

# INDICE

<b>Elemiri</b> .....	<b>2</b>
<b>Elempos</b> .....	<b>3</b>
Albione.....	4
Areltar .....	5
Askram.....	6
Austeria.....	7
Boreland .....	9
Caledonia .....	11
Cymrja.....	12
Erynn.....	13
Egemonia (Reame di Atlas).....	14
Eronmark .....	15
Ferenza .....	16
Gravia.....	18
Kingvar .....	19
Kofur .....	20
Natland .....	21
Panon.....	22
Silverigia.....	23
Teutonia.....	24
Volgand.....	26
<b>Tarassia</b> .....	<b>27</b>
Peershan (Reame del Peershan).....	28
Principati della Fenice.....	29
Satrapia dei Ra'Haab .....	30
<b>Arborea</b> .....	<b>31</b>
Al'Tunlib.....	32
Regno delle Sabbie Occidentali .....	34

# ELEMIRI

In passato, i primi studiosi del mondo civilizzato hanno fatto coincidere il nome della terra che abitavano con il termine che già gli antichi utilizzavano per indicare tutto il creato: Elempos.

Oggi, dopo la guerra con il Sine Nomine, sappiamo che questa terminologia è errata. Il mondo, nella sua interezza, prende il nome di Elem-Iri ed è composto da svariati continenti.

Attualmente è conoscenza comune l'esistenza di almeno tre continenti distinti:

- Elempos (Europa), teatro della maggior parte degli accadimenti che interessano l'ambientazione.
- Tarassia (Asia), vasto continente posto a Est di Elempos.
- Arborea (Africa), vasto continente posto a Sud di Elempos.

Cosa vi sia oltre i confini del mondo conosciuto è ignoto, ma è opinione diffusa degli studiosi che vi siano altre terre abitate da razze esotiche e misteriose che attendono solo di essere scoperte ed esplorate.

# ELEMPOS

Il continente di Elempos si affaccia a sud sul Mare Interno, a ovest sulla Distesa delle Acque e a nord sul Mar Bianco e il Mare del Silenzio.

Confina ad est con la Tarassia e per una piccola lingua di terra a sud con la Costa Antichiana, versante nord dell'antichissimo continente di Arborea.

Comprende le terre di Albione, Areldar, Askran, Atlas (ora Egemonia), Austeria, Boreland, Caledonia, Cymrja, Dorg'Von, Elavia, Eronmark, Erynn, Ferenzia, Gravia, Kingvar, Natland, Panon, Silverigia, Teutonia, Vaslokia e Volgand.



# ALBIONE

**Estensione superficie:** 130.395 kmq in superficie / **Sottosuolo:** estensione ignota

**Popolazione superficie:** 1.267.000 abitanti; 75% umani, 25% altro/ **Sottosuolo:** sconosciuta

**Forma di governo superficie:** Monarchia ereditaria / **Sottosuolo:** sconosciuta

**Capitale superficie:** Kaerlud / **Sottosuolo:** sconosciuta

**Stemma superficie:** sconosciuto / **Sottosuolo:** sconosciuta

**Descrizione:** Dalle coste rocciose alte e bordate di bianca roccia del sud alle malsane paludi delle zone costiere orientali, dalle miti e piovose regioni sud-occidentali alle fredde e basse colline del nord, l'intero regno è incastonato da un mare tempestoso, ma benedetto da un clima relativamente mite. Grandi foreste scure abbracciano colline e pianure, intervallate solo sporadicamente da distese erbose e piccole radure.

Dopo la scongiurata Apocalisse, questa terra devastata dai rituali atti a tentare di salvare Elempos sta cercando di riprendersi.

Il territorio manca di coesione e di un vero potere centrale, piccoli villaggi e città malfamate sono sorte sulle rovine di quelle vecchie. Molti di essi sono diventati di fatto luoghi di raduno o basi per i traffici illeciti di tutto il resto di Elempos, soprattutto quelli per mare, e la nefasta fama dei pirati di Albione si sta già allargando sulle acque di tutti i Regni: in particolare, si sta facendo un (famigerato) nome un certo lena, che si vocifera sia elaviano.

Il vecchio re elfico Ráion Earingwe ha avanzato pretese formali sul regno, sostenuto in questo dagli elfi areldariani, ma di fatto non ha le forze per attuare questa riconquista.

Nel sottosuolo i superstiti delle casate degli elfi scuri che sono state devastate dal rituale atto a legare Namaris ad Albione si stanno facendo feroce guerra nel tentativo di accaparrarsi più potere possibile. Si vocifera che l'unico casato che è sopravvissuto al rituale rifugiandosi in Elavia sia tornato e intenda unire tutti gli esuli sotto la propria bandiera.

# ARELDAR

**Estensione:** 597.036 kmq

**Popolazione:** circa 5.000.000 abitanti; 75% elfi, 20% mezz'elfi, 5% altro

**Forma di governo:** Monarchia elettiva

**Capitale:** Illantar (politica), Vandalondë (economica)

**Stemma:** duplice:

*Vóraranië:* Inquartato; quarto 1 e 4: d'azzurro alla sirena d'argento, pelle al naturale, che sorregge una stella a otto punte d'argento; quarto 2 e 3: di verde all'unicorno passante d'argento; capo di porpora alla corona d'argento tra due stelle a otto punte d'argento. Motto: Vórima Estelen (Fedele alla Speranza)  
*Rón-Táriostari:* D'azzurro alla stella a quattro raggi ondulati d'oro; bordura di porpora alle tre stelle a quattro punte d'argento in capo ed una in punta. Motto: Cuilar ar Ényalar (Viviamo e Ricordiamo).

**Descrizione:** Originariamente terra rigogliosa ed accogliente, Arelдар è la patria storica del popolo elfico. Fino a qualche anno fa, la parte centrale della penisola, chiamata Nan-Achamo (Valle di Theratos), è stata inabitabile, mentre sulle coste, soprattutto quelle orientali, dopo secoli di aridità la terra è di nuovo fiorente, anche se non eguaglia l'antico splendore del passato.

Vóraranië (il Reame Fedele), ad ovest, popolato esclusivamente da elfi, è una monarchia ereditaria prospera e raffinata, ma estremamente chiusa ai contatti con l'estero e le altre razze; il culto di Agaliel è quello ufficiale del regno, in cui sono venerati anche Ashanna, Karmisia e Feyth; le rare opere di artigianato che varcano i confini del Reame sono tra le più pregiate di Elempos, specialmente nel campo della lavorazione dell'argento.

I Rón-Táriostari (Principati dell'Est) sono piccoli regni indipendenti, federati nelle questioni di politica estera, per cui si affidano ad un'Assemblea (Tárgovaded) che si riunisce a Vandalondë; si tratta di stati dalla cultura vivace, con una forte influenza ferense, e dall'economia basata principalmente sugli scambi commerciali, intensissimi, con le vicine coste della Ferenzia e di Elavia.

La popolazione dei Principati, pur mantenendo la preponderanza elfica, conta una forte presenza di mezz'elfi, tanto da essere considerata la patria in Elempos di questa razza meticcia, nonché molti umani, principalmente mercanti. I culti della Luce sono maggioritari, ma anche quelli dell'Equilibrio sono praticati.

Nella penisola sono presenti anche altri piccoli principati, formalmente indipendenti ma di fatto soggetti all'influenza di una delle due entità politiche predominanti.

Dopo la scongiurata Apocalisse, i territori dell'entroterra hanno cominciato a ritornare fertili e, nell'anno 1118, l'intera penisola dell'Arelдар è tornata a essere abitabile. Dall'anno successivo i due regni elfici, a lungo divisi, hanno cercato una strada per riunirsi anche politicamente e, ancora oggi, ci sono molte discrepanze da appianare.

