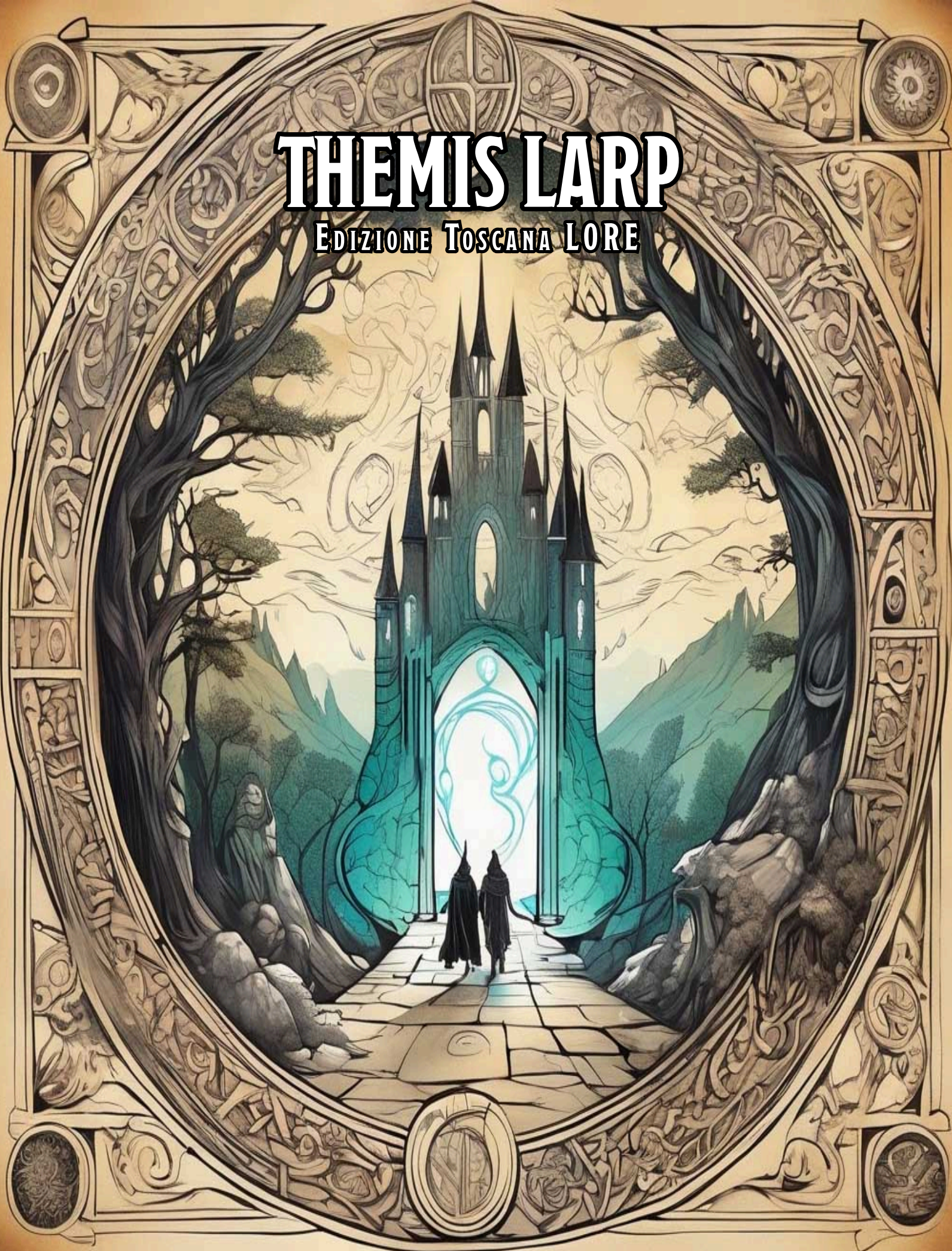


THEMIS LARP

EDIZIONE TOSCANA LORE



THEMIS TOSCANA - GUIDA PER IL GIOCATORE

IL PRIMO LARP GIOCATO IN PIÙ REGIONI

COS'È THEMIS?

Themis è un mondo fantasy medievale, low magic, ricco di dettagli e con una storia profonda.

In questo gioco di ruolo dal vivo avrete l'opportunità di vestire i panni di un personaggio unico, di fare parte di fazioni in lotta per la conquista di terre, esplorare antichi segreti, combattere contro vari tipi di nemici e vivere avventure straordinarie.

Ogni evento è un capitolo di una storia più grande, che voi stessi contribuirete a scrivere con le vostre azioni e decisioni.

DOVE SI GIOCA?

Finora giocato in Sicilia, il Mondo di Themis giunge da ora anche nel centro Italia, precisamente nelle regioni della Toscana e Emilia Romagna!

Il Manuale che state leggendo è quello relativo a Themis Tosco-Emilia.

Ogni evento sarà ospitato in una location, scelta per offrire un'esperienza immersiva che rispecchi l'atmosfera del mondo di gioco.

COME FUNZIONA IL GIOCO?

Il manuale di Themis vi fornirà tutte le informazioni necessarie per creare il vostro personaggio, comprendere le regole di combattimento e interazione, e inserirvi all'interno delle trame in continua evoluzione del nostro mondo.

Sia che siate nuovi al mondo del LARP od esperti veterani, Themis vi offre l'opportunità di immergervi in un'esperienza unica.

Unitevi a noi e lasciate che le vostre azioni diano forma al destino di queste terre!

Iniziate ora!

Sfogliate le pagine di questo manuale e scoprite come potrete fare parte della storia di Themis.

INDICE

THEMIS	4	KHANATO DI KHURTOR-KHAN	13
IRA DI OS - LA GRANDE PRIVAZIONE (ANNO 0)	4	Territori Notabili	13
TERMINUS	4	Cultura	13
ALCUNI EVENTI STORICI DOPO LA GRANDE PRIVAZIONE	6	Religione	13
Rinascita (Anni dal 0-1050)	6	Guerra	13
Cacciata dei Pallidi (dal 1050 al 1200)	6	Abbigliamento	13
La Rivoluzione commerciale (dal 1200 al 1300)	6	DJINARI	14
Impero Commerciale e Prima Guerra (dal 1300 al 1850)	7	Territori Notabili	14
Conseguenze della Prima Guerra (dal 1670 al 1850)	8	Cultura e Religione	14
Guerra dell'Odio (dal 1920 ad oggi)	9	Guerra	14
LA TELA DEL FATO	9	Abbigliamento	14
HELIUM E LA MAGIA	10	I PALLIDI	15
ACCADEMIA DI MAGIA	10	Territori Notabili	15
POPOLAZIONI DI THEMIS	11	Cultura e Religione	15
TORRESCURA	11	Guerra	15
Territori Notabili	11	Abbigliamento	15
Cultura e Religione	11	KUROZAKI	16
Guerra	11	Territori Notabili	16
Abbigliamento:	11	Cultura e Religione	16
VERTEX	12	Guerra	16
Territori Notabili	12	Abbigliamento	16
Cultura e Religione	12	ITHIKOS	17
Guerra	12	Territori Notabili	17
Abbigliamento	12	Cultura e Religione	17
		Guerra	17
		Abbigliamento	17
		L'ALTA MAREA	18
		Territori Notabili	18
		Cultura e Religione	18
		Posizione nella guerra	18
		Abbigliamento	18

THEMIS



ALOROSI COLONI CHE AVETE DECISO DI POPOLARE **TERMINUS**, chiedo il Vostro aiuto qui dove il mio potere rimane ancora forte. Ma prima di tutto, vi racconterò la storia di questo mondo:

All'inizio, esisteva solo il nulla. Da questo vuoto emerse una scintilla di energia che diede vita al caos primordiale, sprigionandosi in tutto il Cosmo. In quel momento, nacque la volontà superiore conosciuta come **OS**.

OS imparò rapidamente a manipolare l'energia e da questa conoscenza nacque l'universo e con essa Themis, il nuovo mondo.

OS creò cinque Draghi, donando a ciascuno di noi una parte del suo potere in modo da poter mantenere l'equilibrio nella magia e governare il nuovo mondo in sua vece.

