

THEMIS TOSCANA

COMPENDIO POPOLAZIONE THEMIS

THEMIS THEMIS POPOLAZIONE

INDICE

TORRESCURA	3	DJINARI	31
TERRITORI	4	TERRITORI	32
CULTURA	5	CULTURA E RELIGIONE	33
IL PRINCIPIO DELLA SCALA	5	IL TALENTO SENZA NAZIONE	33
LE FILA DEL POTERE	6	QUANDO LA CULTURA SI RENDE UN'ARTE	34
RELIGIONE	7	LETTURA DEL FUTURO	35
ABBIGLIAMENTO	8	MUSICA E ALTRO	35
POSIZIONI SULLA GUERRA	8	ABBIGLIAMENTO	36
VERTEX	9	LA CORTE DEI MIRACOLI	36
TERRITORI	11	RELIGIONE	37
CULTURA E RELIGIONE	12	POSIZIONE NELLA GUERRA	37
DOTTRINA E PIRAMIDE	12	KUROZAKI	38
AVE AL SUPREMO IMPERATORE DI VERTEX!	12	TERRITORI	40
RELIGIONE	13	CULTURA E RELIGIONE	41
ABBIGLIAMENTO	14	DALLE ORIGINI ALLA DIVISIONE	41
POSIZIONI SULLA GUERRA	15	LA SOCIETÀ FRATTURATA	41
ITHIKOS	16	ABBIGLIAMENTO	42
TERRITORI	18	POSIZIONI SULLA GUERRA	43
DHARMA AL'SAFINA, IL TIMONE IDEOLOGICO	19	I PALLIDI	44
PASSO PRIMO, L'EDUCAZIONE	19	TERRITORI	46
PASSO SECONDO, L'ATTITUDINE E LE CASTE	20	CULTURA E RELIGIONE	48
CULTURA E RELIGIONE	21	IKORI, PENITENTI DELLE LANDE GELIDE	48
L'AVVENTO DELLA BANCA DI THEMIS	22	ZAGRISTI, FIGLI DEL RETAGGIO	49
ABBIGLIAMENTO	23	KABAL, ISOLANI INDIPENDENTI	50
KHANATO DI KHURTOR-KHAN	24	ABBIGLIAMENTO	51
TERRITORI	26	POSIZIONI SULLA GUERRA	52
CULTURA E RELIGIONE	27	ALTA MAREA	53
KHAN, DINASTIE E DIRITTI	29	TERRITORI	54
ABBIGLIAMENTO	30	CULTURA	55
POSIZIONI SULLA GUERRA	30	CHI TRACCIA LA ROTTA	55
		LE LEGGI DI BORDATA	58
		UNA GIORNATA SOTTOCOPERTA	59
		ABBIGLIAMENTO	60
		POSIZIONI SULLA GUERRA	60

TORRESCURA



INFO

Il conflitto è uno spettro che cammina a fianco dell'umanità dai primi passi che ella ha compiuto nel mondo, ed è nel massacro, nel sangue e nelle barbarie che gli imperi che oggi lo ripudiano hanno stabilito le proprie fondamenta per evolversi in quelli che chiamano sistemi civilizzati.

Ma un Dominio non mai dimenticato la provenienza delle proprie radici, ed evolvendosi in un sistema sempre più efficiente e privo di anelli deboli ha di pari passo affinato la sua sintonia con questo aspetto tanto temuto quanto fondamentale della storia fino a renderlo un'arte.

Contenuto dalle vette acuminata delle montagne che come fauci di pietra e metallo azzannano terra e cielo per marcare la frontiera e tutto ciò che posseggono, dal Vhelium settentrionale i Domini di Torrescura gettano la propria lunga ombra sul resto del mondo, pareggiando nell'arco di secoli la millenaria Vertex fino a rendersi assieme ad essa l'impero più prospero del mondo ed indiscussa sovranità militare.

TERRITORI

ARDORHEIM, CAPITALE DEI DOMINI DI TORRESCURA

Sin dalle prime spedizioni organizzate dopo la conclusione dei cataclismi, la gelida conca montana che imprigiona e definisce la porzione settentrionale del continente si è sempre presentata inospitale ed avversa ad ogni progetto d'insediamento, tuttavia i pochi che videro un potenziale nei ricchi giacimenti metallici e nella prossimità del vulcano attivo **GRIMROK** sfidarono la natura, troneggiando in poco più di una decade con l'innalzamento di un colossale monolite di leghe metalliche nere come l'ossidiana ribattezzato **TERMINABRIS** che avrebbe garantito il predominio territoriale e lo sfruttando delle innumerevoli cave ipogee sottostanti ad esso.

Espandendosi orizzontalmente nel corso degli anni, l'ingegneria Torrescuriana ha dato come risultato una metropoli fortificata costruita a ridosso di uno strapiombo affacciato verso una distesa rocciosa, da molti popoli descritta come "una fortezza ingegnosamente mascherata come cittadina".

La stoica capitale dallo stile gotico è suddivisa da numerosi anelli di ripidissime muraglie disposte concentricamente, erette non solo come misura difensiva da possibili attacchi quanto a funzione di barriera contro le violente sferzate di venti ed il meteo ostile della regione, avversità colmata anche dalle numerose fiaccolate che trafiggono le nubi e rendono la solenne capitale visibile a centinaia di chilometri.

Gli edifici merlati, dal più umile alla Torre stessa, seguono ed enfatizzano il genio pratico della mentalità torrescuriana e risultano per questo ben difendibili, capaci di riconvertirsi in fortezze e blocchi in caso di attacco, coadiuvati dalle strette strade e dai vicoli al limite del claustrofobico.

L'austera emanazione di potere espressa dal colossale baluardo è solo cresciuta dalla sua nascita, riverberando ancora oggi l'ambizione dei suoi governanti, le cui sedi principali insieme a molte altre di grande rilievo per il regno spiccano fra gli edifici fortificati.



DOMINI DI TORRESCURA

Se la superiorità torrescuriana ha avuto successo nel convertire le avversità dell'aspro territorio in difese naturali e punti strategici a proprio vantaggio, lo stesso vanto non può essere espresso per la scarsità di risorse di sostentamento che lo stesso può offrire, motivo per cui ben presto dopo la sua ufficiale fondazione l'impero ha assunto un'identità espansionistica, annettendo sotto la propria ombra numerose città autonome e villaggi indipendenti.

Non sempre ciò è avvenuto attraverso la violenza, e moltissime realtà si sono sottomesse vedendo nell'impero una maggiore stabilità e sicurezza per i suoi cittadini più di quanto potessero sperare con l'indipendenza o con la guida Vertexiana.

Tuttavia, le opposizioni di resistenza che hanno tentato la difesa della propria autonomia sono state spezzate con efficace e fredda strategia.

Il fenomeno dell'**OMBRA CRESCENTE** fa infatti riferimento alla crescita a macchia d'olio dei Domini, evento scatenante del **TETRO RACCOLTO** che culminò con un assestamento dei confini territoriali, marginando la vorace crescita di Torrescura senza tuttavia sottrarle delle più fondamentali conquiste.

Decine sono i centri abitati governati e protetti dall'impero, che nonostante la famigeratezza della propria nomea ne garantisce i diritti e la maggioranza della produzione, e fra essi alcuni spiccano per provvigione o vantaggio strategico.

Fra i più importanti punti è possibile osservare **VARGHAST**, estesa città costiera il cui popolo prima e dopo l'annessione ha sfruttato la vicinanza al mare e la prossimità delle catene montuose accessibili da svariate fratture per specializzarsi nell'allevamento e nella pesca, divenendo presto uno dei più prolifici del proprio settore nonché uno dei principali sbocchi per il commercio marittimo torrescuriano.

Varghast è anche l'unico punto di passaggio per accedere al lungo ponte culminante con l'**ATNEO DEI SAVI**, il principale centro di addestramento e ricerca del campo arcano e degli impieghi dell'helium, sia nei Domini che nel resto del nuovo mondo.

Altra risorsa dei Domini consiste nelle terre di **DRUINOV** territorio passato alla storia come uno dei primi a rinvenire giacimenti di helium come indicato dai siti rivelati durante il Convegno delle Rimembranze, e quindi una delle prime vittime dell'eterna contesa fra i due imperi più vasti del mondo odierno.

Le numerose attività minerarie plasmano uomini abituati alla fatica e da essa temprati, motivo per cui non è raro che chi sopravvive abbastanza anni come minatore possa abilmente farsi strada fra i corpi militari imperiali.



CULTURA

Torrescura è un impero il cui estro bellico e governativo è pareggiato soltanto dalla sua temibile reputazione che le sue gesta fanno riverberare in tutti gli angoli del nuovo mondo.

Per coloro che vivono al di fuori dei suoi gelidi confini Torrescura è una terra infame, sanguinaria e totalitarista, eppure chi riesce a scorgere oltre questa barriera può osservare una società sorprendentemente inclusiva, che rispetta e coltiva le doti di coloro che vi abitano.

Il successo dell'esteso dominio controllato da Torrescura si fonda sull'idea della meritocrazia, l'efficienza e la massimizzazione di uomini e risorse, dove ognuno è fondamentale eppure nessuno è indispensabile, a prescindere dalla posizione ed i privilegi di cui gode.

IL PRINCIPIO DELLA SCALA

Il principale concetto che contraddistingue e cresce ogni cittadino dell'impero Torrescuriano è quello della Scala, che permette l'avanzamento dello stato sociale attraverso il merito e l'uso delle proprie doti per arrivare ad ottenerlo.

Sotto l'ombra della Torre nessun individuo è inutile e nessun cittadino ha una priorità esclusiva, ed ogni privilegio è misurato e concesso dalla stessa logica che ne misura il valore, e come tale può essere sottratto.

Tale principio esalta il concetto della forza e ne amplia il significato sotto numerose sfaccettature, ed

oltre quella marziale o fisica comprende le doti politiche, commerciali, artigianali, e tutto ciò che con il suo affinamento rende più solido l'Impero.

Ma sotto il medesimo aspetto la forza è un traguardo da coltivare anche al suo raggiungimento, motivo per cui da esso subentra negli uomini dei Domini l'idea della costante ricerca di prove che possano tenere il loro dono acutamente alimentato e dare conferma della propria utilità al prossimo, ideale che non raramente crea competizioni e sotterfugi per sormontare i propri rivali.

La Scala si riflette non solo nella vita dei comuni cittadini, ma in ogni ambito sociale, da quello lavorativo a quello militare, fino a toccare e mutare quello religioso e soprattutto politico, motivo per cui la Scala è stata responsabile dell'avvento e della caduta di molti nobili, spesso giunti da famiglie di umili origini che hanno mostrato una propensione attinente molto più di qualsiasi discendente di sangue blu.

L'ideologia tocca i vertici di Torrescura, dove anche il **DOMINUS** che risiede sulla cima di Terminabris ha più di tutti il dovere di dimostrare l'essenzialità delle proprie doti al regno, che già in passato ha detronizzato chi non venisse reputato degno di incarnare l'avanzamento dell'ombra.

Poiché tutti sono uguali secondo la Scala, ogni persona è la benvenuta nei Domini a prescindere dalla propria provenienza, razza e potere economico, e per la medesima dottrina ogni nascituro ha diritto e dovere all'istruzione intellettuale perpetrata nelle accademie e quella bellica svolta nelle caserme durante il servizio di leva. Lo schiavismo è tuttora presente e mai in diminuzione a causa del numero crescente di conquiste che comporta l'espansione militarizzata, e costituiscono una valuta di scambio fra numerose personalità Torrescuriane.

Ciononostante la Scala non volta lo sguardo nemmeno a loro, la cui libertà e diritti cittadini possono essere anelati attraverso la grazia del proprio padrone o di un'autorità legislativa come nel caso di un Legatus od un Magister, qualora l'individuo si sia dimostrato meritevole.



LE FILA DEL POTERE

La gerarchia Torrescuriana garantisce la sua scalata a tutti, ma un'importante lezione impressa nell'acciaio ricorda che dietro i privilegi di ogni ruolo si celano altrettante, se non maggiori, responsabilità e pericoli, invitando tanti ambizioni quanto scoraggiando altrettante persone al pensiero delle conseguenze del fallimento.

Nel picco rinforzato di Terminabris il Dominus osserva la marcia di conquista del proprio impero, decretando la sua presenza nel punto più alto e vulnerabile di tutto l'Impero per rimarcare il privilegio del titolo quanto la responsabilità dei suoi doveri, simboleggiato anche dal trono culminante con una cuspidi rovesciata a formare una curva, dove è fusa la corona i cui spuntori puntano al cranio di chi vi siede.

Autorità massima dei Domini di Torrescura, il quale è attualmente il Dominus **DRAVEN** che è contemporaneamente la carica politica e militare più alta, amministra entrambi gli aspetti con perizia ed ingegno, mostrando quanto niente meno di ciò sia indispensabile per governare tale regno.

Al suo cospetto emergono poi i 5 Legatus, ruoli specializzati nelle componenti considerate fondamentali per il governo dell'Impero, suddividendosi in:

- **LEGATUS POLEMOS**, per l'arte bellica e la coordinazione delle truppe.
- **LEGATUS CORDIS**, che si affaccia al popolo e ne valuta le richieste, nonché principale figura imbastita del compito di osservare i meritevoli da promuovere all'interno della Scala e punire chi perde il privilegio e l'estro nel proprio compito.
- **LEGATUS ANEMOS**, amministratore delle questioni spirituali e media fra le volontà del Dominus e quelle delle cariche sacerdotali.
- **LEGATUS KRYMENNOS**, relatore del Dominus nell'indagine e l'impiego dell'elium e del processo di creazione degli Occulti.
- **LEGATUS AIMA**, responsabile della nobiltà e dell'osservazione della loro amministrazione dei terreni e dei beni del Dominio, nonché della loro confisca nei casi necessari.

Ogni Legatus ha sotto la sua ala un numero indefinito di Magister, operatori del proprio maestro che approfondiscono aspetti specifici dell'ambito per cui il loro superiore lavora, creando personale altamente specializzato capace di arrivare a scelte ottimali e meditate.

Tali ruoli ricoprono l'ala logistica dei consiglieri del Dominus, assistendolo nel proprio compito con assoluta fedeltà.

D'altro canto la Scala che tutto raggiunge non rende tali cariche immuni a colpi intestini, complotti, assassini od altre forme d'intrigo e sotterfugio per gli ambiziosi, facendo passare queste cariche spesso da una mano all'altra.

Al di sotto si prodiga la Nobiltà a cui vengono concessi territori e l'amministrazione di essi e dei suoi abitanti, grande privilegio soppesato da una tassa sulla produzione e l'accordo alla confisca dei beni qualora il governatore non si reputasse all'altezza del compito.

Molti territori possiedono un valore solitamente strategico da un punto di vista commerciale o militare, tant'è che la nobiltà ha diritto all'istituzione di milizie private come rinforzo entro i confini territoriali.

Al contrario di molte altre istituzioni, Torrescura non riconosce il diritto di sangue verso l'eredità nobiliare, motivo per cui la prole viene sempre istruita a tutti gli aspetti necessari per continuare il dovere del proprio predecessore, cosa che non dona garanzie e per la quale gli sforzi richiesti sono innumerevoli.

Ben poche sono le genealogie che possono ad oggi vantare un albero esteso di familiari dai nobili natali, ma le quattro principali che ne godono sono riconosciute ed encomiate in tutto l'Impero, nello specifico riferendosi alle famiglie **VASSAGO**, **ZEPHON**, **TUOK-MOG** e **DE LA MARTEAU**

Al di sotto di queste cariche la gerarchia si sviluppa in un senso molto meno verticale, avvicinandosi più all'ideologia di pari che coprono diversi ambiti.

I Sacerdoti, Occulti, Militari, Mercanti ed Artigiani rivestono equamente i loro ambiti rinforzando il regno tramite il proprio operato, permettendo a quelli più idonei di controllare interi distretti e luoghi analoghi per mantenere alta la longevità della propria presenza ed operazioni.

I prigionieri di guerra, altresì detti Schiavi, vengono usati in ogni modo e spesso il loro impiego viene sfruttato in compiti ad alto tasso di mortalità, fatica od il cui esercizio è motivo di sdegno e pregiudizio, ma tale fato non è condiviso da tutti.

Alcuni padroni più benevoli istruiscono ed impiegano le loro proprietà come servitù domestica, compito particolarmente ambito dall'ultima gerarchia non solo per lo stile di vita nettamente più agiato, ma anche per la possibilità di entrare in contatto con personalità di rilievo capaci di elevare la loro notabilità, aumentando conseguentemente le possibilità di essere riconosciuti come cittadini liberi.

RELIGIONE

I Domini di Torrescursa sono la più grande realtà cosmopolita del nuovo mondo, e per tale motivo culture e tradizioni si espandono ed assumono tinte nuove per ogni nuovo membro accolto fra le mura dell'Impero.

La libertà di culto è garantita ed amministrata dal Legatus Anemos ed i suoi Magister, tuttavia la più diffusa e largamente celebrata è quella del Culto dei 5 Draghi attraverso il Cultus Draconis Sanguine.

Molte sono le sfaccettature che il culto dei Draghi ha assunto negli innumerevoli popoli esistenti, tuttavia nel caso specifico di Torrescursa è più corretto considerare che il credo sia composto da essi come figure principali e da divinità appartenenti ai pantheon delle civiltà conquistate che svolgono ruoli minori.

Il sistema del Cultus è studiato per permettere una flessibile interconnessione e coesistenza delle varie religioni maggiori o meno dei territori conquistati, condotta da una rete interna che gestisce vari aspetti del proprio ambito. Il Concilio degli Ecumenici composto dalle più alte cariche ed autorità che si affacciano direttamente al Legatus dirigono l'amministrazione dei principali aspetti.

Attualmente guidato da 5 persone, analogamente alle altre strutture anch'esse sono specializzate in un aspetto specifico:

- **IL DIACONO**, gran maestro delle cerimonie, delle messe e delle festività dell'intero regno.
- **IL PATRIARCA**, gran maestro elettore dei sacerdoti, del loro aumento fra i ranghi e consigliere del Legatus Anemos nei movimenti ed interventi dell'Ordine Cremisi.
- **IL VICARIO**, gran maestro amministratore della tesoreria e dei beni aurei della Chiesa.
- **IL CARDINALE**, gran maestro studioso e conformatore delle religioni annesse all'Impero, e degli spostamenti dell'Ordine Aureo all'interno del Dominio.
- **LA BADESSA**, gran maestra certificatrice dei miracoli e cancelliera degli archivi crepuscolari accessibili soltanto alle alte cariche dell'Impero.

Gli Ordini sottostanti rappresentano i due fondamentali aspetti della realtà spirituale dei Domini.

L'ORDINE CREMISI manda avanti il santo compito di preservare il culto originale dei draghi e di incarnarne le virtù ed aspetti, diffondendo i loro insegnamenti e pensiero, preservando i precetti di ognuno che ognuno di essi porta.

- Il dogma di **SCYRE** impone la ricerca delle informazioni e del loro sfruttamento.
- Il verbo di **DOGMA** invita a coltivare le connessioni create in vita e di farne un'arma.

- La volontà di **LUMINA** è di seguire la rettitudine e di difendere la Legge.
- La natura di **BIFERNES** persegue i propri obiettivi senza essere vittima della stagnazione.
- La compassione di **UMBRA** decanta la riverenza per i caduti e la compassione verso i reietti.

L'Ordine Cremisi è oltretutto il ramo della mano armata sacerdotale, i cui paladini ed inquisitori fungono da casta guerriera e corpo d'indagine del sacro ordine.

L'ORDINE AUREO ha il compito di rendersi volto e portavoce delle religioni conquistate dai territori annessi a Torrescursa, spesso accogliendo figure sacerdotali di quelle stesse culture e trovando un posto per le loro divinità all'interno del grande pantheon dell'Impero.

L'Ordine Aureo detiene una gerarchia interna suddivisa per ruoli e compiti annessi, suddivisibile in:

- I **MONACI**, coloro che più di tutti sono a contatto con la popolazione e fra la compagnia dei bisognosi e dei disperati raccolgono informazioni per conto della Chiesa.
- I **CLERICALI**, che gestiscono le varie strutture ecclesiastiche ed i monaci al loro interno, proclamando sermoni e messe nei giorni sacri al Culto.
- I **REVERENDI**, in fine, gestiscono i clericali suddivisi nei vari villaggi e vengono spesso riferiti come la mano esecutrice del Concilio degli Ecumenici.



ABBIGLIAMENTO

La società Torrescuriana accoglie indiscriminatamente chiunque sia intenzionato a volerne far parte, e data l'estrema varietà culturale concessa da questo caratteristico fattore, la moda ne ha risentito in egual misura.

I grandi mercati e la recente alleanza con l'Alta Marea hanno portato stili, capi d'indumento e peculiarità d'oltreoceano, che insieme alle radicate differenze culturali coesistenti hanno dato come risultato uno standard molto eterogeneo.

Sebbene non esistano stili identitari nel senso stretto, l'uso del nero è prevalente rispetto a colori più sgargianti e dalle gradazioni calde, spesso accompagnato dal cremisi o dal viola.

Accessori metallici e trucchi adornano il corpo dei cittadini più appariscenti, nonostante altri considerino queste usanze futilmente istrioniche e prediligano un uso più pratico, come del resto è la mentalità all'interno dei Domini.

I monaci utilizzano spesso una veste nera ma ricca di adornamenti è sovente l'utilizzo di trucchi sul viso o modifiche all'abito clericale per esaltare l'individualità che nella società torrescuriana è importante.



POSIZIONI SULLA GUERRA

A seguito delle rivelazioni del Convegno delle Rimembranze, Torrescura non si è attardata alla conquista di una risorsa tanto preziosa quanto potente, scelta che ha spinto la vicina Vertex a contrastare e contenere l'espansione dell'ombra nel timore che il vantaggio strategico avrebbe reso le forze dei Domini impareggiabili.

Non è infatti un caso che molti dichiarino di come nonostante la Guerra dell'Odio sia nata relativamente in tempi odierni, sarebbe stata solo una questione di tempo sancita da quel momento prima che le due potenze più grandi del nuovo mondo si muovessero l'una contro l'altra, e di fatto così fu.

L'attuale desiderio di espansione di Torrescura non si è fermato con la guerra che piuttosto sembra aver accentuato ulteriormente le campagne d'espansione, annettendo volontariamente o meno numerosi popoli sottraendoli alle sacre terre dell'Impero Vertexiano.

Rapporti stipulati con altre popolazioni non sono tardate ad arrivare, e grazie ad una serie di patti la marina Torrescuriana ha aiutato molti Pallidi a fuggire dalla loro prigionia dal Pallido Regno, dando loro un posto in cui sarebbero stati accettati in cambio di forza militare e fedeltà.

Insieme a ciò, un'altra alleanza meno ufficiale è stata velocemente stipulata con i membri dell'Alta Marea, chiudendo momentaneamente un occhio sulle attività del mercato nero nei terrioti dei Domini e riesumando le letter di corsa per legittimare gli attacchi pirata verso le navi dei popoli ostili a Torrescura.

Tali mosse hanno fatto passare le intenzioni del Dominio in cattiva luce dato l'infrangimento dei trattati stipulati fra i vertici dei vari regni negli storici concili dedicati, tuttavia nel timore che l'ombra di Terminabris potesse proiettarsi verso di loro, ben pochi si sono dichiarati apertamente ostili alle intenzioni di Torrescura, come nel caso del Khanato di Kurthor-Khan

COMPENDIO POPOLAZIONE VERTEX



VERTEX COMPENDIO POPOLAZIONE

VERTEX



INFO

Vertex è situata nel continente di Vhelium.