# ASKRAM

**Estensione:** 312.696 kmq

**Popolazione:** circa 18.000.000 abitanti; 85% umani 5% amegrin 5% pelleverde 5%altri

**Forma di governo:** Monarchia elettiva

**Capitale:** Kravenstad

**Stemma:**

**Descrizione:** Gran parte del territorio è composto da pianure e basse colline. L'ampio bassopiano dell'area centrale e settentrionale del Paese lascia spazio verso sud a zone collinari e montuose che culminano con la catena di monti che separano il regno dal Principato di Vaslokia.

Il territorio è attraversato da nord a sud dal fiume Wisla che copre la quasi totalità del territorio dell'Askram, attraversa la capitale e si getta nel Mar Bianco.

Il clima è temperato, il Mar Bianco ha scarsa influenza e quindi procedendo verso l'interno del Paese le temperature diventano più rigide in inverno nonostante la protezione del suo Spirito tenda a limitare il gelo.

Askram è uno dei regni che ha subito di meno il peso delle guerre e dei problemi che hanno dilagato per Elempos in questi ultimi anni. Ha mantenuto un legame di amicizia con i tre regni nati nella penisola elaviana ma si è discostato il più possibile dai problemi e dalle faide che stanno sorgendo.

Grazie all'indebolimento dell'Impero Teutone, i suoi confini occidentali sono molto più sicuri e questo permette all'esercito di mantenere in sicurezza anche i confini orientali da mesi flagellati dalle incursioni delle tribù dalmariane stanziata nella vicina Tarassia.

# AUSTERIA

**Estensione:** 125.143 kmq

**Popolazione:** circa 7.000.000 abitanti; 95% nani 3% umani 2% altri

**Forma di governo:** Monarchia Rappresentativa (Kazhaduzbad (il Re) più Consiglio dei Thane (capi) dei vari Clan).

**Capitale:** Voral Hall

**Stemma:** arma: di rosso al monte nero e caricato di un martello sovrastante un'incudine entrambi in argento.



**Descrizione:** Per secoli, questo territorio è sempre stato segnalato come stato vassallo dell'Impero Teutone nelle carte geografiche, la realtà lo ha visto solo in parte realmente sottomesso all'autorità di Rosenburg, in quanto i principati dei nani delle montagne consorziati nel Regno di Oskerrad non hanno mai riconosciuto la potestà dell'Imperatore.

Il Regno di superficie fu affidato da Gustav al Re Ikundar II Kurdazor (e alla sua discendenza), mentre era noto che il Kazhaduzbad (letteralmente "Signore dei nani") delle Montagne era il vecchio Turzdar V del clan Azulkrunk.

Durante la guerra contro il Sine Nomine, la caduta del dio Kenthar devastò i territori della Teutonia uccidendo centinaia di migliaia di persone e causando, di fatto, la formale caduta dell'Impero Teutone.

Appena l'apocalisse fu sventata, i nani che abitavano i monti della Corona d'Elavia decisero di scrollarsi di dosso le ultime vestigia dell'impero che negli ultimi secoli li aveva resi schiavi. Dichiararono, quindi, l'indipendenza del loro territorio e rifondarono l'antico regno di Austeria scacciando i pochi esuli teutoni che avevano cercato riparo tra i monti dopo il disastro.

Per i successivi anni, l'Austeria è stato un regno chiuso a qualsiasi contatto esterno. I nani hanno ricreato l'antica struttura sociale che li caratterizzava tanto tempo fa evitando che qualsiasi ingerenza esterna potesse disturbare il loro lavoro.

Grazie agli sforzi diplomatici dei rappresentanti della Repubblica Elaviana (prima) e degli altri principali regni della penisola (dopo), i nani hanno interrotto il loro isolamento e iniziato a stipulare trattati amichevoli con gli stati confinanti.

# BORELAND

**Estensione:** 471.000 kmq

**Popolazione:** 1.356.000 abitanti; 55% Umani, 15% Thulfen, 5% Nani, 25% Orchi (Territori Conquistati)

**Forma di governo:** Monarchia elettiva

**Capitale:** Koskela

**Stemma:** -



**Descrizione:** Il Boreland è un territorio molto diverso da quello delle nazioni sorelle della Silverigia e del Kingvar. Pressoché tutta l'estensione del suo territorio pare essere una continuazione delle grandi pianure della Tarassia che si estendono verso oriente. Solo nella parte più nord-occidentale (ora conquistata dal Dorg'von) la pianura lascia il posto a lievi alture collinari.

Nella parte meridionale, i laghi sono così numerosi da coprire la maggior parte del territorio. Essi non sono particolarmente profondi e costellati da piccole isole collegate tra loro da strette strisce di terra o da pontili costruiti dalle tribù che le hanno elette a loro dimora.

La storia del Boreland è quasi interamente sconosciuta. Alcuni frammenti di leggende

parlano di un'antica civiltà, precedente all'arrivo delle attuali tribù che vi abitano, che viveva lungo la costa della regione.

Altre storie parlano di un periodo successivo, dove le tribù si sono unite a formare un regno per confrontarsi con un nemico comune – nemico di origine sconosciuta - che portava “morte sulle ali dell'inverno” e “dagli abissi più profondi”.

Recentemente il Boreland sta affrontando l'invasione da parte degli orchi del regno settentrionale del Dorg'von. Essi, meglio equipaggiati e più ordinati in guerra, hanno avuto la meglio sulle due tribù che abitavano nelle regioni più settentrionali del Boreland, annettendo, quindi, queste regioni.

Alle tribù sconfitte pare sia stato concesso di restare, seppur sotto l'occhio vigile dei loro conquistatori. Molti hanno deciso comunque di migrare a sud per andare a rinfoltire le fila delle altre tribù che ora lottano con gli invasori. Non è chiaro se lo scopo degli orchi sia conquistare tutto il Boreland o meno.

Per la prima volta dopo secoli, le tribù hanno la necessità di unire le loro forze contro il nemico comune e stanno agendo in tal senso, tramite i loro campioni, che verranno mandati sull'isola sacra di Åland per decidere chi sarà il degno leader di tutta la popolazione del Boreland.

# CALEDONIA

**Estensione:** 78.772 kmq

**Popolazione:** 631.600 abitanti; 95% umani, 5% altro

**Forma di governo:** nessuna centralizzata; esiste tuttavia un Consiglio dei Pari, che dovrebbe essere la voce, l'organo decisionale e di giudizio dell'alleanza permanente dei vari Clan.

**Capitale:** nessuna; la sede usuale per gli incontri del Consiglio dei Pari è la città commerciale di Nideburgo

**Stemma:** Vari

**Descrizione:** A nord, oltre la foresta, oltre la nera e spettrale muraglia che difende queste terre dalle incursioni degli elfi più intransigenti, giacciono fredde e spoglie montagne. Gelidi laghi spezzano in orizzontale l'obliquo paesaggio costituito da ripide rocce ricoperte di erica. Le terre alte, piccoli altopiani rocciosi ed inospitali spazzati dal vento, sono la dimora di una stirpe di fieri umani duri e riottosi, letteralmente incapaci di accettare con pacata sopportazione le angherie ed i soprusi.

Spesso brutali, la terra ed i lunghi inverni raramente perdonano, proprio come gli abitanti, costretti a condividere il territorio ed a lottare per esso persino contro numerose specie mostruose. Particolarmente comuni sono i Troll delle montagne mentre diversi tipi di mostruose creature acquatiche infestano spesso le rive dei profondissimi laghi montani e le scogliere più a picco sul mare. Nonostante tutto, numerose cittadine e villaggi fortificati sorgono sulle piste più trafficate ed una minima forma di baratto tiene in piedi una piccola ma vivace economia interna di scambi.