Due di noi, **SCYRE** assieme al fratello **DOGMA** crearono la **TELA DEL FATO**, un artefatto inconcepibile ai mortali nel quale era racchiusa qualsiasi conoscenza passata, presente e futura di questo mondo, dove il destino degli uomini era regolato dai fili del destino stessi.

Scyre amava profondamente una delle popolazioni di Themis, i **PALLIDI**, ma nel corso dei secoli il desiderio di conoscenza e la brama di potere li spinse a ingannare nostro fratello e usando il suo sangue imbrigliarono una stilla del suo potere Magico.

IRA DI OS - LA GRANDE PRIVAZIONE (ANNO 0)

OS, furioso per il tradimento, maledì i Pallidi e distrusse la loro terra natia, condannandoli a una vita breve e senza divinità protettrice. Il mondo intero soffrì la collera di **OS**, che scatenò maremoti, tempeste, siccità, uragani ed eruzioni vulcaniche, decimando le popolazioni.

Noi stessi provammo a difendere gli umani, ma venimmo feriti dalle scaglie di energia proiettate dalle mani di nostro padre, bagnando la terra del nostro stesso sangue.



Punendo Scyre, **OS** proferì:

“PER TE, FIGLIO MIO ACCECATO DALLA SETE DI CONOSCENZA ORMAI RIDOTTO ALL'OMBRA DI QUELLO CHE UN TEMPO ERI, VIVRAI SU THEMIS SENZA POTERI TUTTA LA TUA ETERNITÀ SAPENDO TUTTO MA COMPRENDENDO NIENTE : UN ESSERE DELLA CONOSCENZA CONDANNATO ALL'IDIOZIA”

Dogma, addolorato e furioso per la punizione del fratello, venne spinto da **BIFERNES** a compiere un gesto blasfemo.

Grazie ai suoi poteri tagliò i fili del fato da ogni essere senziente così che potesse prendere le sue decisioni e potesse venire slegato dalla tela del fato. **OS** ancora una volta intervenne distruggendo la Tela e spargendone i pezzi nel mondo, punendo in fine tutti noi per la nostra incapacità e per la fiducia concessa ai mortali.

Da quel giorno noi Draghi non solchiamo più i cieli di Themis.

Le conseguenze non furono solo queste, poiché l'energia sprigionata dalla furia di **OS** e la distruzione della Tela del Fato squarciò la dimensione stessa, creando vari piani di esistenza dove il libero arbitrio poteva prosperare e la magia fluire libera nell'aria.

TUTTO CIÒ VENNE CHIAMATO LA GRANDE PRIVAZIONE.

TERMINUS

Nei secoli successivi durante la mia prigionia ho sentito l'eco della vostra forza di volontà e gli sforzi che avete compiuto per rifondare le civiltà.

Ma ora che voi prescelti siete qui e l'esercito di Torrescura ha conquistato Terminus, potrò donarvi ogni stilla rimasta del mio antico potere in modo che la caducità della vita non vi tocchi immediatamente: alimentate il mio potere e che possiate combattere e vincere contro il nemico di questo mondo.



C O N T I N E N T I E P O P O L I

“...ED ALLA FINE TUTTO FU CALMO. TERREMOTI INTERMINABILI, ONDE ALTE COME GRANDI MURAGLIE, VULCANI SPAVENTOSI come furenti fauci draconiche. Durò troppo a lungo e allo stesso tempo fu tutto così terribilmente veloce”

— Gianni Brugola - “Report sulla vita nell’anno zero” - Feltri Nello edizione 1954

IL NUOVO MONDO DALLA PANAGEA PASSA A UNA SUDDIVISIONE FRA CONTINENTI E ISOLE

SUDDIVISIONE DEI CONTINENTI E POPOLAZIONI PRINCIPALI

CONTINENTE

Vhelium
Vèsprakar
Helimos
Shinokai
Sparsi in vari continenti
Oceano
Nivorja
Piccole isolette

POPOLAZIONE

VERTEX e TORRESCURA
KHANATO E PALLIDI
ITHIKOS
KUROZAKI
DJINARI
PIRATI DELL'ALTA MAREA
PALLIDI E TRIBU' MINORI
TRIBU' MINORI

ALCUNI EVENTI STORICI DOPO LA GRANDE PRIVAZIONE

RINASCITA (ANNI DAL 0-1050)

Dopo la Grande Privazione la rinascita della varie civiltà fu lenta ma collaborativa fra ogni popolazione.

Nacquero le prime **CORPORAZIONI**, che promuovevano arti ed addestravano persone al mestiere promettendo compenso in cambio di un'adesione che instaurasse un rapporto di fiducia basato su un patto indissolubile e scambio di segreti delle tecniche.

Durante il **CONVEGNO DELLE RIMEMBRANZE**, dove vennero esposte le prove delle macchinazioni dei Pallidi dietro la catastrofe, e venne definito il concetto di **HELIUM** e delle sue proprietà, emerse anche il dettaglio che la magia non è più esclusiva dei Draghi, ma che essa sia libera nell'aria e che l'Helium poteva essere utilizzato come catalizzatore per imprigionarla in esso e manipolarla.

La rivelazione separò nettamente **TORRESCURA** da **VERTEX** da un punto di vista ideologico, poiché dove la prima vedeva uno strumento di progresso esplicitato, la seconda lo bollava come instabile forza sulla quale i mortali non potevano agire e che avrebbe potenzialmente ricondotto ad una nuova apocalisse, statando l'intenzione di sequestrare i giacimenti di Helium e di volerli conservare fino a che non sarebbe stato sviluppato il modo per smaltirli e liberarsene, creando di fatto una corsa all'accaparramento delle risorse.

CACCIATA DEI PALLIDI (ANNI DAL 1050 AL 1200)

I crimini dei Pallidi sono presto riemersi e ripercossi in modo gravoso con una decisione all'unisono presa col primo vero e proprio summit composto dai reggenti degli imperi conosciuti per cacciarli, perseguirli ed arginarli dove non avrebbero potuto espandersi e far altro che patire le loro pene.

Allo scopo venne contattato un popolo nomade, uno dei pochi che nonostante i cataclismi perseguivano una mentalità culturale estremamente chiusa, dagli esterni semplicemente identificato col nome de L'Orda.

Il successo dietro tale opera fu sentito da tutti, infatti molti regni percepivano meriti verso l'iniziativa e consensi di popolani e potenti rispettivamente al punto che grottesche competizioni fra nobili verso chi finanziava di più l'Orda per il massacro non erano poi così desuete, anche se pubblicamente considerati deprecabili.

Dopo decenni di persecuzioni dall'Orda nacque il Khanato di Khurtor-khan, inaugurato con l'edificazione di una colossale fortificazione sviluppata orizzontalmente simile ad una chilometrica muraglia, oltre la quale tutti i Pallidi sopravvissuti ai massacri vennero rinchiusi in quello che successivamente fu denominato il **PALLIDO REGNO**.

LA RIVOLUZIONE COMMERCIALE (ANNI DAL 1200 AL 1300)

La crescente domanda di Helium, così altri fattori, portarono alla fondazione della Compagnia commerciale intercontinentale, cioè la società di capitali più grande al mondo che poteva mettere in comunicazione civiltà con i villaggi più remoti.

L'avvento di questa iniziativa, che prese piede nell'arco di decenni, istituì una vera e propria rivoluzione commerciale che diede enorme beneficio e slancio al progresso della neo civiltà sotto numerosi aspetti, dalla mappatura dettagliata di angoli prima mai esplorati, dall'avvento della tecnologia nautica avanzata, servizi postali di missive, ostelli e taverne che ebbero un successo crescente e con essi nuovi avamposti commerciali e ricchezze destinati anche alle cittadine più piccole e prima di allora chiuse ad un sistema di baratto, che per tutti questi cambiamenti venne lentamente rimpiazzato da una necessità sempre maggiore di un conio.

Gli scambi intercontinentali stavano diventando la nuova realtà che metteva in comunicazione il nuovo mondo.



"..E LA MONETA UNICA SARÀ IL FUTURO, NON PIÙ LEGATI solo al baratto, non più differenze di cambio fra i vari continenti. La moneta unica in tutto il mondo faciliterà il commercio. Si potrà prestare la moneta e richiedere interessi, anticipare pagamenti ingenti, foraggiare i grandi signori.. sarà la rivoluzione!"