L'abbondante pangea è stata un terreno fertile per numerosi imperi che sono sorti e decaduti a decine, arrivando allo splendore del firmamento per poi crollare nelle ceneri del passato e dei dimenticati, seppelliti dalla storia mentre uno di essi perdurava ad ogni crisi del tempo e granitico si espandeva facendo della gloria e dell'ordine la propria arma e maggior successo.

Nemmeno la Grande Privazione ed i secoli di cataclismi sono stati sufficienti ad abbattere questo colosso che pur indebolito è risorto dalle proprie macerie per riassetare il proprio dominio con un'eco ancora più impetuoso.

L'antica e radiosa Vertex sfoggia il suo vessillo ancora una volta sui cieli di Themis, espandendo indomita il proprio aureo ordine dalle rigogliose terre della Vhelium meridionale.

TERRITORI

ACRIVOLK, DALLE TERRE ILLIBATE

L'impero di Vertex sfoggia con vanto le numerose terre sotto il proprio controllo, gestendo non meno che l'apporto di cittadine maggiore di tutti gli altri regni del nuovo mondo.

La vastità del regno viene governata ad Acrivolk, capitale dell'impero e più imponente cittadella dell'aureo dominio.

Cinta di colossali mura decorate dal più perlaceo dei marmi ed il più radiante oro, la capitale vanta la sua proverbiale protezione non solo in vece di primo insediamento, ma anche per la presenza di alcune delle mete più importanti del nuovo mondo.

La megalopoli ospita infatti importanti sedi quali la **CATTEDRALE DELLA TORRE BIANCA**, ovvero il tempio dedicato ai 6 Santi più grande ed architettonicamente complesso del mondo, la **GRANDE FORTEZZA DI ANTERIS** da cui provengono alcuni dei più pregiati, sani e veloci destrieri capaci di donare fasto ai guerrieri che ne possiedono, la città di **LUXOR** che con i suoi gioielli e preziosi forma una tenace concorrenza con il mercato di Ithikos, ma è soprattutto sede dell'imponente **BASTIONE DEI PILASTRI**, casa del concilio dei consiglieri e dell'Imperatore stesso, che tutto osserva.

Nonostante la comodità del termine di cittadina Acrivolk è composta di numerosi distretti espansi quanto interi villaggi, motivo per cui è facile imbattersi in caste sociali diverse a seconda di dove ci si trovi all'interno delle mura, ben differenziate e con condizioni più o meno agiate nettamente distinte all'occhio dei visitatori.

Edificata su un colle, la gloriosa capitale è visibile persino dai **DESERTI DI AMMOS** e fa da sfondo alla vista del **FARO DI EMPOROS** ai marinai, rendendola un gioiello unico in tutta Vhelium.



PROTETTORATO DELL'IMPERO

Tanti sono i territori che Vertex protegge ed amministra, e nel proprio sacro schema ognuno di essi si specializza in un'arte od aspetto fondamentale dell'economia, sviluppo e sostentamento del regno, contribuendo come un insostituibile tassello per rendersi la linfa vitale dei cittadini.

Dagli innumerevoli insediamenti, uno fra più importanti e celebri è indubbiamente quello di **EBONYR**, principale territorio agricolo dell'impero che ha trovato una crescita esponenziale ed immediata grazie al caratteristico clima mite e terreni ricchi di substrato e minerali, permettendo a Vertex di anelare al dominio economico delle materie prime in massa, definendo il concetto di agricoltura intensiva dove le tonnellate di raccolto giornaliero circolano nel commercio mondiale d'esportazione, la cui forza di produzione viene proverbialmente definita tanto imponente da salvare o condannare alla carestia ogni altro prospero regno.

Altra menzione degna di spicco è **APASAM**, il principale snodo di comunicazione fra il continente di Vhelium e Helimos, dove una rotta nautica sicura e difesa permette l'attuale passaggio di merci e visitatori.

Disegni e progetti commissionati alla **CORPORAZIONE DEI MANISCALCHI** mirano a sostituire la tratta con un mastodontico ed ampio ponte per permettere alle imprese mercantili di usufruire di carovane e mezzi per il trasporto di ogni genere.

Non per rilevanza, l'ultima menzione non può che spettare ad **TERMINUS**, insediamento strategico che dai primi tumulti con la coalizione della Vhelium settentrionale ha assunto il compito di sentinella e prima linea difensiva, grazie alla posizione strategica di unico punto viabile per entrare nell'emisfero meridionale via terra in quanto situato nella vallata che fa da breccia alle barriere naturali di catene montuose e fitte foreste secolari, nonostante alcune cronache di guerra sembrino star tardando l'aggiornamento delle notizie dal villaggio.

CULTURA E RELIGIONE

L'Impero di Vertex fonda la propria esistenza sulla fede, la ricerca della purezza e l'assoluta autorità dell'Imperatore, unica guida e vero guardiano del popolo.

Dalla storia millenaria, gli abitanti del vecchio e del nuovo mondo da ogni angolo di esso sono consci dell'eredità e della forza che le terre sacre emanano e che le rendono insieme a Torrescura una delle neo potenze globali.

Dallo scoppio della Guerra dell'Odio sono in molti ad essersi fatti avanti per allearsi con Vertex, ritenendo che questo conflitto culminante con la prosperità di una superpotenza e la morte dell'altra segnerà la storia del mondo a venire, e che patti ed intenzioni di pace con il vittorioso siano anche un'intenzione di placare desideri di conquista ed espansione quando quest'ultima si sarà conclusa.

DOTTRINA E PIRAMIDE

Vertex mira alla perfezione, e tale dogma si rispecchia limpidamente nelle norme di condotta di ogni singolo cittadino che riceve in dono la possibilità di abitare le sacre terre imperiali.

Perfettamente organizzate, le gerarchie sociali vengono rigidamente rispettate e trasmesse attraverso il concetto della piramide, che alla sua base trova lavoratori, mercanti e medici, proseguendo poi con scribi, e ancora guerrieri, nobili, sacerdoti e la camera del consiglio, con in cima l'Imperatore.

Vertex conosce bene il valore di ogni componente e non ne sminuisce chi costituisce le sue fondamenta, sapendo bene che senza essa non sarebbe possibile alcuna base per la società che mira a preservare, seppur sia una grazia per lo più concessa agli umani.

Su questa base, i visitatori seppur accolti sono egualmente redarguiti qualora non rispettassero l'ideologia Vertexiana ed ogni abitante è tenuto a riconoscere le autorità a lui superiori, pena il rischio di venir tacciato come sovversivo con conseguenze appropriate.

Ogni cittadino mira e sogna un posto fra i vertici della piramide, e mentre ciò è normalmente possibile attraverso l'arruolamento od i giusti percorsi con voti sacerdotali, i nobili vertexiani godono del diritto di sangue per il quale la discendenza familiare ed i possedimenti annessi vengono tramandati.

Tuttavia tale realtà non adagia sugli allori i fortunati ed i benestanti, che ancor più delle altre caste devono mostrare la magna possenza ed ineguagliabile splendore dell'impero in qualità di primi rappresentanti all'interno ed all'infuori dello stato, la cui mancata ottemperanza è considerato un crimine per il quale può venir sottratto il proprio titolo con l'immediata confisca

dei beni materiali e spirituali, poiché nessuna macchia sarà tollerata nella trama del blasone imperiale.

Se gli oneri vengono duramente puniti qualora inosservati, gli onori vengono largamente elargiti a chi ne dimostra il diritto, motivo per cui chi porta fasto e rinforza con le proprie gesta la nomea di Vertex può essere eleggibile di nobiltà.

Tale pensiero è spesso rispecchiato anche dagli abiti e dallo stile di vestiario variegato che l'Impero vanta grazie alle numerose regioni diversificate fra loro, non sentendo la necessità di stabilire un canone che invece muta spesso dalle condizioni economiche che il proprio impiego permette, e se infatti i più umili cittadini vestono pratiche stoffe ed abiti resistenti all'usura ed i mercanti vengono spesso osservati con capi d'abbigliamento dai tessuti esotici, solo i nobili possono sfoggiare con capi su misura il proprio estro.

AVE AL SUPREMO IMPERATORE DI VERTEX!

Prima degli eventi scaturiti dalla Grande Privazione, Vertex era una solida repubblica che grazie alla guida del suo Primo ministro prosperò con una fama non dissimile da quella per cui è oggi conosciuta.

Riuscendo a riemergere dai cataclismi e consolidare ancora una volta le proprie radici, il nuovo governo prese molte forme e costumi del precedente, che perdurano quest'oggi sotto la veste dell'Imperatore.

Supremo custode e guida, rappresenta le volontà dell'Impero e la sua parola si rende dogma a tutti gli abitanti delle sacre terre.

Mai apparso pubblicamente, la figura dell'Imperatore resta protetta poiché prima della persona esso è considerato reincarnazione manifesta dell'Ideale di Vertex, e come tale viene venerato.

I presunti passaggi di corona in corona e le elezioni sono materia ignota alla popolazione, tuttavia la sua stessa esistenza non è dubitata grazie agli interventi descritti come divini sulla città, dal suo occhio castigatore che permette alla milizia interna di venire a conoscenza degli atti empî e criminali commessi sotto il raggiante lume solare alle benedizioni di abbondanza dietro ogni fruttuoso raccolto.



La guida dell'impero è coadiuvata dalla presenza dei relatori, figure intermedie che esprimono la volontà dell'Imperatore e si avvicinano alla popolazione.

Dal piano religioso ad occuparsi di ogni materia spirituale si trova 'ARCIVESCOVO, figura a capo del culto dei 6 Santi nonché coordinatore delle truppe d'inquisizione del regno.

L'infrastruttura politica ed economica viene invece gestita dal **SEGGIO DEI CONSIGLIERI**, composto da 5 figure sommamente competenti e specializzate in un particolare aspetto fondamentale della gestione governativa, avendo subito dopo l'Imperatore potere decisionale sul proprio ambito.

L'emanazione delle regole risulta frequente nell'idea di raggiungere vette sempre più alte tramite l'aggiunta di sistemi e disegni di legge aggiornati ed il perfezionamento di quelli esistenti, tuttavia alcuni dei principi fondamentali sono destinati a rimanere immutati, rendendo un precetto l'assoluta identità umana del regno che poco condona la presenza delle altre razze, tollerandole ma non garantendo gli stessi privilegi.

A seguito dei moti contro Torrescura e l'inizio della Guerra dell'Odio, la magia e tutti coloro nati con la capacità di esercitarla hanno assunto un pesante stigma, tramutando ciò che era in molte culture ritenuto un dono o un autentico peccato assolvibile soltanto con l'esilio o la condanna, motivo per cui molti maghi siano costretti a mantenere celate le proprie abilità nella speranza di non attirare i sospetti dell'inquisizione, fuggire dalle sacre terre in nome della sopravvivenza, o rivolgersi al culto di Voskos...

RELIGIONE

Un tempo veneratori dei Draghi, a seguito degli eventi nati dopo le scoperte del Convegno delle Rimembranze la religione di stato vertexiano è divenuta una ed indiscutibile, cioè il Culto dei 6 Santi.

Il mito racconta di come prima dei patti di non belligeranza fra Vertex e Torrescura questi si diedero guerra in sanguinosi conflitti di espansione conosciuti come le Cronache del Tetro Raccolto, battaglia inizialmente contraddistinta dal famigerato genio bellico che i torrescuriani utilizzavano con strategica abilità, ma anche dal favore dei Draghi.

L'allora Imperatore, cercando di entrare in comunione con essi senza ricevere responso alcuno, ripudiò la loro autorità dalle sue terre e le sue genti, immolando la propria essenza ad Os stesso che gli apparve rivelando come quelli che un tempo erano custodi dell'esistenza furono contaminati fino alla stessa perdizione che diede inizio alla Grande Privazione, e con lo stesso potere concesso a loro donò all'Imperatore un frammento della realtà per rendersi la nuova volontà della giustizia e della pura radianza dell'Unico Creatore.

Con il nuovo potere concessogli, egli estese gli aspetti di tale volontà a 6 eletti che ne incarnarono doti e virtù.

Con la grazia del Creatore e la fondazione del culto dell'Imperatore asceso, le nuove schiere capitanate dai Santi ribaltarono lo scenario bellico contrastando le truppe di Torrescura dall'avanzata verso gli alleati di Vertex.

Dall'avvento di queste sacre figure l'aureo regno eresse templi e monasteri in onore dei salvatori, dando vita ad ordini di fedeli e codici che avrebbero definito le correnti di culto dell'Impero:

- **NOMOS**, la Santa preposta alla Legge ed al sacro terrore la cui dottrina esalta la mediazione nelle discussioni, la giustizia che assoluta agisce anche a scapito del personale interesse, che premia i giusti e punisce gli ignavi.
- **NODIS**, Santo della guerra in ogni sua espressione il cui culto favorisce l'esaltazione delle doti belliche, della tempra fisica e d'animo, dell'idea di punire gli ingiusti e perseguire la vendetta qualora avvalorata dalla verità, anche a scapito della legge prestabilita.
- **EMPOROS**, Santo del commercio, dei viaggi e di chi li pratica o di chi ne dipende il mestiere. La dottrina del Santo alimenta l'idea del viaggio e della scoperta, di chiedere e dare passaggi al fine di scoprire nuove mete per il gusto del cammino, dare un valore ad ogni cosa e saperla trattare per trarre beneficio personale e per il sacro regno.
- **THERA**, Santa guaritrice delle arti mediche, che rispecchia il suo aspetto con un codice preposto alle cure dei malati, la misericordia verso i morenti, il sacrificio verso il prossimo e l'avanzamento delle conoscenze mediche nelle sue varie sfaccettature.
- **EMATHA**, Santo patrono delle scienze e della conoscenza, che sorride ai curiosi, gli sperimentatori, coloro che vogliono imparare e far imparare in nome della sapienza e si immolano alla causa di svelare quanto ciò deve ancora essere studiato nel mondo.
- **VOSKOS**, il Santo che passò all'esilio per la dottrina di usare ogni mezzo necessario per garantire il successo e rivelare la verità per come è, fra cui il sotterfugio, la manipolazione, il complotto e, soprattutto, la magia, ma restando ligi alla sua debellazione. I credenti di questa dottrina non possiedono alcun tempio noto alla popolazione, e come esso si celano fra gli altri culti o sotto le spoglie di comuni cittadini qualsiasi.

Nonostante le misteriose circostanze del ritiro dei Santi dopo il loro intervento nel Tetro Raccolto, il lascito delle loro azioni hanno ispirato fedeli pronti a convertire le loro vite ai vari ordini reverenziali, spinti dalle reali e visibili doti e miracoli con cui gli eletti sono intervenuti per respingere l'ombra proiettata da Torrescura, così come le loro punizioni verso i sacrileghi ed i miscredenti.

Ogni ordine è seguito da un Prelato, massima autorità che fra i vari compiti ha quello di eleggere e dare il benvenuto ai sacerdoti ed i monaci, ed il cui conclave risponde all'Arcivescovo.

Il quartier generale dell'ordine è situato nelle vette dei **MONTI DI CELZIAS**, alpe che veglia su Acrivolk e Vertex tutta ed in cui risiede la sede dell'Arcivescovo.

La rocca cattedrale è anche casa del **TRIBUNALE DELL'INQUISIZIONE**, la milizia sacra dell'Imperatore al cui occhio pesante nulla sfugge ed è mano esecutrice delle volontà delle massime autorità ecclesiastiche e governative, impegnate dalla loro fondazione al debellamento della trama occulta e delle arti arcane in nome dei Santi.

Le feste e le ricorrenze, come è facile aspettarsi, sono tutte di stampo religioso e trattano l'ascesa dei Santi nel conflitto, li venerano individualmente in giorni specifici dell'anno non esentandosi dal compiere sacrifici, e celebrano la loro futura vittoria insieme alla volontà dello stesso Imperatore per il momento in cui la pesante scure della giustizia abatterà l'ultimo mago e Torrescuriano dal volto della terra.



ABBIGLIAMENTO

Lo stile del vestiario è variegato date le numerose regioni diversificate fra loro che fanno parte dell'impero, in generale i popolani vestono pratiche stoffe ed abiti resistenti all'usura ed i mercanti vengono spesso osservati con capi d'abbigliamento dai tessuti esotici, solo i nobili possono sfoggiare con capi su misura il proprio estro.

I sacerdoti hanno tuniche di colore differente in associazione con il santo e a seconda del grado possono avere una maschera .



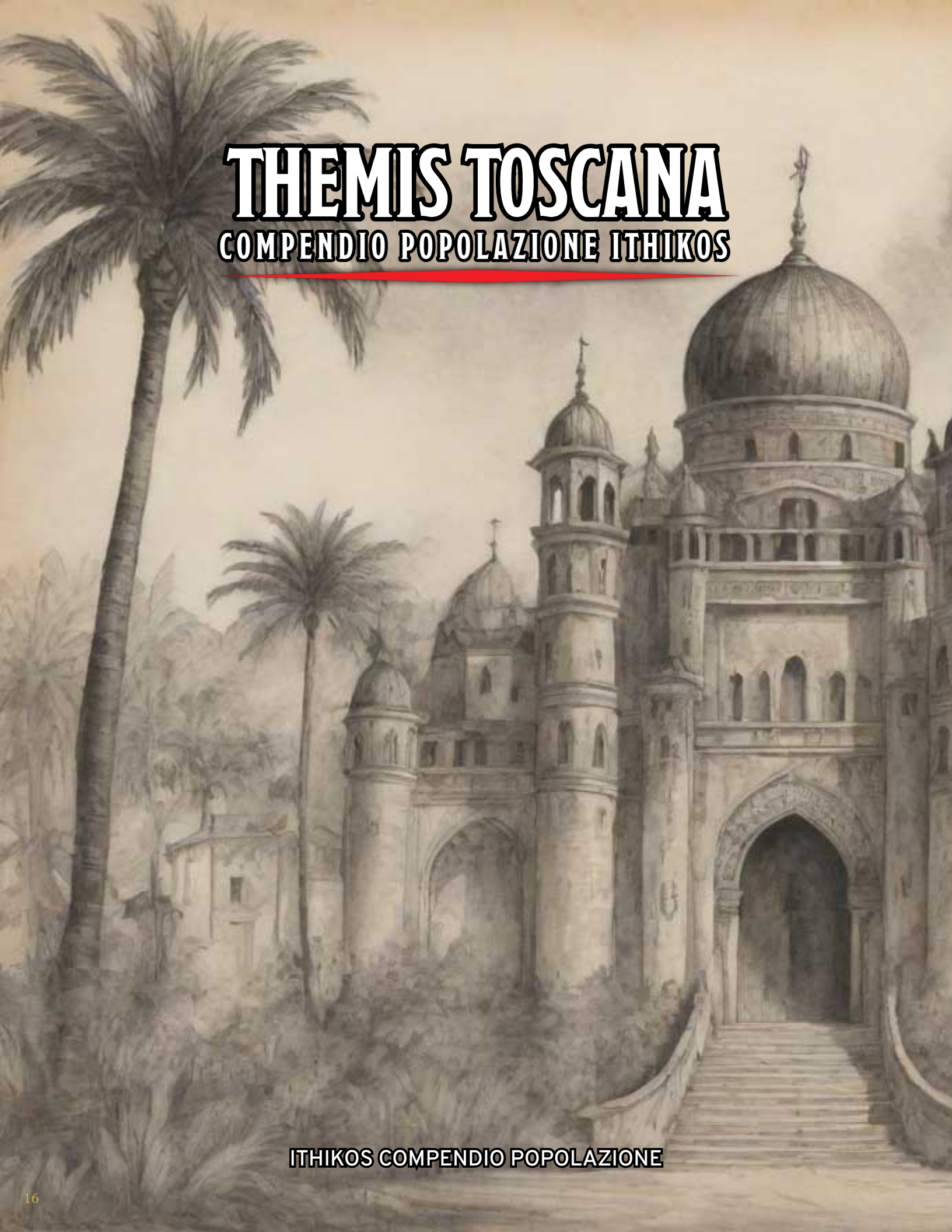
POSIZIONI SULLA GUERRA

In qualità di fautori della Guerra dell'Odio insieme a Torrescura le posizioni in merito si descrivono da sole.

L'Impero vertexiano recrimina le intenzioni di Torrescura come un blando tentativo di riportare il caos con la manipolazione della sorgente che ha causato la Grande Privazione, pensando di poter dominare forze che si ritorcerebbero prima contro loro e poi contro il resto del mondo, qualora dovessero avere successo.

La campagna del terrore ha convinto molti a schierarsi dalla parte di Vertex, e quest'ultima conta sull'aggravante del servilismo dei Torrescuriani nei confronti dei Draghi visti nel culto dei Santi come opposti malefici e corrotti dalla volontà di sostituirsi al Vero Creatore e condurre le proli mortali verso la stessa, corrotta via, come già accaduto con i Pallidi.

In tal merito, se le razze diverse dagli umani sono viste con diffidenza ed antagonismo più o meno esplicitato, i Pallidi vengono marchiati come criminali il cui ingresso nelle sacre terre è un insulto punibile sempre ed esclusivamente con la morte, in questo caso perpetrabile da ogni cittadino a prescindere dalla propria gerarchia senza ripercussioni per un atto ritenuto benedetto dai Santi.



THEMIS TOSCANA

COMPENDIO POPOLAZIONE ITHIKOS

ITHIKOS COMPENDIO POPOLAZIONE

ITHIKOS



INFO

Ithikos è situata nel continente di Helimos nella zona sud-settentrionale del nuovo mondo, dove duomi di sabbia martellati dal sole rendono le rigogliose oasi un dono, si ergono i territori dell'impero Ithikos.

Ribattezzato dal resto del mondo "La culla delle Idee", l'antica civiltà si erge sui preziosi terreni fertili che l'arida distesa desertica di Ammos offre.

Antichi e dalle basi antecedenti addirittura alla grande privazione, Ithikos fu una delle prime grandi civiltà a svilupparsi dopo il cataclisma, trovando fortuna nonostante il bioma avverso grazie alla locazione geografica strategica di congiunzione fra i regni di Vertex e Torrescura e gli altri fungendo da punto mediano, e l'abbondante giacimento di vene di gioielli cui artigiani e materia prima sono motivo di fasto e pregio in tutto il mondo.

Alla civiltà Ithikos sono dovuti primati importanti quali il sistema metrico e numerico poi universalmente adottato, il sistema educativo più avanzato, l'avanzamento delle scienze umane ed il "recente" stanziamento dell'Illustre banca di Themis.

TERRITORI

PROMITHEYA, CAPITALE DELLA SAPIENZA

Dalle omonime radici del nome della civiltà, la ricca capitale del regno è la più grande città portuale del reame, affacciandosi nella porzione nord del territorio edificata su una foce a delta.

Descritta come una meraviglia esotica citata in numerosi elogi e poemi, la città dalle bianche mura perlacee e dalle alte palme è abbracciata da un'artisticamente decorata cinta muraria, il cui ingresso cittadino è anticipato da un meraviglioso arco edificato dai più sapienti architetti e decorato dai più abili artigiani della storia odierna, la Porta di Magnus.

Fulcro nevralgico della civiltà, la capitale ospita edifici di rilevanza come la Camera dei Rappresentanti, l'Archivio dei convegni e niente meno che il palazzo in cui ha sede la giunta centrale dell'Illustre banca di Themis e la dimora di Ziegfried Von Khrono. La grande città porta anche il vanto di essere stata per numerosi anni la principale sede scelta per i summit, convegni ed eventi sociali per i rapporti intercontinentali, divenendo teatro di storiche occorrenze quali il Convegno delle Rimembranze.

Tale città è anche una nota meta turistica, ospitante molte figure spiccabili in pensione od in ritiro dai propri doveri, perdendosi nella concessione dello smodato lusso che spesso porta i più ricchi a stanziarsi permanentemente.

Il delta di Promitheyra funge da principale porto dell'intero continente grazie al suo sbocco al più grande oceano mondiale per volume e commercio.