A nord delle terre di Caledonia si trova un arcipelago di isole divise in due piccoli, agguerriti, distinti regni barbarici, Ljubland e Yarfor, che solo di recente hanno trovato la pace grazie all'unione in matrimonio dei rispettivi principi, Brenno O'Murrogh dal Cais, figlio del Re Murrogh del clan Cais, e Hael Holaffdottir ap Ruis, figlia di Re Holaff del Clan Ruis.

# CYMRJA

**Estensione:** 20.779 kmq

**Popolazione:** 275.000 abitanti; 60% umani, 35% elfi, 5% altro

**Forma di governo:** teocrazia druidica

**Capitale:** nessuna

**Araldica:** di marrone alla foglia di quercia al naturale

**Descrizione:** Antica. Questo è l'aggettivo con cui meglio descrivere questa terra, con cui racchiudere le mille sensazioni che le foreste, le colline e l'erba stessa sembrano voler trasmettere. Per quanto piccola di estensione e di ridotta importanza apparente, la terra di Cymrja vive e respira con tutta la solenne forza e pesantezza di un gigante addormentato, colma di una forza vitale enorme ma sopita, la cui energia è palpabile nell'aria stessa e chiaramente rivelata dalla moltitudine di membri del Popolo Fatato che hanno eletto a propria dimora queste terre. L'intero Regno di Albione ha la sua parte di corti fatate ma in questi luoghi vi è una concentrazione particolare di queste misteriose creature.

Regione occidentale della parte centrale del regno di Albione, Cymrja è divenuta di fatto indipendente dopo i tristi fatti che hanno portato al distacco di Erynn. La leggenda vuole che nel profondo di questa magica terra giaccia una spaventosa creatura, la cui potenza sia stata richiamata dalla Dea Ashanna per separare le terre ed evocare la mistica nebbia che protegge i suoi diletta da ogni possibile attacco da Albione.

Nulla più è noto di quella terra sorella, ma la certezza di poterne intravedere la sagoma libera ed indipendente oltre la nebbia scura, la certezza di sapere al sicuro, per quanto irraggiungibili, i propri cari ha dato la forza ad intere generazioni di combattenti della Cymrja.

# ERYNN

**Estensione:** 84.421 kmq

**Popolazione:** sconosciuta

**Forma di governo:** sconosciuta

**Capitale:** sconosciuta

**Araldica:** sconosciuta

**Descrizione:** Erynn è sempre stata una delle regioni più magiche di tutta Elempos. Fin da quando queste terre erano ancora congiunte con la terra madre di Albione e soprattutto con la regione sorella di Cymrja, le Vene del Drago alimentavano numerosi circoli rituali e davano origine addirittura a spontanee manifestazioni di magia e portenti.

Il Popolo Fatato ha per questo da sempre trovato questi luoghi attraenti e così hanno fatto i seguaci della Dea Verde tra gli uomini e gli elfi. Chiunque fosse animato da buone intenzioni ha compreso, in ogni momento della storia, quanto e come questa terra andasse amata e protetta quale scrigno di amorevole energia creatrice e benevola, specchio diretto del potere divino fattosi creazione terrena.

Da tempo immemore quindi, questa terra è guardata e protetta. Dalle più svariate corti del Popolo Fatato, che sorveglia quello che considera a tratti un suo feudo, a tratti un giocattolo dalle infinite possibilità, a tratti un gioiello prezioso la cui esistenza è un miracolo da contemplare.

Dai druidi, tradizionale stirpe di sacerdoti soprattutto umani, che ha formato un legame praticamente simbiotico tra le sue comunità e la terra ed i suoi ritmi. Dagli elfi, che vedono incarnata in questa regione chiara manifestazione di Vita e Speranza.

E da altro ancora: creature più antiche e potenti, più sagge e forti dei mortali, vegliano o sono cullate nel loro sonno millenario dalla risacca e dal fruscio quasi ipnotico non già dei flutti terreni del Canale delle Nebbie ma dal fluire vivido dell'Onda Primordiale stessa.

Dopo la necessaria ma dolorosa separazione dalla Cymrja, la verde terra di Erynn ha pianto e nel suo isolamento ormai secolare non è dato ad oggi sapere quanto questo dolore abbia influito sull'umore di una regione altrimenti epitome pulsante dell'energia serena della creazione.

Non vi sono viaggiatori noti, a memoria di elfo, che siano giunti dall'Isola di Smeraldo per comunicare alcunché. Non una richiesta di aiuto, non un tentativo di commerciare, non una profferta di pace o anche semplicemente il bisogno di sapere che cosa accada al di là della fortezza nebbiosa che ammantava le coste dell'isola. In passato sono state avvistate snelle imbarcazioni, più simili a piroghe che a navi per la verità, apparentemente inadatte a solcare i tempestosi mari del nord.

Se queste imbarcazioni, insolitamente rapide a sfuggire agli inseguitori, siano un'altra illusione generata dalla nebbia stessa, manifestazioni marine del Popolo Fatato o altre più strane creature, oppure trasportino viaggiatori e messi in grado di sfuggire ad ogni scrutinio fino ad oggi messo in campo dal Regno di Albione non è noto.

# EGEMONIA (REAME DI ATLAS)

**Estensione:** 680.305 kmq

**Popolazione:** circa 40.000.000 abitanti; 85% Umani, 5% Orchi, 5% Nani , 5% Altro

**Forma di governo:** Dittatura Totalitaria

**Capitale:** Mikenedea

**Stemma:** -

**Descrizione:** L'Egemonia è uno dei territori più estesi di Elempos; bagnata da quattro mari, è attraversata da grandi catene montuose nella zona centro-orientale e lussureggiante vallate verso ovest.

La storia dell'Egemonia è ricca e complessa, sebbene sia piuttosto recente. La sua fondazione risale all'anno 1114 per mano dell'allora Dio Esterno Mikenedes, anche conosciuto come Alastor. Con l'inizio del predominio di Mikenedes, i territori che ora compongono la ricca Egemonia subirono un forte riassetto politico, economico e geografico.

Le guerre che scaturirono dall'inizio del regno guidato dal Dio, coinvolsero la maggior parte degli stati di Elempos che si trovarono ad affrontare due anni di guerre sanguinarie, per poi concludersi con la morte del Dio per mani degli Eroi Elaviani nell'anno 1115.

Un nuovo regno di terrore, per alcuni ancor peggiore del primo, nacque quando il secondo in comando di Mikenedes, allora Generale delle Armate Egemoni, si autoproclamò nuovo Tiranno dell'Egemonia con il nome di Mikenedes II.

La brama di conquista e il desiderio di portare a compimento i desideri del Dio Caduto, spinsero il Tiranno a guidare le proprie armate su un numero sempre maggiore di territori: l'addestramento militare degli eserciti, unito ad un sempre maggiore affiancamento di élite magiche scelte, consentirono all'Egemonia di inglobare nel neonato Regno alcuni dei più grandi Regni di Elempos, come il Reame d'Antichia, la parte sud di Gravia e i territori costieri a sud-est della Tarassia.

Per volontà del Tiranno, numerose tradizioni e usanze dei popoli conquistati vennero eradicte e altre subirono mutamenti drastici, portando molti popoli a cercare rifugio presso gli Stati centrali di Elempos. Tra le grandi conquiste delle armate Egemoni, quella che scavò il solco più profondo nelle menti e nei cuori delle popolazioni Atlassiane, fu la conquista e la successiva caduta della Città di Lhyris, baluardo di conoscenza e speranza per i popoli che tentavano di resistere alla morsa del Tiranno.