— Rocco Filibusto - "L'inizio della fine. Chi è davvero responsabile?" - Feltrinello 1680

IMPERO COMMERCIALE E PRIMA GUERRA (ANNI DAL 1300 AL 1850)

Intorno all'anno 1300 l'allora capostipite di questo crescente impero commerciale,

VINCENT DE LA MARTEAU, iniziò a reclutare persone per indirizzarle verso la via del commercio.

Gli scolari di maggior successo furono **ALLISTER GREVIERRE** e **ZIEGFRIED VON KHRONE**, che furono addestrati ad una mentalità estremamente pratica ed opportunistica.

La morte prematura di Vincent De La Marteau portò i due al vertice della Compagnia, ma come lascito il defunto capostipite non intestò il patrocinio della sua impresa ad uno dei due in particolare, lasciandoli di fatto in uno stato di contesa.

Di comune accordo i due stabilirono una condizione di gestione condivisa, optando per investire le proprie eredità in esercizi specializzati:

Ziegfried Von Khrono si aggiudicò la maggioranza delle attività già avviate da De La Marteau con le carovane ed i distaccamenti entroterra.

Allister Grevierre invece ultimò gli studi e le ricerche sui commerci marittimi, impossessandosi delle filiali costiere ed introducendo il concetto di marina mercantile.

Ziegfried e Allister che stavano facendo fiorire i rispettivi commerci iniziarono con sotterfugi ed accordi laterali con regni a sfociare nei mercati l'uno dell'altro, macchinando metodi per far perdere influenza ed ottenerne di propria per rafforzare il proprio impero e poter reclamare la restante parte dell'eredità di De La Marteau.

Gli attriti di questa competizione si facevano sempre più palesi.

**QUALCUNO ATTRIBUISCE
AD ALLISTER GREVIERRE LA MORTE DI DE LA MARTEAU.
ALTRI SONO CONVINTI SIA STATO VON KHRONE**

ERA TEMPO DI GUERRA.

L'eco di tale conflitto non tardò quindi ad arrivare anche agli imperi di Vertex e Torrescura, che nei secoli erano rimasti ufficialmente in una situazione di stallo gestita in verità da una guerra fredda ed attente mosse.

La guerra fu anche un pretesto per Torrescura di testare con mano le scoperte ottenute nei secoli.

I Sapiienti, capaci di imbrigliare l'elium, si rivelarono una forza estremamente efficiente in risposta degli attacchi della cavalleria, capaci di manipolare e generare elementi per spazzare via orde e sbaragliare ogni unità componente strategie di massa.

La guerra non proseguì solo con manifeste battaglie ed azioni di mobilitazione di truppe, ma anche con azioni mirate e discrete, dove una lama nell'ombra poteva creare più trambusti di qualsiasi campo di battaglia: Come se fosse sempre stata tacitamente presente, la **GILDA DELLA LUNA CREMISI** annunciò la sua esistenza e servizi al miglior offerente, assassinando o rapendo bersagli previo compenso e sparendo con i propri segreti a lavoro svolto.

Tuttavia, ad 80 anni dall'inizio del conflitto, avvenne l'annuncio della morte di Allister Grevierre e dell'intenzione del suo diretto erede di retrocedere organizzando un incontro che verrà ricordato come **PATTI DELL'ERA COMMERCIALE**, dove vennero stipulati trattati, convenzioni e concordati, nonché un patto di non belligeranza fra le potenze.

Nonostante la posizione sfavorevole della Compagnia Marittima, i patti permisero un punto d'incontro, culminando con un comune accordo fra le parti di ripartizione dei poteri.



CONSEGUENZE DELLA PRIMA GUERRA (ANNI DAL 1670 AL 1850)

Benché la stipulazione dei Patti sancì il termine di un'epoca buia del nuovo mondo e fu goduta da molti, non si concluse a vantaggio di tutti.

L'ordine dei corsari fondato dalla Compagnia marittima venne dismesso con effetto immediato con obbligo di nullità delle licenze di corsa, cosa che creò non pochi tumulti fra i marinai che non potendo più esercitare la loro dubbia professione con le immunità dalle accuse di pirateria date dalla concessione, e venire rifiutati dagli ordini di marina militare a causa della reputazione accumulata durante la guerra corporativa, non trovavano più alcuno spazio. Conseguentemente, le reti del mercato nero controllate dalle organizzazioni criminali che ricavano dai corsari merci di contrabbando accusarono a loro volta una forte perdita dopo la fine della guerra, che aveva reintegrato nei giri commerciali la quasi totalità delle merci.

Intimoriti dalle rispettive perdite di potere ed influenza, le due realtà si incontrarono in un punto comune dove poter trovare una soluzione, fondando così l'ALTA MAREA

Il risultato fu un'istituzione ombra composta dai centinaia di ex corsari che, sotto compenso e direttiva dei vari signori del crimine, portavano avanti il lavoro per cui erano stati convocati durante la guerra ma senza bandiera da servire.

Al contempo, nell'entroterra dove molte civiltà raccoglievano i cocci e recuperavano dai danni della guerra, alcune non trovarono un punto in comune.

Si accentuarono i dissapori tra Vertex e Torrescura che con i nuovi eventi avevano mutato i propri confini sulla base di perdite e conquiste continentali che non furono in definitiva riversate a favore netto di uno o dell'altro.

La questione diplomatica non fece che peggiorare quando iniziarono campagne di aperta antagonizzazione e propaganda.

Vertex bollò l'uso della magia come illegale, dichiarandosi apertamente ostile ad essa, ai Sapiienti ed all'uso dell'Helium che doveva essere sequestrato ed assicurato.

Riprendendo le informazioni rilasciate dal Convegno delle Rimembranze sull'origine dell'Helium, tacciò di eresia anche il Culto dei Draghi oramai spariti dai tempi della Grande Privazione, incentrando una religione su 6 SANTI eletti con la sacra missione imbastita da Os stesso di scacciare la malevole influenza dei draghi, nonché di epurare i "figli dei draghi", cioè i Torrescuriani, succubi delle medesime influenze degli stessi.

Le posizioni inconciliabili portarono quindi alla guerra attuale.

"SI PUÒ QUINDI RIMANDARE A VON KHRONE E A Grevierre l'inizio della guerra. I due migliori scolari di Vincent De La Marteau, sospettati fin da subito della morte del loro maestro, portarono avanti le proprie ideologie che sfociarono in alleanze strategiche e all'inevitabile guerra."

— Ruckus Papaleus -, * "La battaglia dei due eserciti" - Aeffe edizioni 1986*



GUERRA DELL'ODIO (ANNI DAL 1920 AD OGGI)

La scesa in guerra dei due imperi non ha ad oggi una data determinata, ma dallo scoppio di essa i cambiamenti furono immediati.

Il primo grande movimento di Torrescura fu l'utilizzo delle corporazioni, e i nobili diventano i principali finanziatori e rappresentanti della guerra da un punto di vista politico, reclamando la loro posizione ottenuta per merito ed inviando le proprie proli e rampolli in istituti militari dove sarebbero stati istruiti alle logiche e gli aspetti della guerra e dei nuovi canoni riscritti.

In via non ufficiale Torrescura entrò in contatto con l'Alta Marea negoziando un accordo di non belligeranza nei loro confronti a patto di un reciproco beneficio bellico e commerciale.

Allo stesso modo, Torrescura si mise in contatto con i Pallidi con l'intento di aprire il loro reclutamento mettendosi a servizio nelle fila imperiali, in cambio del ripristino dello status di razza legittima intonsa dai loro crimini in tutto il territorio torrescuriano a conflitto concluso.

Chi accettò l'accordo venne trasferito dal Pallido Regno grazie alle navi dell'Alta Marea, nascosti dai porti sicuri fino all'arrivo a Torrescura.

Le sanguinose battaglie prendettero così piede fra conquiste ed indietreggiamenti in uno scontro fra geni strategici e la mobilitazione delle forze degli imperi più vasti, potenti ed antichi del nuovo mondo.

Ma ciò che i popoli di Themis non sapevano, era che un nemico ancor più pericoloso era già nel loro territorio.

