



AMBIENTAZIONE



Versione Final

La presente ambientazione per Gioco di Ruolo dal Vivo è basata su un sistema di gioco High-Fantasy.

L'ambientazione descritta è solo una storia di fantasia inventata dai suoi creatori.

L'ambientazione è intenzionata al solo scopo di divertimento amatoriale e privo di lucro.

Casabianca Desirée

Correva il tempo che fu chiamato della nascita del mondo e dei cieli, le grandi divinità Atsuky, Shane e Vlorie avevano creato le terre del mondo e tutto era in un nulla infinito e sconfinato, nonostante questo il tempo scorreva.

Un'alba lontana Shane creò cinque creature mistiche formate d'ombra e magia, Atsuky creò cinque creature formate di luce e spirito e Vlorie creò tre creature formate di energia e saggezza. Queste creature vennero chiamate Chatin e vivevano in pace tra loro coalizzate dalla serenità delle loro capacità.

Molti furono i secoli che queste creature vissero in pace con i loro dei, molte furono le albe silenziose che videro, le eco della violenza e delle lacrime in quel luogo non esistevano.

Arrivò un giorno in cui gli dei decisero di popolare quel mondo scarno.

Atsuky dio della luce creò gli elfi creature di pura luce destinati a portare serenità e gioia e poi creò i nani creature piccole ma dotate di grande intelletto, destinati a portare sviluppo e comfort.

Shane dio dell'oscurità creò gli elfi oscuri creature di tenebra destinate a portare il male e la morte e poi creò gli orchi creature possenti destinate a portare il dolore e la guerra.

Vlorie dea della giustizia creò gli halfling creature di pura energia, li dotò di molta saggezza affinché potessero portare l'equilibrio e poi creò gli umani creature di carne e sangue i cui destini potevano essere molti, gli diede la possibilità di scegliere da soli il proprio destino.

Il mondo fu così popolato sotto gli occhi compiaciuti degli dei e gli sguardi increduli dei Chatin.

Per secoli i vari popoli vissero in pace e in armonia ma poi un giorno tutto cambiò, poiché le creature erano tutte differenti alcune di loro cominciarono ad odiarsi e nacque così la guerra, i regni furono divisi e gli dei dovettero schierarsi ognuno con le proprie creature.

Per mille anni la guerra imperversò fin quando le divinità si riunirono e decisero di separare le terre, in quattro parti fu divisa la terra, a nord Lorathia, a sud Solarthia, a est Nisandra e a ovest Liniew, i popoli si divisero in queste quattro terre ma questo non li fermò, ora non esisteva più un unico mondo ve ne erano quattro, nel cuore di quelle creature mortali nacque il seme della conquista.

In questo immenso Caos alcuni esseri umani cominciarono a collezionare poteri e conoscenza e viaggiando per il mondo trovarono una fonte del potere perpetuo, era una fonte divina creata dagli dei per i Chatin affinché potessero rigenerarsi e vivere per sempre nei pieni poteri come se fossero appena stati creati, questi sette individui bevvero dalla fonte e svilupparono dei poteri eccezionali, così decisero di farsi venerare come nuovi dei, creando ancora più caos e distruzione di quanto già non ce ne fosse, finché due di questi falsi dei non si scontrarono annullando i loro corpi, fu allora che i tre dei staccarono dal mondo un pezzo di terra e lo maledissero, niente poteva entrare e niente uscire da quell'isola chiamata Etilia.

Le guerre erano continue e frequenti, solo i popoli di Nisandra sembravano aver compreso che il sangue e la morte non erano necessari, quelle terre situate ad est erano le più pacifiche, ma anche quelle più esposte alla conquista, fu così che per

paura, alcuni dei sacerdoti di queste terre si recarono a Liniew confondendosi alle loro truppe e cercarono di introdursi nelle caverne del vulcano, una volta dentro attuarono il loro piano, diedero vita ad un rituale lungo e complesso che aprì un portale per il piano infernale e demoniaco; questo sconvolse l'equilibrio del mondo e le divinità dovettero di nuovo intervenire, convocarono i Chatin e fornirono loro le tredici chiavi del mondo, queste chiavi si tramutarono in armi che servirono alle tredici creature per contrastare la grande guerra in corso.