Nello stesso anno (1117) lo Spirito della Terra di Atlas, da sempre chiamato con il nome di Conoscenza, venne assorbito dal nuovo Spirito Egemone: Dittatura. Alcuni pensano che la forza Egemone risieda proprio nel suo Spirito che, affamato di conquista, assorbe e distrugge l'identità di ogni Regno conquistato dall'Egemonia.

Sul finire del 1118 l'Egemonia subì un duro colpo: con un'arma mortale benedetta dal dio Vornat, il fu Diarca del Regno di Tergetz, uccise il Tiranno proprio nella sala del trono a Mikenedea, scrivendo la parola fine sulla stirpe di Monarchi Atlassiani. Naturalmente il Diarca pagò il gesto con la propria vita.

Con la fine del regno di terrore del Tiranno, l'Egemonia ha subito un nuovo riassetto politico: nell'anno 1120 sono iniziate alcune trattative per quietare gli attriti tra il Reame Atlassiano e gli altri stati di Elempos, portando lo stato a riformare la propria struttura politica: alcuni parlano di un nuovo Monarca eletto, altre voci suggeriscono che stia per sorgere una Parlamento. Quale che sia la verità dietro la politica Egemone, l'intera Elempos spera di non dover più affrontare le minacce del passato

# ERONMARK

**Estensione:** 43.094 kmq

**Popolazione:** -

**Forma di governo:** -

**Capitale:** -

**Stemma:**

**Descrizione:** Dopo secoli, i territori dell'Eronmark possono finalmente rinascere. Sin dalla sconfitta subita per mano del Giullare e la conseguente perdita dello Spirito che le rappresentava, queste terre sono rimaste brulle e morenti.

Anche l'allontanamento dell'Ex Mundis non aveva sortito alcun miglioramento in quanto, senza lo Spirito della terra, il territorio non poteva rinascere.

Fortunatamente per l'Eronmark, quando il Canto della Creazione è risuonato il giorno dell'Apocalisse sventata, il suo Spirito è tornato integro e la terra ha cominciato a guarire.

Ora, questa travagliata nazione, pensa solo a guarire e il suo popolo anela la possibilità di poter finalmente vivere in pace.

# FERENZIA

**Estensione:** 597.036 kmq

**Popolazione:** circa 30.000.000 abitanti; 90% umani, 3% mezzelfi, 2% nani, 5% altro

**Forma di governo:** Monarchia assoluta

**Capitale:** Lutèce (EX Atrélis, la Rose-des-Rois)

**Stemma:** arma: d'azzurro alla rosa dorata



**Descrizione:** Il Regno di Ferenzia è uno dei principali protagonisti della scacchiera elempiana e rappresenta il modello di monarchia feudale che ha ispirato la maggior parte delle nazioni del continente. La Ferenzia primeggia nei campi del commercio, della cultura, della diplomazia e dell'arte della guerra grazie soprattutto alla longeva dinastia che la governa fin dal 622 d.B., il Casato Ferendi.

La Ferenzia è suddivisa in ventitré ducati, alcuni dei quali raggruppati in granducati. La popolazione è mista e numerosi sono i casati ducali elfici e nanici, soprattutto nelle regioni del sud al confine con la martoriata nazione di Areldar.

L'attuale monarca, Alexandre Auguste Clavier Ferendi, asceso al trono con il nome di Alexandre VIII a seguito della prematura scomparsa dell'amato

fratello Etienne III, è un uomo illuminato, colto e raffinato, amato dal suo popolo e temuto dai suoi nemici. La Famiglia Reale è costituita dalla Regina Viviane, dai sette Principi del Sangue (il primogenito è il Duca Etienne Louis che succederà al padre con il nome di Etienne IV) e dai due fratelli del Re, il Duca Victor Jean e la Granduchessa di Dubrac Delphine. Il Sovrano ha inoltre un numero imprecisato di figli illegittimi, alcuni dei quali impiegati nel suo governo, come ad esempio Florian le Bâtard, generale in capo del suo esercito.

La monarchia ferense è retta da una forte struttura feudale nella quale un ruolo di estrema rilevanza hanno i Pari di Ferenzia, uomini e donne di rango ducale che il Sovrano tiene in estrema considerazione anche a ragione del potere e delle risorse che ciascuno di essi amministra su mandato del Trono con ampia discrezionalità.

Le corporations ferenses, le gilde di Ferenzia, sono legate per lo più ai casati ducali che negli anni hanno consentito loro di nascere e prosperare grazie al mecenatismo e alla protezione dagli interessi dei rivali. Qualcuno ritiene che le corporazioni rappresentino lo strumento che i Pari utilizzano per farsi una guerra sotterranea, ma senza quartiere, e che i duchi di Ferenzia siano i veri aghi della bilancia delle sorti della nazione. Quel che è certo è che presso la Corte Reale si consumano ogni giorno (e ogni notte) fini schermaglie politiche, complotti di palazzo, accordi matrimoniali, fastosi ricevimenti e l'ambito ruolo di favorito del Re è conteso tra i protetti di tutti i ducati.

Dopo la perdita della connessione con il dio Raleos, il regno di Ferenzia sta attraversando una fase di transizione. Formalmente la Chiesa mantiene ancora il potere sull'intero regno ma le casate nobiliari rumoreggiano per il malcontento.

Negli ultimi mesi del 1116 alcune di queste casate hanno apertamente disconosciuto il potere della Chiesa di Raleos e stanno cercando di convincere l'ex pretendente al trono a rivendicare quello che dovrebbe essere suo di diritto.

In tutto il regno la fede di Raleos permane quella principale. Sono ammessi senza condizioni i culti di Alenore ed Eladiel, sono completamente vietati quelli di Kenthar, Acron e Namaris; i culti di Galtea, Vornat e Ideran sono tollerati ma soltanto alcune delle loro pratiche sono concesse, ossia quelle considerate compatibili con i dogmi di Raleos.

# GRAVIA

**Estensione:** 106.529 kmq

**Popolazione:** circa 6.000.000; 80% umani, 10% nani, 10% altro

**Forma di governo:** Monarchia Assoluta

**Capitale:** Agram

**Stemma:** -

**Descrizione:** Le origini della monarchia di Gravia sono da ricercarsi nel timore, per le città locali indipendenti, della scomoda espansione atlassiana: le grandi famiglie si accordarono nel 315 d.B. con il progetto di creare una monarchia perfetta ed illuminata, un regno forte che potesse resistere ad ogni ingerenza.

Nei primi secoli, l'equilibrio tra i poteri del monarca e quelli del Cazmà, ossia il Consiglio, resse magnificamente, ma col tempo il sistema di governo di Gravia si trasformò in una enorme macchina burocratica grazie alla quale il Cazmà teneva in scacco sovrani sempre più ignavi, arricchendo le famiglie della capitale mentre il resto del regno andava in rovina.

Karlovac IV, tra la fine del secolo VII e l'inizio dell'VIII d.B., cercò di opporsi al Consiglio, ma egli stesso si rivelò una guida talmente lontana dai bisogni del popolo che fu ucciso in un attentato pubblico senza che una sola voce si levasse a piangerlo.

Da allora il Cazmà ha governato una capitale in perenne stato militare, senza alcun reale controllo al di fuori di essa; il resto dell'antico regno era abitato da schiavisti o, nei casi migliori, da ribelli, intenzionati a restituire la terra al suo popolo sotto la guida di un giovane patriota di nome Barsko.

In anni recenti sono emersi dalla clandestinità in cui si erano rifugiati i nomi di alcuni eredi dell'ultimo re, primo fra tutti quello di Gabrizia-Heloesia II, andata in sposa sul finire del 1112 al Granduca della Rocca Lodovico I: in seguito a questo matrimonio, nel corso del 1113 alcune delle forze elaviane hanno intrapreso una campagna, coronata da successo, per smantellare il Cazmà e porre Gabrizia-Heloesia II sul trono di Gravia, ottenendole il consenso dei ribelli di Barsko.