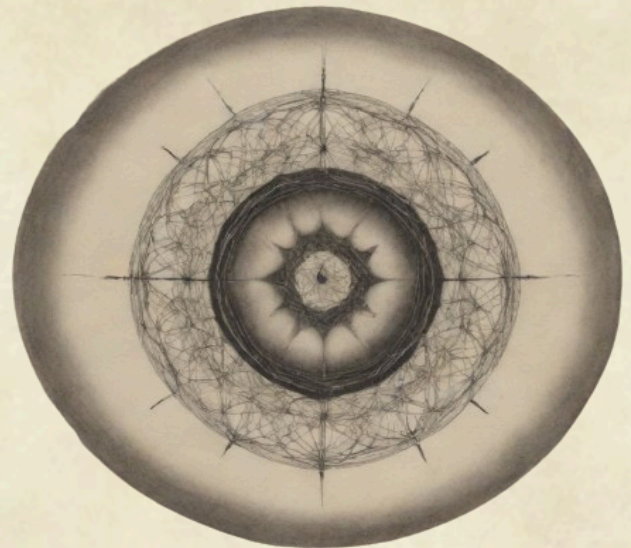
QUALCUNO DICE CHE:

La corporazione dei Furieri ha scoperto un pezzo della TELA DEL FATO.

La scoperta avvenuta dopo lunghi studi creò varie ipotesi, sembrando che su alcuni libri antichi ci fosse scritto che non ci fosse mai stato un libero arbitrio in primo luogo ma che in realtà era già tutto parte di un piano di OS per la sorte del mondo.

Ma il ritrovamento di un oggetto così incredibile diede origine ad una ricerca di massa dei pezzi della Tela, con un crescente numero di dicerie.

- Qualcuno crede che raggruppare tutti i pezzi della Tela insieme possa portare la pace in tutta Themis.
- Qualcuno dice che ci sono poteri che sono contrari al ritrovamento e la ricomposizione del manufatto, portando quindi a credere che qualche nobile ne abbia comprato un frammento per tenerlo nascosto, o addirittura romperlo per sempre.
- Qualcuno dice che il primo uomo che ha preso in mano la Tela sia morto per combustione spontanea
- Qualcuno pensa che si possa scrivere sui pezzi del manufatto così da plasmare il futuro
- Si dice che sia nata una associazione di fedeli atta a salvaguardare i pezzi ritrovati e tenerli al sicuro così che non vengano rovinati o vadano persi.
- C'è chi crede che la distruzione della Tela abbia portato alla pazzia, con conseguenze come gli avvistamenti sempre più frequenti in luoghi isolati di persone con maschere di animali.



HELIUM E LA MAGIA

Durante il Convegno delle Rimembranze vennero esposte le prove delle macchinazioni dei Pallidi dietro la catastrofe, del concetto di Helium e delle sue proprietà:

L'Helium è un minerale catalizzatore di magia formatosi in centinaia di anni di esposizione alla magia ora libera di circolare nell'aria, con la capacità di permettere l'uso della magia se manipolato da coloro capaci di entrare in sintonia con esso.

La rivelazione separò nettamente Torrescura da Vertex da un punto di vista ideologico, poiché dove la prima vedeva uno strumento di progresso esplicitato, la seconda lo bollava come instabile forza sulla quale i mortali non potevano agire e che avrebbe potenzialmente ricondotto ad una nuova apocalisse, statando l'intenzione di sequestrare i giacimenti di Helium e di volerli conservare fino a che non sarebbe stato sviluppato il modo per smaltirli e liberarsene, di fatto quindi creando una corsa all'accaparramento delle risorse.

“È INSPIEGABILE COME, A SEGUITO DI QUELLO CHE È successo, si voglia cercare di usare la stessa materia prima che ci ha portato indietro di centinaia di anni. Torrescura gioca col fuoco, ma dopotutto stanno ai piedi di un vulcano attivo, non brillano per intelligenza”

— John Fisto - “dai diari dell'Imperatore” - Monterotto
edizioni 945

ACCADEMIA DI MAGIA

A Torrescura, dopo la ricerca mondiale di Helium, si avviarono studi approfonditi relativi alla magia ed il suo controllo presso la prestigiosa Torre dell'

ATENEO DEI SAVI, la quale permise alla nazione una migliore comprensione in sicurezza di tale energia e la creazione di Catalizzatori.

Fu così che nacque la bella Accademia dell'Ateneo dei Savi, una scuola che permette tutt'oggi a chi è magicamente dotato di poter sfruttare al meglio il proprio potenziale e brillare ancora di più sotto la protezione di Torrescura.

Se priva di potere magico, una persona sotto le cure dell'Accademia potrà ricevere operazioni per trasformarsi in Risorto per ottenere una sintonia artificiale. L'operazione è un segreto ben custodito soltanto dai grandi cerusici dell'Ateneo dei Savi.

La scuola ha portato nella storia dei grandi maghi come Nikoil l'assoluto, Katrine La Morte Rossa e Karavag l'astuto.

POPOLAZIONI DI THEMIS

I player inizieranno la loro avventura come cittadini di Torrescura, spinti da ogni angolo del mondo e provenienti da ogni popolazione da un motivo personale che li porterà alla convocazione a Terminus, avamposto appena conquistato.

Di seguito troverete una descrizione di tutte le popolazioni, e se desiderate potrete scaricare il **COMPENDIO POPOLI**, per conoscere al meglio ogni info di ogni popolazione.

TORRESCURA

Torrescura è un impero che ha costruito il proprio prestigio e la propria reputazione attraverso secoli di conquiste.

Situato tra maestose montagne e terre inospitali, i Torrescuriani hanno trasformato il loro ambiente ostile in un vantaggio strategico, creando un impero rinomato per la sua efficienza e forza militare.

TERRITORI NOTABILI

ARDORHEIM:

Capitale dei Domini di Torrescura, ARDORHEIM sorge in una gelida conca montana dominata dal vulcano di GRIMROK. La città è nota per il suo colossale monolite, Terminabris, torre che si erge e garantisce il predominio territoriale e lo sfruttamento delle cave minerarie sottostanti.

La metropoli fortificata, con le sue ripide mura concentriche e le strade claustrofobiche, è un esempio di ingegneria militare e difensiva ben adattata all'ambiente urbano.

VARGHAST:

Importante città costiera e punto di passaggio verso L'ATENE DEI SAVI, il centro di addestramento e ricerca arcana dell'impero. Varghast è rinomata per la sua specializzazione nell'allevamento e nella pesca, e serve come uno dei principali sbocchi per il commercio marittimo torrescuriano.

TERMINUS:

Piccolo avamposto, appena conquistato da Torrescura ai danni di Vertex.

CULTURA E RELIGIONE

Torrescura si distingue per la sua meritocrazia rigida fondata sul principio della **SCALA**, che premia l'efficienza e il merito sopra ogni cosa.

In questo sistema, ogni individuo ha la possibilità di salire nella gerarchia imperiale attraverso le proprie competenze e capacità, senza privilegi ereditari. La

Scala non solo regola la vita quotidiana e lavorativa, ma influisce anche sui settori militare e politico.

La società torrescuriana, pur essendo percepita come isolazionista e totalitarista all'esterno, è sorprendentemente inclusiva internamente. Ogni cittadino ha il dovere all'istruzione e al servizio militare e i diritti possono essere conquistati attraverso il merito.

Il culto predominante è il Culto dei 5 Draghi, organizzato dal Cultus Draconis Sanguine, che mescola divinità tradizionali e pantheon locali dei territori conquistati.

La Chiesa è gestita da un Concilio degli Ecumenici le cui cariche coordinano i vari aspetti del culto.

Due divisioni principali, l'**ORDINE AUREO** e l'**ORDINE CREMISI**, svolgono rispettivamente il ruolo di integrare le religioni conquistate e di preservare il culto originale dei draghi.

GUERRA

L'espansione di Torrescura ha incontrato una resistenza significativa da parte dell'Impero Vertexiano, scatenando la **GUERRA DELL'ODIO**.

Questa guerra ha accentuato l'espansione imperiale torrescuriana, portando a nuove conquiste e annessioni.

Torrescura ha stretto alleanze con i Pallidi e con l'Alta Marea, utilizzando la marina locale per supportare i pirati e infrangere trattati storici.