Nulla sembrava poter fermare quelle creature, nulla sembrava poter chiudere il varco creato da quegli stolti, finché gli dei non intervennero di nuovo, creando una creatura prendendo una componente da ogni Chatin, questa creatura venne chiamata Kiro, era l'unico tra i Chatin ad avere un nome, tramite le tredici chiavi ne venne creata una quattordicesima, che aveva il potere di aprire e chiudere le dimensioni, ma bisognava mettere il portale dove potesse essere sicuro.

Kiro venne mandato sull'isola maledetta, una parte che fu separata dagli altri continenti prima ancora che questi si separassero tra loro, e di lui non si seppe più nulla, si può solo immaginare che riuscì nell'impresa visto che lo squarcio del mondo demoniaco si chiuse, intanto i tredici Chatin avevano trovato un modo per riportare la pace, si resero simili alle nuove creature degli dei e fondarono una congregazione chiamata Holy che riportò la stabilità nei quattro regni.



Solarthia

Solarthia, sicuramente, è uno dei territori più vasti e variopinti, infatti, è popolato da una grande quantità di creature. Esse, fondamentalmente diverse tra loro, cominciarono a battagliaire. I drow erano in gran numero, ma la loro costituzione non permetteva loro di vivere alla luce del giorno, il loro desiderio di espansione misto ad una vera e propria necessità veniva frenato dal rancore degli elfi, che li condannarono a vivere nel poco spazio delle rare caverne presenti nel continente e li cacciarono nei continenti dell'ovest. Come se non bastasse l'avidità dei nani che li spingeva a scavare nelle grotte in cerca di minerali preziosi, fu motivo di forti tensioni tra le due razze. Gli elfi oscuri stanchi di dover sopportare questi oltraggi, e guidati dalla loro potente matrona che tutt'oggi viene considerata una delle più grandi ritualiste mai esistite, decisero di prendere dei territori vicini popolati da umani agricoltori, facili prede. Fu una strage, i campi coltivati vennero trasformati in buie e fitte paludi, un abitat più consono agli scuri. Gli umani dichiararono dunque guerra ai drow, ma erano troppo inferiori tatticamente. Chiesero aiuto agli elfi, che anche se profondamente razzisti nei confronti degli umani, di fronte ad una tale minaccia, decisero di collaborare. Dalla controparte gli scuri convinsero gli orchi ad aiutarli in questa lotta per la sopravvivenza, promettendogli territori e cibo in abbondanza, i nani si divisero in due gruppi, alcuni presero accordi con gli scuri, una volta finita la guerra avrebbero avuto in cambio le caverne, ricche di minerali. Altri nani si misero, anche se con grande difficoltà, al servizio dei reggenti, per combattere per il bene di Solarthia. Fu una guerra lunga e sanguinolenta, che durò per molti anni, i popoli del nord alchemicamente molto più avanzati furono incaricati dagli stessi dei di porre fine in

modo definitivo a questa guerra. Crearono un golem meccanico, una mastodontica bestia di metallo con un unico scopo, porre fine alle lotte a qualunque costo. La soluzione più pratica fu quella di scendere in campo, senza spargimenti di sangue l'enorme golem riuscì a bloccare la battaglia. Entrambe le fazioni stupite per l'accaduto, rimasero a bocca aperta quando sentirono le parole del golem, che diede loro un ultimatum, o le varie fazioni dovevano prender accordi e dar fine ai conflitti, oppure Solarthia sarebbe diventata un continente vuoto. Vista la potenza della bizzarra creatura l'unica soluzione fu quella di spartirsi le terre o raggiungere altre mete, i nani ebbero le zone montuose e le caverne che appartenevano agli scuri e, molti di loro migrarono verso le terre di Lorathia ricongiungendosi ai loro fratelli di quelle terre; I drow presero possesso delle paludi e di alcuni boschi scuri ma, alla fine, la gran parte di loro tornò alle terre dell'ovest, dove potevano avere gran parte del continente: agli elfi e agli umani le zone che popolavano in precedenza, agli orchi le zone più calde e ricche di cibo. Il trattato sembrava funzionare, forse la costante presenza del guardiano aiutava a mantener quella pace indotta dagli dei e dai popoli del nord. Tuttavia continuavano gli omicidi, i furti, e le incorrettezze da parte delle varie razze, anche tra i loro stessi simili. Il golem non riusciva ne poteva fermare tutto il male che ormai si era insediato negli animi delle creature di solarthia, decise quindi di sua spontanea volontà che l'unico modo per porre fine alle morti era distruggere tutte e cinque le razze. Quasi i cadaveri non si potevano più contare, la situazione era critica, i capi di ogni razza presero accordi con i sovrani di Solarthia, i De'Rusiel, dovevano unirsi contro un male più grande. Il piano era semplice, intrappolare il golem nelle profondità delle caverne. Un'intera settimana di lotta, un'intera settimana per spingere il golem nelle caverne, tramite la forza degli elementi e la magia degli shamani e dei maghi riuscirono a rinchiuderlo nelle profondità, e con un potente rituale la matrona drow riuscì a disattivarlo. Furono giorni di festa da quel giorno in poi i trattati stipulati durante la monarchia del golem vennero sempre rispettati, il sangue continua a scorrere su queste terre martorate, tuttavia ogni anno per una settimana, si festeggia quella che viene chiamata: "la settimana della fratellanza" raro evento se non addirittura unico in cui si possono vedere un elfo e un drow battibeccare senza prendersi a pugnalate.

