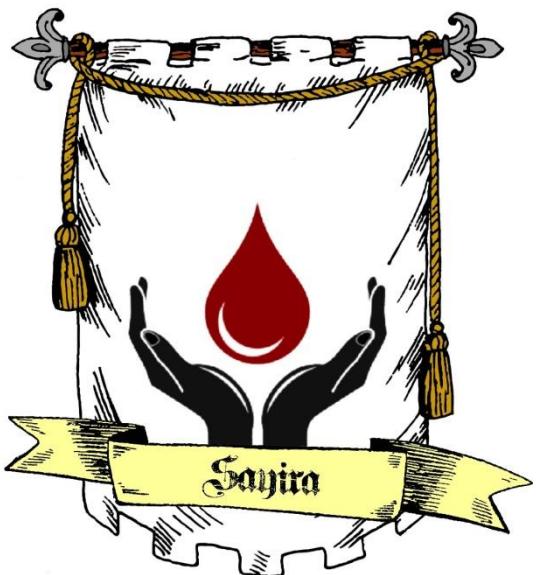


Tarasyas: Sei nato dalla terra e tornerai ad essa, per questo il tuo compito è proteggerla. Non abusare delle risorse che madre terra ti offre e fai in modo che neanche il prossimo ne abusi. Proteggi tutte le creature viventi, ma sii pronto a lasciare che la morte le abbracci se questo volesse dire salvare qualcosa di più grande. Benedici ogni pasto in nome di Tarasyas ed ella ti sarà riconoscente.



Ysmar: Forgiato dal sangue percorri il suo cammino. La guerra è portatrice di pace, purifica gli uomini e fa in modo che solo i degni solchino ancora questo mondo. Prega il signore della guerra prima di ogni battaglia ed egli ti sarà riconoscente, combatti per giuste cause, non indietreggiare di fronte al nemico. Sii una guida in battaglia per i tuoi simili. Non rifiutare mai una sfida, non delegarla mai ad altri, combatti e vinci i tuoi scontri in nome di Ysmar.

Sayira: Protetto dal ventre della madre, santifica la vita in ogni sua forma, allontana l'inevitabile morte ogni volta che questo è in tuo potere. Previeni la diffusione dei morbi, aiuta i feriti e guarisci gli infermi. Prega Sayira ogni giorno all'alba ed ella ti sarà riconoscente. Non spezzare mai una vita, se questo non vuol dire salvarne più di una, non renderti esecutore delle leggi degli uomini, ma rispettale, perché senza esse la morte prenderebbe il sopravvento



Naergal: La morte è parte del ciclo della vita. Al momento della morte il tuo corpo non ti appartiene più; esso torna a Naergal. Prega il signore della morte ogni volta che una vita si spegne e reclamerai il diritto al corpo del defunto. Proteggi i cimiteri e i luoghi di sepoltura in quanto dimora dei morti. Concedi la non morte per il benessere dei viventi e rispetta il corpo dei tuoi servitori.

Il Gran Consiglio:

Il Pentarchos è guidato dal Gran Consiglio, composto dai Grandi Sacerdoti e dal Grande Custode. Il Grande Custode viene eletto con carica a vita alla morte del suo predecessore.

I Grandi Sacerdoti sono incarnazioni viventi delle divinità, la loro parola è al di sopra di quella degli uomini, il loro potere vicino a quello degli dei. Ogni membro del consiglio ha potere paritario agli altri per ogni decisione.

Il sacerdozio:

Ogni fedele che entrerà a far parte del Pentarchos vi entrerà come iniziato. Gli iniziati e gli adepti devono la loro fede a tutti gli dei. Quando un adepto viene nominato sacerdote egli verrà posto davanti ad una scelta e deciderà a chi votare per sempre la sua vita e la sua anima. Da quel momento egli obbedirà unicamente ai dogmi del suo dio.

Ranghi del Pentarchos

1: Iniziato

2: Adepto

Rango	Ysmar	Oraira	Sayira	Tarasyas	Naergal
3	Sacerdote di Ysmar	Sacerdote di Oraira	Sacerdote di Sayira	Sacerdote di Tarasyas	Sacerdote di Naergal
4	Figlio della Guerra	Figlio della Luce	Maestro Guaritore	Figlio della Terra	Figlio della Morte
5	Flagello di Ysmar	Portatore di Luce	Donatore di Vita	Protettore del Circolo	Guardiano dei Cancelli

LA CHIESA DELL'UNICO

Figure di spicco: La Voce: Gran Sacerdotessa Rafaela de la Cruz di Rocca d'Avorio

Sede: Rocca d'Avorio

Storia e organizzazione: La chiesa di Asherat è un'istituzione recente, ma fonda le sue basi nella secolare esperienza degli abitanti di Rocca d'Avorio, abituati a vivere all'interno di una teocrazia fin dai tempi del Trattato.

Questo culto fu riconosciuto al termine dei cinque anni di sommosse conosciute come "l'Ascesa", durante i quali il potere presso la città stato di Rocca d'Avorio fu strappato ai più alti esponenti del Tetrarchos e posto nelle mani dei fedeli di questo nuovo culto nascente.