Sebbene queste azioni abbiano sollevato preoccupazioni internazionali, la forza e la temibilità di Torrescura hanno scoraggiato la formazione di alleanze dirette contro di loro.

ABBIGLIAMENTO

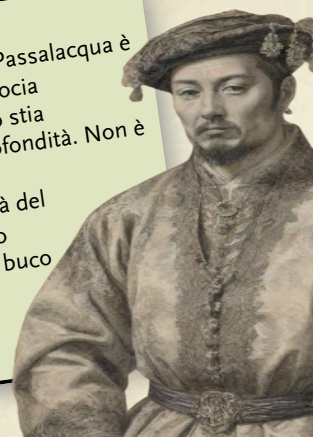
L'abbigliamento torrescuriano riflette il loro sistema meritocratico e militare. I cittadini e i nobili indossano abiti elaborati che denotano il loro rango e la loro posizione nella Scala.

I soldati, i minatori e coloro che adoperano la propria forza a favore del popolo sono equipaggiati con armature robuste e pratiche, adatte alle dure condizioni di lavoro e battaglia.

I membri del clero e dei vari ordini religiosi vestono abiti che riflettono le loro cariche e le loro funzioni, spesso ornati con simboli e colori specifici che rappresentano le loro devozioni e ruoli nella società.

QUALCUNO DICE CHE

Una porzione del monumentale acquedotto di Passalacqua è stato distrutto dai terremoti; l'acqua, che ora sfocia dall'acquedotto in un punto solo del terreno, lo sta erodendo e sta sgorgando al di sotto, nelle profondità. Non è mai stato sistemato per i costi troppo elevati. È stata creata un'appendice nelle prossimità del punto interrotto e proseguito con un nuovo percorso. Eppure a qualcuno pare che, nel buco scavato dall'acqua nel corso degli anni, si possano intravedere come degli occhi, nel profondo buio.



VERTEX

L'Impero di Vertex rappresenta il principale nemico di Torrescura, l'avversario maestoso e eterno che ha saputo resistere a ogni crisi espandendo il proprio dominio attraverso l'ordine e la gloria.

Anche dopo la Grande Privazione e i secoli di cataclismi, l'antica Vertex è rinata dalle sue ceneri, riaffermando il suo potere e il suo splendore nel continente di Vhelium.

Vertex è simbolo di grandezza, ordine e progresso

“ONORE, UNITÀ, CORAGGIO”

TERRITORI NOTABILI

ACRIVOLK:

Capitale dell'Impero, Acrivolk, è una megalopoli imponente circondata da mura di marmo e oro.

La città ospita la Cattedrale della Torre Bianca, la Grande Fortezza di Anteris ed il Bastione dei Pilastri, sede dell'Imperatore. Edificata su un colle, è visibile fin dai deserti di Ammos e funge da faro per i marinai.

EBONYR:

Principale territorio agricolo dell'impero, Ebonyr è rinomata per il suo clima mite e terreni fertili, permettendo a Vertex di dominare il mercato delle materie prime.

Qui l'agricoltura intensiva produce raccolti che influenzano le carestie e le abbondanze di tutto il mondo.

CULTURA E RELIGIONE

Vertex si fonda sulla fede, purezza e l'autorità dell'Imperatore, visto come guida suprema e custode dell'ordine.

La società è strutturata secondo una rigida piramide sociale che premia i meriti e le origini nobili, con l'Impero che mira alla perfezione attraverso un'organizzazione severa e rispettata.

La religione di Vertex è dominata dal Culto dei 6 Santi, che sono venerati per il loro ruolo nel ribaltare il conflitto con Torrescura.

Vertex è percepita come faro di autorità e grandezza in tutta Themis ma è anche risaputa la sua poca tolleranza ad altre razze oltre a quella umana.

I Santi includono: (nota: non si può interpretare un sacerdote di Vertex, ma è possibile essere loro credenti)

- **NOMOS**, Santo della Legge e della giustizia.
- **NODIS**, Santo della guerra e delle doti belliche.
- **EMPOROS**, Santo del commercio e dei viaggi.

- **THERA**, Santa guaritrice e promotrice della medicina.
- **EMATHA**, Santo delle scienze e della conoscenza.
- **VOSKOS**, Santo esiliato, custode della verità e della magia, ma visto come peccatore.

Ogni Santo ha il proprio ordine e viene celebrato in giorni specifici, con festività che onorano le loro gesta e sacrifici.

Gli eventi religiosi sono fondamentali e scandiscono la vita della popolazione.

GUERRA

Vertex è un fervente sostenitore della Guerra dell'Odio contro Torrescura, considerata una minaccia per l'ordine e la purezza del mondo.

La campagna ha portato molti a unirsi a Vertex, percepito come il baluardo contro le forze caotiche e malefiche dei Draghi e delle altre razze ostili.

ABBIGLIAMENTO

Il vestiario di Vertex riflette il prestigio e la gerarchia della società.

I cittadini comuni indossano abiti pratici e resistenti, i mercanti scelgono tessuti esotici, mentre i nobili sfoggiano capi su misura che esprimono il loro status e il fasto dell'Impero.

QUALCUNO DICE CHE

Qualcuno di Vertex inizia a pensare che a Torrescura si facciano veri e propri esperimenti sugli esseri umani. Tenuti in gabbia, sottoposti a torture, iniezioni ed estrazioni di organi.

Qualcuno pensa che i Sapienti si nutrono prevalentemente di Helium.

Qualcuno crede che l'Helium venga liquefatto e sostituito il sangue del Sapiente con Helium liquido.

Qualcuno inizia a pensare all'Helium come una droga, inoculata nel corpo per renderlo assuefatto ad esso.



KHANATO DI KHURTOR-KHAN

Il Khanato di Khurtor-Khan, situato nella bassa Vèsprakar, è un regno giovane nato dall'antico conflitto dell'Orda e oggi noto per la sua imponente fortezza e il suo ruolo di persecutore.

Con un passato segnato da odi e vendette, il Khanato si distingue per la sua severità e determinazione nel compito di carcerieri e cacciatori dei Pallidi.

TERRITORI NOTABILI

KHATUN, LA CICATRICE DEL MONDO:

Questa mastodontica fortificazione è la capitale del khanato e una delle strutture più imponenti del nuovo mondo. Con le sue mura alte 170 metri e spesse 20, Khatun si estende lungo la costa orientale e settentrionale del continente.

L'architettura unica della città, sviluppata verticalmente e suddivisa in "ambulacri", crea un labirinto di case e botteghe. Le strade interne sono affollate e caotiche, illuminazione scarsa e ambienti freddi rendono la vita esterna più invitante.

La capitale funge da rifugio sicuro per i suoi abitanti ed un monito per i Pallidi, con i corpi dei prigionieri impiccati all'esterno come monito.

LANDE DEL KHANATO:

Al di fuori della capitale, il khanato è composto da piccoli villaggi e cittadine sparse in un territorio boschivo.

Le comunità sono prevalentemente autosufficienti, vivendo di allevamento e risorse locali.

I villaggi più piccoli contano 200-400 abitanti, mentre i più ricchi sono sotto la supervisione di capitribù.

L'Orda è estremamente conservazionista e mantiene pochi contatti con l'esterno, con la lingua tradizionale parlata nella maggior parte delle aree interne.

CULTURA

La cultura dell'Orda appare barbarica all'esterno, ma è profondamente radicata in antiche tradizioni nomadiche e un forte senso di comunità.

EDUCAZIONE E FORMAZIONE:

I bambini dell'Orda sono educati a Khatun a partire dai quattro anni, dove apprendono le arti nomadiche, la sopravvivenza e i valori culturali.

Al raggiungimento dei 14 anni, scelgono tra servire il khanato per il **BRACCIO** come artigiani o lavoratori o per la **SPADA** come guerrieri delle Tetre Sentinelle.

Le Tetre Sentinelle sono guerrieri specializzati nella caccia all'uomo e alle magibelve, e il loro addestramento prevede una prova di caccia cruenta a cui pochi sopravvivono.

SOTTO LO STESSO CIELO:

La società dell'Orda è coesa e fraterna, con un forte senso di protezione reciproca.