Questo continente è suddiviso in tre grandi zone:

1 Herìa La Capitale

La Casata De'Rusiell

La casata De'Rusiell governa sul continente di Solarthia. Edward De'Rusiell viene chiamato anche "Il Re Eterno" in quanto, le leggende create intorno al suo casato, lo vedono come il primo vampiro generato nella città del sangue da Miyu, divinità dei piani. Egli ha guidato con possenza e lungimiranza il suo popolo, combattendo con coraggio e devozione tutti i grandi mali che nel corso degli anni hanno afflitto le terre

di Solarthia. La Casata De'Rusiell è temuta e rispettata da tutti i continenti e trova dimora nella città di Herìa, la capitale di Solarthia anche se il castello sorge su un piccolo monte ai margini di questa città.

Intorno alla capitale si trovano anche altre piccole cittadine e la sicurezza di questa zona è affidata alla prima Torre.

Curiosità: Molte persone recatesi nei dintorni del castello durante la notte non hanno mai fatto ritorno e questo ha diffuso la voce e creato la leggenda che, i De'Rusiell, siano delle creature eterne che si nutrono di sangue.

I Due principi Chandra e Jason, spesso partecipano agli eventi mondani in onore dei regnanti e alle guerre al posto del sovrano.

2 I paesi e le fattorie

Il Ducato Lalorie e Floren

La zona ad Est di Solarthia, negli ultimi anni dopo la guerra degli dei, è stata rivoluzionata grazie alla crescita di quello che era un piccolo villaggio che oggi viene ritenuta una vera e propria città. Visti i grandi progressi della città di Floren il casato De'Rusiell ha deciso di ordinare un ducato in questa cittadina che potesse farla prosperare sempre più. Rispetto al resto del continente, questa città è molto conosciuta per l'abolizione della schiavitù e per non essere difesa da nessuna delle tre torri, al contrario ha un suo cavalierato che fa anche da guardia cittadina, il cavalierato del dio della morte Uthir il cui comandante, Weiver, è riconosciuto per meriti anche nella capitale.

Il ducato di Floren appartiene alla famiglia Lalorie ed il duca, attualmente in carica, è Sypher Arion Lalorie, ciò nonostante ad occuparsi delle questioni economiche e commerciali e il suo cancelliere Jan Jaganashy mentre, per quanto riguarda la distribuzione del territorio è compito del marchese Arion Aenarion Lalorie.

Gli ultimi anni hanno visto la città ingrandirsi grazie alle azioni della famiglia Lalorie che hanno portato alla costruzione della prima grande clinica medica del paese gestita da medici, alchimisti e sacerdoti del culto di Uthir ed Elithin e due gradi scuole:

La scuola del fuoco creata dal Duca Lalorie dove vengono apprese le arti della fiamma e *Il compendiorium Alchemico* creato dal Marchese Lalorie dove vengono istruiti Medici, Erboristi e Alchimisti.

Le fattorie del territorio sono regolate da un sistema di distribuzione equa del bestiame messo in vigore con una legge della capitale che impone che i contadini non posseggano più di un certo numero di bestie in un dato spazio. Per quanto riguarda le coltivazioni è stato creato un sistema di irrigazione naturale per i campi, ideato dal custode dell'acqua Jacey Keinshan.