Da allora a capo della chiesa vi è sempre stata una figura conosciuta come "la Voce", considerata dai fedeli e dai dogmi della chiesa stessa come l'eletto scelto da Asherat per trasmettere la sua volontà. Infatti, al contrario degli esponenti delle altre religioni, la Voce è spesso protagonista di episodi di trance ed oracoli trasmessi, secondo la chiesa, direttamente da Asherat.

Per quanto la chiesa dell'Unico sia gerarchicamente organizzata come il Pentarchos, la Voce non viene scelta dagli alti esponenti della chiesa, ma viene automaticamente riconosciuta in quanto fino ad ora, alla morte della Voce precedente, qualcuno in città, interno alla chiesa o meno, ha sviluppato poteri divini fuori dall'ordinario ed è stato portato al potere per acclamazione.

Il credo dell'unico Dio, nonostante la giovane età, è, dal punto di vista teologico e della dottrina, molto specifico e complesso.

Gli adoratori di Asherat credono che egli o ella racchiuda in sé tutti gli dei adorati fino ad ora nel continente e che essi non siano altro che sfaccettature di Asherat stessa. In questo modo giustificano i poteri divini degli adoratori del Pentarchos, credendo fermamente che essi, inconsapevolmente, adorino comunque una delle tante facce dell'Unico e, rispettando i dogmi della propria divinità, compiacciono a sufficienza l'unico dio tanto da ottenere come ricompensa le loro doti divine.

Per questo motivo, fino a poco tempo fa, la Chiesa dell'Unico era estremamente tollerante verso le altre religioni, ad eccezione del culto di Naergal, che viene considerata l'esatto opposto della propria divinità, il portatore di morte e di distruzione per eccellenza, la nemesi di Asherat fin dall'alba dei tempi. A seguito della Guerra dei Caduti la Chiesa ha inasprito i suoi rapporti con gli adoratori degli antichi dei, troppo legati alle antiche tradizioni e corrotti dall'istituzione che era il Tetrarchos. Nel regno di Braara il culto di Asherat è ora riconosciuto come unica religione legale e tutti coloro che si rifiutano di obbedire alle leggi degli uomini, lo fanno anche di fronte a quelli dell'Unico Dio e come tali vanno portati al pentimento o puniti.



Codice della Chiesa dell'Unico

L'unico Dio:

Asherat creò il mondo, plasmò i continenti e diede origine alle razze senzienti.

Egli o Ella è l'unica divinità degna di adorazione, gli altri dei non sono altro che parti di Asherat conosciute dagli uomini che non vedono l'unico nella sua interezza.

L'Unico è portatore di luce, protettore della terra, donatore di vita e grande pacificatore.

I dogmi:

- Adora Asherat come uno e unico, non vi sono suoi pari.
- Porta la fede dell'Unico ai senza fede.
- Sii misericordioso con il prossimo, dona al povero, proteggi il debole, cura l'infermo.
- Rispetta il mondo e le sue creature, spezza una vita solo se questo ne salverà delle altre.
- Sii prode ma non lasciare che la rabbia prenda il sopravvento su di te, combatti con fermezza e coraggio, aggrappati ad Asherat nella paura.
- Non compiere atti vili, non sopraffare i più deboli, non spezzare le promesse.
- Perseguita e punisci gli adoratori del Caduto, essi non sono più nelle grazie dell'Unico; sradica il male dal mondo.
- Prega l'unico dio al mattino ed alla sera, ringrazialo per ogni pasto, invoca il suo nome in battaglia, ed ella ti sarà riconoscente.

La Gerarchia: La chiesa dell'Unico presenta un'organizzazione simile a quella del Pentarchos e per tradizione anche i ranghi ed i titoli dei suoi componenti sono rimasti simili. Al raggiungimento del terzo rango i sacerdoti di Asherat scelgono di servire l'unico Dio in maniera diversa, legandosi principalmente ad uno dei suoi aspetti e ricevendo in cambio poteri divini diversi a seconda della loro fede.

Ranghi della Chiesa di Asherat:

Chiesa dell'Unico

1) Iniziato di Asherat

2) Adepto di Asherat

Guerra

3) Sacerdote di Asherat

4) Figlio della Guerra di Asherat

5) Flagello di Asherat

Natura

3) Sacerdote di Asherat

4) Figlio della Terra di Asherat

5) Protettore del Circolo di AsheratLuce

3) Sacerdote di Asherat

4) Figlio della Luce di Asherat

5) Portatore di Luce di AsheratVita

3) Sacerdote di Asherat

4) Maestro Curatore di Asherat

5) Donatore di Vita di Asherat

LEGA LUCENTE

Figure di spicco: Custode delle Rune Dakkar Torg-Sed

Sede: Iw-Rad (regni Torghrad), sedi staccate a Rocca d'Avorio e Korbach (Dorsten)

Storia ed organizzazione:

I terribili eventi che stanno accadendo a Braara colpiscono sia gli abitanti della superficie che quelli del sottosuolo. Dopo essersi resi conto di non poter evitare un proprio coinvolgimento nella guerra, i Torghrad hanno accettato, in cambio di aiuti militari delle varie fazioni di Braara e di altre contropartite rimaste segrete, di condividere parte delle proprie conoscenze metallurgiche e nel campo della forgiatura delle rune.