Gli anziani sono rispettati e il concetto di "grande famiglia" prevale.

Le festività e gli eventi sociali sono importanti, con raduni attorno ai fuochi e celebrazioni come la Koslok Bayar che accolgono il nuovo anno e la fine del grande freddo con danze e banchetti.

RELIGIONE

L'Orda segue un credo che venera Nar-Khelbòz (nella loro lingua), il drago del conflitto e del comando.

La religione non ha testi sacri scritti, ed i principi sono trasmessi oralmente.

Il Khan è visto come il rappresentante del drago sulla terra, e i defunti sono seppelliti con armature, viveri e armi in grandi anfore, simbolo di preparazione per la caccia spirituale nel cielo.

La Koslok Bayar è una celebrazione annuale che segna la fine dell'inverno con danze e osservazione della Grande Aurora, vista come la manifestazione del passaggio degli antenati.

GUERRA

Il Khanato è un fervente avversario dei Pallidi e ha stretto un patto con Vertex, fornendo uomini e la loro famosa polvere pirica nera in cambio di servizi e supporto.

Il khanato si schiera decisamente contro i Pallidi e cerca di contenere e punire la loro presenza, dimostrando una chiara alleanza con le forze imperiali Vertexiane.

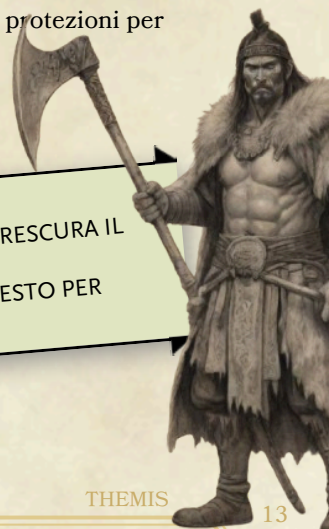
ABBIGLIAMENTO

Le armature delle Tetre Sentinelle sono pratiche e flessibili, realizzate principalmente in cuoio e segmentature per facilitare il movimento.

I colori come il nero e il verde scuro permettono loro di mimetizzarsi con l'ambiente notturno e le steppe. Le armature civili riflettono il clima rigido con pellicce e stoffe pesanti.

I vestiti sono spesso dotati di tasche e protezioni per rispondere alle esigenze quotidiane, mentre i nomadi indossano fasciature per proteggersi da zecche e insetti durante i viaggi.

QUALCUNO DICE CHE SEMBRA CHE FOSSE STATA PROPRIO TORRESCURA IL PRINCIPALE FINANZIATORE DELL'ORDA: DAR LA CACCIA AI PALLIDI COME PRETESTO PER CERCARE HELIUM.



DJINARI

I Djinari sono un popolo nomade dallo spirito vivace e festoso, che vive secondo il motto:

“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 po' più romantico.”

Questa popolazione, originaria di un'isola perduta chiamata Xantia, è nota per la sua vita errante ed il carattere esuberante.

I Djinari sono eterni giramondo, vivono in grandi carovane e si guadagnano da vivere con spettacoli e intrattenimenti che riflettono la loro natura giocosa.

TERRITORI NOTABILI

XANTIA

l'isola natia dei Djinari è avvolta nel mistero.

Con un clima mutevole, l'isola richiedeva uno stile di vita nomadico per evitare le sue basse temperature. La scomparsa dell'isola è circondata da leggende: alcuni dicono che sia stata inghiottita dal mare, altri che sia diventata la più grande delle carovane e alcuni affermano che l'isola si sia addormentata per un lungo sonno.

Sebbene non ci siano tracce fisiche Xantia vive nei racconti dei Djinari, che spesso ambientano le loro storie e leggende in questo luogo mitico.

LE CAROVANE

Le carovane sono il cuore pulsante della cultura Djinari.

Ogni carovana, composta da 50 a 70 persone e pochi carrozzoni, funziona come una grande famiglia itinerante. Quando si accampano nelle città, allestiscono un grande cerchio di tende con un tendone centrale dedicato agli spettacoli principali.

Queste strutture temporanee permettono ai Djinari di intrattenere e guadagnare attraverso una varietà di esibizioni e giochi, ma le carovane non restano mai più di poche settimane nello stesso posto.

CULTURA E RELIGIONE

La cultura djinara, ricca e variegata, ha saputo mantenere e trasformare tradizioni secolari mescolandole con nuove usanze. La struttura sociale dei Djinari è matriarcale: le madri e le nonne dirigono le carovane e prendono decisioni importanti. L'ABUELA, la donna più anziana, ha l'ultima parola nelle decisioni cruciali.

Il concetto di nobiltà è assente; invece, il merito si basa sull'abilità di attrarre pubblico e guadagni, che vengono equamente distribuiti.

Le carovane djinari accolgono chiunque, privilegiando talento e fedeltà. I maghi, sebbene non superiori agli altri, sono molto apprezzati per il loro contributo agli

spettacoli e alle attività della carovana. I bambini maghi possono crescere all'interno della comunità o studiare in scuole di arti arcane.

La cultura djinara è centrata sulla celebrazione e sul divertimento.

I festeggiamenti e le attività ricreative, come le piñata, il tiro al blanco e la giostra djinara sono parte integrante della vita quotidiana. I giochi e le attività sono un'opportunità per generare entrate, con prodotti djinari apprezzati anche fuori dalle carovane.

Le feste djinari, come la **FESTA DELLA MORTE**, celebrano la vita e la sua fine con grande allegria e partecipazione, riflettendo la loro filosofia di onorare e ricordare i defunti con festeggiamenti e rituali colorati.

L'arte e la musica sono essenziali nella loro vita sociale, con abiti sgargianti e una vivace attività musicale.

GUERRA

I Djinari evitano i conflitti e mantengono una posizione neutrale nei confronti della guerra, preferendo concentrare le loro energie nella vita comunitaria e nella celebrazione.

La loro neutralità è vantaggiosa poiché non sono ufficialmente riconosciuti dagli imperi e ricevono poche pressioni per prendere parte ai conflitti.

Nonostante alcuni tentativi di manipolazione da parte di governi, i Djinari preferiscono restare al di fuori dei conflitti.

La loro visione sui Pallidi e la perdita di Xantia varia: alcuni li considerano vittime mentre altri li ringraziano per la nuova vita, in generale la loro posizione rimane di accettazione piuttosto che di condanna.

ABBIGLIAMENTO

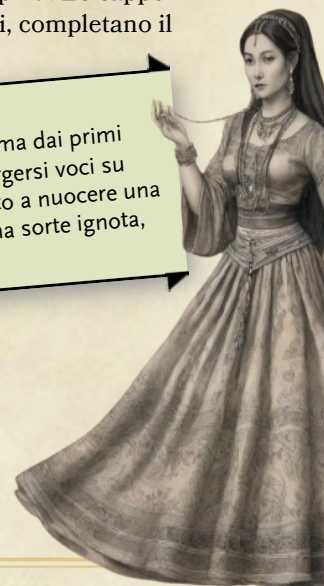
L'abbigliamento Djinari riflette il loro spirito vivace e il loro amore per la festa.

Le donne indossano gonne lunghe e voluminose, spesso rivettate e stratificate, insieme a foulard, bluse, sciali e corsetti. Per le occasioni speciali, adornano il loro abbigliamento con gioielli e preziosi di famiglia.

Gli uomini preferiscono pantaloni larghi e leggeri, gilet o camicie colorate e copricapi variopinti. Le cappe esuberanti, ricamate con motivi elaborati, completano il loro aspetto festivo e colorato.

QUALCUNO DICE CHE:

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..



I PALLIDI

I Pallidi, una volta dominatori di vasti territori, sono ora confinati in terre inospitali a causa del loro coinvolgimento negli eventi della Grande Privazione.

Le loro esistenze sono segnate dalla condanna eterna e dall'esilio in ambienti gelidi e ostili, che riflettono la loro dura realtà e la loro storia travagliata.

TERRITORI NOTABILI

VESPERA:

Situata nel Pallido Regno, Vespera è un rifugio gelido costruito dai sopravvissuti dei Pallidi durante l'esilio imposto dai regni. Inizialmente composto da rifugi primitivi ideati dai Pallidi Ikori, il villaggio si è evoluto nel tempo con miglioramenti architettonici per combattere il freddo estremo. Vespera è nota per la sua dura vita di sopravvivenza e le condizioni difficili. Nonostante i miglioramenti, il villaggio rimane una sfida costante per chi vi abita, con l'umidità e le magiavelve che rappresentano gravi pericoli.