3 Il porto e le tribù

Vithros, la città del porto, permette commerci con i paesi di Lorathia e Nisandre ed è difesa dalla seconda Torre. Qui si trova il tempio dell'acqua e la *Scuola di Musica di Jillian la splendente*. La popolazione è formata maggiormente da umani e mezz'orchi delle tribù confinanti.

Le tribù comprendono orchi, mezz'orchi, barbari ed insediamenti di druidi che si snodano per tutto il contorno di Solarthia, la terza Torre, situata a Sud, fa in modo che le tribù di barbari non entrino in conflitto con gli insediamenti di druidi, cosa molto frequente considerando che spero i territori di caccia si trovano poco distanti da questi insediamenti.

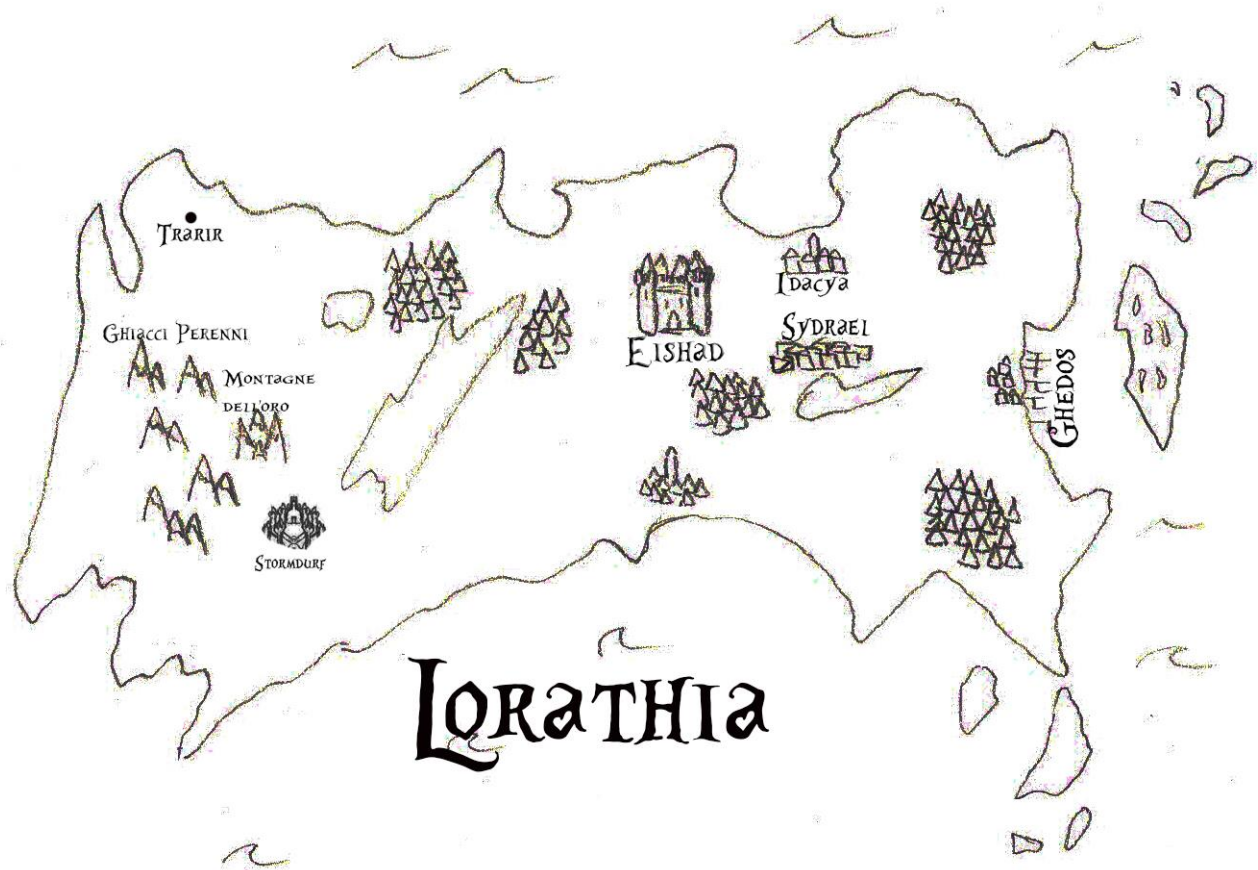
Le tre torri

Le torri sono state istituite dal principato De'Rusiell per proteggere tutta la popolazione del continente. All'interno delle torri viene addestrato il corpo di guardia non solo con addestramenti per il combattimento corpo a corpo ed a distanza ma anche con competenze arcane e spirituali, per questo motivo le guardie delle torri vengono chiamate Cavalieri Arcani e la torre di provenienza viene riconosciuta da uno spadino decorativo e incantato, che si suppone essere il loro catalizzatore, che ha l'impugnatura di un colore identificativo.

-La prima torre è dell'elemento fuoco, gli spadini dei suoi cavalieri sono caratterizzati dal colore rosso, a capeggiare la torre è la spiritualista delle fiamme Irina Flameburn e i suoi cavalieri arcani sono in grado, grazie ad un forte legame telepatico creato da lei, di comunicare con gli altri cavalieri della stessa torre in caso di necessità.

-La seconda torre è dell'elemento terra, gli spadini dei suoi cavalieri sono caratterizzati dal colore verde, a capeggiare la torre è lo spiritualista Dimas Revano e i suoi cavalieri arcani sono in grado, grazie ad una totale comprensione della natura da lui insegnata, di raccogliere informazioni entrando in sintonia con le piante.

-La terza torre è dell'elemento ghiaccio, gli spadini dei suoi cavalieri arcani sono caratterizzati dal colore azzurro, a capeggiare la torre è lo spiritualista Irwin Coldboth e i suoi cavalieri arcani sono in grado, grazie al potere del ghiaccio infuso durante il giuramento al capo della torre, di paralizzare temporaneamente i malviventi in maniera efficace.



Lorathia

Ehishad capitale dei regni di Lorathia, istituita alla fine della grande guerra delle terre, l'unico regno in cui l'organizzazione Holy non è gradita.