Dopo accese trattative, rese difficoltose dal carattere burbero e mutevole dei Torghrad, si è giunti alla creazione di una gilda unificata dei fabbri e dei forgiarune, aperta a tutti i popoli e tutte le razze di Braara e delle terre oltre il Re Bianco.

La gilda è sotto il controllo congiunto del clan Grakur, cioè i fabbri torghrad, e del clan Torg-Sed, che custodisce invece i segreti dei forgiarune, e ha accettato di rivelarli solo a chi si dimostrerà degno di tali conoscenze.

A capo della Lega Lucente vi è Dakkar Torg-Sed, un anziano della casta d'oro dei Torg-Sed, che fin dall'inizio ha caldeggiaiato la nascita della Lega Lucente, andando contro parte del suo clan, decisamente restio a condividere con all'esterno le proprie conoscenze. Tutt'ora fra i Torg-Sed ed i torghrad in generale vi sono parecchi che osteggiano la gilda e ritengono che la sua creazione sia un insulto alle tradizioni del popolo sotterraneo.

Nonostante la Gilda sia ancora giovane, sono centinaia i giovani che in cerca di conoscenza, o semplicemente per sfuggire alla guerra, imboccano le vie sotterranee alla volta di Iw-Rad, nella speranza di essere accettati nella Lega Lucente.

La Lega Lucente prevede che, dopo aver appreso e superato la prima parte dell'addestramento, chiunque sia degno di accedere al terzo rango della gilda compia una scelta che lo condizionerà per il resto della sua carriera. La Gilda offre due specializzazioni:

L'Accademia dei Torgh'Sed: In pochi che non appartengano alla razza Torghrad vengono ritenuti degni di imparare l'arte di forgiatura delle rune dai migliori fabbri della razza sotterranea. Coloro che ricevono questo onore sono capaci di compiere portenti e di manipolare l'energia delle rune nel modo più efficiente possibile, sfruttando l'ambiente circostante e la magia di Braara al proprio servizio.

La Mano d'Acciaio: Temprati nella forgia della Guerra dei Caduti, i membri della mano d'Acciaio hanno plasmato la propria mente per essere un baluardo tanto nello scontro fisico quanto contro le



arti arcane. Tra le loro fila si possono trovare i più esperti armaioli di Braara, capaci di rendere la più smussata e arrugginita delle lame un rasoio capace di decapitare un uomo.

I ranghi della gilda accessibili ai giocatori sono i seguenti:

- 1 – Assistente
- 2 – Forgiatore
- 3 – Fabbro
- 4 – Mastro
- 5 – Capomastro

CONFRATERNITA DELL'ULTIMO RESPIRO

Figure di Spicco: Adam "il Senzavolto"

Sede: Sconosciuta

Storia ed organizzazione: La prima confraternita prendeva il nome di "Concilio Equo" e nasceva insieme alla capitale del regno, Court'Ivere. Il suo ruolo, al tempo, era molto diverso rispetto al giorno d'oggi. Questo concilio aveva il compito di mantenere l'equilibrio del potere tra le gilde, in modo diplomatico, pacifico e riconosciuto dal re in persona.

Lo sviluppo della città e la naturale espansione delle gilde esistenti fecero sì che il concilio avesse vita difficile e non riuscisse più nella sua mansione di mantenere un sereno bilanciamento dei poteri.



Il capo, Horas Tallad, si dimise dalla sua carica e salì al potere Willem Fell le cui idee rivoluzionarie, estremiste e razziste portarono il concilio alla definitiva scomparsa. Una piccola branca fedele alle idee di Willem però, continuò a riunirsi e complottare in gran segreto.

I metodi di azione cambiarono notevolmente e, abbandonando la diplomazia, diventarono tanto pianificati quanto spietati. Con il passare del tempo molti personaggi noti sparirono dalla circolazione, altri vennero trovati uccisi e rivendicati da un nuovo ordine, la Confraternita dell'Ultimo Respiro.

Tempo dopo questa nuova gilda diveniva temuta da tutte le altre, difatti non faceva distinzione tra le sue vittime, né per sesso o classe sociale, né per indole, buona o malvagia che fosse.

A suo modo questa confraternita ricominciava, sebbene con metodi diversi, a ristabilire l'equilibrio tra le parti.

Contattare la Confraternita

Con il passare del tempo la Confraternita divenne una vera e propria gilda di assassini su commissione. Per contattare la gilda e commissionarle un omicidio però c'è una prassi da seguire e di certo non è nota a tutti.

Vi sono numerose voci sui metodi per entrare in contatto con la gilda, ma molte di queste potrebbero rivelarsi solo delle chiacchiere da taverna.