CARMILLA:

Dopo la Guerra dell'Odio, i Domini di Torrescura hanno offerto ai Pallidi un'opportunità di riscatto, accogliendoli a Carmilla, conosciuta come il Distretto delle Ombre per la sua posizione ombrosa.

Carmilla è un esempio di eleganza gotica, con architettura opulenta e vetrate artistiche.

La città, ricca di opere artistiche e commerci, è un centro di importazione e produzione di beni di lusso. I Pallidi Zagristi qui hanno trovato un nuovo inizio, anche se la diffidenza verso le altre razze è lentamente cambiata in un senso di superiorità che caratterizza la popolazione locale.

IKHATUMBA:

Nel continente di Nivorja sorge il più grande insediamento tribale che i Pallidi liberati abbiano mai edificato, per lo più costituito da palafitte e pontili la popolazione Kabal è prettamente dedita alla sopravvivenza.

CULTURA E RELIGIONE

I Pallidi, sebbene sparsi, condividono una storia di grandezza e caduta. In passato possedevano avanzamenti tecnologici e conoscenze arcane grazie al Drago Scyre.

Tuttavia, la loro ambizione portò alla sua cattura e alla Grande Privazione, un evento catastrofico che distrusse il mondo all'epoca conosciuto e causò la morte di gran parte della popolazione.

Oggi, le diverse società dei Pallidi riflettono questa eredità in modi distintivi.

Gli **IKORI** di Vespera vivono in penitenza per i peccati dei loro antenati, praticando il **RITUALE DELL'ALBA** come

forma di purificazione.

Gli **ZAGRISTI** di Carmilla, al contrario, abbracciano una cultura di bellezza e autoespressione, vedendo la loro discendenza come una fonte di orgoglio.

I **KABAL** di Ikhatumba, infine, cercano di distaccarsi dal passato celebrando la loro indipendenza e l'arte della caccia con rituali come il **WHAIA TAKARO**.

GUERRA

La Guerra dell'Odio ha offerto ai Pallidi l'opportunità di reclamare un nuovo inizio.

Gli Ikori, dato il loro continuo castigo, hanno perso qualsiasi desiderio di lotta tranne per i rari casi che ripudiano la loro cultura penitente e ne scappano.

Gli Zagristi hanno sostenuto il Dominus, apprezzando la magia e il suo potenziale.

I Kabal, pur mantenendo la loro estraneità al mondo esterno, si sono trovati in sintonia con l'ideologia torrescuriana, accogliendo l'opportunità di partecipare attivamente alla creazione di una nuova era per i Pallidi.

ABBIGLIAMENTO

IKORI: Adattati al freddo estremo, gli Ikori indossano pellicce, stracci e protezioni sommarie. Il loro abbigliamento è pratico e funzionale, progettato per affrontare le condizioni gelide e le difficoltà quotidiane.

ZAGRISTI: A Carmilla, gli Zagristi sono conosciuti per il loro abbigliamento elegante e appariscente. Indossano abiti di pregiata fattura e gioielli, con una predilezione per i colori bianco, nero, cremisi e argento. La moda è un'espressione della loro dedizione all'estetismo e alla bellezza.

KABAL: influenzati dal clima tropicale di Nivorja, indossano abiti leggeri e arieggianti. I loro indumenti variano tra le tribù, ma condividono l'uso di pitture corporee e trofei di caccia, riflettendo una connessione con la natura e la caccia.

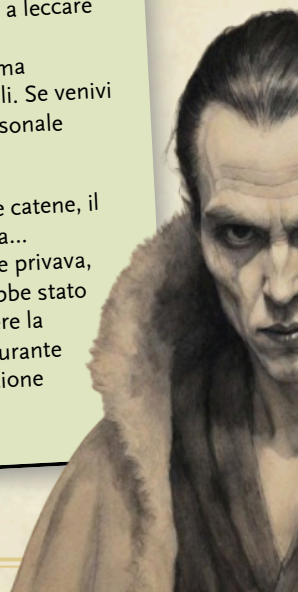
QUALCUNO DICE CHE

Si dice che col tempo il Pallido regno divenne il luogo più ostile sulla terra. Condizioni di vita disumane, prigionieri lasciati giorni interi senza acqua e cibo, costretti a leccare l'umidità dalle pareti pur di ingerire qualcosa.

Qualcuno pensa che non fosse una prigione ma semplicemente un luogo di morte, una necropoli. Se venivi catturato e portato nel Pallido Regno, la tua personale clessidra iniziava bruscamente ad accelerare.

La poca alimentazione, i lavori forzati, le grosse catene, il meteo, gli abusi da parte degli uomini dell'Orda...

Chi non moriva per le condizioni di vita se ne privava, perché qualsiasi cosa ci fosse stata dopo, sarebbe stato meglio di quello. Vennero poi sfruttati per ergere la chilometrica muraglia. Qualcuno pensa che durante una rivolta dei prigionieri durante la costruzione della muraglia, alcuni uomini furono uccisi e cementati all'interno di esse.



KUROZAKI

I Kurozaki sono un popolo dalla cultura vivace e complessa, nato nell'arduo contesto di SHINOKAI, un'isola minacciata da burrasche marine e tsunami.

Questi coloni, sopravvissuti alle insidie ambientali, hanno costruito una società prospera e diversificata.

TERRITORI NOTABILI

SHIROZAWA, capitale costiera:

Situata sulla costa settentrionale di Shinokai, Shirozawa è il centro pulsante dei progressisti Kurozaki. Questo porto, baciato dalla corrente Odayaka, è l'unico accesso sicuro all'isola e funge da perno commerciale e culturale.

Shirozawa si distingue per il suo tempio Long Feng, considerato uno dei più belli del mondo, e per il suo vivace settore turistico. La capitale è rinomata per la sua apertura verso l'esterno, accogliendo visitatori da tutto il globo.

NOBUSHI, capitale fortificata:

Nella parte meridionale di Shinokai, Nobushi si erge come una cittadella fortificata tra alte scogliere e fitte foreste.

È la capitale dei conservatori, caratterizzata da un'intensa attività militare e da una forte difesa contro le invasioni.

La capitale, spesso chiamata "La città dai mille templi", è nota per i suoi numerosi santuari e per la presenza degli hitokiri, spadaccini e strateghi d'élite che servono come unità speciali e guardie del corpo per i clan nobiliari.

CULTURA E RELIGIONE

I Kurozaki hanno una storia segnata dalla divisione interna tra **PROGRESSISTI E CONSERVATORI**, due fazioni che hanno preso strade diverse dopo la scissione dall'Orda.

I progressisti, situati a nord, hanno sviluppato una società aperta e accogliente, influenzata dal commercio e dall'interazione con il mondo esterno.

Questa apertura si riflette nella loro cultura e costumi e sono noti per accogliere i visitatori e per la loro religione basata sul culto dei draghi, considerato la loro fede di stato.

I conservatori, invece, vivono nel sud di Shinokai e mantengono una visione chiusa e tradizionalista.

Seguono una religione animista che considera i draghi divinità presenti in ogni cosa. La loro società è fortemente basata su rigide norme di condotta e disciplina e la xenofobia è prevalente.

I Pallidi, qui, sono visti come animali e sono spesso trattati con crudeltà.

Le festività e le ricorrenze riflettono queste differenze culturali, con celebrazioni che variano a seconda della fazione.

GUERRA

Durante la Grande Guerra Corporativa i progressisti di Shirozawa si sono schierati a favore della compagnia marittima grazie alla loro posizione strategica.

Al contrario, i conservatori di Nobushi non hanno ufficialmente appoggiato alcuna fazione, sebbene vi siano stati rapporti di mercenari meridionali che hanno combattuto in altre terre.

Attualmente i Kurozaki settentrionali cercano di mediare tra le fazioni in conflitto, mentre i meridionali, sebbene non ufficialmente schierati, trattano con Torrescura per un'alleanza futura e per il recupero dei territori settentrionali.