# KINGVAR

**Estensione:** 597.036 kmq

**Popolazione:** 1.254.000 abitanti; 10% umani, 10% elfi, 70% nani, 5% thul'fen, 5% altro

**Forma di governo:** Monarchia elettiva. I Clan eleggono un sovrano scegliendo tra i notabili di tutti i Clan. Per essere preso in considerazione il candidato deve essere nobile, aver già compiuto un secolo di vita, essere sposato con figli, aver forgiato un'arma perfetta ed aver comandato un drakkar per almeno un anno.

**Capitale:** Aker-Husk, la porta del mare, città-porto interamente costruita e nascosta all'interno della parete rocciosa di un fiordo e separata dall'esterno da un ingegnoso sistema di chiuse sotterranee

**Stemma:** arma: di blu al drakkar sormontato da due fulmini incrociati dorati

**Descrizione:** Il Regno di Kingvar si sviluppa su due diversi piani: la superficie e la profondità delle montagne. In superficie una scarsa popolazione di umani malamente organizzati ed una comunità diffusa ed invisibile di schivi elfi del nord contendono il dominio delle foreste di conifere sempreverdi ai troll.

Sempre all'erta ed in cerca di prede, i troll sono solo raramente organizzati in bande numerose, ma il potere di queste creature è tale da portare devastazione anche quando cacciano da sole. Normalmente si tengono vicini alle montagne, ma non è insolito imbattersi in creature di questo genere anche vicino alle coste, dato il loro enorme numero.

Sottoterra, invece, il controllo del territorio è raramente messo in discussione. I Clan nanici hanno un addestramento militare ed un numero di guerrieri sufficiente a scoraggiare qualsiasi invasore, che questo provenga dalla superficie o dalle profondità della terra. Un ordito di gallerie e miniere, ordinate ed efficienti, solcano quasi ogni montagna, dal massiccio centrale, che emerge dal mare verde degli alti alberi, fino alle propaggini costiere orientali ed occidentali frastagliate di fiordi e faraglioni.

Ma è sul mare che questo popolo di roccia trova un confine irraggiungibile, ideale obbiettivo della loro voglia di avventura, ed il fascino della promessa sussurrata dalle onde di un tesoro appena oltre l'orizzonte. Ed allora, sui mari grigi di tempeste del Mare dei Ghiacci, spesso si vedono possenti navi dalla chiglia rinforzata con piastre di acciaio, spinte da solide vele, quadre e variopinte, aperte al pungente vento del nord oppure dalla forza di instancabili rematori.

Sono i drakkar, navi snelle dalla prua a forma di testa di drago rosso, i vascelli da esplorazione e da guerra più temuti del Mare dei Ghiacci. Come le bestie del mito, i drakkar si rifugiano all'interno della pietra, oltrepassando pesantissime porte in bronzo ed acciaio che chiudono ermeticamente i porti dei nani sui fiordi.

# KOFUR

**Estensione:** 9.250 kmq

**Popolazione:** 8.700 abitanti; 80% umani, 10% elfi, 10% altro

**Forma di governo:** Oligarchia. Il paese è governato da alcuni secoli da una casta di cavalieri, primogeniti delle nobili famiglie dell'isola. Su elezione ne viene scelto uno su tutti, il Gran Maestro dell'Ordine, dall'assemblea dei cavalieri, affinché arbitri sull'operato della casta dominante; generalmente la carica può essere rimessa dal Gran Maestro nelle mani dell'assemblea o mantenuta fino alla morte dello stesso

**Capitale:** Kassil'ya

**Stemma:** arma: d'azzurro al ramo di olivo che incrocia una spada

**Descrizione:** Isola lontana ed esotica, prende il nome da una conchiglia da cui veniva estratta una polvere che anticamente le donne utilizzavano come belletto durante le feste in onore degli dèi. Mantiene insieme il fascino della lontana Antichia nella sua parte più interna, con il paesaggio a tratti desertico e le basse montagne su cui di tanto in tanto si osservano piante spinose, a cui si contrappone la verdeggiante e rigogliosa costa, ricca di baie e piccoli porti presso cui i pescatori hanno fondato villaggi di case basse e vicine tra loro.

Nel centro dell'isola, a poca distanza dalla costa settentrionale, si staglia la sede dei cavalieri di Kofur, l'antico Ordine della Fortezza Aurea. La capitale Kassil'ya si sviluppa attorno alla fortezza, con le sue strade strette e tortuose, lastricate della pietra giallastra estratta dalle miniere della costa meridionale.

Isola libera, sebbene sotto l'influsso culturale del Reame Atlassiano, è aperta al commercio e agli scambi, sia con la costa Antichiana che con Elempos; nelle accademie e presso le corti signorili della capitale sono presenti artisti, saggi e maestri, provenienti da entrambi i continenti, che rendono particolarmente vivace e raffinata la vita intellettuale di questo piccolo paese.

La fortuna di questa piccola nazione è da ricercarsi nelle molteplici sedi dell'Ordine sparse per tutte le maggiori città marittime del Mare Interno, località in cui i cavalieri investirono i propri averi conservando sull'isola un leggendario tesoro, frutto dell'oculatezza degli investimenti e, si dice, degli alti interessi dei prestiti garantiti a personaggi eminenti della politica elempiana ed egemone.

# NATLAND

**Estensione:** 74.665 kmq

**Popolazione:**

**Forma di governo:**

**Capitale:**

**Stemma:**

**Descrizione:** Questo regno, da sempre ai margini delle principali guerre elempossiane, sta ora cercando il suo posto nel nuovo assetto politico del continente.

Con la caduta dell'Impero Teutone, l'indebolimento dell'Egemonia e la situazione in Albione, il Natland sta espandendo le sue rotte commerciali ed è in prima linea nell'esplorazione dei territori ancora inesplorati e che potrebbero portare ricchezza e fama a chi per primo li troverà.

# PANON

**Estensione:** 93.030 kmq

**Popolazione:** circa 250.000 abitanti; 95 % umani, 5% altro

**Forma di governo:** Consiglio Arcano (entrambi)

**Capitale:** Nuova Majarkon (Vecchi Panoniani), Nessuna (Panoniani Galteiti)

**Stemma:**

**Descrizione:** L'arcano Regno di Panon ha una lunga storia che affonda le sue radici molto lontano. In passato fu terra di prodigi e leggende, Panon era la patria della Magia Arcana. Governata da un Arcano Sire scelto tra sei Principi dell'Onda, non si poteva definire una terra ospitale con gli stranieri.

La capitale, Majarkon, sorgeva attorno a quello che era ritenuto il più potente circolo rituale di Elempos. I confini del Regno erano presidiati da sei prodigiose cittadelle volanti, mentre i tre maggiori quartieri di Majarkon si trovavano su altrettante piattaforme che stazionano a oltre mille metri di altezza. Si riteneva che le sette cinta di mura della capitale fossero invalicabili perché protette da un potente sortilegio.

Al confine con il principato di Vaslokia (ora teutone), si trovano le rovine di Hildebrand, la Città degli Dei.

Panon aveva pochi rapporti diplomatici conosciuti con gli altri regni elempani, importava ed esportava il minimo indispensabile mirando ad una completa autarchia. Notevoli erano gli artefatti incantati che gli Arcani Mercadanti riservano ai clienti più illustri.

Durante gli ultimi anni prima dell'Apocalisse, l'Arcano regno ha intensificato i rapporti con i regni esteri e divenne un formidabile nemico per il regno d'Elavia fino al momento in cui la divinità Galtea cominciò ad interessarsi a Panon.