Le navi che intendono accedere al porto devono passare sotto lo sguardo del grande protettore della città, il Colosso di Promitheyra.



VITREIA, CITTÀ-PRIGIONE

Con l'espandersi di piaghe della società quali mafie, banditismo e pirateria le cui influenze e domini sono

divenuti sempre più crescenti, le comuni prigioni e strutture detentive sono risultate sempre meno efficienti per il contenimento e la cessazione dell'influenza delle famigerate figure che tiravano le fila delle più grandi organizzazioni criminali del globo, spingendo sempre più alla necessità di un luogo con misure di sicurezza all'avanguardia gestito da figure incorruttibili.

L'ultima goccia causata dalla nascita dell'Alta Marea ha portato ad una decisione comune: Dal deserto vetrificato dalle secolari tempeste della Grande Privazione si erge così la torre di Vitreia, la prigione inescapabile dove i più pericolosi, influenti e famigerati criminali del mondo vengono trasferiti per concludere le proprie condanne.



Strategicamente posta al centro del deserto vetrificato, la monolitica torre è circondata da edifici fra alloggi dei guardiani e posti di blocco.

La torre che contraddistingue il posto si presenta come circolare, di uno spento verde alzavola, e si espande in altezza fino a dominare il cielo con i suoi 600 metri la cui imponente proiezione un'ombra tale da modificare il clima, concentrando le nuvole che si ammassano in un moto vorticoso attorno alla circonferenza, rendendo il luogo umido e stranamente poco caldo, precipitando ad un orrido freddo durante la notte.

La planimetria della torre è un segreto di stato, ma si vocifera che il braccio di celle più basso inizi non prima del 50esimo metro.

La prigionia è studiata per essere una condanna esemplare, dove i sentenziati non hanno licenza per uscire mai dalle proprie celle, e dove numerosi spiragli infiltrano l'umidità e fanno proliferare piaghe, batteri e muffe.

Questi stessi spiragli, uniti alle sferzate di vento create dall'altitudine e la massa della torre che muta la pressione nelle vicinanze della città, produce trilli acuti e tenebrosi che sembrano far "cantare" la torre con gaudio nella pena dei suoi condannati. I numerosi sistemi di difesa sono per lo più ignoti al pubblico, ma fra i proverbiali elementi viene citato il fatto che le caserme e la torre non siano collegate da strade o terra battuta.

Il suolo composto da polveri di vetro e schegge taglienti resta immutato, ed i guardiani e rari visitatori sono forniti di calzature e respiratori studiati per camminare nel luogo altrimenti mortale.

I guardiani sono selezionati con attenti e stretti metodi di valutazione dietro quale viene studiata provenienza e trascorsi, in qualche modo reperiti sempre accuratamente ed esattamente.

Considerate perfette, tali figure godono di una rinomata reputazione di cacciatori di criminali, indagatori e giudici, potendo infatti in molte città ed imperi esercitare i poteri di sentenza e condanna in loco previsti dal loro distintivo spillato sulla nuda pelle del loro petto e gli accordi intercontinentali, comunque non riconosciuti ovunque.

Benché il luogo sia geograficamente localizzato nei territori di Ithikos, esso gode di una forma di statuto speciale che lo rende de facto una frazione autogestita, con a capo la misteriosa figura del Gran Cancelliere.

DHARMA AL'SAFINA, IL TIMONE IDEOLOGICO

La società e cultura governativa Ithikos risulta unica nel suo genere, tanto che definirla "impero" risulta più un termine esemplificativo che una definizione propriamente esatta.

Il disegno Ithikos risponde infatti al Dharma Al'safina, un codice filosofico volto alla creazione dello stato ideale.

Il teorema si fonda sul rapporto fra il cittadino ed un ruolo prestabilito: La divisione del lavoro è infatti alla base della creazione di una comunità di cittadini, i quali non sono in grado di sopperire da sé a ogni esigenza, ma sono costretti a collaborare e dividersi i compiti, motivo per cui ognuno dovrà specializzarsi in un'arte ed eseguire solo quella per il resto della propria vita. La base dell'attitudine è spirituale, e la filosofia religiosa della città attribuisce all'anima il centro dell'Io ideale in ogni individuo benché i Draghi esistano e vengano descritti con connotazioni demiurgiche.

Su questa base la società viene modellata sotto i cosiddetti Passi.



PASSO PRIMO, L'EDUCAZIONE

A prescindere della provenienza di ceto, ogni fanciullo Ithikos ha diritto e dovere all'educazione, che viene svolta all'interno di edifici detti kallipolis.

Non esiste kallipoli più o meno egregia o rispettabile di un'altra, e gli insegnanti posti al loro interno rispettano la regola del tritico: Arti ginniche (gimnasio), arti illuminate (matematica, scienza, ecc.), ed arti spirituali (musica, ecc.).

Sulla base di queste arti gli insegnanti scoprono le attitudini, l'acume e le caratteristiche di ogni giovane, ed infatti il ruolo delle kallipoli è proprio quello di discernere il cittadino del domani in base a ciò che la sua anima predilige e con quale base viene governata.

Dopo anni di studio dove ogni bambino riceve le medesime basi, avvengono le prime considerazioni e scelte, ed al decimo anno di educazione, che corrisponde al 14esimo anno d'età del giovane, il percorso si conclude con l'indirizzamento al proprio ruolo.



PASSO SECONDO, L'ATTITUDINE E LE CASTE

Sulla base della valutazione degli insegnanti, i giovani vengono destinati ad imparare la propria arte con cui contribuiranno alla società per il resto della propria vita. Sulla base del genere di lavoro a cui un individuo è idoneo, vengono differenziate le caste:

La casta bronzea, a cui appartengono i lavoratori e a cui vengono destinati tutti coloro guidati dall'attitudine dell'anima concupiscibile, cioè direzionata alla logica di guadagno. La maggior parte dei cittadini compone e rappresenta questa casta sulla quale quindi la civiltà intera ha fondamento. Lo Stato garantisce ad ogni membro della casta bronzea un guadagno paritario al proprio fatturato, cioè privo di vincoli o stipendi fissi, ed un contributo iniziale che prevede l'indirizzamento ad un insegnante del mestiere. Altro diritto inderogabile è l'esercizio al mercato, cioè la possibilità facoltativa di aprire una propria attività e di indirizzare le proprie risorse ad aprire una forma di commercio.

LA CASTA ARGENTEA:

cui appartengono i membri dell'esercito e a cui vengono destinati tutti coloro guidati dall'attitudine dell'anima passionale, cioè direzionata alle logiche militari e dello strategos, ed un innegabile spirito di protezione e di senso di giustizia ed avulsione alla corruzione.

A differenza della casta bronzea, quella argentea percepisce uno stipendio sulla base del proprio ruolo, ed è caratterizzata nell'essere l'unica casta ove il proprio compito può evolversi dal punto stabilito in partenza grazie all'acquisizione di gradi militari.

Alla casta argentea non appartengono i soli soldati e guardie, ma anche i giudici e le figure che gestiscono il sistema penitenziario di Ithikos.

LA CASTA AUREA,

cui appartengono i filosofi destinati a guidare lo Stato e a cui vengono destinati tutti coloro guidati dall'attitudine dell'anima razionale.

La classe dei filosofi deve amministrare potere, in quanto di innata sensibilità e di inesauribile curiosità intellettuale.

I filosofi vogliono capire e non solo constatare, ma anche far funzionare la convivenza, ed essi sono pertanto gli unici che dispongono dei mezzi intellettuali appropriati per non far sprofondare la città nel caos e nel conflitto interno ed estero. La selezione di un giovane al percorso verso la casta aurea è assai morigerato e periglioso, ed è l'unico a cui viene dato l'accesso ad una quarta arte al di fuori del trittico delle kallipolis.

L'arte massima, che comprende la filosofia, la critica, l'astrologia e la dialettica.

Un filosofo deve immolarsi al proprio ruolo per poter raggiungere e mantenere il proprio stato illuminato per governare la città, motivo per cui a differenza di ogni altra forma di governo, al compimento dei propri studi tutti i membri della casta aurea vengono spediti in eremitaggio verso i Monti Almuneazil, preclusi a chiunque altro e dove vivranno di poche cose ed alcun lusso tentatore.

Nello stato odierno è stato teorizzato un nuovo tipo di filosofo capace di vagare liberamente e non dover rispondere alle costrizioni del Monte, seppur conducendo una vita povera.

LA CASTA PURA,

cui appartengono i soli insegnanti e a cui vengono destinati tutti coloro guidati dall'attitudine dell'anima proba. Gli insegnanti, i più rari all'interno della società, sono figure scelte e formate non solamente su una base puramente artistica che varia da un educatore all'altro, ma morale:

Un insegnante deve possedere una tempra adamantina che lo rende incorruttibile ai pregiudizi, ed avere in dotazione una lungimiranza e senso dell'osservazione che sappiano valutare con meno margine d'errore possibile il ruolo a cui destinare i propri pupilli.

Gli insegnanti sono presi a carico direttamente dallo Stato, cioè garantiti di una dimora e di tutto ciò che richiedono fintanto che all'interno dei confini di Ithikos.

Tuttavia, proprio in vece all'estrema importanza con cui viene considerato il proprio ruolo, sono anche la casta più assoggettabile alla pena d'oblio, cioè la completa privazione dei propri privilegi e del proprio ruolo da parte dei filosofi qualora questi ultimi reputassero l'anima corrotta, suscettibile al pregiudizio, e quindi non più proba.

Coloro che ricevono la pena d'oblio sono destinati all'esilio ed alla damnatio memoriae.



CULTURA E RELIGIONE

Benché la cultura Ithikos riconosca le figure dei Draghi, essi non vengono venerati e sono interpretati come amministratori dei propri domini senza esserne però padroni, diritto che spetta esclusivamente **ALL'ANIMA**.

SECONDO LO SCHEMA ITHIKOS

L'anima è la vera essenza che compone l'essere, e che la materia sia animata che inanimata non sia altro che una mimesi della sua vera forma che non è né tangibile né percepibile, ma identificabile attraverso la ragione e responsabile delle dinamiche che coinvolgono il pensiero e l'attitudine di una cosa o persona a fare quello che fa.

Ergo, ciò che siamo, pensiamo ed il motivo per il quale facciamo e crediamo in ciò che diciamo è frutto della nostra vera essenza, per l'appunto detta anima.

In modo simile, le cose non vive hanno un'anima incapace di riflettere, tuttavia l'attitudine ad una determinata proprietà o comportamento avviene per le medesime dinamiche (es. Il fuoco è governato dall'anima consumatrice).

Tutti questi aspetti ed anime provengono e ritornano ciclicamente per essere poi ridistribuiti e riconsegnati al mondo in un regno metafisico e caotico che con leggi incomprensibili funziona e fa funzionare il mondo, denominato l'Os.

Non esistono vere e proprie figure sacerdotali ed in modo simile nemmeno funzioni liturgiche che celebrano questa forma di religione filosofica, tuttavia il concetto che più si avvicina in questo senso è il potere dei filosofi della pena d'oblio.

Dato che le anime hanno un'attitudine, condannare una persona all'oblio implica che la sua anima ha perso quella direzione e che per questo motivo ne è adesso priva.

Essendo l'anima dell'obliviato vuota e senza una meta, alla morte del suo involucro fisico essa non tornerà all'Os, ma seguirà la propria "non-attitudine" al vuoto dissipandosi, e quindi smettendo di esistere.

L'armonia delle caste viene garantita dai filosofi tramite portavoce delle loro volontà che organizzano comizi aperti a tutti, e generalmente ogni membro di una casta tratta il prossimo con i medesimi riguardi.

Fortemente ideologica, Ithikos accetta cittadini e ruoli a prescindere da sesso e razza, cosa applicata anche nei confronti dei Pallidi, tuttavia l'identità ideologica al raffinamento e perfezionamento del **DHARMA AL'SAFINA** impone anche un'omologazione alla società ed allo Stato in maniera completa.

Ogni casta all'infuori di quella aurea ha diritto alla famiglia ed alla prole, tuttavia nessuna ha diritto all'eredità del compito, dell'attività e della casta, concetto che non esiste in primo luogo perché in antitesi con i **PASSI**.

La città è distintamente colma di salotti di dibattito, zone ricreative accessibili ad ogni casta aperte solitamente giorno e notte dove i partecipanti, che indossano maschere che ne occultano le identità e deviano il pregiudizio in base al proprio nome e fama, si possono intrattenere in discussioni, scambi di opinioni e giochi fra un sollazzo ed una bevanda di circostanza, fungendo da punti di ritrovo e di scambio di informazioni e notizie d'oltremare.

La casta bronzea è l'unica a non avere obbligo di reperibilità o di giorni prestabiliti di lavoro una volta finito il proprio apprendistato alla padronanza di un'arte, poiché dipendenti dal sistema del fatturato.

Cosa diversa è per la casta argentea che adotta un sistema feriale su rotazione, e per la casta pura che insieme ai pupilli ha obbligo di esercizio quattro giorni su sette. La principale festa della cultura Ithikos è la **FLUMENALIA**, dove viene celebrato il periodo più fertile e rigoglioso del delta e dove la leggenda vuole ricada nello stesso periodo in cui il **GIGANTE** emerge dalle acque e si giurò protettore della capitale.

Al di là della casta di appartenenza, la convenzione porta ad un'idea di classe sociale basata sul proprio gruppo di appartenenza.

Così come un soldato della casta argentea riconosce la superiorità di un altro sulla base del grado che porta, in quella bronzea il valore di un lavoratore dipende dal guadagno che riesce a portare.

Su questo principio, seppur la nobiltà non esista in termini stretti data la filosofia intrinseca, esiste una marcata e percepita differenza fra un mercante ricco e non, e la mancanza di diritti sulla casta non nega comunque l'esistenza del diritto all'eredità del patrimonio quando ce n'è uno (quindi non nel caso dei filosofi nullatenenti o gli insegnanti cui possedimenti sono forniti e di proprietà dello Stato).

I nullafacenti ed in genere coloro che non contribuiscono alla società vengono considerati in modo assai severo, al punto che se non supportati da una valida e comprovata motivazione per il loro mancato adempimento al Dharma vengono accusati di pigrizia, grave crimine per il quale il giudizio dei filosofi viene citato insieme a quello dei giudici, che può culminare con l'oblio.

Al di fuori della grande capitale e delle altre città Ithikos, molti accampamenti illegali di bivacchi e tende costituiscono ghetti detti covi degli ignavi.

Gli ex-cittadini condannati di ignavia sono considerati ripudiatori del Dharma, e per questo non hanno più diritto ad una casta ed al riconoscimento della propria prole alla cittadinanza.

Coloro che vogliono invece integrarsi nella società Ithikos pur facendo parte di un'altra cultura vengono sottoposti ad una serie di attività volte alle perizie degli insegnanti per valutare le loro attitudini, e se dopo un periodo di attività il candidato si dimostra un valido membro capace di contribuire, viene ufficialmente riconosciuto come cittadino.

Il caso più celebre di questo sistema è stato quello di **BATBAYAR IL SANITARIO**, un'antica figura originaria del Khanato che da torturatore delle schiere del khan ha dimostrato la propria attinenza alle scienze cerusiche, divenendo un celebre medico.

L'AVVENTO DELLA BANCA DI THEMIS E POSIZIONI ATTUALI

L'avvento dell'Illustre banca di Themis creata da **ZIEGFRIED VON KHRONE** ha portato un gran cambiamento nel mondo, perciò non è sorprendente come lo stanziamento della sua principale sede gestionale e di forgatura del conio abbia portato venti sconvolgenti nel territorio di Ithikos.

La già ricca città il cui impero commerciale era rinomato e faceva da esempio aveva una cognizione ben consolidata del soldo e del suo potere, ciononostante l'influsso di denaro portato dalla Banca era divenuto tale da portare Ithikos ad una concezione completamente nuova della ricchezza.

Se la città ne ha beneficiato enormemente sotto numerosi punti di vista come l'andamento demografico salito alle stelle e la rinomanza crescente che ha portato molti profughi e turisti a stanziarsi in nome della "promessa e sogno" del fenomeno del Grande Mercato, ha portato non poche inevitabili sorti da un altro lato.

La ricchezza dilagante ha spinto i ricchi a diventarlo ulteriormente, aumentando drasticamente la differenza e la definizione di ciò che era un cittadino benestante o meno, e pure con la Banca a gestire le fluttuazioni di mercato e ad arginare i problemi di inflazione, l'avarizia ha concluso con l'offuscare le menti della retta dottrina del Dharma che stava venendo lentamente e tacitamente rimpiazzata in nome del soldo, e la disciplina filosofica si stava lentamente tramutando in una facciata ipocrita e fintamente perseguita dai molti.

In particolare, la casta aurea ha risentito di tale influenza più di ogni altra poiché la comunicazione fra lo Stato (i filosofi stessi) e Ziegfried Von Khrono li ha condotti ai piaceri della materia, del lusso e del bisogno di accrescerlo, vivendo in gran segreto una vita opulenta e ben lontana dalla promessa di immolazione alla causa illuminata per cui erano stati scelti.

La corruzione si estendeva anche agli insegnanti che venivano comprati e forniti di beni al di là di quelli dello Stato per far finire le persone giuste all'interno di caste apposite, ed in modo simile quella argentea ha subito un controllo da parte delle alte sfere di comando che decidevano chi far salire di grado, chi tenersi vicino e chi sarebbe invece destinato a vita ai ruoli più esimi.

Nel medio termine quindi si formò una rete di ricchi e potenti in comune accordo di cui si vociferava la presenza di Ziegfried Von Khrono come il de facto padrone della capitale e forse dell'impero, adesso gestito da un governo ombra che ufficialmente non aveva alcun membro e che rispettava lo status quo dei filosofi.

Tuttavia la situazione fu notata, e non tutti gli abitanti del regno furono d'accordo. Molti fra civili, insegnanti, soldati e niente meno che filosofi accusarono la discendente spirale di lussuria ed avarizia che lo stanziamento dell'Illustre Banca aveva portato con sé e fatto piombare nell'impero,

AFFERMANDO CHE

"Il Dharma Al'safina è stato corrotto e lo stato ideale sarebbe stato compromesso finché non risanato!"

Al vertice di una palpabile tensione ideologica e politica con netti schieramenti fra i padroni (e padroneggiati) del soldo e chi si adopera a ripristinare lo stato precedente all'arrivo della Banca, nascono così **ISOLIDALI** fedeli al Dharma a e gli **ELEGIACI** fedeli a Ziegfried Von Khrono.

In assenza di una concezione di schieramento o di partito all'interno della civiltà Ithikos, ufficialmente ed esternamente il regno non è cambiato e non si definisce con neologismi, tuttavia i pensatori e gli esponenti delle due correnti di pensiero si radunano insieme alla popolazione in infervorati dibattiti ed esposizione di tesi controbattute da antitesi per rafforzare la propria posizione indebolendo o schernendo quella altrui, creando rappresentanti e notabili di una e dell'altra parte.

Dal punto di vista politico internazionale, l'attuale stanziamento dell'Illustre Banca di Themis impone uno stato di neutralità nei confronti della guerra corrente fra gli imperi di Vertex e Torrescura, verso i quali ufficialmente viene posto lo stesso trattamento.

Finanziariamente parlando, seppur sia nozione conosciuta a pochi, il governo ombra sembra alimentare l'andamento ed il progresso della guerra da ambedue le parti in nome del profitto, vendendo od investendo in armi da una parte e soluzione di esse all'altra.

Alcuni vociferano anche che, in contrapposizione al Dharma, i più fedeli ed estremi del movimento elegiaco stiano assumendo una visione quasi reverenziale verso il concetto stesso del denaro, arrivando a volte a definire il "Profitto" come un soggetto quasi sacro, dotato di un'anima o comunque concretizzato in un'entità o fenomeno dalle sembianze grottescamente divine.

ABBIGLIAMENTO

CASTA BRONZEA:

Il clima caldo e secco ha favorito e portato al pratico uso di abiti dalla fattura e dai tessuti assai leggeri e favorevoli all'arieggiamento.

La casta bronzee detta la moda del regno per l'appartenenza ai sarti alla categoria, ed i più illustri e distinti fanno spesso sfoggio di abiti dai colori sgargianti e tipicamente accesi, nonché rivettati ed orlati di dettagli e motivi, il tutto destinato al migliore offerente dell'alta borghesia della casta.

Curiosamente un elemento quasi sempre presente a prescindere dal gruppo è la presenza di una fascia chiamata chlamys ad adornare il vestiario locale, riconducibile ad un'usanza nata dalla praticità di avere sempre una fascia di stoffa a disposizione per incappucciarsi e proteggersi dalle tempeste di sabbia, avere sempre a portata di mano una corda di emergenza per legare la merce o la cavalcatura, ecc.

Non è raro trovare anche gioielli e preziosi di varia natura, altro vanto della civiltà Ithikos.



CASTA ARGENTEA:

La casta argentea è composta da un complesso apparato militare basato su ruoli e gradi. Ogni componente dell'esercito è addestrato allo strategos ed

ha l'obbligo di imparare almeno due lingue oltre quella commerciale.

Dotati di numerosi tipi di armature entrate a seguito dei grandi scambi commerciali, la protezione tradizionale predilige armature in cotta di maglia a volte ulteriormente protette da strati d'armatura a scaglie, a specchio o a disco, spesso con un ulteriore capo di vestiario a fungere da strato addizionale nonché come immediato riconoscimento del grado in base al colore del tessuto.

Non è raro l'uso di turbanti a protezione dal sole alle guarnigioni destinate a lunghe ronde e pattugliamenti. I ricognitori sono le truppe più rinomate nel regno.

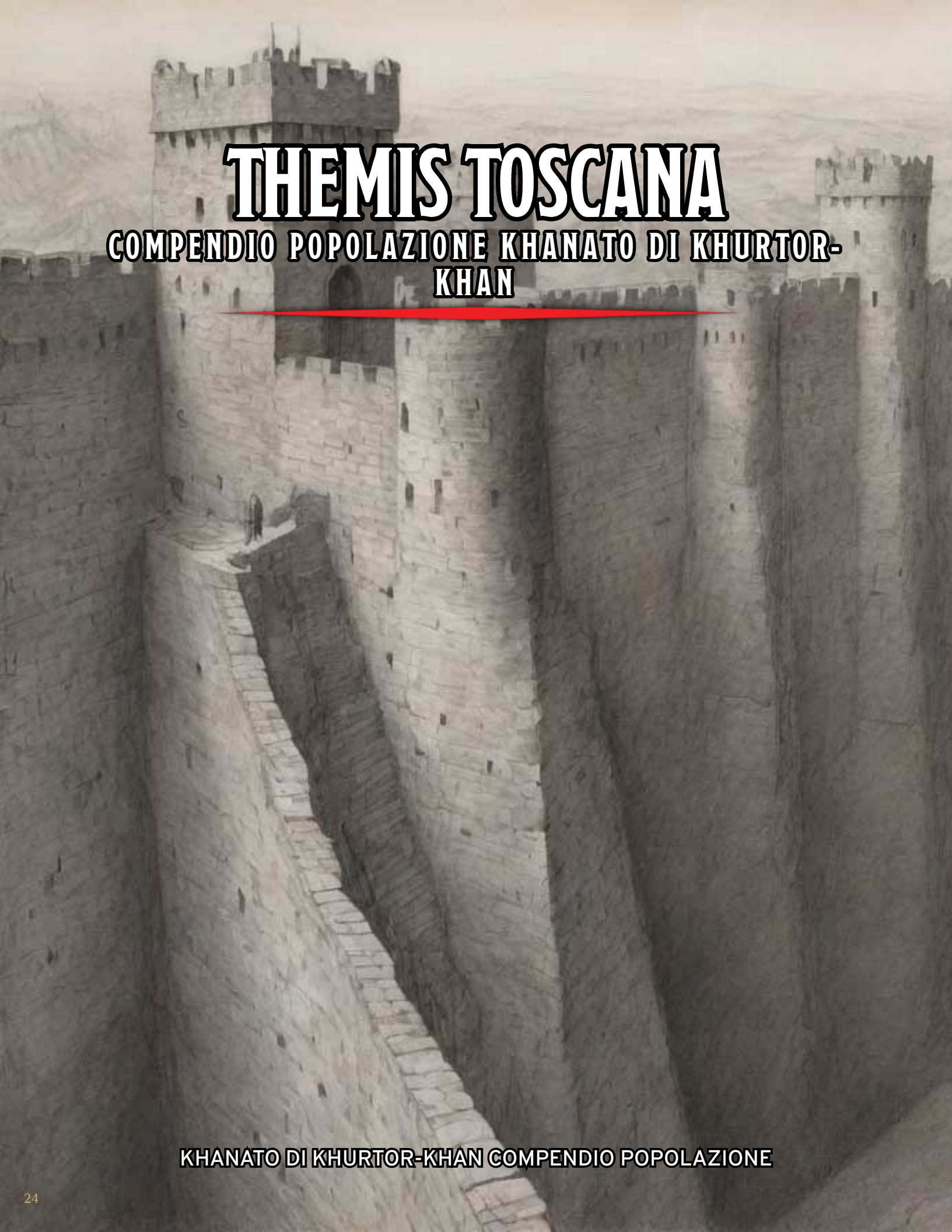


CURIOSITÀ:

Il dibattito pubblico è divenuto un fenomeno che ha portato membri appartenenti ad altre caste a familiarizzare con le nozioni della retorica e dell'eloquenza, rendendola una conoscenza meno esclusiva dei filosofi e più utilizzata da tutti, e non sarà perciò raro imbattersi in un Ithikos dal dizionario ampio e la lingua arguta.