"Karl non c'è via d'uscita, siamo morti ti dico, tanto vale provare a contattarli."

"Ho sentito dire che ti appaiono solo in sogno se lo desideri davvero, vuoi davvero farmi credere che questa è la tua unica proposta per uscire da questo impiccio?"

"Se hai idee migliori ti ascolterò... Intanto che tu pensi ad altre possibilità io mi faccio una dormita.."

"Mi ha detto Albret che gli ha detto Rodrik che gli ha detto il cugino, quello finito in gattabuia, come si chiama? Oliver! che per contattarli devi uccidere qualcuno, lasciargli una croce fatta con il suo sangue sulla fronte e poi mettergli in tasca un biglietto con il tuo nome"

"Se fossi capace di uccidere qualcuno non avrei bisogno di contattarli e poi se dovessi lasciare un biglietto col mio nome in tasca al morto le guardie verrebbero subito a cercarmi!"

"Hai ragione, forse è per questo che Oliver è finito dentro..."

"Sei fortunato ragazzo, ma ti costerà caro.."

"Ecco questo è tutto quello che ho, dovrebbe bastare, mi garantisce che funzionerà?"

"Ma certo figliolo, aspetta un momento...eccola! Vai a casa bevi questa e sdraiati, dormirai per poco tempo, ma sarà sufficiente per parlare con loro. Ora va' e mi raccomando tieni la bocca chiusa sul mio conto."

"SHHH sei pazzo? Vuoi farci arrestare? Parla sottovoce!Sì forse conosco qualcuno che può fare al caso tuo, vieni al vicolo qui dietro a mezzanotte e porta con te tutto quello che hai, ti si avvicinerà un uomo con il cappello nero, dagli la borsa e seguilo in silenzio, ti condurrà dritto dritto alla confraternita."

Ranghi della Confraternita dell'Ultimo Respiro:

- 1) Novizio
- 2) Adepto
- 3) Fratello/Sorella
- 4) Confratello/Consorella
- 5) Mentore
- 6) Priore
- 7) Padre/Madre

IL VELO OSCURO

Figure di spicco: Katrina Nerium "La Dama Pallida"

Sede: Baronia di Daggerford

Storia ed organizzazione: La leggenda racconta che secoli fa un potente arcimago chiamato Klaus Brownmantle studiava i confini del potere della magia.

L'uomo era follemente innamorato e ricambiato dalla sua apprendista, di cui la triste storia non ci tramanda il nome, ma si dice che, a seguito di una malattia, la donna lasciò il nostro mondo.

Klaus, confuso e disperato per la perdita, in gran segreto si spinse oltre i confini delle conoscenze magiche di quei tempi, riunendo attorno a sé diversi adepti, scelti tra gli studenti più giovani e privi di scrupoli che riusciva a sedurre con la promessa del potere e della conoscenza. Dopo diversi esperimenti, sicuro di aver ormai esplorato ogni soluzione possibile, spinto dalla fretta di riuscire o forse solo preso dalla follia, tentò un oscuro e segreto rituale, con il quale riuscì a ridare la vita alla sua amata. Ma qualcosa non andò come sperava.

La donna si risvegliò, ma il suo colorito era pallido, la pelle era fredda al tatto e sembrava molto cambiata, non più la fanciulla amata dal povero Klaus, ma era di nuovo in vita, ed a lui questo bastava. Ormai accecato dalla follia non si rese conto, o forse non volle farlo, che i suoi adepti andavano diminuendo. Giorno per giorno un numero sempre minore si riuniva attorno all'arcimago, finché un giorno, entrando nelle stanze della sua amata, la trovò distesa sul letto con uno dei suoi apprendisti. La gelosia accecò Klaus, che inizialmente non notò come l'uomo tra le braccia della sua amata fosse privo di vita. Ebbe momento di un'esitazione, forse rendendosi conto in un ultimo barlume di coscienza di ciò che realmente aveva fatto, ma quel momento gli costò tutto. La donna, con una sorprendente forza, si avventò su Klaus. La leggenda dice che, vedendo le sue labbra sporche di sangue lui la definì un mostro e, mentre una lacrima di sangue scendeva sul suo viso, lei gli tolse la vita...

Sono passati numerosi anni da quando è nata la leggenda, della quale ormai si conoscono diverse versioni, ma quello che le accomuna tutte è l'esistenza di una vera e propria arte necromantica e che a capo di tutto ci sia quella che viene chiamata "la Dama Pallida".