Grazia all'aiuto di alcuni eroi elaviani, 6 arcimaghi del regno di Panon vennero riconosciuti come Semaroth, i più alti rappresentanti degli elementi e voci della dea Galtea. Essi cominciarono una lenta conversione di tutto il popolo all'adorazione della dea.

Questo, fino all'arrivo dell'Apocalisse durante la quale i Semaroth caddero insieme alle città volanti.

Ora, Il Regno di Panon è letteralmente nel Caos. Alla perdita dei suoi Semaroth, con il conseguente indebolimento del suo Spirito, e alle frange di rivolta interne contro l'indottrinamento alla fede di Galtea si è aggiunta la rivolta degli schiavi che ha gettato nel caos tutta la rigida struttura a caste del regno.

Tale rivolta, oltre ad altri innumerevoli problemi, è stata causata principalmente dall'improvviso riavvio dell'Onda derivato dall'attivazione dei due Doni usati per fermare l'apocalisse.

Ad oggi Panon è una terra estremamente divisa: alcuni arcimaghi hanno ripreso le usanze precedenti al periodo "galteita" e, attraverso questo potere, sono riusciti a ripristinare una delle cittadelle e a sollevarla nuovamente nel cielo.

Per contro, gli arcimaghi fermamente convinti della propria fede stanno cercando di riorganizzarsi e di convivere con gli ex schiavi rimasti nel regno. Il resto degli schiavi è riuscito a fuggire oltre il confine.

# SILVERIGIA

**Estensione:** 449.000 kmq

**Popolazione:** circa 750.000 abitanti; 30% umani, 30% elfi, 25% thul'fen, 10% pelleverde orchi, 5% altro.

**Forma di governo:** nessun governo centrale

**Capitale:** Nessuna.

**Stemma:** Nessuno.

**Descrizione:** A nord, oltre i limiti degli insediamenti nanici di Kingvar, sterminate distese di dense conifere alte e scure collegano le aguzze montagne dell'interno, rocciose ed assediate dai ghiacci, alle dolci colline costiere da cui osservare un mare plumbeo solitamente freddo e tempestoso.

Questa è la Silverigia, tundra e foresta artica che si abbracciano alle montagne, strette tra due mari e spazzate dal vento. Questi boschi e montagne formano il cuore di una terra letteralmente incantata la cui natura primeva ed incontaminata, per nulla intimorita dalla morsa di un gelo incredibile che l'assedia per oltre nove mesi all'anno, permea ogni parte del territorio.

Qui, piccole e rade comunità indipendenti di umani poco più che barbari, induriti dalle condizioni di vita estreme, si ricavano una faticosa ed anarchica esistenza inseguendo il pallido sole della bella stagione, stando ben attenti a rifuggire il freddo mortale delle ombre fatate che si incrociano negli immensi boschi.

Da nord a sud migrano i branchi di thul'fen, al perenne inseguimento delle mandrie di grandi renne, mentre elfi del nord, pallidi ed algidi, protetti dagli estremi del clima grazie ad alleanze ancestrali con le fate di ghiaccio, si muovono silenziosi sotto e tra le fronde degli antichi alberi ed osservano preoccupati l'ammassarsi di nubi sempre più minacciose ed innaturali al confine settentrionale.

Ma i veri signori di queste terre sono altri. La magia che scorre in questi luoghi è potente e molto antica, e da sempre ha costituito un ambiente ideale per le creature incantate, un vero e proprio feudo per il popolo fatato

# TEUTONIA

**Estensione:** 484.922 kmq

**Popolazione:** circa 20.000.000 abitanti; 60% umani, 20% pelleverde goblin, 15% pelleverde orchi, 5% altro

**Forma di governo:** Monarchia assoluta (in passato), Confederazione di Länder

**Capitale:** Rosenburg (in passato), attualmente ogni Land ha la propria capitale

**Stemma:** arma: di rosso alla rosa nera circondata da una vipera nera (in passato), attualmente nessuno.

**Descrizione:** L'Impero di Teutonia era lo stato più influente dell'Elempos civilizzata. Era costituito dal Regno di Teutonia, dal Regno di Austeria e dai principati di Akzer e Vaslokia.

Governato fin dall'855 d.B. dal Kaiser Gustav XII von Schwartzdorne detto l'Immortale, è stato in conflitto con alcune tra le maggiori potenze dello scacchiere elempliano, sostenendo guerre su più fronti grazie al suo efficientissimo esercito e a risorse che appaiono ai nemici della Teutonia quasi inesauribili.

Nell'ultimo secolo la Teutonia ha avuto conflitti con la Ferenzia, Elavia, Kingvar, Eronmark e alcuni Principati siti nella Tarassia Occidentale.

Oggi, l'Impero formalmente non esiste più. La caduta del dio Kenthar ha annichilito questo potente impero e il legame instaurato tra il dio e lo Spirito della terra era troppo forte per non incidere profondamente su tutto il territorio.

Nei primi mesi del 1116 il territorio teutone si mostrava come una terra devastata e in preda al caos. Alcuni studiosi avevano ipotizzato che la Teutonia stessa fosse diventata un immenso canale diretto verso i Paradisi del dio del caos.

Il territorio, effettivamente, era intriso dell'energia del dio e aberranti creature circolavano rendendo il luogo letale a chiunque provasse a entrarvi. Pareva che il Canto della Creazione e la distruzione del Sine Nomine non avessero portato alcun beneficio a questa martoriata terra.

Fortunatamente gli studiosi si sbagliavano, almeno in parte. Con il passare dei mesi la potente aura divina del dio è andata scemando e si è ritirata sempre più verso il centro dei territori dell'Impero, dove c'era la capitale e dove il dio è caduto.

Verso il decimo mese del 1116 gran parte della terra è tornata libera dall'aura di Kenthar e varie spedizioni hanno scoperto che gli abitanti sopravvissuti si erano ritirati all'interno delle grandi città fortificate dove avevano vissuto sotto assedio fin dall'inizio del 1116.

Altri abitanti che erano fuggiti in Natland, a Kofur, sulle isole tra la Teutonia e la Silverigia o nei regni a nord, sono potuti tornare alle loro città scoprendo che ben poco era rimasto integro e constatando la situazione attuale in cui versava l'Impero.

L'unico tra i territori effettivi dell'Impero che era stato toccato solo marginalmente dalla caduta di Kenthar era quello del principato di Vaslokia, dove il formale principe ereditario si era parzialmente dissociato dalla condotta della Chiesa di Kenthar dopo il rituale del Legame.

Ad oggi la Teutonia appare come un territorio frammentato. Oltre al Principato di Vaslokia, alla cui guida c'è Dagobert il Sanguinario, figlio dell'Ex imperatore, altri 5 territori sono nati dalle ceneri del vecchio impero, ognuno guidato da una delle casate nobiliari che avevano perso gran parte dei loro poteri quando la Chiesa di Kenthar aveva preso il potere.

I cinque territori (Ducato di Kierk, Ducato di Lesko, Principato di Rotestun, Principato di Schwartzdorne, Ducato di Neumann) stanno ora cercando di ricostruire e di trovare un loro assetto interno dopo i devastanti

mesi appena passati. Si vocifera, però, che intendano trovare una nuova guida che possa rifondare l'impero come era un tempo.

Infine, al centro, posto tra le 5 nuove province, permane un territorio colmo dell'energia caotica residua del dio Kenthar che non sembra voler recedere e pare stabilizzata definitivamente.

Questo luogo è attualmente chiamato Cratere degli Inferi, e qui è dove le paure degli studiosi hanno preso vita. I pochi sopravvissuti delle spedizioni mandate parlano di una terra morta dove strane creature torturano e uccidono tutto quello su cui riescono a mettere i loro artigli.