Data la tradizionale posizione ascetica dei filosofi, a presenziare e gestire i dibattiti sono i loro rappresentanti e portavoce, divenuti in alcuni casi famosi almeno quanto coloro che rappresentano grazie al diretto contatto col popolo.





THEMIS TOSCANA

COMPENDIO POPOLAZIONE KHANATO DI KHURTOR-KHAN

KHANATO DI KHURTOR-KHAN COMPENDIO POPOLAZIONE

KHANATO DI KHURTOR-KHAN



INFO

Nella parte bassa del continente Vèsprakar, ad estremo nord-est, dove l'algido vento accarezza l'erba spenta e la densa taiga boreale, si innalza un colossale e chilometrico titano di pietra ed acciaio dalle sembianze di una muraglia, la cui ottenebrante presenza fa da monito al mondo di quanto grande possa essere la pena di un antico crimine.

Dalle fondamenta di un antico odio si crea la società del Khanato di Khurtor-Khan, uno dei regni più giovani del nuovo mondo.

Nati dallo stanziamento dell'Orda a seguito del loro ingaggio da parte dei regni come fautori delle grandi persecuzioni le "Tetre sentinelle", come vengono chiamate all'estero, continuano a svolgere il compito di carcerieri e persecutori del marchiato popolo dei Pallidi.

TERRITORI

KHATUN, LA CICATRICE DEL MONDO

La fortezza più famigerata del nuovo mondo si presenta come una mastodontica muraglia alta 170 metri, larga 250 e lunga in un'estesa infinità di chilometri che cinge la costa orientale del continente con quella settentrionale.

La barriera, un tempo esclusivamente adibita a rocca, è stata nei secoli rivisitata per ospitare un numero sempre maggiore di abitanti dell'Orda fino a divenire in tempi odierni la capitale dell'intero khanato, nonché luogo più demograficamente popolato.

Le mura dallo spessore di almeno 20 metri hanno permesso a questo prodigio dell'ingegneria di guerra una struttura cava sulle cui mura vengono edificate le case dei cittadini, sviluppate verticalmente una sopra l'altra e congiunte da un sistema di scale, terrazze e spiazzi per interconnetterle.

La città sviluppata in lunghezza non dispone di vere e proprie vie, ma ogni manciata di chilometri avviene una suddivisione che viene definita "ambulacro", a cui viene affiancato il nome di un eroe od una figura popolare per dare un'identità distinta.

L'architettura peculiare ha fatto sì che non esistano quartieri distinti per settori o professioni, ed è quindi notevole fin dall'ingresso di uno dei numerosi accessi (almeno 4 per ambulacro) come bancarelle, botteghe e chioschi si trovino in un caotico ordine ai lati ed in mezzo alle larghe strade interne, dando la suggestiva immagine di un eterno mercato centrale.

L'illuminazione scarsa e l'assenza di luce naturale a malapena esfiltrata dalle feritoie e le strette finestre a gabbia della città-fortezza sono un problema molto accusato, e solo parzialmente colmato con un ciclico ricambio di numerose torce ed il fissaggio di lanterne al di sotto delle innumerevoli scalinate o dei rari condotti che fungono da ponte di congiunzione da un estremo all'altro delle mura in larghezza, ma ciononostante tale precarietà porta molti cittadini a passare molto tempo all'esterno.

Nell'esatta metà della barriera si alza, internamente, una lunga scalinata che porta alla roccaforte del Khan, posta esternamente al punto più alto di Khana-Khatún, dove egli possa osservare ogni cosa.

Agli estremi della muraglia sono edificati i due porti principali del regno, Byak-Bator e Byak-Zutur.

Se la capitale rappresenta un rifugio sicuro per i suoi abitanti, resta un presagio per i Pallidi per cui è stata costruita, ancora oggi visibile tramite i numerosi corpi mutilati dei prigionieri che hanno tentato la fuga o sono stati vittima di una caccia iniziatica, impiccati al di fuori degli ingressi nelle facciate che si aprono al nevoso Pallido regno.



LANDE DEL KHANATO

Al di là della capitale, il resto del canato è composto da modesti villaggi e sparute cittadine di case e tendaggi sparse in un territorio boschivo e pianeggiante.

Come se rimaste stoiche al progresso ed allo scorrere del tempo, le numerose comunità vivono di umili costumi e per buona parte di autosostentamento, prevalentemente grazie all'allevamento di bestiame e dei sottoprodotti conseguenti.

Non esiste una precisa stima di quanti insediamenti esistano, tanto che alcuni non sono nemmeno segnati all'interno delle mappe mondiali e siano prettamente noti solo ai locali.

Le città piccole contano in media 200-400 abitanti, e poche altre più ricche e note sono sotto la supervisione di un capotribù di uno dei numerosi clan che hanno giurato fedeltà al Khanato, riconoscibili dalle case più articolate.

La popolazione dell'Orda risulta ad oggi estremamente conservazionista e schiva verso gli estranei, con cui hanno pochi contatti.

Solo le città più esterne e vicine al confine che hanno subito l'influenza commerciale sono aperte alle visite, fungendo da veri e propri punti di scambio e di interlacciamento dei rapporti, anche grazie al fatto che solitamente nell'entroterra l'unica lingua parlata sia quella tradizionale.

CULTURA E RELIGIONE

Vista esternamente la cultura dell'Orda può facilmente risultare semplicistica e barbarica, cosa alimentata dalla chiusura del suo popolo che ben poco lascia trasparire da fuori, ma la realtà del Khanato è di una istruzione radicata in antiche tradizioni, formazioni nomadiche ed un profondo senso di unione.

L'EDUCAZIONE DELLE STEPPE

Ogni membro del Khanato cresce nelle mura familiari fino ai quattro anni d'età, per venire poi indirizzato a Khana-Khatun indipendentemente dal proprio villaggio d'origine, dove verrà accolto in una Dimora in cui verrà istruito ed addestrato secondo gli antichi precetti dei cacciatori nomadici dell'Orda ed avrà al contempo un assaggio della vita nella capitale molto più viva ed urbanizzata.

Gli insegnamenti educano i bambini alla responsabilità del singolo che rende forte il gruppo, alle arti nomadiche (equitazione, orientamento, manipolazione dei nodi e del pellame, ecc.), alla difesa personale, all'autonomia nel procacciarsi viveri ed alla sopravvivenza lontano da casa, nonché agli usi culturali ed alla gratitudine verso gli anziani ed il Khan, con un percorso che accompagna ogni scolaro fino all'età di 14 anni, in cui si viene considerati legalmente adulti e responsabili.

Giunti a tale meta, il giovane adulto deve scegliere se servire il khanato per il **BRACCIO** o per **LA SPADA**:

Chi decide di servire per il Braccio attraverserà un tirocinio di due anni presso un maestro del mestiere che avrà scelto, spaziando fra i più comuni mugnai, pescatori e tessitori fino ai più complessi ma remunerativi artigiani, speciali, agrimensori e palafrenieri.

I maestri del mestiere hanno diritto al lavoro prodotto dal tirocinante per tutta la permanenza di quest'ultimo, mentre egli avrà diritto ad una quota che gli servirà ad aprire la propria attività o comprare il necessario per costruire la propria casa, anche se nella fattispecie chi sceglie questa via torna in fine al proprio villaggio per mandare avanti l'attività familiare.

I più ambiziosi, sebbene non sempre ben visti dalla società, scelgono tale strada con l'intento di stanziarsi nelle città di confine con i regni adiacenti per imparare lingue e tecniche commerciali più avanzate.

Chi invece decide di servire per la via della Spada verrà spedito alle guarnigioni, dove verrà addestrato a divenire una **TETRA SENTINELLA**.

Eredi delle famigerate forze che cacciarono i Pallidi, costituiscono la forza militare del khanato e portano avanti il giuramento carcerario verso essi in veste di confinatori del Pallido Regno, sancito dall'altro volto di Khana-Khatun.

L'addestramento prevede la maestria nelle arti equestri e manutenzione del proprio destriero, e di

padronanza delle caratteristiche armi curve, falci, archi e bolas, insieme ad un rafforzamento dei precetti di sopravvivenza soprattutto nei climi gelidi.

A differenza dell'addestramento militare canonico, tuttavia, una Tetra Sentinella viene soprattutto raffinata nella caccia all'uomo e delle magibelve, altra minaccia confinata nel Pallido regno.

Non a caso altra nomea di tali guerrieri è quella di persecutori, capaci di rintracciare fuggitivi a giorni di distanza tramite i segni del loro passaggio e distinguere le differenti tipologie di belve.

Date le discendenze nomadiche, i persecutori sono abili all'adattamento ambientale e nella resistenza, capaci di cavalcare per giorni e le cui leggende narrano essere capaci di dormire in sella in uno stato di dormiveglia per non farsi sfuggire il minimo movimento sospetto.

I guerrieri vengono inaugurati tramite una prima battuta di caccia col compito di portare la testa di un Pallido, prova con cui viene misurato il successo del singolo ma a cui solo pochi sopravvivono, raramente superando 3 superstiti ogni 10.

Il pensionamento è un avvenimento raro, ma le leggi lo prevedono al compimento del 50esimo anno di servizio con un appezzamento di terra, una mandria ed una/un domestico donati dal Khanato.



SOTTO LO STESSO CIELO

Nonostante l'apparenza inospitale se non ostile, la cultura dell'Orda si basa su un forte senso di coesione, gruppo ed aiuto reciproco in una forma ben più elaborata e fraterna rispetto al semplice concetto di contributo alla società, valorizzando il singolo e la sua esistenza sotto una visione prima di tutto spirituale.

Ripreso dalle antiche tradizioni nomadiche in una cultura dove la popolazione era assai minore, l'Orda protegge ogni membro senza che nessuno venga lasciato indietro a prescindere dall'età o dalle menomazioni.

Gli anziani sono visti con riverenza ed attenzione, poiché portatori di cicatrici ed esperienza e servitori del khanato per il Braccio o per la Spada da lunghi anni, nonché risultato di una saggezza che li ha portati a vivere una lunga vita.

Le perdite sono piante e sentite solitamente non solo dalla famiglia, ma dal villaggio o dall'ambulacro di cui faceva parte il defunto, poiché il tessuto sociale porta spesso ad una convivialità estesa ed un concetto di "grande famiglia", dove non è raro che vicini e persone non legate dal sangue si rivolgono e comportino nella presenza l'uno dell'altro come parenti accomunati da qualcosa, in particolare all'assistenza dei membri più anziani che è visto come l'atto di gentilezza più alto all'interno della società.

Nonostante le differenti complessità, i mestieri sono valorizzati allo stesso modo e la cultura dell'Orda sa bene trarre il massimo del beneficio da ognuno di essi, ma i più comuni e mandati avanti sono, oltre che entrare a far parte delle Sentinelle, i lavori di gestione della mandria e della pesca, utili e riconosciuti come una nobile arte poiché destinata ai viveri presenti ma anche alle scorte per il passaggio dei pesanti inverni, cosa osservabile anche dalla dieta che in richiamo delle nomadi origini si basa prettamente su carni essiccate o conservate con metodi a lunga scadenza, latte e derivati del bestiame e miele, risorsa altamente valutata poiché incapace di scadere.

Gli eventi sociali sono motivo di festa e raduno anche dai villaggi vicini, e non è così raro che alla fine delle lunghe giornate all'insegna della fatica e del lavoro i membri dello stesso tessuto sociale si radunino in una piazza comune od un punto scelto fra tutti per accatastare masse di legname e sterpaglie, accenderlo e riunirsi attorno al falò, dove suonare, scambiare notizie, storie e pettegolezzi e contemplare insieme il firmamento notturno in cui risiedono gli antenati.



L'ORDA SÜREG

Il nome stesso dell'Orda ha chiaramente un'origine religiosa.

Esattamente come il resto della loro cultura, il credo dell'Orda ha tinte molto differenti da quello visibile in altre culture, benché la presenza di uno dei draghi sia presente anche qui, vale a dire Ignis, o nella loro lingua **NAR-KHELÒZ**.

La tramandazione storicamente orale dei precetti dell'Orda impedisce di avere un testo sacro od un libro da poter studiare e consultare, tuttavia dopo un'attenta analisi sarà possibile scrutare come la religione si interfacci ed influenzi gli aspetti più importanti della società, diventandone un tutt'uno.

L'Orda crede nell'idea che Nar-khelòz, da loro interpretato come drago del conflitto, della giusta guerra e del comando, abbia imbastito il popolo con la **SPADA DEL LASCITO** e **LA SPADA DELLA SUCCESSIONE**, armi dagli intarsi draconici con poteri soprannaturali e magici destinate alle sole mani della persona che conduce il grande gregge e colui che ha intenzione di prenderne il posto, la cui ricorrenza avviene una volta ogni quattro anni con un duello formale al primo o all'ultimo sangue (scelta presa tra i due contendenti).

Ogni membro del khanato rispetta il Khan sotto una veste non solo politica, ma anche sacerdotale in quanto il vittorioso viene visto come guidato dalla volontà del drago nel proprio successo nel duello, venendo così eletto alla guida del popolo.

Alla morte, il credo dell'Orda narra di come ciò che avvenga sia un semplice transito ad una più grande, enorme caccia capitanata dal drago stesso, che con le proprie ali solca il cielo seguito da centinaia di migliaia di spiriti dediti a predare mostri, incubi, nemici e minacce del khanato, motivo per cui la cultura parla di questo gregge del cielo chiamato **MASNADA DEGLI ANTENATI** come un popolo legato e corrispettivo a quello presente sulla terra e sul mondo materiale, l'Orda capitanata dal Khan.



Come riflesso di questo credo, i defunti vengono seppelliti in grandi anfore funebri con un'armatura, dei viveri in tributo al drago, un'arma e le ossa della prima cavalcatura avuta in vita conservate per questo momento, dove tutto ciò verrà poi seppellito nel sale.

Le anfore vengono solitamente seppellite, tuttavia a Lhana-Khatun è usanza conservare quelle degli eroi e di coloro che si sono contraddistinti in battaglia per essere issate in cima alle mura come auspicio e presagio per i nemici o in un apposito santuario dell'ambulacro, a cui il defunto dà il nome.

Durante l'ultimo mese dell'anno le attività commerciali si fermano e quelle di guardia vengono ridimensionate in vista del periodo più freddo dove la neve supera i confini delle mura e si rivolge in tutto il regno, arrivando a metri di neve, violente bufere e a temperature così basse che il khanato stesso reputa di non aver mai assistito a più di qualche sparuta bestia avvistata ogni tanto in modo raro, spesso predando su qualche Pallido che pensava di sfruttare la bassa attività per provare a scappare o soccombere ella stessa al gelo.

Tali giorni vengono accolti dalle comunità per godere dei frutti del proprio magazzino di scorte, congiungersi in giornate di preghiera, insegnamento e riposo dopo l'estenuante resto dell'anno e, a culmine di tutto ciò, l'ultima settimana viene festeggiata la **KOSLOK BAYAR**, l'antica celebrazione che dà il benvenuto al nuovo anno ed alla fine del grande freddo con giornate all'insegna di danze, grandi banchetti e, l'ultimo giorno, il raduno che sposta molti da tutto il regno per osservare la Grande Aurora, che tradizione vuole essere il lascito in terra del passaggio della masnada degli antenati, che si proietta in una danza di colori accesi e mutevoli precisamente sopra le mura di Khana-Khatun.

KHAN, DINASTIE E DIRITTI

La scala dell'Orda risulta molto diretta e lineare, basata su un principio gerarchico dove alla cima esiste il Khan, grande guida del popolo a cui spetta ogni ultima parola sulle decisioni politiche e con responsabilità verso ogni membro del khanato.

Residente nella roccaforte, il Khan è il comandante supremo delle Sentinelle ed il suo trono è rivolto verso il Pallido regno con ampie arcate prive di vetrate o sbarre, dove il freddo pungente e la diretta esposizione alle terre del nemico gli fanno da rimando all'eterna responsabilità che grava sulle sue spalle.

Il khanato nacque dall'unione ed un giuramento di servitù delle più grandi famiglie che componevano la civiltà nomade dell'Orda, e da loro hanno origine gli odierni **KHUNNAN**, capifamiglia eredi che possiedono grandi villaggi sotto la loro gestione.

Molti dei figli e parenti dei capifamiglia svolgono ruoli di contabilità, finanza o interfacciamento fra villaggi e, anche se raramente, popoli esterni.

La cultura del Khanato si basa ancora molto sul baratto nonostante l'ufficiale introduzione del sistema monetario, ed è per questo che l'Orda è l'unico popolo che dispone di un codice ed un editto che ufficializza il baratto e lo tratta con sistemi di misura di scambio ritenuti equi e suscettibili alle fluttuazioni della presenza della risorsa in questione, modificandone il valore e trattando il baratto di fatto come una seconda moneta.

La restante parte della gerarchia non è altro che composta dai cittadini dove, anche se sulla carta tutti sono uguali e godono dei medesimi diritti, esiste un'implicita legge sociale che valorizza ancora di più le Sentinelle e gli anziani.

Fra i diritti del cittadino esiste il diritto di pascolo, dove ad ogni famiglia rappresentata dal proprio capo (solitamente paterno ma non raramente anche materno) ha diritto al possesso di bestiame e di farli pascolare in appositi spazi decretati dagli agrimensori per evitare conflitti tra famiglie e provvedere che tutte le bestie abbiano pascoli a sufficienza per sfamarsi.

Solitamente i villaggi più piccoli hanno zone di pascolo condiviso, mentre gli ambulatori di Khana-Khatun possiedono direttamente un lotto ed una mandria comune che provvede alle necessità di tutto il quartiere.

Le guardie ed il diritto alla protezione esiste, tuttavia data la cultura locale sono molto più rari atti di furto e banditismo, spesso sedati dai cittadini stessi, ognuno dei quali è formato all'autodifesa.

In merito a questo ambito, l'omicidio non è trattato dai consiglieri del Khan se non rivolto ai danni di un Khunнан o della sua famiglia, ed è parte del contesto sociale comune che chi uccide debba aspettarsi una vendetta da parte della famiglia offesa, a meno che non avvenga da parte sua o della famiglia dell'omicida un risarcimento di sorta che congeli la disputa.



ABBIGLIAMENTO

- **GUERRIERI:** Le armature dei persecutori dell'Orda sono contraddistinte da una praticità e flessibilità che ben si sposa col loro mestiere, vergendo soprattutto nell'uso del cuoio e di segmentature per favorire quanti più movimenti possibili. Al di là degli alti ranghi che vengono destinati alle difese delle mura, solitamente le Sentinelle mandate in spedizione all'esterno vestono con colori spenti che spaziano dal nero, grigio, verde scuro o verde petrolio, permettendo loro di mimetizzarsi con la notte e le steppe. Le protezioni più dure e metalliche vengono quindi destinate alle parti del corpo più rigide come vambraci e schinieri. Il clima freddo favorisce l'uso di corte cappe e pellicce, nonché l'uso di zaini col necessario all'accampamento ed alla sosta.



- **CIVILI:** I vestiti civili sono un riflesso della società del Khanato, dove anche un cittadino comune porta tasche, strumenti e protezioni per poter rispondere ad ogni esigenza. Il clima porta anch'essi all'uso di stoffe pesanti e calde pellicce per rispondere al freddo, anche se i villaggi più esterni al confine a sud dove le temperature risultano più temperate hanno evoluto il vestiario per essere più leggero. Un tratto distintivo è l'uso di fasciature alle caviglie ed ai polsi che i nomadi usavano originariamente per non dare accesso a zecche ed altri insetti ai vestiti, principale fonte di malattia nei lunghi viaggi



POSIZIONI SULLA GUERRA

Come immaginabile, l'antico giuramento del Khanato verso la responsabilità di adempiere al compito di confinamento e persecuzione dei Pallidi ha portato il popolo dell'Orda ad una risposta netta e severa quando è stata scoperta la presenza dei Pallidi all'interno dei ranghi di Torrescura.

Apertamente avversi, il Khanato ha stabilito una posizione favorevole a Vertex con cui ha sancito un patto di retribuzione per i suoi servizi tra le fila della capitale imperiale, rifornendola non solo di uomini ma anche della famigerata polvere nera del Khanato, la migliore miscela di polveri da sparo ad oggi conosciuta.



THEMIS TOSCANA

COMPENDIO POPOLAZIONE DJINARI

DJINARI COMPENDIO POPOLAZIONE

DJINARI

Quello di “casa” è un concetto mutevole, che assume una connotazione diversa di bocca in bocca senza pretendere una definizione univoca:

Un'accogliente e teporosa baita fra steppe gelate, un confortevole bivacco con cui condividere un pò di storie ed un trionfo di caccia, un rinfrescante rifugio nell'escoriante arsura desertica...

IL POPOLO NOMADE DEI DJINARI, INVECE, HA UN SEMPLICE DETTO

“La nostra casa è dove il cielo ci fa da tetto, il suolo da palco, e la famiglia ci regala il senso di sicurezza per rendere tutto un pò più romantico”

Eterni giramondo, i giovani Djinari vagano per le terre dei nuovi continenti su grandi carovane, esibendo colori sgargianti eguagliati solo dal loro carattere esuberante, giocoso e festaiolo, cioè l'arte e strumento con cui si guadagnano il pane e la fama per continuare il loro frugale, e non meno beato, stile di vita.



TERRITORI

Un giovane popolo nato poco più di 500 anni or sono, quella dei Djinari è la storia di un orfano che ha perso la propria casa natia che oggi si districa fra la realtà e la novella.

Gli antenati di questa cultura sembravano difatti vivere in una grande isola dal nome di Xantia, dal clima altamente mutevole che portava già all'epoca ad adottare lo stile di vita nomadico per scansare le basse temperature tanto avulse a queste genti.

Uno dei grandi misteri del nuovo mondo consiste proprio nella sorte di questa isola di cui non risulta più alcuna traccia se non l'impronta che ha lasciato negli innumerevoli racconti djinari di cui funge spesso da principale ambientazione.