Parallelamente all'estendersi di questa leggenda iniziò a diffondersi il culto per un nuovo dio, fino ad allora sconosciuto, ma, secondo quanto si dice, giunto nuovamente in questo mondo per soggiogare i viventi tramite la sua nuova portavoce. Il Culto di Naergal è attualmente molto diffuso, e nelle regioni di Louren e Valah è oramai accettato e praticato alla luce del sole

Con la diffusione del culto di Naergal, la corte della Dama Pallida crebbe e tra le sue fila si riunirono gli individui più disparati. Come lei stessa sperava un numero sempre crescente di

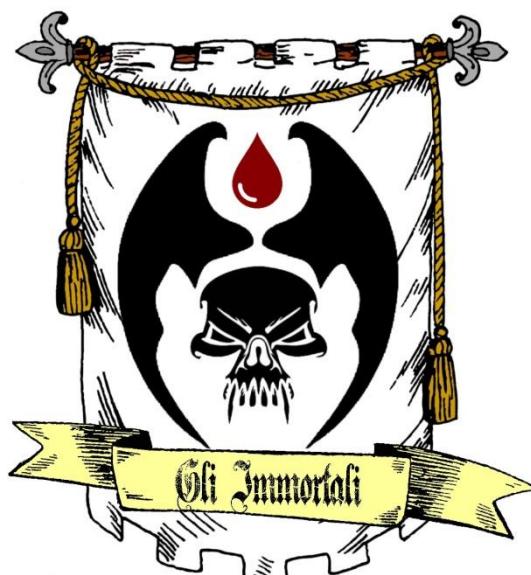


usufruitori di magia cominciò a radunarsi tra i suoi seguaci, andando dai più comuni apprendisti ai più rari e potenti arcimaghi, ognuno col suo oscuro passato o semplicemente perso nel mare della follia. Tutti questi, uomini e donne, mascheravano abilmente la propria macabra doppia vita, continuando come niente fosse le vite di tutti i giorni. Col tempo i maghi ed i ritualisti ingrossarono le fila della sua corte, dando vita segretamente ad una nuova scuola di magia proibita, dedita alla necromanzia. Questi maghi chiamarono se stessi Risvegliati, affermando che solo la non-morte avrebbe potuto risvegliare le loro menti dal torpore e liberarli dai desideri materiali che gli impedivano di dedicarsi alla conoscenza e alla ricerca del potere per l'eternità.

Ma non sono solo maghi e sacerdoti a ricercare il potere tra le pieghe del Velo Oscuro, si dice che tra i suoi ranghi vi siano anche gli Immortali, formidabili guerrieri che hanno oltrepassato da tempo il limite tra la vita e la morte. I più antichi di loro, pare, furono generati dalla Contessa Pallida in persona e siano capaci di portenti che hanno lasciato scettico più di uno studioso. Chi si è trovato ad affrontarli ed ha avuto la fortuna di sopravvivere ha raccontato di incredibili capacità belliche e del terrore che si provava semplicemente guardando la morte all'interno dei loro occhi immortali.

Di recente il Velo Oscuro ha guadagnato un ruolo da protagonista nella vita dei braariani. In alcune regioni del continente essere affiliati a questa organizzazione non è più considerato illegale. I sacerdoti del Culto di Naergal sono confluiti nel Pentarcos e reclutatori dei Risvegliati e degli Immortali selezionano valenti candidati alla luce del sole.

La maggior parte della popolazione braariana è ancora scettica nei confronti di questo nuovo volto assunto dal Velo, apparentemente mosso dalla volontà di garantire una vita più facile ed equa per i viventi grazie all'utilizzo della non morte a servizio della vita. Nonostante questo scetticismo la convivenza è forzata da poteri più grandi e i semplici cittadini faranno meglio a farsene una ragione.



Ranghi del Velo Oscuro:

Rango	Risvegliati	Immortali
3	Necromante	Immortale
4	Senzamorte	Guardiano di Naergal
5	Signore dei Morti	Strigoi

PREDATORI DI VON REVIELEN



Figure di Spicco: Sconosciute

Sede: Il labirinto (luogo sconosciuto)

Storia ed organizzazione: I Predatori di Von Revien sono stati il secondo esperimento di collaborazione tra gilde che ha portato a qualcosa di efficace ed utile per tutto il regno.

L'ideatore e fondatore dell'ordine fu Karl Von Revien, un nobile esule di Dorsten. Le sue idee liberali ed a favore delle classi più basse e degli schiavi furono un caso più unico che raro nella storia della nobiltà dorsteniana e non c'è da stupirsi se, a causa di queste idee scomode, il nobile Von Revien venne fatto oggetto di tre tentativi di assassinio prima di arrivare a metà della sua vita. Karl, come molti altri nobili dorsteniani, era un esperto alchimista e la sua lungimiranza gli aveva fatto prevedere la fine che avrebbe fatto. Iniziò ad assumere regolarmente diversi tipi di veleni, in dosi sempre maggiori, cosicché in breve ne diventò completamente immune. Al terzo tentativo di omicidio finse la sua morte e fuggì oltre i confini di Dorsten, rifugiandosi inizialmente presso un villaggio di confine a Valah, dove vivevano gran parte degli schiavi da lui liberati, mentre in seguito fu ricevuto a Yegorev e si mise al servizio dei maghi del Gelovivo.