ABBIGLIAMENTO

Il vestiario dei Kurozaki è un misto di tradizione e praticità, strettamente legato all'ambiente unico dell'isola.

Le sete locali, ricavate da forme di vita endemiche, sono utilizzate per creare abiti distintivi e considerati esotici dai visitatori esterni.

I **PROGRESSISTI DEL NORD** indossano lunghe toghe a maniche ampie, spesso costituite da un solo pezzo di stoffa piegato in modi sofisticati, con colori vivaci e motivi che rappresentano il mare e i paesaggi locali.

Il clima costiero favorisce l'uso di gonne a pieghe e fasce, con un'evidente inclinazione verso uno stile pratico ma elegante.

Nel sud, i **CONSERVATORI** indossano armature e protezioni particolari, progettate per affrontare i terreni difficili e condizioni avverse.

Le loro armature sono spesso costituite da lamelle e stringhe in cuoio e fibre, riflettendo la loro predilezione per la praticità e la difesa.

Il loro abbigliamento tende a essere più sobrio e funzionale rispetto ai progressisti, rispecchiando la loro enfasi sulla resistenza e la preparazione militare.

QUALCUNO DICE CHE

C'è un'isola che ha una vegetazione completamente a sé. Lo sviluppo di erbe sconosciute, piante dai peculiari effetti mai visti e una perenne elevata umidità ha fatto sì che qualcuno arrivasse a pensare che ci fossero terre che sono emerse a seguito della Grande Privazione, mantenendo per qualche motivo una di vegetazione mischiata.



ITHIKOS

Ithikos, situato nella regione sud-settentrionale di Helimos, è un antico impero noto come “LA CULLA DELLE IDEE”.

La sua prosperità, nonostante l'aridità circostante, è dovuta alla posizione strategica e alle ricchezze minerarie, che hanno permesso alla civiltà di fiorire e sviluppare innovazioni come il sistema metrico e il sistema educativo avanzato.

TERRITORI NOTABILI

PROMITHEYA, capitale della saggezza

la capitale è la città portuale più grande del regno, situata sul delta di un fiume e famosa per le sue bianche mura e alte palme.

La città è circondata da una cinta muraria ben decorata che si conclude con l'arco conosciuto come la Porta di Bifernes e ospita edifici chiave come la Camera dei Rappresentanti e la giunta centrale dell'Illustre banca di Themis.

Promitheyia è anche una meta turistica di lusso e un importante punto commerciale, con il suo porto dominato dal Colosso di Promitheyia.

VITREIA, città-prigione:

Vitreia è una prigione di massima sicurezza situata nel deserto vetrificato.

La sua torre circolare, alta 600 metri e di colore verde alavola, proietta un'ombra che altera il clima circostante.

La prigione è progettata per non essere evasa, con celle umide e sistemazioni difficili.

Le difese includono un terreno di polveri di vetro, schegge taglienti e i suoi guardiani, selezionati con rigore, sono noti per la loro reputazione di indagatori e giudici.

Vitreia è una frazione autogestita con a capo il Gran Cancelliere.

CULTURA E RELIGIONE

La società Ithikos è caratterizzata dal **DHARMA AL'SAFINA**, una filosofia che promuove la specializzazione e la cooperazione tra cittadini.

Ogni persona si dedica a un'arte specifica per tutta la vita, con l'educazione che inizia fin dall'infanzia presso le Kallipolis, istituzioni che valutano le inclinazioni naturali dei giovani.

L'anima è vista come l'essenza dell'individuo, con una visione filosofica che non prevede divinità o sacerdoti.

Le festività principali includono la Flumenalia, una celebrazione della fertilità e della protezione della capitale.

GUERRA

Ithikos mantiene una posizione neutrale nei conflitti tra gli imperi di Vertex e Torrescura.

Tuttavia, si sospetta che il governo ombra, influenzato dall'Illustre **BANCA DI THEMIS**, alimenti segretamente la guerra per profitto, vendendo armi ad entrambe le parti.

Il regno è diviso in Solidali, coloro che cercano di preservare il Dharma ed Elegiaci, che venerano il profitto come un'entità quasi sacra

ABBIGLIAMENTO

Il clima caldo di Ithikos favorisce abiti leggeri e ariosi.

La **CASTA BRONZEA**, composta da mercanti, indossa vestiti dai colori vivaci e ornamenti preziosi, con una fascia chiamata chlamys per usi pratici.

I membri della **ASTA ARGENTEA**, come soldati e guardie, portano armature elaborate e turbanti per proteggersi dal sole.

I filosofi, membri della **CASTA AUREA**, vivono in austerità durante il loro eremitaggio sui Monti Al'Qamarion, vestendo di poche, semplici cose adibite alla pura semplicità.

QUALCUNO DICE CHE

Nel porto, il colosso di Promitheyia è una statua gigantesca alta 30 metri che tiene in mano una fiaccola.

Le gambe sono spalancate e anche la più grande delle imbarcazioni riesce a passarci sotto.

Qualcuno può giurare di aver visto gli occhi del gigante chiudersi e riaprirsi, di tanto in tanto.

Qualcuno pensa che quella non sia una semplice statua.



L'ALTA MAREA

Nel vasto oceano dominato dalle leggi imperscrutabili della Natura, la coalizione di pirati e cacciatori denominata Alta Marea rappresenta un rifugio per reietti, criminali ed avventurieri; essa è rinomata per la maestria nel dominare i luoghi più inospitali del globo e la capacità di accogliere coloro i quali siano alla ricerca di un rifugio o di una nuova vita.

TERRITORI NOTABILI

L'ULTIMO MOLO

Il cuore pulsante dell'Alta Marea è l'ULTIMO MOLO, un'immensa e complessa aggregazione di imbarcazioni composta da un galeone centrale circondato da miriadi di navi di vario genere; tale conglomerato, descritto come una fortezza semovente, è una sorta di città galleggiante, con taverne, abitazioni e altre strutture che imitano la vita sulla terraferma.

L'Ultimo Molo è protetta tutt'intorno da vascelli armati che creano un muro difensivo imponente e sempre in movimento.

PORTI SICURI

I Porti Sicuri sono città costiere nascoste e fatiscanti, cruciali per il contrabbando ed il commercio nero.

Questi luoghi, sconosciuti ai più, sono vitali all'economia dell'Alta Marea e ospitano famiglie e mercanti che alimentano la coalizione. Le comunità che vi abitano, all'apparenza misere, sono in realtà ben fornite e vivono di traffici e loschi affari.

CULTURA E RELIGIONE

L'Alta Marea è un mosaico di tradizioni criminali e codici marinareschi, formatosi dall'unione di ex corsari e gruppi criminali.

La loro identità culturale è definita da regole severe e superstizioni che regolano la vita quotidiana ed il funzionamento della coalizione stessa.

Le LEGGI DI BORDATA sono il nucleo sul quale si fonda la cultura dell'Alta Marea; esse stabiliscono principi come libertà, lealtà, infondere terrore al nemico e gloria. Il rispetto di questi codici è essenziale ed infrangerli può comportare gravi punizioni.

Le festività sono rare, le principali celebrazioni sono legate ai compleanni dei membri, alle inaugurazioni delle navi e alle giornate di svago sulla terraferma.

La religione è privata e non interferisce con le attività quotidiane e i morti sono tradizionalmente affidati al mare.

Nel contesto dell'Alta Marea, i maghi non hanno un ruolo specifico ed istituzionalizzato. Le loro abilità possono tuttavia essere sfruttate in situazioni particolari, come nel caso di cacciatori di mostri o in

ambiti magici legati alla navigazione e alla protezione della Flotta.

POSIZIONE NELLA GUERRA

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

ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento all'interno dell'Alta Marea è essenzialmente pratico e funzionale.

I membri indossano ciò che è disponibile, con una preferenza per capi resistenti alle intemperie e alla salsedine.

Cappotti ed altri indumenti ampi sono comuni, riflettendo la necessità di adattarsi alle dure condizioni della vita in mare. Si predilige la praticità all'estetica e le vesti perciò sono spesso spartane e funzionali.

AL TIMONE DELL'ALTA MAREA:

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 le altrettante Famiglie che ad oggi guidano l'Alta Marea.