Come ben si addice alla natura della loro cultura, chiedere cosa sia accaduto alla beneamata casa farà nascere una risposta diversa in base a chi viene chiesto;

C'è chi racconta come il mare stesso stufo delle continue festicciole e scanzonate notturne fra le rive

abbia preso l'iniziativa inghiottendo l'intera isola con le sue onde (leggenda da cui nasce l'avversione superstiziosa di questo popolo a viaggiare in nave), chi afferma che abbia preso il volo in un'ispirazione girovaga come il popolo che la abitava divenendo il nomade più grande e vecchio di tutti i tempi, e chi fra il serio ed il faceto conclude che abbia messo su gambe per cercare un luogo in cui fare una breve siesta di 10'000 anni.

Di fatto nessuno sa cosa sia realmente accaduto quel giorno, se non che gli unici sopravvissuti furono coloro che già si erano allontanati momentaneamente dall'isola per l'uno o l'altro motivo, dando così vita alla cultura che oggi porta il nome e l'eredità dei Djinari.

L'odierna struttura di questa nazione senza confini ha ereditato molto dai propri antenati, a partire da ciò che possiamo considerare quanto più vicino essere ad un nucleo di loro simili che vivono in una comune armonia.

Le carovane infatti, oltre che ad identificare le file di carrozze con cui il popolo Dji porta tendoni, strumenti e quel che hanno per svolgere quanto più riesce loro, è anche il termine usato per le comunità nomadi stesse.

Vagando in gruppi moderati che salvo rari casi comprendono e non eccedono dalle 50 alle 70 persone, e raramente con un numero di carrozzoni che supera la decina, le carovane conoscono tutti i membri che la compongono e per questo, a scapito del cognome che portano o dalla provenienza che li ha portati fin lì, si considerano come all'interno di una grande casa dove risate, baruffe, pettegoli ma soprattutto viveri e quotidianità vengono condivise.

Benché non siano un popolo nel senso geopolitico del termine, i vari regni hanno in una forma o nell'altra riconosciuto la loro presenza in quanto comunità e per questo hanno disposto piazze e sterrati adibiti appositamente alla loro disposizione quando le carovane si soffermano nelle città:

Una volta giunti, i djinari pongono tutte le loro tende in un grande cerchio che abbraccia un tendone più grande innalzato al centro della piazza, dove le attrazioni principali, il divertimento ed il maggior guadagno avvengono contemporaneamente.

Ma si sa, la novità appresta a scemare, e per questo motivo le carovane tendono a sfruttarla senza abusarne e raramente si accampano per più di tre settimane.



CULTURA E RELIGIONE

Nonostante l'enorme perdita di Xantia sono tanti i riti, le abitudini e le tradizioni che si sono conservate grazie a questo popolo e a chi ne tramanda le usanze, e non di meno sono altrettante le nuove celebrazioni che si sono aggiunte grazie all'estrema accoglienza che i djinari offrono a chi intende unirsi alle grandi case erranti.

Seppur giovane, l'estrema diversità culturale ha arricchito presto il popolo sotto questo ambito, fino a diventare uno dei più complessi, variopinti ed eterogenei di tutte le nuove popolazioni.

L'ULTIMA PAROLA ALL'ABUELA!

Da un popolo senza terra che va errando in gruppi frastagliati è facile concludere che non esista nemmeno una forma di governo complessa e gestita da una singola autorità, e benché ciò non sia falso la cultura dei Dji porta una soluzione ricorrente e dalle origini dei tempi di Xantia.

Da una scelta ponderata dalla saggezza, la praticità e, cosa più importante, l'esperienza, le madri e le nonne elette al compito prendono le redini della carovana e conducono le scelte ed il cosiddetto "itinerario" con cui la vita del gruppo viene condotta.

Le decisioni importanti avvengono all'interno della tenda del membro più anziano del consiglio, dove si radunano in numero dispari per non favorire la creazione di stalli.

Quando tuttavia una decisione richiede la presenza di ogni singola componente, allora l'ultima parola spetta proprio alla signora più anziana, cioè l'ABUELA, il cui voto ha peso doppio.

Semplice eppure efficace, la saggezza tramandata dalle donne del consiglio è risoluta ed è uno dei grandi successi dietro ogni carovana.

La società è quindi **MATRIARCALE**, e se nel grande è il consiglio a dettare il tragitto allora nel piccolo, dove ogni famiglia alloggia nella propria tenda, è la madre ad avere oneri ed onori di mantenere l'equilibrio domestico e l'educazione dei piccoli.

Fra le carovane djinari il concetto di nobiltà è ignoto e la forma che più si accosta a questa idea è il merito che sovviene da chi, durante le soste e gli spettacoli, riesce a sborsare più schei dalle tasche del prossimo e riesce a portare più pubblico.

A tali efficienti ed indispensabili risorse non spetta un vero compenso poiché la legge della carovana spesso prevede che i guadagni debbano venire equamente spartiti e suddivisi per viveri, strumenti di lavoro e solo dopo monete per lussi e svaghi personali, ma un brindisi all'onore è quanto basta per ringraziare chi di dovere ed avere un pretesto per una festiciola!

D'altro canto c'è sempre da fare, e questo vale anche per chi non contribuisce come dovrebbe

Ogni fratello e sorella conosce le abilità del prossimo e sa farle fruttare, ma qualora qualcuno si concedesse qualche pausa di troppo, cercasse di intascare soldi che non gli spettano e simili, allora quando viene colto sul fatto gli viene messa a disposizione la famigerata scelta fra la chancla o la pala, cioè fra una punizione corporale per lo più di natura simbolica tradizionalmente data con una ciabatta sinistra (associata a **TORVOSH IL TRICKSTER** che cammina sempre iniziando dal piede sinistro quando ha intenzioni marrane) ed atto di estrema vergogna che pur finendo fra le risate lascia la sua piccola onta, oppure riparare al torto con lavori manuali che all'occasione si tendono a scansare volentieri, e non a caso la "pala" appartiene al detto perché solitamente il lavoro in questione è quello di spalare le feci delle bestie da traino.

Con questo aneddoto si spiega anche come le carovane abbiano ben poche regole scritte, e che eventuali punizioni vengano somministrate da una giustizia che si appella alla saggezza del concilio.



IL TALENTO SENZA NAZIONE

Inizialmente composta unicamente dai superstiti emigrati da Xantia prima della sua misteriosa sparizione, presto la vita nomadica di questi gruppi ha suscitato la curiosità anche di coloro che provenivano dall'esterno e per diversi motivi non avevano più una casa in cui andare, gente a cui sentirsi legata, o che semplicemente desideravano un nuovo inizio.

Tali persone vennero accolte a braccia aperte dai djinari e dalle carovane sempre in cerca di chi chiedesse rifugio ed offrisse un talento per alimentare e migliorare il benessere della grande casa.

Dove la razza non ha importanza ed il passato si fa leggero in vista del nuovo futuro, l'unica cosa che conta è la fedeltà ed il talento, non importa quale o in che forma.

Dal richiamo delle carovane giunsero individui di ogni sorta, dai poveri agli sfollati di città in guerra od in preda alla tirannia, e dopo decadi e a seguire secoli, la discendenza djinara si mescolò con sempre più culture.

Tanta è la storia di incontri con nuove popolazioni, ad oggi l'unico modo per distinguere un **DJI DI DISCENDENZA DIRETTA** è tramite il dono sempre meno comune che gli originali isolani possedevano cioè di entrare in sintonia **COMUNICARE CON LE MAGIBELVE**.

Chiunque rientri in questa categoria appartiene ai **DJINARI XANTI**, mentre coloro che fanno parte della grande carovana proveniendo da altri contesti sono detti **DJINARI MESTIFFI**.

Senza discriminare una e lodare l'altra appartenenza tutti convivono con la solita allegria e filosofia, portando in memoria una tradizione a detta loro mai scomparsa, ma semplicemente evoluta.

I maghi non vengono considerati al di sopra degli altri, ma è innegabile che il loro talento frutti parecchio alle tasche delle carovane e per questo sono favoriti in molti ambiti, soprattutto se riguarda quelli che hanno a che fare con il pubblico.

Se nati direttamente fra le tende di una carovana, ai piccoli maghi viene data la scelta di nutrire il loro talento all'interno della comunità con risultati piccoli ma sufficienti a dare il loro contributo, oppure di aspirare a qualcosa di più grande venendo inviati in una delle scuole e sedi di arti arcane

QUANDO LA CULTURA SI RENDE UN'ARTE

La cultura Djinari è commemorativa, e fa delle celebrazioni il punto principale del loro stile di vita spesso molto impegnativo e che per questo merita di essere addolcito in ogni occasione che si presenti.

Le feste, le ricorrenze e le ballate varie sono all'ordine della settimana se non addirittura della giornata in alcuni periodi, e di certo nessuno manca all'appello per godere di una celebrazione e dei frutti del lavoro proprio e dei propri confratelli e consorelle.

Ma come può una popolazione nomade permettersi questo stile di vita, e cosa può portare così tanti denari da stare al passo?

La risposta pare risiede nell'abilità di questa popolazione di trovare svago anche nel mestiere, niente meno che rendendo ciò che fanno fra le loro tende disponibile anche per chi viene da fuori!

È infatti oramai risaputo che al sostare di una carovana file e file di persone in ogni regno si cimentano per ammirare e provare con mano una cultura per loro così esotica, affascinante e ricca di storie da ascoltare.

Mastri giostrai, cartomanti, mangiafuoco, saltimbanchi ed ogni altro genere di intrattenimento

giungono insieme ai carrozzoni, portando allegria e rendendo ricchi di un'esperienza alcuni e di soldi gli altri.

Ogni famiglia della carovana porge il suo piccolo o grande contributo agli spettacoli allestendo una bancarella che come un'attività di famiglia offre un'esibizione od un gioco unico, fra cui possiamo elencare quelli che pur non essendo gli unici, restano i più celebri:

PIÑATA

Forse il più celebre fra tutti i giochi, questo divertente passatempo apprezzato da grandi e piccini consiste nel mettere a disposizione vari contenitori fra otri, casse e quant'altro suddivisi in categorie di prezzo dove quattro contendenti dopo aver fatto la loro scelta e versato la somma saranno bendati e forniti di mazze per darsi alla pazza gioia mentre un djinari si diventerà a cambiare di posizione ed altezza il contenitore sospeso da un'asta.

C'è chi si diverte troppo e a volte sono accaduti incidenti di percorso, ma il bicchiere mezzo pieno della questione è che lo diventa del tutto quando si beve per far passare il dolore!

Fra i premi è possibile in base alla categoria trovare gioielli, cibo secco, addirittura denari di altre regioni e prodotti tipici se è in corso una specifica ricorrenza, ma non meno volte viene riempito di prodotti "esotici" che aiutano a gonfiare le tasche della famiglia.



TIRO AL BLANCO

I più temerari che si prodigano in questa sfida di destrezza vengono armati di coltelli, asce da lancio, archi, balestre, palle di cannone, gatti o pantegane rabbiose e posti dietro un banco oltre il quale dovranno lanciare per abbattere il maggior numero di bersagli in un numero di tentativi.

Seguendo solitamente la regola degli 8 bersagli per 3 tentativi, il vittorioso può ricevere un monte premi in denaro, un gioiello od un ninnolo di sorta, e non è tutto: Mentre lo sfidante avrà le sue armi in mano, simpatici musicisti gli ronzeranno attorno, sia mai che la sfida non sembri abbastanza impegnativa!

Per i meno coraggiosi, i tristi ed i pensionati esiste invece il tiro de bolos, dove i giocatori vengono posti di fronte ad un percorso di 15 metri quanto meno uniforme possibile dove culmineranno dei birilli, solitamente una decina, col semplice obiettivo di abbatterne il più possibile con il numero limitato di sferette che viene dato a disposizione.

Una regola nascosta per gaudio non avverte che alcuni dei birilli potrebbero essere fissati al suolo, ma è un dettaglio trascurabile!

GIOSTRA DJINARA

Una grande e celebre giostra che canzona e prende in giro il mondo classico e le decantate sfide cavalleresche, fatto soprattutto per concludersi in una fragorosa risata. Mentre al pubblico verrà narrata una storia di circostanza che ha scaturito l'alterco fra i due fantomatici cavalieri, due squadre composte da due persone ciascuna si prepareranno per far sì che una svolga il ruolo di uomo d'onore e l'altro da suo fido destriero, che dovrà accoglierlo sulla sua groppa.

Agguerriti ed armati di apposite staffe attutite da una punta morbida, invece di risolvere il tenzone nel sangue proprio i due sfidanti dovranno rompere e riversare le viscere fatte di monete, cibo ed altri premi di una botte centrale!

LETTURA DEL FUTURO

In un banchetto addobbato con tipici ricami Djinari, incensi e profumi vari, qualcuno si improvvisa Sciamano del futuro, può leggere la mano, le carte, le stelle e darti informazioni sul futuro. La veridicità di tali informazioni sono a discrezione del partecipante. Lo Sciamano potrebbe approfittarne per vendere i propri prodotti miracolosi.

Chi non ha mai sognato di avere risposte sul proprio futuro, magari per una questione sentimentale, lavorativa od altre faccende all'apparenza frivole ma capaci di prendere ogni attenzione e pensiero?

Fra i tendoni colmi d'incenso ed acchiappasogni djinari si annidano stregoni, mistici e sciamani che con le loro vie misteriose ti daranno la risposta tanto agognata...al giusto compenso.

Chi si appella alle carte, chi alle rune, chi è capace di interpretare le stelle e a chi è sufficiente un palmo della mano, milioni sono i modi per le altrettante domande che questi artisti ricevono puntualmente durante ogni sosta.

La veridicità è a discrezione dell'ascoltatore, ma talvolta inquietanti coincidenze si sono palesate all'avvertimento di un presagio di uno sciamano djinari, e per questo è sempre buona cosa alleggerirsi di qualche moneta in cambio di un feticcio od un portafortuna che sappia difendere da tali sfortunate occorrenze.



MUSICA E ALTRO

Tanti altri degni di menzione sono i giochi e le attività delle carovane, e quando non c'è il talento per cimentarsi nell'imparare a svolgere uno di essi un dji ha sempre l'alternativa delle attività di bancarella, dove grazie alla natura giramondo può accumulare oggetti, simboli ed altri prodotti provenienti da culture e popolazioni lontane provenienti da ogni angolo del pianeta, e non meno è anche la fama degli stessi prodotti djinari fra cui spicca il famoso distillato che da loro prende il nome, il **DJINN**!

Molte ricette arricchiscono questo semplice quanto pregiato liquore con zuccheri, acqua, succo di limone o di altri frutti, ma come la leggenda racconta esistono ricette del djinn tanti quanti sono i granelli di vetro di Glassea, poiché ogni famiglia nasconde avidamente la sua piccola variazione e ricetta personale fra le proprie eredità.

Ma l'elemento più importante ed il vero padrone della festa è l'enorme tendone circense che sfoggia la sua maestosità emergendo fra le bancarelle che, piccole al suo cospetto, lo circondano e gli cedono il posto d'onore della festa, cioè al centro: Fra i pregiati drappi ogni magia si realizza, da quella letterale a quella figurata ed artistica grazie ad esibizioni di funamboli, circensi, uomini di spettacolo d'ogni sorta ma soprattutto con l'intervento dei djinari xanti che col proprio dono innato sono capaci di controllare le magibelve motivo di terrore e visibilio agli occhi del pubblico, che non per questo non manca di riempire i posti e godersi un impareggiabile spettacolo!

Altra componente importante della cultura djinari risiede nella loro identità musicale, e non a caso musica può essere udita in qualsiasi momento di svago del dì sia fra le carovane in viaggio che durante le soste.

Liuti, chitarre, arpe e violini fanno la maggiore nelle composizioni ritmiche di questo popolo, che oltre l'arte trova la sua utilità per dare il passo durante gli allestimenti di stazionamento.

Spesso alle canzoni si radunano folle con cui le giornate prima della corica si concludono con ballate fra djinari ed il pubblico, ricorrenza usata anche per socializzare in modo più diretto, trovare amori e magari accogliere nuovi fratelli e sorelle.

In circostanze come queste non possono mancare i cantaballe, che non per professione ma per diletto narrano storie, miti e leggende vere o presunte su viaggi, avvistamenti o profezie che fra una risata ed un bicchiere di liquore si diluiscono molte più verità di quanto si possa immaginare.

UN PROVERBIO DICE CHE

Se chiederai a tre djinari una domanda, aspettati di ricevere altrettante diverse risposte alla medesima

ABBIGLIAMENTO

Un popolo così festoso che trova il proprio ambiente col pubblico non può che rispecchiare tale anima con degli abiti appropriatamente sgargianti e gioviali. Direttamente dalla tradizione xanta, molti abiti femminili si distinguono fra gonne lunghe, rivettate, stratificate e voluminose, foulard, bluse, scialle e corsetti, e soprattutto per ogni occasione importante gioielli e preziosi di famiglia.



La moda maschile è invece composta da larghi pantaloni areati e leggeri, gilet o camicie colorate, copricapi d'ogni sorta e cappe esuberanti dai motivi ricamati.



LA CORTE DEI MIRACOLI

I djinari appaiono innocui e talvolta indifesi, ma dai primi tentativi di furto o d'assalto iniziarono a spargersi voci su come ogni malintenzionato che abbia provato a nuocere una comunità delle carovane abbia incontrato una sorte ignota, sparendo come per miracolo.

Privi di una milizia ufficiale od un corpo di guardia, le corti di miracoli costituiscono la principale forma di protettorato della propria popolazione, e non solo.

Una rete di cui la gente comune ignora la vastità, i membri di una corte dei miracoli viaggiano in incognito all'interno di carovane già stabilite e talvolta ne costituiscono interamente una unicamente loro pronta ad appostarsi poco fuori i campi dei loro confratelli circensi, vegliando come un'ombra che si proietta più grande quanto più la luce si avvicina nel fallimentare tentativo di portare chiarezza dietro questa organizzazione.

Il nome della corte dei miracoli ha più origini, ed oltre che quello che fa sparire i problemi come per magia, il titolo deriva anche dall'usanza di alcuni membri di guadagnarsi moneta in modo alternativo tramite alter ego di persone invalide, malate od invalidi di guerra che all'imbrunire si curano di ogni male come per miracolo per tornare ai propri rifugi.

Altra origine è da attribuirsi al miracolo di dare a fuggitivi, ladri e criminali la possibilità di una seconda vita fra le schiere della rete, che all'accettarne il reclutamento farà sparire ogni traccia e voce sul malvivente adesso ripulito dei suoi misfatti.

I servigi della corte si estendono anche a clienti esterni al popolo djinario, e contrapposta all'"ufficiale" professione di protettori non sono raramente commissionati furti, estorsioni, rapimenti ed addirittura delitti. Tali servizi sono spesso richiesti da famiglie povere quanto ricche, la cui esistenza della corte si estende dalle parole del jorobado, figura incaricata di mettersi in contatto col cliente e di fungere da mediatore fra egli e gli alti ranghi, incorruttibile figura che si mangerebbe la lingua piuttosto che vendere i suoi confratelli in caso di cattura il cui nome deriva dalla finta gobbaggine od altra deformazione che spaccia per far riconoscere la sua presenza a chi è interessato.

Le informazioni e lo spionaggio fanno parte dell'ambiente della corte, ed uno dei segreti è che le piazze di sosta djinare possono alternativamente venir pagate da simili servigi al posto del solito denaro.

La complessa rete viene governata dalla figura a capo detta "RE STRACCIONE", che ha fra i vari compiti quello di sondare il passato dei membri della propria carovana per assicurarsi la mancata presenza di spie nemiche o di portatori di guai.

RELIGIONE

Il culto djinari ha origine dalle leggende xante e si incentra sulla preghiera e venerazione dei draghi, che nel loro contesto trovano un nuovo dominio e significato con cui assistono il popolo dji nella vita quotidiana accompagnandolo in ogni momento, banale o significativo che sia:

IL DRAGO DELLA MORTE

IL DRAGO DELLA VITA

IL DRAGO DELLA PIOGGIA

IL DRAGO DELLA FERTILITÀ

IL DRAGO DEL RINNOVO

IL TRICKSTER TORVOSH

L'intruso di questo pantheon, Torvosh, svolge in realtà un importante ruolo antagonista all'interno della religione dei djinari.

Mutaforma dal carattere malandrino, il trickster è il principale responsabile di malefatte e sventure, raccolti poco fruttuosi e morti improvvise, tra alcuni addirittura additato come responsabile della Grande Privazione e da tutti bersaglio di insulti, imprecazioni e bestemmie.

La fine della vita terrena è un momento importante all'interno delle carovane, e secondo la filosofia djinari chi passa a miglior vita non dovrebbe lasciare le proprie spoglie e famiglia fra le lacrime ed il pianto, ma da un'ultima grande festa in suo onore. Per questo motivo allo spegnersi di una vita ed un breve ma sentito momento di condoglianze, avviene la ricorrenza della "FESTA DELLA MORTE".

Il concetto di messa funebre è totalmente ribaltato, dove si festeggia quel che è stato della persona deceduta, della sua vita e dei suoi successi, con un immancabile discorso finale.

Durante tale celebrazione i membri si tinteggiano il volto di bianco e di nero per richiamare la figura di un teschio, adornato da altre pitture decorative lungo la faccia di variopinti colori, che nella loro tradizione che ha questo speciale legame col concetto della morte è un simbolo di commemorazione, fortuna per i viventi e di buon auspicio nell'andare oltre per chi non c'è più.

Dove molti popoli vedono tristezza e cordoglio, nella Festa della Morte si balla, mangia e beve fino all'alba, gesto plateale ma essenziale per il quale si vocifera che al momento del sonno il defunto giungerà dai sogni dei festosi per un'ultima chiacchierata, una bevuta onirica ed un ultimo saluto.



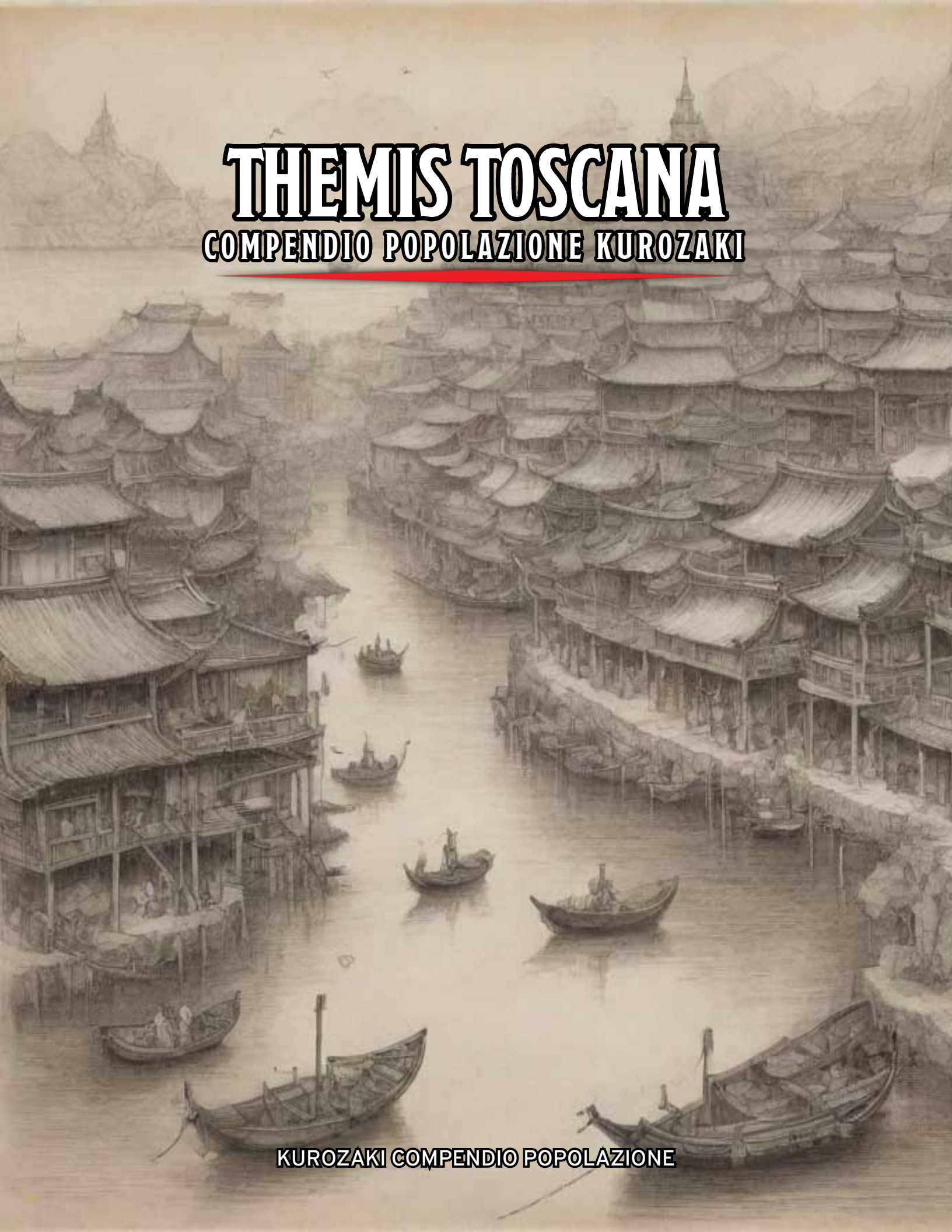
POSIZIONE NELLA GUERRA

Il popolo djinari aborrisce l'idea di un rapporto conflittuale con qualsivoglia popolo nella vece della loro natura sociale e del fatto che è proprio il rapporto con essi ciò che sostiene il loro stile di vita, e per questo motivo la loro posizione rimane da sempre avversa all'idea di prendere una parte nei teatri di guerra e conflitto.