La quasi totale assenza di alchimisti a Valah in quel periodo gli fece acquisire grande prestigio, ma il culmine del suo potere e della sua influenza sul Concilio vennero raggiunti nel 236 D.T. quando uno dei più rigidi inverni mai conosciuti si abbatté su Valah: il clima divenne così estremo che le più pericolose creature di montagna, spettri del ghiaccio, giganti, vermi del gelo ed ogni genere di abominio, scesero nelle valli ed invasero Valah con una violenza mai vista. Gli esploratori di Valah, addestrati a combattere con singole creature in maniera sporadica, si ritrovarono presto a subire gravi perdite e l'intervento della Compagnia dell'Ariete non fu comunque sufficiente ad arginare l'avanzata delle creature.

La situazione fu risolta proprio da Von Revien. Grazie alle sue doti alchemiche ed alla sua immunità al veleno propose al Concilio di mettersi a capo di una squadra composta da alcuni dei migliori ranger della regione, i quali, aiutati dagli insegnamenti del maestro e resi forti e coraggiosi dalle sue complicate pozioni, riuscirono ad ottenere le prime importanti vittorie. Con la fine dell'inverno le creature tornarono sulle montagne. I Predatori di Von Revien avevano subito numerose perdite, ma la loro efficacia era stata tale che la stessa corporazione degli Occhi di Braara propose a Von Revien di mantenere la sua attuale carica in maniera permanente. Karl fuse quindi le sue doti alchemiche con quelle tipiche dei ranger degli Occhi di Braara ed in seguito alla sua morte l'ordine proseguì secondo il suo insegnamento, arrivando all'effettiva legittimazione come gilda nel 252 D.T..

Dopo aver servito per generazioni come un gruppo elitario incaricato di dare la caccia alle creature più pericolose di Braara, i Predatori sono recentemente stati vittime di una delle più violente ondate d'Odio che la storia del Regno ricordi. Sia la Corona, sia la Chiesa dell'Unico, nella totale indifferenza delle fazioni affiliate alla Fiamma Bianca, hanno scatenato l'ira del popolo nei confronti di questi mutanti, tacciati di essere impuri, cani sciolti, mercenari e assassini figli di un tempo antico e non più necessari.

Per quanto la gilda non sia ancora stata dichiarata illegale, i Predatori di Von Revien attraversano un periodo grigio della loro esistenza. Ovunque vadano vengono discriminati e sono oggetto di violenza verbale e fisica.

I loro reclutatori, che attingono dai più promettenti studiosi dell'Ordine di Ametista e dai migliori scout degli Occhi di Braara, non si vedono in giro da diversi mesi, forse per prudenza o forse perché il destino di questa gilda è già scritto.

I ranghi dei Predatori di Von Revien sono:

- 3) Cacciatore di Mostri
- 4) Fratello della Caccia Selvaggia
- 5) Sterminatore

Requisiti (entrambi):

Ricercatore dell'Ordine di Ametista (2° rango)

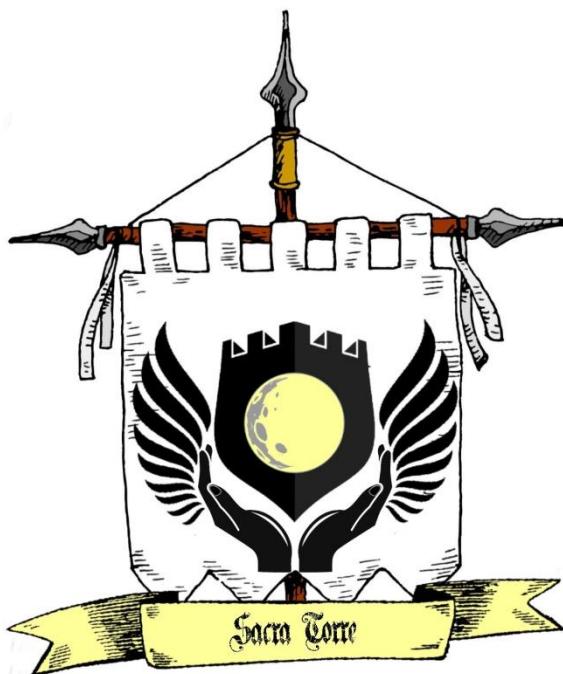
Apripista degli Occhi di Braara (2° rango)

LA SACRA TORRE

Figure di Spicco: Supremo Inquisitore Raphael IV di Vonrovia

Sede: Rocca d'Avorio. Precedente: Court'Ivere (Louren) - distrutta

Storia ed organizzazione: Quest'ordine elitario fu fondato nel 209 D.T. quando il regno di Braara, raggiunta una situazione di stabilità politico-economica almeno apparente, poté finalmente concentrarsi su quello che stava a tutti gli effetti diventando il più pericoloso nemico dell'uomo: l'aborrito Velo Oscuro.