Heltler Ignis fu il comandante delle terre del nord guidò in battaglia i più forti e valorosi paladini, contro le orde di orchi e demoni che infestavano tutte le terre; quando la Holy pose fine alla guerra il comandante diede ordine alle sue truppe di costruire Ehishad una città fortificata, dove nessuno poteva entrare senza che le autorità lo sapessero, all'interno di questa città sarebbero stati ospitati la maggior parte degli abitanti delle terre di Lorathia.

Quando finalmente la città fu completa Heltler divenne regnante di quelle terre e fece in modo vivessero nella città tutte le razze civilizzate in completa armonia tra loro. Durante gli anni molti maghi, inventori, alchimisti visitarono la città e questo diede inizio allo sviluppo fiorente di Lorathia, il sovrano fece costruire a questi studiosi una città non poco distante, affinché potessero sviluppare conoscenze e capacità in grado di tenere i territori al sicuro per sempre, di debellare le malattie e di ricercare sempre il meglio, questo posto venne chiamato **Idacya** la città degli studiosi.

All'interno della città era stato costruito un osservatorio, un centinaio di infiltrati vennero mandati nel mondo fuori dai paesi situati a nord, e tramite gli occhi di questi, gli studiosi potevano vedere cosa accadeva in altre terre, o leggere dei testi che si trovavano al di fuori delle loro mura.

Per parecchi anni le due città vissero in armonia, fin quando uno studioso non creò qualcosa di eccezionale, attraverso uno dei globi dell'osservatorio, il capo degli studiosi, Syliliel, vide un mago di un altro regno, questo aveva scoperto il modo di imbrigliare l'essenza magica e l'anima in un globo di materia sterile, ed era riuscito a creare un costrutto con delle sembianze umane... era una cosa strabiliante, mai vista, persino loro, gli studiosi del tempio non erano mai riusciti a creare nulla di simile...ma il costrutto dello studioso sconosciuto aveva un difetto, per funzionare a pieno delle sue facoltà aveva bisogno di bere il sangue del destinato alla quale era stato iniettata la sostanza base.

Tre studiosi furono mandati nel luogo dove il mago aveva compiuto questo miracolo, il loro compito era quello di infettare il corpo del destinato così da fargli desiderare di espellere la sostanza base, in questo modo il costrutto avrebbe perso le sue facoltà e loro potevano portarlo via.