Tale posizione è favorita dal fatto che non essendo un popolo riconosciuto dagli imperi, questi ultimi tendono a non porre troppe pressioni ai djinari che trovano molta più utilità nella propria neutralità, anche se non sono mancati alcuni tentativi di imbuonirsi da parte di altri governi.

Ciononostante la loro posizione sui Pallidi ha portato alcune culture a disprezzarli in quanto la maggior parte dei djinari vedono i pallidi uomini come patetiche vittime di loro stessi, nell'aver teso la mano troppo in là senza rendersi conto del pericolo.

Anche fra i dji non manca chi li incolpa della perdita di Xantia, e c'è invece chi li ringrazia per la nuova vita. In ogni caso, dato il loro animo, sono più quelli che li accolgono rispetto a chi li ripudia.



THEMIS TOSCANA

COMPENDIO POPOLAZIONE KUROZAKI

KUROZAKI COMPENDIO POPOLAZIONE

KUROZAKI



INFO

I Kurozaki sono situati nel continente di Shinokai.

Emerso nell'estremo sud ovest dai grandi maremoti scatenati dalla Grande Privazione, distante di migliaia di correnti oceaniche e circondata dalle imperdonabili burrasche marine, tsunami e maelstrom che fanno scempio di coloni ed invasori, spicca fra le tempeste l'aspra Shinokai.

Da secoli considerata inospitale, il mondo si ricredette quando durante una spedizione di cacciatori dell'Orda rintracciò un flusso di correnti che facendo

breccia tra le risacche e le violente maree garantiva uno sbocco sicuro per le navi.

Scoprendo un paradiso terrestre che si faceva fortezza dell'inferno, coloro che rimasero rapiti da questo luogo disertarono la causa per colonizzare questa terra rigogliosamente fertile ed intonsa di ogni intervento umano, dando vita alla cultura Kurozaki.

Eppure ciò non fu sufficiente e lo spettro di una guerra lontana da quella consumatasi nel resto delle nazioni ma non meno brutale si estese per l'intero Shinokai, destinando ad affogare nel sangue e nelle viscere di un odio mai concluso migliaia di vite.

TERRITORI

L'isola di Shinokai ha una caratteristica conformazione biforcata da alcuni descritta come una mezzaluna, frattura che i due schieramenti kurozaki hanno usato per stabilire i propri confini dopo decenni di dispute e conflitti per conquistarne i rispettivi territori odierni.

Ad oggi quindi, sebbene provenienti dalla stessa origine, i due territori sono considerati politicamente distinti con capitali e villaggi che non rispondono alle leggi dell'altra estremità.

SHIROZAWA, CAPITALE COSTIERA

La capitale dei progressisti risulta il luogo di maggior importanza per questa cultura, interfacciandosi al resto del mondo come riferimento principale per fare da tramite fra i kurozaki e le restanti nazioni.

Edificata sulle rive della costa baciata dalla Odayaka, l'unica corrente oceanica che permette l'accesso all'isola, Shirozawa è di fatto il principale ed unico fulcro marittimo del continente, occupandosi delle attività di pesca che sostentano tutta la porzione settentrionale dell'isola e non di meno amministrandone l'accesso e l'affluenza delle rotte.

Investendo grandi capitali per renderla il volto del continente alle popolazioni d'oltremare, Shirozawa gode di numerose forme di benessere ed attività mirate all'incremento del turismo, dando il benvenuto a grandi personalità da tutto il globo per visitare queste misteriose terre.

Oltre i distretti ludici e di piacere, la capitale vanta il traguardo del tempio del culto draconico considerato più bello nel nuovo mondo, Long Feng, gestito e difeso da un ristretto ordine monastico e guerriero nonché meta di pellegrinaggio per credenti da tutto il globo.

Sulla cima dell'ordine il Priore viene eletto con la carica a vita fra i monaci per governare sulla capitale e l'intera porzione settentrionale.



NOBUSHI, CAPITALE FORTIFICATA

Fra i territori dei conservatori nella biforcazione meridionale di Shinokai, meno edificati ed abitati per la maggior parte da villaggi isolati separati da fitte foreste, una delle poche piane fra le irte montagne ha concesso la costruzione della capitale kurozaki di Nobushi.

Istituita lungo le coste di alti scogli che fungono da naturale barriera contro le onde anomale di quel nefasto oceano, Nobushi si presenta come la più vasta per superficie e popolazione dell'intero meridione.

Molto meno attiva della sua controparte per le politiche apertamente ostili verso le popolazioni straniere, la capitale ha subito una crescita soprattutto nel campo bellico e nella costruzione di difese con la concezione di venir riconvertita in una fortezza in caso di invasione od attacco da parte di forze esterne, motivo per cui la cultura militare del luogo risulta anche più avanzata.

Denominata dai pochi avventurieri che hanno avuto il permesso di visitarla o l'ardire di infiltrarsi ed uscire vivi come **"LA CITTÀ DAI MILLE TEMPLI"**, Nobushi distingue i propri distretti e vie prendendo come riferimento i numerosissimi santuari dedicati alle altrettante figure divine su cui trova fondamento la loro fede, nonché quella originale dei kurozaki prima della scissione.

Dalla capitale provengono gli **HITOKIRI**, formidabili quanto sanguinolenti spadaccini e strateghi addestrati e dispiegati come unità speciali nella conduzione di battaglie o di operazioni considerate delicate, dando loro accesso ad una nomina che permette il completo infrangimento delle regole in tutta Shinokai se ciò permette il successo della missione.

Quando non dispiegati, gli hitokiri fungono anche da principali guardie del corpo della coalizione di Clan che servono la corona imperiale su cui si basa l'attuale governo kurozaki del sud.

CULTURA E RELIGIONE

DALLE ORIGINI ALLA DIVISIONE

Durante le ordalie e le condanne ai Pallidi avvenute dopo il summit dei principali regni attorno al 1050, il popolo dell'Orda divenne il principale strumento e braccio della morte delle grandi persecuzioni.

Mettendo in rassegna l'intero mondo conosciuto, la grande caccia fece loro raggiungere isole e territori emersi dopo la Grande Privazione.

In particolare, l'Orda fece la scoperta di una grande isola dalle terre non reclamate, fertile ed abbondante nei suoi frutti e spazi, ed un nutrito numero prese la decisione di rinunciare alla missione e di divenire la prima generazione di coloni di quella nuova fetta di mondo.

L'espansione ed edificazione del popolo fu rapida e nell'arco di pochi secoli furono in grado di stabilirsi nel territorio, e mentre l'identità culturale dell'Orda era ancora forte, iniziarono nella loro nuova pace a rinascere anche nell'ambito identitario, incontaminato da altri incontri ed influenze poiché isolati, così come dialetti ed un vernacolo progressivamente più distante dalla radice originale.

Per molte decadi le cose si svilupparono in un andamento lento ma stabile, e la parola **ISHI-JIANTETSU** (identità di ferro) apparve nel vocabolario come termine per rafforzare con orgoglio la propria identità culturale che, pur neonata, era oggetto di grande sentimento e moti ideologici che contribuirono a distaccarsi dalle radici dell'Orda.

Tuttavia nonostante ciò, quando nei secoli le influenze commerciali iniziarono a fare il loro ingresso e a raggiungere anche le terre più remote grazie alle attività mercantili, due principali gruppi ideologici nacquero sulla base della propria identità, uno accogliendo i primi veri visitatori e relatori d'oltremare, e l'altro ripudiandoli e vedendo gli 'esterni' come una presenza non gradita ed inferiore in maniera non dissimile dalla mentalità dell'Orda che li spinse ad escludere dal khanato i membri non etnicamente loro.

L'identità di ferro fratturò in due il paese ironicamente come la stessa isola in cui nacque, e numerosi contenziosi portarono contemporaneamente sia all'elezione di potenti che diedero vita ai primi clan sia ad una serie di dinamiche che si concluse con un inasprimento crescente, che sfociò in una serie di guerriglie, politiche razziali e torti da parte dei vari clan che generarono rivalità storiche.

I **CONSERVATORI** guardarono i loro simili generare proli e nuove generazioni con i commercianti e visitatori stranieri, motivo per cui li ribattezzarono dispregiativamente **HINUDAN** (cani imbastarditi) e si stabilirono a sud, lontani dalla costa più agevole per i commerci a rimarcare la propria volontà.

I **PROGRESSISTI**, i più feriti dalle guerre dei clan che assistettero alle rivisitate strategie di battaglia non convenzionale, imboscate, torture ed esposizioni pubbliche delle salme in picche e corde da cappio fuori dalle mura nemiche, ribattezzarono quei barbari **OKUSHOURÈN** (orchi sanguinari), e si rifugiarono a nord dove grazie al commercio poterono contare su relazioni pubbliche che permisero loro difese e tutele da futuri attacchi.

Pur essendo termini dispregiativi, l'insaputa dei visitatori ha fatto sì che i due vocaboli si diffondessero oltremare come identificativi delle due subculture.

A conti fatti le guerre dei clan avevano portato alla morte una gran fetta della popolazione totale, motivo per cui nonostante l'odio reciproco fu sancito un patto siglato col sangue per dichiarare una reciproca non belligeranza.



LA SOCIETÀ FRATTURATA

La società dell'isola è ad oggi strettamente divisa in due, con visioni religiose, politiche e soprattutto relazionali completamente diverse fra loro:

I *progressisti* accolgono i visitatori d'oltremare e sono per questo motivo la parte dell'isola con cui il resto del mondo interagisce maggiormente e che meglio conosce. La cultura esotica e le terre dotate di una bellezza unica hanno arricchito fortemente il concetto di turismo, rendendole accoglienti terre di lusso e meta per molti notabili del mondo.

I secoli di apertura hanno permesso numerosi scambi etnici che hanno dato vita ad una società che pur rispettando i canoni dello ishi-jiantetsu permette matrimoni e progenie con gli stranieri, tanto da consentire posizioni di rilievo fra consiglieri, notai, ecc. anche per chi viene dall'estero purché dotto della loro lingua.

Hanno abbracciato il culto dei draghi che ad oggi risulta la loro religione di stato, cosa che ha dato vita ad una politica su una base sacerdotale.

Tuttavia non è tutto oro ciò che luccica e ciò vale anche per questa società in cui si insidia ancora un subdolo senso di disparità fra i nativi e non, creando trattamenti ben diversi con i turisti e chi decide di stanziarsi da fuori.

Le relazioni con gli imperi che sancirono l'inizio della caccia ai Pallidi ha lasciato un'impronta nella società degli isolani del nord in cui è rafforzata l'ostilità nei loro confronti, tuttavia alcuni dei prigionieri portati dai tempi dell'Orda che trovarono modi per rimanere nell'isola nascondendosi e venendo riscovati poco dopo vennero 'reintegrati' come pariah destinati ai lavori più umili, servili e degradanti, riuscendo nel tempo a migliorare la loro posizione e divenire una casta povera, ma accettata.

Non sono rare menzioni dei Pallidi e di figure che in via eccezionale si sono distinte e rese note fra le caste guerriere o sacerdotali, e paradossalmente questa cultura ad oggi è l'unica che li riconosce come cittadini, quindi legalmente idonei ad abitare nei ghetti appositi.

Ciò non toglie che la percezione comune resta invariata anche a livello culturale, dove nei teatri e nelle opere, mezzo ed evento sociale più grande e di risonanza dell'isola, Il Pallido è sempre rappresentato come una parodia di un servo goffo, ignorante e barbarico, o come un mostro destinato alla lama dell'eroe di turno.

I kurozaki del sud, d'altro canto, abbracciano un dettame estremamente isolato e rigido della medesima cultura d'origine, rispecchiando la discendenza dall'Orda da cui hanno ereditato molte usanze, ereditando e reinterpretando in particolare l'identità di ferro sotto una serie di codici di condotta e disciplina chiamata **JIEDÀO**.

Il popolo di isolani del sud è governato sotto un dettame imperiale, sotto quale i clan mettono al servizio della corona i propri nobili per avvicinarsi alla corte, avanzando particolarmente nella classe guerriera che è la più rinomata ed influente.

Estremamente xenofobi, i rapporti con l'estero sono presso modo nulli, ma il numero ridotto permette ancora loro un autosostentamento funzionale.

Le regole sui matrimoni sono strette, e negli annali ben pochi sono stati quelli concessi fra un isolano del sud ed una persona di una diversa razza o cultura.

L'identità religiosa trova un fondamento nelle origini dell'Orda, e la scomparsa dei draghi dal mondo è stata da loro interpretata come invece come un cambio del proprio modo di manifestarsi, concedendo la propria essenza a tutto ciò che compone l'esistenza e perciò rendendo ogni cosa pregna della loro energia, motivo per cui essi credono che i draghi si siano frammentati in divinità numerose e siano ovunque ed in ogni cosa, fondando così una religione di stampo animista.

I secoli non hanno ad oggi cambiato quella che è la loro visione sui Pallidi, ancora considerati animali e non riconosciuti come persone, presso modo uccisi sul posto spesso con ricorrenze pubbliche.

ABBIGLIAMENTO

Nonostante la divisione adesso secolare, l'appartenenza alla medesima origine è visibile in questo popolo tanto prono ad antagonizzarsi in molteplici aspetti, ma in particolar modo ciò è visibile soprattutto nel vestiario.

Unendo tradizione e praticità, le sete ricavate dalle peculiari forme di vita esclusive dell'isola risultano essere un pregiato materiale che se all'estero è considerata una merce rara, a Shinokai costituisce la principale materia prima usata nell'orditura e composizione di vestiti considerati esotici da molti esteri, poiché utilizzano stilemi e regole caratteristiche.

Partendo spesso da un singolo pezzo di stoffa ripiegata in modi e tecniche sulla quale si differenziano i vari tipi di abito, molti kurozaki prediligono l'uso di lunghe toghe dalle ampie maniche spesso composti da un singolo pezzo, dai colori variopinti e talvolta con motivi che raffigurano il mare o vari paesaggi del territorio locale. Più generalmente, il clima prettamente costiero favorisce l'uso di vesti dalle ampie misure, di gonne a pieghe per ambo i sessi e l'uso di fasce.



La particolarità dei costumi kurozaki è altresì visibile nella logica dietro la struttura di armature e protezioni nel campo bellico e della difesa personale, dove le particolari esigenze e la qualità dei materiali presenti sull'isola ha fatto sì che l'ingegno kurozaki e l'influenza del Khanato dessero vita a corazze e garments con un'identità stilistica peculiare ed una praticità ottimale per muoversi nei terreni difficili delle fitte foreste, mirando soprattutto all'uso di lamelle e stringhe in cuoio e fibre.



POSIZIONI SULLA GUERRA

Al tempo della grande guerra corporativa i progressisti intercedettero a favore della compagnia marittima per la posizione geografica dell'isola, estremamente lontana da ogni altra costa conosciuta.

Gli isolani del sud non mostrarono appoggio verso alcuna bandiera, anche se voci parlarono di membri dalla peculiare cadenza ed armature fare la propria comparsa fra le terre, a servizio come mercenari dalle armi e tecniche mai viste prima, forse per scappare dalla propria crudele terra natia e trovando spazio nascondendosi sottocoperta.

L'attuale Khanato di Kurthor-khan disprezza pubblicamente gli isolani di ambedue le fasce ricordando con sprezzo e disonore l'insubordinazione attuata secoli addietro, tanto che non sono noti commerci e scambi culturali fra essi e gli Hinudàn, l'unica fetta di popolazione ufficialmente riconosciuta come impero.

Gli Okushòurén, d'altro canto, non godendo della stessa posizione di potere non sono ad oggi considerati dall'atlante geopolitico una nazione, e numerosi sono stati i tentativi degli isolani del nord di fare leva su ciò per decimarli poiché privi di diritti umani e confini che se attaccati avrebbero fatto scattare movimenti politici, e talvolta alcune nazioni hanno negli anni prestato appoggio con piccole squadriglie per operazioni in incognito, tuttavia ogni tentata resistenza è stata prontamente accolta e trucidata.

Ad oggi i Kurozaki della Shinokai settentrionale hanno dichiarato intenti pacifici verso entrambi gli schieramenti della Guerra dell'Odio, tentando di apporre un'influenza pacifica per mediare condizioni vantaggiose tramite i propri ambasciatori.

Voci dicono di come i Kurozaki meridionali, che non hanno ufficialmente espresso una posizione, stiano intrattenendo rapporti con Torrescura per un'inaspettata forma di alleanza basata su accordi di schieramento con questi ultimi per appoggiarli durante una guerra futura per cercare di riprendersi i territori della Shinokai settentrionale e conquistarla definitivamente, donando in cambio hitokiri e truppe mercenarie.

THEMIS TOSCANA

COMPENDIO POPOLAZIONE DEI PALLIDI



PALLIDI COMPENDIO POPOLAZIONE

I PALLIDI



INFO

Le algide lande ghiacciate dell'alta Vèsprakar sono il luogo più inhospitale plasmato dai cataclismi, le cui condizioni al limite della vita lasciano spazio a distese morte, abbracciate soltanto da bufere e tempeste perigliose.

Una terra martoriata a tal punto non potrebbe essere chiamata casa da nessuno, ma la condanna dei regni al

popolo responsabile della Grande Privazione non avrebbe potuto optare per un luogo migliore, trasformando la glaciale regione in un luogo di esilio ed eterna prigionia.

Dalle colpe dei loro avi, i Pallidi un tempo padroni della pangea sono adesso confinati ed odiati, condannati a condurre una grama esistenza nel nuovo mondo che hanno creato.

TERRITORI

Quello dei Pallidi è un popolo destinato a non avere dimora, costretti a chiamare con sprezzo tale una terra mortale, ma non per tutti è stato così.

Durante gli anni della caccia dell'Orda contro i Pallidi ricordata come la **PIAGA DEL LUTTO**, mentre la stragrande maggioranza venne incatenata e destinata al gelo o ad una sentenza sommaria, alcuni gruppi minori di individui furono in grado di ritrovare la libertà e di scappare dalla sentenza che i grandi regni avevano attribuito loro, celandosi in luoghi remoti e creando i primi clan dei Pallidi, differenziati per usi, costumi, ma soprattutto per la loro considerazione verso ciò che viene recriminato loro.

VESPERA, MONUMENTO DELLA TEMPERANZA

Trascinati oltre i confini della Vèsprakar centrale delineati da Khatun, i condannati dai regni si trovarono d'innanzi ad un deserto di gelo e carcasse abitato solamente dalle magibelve che il Khanato introduceva come pena ulteriore al tormento che i Pallidi dovevano vivere ed imprimere nelle loro carni e menti.

Spostandosi sempre più a nord per scampare alle persecuzioni dell'Orda, i superstiti raccolsero le forze rimaste per scavare inizialmente a mani nude ed in seguito con gli umili strumenti che riuscivano a creare con le risorse del territorio, delineando una zona determinati a rendere un rifugio verso le intemperie ed i pericoli.

Inizialmente eretta da rifugi di blocchi di neve pressata e palizzate ricavate dalla rara vegetazione locale come mura, nei secoli l'arrivo di numeri sempre maggiori di prigionieri e la domestichezza di un ambiente sempre più familiare permise una serie di miglioramenti, lentamente sostituendo la neve alla pietra ed il cordame e sfruttando le conoscenze acquisite dalla dispersione del calore e dall'ingegneria architettonica incentrata sul suo contenimento per dare vita a zone calde, trasformando negli anni un luogo di desolazione in un lascito della loro resistenza al tempo.

La vita a Vespera si basa sui fondamenti della sopravvivenza, priva di una vera gerarchia il cui però insieme di abitanti viene equamente spartito fra cacciatori, manutentori, raccoglitori ed altri ruoli essenziali a raggiungere l'indomani meno deperiti del giorno prima, o quanto meno non ulteriormente.

Nonostante i miglioramenti anche dal punto di vista difensivo, l'insediamento non è che poco più che un rifugio destinato alla balia delle difficoltà del Pallido Regno, dove l'umidità che dona un'acqua bevibile è la stessa che grava sulle ferite ed infezioni, e le magibelve

che sono divenute una fonte di cibo essenziale insieme alla carne ittica sono anche la principale causa di morte fra i Pallidi che abitano la landa.

L'esistenza di Vespera è nota al Khanato, che pur non reputandola una minaccia ne osserva gli avanzamenti per impedire che la vita dei penitenti si faccia troppo agiata, o addirittura che tornino lentamente ai loro precedenti fasti.



CARMILLA, DISTRETTO DELLE OMBRE

Dopo gli avvenimenti che portarono allo scoppio della Guerra dell'Odio, i Domini di Torrescura tesero la propria mano ai prigionieri del Pallido Regno donando loro l'opportunità di riscattarsi e gettare alle spalle il proprio passato espiando la loro colpa arruolandosi tra le fila del Dominus, ricevendo in cambio un nuovo posto da poter chiamare casa in un'accezione veritiera.

Coloro che accettarono furono recuperati da una serie di operazioni in incognito dell'Alta Marea per conto di Torrescura, sbarcando sulle coste di Torrescura per venir accolti da un territorio che, dopo secoli, fu il primo a non marchiarli come responsabili.

Tramite l'abrogazione della pena dei Pallidi nei territori dell'Impero, vennero concessi loro diritti per l'integrazione fra i popoli sotto l'ombra di Terminabris ed un vasto perimetro edificabile.

Se alcuni optarono per spostarsi nelle svariate città di Torrescura, la stragrande maggioranza accolse il dono del Dominus e portò alla luce la cittadina di Carmilla, ribattezzata il Distretto delle Ombre per la posizione geografica a ridosso di una montagna che ostacola il passaggio dei raggi solari.

A scapito del nome, la città dei Pallidi che segue alcuni stilemi dell'architettura torrescuriana si presenta vivida di colori, soprattutto donati dalle immense ed artisticamente intricate vetrate dalle molteplici raffigurazioni celebrative e dalle numerose sfaccettature cromatiche.