Con la nascita della necromanzia e la rivelazione del culto di Naergal, i problemi non tardarono ad arrivare: maghi e sacerdoti assetati di potere scendevano sempre più spesso a patti con le forze oscure, minando le basi stesse della Torre Silente e del Tetrarchos. Infiltrati del Velo Oscuro si fecero largo anche all'interno delle più importanti cariche politiche e vi furono momenti in cui si scampò con difficoltà all'annichilimento della vita su Braara. A far scoppiare la scintilla che portò alla nascita della Sacra Torre fu l'evento che divenne famoso come il "grande massacro di Court'Ivere" o la "Notte delle Lacrime", durante il quale un marchese asservito ad un potente necromante uccise tutti gli importanti dignitari velantiani e dorsteniani al suo tavolo e li rianimò come non morti. Il gesto creò un incidente diplomatico tale che si rischiò di precipitare di nuovo nella guerra totale.

L'idea per la creazione della Sacra Torre nacque con il desiderio di porre fine alle infiltrazioni di agenti del Velo nelle corporazioni e nelle corti. L'allora Gran Sacerdote Augustus Dorn, servo fedele di Oraira, rinunciò al suo titolo per intraprendere una crociata personale contro le forze del Velo Oscuro. Prese con sé i collaboratori più fedeli e si circondò di uomini esperti nel campo della necromanzia in ogni sua sfaccettatura. Passò anni a combattere da solo o con pochi uomini, smascherando intrighi e complotti, impedendo devastanti rituali e portando di fronte alla giustizia pericolosi criminali. Dopo questi anni di servigi, nel 209 D.T. ottenne il riconoscimento di una nuova gilda, diversa da tutte quelle formate fino ad allora.

La Sacra Torre è una gilda elitaria, per accedere ad essa ci si deve dimostrare abili conoscitori sia della magia divina che arcana, ma anche valenti combattenti e fedeli al regno e ad Asherat e liberi da ogni corruzione legata alla necromanzia.

La Sacra Torre negli anni è diventata un'eminenza nella caccia ai necromanti e agli stregoni, arrivando ad assumere il ruolo di una vera e propria inquisizione. Addestra eruditi in grado di riconoscere la magia nera a prima vista e di smascherare gli inganni di Naergal senza uscire dalla retta via.

La gilda seleziona i suoi membri dagli adepti più promettenti della Torre Silente, della Chiesa dell'Unico e della Compagnia dell'Ariete. Per entrare a far parte della gilda bisogna quindi conoscere diverse arti, ed aver raggiunto almeno il rango secondo in due delle tre gilde sopracitate. La Sacra Torre ha recentemente ripudiato i vecchi dei nel momento in cui il Tetrarchos ha accettato il culto di Naergal divenendo Pentarchos. A tutti i sacerdoti dell'antico Tetrarchos affiliati alla Sacra Torre è stata richiesta un'immediata conversione all'Unico Dio, pena l'espulsione dalla Gilda.

Una volta entrati nella Sacra Torre si troncano completamente i ponti con le gilde di provenienza, che non avranno più giurisdizione sul loro precedente affiliato, il quale, tuttavia, riceverà poteri eccezionali nella caccia ai membri del Velo Oscuro, ai mutati, agli adoratori dei Terhaal; poteri che spesso travalicano la legge, sebbene in maniera non ufficiale. Ogni membro della Sacra Torre è già uno specialista e come importanza politica un terzo rango di questa gilda può superare un terzo rango delle gilde non specialistiche.

Con la fine della Guerra dei Caduti, la neonata Gilda dei Cavalieri del Crepuscolo, è stata assorbita dalla Sacra Torre, che ora dedica la sua attività anche a combattere e sradicare le ultime sacche di resistenza Terhaal presenti nel territorio.

I ranghi della Sacra Torre sono i seguenti:

- 3) Cacciatore
- 4) Inquisitore
- 5) Purificatore

Requisiti (2 di 3):

- Adepto della Chiesa di Asherat (2° rango)
- Apprendista della Torre Silente o del Circolo del Vuoto (2° rango)
- Compagno della Compagnia dell'Ariete (2° rango)

Altre Gilde e Corporazioni

Nel Regno di Braara sono presenti altre importanti organizzazioni ai quali i personaggi potrebbero ambire (anche se esse non forniscono alcuna abilità osp). Al pari delle gilde si tratta di gruppi generalmente neutrali dal punto di vista politico, antichi o di recente formazione, che possono farsi promotori di ricerche, lavori e incarichi assegnati ai personaggi nel corso degli eventi.

Fratellanza delle Ombre Grigie

La Fratellanza delle Ombre Grigie non ha radici molto antiche e non si conosce di preciso l'anno della sua fondazione, ma si sa per certo che è da circa un secolo che i ladri più esperti di Braara si sono riuniti sotto un'unica bandiera.

Tutti i furti di spessore avvenuti negli ultimi cento anni presentavano la stessa caratteristica: la presenza di una striscia di sabbia scura in sostituzione dell'oggetto rubato, facendo così capire che la fratellanza rivendicava come suo quel furto.