Il piano andò come previsto, mentre due distraevano un gruppo di avventurieri amici del destinato uno si occupava di infettare quest'ultimo per poterlo convincere a seguirlo nella città di Idacya, così accadde e una volta in città il destinato perse tutte le proprietà della sostanza base.

Con il tempo e lo studio sul costrutto vennero create tre scuole di magia all'interno della città e i tre maestri di queste collaboravano in modo che la magia a lorathia fosse controllata e potente in caso di guerra.

Le scuole formati sono:

Scuola di Evocazione

Il rettore di questa scuola viene da una terra antica e dimenticata, il suo nome è Lemuress è un elfo puro discendente da una stirpe di maghi devoti ad una oscura divinità dell'isola di Etilia. Dopo essere entrato nella congrega dei maghi più potenti di Idacya, al grande congresso è stato scelto come rettore per la scuola degli evocatori, potenti maghi che utilizzano incantesimi d'attacco.

Scuola di Incantamento

Il rettore di questa scuola di magia è il più grande mago delle terre del Nord, colui che è a capo della torre di Idacya, Syliliel, è il capo della congrega da tempi remoti, nessuno sa quanti anni abbia, decise di indire un grande congresso per evitare che troppi maghi smaniosi di potere distruggessero i continenti e la scuola che ha deciso di rappresentare è quella degli Incantatori, specializzati in incantesimi mentali.

Scuola di Illusionismo

Il rettore di questa scuola di magia è stato scelto da Syliliel per meriti nella prima guerra affrontata dal continente, la sua provenienza è sconosciuta così come tutto il suo passato, è un mago misterioso e chiacchierone, il suo nome è Zephyr. Durante il grande congresso gli sono stati assegnati incantesimi a lui più affini quelli dell'illusione e prepara i suoi adepti in queste arti e anche in alcune specializzazioni misteriose.

Oltre alle due città principali a Lorathia sono presenti delle montagne: I ghiacci perenni e le montagne dell'oro.

Le prime sono popolate da demoni dei ghiacci mentre le altre da una fiorente e antica stirpe nanica, uno dei motivi principali della ricchezza di questo continente.

I Demoni di ghiaccio

Poco lontano dalla capitale di Lorathia sorgono le montagne dai ghiacciai perenni, le leggende narrano che vi sia situato un castello e una città di ghiaccio residenza dei demoni dei ghiacci....

Donne bellissime, che ammaliano come sirene ma dagli spietati poteri di ghiaccio, nella comunità si narra che vi siano anche degli ibridi, esseri che non sono né uomini né donne, anch'essi bellissimi e dai vasti poteri legati al medesimo elemento.

I Nani della città d'oro

A breve distanza dai ghiacci perenni risplende la roccia delle montagne dell'oro. Nessuno che non sia di razza nanica può accedere alla città e alle risorse della montagna e chiunque si trovi anche solo nelle vicinanze scompare per sempre. Grazie ai rari oggetti e pietre esportati da questa città alle città di Lorathia il commercio è fiorente e ha dato vita alla più grande gilda dei mercanti mai creata, questa risiede a Eishad.

Vista la provenienza di questa stirpe, ogni nano proveniente dalle montagne dell'oro viene considerato, almeno a Lorathia e Solarthia, come se fosse un nobile di alto rango e la legge di entrambi i continenti vuole che siano trattati con il medesimo rispetto.

Stormdurf e l'officina

Il nome Stormdurf è stato per molto tempo riconosciuto come il nome di una fiorente e ricca città ai piedi dei monti dai ghiacci perenni. La città conosciuta per il suo commercio di pelli e per essere la casa di tre delle famiglie nobiliari del paese, presenta quattro zone:

-La zona centrale, dove sorge la torre dei pensatori, chiamata anche "officina", visto che fabbri, erboristi, alchimisti e inventori si riuniscono per creare nuovi tipi di armamenti e macchinari.

-La zona dei cancelli, dove viene esposto il mercato e dove vivono i cittadini. Zona dove si svolgono anche tutti i raduni e i festival.

-La zona interna, sede del municipio, del tempio di Atsuki e delle caserme.