Ad una prima analisi, sembra che il Cratere sia effettivamente una specie di “anticamera” ai Paradisi di Kenthar e che il territorio continui ad avere un fortissimo collegamento diretto con il dio.

# VOLGAND

**Estensione:** 597.036 kmq

**Popolazione:** circa 8.000.000 abitanti; 60% umani, 40% altri (anche razze molto strane)

**Forma di governo:** Monarchia elettiva

**Capitale:** Petrova

**Stemma:** -

**Descrizione:** In passato, Volgand e Askran erano definiti Reami Perduti. I confini di Volgand erano avvolti da una fitta e persistente nebbia che rendeva difficilmente accessibile questa terra maledetta.

Esploratori atlassiani e nekraniani confermavano che la cortina di nebbia percorreva tutti gli antichi confini del Regno, come una mistica barriera che divideva la luce dalla tenebra. Nelle taverne di confine si raccontava di impavidi (o incauti) avventurieri che erano penetrati nell'entroterra, ma quelli che tornavano raccontavano storie così inquietanti da dissuadere chiunque a ripetere l'impresa.

A dire di costoro, la Grande Deflagrazione sembrava aver risparmiato alcuni borghi e poche cittadine. La gente del Volgand non si muoveva mai dai centri abitati ed era completamente asservita ad una tirannica nobiltà locale che governava con il pugno di ferro porzioni di terra definite voivodati.

Facevano eccezione alcuni gruppi nomadi noti come Votzimi, meticci dalmariani spesso assoldati dai voivodi locali per esportare oggetti di pregevole artigianato dallo stile così antiquato da sembrare reperti archeologici perfettamente conservati.

I volgandiani erano persone sospettose, dure e superstiziose, che non concedevano la loro fiducia facilmente e non uscivano mai di casa dopo il calare delle tenebre. Molteplici sono le leggende locali che vogliono i boschi infestati da mannari e i manieri abitati da vampiri centenari.

L'antica capitale, Petrova, era stata distrutta durante la Grande Conflagrazione del 702 a.B. dal collasso del maggiore circolo rituale del Regno. In quella zona, come nelle zone degli altri due maggiori circoli collassati, nessuno si avventurava da centinaia d'anni.

Tutto questo cambiò negli ultimi anni a cavallo tra il confronto tra il Regno d'Elavia e il demone Karandras, e la successiva venuta del Sine Nomine.

Durante quegli anni, infatti, molteplici eroi elaviani si prodigarono per liberare il Volgand dalla sua maledizione e riuscirono, faticosamente, a ripristinare lo Spirito di quel Regno.

Dopo la sventata Apocalisse, i voivodi hanno messo da parte le loro diatribe e si sono riuniti sotto la guida di re Ioan Horia. Petrova è stata nuovamente ricostruita e la popolazione guarda il re con rinnovata speranza per il futuro.

# TARASSIA

Una terra della quale non si conosce l'estensione, che pone il suo confine occidentale a ridosso dei regni orientali elempossiani per svilupparsi a oriente nelle estese terre dell'antico Impero, nelle regioni della Dalmazia e nelle steppe popolate dalle primigenie tribù orchesche.

La parte meridionale di questo immenso continente risulta maggiormente sviluppata, e numerosi regni che si affacciano sul Mare Interno hanno da secoli intrecciato relazioni con le nazioni di Elempos.

Comprende le terre del Peersham, i Principati della Fenice e la Satrapia dei Ra'Haab. Inoltre, gran parte del vecchio regno di Antichia è confluito nei territori dell'Egemonia.

# PEERSHAN (REAME DEL PEERSHAN)

**Estensione:** 1.015.497 kmq

**Popolazione:** circa 30.000.000 abitanti; 80% umani, 15% lubian, 5% altri

**Forma di governo:** Monarchia Assoluta

**Capitale:** Ninive

**Stemma:**

**Descrizione:** Il territorio del Peershan si dipana dalle valli che contengono i Fiumi Sacri a Eladiel e Ideran. Esso comprende a ovest un vasto lembo orientale del deserto dell'Assur, gli ultimi tavolati del Nefūd e i primi rilievi della catena dello Zagros, mentre a nord include un'estrema sezione della stessa catena che corrisponde al Chittim meridionale.

Circa il 60% del territorio rientra però nella pianura dell'Aṭûr, vasta area depressionaria orientale, colmata verso il Grande Golfo dalle alluvioni recenti del Deqlath (fiume sacro a Eladiel) e del Buranun (fiume sacro a Ideran).

L'orlo montuoso del Pershaan forma un gigantesco arco di catene diretto prima da Ovest a Est e poi da Nord-Ovest a Sud-Est fin quasi a lambire il Grande Golfo. I monti scendono ripidi sul bassopiano o vi si smorzano con una serie di lunghe e spettacolari pieghe anticlinali.

Nei settori occidentali e sud-occidentali del Paese si estendono invece monotone piattaforme, debolmente inclinate verso i Buranun e preludio ai deserti della Satrapia.

# PRINCIPATI DELLA FENICE

**Estensione:** 119.824 kmq

**Popolazione:** circa 3.000.000 abitanti; 50% umani, 30% lubian, 10% orchi, 10% altro

**Forma di governo:** Confederazione di tre plutocrazie

**Capitale:** Utire a nord, Letaiv a sud e Qaraza nell'entroterra. Ciascuna capitale conferisce il nome al principato corrispondente.

**Stemma:** arma: di porpora alla fenice d'oro risorgente dalle sabbie al naturale sormontata da tre stelle a quattro punte d'oro.

**Descrizione:** Questo territorio nasconde in sé i percorsi e le piste più sicure da e per l'est ed il sud, costituendone la naturale porta sul mare. Una costa rocciosa ricca di insenature ed un mare profondo hanno da sempre garantito lo sviluppo di proficui scali commerciali, e l'ottimo legno ricavabile dagli alberi della zona la possibilità di ottenere buone navi per solcare il mare anche lontano dalla costa.

La gente di queste terre è ospitale e cordiale, pronta al dialogo, alla trattativa ed al baratto, fosse anche una storia narrata intorno ad un fuoco in cambio di una cena frugale. Tutto è scambio, commercio. La cortesia, il rispetto e la gentilezza vengono pesati, come ogni altra mercanzia, e distribuiti secondo l'acume ed il discernimento che sono propri di uno scaltro mercante.

La fortunatissima posizione geografica, il clima meno arido che nei territori limitrofi, l'ambiente di rilassata attività, di cordiale benvenuto e di libera offerta e domanda, oltre a dei dazi commerciali virtualmente assenti, favoriscono enormemente il commercio. Inoltre, la relativamente ridotta ma molto addestrata marina da guerra dei plutocrati protegge gli spostamenti dei carichi per mare e garantisce protezione dai numerosi pirati che infestano queste acque per un modico compenso.

In realtà esistono tre principati distinti ma uniti in una singola nazione: Utire a nord, Letaiv a sud e Qaraza nel centro, più spostato verso l'entroterra e privo di un accesso al mare, ma da cui passano le antichissime ed incantate principali strade imperiali. I confini sono privi di barriere o dogane, e consentono l'ingresso a chiunque lo desideri.

L'intera economia si basa sulla libera vendita di servizi di altissimo livello di ogni genere, da truppe di mercenari addestrati ai servitori più robusti, dai sapienti scribi alle più leggiadre danzatrici, e sullo scambio di merci.

I tre principi-plutocrati attuali sono Gn'weer il Magnifico di Utire, un astuto lubian le cui imprese per mare sono ormai leggendarie; Saaqdra la Ribelle di Letaiv, una ex-schiava di mezza età che ha costruito la sua immensa fortuna dal niente; Ugriz lo Spietato di Qaraza, un mercenario ormai in pensione con lo spiccato senso degli affari.