In quest'ultimo secolo i ladri che hanno cercato di rimanere indipendenti dalla Fratellanza sono scomparsi, alcuni trovati morti in un vicolo, altri stranamente arrestati dalla milizia durante un furto apparentemente organizzato alla perfezione oppure semplicemente svaniti nel nulla e mai più rivisti. In breve le Ombre Grigie si sono ritrovate senza avversari diretti.

La popolarità della fratellanza è cresciuta a tal punto che molti uomini hanno iniziato a richiederne i servigi, tanto da chiamarla “gilda” dei ladri, paragonandola a gilde come la Compagnia dell'Ariete e gli Occhi di Braara, nonostante quest'ultima rimanesse celata alla maggior parte delle persone.

In questi ultimi anni la gilda è guidata da una donna di cui praticamente nessuno conosce nome e volto, si sa soltanto che il suo marchio, dopo ogni furto, è aggiungere alla sabbia scura un petalo rosso. A lei sono attribuiti alcuni furti da tutti ritenuti impossibili in luoghi altamente sorvegliati.

Gilda dei mercanti:

In un mondo come Braara, commerciare senza avere alle spalle un'istituzione che garantisca protezione alle carovane e che vigili sull'eventuale concorrenza sleale dei propri concorrenti, è un'avventura forse più pericolosa della guerra stessa.

Per questo ormai da secoli, dalla fiorente Velantes, ma in seguito in tutto il continente, si sono diffuse numerose filiali della gilda dei mercanti.

Si tratta di una delle istituzioni più potenti di Braara, con interessi spesso collegati con la politica di intere regioni. A seguito dell'apertura dei commerci con i Torghrad e con i Dalaril, la Gilda dei Mercanti ha acquisito ancora più potere.

Questa grande corporazione conta tra i suoi membri alcune tra le famiglie più importanti di Braara, tra cui lo stesso Hidalgo d'Altacosta di Velantes. Sebbene molti membri trattino gli affari di famiglia attraverso stretti e fidati collaboratori, non è inusuale che alcuni mercanti emergenti richiedano l'aiuto di baldanzosi mercenari, per intraprendere viaggi pericolosi alla ricerca di merci esotiche, scoprire scorciatoie nelle vie carovaniere o semplicemente scortare carichi preziosi.

Reale Accademia di studi antichi

La Reale Accademia di studi antichi, o più semplicemente, L'Accademia, è la gilda più giovane di Braara. Istituita per volontà di Re Frederik Borell I di Dorsten, il suo scopo è indagare a fondo sulla storia ancestrale del continente braariano.

La Guerra dei Caduti ha insegnato che la conoscenza del passato può rivelarsi di vitale importanza per la sopravvivenza di una nazione, soprattutto quando nel passato sono celati segreti arcani capaci di prodigi senza precedenti.

Chi erano gli Ashnaal, quali misteri si celano dietro i riti e le credenze delle tribù indomite, cosa accadde ai tempi della Guerra Nera tra Dalaril e Torghrad, qual è l'anno esatto in cui gli uomini iniziarono a sviluppare capacità arcane, da dove venivano i colonizzatori d'oltremare approdati sulle coste del continente cinque secoli orsono.

Queste sono solo alcune delle domande che i sapienti dell'Accademia si pongono. La loro ricerca consiste in lunghe ed estenuanti letture in antiche biblioteche, nella traduzione di steli, epigrafi e incisioni, ma anche nell'esplorazione di rovine sconosciute e nello studio degli usi e costumi dei popoli di Braara

Re Frederik si augura che il lavoro dell'Accademia possano condurre Braara verso un'età dell'Oro, dove la conoscenza illuminerà le menti degli uomini per impedire loro di cadere negli errori del passato. Buona parte del messaggio politico del Re viene riassunto nel suo supporto a questa nuova istituzione, con la quale spera tra le altre cose di indagare sulla storia e sui possibili punti di debolezza della Dama Pallida

Circolo di Ossidiana

Il Circolo di Ossidiana preme per il riconoscimento ufficiale al pari di una sesta torre della magia, ma i suoi studi ancora abbozzati e l'esiguità dei suoi membri non gli ha ancora concesso questo privilegio.

Gli studiosi del Circolo di Ossidiana indagano sulle potenzialità del metallo nero al fine di padroneggiarne la magia in esso infusa. Così come i maghi delle torri legano le loro capacità a un metallo magico, così i membri del circolo testano nuovi incantesimi che utilizzino come catalizzatore l'ossidiana.

Il Circolo si sforza di svolgere la propria attività alla luce del sole. Si premura di assicurarsi che i propri membri non contraggano le pericolose mutazioni da ossidiana e fa di tutto per evitare che i nobili e le chiese considerino le loro pratiche come necromantiche o peggio ancora, come legate agli abominevoli Terhaal. Purtroppo quest'ultimo obiettivo non viene recepito dalle controparti e il Circolo viene pesantemente osteggiato dalla Chiesa dell'Unico e dalla Sacra Torre, mentre trova terreno fertile tra i curiosi incantatori delle Torri più intraprendenti, ovvero quella del Verofuoco, la Torre Arcana e ovviamente i Risvegliati del Velo Oscuro.