Gotica ed opulente, Carmilla è un gioiello dell'arte ostentata forse proprio a causa dei secoli vissuti nella miseria, dove ogni rivetto e merlatura quasi decadente è cesellato con la massima attenzione per omettere anche il minimo difetto.

La città si fa vanto delle proprie opere artistiche, formando contemplatori dell'estetismo da cui derivano anche i principali prodotti d'importazione, quindi la principale fonte di guadagno.

La diffidenza verso le altre razze, seppur presente dato i trascorsi, è lentamente sfumata in un innocuo senso di superiorità che contraddistingue molti degli abitanti di Carmilla, che tuttavia aprono le porte anche agli altri abitanti dei Domini che sono presenti in numeri minori, ed hanno garantito accesso ai medesimi diritti della specie fondatrice.



IKHATUMBA, DELLE PALLIDE TRIBÙ

Durante la Piaga del Lutto, gli ingenti numeri di prigionieri spesso fatti marciare a ritmo delle trafilie di carovane o stivati in anguste navi strighiere hanno concesso a pochi fortunati un'occasione per liberarsi e far perdere le proprie tracce fra le numerose isole meno o per nulla popolate sparse per il nuovo mondo, la cui unica alternativa alla morte od allo scempio della propria libertà era di ricominciare da capo radunandosi in nuove società.

Nel selvaggio continente di Nivorja ancora oggi per lo più avvolto dal mistero e quasi completamente inesplorato, sorge il più grande insediamento tribale che i Pallidi liberati abbiano mai edificato, Ikhatumba.

Sopravvissuti all'ambiente unico ospitante pericoli e mostruosità del tutto ignote al resto delle terre emerse, il villaggio è visibile alle coste a ponente, dando il benvenuto agli esploratori ed avventurieri che intendono studiare da vicino il fascino mortale di Nivorja.

Per lo più costituito da palafitte e pontili che assicurano una distanza dalle cristalline quanto insidiose acque, Ikhatumba si estende fino all'entroterra dove la fitta vegetazione ne cela la reale vastità, che a dispetto delle

apparenze non è meno estesa di alcune città minori dei regni più avanzati.

Prettamente dediti alla sopravvivenza, i Pallidi locali hanno una concezione inaspettatamente estesa del commercio e conoscono bene quanto valore possa ottenere un prodotto dell'isola meno esplorata del nuovo mondo, motivo per cui l'accoglienza dei visitatori è pareggiata da un attivo commercio marittimo, nonostante la popolazione stabile sia presso modo composta unicamente dai suoi abitanti originari e solo poche decine di altre razze eterogenee.

L'esistenza di Ikhatumba è oramai nota ai regni, e nonostante alcuni tentativi d'assalto da parte di essi per riconsegnare gli abitanti al Pallido Regno, nessuno è andato a buon fine a causa della poca conoscenza delle acque che accerchiano il continente e dell'entroterra in cui gli agguati si facevano facili e mortali, ripiegando così per un isolamento delle acque territoriali scoraggiando la fuga dei Pallidi da Nivorja.

ALTRE SOCIETÀ

Come accennato, la presenza dei Pallidi nelle terre emerse risulta assai sparsa e poco tracciabile nonostante gli sforzi dei regni principali dai tempi dell'Orda, ed una stima comunemente riconosciuta sospetta che negli angoli ancora difficilmente accessibili per le odierne tecnologie siano insediate centinaia di comunità che nel terrore fanno perdere le proprie tracce e si danno alla macchia, che alcuni attribuiscono come origine ad alcune leggende metropolitane di mostri glabri dal viso perlaceo contrastato da zanne sanguinolente.

Tuttavia altre sono ben note ed in alcune occasioni perfettamente integrate, come nel caso dei ghetti dei Kurozaki settentrionali che, pur confinandoli in spazi obbligati, garantiscono loro una forma minore di diritti e danno loro accesso ai lavori più umili.

Oltre le culture già citate, la società che più di tutti ha permesso un'integrazione dei Pallidi è quella dei Djinari, che ne proteggono l'identità e che sanno essere discreti quando sono consapevoli di star passando in un territorio per loro pericolo, cioè la maggior parte dei casi.

Trattandoli come parte della famiglia, la necessità di non dare nell'occhio li porta a specializzarsi nei lavori meno esposti al pubblico o ad indossare maschere o variopinte pitture per mitigare ogni sospetto.

Altri, tuttavia, decidono di donare le proprie abilità alla
CORTE DEI MIRACOLI.

CULTURA E RELIGIONE

Sebbene oggi siano frastagliati in numerose società, i Pallidi condividono una storia che ha lasciato un'onta mai sanata agli occhi della maggior parte della popolazione.

Il **CONVEGNO DELLE RIMEMBRANZE** riesumò come la Grande Privazione ebbe inizio dai reperti rinvenuti dalla Corporazione dei Virtuosi, rivelando come ai tempi in cui il mondo era congiunto in un'unica, mastodontica pangea il popolo da cui discendettero i Pallidi possedeva conoscenze ed avanzamenti tecnologici impareggiabili e che donarono loro una vita estesa ed una vasta conoscenza delle allora ignote forze arcane governate tramite l'utilizzo del sangue divino del Drago Scyre.

La fame di innovazione, potere e conoscenza iniziò tuttavia ad avvizzire il raziocinio e la moralità dei grandi vertici di quell'impero, tradendo così la fiducia di Scyre e compiendo azioni di cui ancora non si conosce di preciso l'esecuzione portò il Drago tradito ad un grido di sofferenza e ripudio verso il dono che aveva elargito ai mortali, supplica che fu ascoltata da colui che tutto osserva.

Squarciando il cielo e l'universo stesso da Lui creato, la mano di Os sommo Creatore fu catastrofico al punto da rompere la pangea e spingere violentemente le terre risultanti lontano dal sito del contatto, sterminando la quasi totalità della popolazione mondiale e dando vita a secoli di cataclismi, cancellando il mondo per come era conosciuto e costringendo i superstiti a rifugiarsi nel sottosuolo.

Tale evento portò anche a liberare la magia gestita dai draghi nell'aria stessa e a sconvolgere le fondamenta stesse dell'universo creato da OS, con conseguenze ancora sconosciute, ad oggi tale momento viene definito Grande Privazione.

Un odio millenario, è la visione che le culture dei diretti discendenti dei colpevoli in merito a ciò a distinguerli nettamente.



IKORI, PENITENTI DELLE LANDE GELIDE

Gli abitanti di Vespera e degli altri rifugi Pallidi disseminati nel Pallido Regno si identificano nella società Ikori, che più di tutte si addossa le colpe dei propri antenati e si reclude volontariamente all'interno dei gelidi confini.

Vivendo di poche cose e costretti a perdurare alla giornata, la società Ikori specializza i propri Pallidi a compiti incentrati sui vari aspetti della sopravvivenza, potendo concedersi tremendamente poco il lusso di ambire a qualcosa di diverso da cacciatori, pescatori e raccoglitori di risorse.

Privi di una gerarchia piramidale, gli abitanti di Vespera si radunano settimanalmente in appositi seggi per decidere assieme le prossime priorità e le decisioni da compiere per mandare avanti la società, che in alcuni periodi di estrema difficoltà si è trovata obbligata a dover scacciare i membri più deboli o meno produttivi.

Più stabile rispetto ai secoli precedenti, il "regno" di Vespera affronta nell'ultimo mese dell'anno l'avvento del periodo più freddo e spoglio di risorse, costringendolo a barricarsi all'interno della capitale e vivere di sacrifici e di ciò che hanno recuperato e conservato nella restante parte dei mesi.

Abili cacciatori di mostri e cetacei, è usanza comune essiccare buona parte del bottino ed usare con parsimonia il resto, cosa che ha spinto gli Ikori ad una cultura culinaria semplice ed un generale senso di gratificazione verso il poco che possono avere.

A stenti definibile come una religione complessa, gli Ikori compiangono l'atto dei loro antenati e cercano il perdono di Scyre, basando su tale pentimento il loro senso di sacrificio e riluttanza al benessere che molti sentono di non meritare.

Tale mentalità rispecchiata con l'attuazione **RITUALE DELL'ALBA**, rituale a cui tutti i membri maggiorenni della società devono obbligatoriamente prendere parte.

Denudati di ogni straccio e posti di fronte ad un idolo del drago Scyre, i giovani Ikori vengono fatti inginocchiare su un letto di spine e sanguinare con ripetute flagellazioni ed altre tribolazioni, tutto ciò mentre recitano una supplica ed esprimono il dolore del proprio atto al drago ed al Creatore stesso, fino alla perdita dei sensi.



Tale inquietante atto viene compiuto per vivere il dolore inflitto a Scyre e per depurarsi simbolicamente del sangue sporco dei propri antenati, e mentre l'afflitto viene sistemato in un caldo letto e cibato di un cibo nutriente e ricco a base di grasso e uova, la benevolenza del dio decreterà se la penitenza sia stata accettata o meno.

Chi sopravvive al Rituale dell'alba viene considerato puro e le sue pene alleviate, mentre i periti sono condannati alle fauci del drago nello spirito, e quelle degli Ikori nel corpo, per divorarne il peccato.

I fuggitivi non sono affatto ben visti dagli Ikori, e per questo la maggioranza ha respinto od addirittura mostrato un'aperta ostilità verso le navi dell'Alta Marea spedite da Torrescura, tuttavia non tutti gli abitanti di Vespera condividono lo stesso dettame di penitenza.

Fra i martorianti infatti si celano coloro che condividono l'idea della punizione solo nella speranza che ciò non aumenti il già elevato odio ed attenzione nei riguardi dei Pallidi, stesse persone che spesso si presentano alle coste d'attracco con l'idea di formarsi come ambasciatori e mediatori col sogno di arrivare ai vertici del mondo e ritrattare la posizione dei propri simili.

Spesso gli stessi sono seguiti da aspiranti cerusici e future reclute delle Corporazioni per trovare cure e progressi nello stile di vita, facendo in certe occasioni di ritorno a Traur nella speranza di essere riaccolti e condividere il loro nuovo sapere, spesso fallendo.

La magia è vista come un peccato da epurare invece che un dono, e chi non viene divorato alla nascita ma nascosto dalla propria famiglia viene fatto fuggire insieme agli altri.

ZAGRISTI, FIGLI DEL RETAGGIO

Chi si abbandona Vespera alle spalle viene premiato con l'accoglienza di un luogo sicuro dove i Pallidi sono accettati.

CARMILLA è il più grande faro di speranza per tutti coloro che non hanno intenzione di soffrire senza un senso, abbandonando la delirante scelleratezza dei penitenti per tornare a vivere con la dignità della specie che un tempo predominava sulla pangea.

Coloro che hanno abbandonato la visione degli Ikori si definiscono **ZAGRISTI**, vivendo la propria esistenza non nella privazione ma, al contrario, nell'ostentazione e smoderatezza che è presto divenuta parte integrante di questa cultura.

Discepoli dell'estetismo e della ricerca della bellezza, gli zagristi credono nel dovere di dover rendere il proprio corpo ed il significato delle proprie azioni un'opera d'arte perpetrata nel tempo, cercando un'irraggiungibile perfezione.

La società zagrista riflette quella di Torrescura, rivedendo sotto una chiave romantica il concetto della Scala come la misura dell'affinamento delle proprie doti, vissuta come una gratificante competizione per prodigarsi nei propri talenti e vocazioni ed osservare quanto lontano possano portarli.

La società è rappresentata dall'ambasciatore degli zagristi, residente presso l'opera considerata magnum opus dell'intero distretto, **CASTEL VAN BRANN**.

L'apparire è un concetto di fondamentale importanza per uno zagrista, motivo per cui la moda locale risulta in abiti di pregiata fattura, appariscenti e che fanno dell'eleganza il proprio capostipite, non privandosi di gioielli ed altri accessori per lo più tinti dei colori dei loro antenati, ovvero bianco, nero, cremisi e argento.



La cultura trova profondo fondamento negli eventi sociali, elevando ogni incontro ad una possibilità di arricchimento reciproca o di una sana sfida all'insegna di una serena vanità.

Poiché attenti alla forma del loro operato, uno zagrista si riconosce soprattutto nella dedizione e la sua abilità di trasformare in arte tutto ciò che cattura il suo interesse, dando origine ad impareggiabili teatranti, poeti, ma anche abili spadaccini e strateghi calcolatori.

Tali atti di sfarzo non sono immotivati, e non per nulla gli zagristi vengono descritti come diretti discendenti dei propri antenati.

Denigrati ed odiati per secoli, i Pallidi che hanno generato la corrente Zagrista sono arrivati alla conclusione che tali persecuzioni sono frutto del seme della paura che le altre popolazioni provavano verso i primi governatori del mondo unito, spingendo all'estirpazione del pericolo per un primordiale senso di autoconservazione.

Gli Zagristi, abbracciando tale definizione, hanno esplorato le vie della paura e sono intenzionati ad usarla per mettere a tacere chiunque osi far rivivere loro le atrocità della Piaga del Lutto.

Venerando le vie dei propri antenati, i maghi nati o artefatti sono accolti con grande pregio ed un caloroso benvenuto che estingue ogni timore della loro accettazione nella società di Carmilla.

Sotto il medesimo principio, pur non avendo una religione univoca gli zagristi venerano le proprie radici con il **CELRAU**, rito di passaggio all'età adulta in cui viene donata loro la **ANENZE**, ovvero la coppa fatta su misura in cui verrà versata e consumata una porzione del proprio sangue, a celebrazione dell'eredità che scorre nelle loro vene.

Altra ricorrenza è quella del **VIALE DEI RICORDI** dove, una volta l'anno, per tre giorni e tre notti gli zagristi si riuniscono in una grande festa accompagnata da banchetti all'insegna di vivere come gli antenati di un tempo ed il consumo del pregiato Emelirso, distillato derivato da sangue animale.

La società non nega l'accesso alle altre specie e seppur con una certa riluttanza data dalla divergenza ideologica, raramente nega il proprio sostegno ai fratelli Ikori, che piuttosto che venir scacciati vengono visti con occhi compassionevoli e ne viene tentata la conversione culturale.



KABAL, ISOLANI INDIPENDENTI

La cultura Kabal nata dagli evasi dell'Orda durante il breve setacciamento di Nivorja è restia al concetto dell'eredità, e viene innanzitutto descritta dalla granitica risposta che portano ai visitatori arditi abbastanza da toccare l'argomento:

"Coloro di cui parlate sono morti migliaia di anni addietro, ora esistiamo noi, non loro."

Infatti dopo la faticosa costruzione di Ikhatumba nata come riparo dai figli dell'ostile continente, la casa della cultura Kabal si è da sempre adoperata a creare un luogo accogliente e sicuro per chiunque a prescindere dal retaggio lasciato dagli antenati, aprendo indiscriminatamente le porte a tutti i capaci e coraggiosi di inoltrarsi nelle fitte foreste di Nivorja.

Nel tentativo di non venire associati ad un passato che non li riguarda più, i Kabal hanno stravolto ogni concezione dei propri antenati a partire dalla stessa forma di governo, riadattata ad un numero indefinito di tribù con i propri usi e tradizioni.

Infatti sebbene Ikhatumba sia il rifugio più conosciuto, molti sono i piccoli villaggi delle singole società, usando la cosiddetta capitale come luogo di scambio culturale e ritrovo dei capi rappresentanti per ognuna di esse, con concili per scambiare risorse, sanare dispute e siglare alleanze.

Raramente conservatori e gelosi dei propri averi, i Kabal si sono perfettamente adattati agli abbondanti doni di Nivorja, campando sia di caccia e pesca come dello sfruttamento dei numerosi alberi da frutto di cui tutto il continente è pregno, merce considerata molto più preziosa dell'oro e spesso oggetto di scambio e baratto fra le tribù Kabal e quelle goblinoidi ed orchesche, o se non altro quelle non ostili alla loro presenza.

Ciò non toglie tuttavia la consapevolezza che gli stessi hanno del valore dei soldi nel resto del globo, e ben consci della rarità che i loro prodotti assumono al di fuori della loro casa, intraprendono redditizi scambi commerciali con i mercanti delle altre nazioni ed i membri dell'Alta Marea, spesso investendo le somme ottenute in armamenti di buona fattura, informazioni e viveri a loro estranei.

Pur riconoscendo la responsabilità dei loro antenati verso lo scaturimento della Grande Privazione, i Kabal credono fermamente nell'insensatezza di doversi attribuire la colpa e per questo respingono ogni genere di associazione ai loro avi.

Tale aspetto si riflette nei maghi, mai ostracizzati e spesso accolti da coloro che ne portano lo stesso modo per educarli all'utilizzo e le responsabilità che ne conseguono, utilizzando la storia del loro passato solo come cattivo esempio di quanto un potere incompreso possa causare.

Celebratori dell'isola e del ciclo della caccia, i Kabal festeggiano ed ufficializzano la maggiore età tramite il **WHIAIA TAKARO**, dove il festeggiato indossa una maschera e parte alla fuga dai suoi commilitoni, col compito di "cacciarlo" scovandolo e catturandolo prima che sorga il sole.

Che la caccia abbia successo con la cattura o meno con l'avvento dell'alba, i Kabal si raccolgono in una festa celebrativa dove la maschera viene consegnata ad un manichino che verrà attizzato, e dalle cui fiamme verranno cucinate ingenti quantità di carne al sangue.

ABBIGLIAMENTO

- **IKORI:** Adattatasi al freddo pungente del Pallido Regno, gli Ikori ricorrono a ciò che hanno e che riescono ad ottenere dalle magibelve per coprirsi, rendendo l'aspetto del proprio vestiario più una questione di necessità strettamente pratica più che un aspetto culturale: Pellicce e stracci per coprirsi dal freddo, bendaggi per proteggere piaghe e ferite dall'umidità, protezioni sommarie strappate ai corpi dei cacciatori del Khanato per difendersi. Tutto è una risorsa preziosa nel Pallido Regno.



- **ZAGRISTI:** L'apparire è un concetto di fondamentale importanza per uno zagrista, motivo per cui la moda locale risulta in abiti di pregiata fattura, appariscenti e che fanno dell'eleganza il proprio capostipite, non privandosi di gioielli ed altri accessori per lo più tinti dei colori dei loro antenati, ovvero bianco, nero, cremisi e argento.



- **KABAL:** Il clima tropicale di Nivorja ha spinto la cultura Shezmu all'utilizzo di un vestiario scarno che spesso favorisce l'arieggiamento e la libertà dei movimenti nell'articolato terreno forestale di massi e radici, talvolta limitandosi a poco più di indumenti di fibre lunghi fino alle ginocchia, protezioni per polpacci ed avambracci e qualche forma di trofeo di caccia. Le variegate culture portano spesso all'uso di queste forme di indumenti senza una norma autentica, dove materiali e forme cambiano, ma una cosa che accomuna tutte le tribù Shezmu è la presenza di pitture corporee, variegata nella locazione, forma e colore in base alla cultura specifica. Ciononostante i locali sono abituati alle visite d'oltreoceano, motivo per cui è prassi l'uso di vestiti che pur rispecchiando la tradizione rispondono anche alle esigenze di un incontro formale.



POSIZIONI SULLA GUERRA

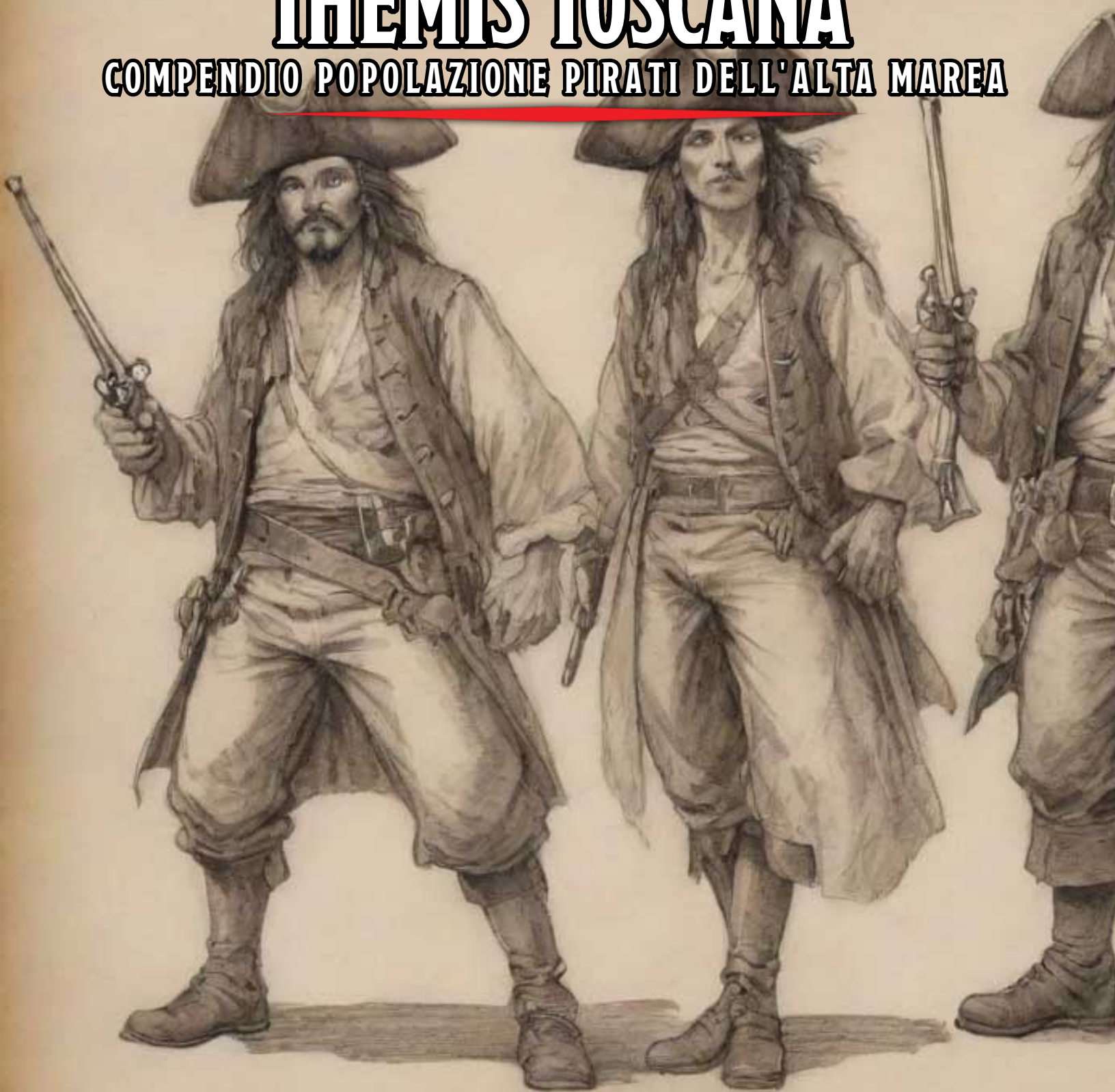
Lo scoppio della Guerra dell'Odio è stata l'opportunità che molti Pallidi attendevano per reclamare il proprio posto nel mondo, e chi in una forma chi in un'altra tutti ambiscono ad un nuovo inizio.

- La maggior parte degli Ikori continua il proprio castigo nel Pallido Regno vedendo l'attività di reclutamento di Torrescura criminosa, pochi la accolgono come un modo per iniziare a vivere senza il terrore di dover celare il proprio dono arcano, per apprendere conoscenze per migliorare la vita della propria terra natia o per trovare o generare l'opportunità che cambierà la visione dei propri confratelli al resto del mondo.
- Gli Zagristi che ben volentieri hanno accettato il dono hanno già posto la propria fedeltà al Dominus, apprezzando chi vede la magia ed il suo studio come un potenziale che attende soltanto di essere espresso.
- I Kabal pur essendo dichiaratamente estranei al mondo esterno, hanno mostrato un interesse verso il dovere di non recriminazione delle colpe del passato tanto vicino alla loro ideologia, motivo per cui hanno trovato una corrispondenza con l'ideologia torrescuriana ed alcuni di essi si sono trovati disposti ad allontanarsi da casa per contribuire attivamente all'avvento di una nuova era per i Pallidi che non dovranno più immolarsi a vittime per un passato che non gli appartiene più.