Viceversa, i Principati della Fenice hanno già approfittato della debolezza dei loro vicini occupando il territorio ad est del lembo di terra che divide Arborea dal continente orientale chiamata Penisola di Mafkat.

# SATRAPIA DEI RA'HAAB

**Estensione:** 2.149.690 kmq

**Popolazione:**

**Forma di governo:**

**Capitale:**

**Stemma:**

**Descrizione:** La Satrapia è tornata alla sua vita precedente l'apocalisse. Con il passaggio del pericolo della distruzione completa e con l'indebolimento dell'Egemonia, questi territori sono tornati velocemente alle abitudini e alle tradizioni precedenti gli ultimi turbolenti anni.

Mantengono un'alleanza soprattutto commerciale con i Principati della Fenice e si sa per certo che intrattengono rapporti diplomatici e commerciali con entità nazionali poste ancora più ad est che permangono, per ora, sconosciute.

# ARBOREA

Una terra leggendaria e tanto splendida e incontaminata che si dice sia sede della dea Ashanna e del suo sposo Zalarion. Le uniche zone di cui si abbia diretta testimonianza sono quelle a nord del grande deserto che la leggenda vuole separi il mondo mortale da quello degli dèi.

Comprende le terre di Al'Tunlib, Kemeth e del Regno delle Sabbie Occidentali. Inoltre, negli ultimi anni, il regno elaviano (prima della separazione) ha conquistato parte dei territori a sud del Regno delle Sabbie Occidentali battezzandole come "colonie elaviane".

# AL'TUNLIB

**Estensione:** 2.605.191 kmq

**Popolazione:** circa 12.000.000 abitanti; 95% umani 5% altri

**Forma di governo:** Monarchia assoluta

**Capitale:** Qarṭāj

**Stemma:**

**Descrizione:** L'Unione di Al'Tunlib, comprende tutti i territori posti lungo le coste meridionali del Mare Interno e a nord del Grande Deserto di Arborea.

Esso confina a ovest con il Regno delle Sabbie Occidentali e a est con il Kemeth. È un paese molto esteso e può essere suddiviso in due regioni geografiche distinte.

La più settentrionale è soggetta agli influssi mitigatori del Mare Interno ed è costituita per lo più dalle montagne Idurar n Waṭlas, che separano le pianure costiere dalla seconda regione, situata a sud di esse. Questa regione meridionale, quasi interamente desertica, forma la maggior parte del territorio del paese ed è situata nella parte settentrionale del Grande Deserto, che si estende attraverso tutta l'Arborea settentrionale.

La Resistenza di Al'Tunlib, forte dell'appoggio della Regina Tiwul, è stata la prima ad approfittare delle difficoltà imperiali e a riguadagnarsi anche formalmente l'indipendenza e tornando a chiamarsi "Regno di Al'Tunlib"

A questa guerra si devono le prime, sonore sconfitte militari dei soldati imperiali, che adesso non sono più protetti dall'immortalità garantita da Alastor. Questo regno è diventato rifugio per molti indipendentisti da ogni parte dell'impero e corre voce che stia fomentando le ribellioni anche nelle altre province.

Dopo la divisione dell'Egemonia nei tre regni, nella seconda metà del 1116, il regno di Tiwul ha cercato primariamente di riprendersi dal dominio egemone e di ricreare i rapporti diplomatici e commerciali con i regni vicini e gli antichi partner commerciali. (come il Principato della Fenice o il Ron-Tarlostari)

Il regno, inoltre, ha ufficialmente dichiarato la sua disponibilità ad aiutare i pochi abitanti rimasti del regno del Kemeth; voci, però, suggeriscono che questo sia solo un modo per estendere il proprio dominio anche sulle sabbie ricche di tesori del sacro regno ormai in rovina.

# KEMETH

**Estensione:** 498.000 kmq

**Popolazione:** 3.476.850 (pre-Apocalisse), circa 250.000 (post Apocalisse) ; 50% lubian, 20% goblin, 15% umani, 15% altro

**Forma di governo:** Teocrazia politeista (pre-Apocalisse), attualmente Timocrazia

**Capitale:** Iskandria

**Stemma:** arma: di bianco alla sfinge dorata sovrastata da tre stelle rosse a quattro punte

**Descrizione:** il calore opprimente e lo sferzante vento del deserto sono tutto ciò che pare essere rimasto di quello che un tempo fu il centro pulsante di un glorioso impero. Una regione arida, la cui abitabilità è ora garantita soltanto dal grande fiume che scorre da sud a nord, spegnendosi in un immenso delta coltivabile che sfocia nel Mare Interno.

Le sabbie e le rocce sono altrove vista comune, così come le rovine misteriose di quella che doveva certo essere una civiltà grandiosa. Il mare di dune copre e nasconde, ed a tratti rivela, strade incantate impervie al passare del tempo, palazzi sontuosi, complessi di templi praticamente intatti, grandiosi monumenti piramidali, alti centinaia di metri ed il cui scopo è ad oggi sconosciuto ma che testimoniano la grande potenza, magia e mondana, che le genti di questi luoghi hanno brandito in passato.

Il silenzio ora regna virtualmente indisturbato nel cuore di quello che fu l'Impero del Fiume, interrotto solo dal sibilo del vento rovente. Persino negli insediamenti urbani della costa, ora sottopopolati ed in parte in rovina, come la nuova capitale Iskandria, si avverte un senso di vuoto, un senso di mancanza che rode il margine della percezione di chi visita questi luoghi, un soffocante nodo alla gola che si stringe sempre più, come se la terra stessa fosse in apnea.

I remissivi abitanti autoctoni paiono non fare caso a questa opprimente e strisciante sensazione ma molti stranieri in visita sono impazziti in breve tempo, motivo per cui le persone di maggior superstizione hanno bollato queste terre in declino da secoli come maledette.

Il Kemeth è uno dei regni che ha subito maggiormente il peso degli ultimi mesi prima dell'Apocalisse. La maggior parte dei suoi abitanti è ascesa ai paradisi di Alenore lasciando su Elempos solo pochi individui che difficilmente riusciranno a difendere il territorio dalle mire espansionistiche dei regni vicini.

Il regno di Al'Tunlib ha teso una mano al governo recentemente instaurato ma in molti credono che sia una mossa politica per annettere il Kemeth in maniera pacifica.



## REGNO DELLE SABBIE OCCIDENTALI

**Estensione:** 446.550 kmq

**Popolazione:** circa 11.000.000 abitanti; 85% umani, 10% elfi, 5% altri

**Forma di governo:** Monarchia Assoluta

**Capitale:** Arbat

**Stemma:**

**Descrizione:** Uno dei pochi regni del continente di Arborea ad essere rimasto indipendente dall'Egemonia. Il Regno delle Sabbie Occidentali è stato poco toccato dai recenti conflitti elempossiani e, grazie all'alleanza di Feroggia, è rimasto pressoché intatto anche dalla furia del Sine Nomine fino al giorno dell'apocalisse.

Dall'inizio dell'anno 1116, il regno si è prodigato a riallacciare i contatti commerciali che aveva con il Principato della Fenice il Ron-Tarlostari e la Ferenzia. Inoltre ha aiutato la resistenza di Al'Tunlib a liberarsi dalla presa Egemone e, grazie a questo, ha instaurato un rapporto di alleanza con il rinato regno.

Mantiene, infine, un rapporto di amicizia con il Regno del Tridente grazie agli scambi commerciali con le colonie elaviane rimaste (che fanno parte, per l'appunto, del regno del Tridente).