Molti dei regni responsabili delle persecuzioni sono tutt'oggi avversi all'idea di Pallidi liberi e nonostante sia giusto osservare che rispetto ai secoli passati oggi l'idea di alcune popolazioni sparse sia riluttantemente accettata e non attivamente cacciata come in passato, il razzismo è ancora forte ed alimentato soprattutto da Vertex e dal Khanato, il cui movimento mira al completo sterminio di tutti coloro che sono fuggiti dal Pallido Regno.

THEMIS TOSCANA

COMPENDIO POPOLAZIONE PIRATI DELL'ALTA MAREA



PIRATI "ALTA MAREA" COMPENDIO POPOLAZIONE

ALTA MAREA

Nell'indomito oceano dove le forze della natura dettano l'unica imperscrutabile legge, un manipolo di reietti, criminali ed abbandonati ne ha fatto un rifugio, domando la vastità più espansa dagli eventi della Grande Privazione.

Padroni dei mari che fanno di essi la loro unica errante dimora, la coalizione dell'Alta Marea si dimostra dalla sua nascita ad oggi maestra dei luoghi più inospitali del globo, accogliendo fra le sue flotte disperati, fuggiaschi ed avventurosi da ogni dove, dando ben poca importanza al passato e molto più valore alla qualità dei servizi che un nuovo paio di braccia in più possa offrire.

Da mercanti, cacciatori di bestie e mercenari, non esiste ambito che in cui l'Alta Marea non abbia dato prova di abilità, non trascurando quelli meno leciti...

TERRITORI

L'ULTIMO MOLO

Considerato il principale punto di riferimento della coalizione, l'accozzaglia di imbarcazioni che compone la Flotta è contemporaneamente la principale dimora delle famiglie fondatrici, la "città" con la maggior presenza di pirati e niente meno che l'unica descritta come fortezza semovente.

Citata in numerose storie e talvolta leggende urbane, la grande massa è composta da un gargantuesco galeone di centinaia di metri che ne determina il punto centrale, un indefinito numero di navi di ogni sorta incatenate ad esso e fra di loro da massicci anelli d'acciaio e fune, che mimano in modo bislacco terreni, vie e punti in si ergono capanne, taverne e quanto più sia possibile per imitare quanto esiste nelle stabili cittadine nella terraferma, e per ultimo cerchie di centinaia di massicci vascelli, rapide e sfuggenti brigantine, ma anche golette, corvette e pure bagnarole con arpioni a fungere da vedette e difesa del nucleo, navigando in cerchio attorno alla cittadina come un banco pronto a predare sul prossimo sprovveduto ed eroico cacciatore di banditi.

L'incalcolabile mole di questo conglomerato di legno e sangue è tale da innalzare intorno a sé una sempiterna banchina di densa nebbia dalle tinte quasi soprannaturali, e richiamare sopra le proprie vele ed alberi stormi di uccelli che ritinteggiano i cieli sopra la Flotta di un tetro nero che porta presagi ai nemici ed accoglie e cela ogni sorta di alleato.

Guidata dalle Famiglie, la Flotta erra per gli oceani con tragitti ignoti ma sempre precisi, galleggiando per i mari e preannunciando la propria presenza alle città della

terraferma col proprio sistema di corni che squarciano le brezze oceaniche con suoni cupi e gravi.

Ad oggi nessuno ha sfidato l'autorità di questa presenza, che col solo comando delle proprie guide può sciogliere le proprie catene ed innalzare bandiere tinte del rosso del sangue per disporsi in un mortale sbarramento di cannonate.



PORTI SICURI

La coalizione conta tanti membri quanti reietti esistono nel nuovo mondo, e se è vero che non tutti dispongono di navi e possono portare il proprio contributo alla Flotta, è altrettanto vero che la potenza economica dell'Alta Marea viene soprattutto dalla terra ferma.

Dalla necessità di creare punti di contrabbando stabili e sicuri per lo smercio dei prodotti destinati al mercato nero nascono i "Porti sicuri", un nome fittizio che indica città costiere celate fra gli anfratti del mondo.

Dal numero ignoto e dalla posizione di ognuno di essi conosciuta solo dai membri degni di fiducia della società, tali luoghi costituiti da navigli, pontili, palafitte e decadenti baracche formano quanto più esiste di vicino ad un villaggio, raramente superando poche migliaia di persone.

Sostentate dai propri sforzi, nonostante l'aspetto deperito le comunità dei porti sicuri vantano un traffico di beni e ricchezze ben più ampio di quanto diano a sembrare, non invidiando e non facendosi mancare nulla rispetto ai luoghi ritenuti più "civilizzati", ed arrivando addirittura ad aprire luoghi di raccolta per educare le prime generazioni di proli nate dall'inizio della coalizione a tutto ciò che serve sapere per contribuire all'interno dell'Alta Marea.

I nati all'interno dei Porti sono tenuti al vincolo di silenzio, ove non possono rivelarne la posizione qualora decidessero di abbandonare la costa per unirsi alla Flotta od iniziare la propria avventura, pena la taglia di morte più alta all'interno del sistema di giustizia della coalizione.

CULTURA

Nati dall'alleanza dei gruppi criminali che dominavano i mercati neri dell'entroterra e gli ex corsari, marinai e veterani della Grande guerra corporativa, decadi di isolamento hanno portato alla nascita di una subcultura ibrida fra le gerarchie criminali ed i codici marinai, finendo col dare vita ad una vera e propria identità culturale distinta e con regole, superstizioni e codici d'onore propri.

CHI TRACCIA LA ROTTA?

All'interno della sala di comando della Duquesse Harlot, il galeone centrale dell'Ultimo Molo, una tavola rotonda che al centro pone una ruota di timone distesa indica con le sue 7 maniglie, un tempo 8 ma di cui oggi il rispettivo appiglio risulta spezzato, le altrettante Famiglie che ad oggi guidano l'Alta Marea.

Discendenti degli originali membri che fondarono la coalizione e saccheggiarono col proprio colpo una delle rare mappe nautiche complete, chi siede in uno dei Troni di Sale gestisce uno degli aspetti fondamentali per portare avanti la grande famiglia. Le Famiglie che oggi governano la coalizione sono:



FAMIGLIA SHUAN

Discendenti della famigerata piratessa originaria del khanato Shuan Yi, vanta l'onore di essere fra le prime ad aver promosso l'idea della coalizione, fornendo il maggior numero di navi provenienti dall'immensa flotta di colei che portava l'epiteto di regina della pirateria nella sua epoca.

Portando l'eredità con orgoglio, la famiglia Shuan dispone ed addestra i migliori carpentieri e costruttori, trasformando la materia prima nella linfa stessa del loro operato: le navi!

Esperti dell'ingegneria dietro ogni sorta di mezzo marittimo, fra i più famosi progettisti, maestri carpentieri, calafati ed intagliatori provengono dalle bagnarole d'addestramento gestite da questa famiglia.

Poco avvezzi al superfluo, il Trono rispecchia tale caratteristica venendo adornato da oggetti pratici tra cui bussole, sagole, contrappesi ed un gran pavese di ninnoli ad uso concreto, in modo non troppo differente allo spirito dei carpentieri stessi.



FAMIGLIA GUTIERRE

Nati dal Duca Bartholomew Gutierre, fastoso ed opulento nobile di terra ignota dandosi alla macchia (o così una delle innumerevoli leggende del pirata più iconico del nuovo mondo decantano), la famiglia discendente conosce meglio di chiunque altra il potere dei soldi e di come anticipare il suo mutevole flusso nel mercato internazionale.

Distinti da abiti di gran pregio e da uno stile di vita elegante ed esteta, la famiglia Gutierre non teme di ostentare le proprie ricchezze e successi, a partire dal proprio Trono intarsato con gemme rare.

Responsabili della marina mercantile della Flotta e del traffico di beni nei porti sicuri e nel mercato nero, dai loro codici vengono scolpiti scaltri mercanti, abili artisti, ebanisti e doratori, e soprattutto i primi fornitori di polene all'interno della coalizione, motivo che porta i più a non entrare nelle loro antipatie.



FAMIGLIA BLACKWATER

Tante sono le storie di Sarah Blackwater, piratessa di cui si vociferava il controllo sul meteo e sulle tempeste che in pochi attimi inghiottivano e mandavano in catastrofe ogni tentativo di portarla di fronte alla giustizia.

I discendenti di colei che strinse un patto col diavolo delle maree sembrano aver ereditato una simile nomea, alimentando il mistero ed il dubbio se si trattasse di una leggenda od una nefasta verità.

Col bel tempo ed il vento a favore governare la nave senza quasi toccare il timone è facile, ma quando il mare si gonfia ed il vascello è controvento, solo un abile timoniere può salvare la situazione da un tragico incontro con gli abissi.

Come egli, i nostromi responsabili delle manovre di albero e vela ed i navigatori esperti di correnti, cartine, venti e linee costiere rientrano nell'eredità lasciata dagli insegnamenti di Sarah Blackwater.

Da questa famiglia avvolta dal mistero nascono quindi coordinatori impareggiabili, capaci di manovrare navi verso la meta e di far cadere quelle nemiche nella famelica mercè degli oceani.

In vece di cartografo del seggio, il Trono dell'attuale Low porta sempre a portata di mano oggetti di misurazione ben compartimentati in bisacce e tasche di cuoio.



FAMIGLIA HORLOX

La piana salmastra accoglie tutti, e ciò non vale meno per i Pallidi, di cui uno in particolare diede prova del suo posto nella coalizione.

Ned Horlox, fondatore della famiglia, sapeva bene che dietro ogni grande operazione erano i piccoli dettagli a non farle colare a picco, e con questa idea ha portato la sua saggezza.

Curando gli aspetti di logistica interna, gli Horlox formano il maggior numero di figure le cui competenze curano la risorsa e la vera mano all'interno della nave, ergo, il suo equipaggio.

Cambusieri e cuochi per le scorte e la cucina la cui professione spesso sminuita mantiene l'umore degli uomini, musicisti, bottai, cerusici di bordo e speciali per combattere scorbuti ed altri malanni del mare, sarti e maestri velieri provengono da questa scuola, ma non di meno da tale famiglia emergono anche i responsabili del codice segreto di bandiere e fiamme per la comunicazione fra una nave e l'altra e del loro dispiegamento, gravando anche della responsabilità dell'uso della bandiera nera della pietà verso le navi che si sarebbero arrese o quella rossa del "nessun quartiere", ovvero l'assalto per uccidere.

Come una seconda scuola segreta interna e sconosciuta alla prima, maestri dello spionaggio, controspionaggio e torturatori vengono formati a garantire la sicurezza interna della grande famiglia.

Ironicamente il Trono in questione resta intonso, inalterato d'identità od oggetti appariscenti per mascherare il potere del proprio significato dietro una "comune", scomoda sedia ben meno interessante rispetto alle altre del tavolo, come si addice a chi esercita la professione segreta della Famiglia.



FAMIGLIA DRAKEN

Le minacce della navigazione non si limitano a ciò che abita il mare ed alle intemperie che ne mutano le correnti, e purché il loro pericolo sia innegabile è una soltanto la causa che più di tutte le altre dona anime alle gelide acque: altri marinai!

Per questo la famiglia fondata dai 5 fratelli Strong ha raggiunto più di tutte le altre l'apice della maestria negli aspetti bellici, temprando precisi cannonieri ed esperti strateghi di guerra navale.

Occupandosi oltre che della formazione degli uomini anche di aspetti di forgia dei cannoni e dei munizionamenti, i prodotti Strong sono caratterizzati da una filatura dal metodo segreto che rende la portata delle bocche di fuoco letale anche oltre mezzo miglio.

Padroni degli arsenali, molti mozzi e marinai alle prime armi passano dai loro cantieri per vivere quanto dura e faticosamente guadagnata sia un'arma affidabile, per la quale ogni persona sarà grata e ne capirà i sacrifici nella sua produzione dopo l'esperienza.

Il Trono, così come il vascello dell'attuale erede, è colmo di jolly rogers che come trofei di guerra vengono cuciti assieme per formare un unico, lungo monito di vittime.



FAMIGLIA KINGSLEY

Benché l'Alta Marea abbia proclamato il dominio sui mari, i suoi primordiali ed originari abitanti ricordano sempre chi li ha dominati per ere.

Mostri aberranti, creature ignote dai poteri paranormali e spiriti degli oceani vivono nell'ambiente più letale e competitivo del vecchio e nuovo mondo che è il mare, divorando e venendo divorati in un ciclo che lascia spazio solo al più forte.

Con l'arrivo degli esperti cacciatori di mostri discendenti da Andemante Kingsley le prede si sono presto rese predatori, vantando una storia centenaria di tecniche, strategie e conoscenze nell'impiego di armi, studio di punti deboli, composizione di prodotti alchemici, e non solo.

Un cacciatore di mostri addestrato dai Gutierre ha il suo prezzo, ma con esso porta la garanzia di raccontare la storia con l'incontro con una mostruosità, magari tutt'interi, qualche trofeo da conservare o rivendere, e qualche provvista in più per il viaggio.

Si vocifera che la Famiglia ed i suoi diretti discendenti stia dando tutt'oggi la caccia alla gargantuesca creatura che reclamò il loro fondatore ed il suo baleniere, ed in attesa di quel momento riempie il proprio Trono con trofei di caccia gloriosi costantemente cambiati per intendere che la famiglia non smette di adempiere al proprio compito.



FAMIGLIA LE BASQUE

Oltre i pericoli delle acque, in un mondo criminale dove la fiducia è la più grande valuta all'interno dell'Alta Marea, tradire tale rapporto comporta estreme conseguenze.

Il drook Sebastian Le Basque ben lo sapeva, con la sua Famiglia e questa consapevolezza ha addestrato uomini che non si sarebbero posti molti dilemmi morali di fronte ad un traditore.

Assassini, cacciatori di uomini, ma anche guardie ed abili spadaccini escono dalle loro scuole, formando personale capace di far rispettare la legge del mare e di trovare e punire chi la trasgredisce.

In stretto contatto con le spie della famiglia Le Basque, gli spauracchi dell'Alta Marea mantengono un sacro ordine e codice d'onore, e con i giusti agganci ed i leciti sospetti sono in grado di raggiungere anche alti vertici da consegnare alla loro personale giustizia, come già accaduto in passato.

L'attuale capostipite siede in un Trono poco appariscente come i suoi assassini, celato da oscure sindoni appartenenti ai propri antenati.



OTTAVA FAMIGLIA

Poco o nulla si conosce dell'ottava famiglia il cui cognome è stato cancellato dalle storie, dal ricordo destinato al fondo delle fosse adali se non per i pochi vecchi tavernieri e lupi di mare che ne vociferano con sprezzo e ragguaglio.

Il seggio di queste forze traccia perciò l'andamento della Grande Famiglia con la consapevolezza che governare una nave è possibile solo quando tutti puntano allo stesso scopo.

Insieme prendono le decisioni importanti, accettano servizi, stipulano accordi ed affari o dichiarano guerre e, soprattutto, fanno rispettare il codice.

LE LEGGI DI BORDATA

In ambienti loschi come quelli gestiti dall'Alta Marea può sembrare sorprendente che si ricorra a delle regole, eppure con un'analisi più attenta è facile capire quanto siano più che mai necessarie in un sistema delicato e potente come il suddetto. Le Leggi di bordata, così ribattezzate dopo che il primo ad averle infrante fu legato ad una boa e bersagliato dalla bordata di 10 velieri, racchiudono questi precetti di cui tutti fanno tesoro.

I QUATTRO NODI DELLA GÒMENA:

La gòmena è la corda che tiene la nave salda al porto ed impedisce che vaghi senza rotta consegnandosi agli scogli ed il fondale, e come essa sono visti i quattro principi fondamentali che saldano il rapporto della vita dentro l'Alta Marea.

Pochi, semplici ed assoluti, questi ideali sono sacri ad ogni marinaio della coalizione. Libertà, che viene sopra ogni cosa e che rende preferibile la morte alla cattura. Lealtà verso la famiglia, perché non c'è cosa peggiore del tradimento, ed essa viene dimostrata anche nel torto.

Paura al nemico, che possa essere instillata e possano scoprire cosa significa volere il male dell'Alta Marea.

Gloria, che porti per nome le gesta del buon marinaio e ne intagli il valore nelle storie e nelle ballate, perché non possa essere dimenticato anche dopo la sua dipartita

LA STRETTA DI MANO:

Quando le monete possono mettere in dubbio l'onore o la fiducia reciproca la propria parola è un mezzo sacro, ed essa viene veicolata dalla stretta di mano.

Non esiste pirata serio che non chiuda accordi, contratti, affari o faccia promesse senza tendere la mano per una stretta, e ben si riguardano da chi pone quella sinistra.

Dare la mano è un vincolo d'onore che coinvolge entrambe le parti ed è la prima cosa che viene fatta per chi entra ufficialmente nei ranghi, e la sua infrazione è punita con la taglia.



IL CAPITANO:

Chi governa la nave ed i suoi uomini porta un gran peso sulle spalle, e dove gli onori si estendono così vale per gli oneri.

Eletto tramite votazione all'interno della ciurma, egli ha il compito di far rispettare le regole di bordo e le punizioni conseguenti, la spartizione del bottino in parti uguali, le turnazioni e le ferie, nonché del comando generale.

Egli è la faccia della ciurma, ed è colui che viene convocato a rispondere, nel bene e nel male, al cospetto delle Famiglie.

La libertà loro concessa permette di prendere l'iniziativa per missioni, commerci o saccheggi verso coloro che sono considerati nemici dell'Alta Marea.

UNA NAVE BEN TRATTATA:

La nave appartiene al capitano e pertanto ha diritto di conciarla come meglio crede, tuttavia ci sono osservazioni rese d'obbligo dalla coalizione, ed una supera tutte le altre;

Avere un Jolly Roger.

Di qualsiasi forma, colore e simbolo, oltre il fascino di poter preannunciare e sfoggiare la propria presenza esso ha il compito di identificare i membri della coalizione poiché questo viene registrato in appositi libri mastri.

Abbatte, macchiare o danneggiare in qualsiasi altro modo un Jolly Roger è considerato un atto estremamente grave, e molte faide sono partite dal deturpamento di uno di essi.



NESSUN RANCORE:

Le dispute si risolvono o si abbandonano sulla terra ferma perché la nave non può permettersi tafferugli né distrazioni, e per questo motivo la legge del rancore può essere reclamata dal capitano o da ogni rango superiore della gerarchia rispetto ai due litiganti per organizzare un duello al primo sangue (o nei casi più gravi, all'ultimo) offrendo l'alternativa del duello per colpo di

pistola, organizzati con testimoni e figura eletta ad arbitro, spesso il quartiermastro od il capitano stesso.

Un'alternativa meno sanguinolenta è quella di invocare il parlé, dove l'offesa sarebbe stata mediata da un compromesso e conclusa con una stretta di mano.

Nell'unico caso in cui la legge del rancore sia perpetrata da due capitani che rifiutano il parlé e la Flotta sia troppo lontana per appellarsi ai ranghi superiori, è lecito ricorrere ad un conflitto navale, per quanto sconsigliato.

UNA GIORNATA SOTTOCOPERTA: ABITUDINI, FESTE, CREDI, ECC.

Una giornata tipica all'interno della coalizione è scandita da una sola cosa, ed una soltanto:

DURO LAVORO

Il mare non prende ferie, e quindi nemmeno la vita nelle navi.

Dallo spuntare dei primi raggi del sole al calar del buio, ogni uomo si adopera nella sua specializzazione per mandare avanti la grande macchina che rende viva e tanto organizzata quanto temuta Alta Marea.

Tenendo fede alle sue origini, nella coalizione tutti sono i benvenuti a scapito di razza, cultura, ceto ed ideale, e tutti sono i benvenuti fintanto che non diventano un peso morto e rispettano le leggi di bordata.

Composta da innumerevoli individui, non tutti discendono dalle Famiglie e non sempre hanno preso parte ad una scuola d'insegnamento specifica di una di esse, e non è difficile per questo motivo ritrovarsi a specializzarsi in altri compiti più generici ma altrettanto rispettabili, arrivando a divenire degli stimati assi, nome attribuito ai tuttofare su cui poter contare.

Parlando più genericamente infatti, nonostante l'esistenza delle scuole di specializzazione delle famiglie, non esiste regola che vieta l'iniziativa e non sono insoliti membri che hanno preferito apprendere un mestiere per pura esperienza personale, soprattutto fra i cacciatori di mostri, di uomini e gente d'arme.

Non sono rari gli incidenti sul lavoro, ma le vittime principali sono gli schiavi spesso ex militari della marina o cacciatori di pirati poco fortunati, tuttavia i pochi che sopravvivono abbastanza a lungo, si fanno distinguere e conquistano la fiducia della coalizione possono in casi eccezionali ricevere la grazia di riottenere la libertà o di entrare come effettivi nella ciurma.

Il culto è considerato materia privata ed è libero, per cui ogni individuo ha diritto a pregare ciò a cui sente di credere, professare ed esercitare i costumi della propria religione fintanto che non intralciano il lavoro e non nuocino al prossimo.

Nonostante ciò, a meno che non esplicitamente espresso, i morti vengono solennemente consegnati al mare, messi in apposite bare destinate alle onde quando possibile e se vicini alla Flotta.

Il concetto di festività differisce dall'ordinario in quanto le date importanti non rientrano nella cultura dell'Alta Marea, tuttavia la ciurma ha diritto alla pennichella al giorno del proprio compleanno, ad almeno una giornata di svago ogni 7 passate sulla terraferma e, come spesso accade, la squadra di carpentieri, fabbri d'arsenale e la ciurma destinata ad una nave appena costruita hanno diritto e dovere ad inaugurare la nuova aggiunta con il varo, dove la nave tocca l'oceano per la prima volta e nella quale ricorrenza vengono organizzati giorni di festa, banchetti e ballate.

Ogni membro è responsabile del proprio vestiario, ma come è ben immaginabile le vesti si riducono spesso a ciò che è disponibile sul momento, e molti tendono a preferire un pratico cappotto contro le intemperie e la salsedine piuttosto che un pregiato abito di nobile ordito, facilmente sgualcibile e, niente meno, trafugabile e rivendibile.

ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento dei pirati, è una combinazione di praticità e, in alcuni casi, ostentazione. Non esiste un'uniforme specifica per i pirati, ma il loro vestiario riflette spesso il contesto navale e le influenze delle culture con cui entrano in contatto.

Generalmente i capi principali comunque sono: camicia di lino o cotone di solito bianca, gilet o cappotti, pantaloni larghi, fasce o cinture alla vita, cappelli e come ornamento bandane o foulard e spesse volte anche gioielli fra cui orecchini anelli o collane.

POSIZIONI SULLA GUERRA

Allo scoppio della Guerra dell'Odio, l'Alta Marea è stata contattata dal seguito del Dominus di Torrescura per stipulare un'alleanza dal beneficio reciproco.

Mentre l'impero espansionistico avrebbe ricevuto un'impareggiabile forza militare marittima e commerciale, lo stesso avrebbe garantito alla coalizione l'assoluzione dalle accuse di pirateria e banditismo in tutti i suoi domini, chiudendo anche un occhio sui commerci illegittimi e le attività inerenti al mercato nero con la sola clausola di poterne beneficiare ella stessa a prezzi di favore.

Con questo nuovo accordo consolidato da un'immane stretta di mano ed una firma, l'Alta Marea entra ufficialmente nello scenario bellico a favore del suo nuovo, ricco alleato.