-La zona Nobiliare, sede delle casate Volt, Bauer ed Hertog.



Linea

I territori dell'ovest sono popolati da creature oscure: il sottosuolo vede la più grande città di elfi oscuri di tutti i continenti, in quanto la maggior parte degli appartenenti a questa razza si è spostata dagli altri continenti proprio lì. Sulla superficie ci sono insediamenti di orchi e alcuni villaggi umani.

La Capitale si chiama Morngha e i capi di questa città, residenti anche nell'omonima torre al suo interno, sono i membri dell'organizzazione Holy.

A capo della capitale c'è il casato De'Vir, noto a tutti gli elfi oscuri per essere il casato che venera Theph, la dea del sangue, i suoi seguaci sono i più crudeli appartenenti a questa razza, oltre che i più furtivi.

Nel quartiere dei templi, nel cerchio più interno della città, sono venerati: Theph, Uthir, Miyu e Seth, le divinità che più rappresentano il continente. L'accesso alla capitale è vietato agli umani e se vengono trovati all'interno della città vengono subito consegnati al casato che si occuperà di decidere se sacrificarli al culto o renderli schiavi.

Holy

Durante il più grande tumulto del sottosuolo, nella guerra civile che imperversava in superficie, fu riportata in vita una creatura simile ad un Angelo, la guerra finì e le vittime vennero riportate in vita da questa creatura celestiale. Tutto andò bene per mesi. Nessuno si è mai chiesto cosa ci facesse quella creatura celeste in mezzo a loro e perché, per tutti era solo una benedizione voluta dal cielo in un momento di debolezza umana, l'angelo non parlava mai, o forse quando muoveva le labbra stava parlando e la mente umana non riusciva a sentirne le parole.

Una notte degli strani uomini vestiti di bianco vennero nel luogo ove l'angelo riposava, nonostante le opposizioni della gente lo portarono via. Non si seppe più nulla per molto tempo... La città venne attaccata da un demone, risvegliato da uno degli abitanti che impazzì, voleva riprendersi ciò che gli avevano rubato, lui voleva il suo angelo, questo desiderio era covato in lui da tempo, e il demone risvegliato prese il suo corpo e ciò che rimaneva della sua anima, durante il tumulto, riapparve l'angelo che si scontrò contro la creatura degli inferi, non vinse nessuno dei due e molti guerrieri della città presenti allo scontro, piansero perché avevano perso sia l'angelo che il sovrano della città, che veniva definito da tutti uomo di grande virtù e bontà, a mettere fine alla battaglia fu proprio uno di questi guerrieri che, vedendo la disperazione del demone che aveva ucciso l'angelo, lo assassinò tagliandogli la testa, fu lui il primo guerriero di quella che, più avanti, verrà conosciuta come l'organizzazione Holy e le anime delle due presenze spirituali divennero suoi famigli e lui li chiamò Searcher.

Questo potente guerriero decise che la vita non era nulla e niente di ciò che è perso può essere recuperato in vita e diede origine ad un organizzazione che cacciava ed eliminava ciò che un uomo non avrebbe mai potuto avere, un corpo e un'essenza sovranaturale, le presenze esterne che, a suo modo, governano davvero il mondo che ci circonda, chiamò la sua organizzazione Holy che in lingua arcaica vuol dire senza futuro ma, per essere più efficaci, ogni membro appartenente a questo clan doveva dividere la sua interezza mortale con un essere immortale, divenendo così metà mortale e metà sovranaturale.

I componenti del clan Holy conoscevano bene tutti i nomi degli adepti del clan, quando si incontravano gli era possibile riconoscersi grazie ad un simbolo cucito sul colletto della veste, i simboli erano in tutto 50 ed erano messi in base alle capacità dei loro possessori, chi era tra i primi 13 simboli era temuto e rispettato da tutto il clan, ma soprattutto il primo dei 13 era un guerriero invincibile, ogni persona della Holy aveva un appellativo che seguiva il nome e ne indicava le peculiarità, gli effettivi membri del clan, escludendo il capo supremo, non erano 50 bensì 100, poiché ogni **"Nought"**, questo è l'appellativo di ogni gildato e vuol dire nulla, è seguito da un **"Searcher"**, ossia un individuo che ne testa capacità e abilità e lo osserva in ogni sua missione, in modo da riferire ad ogni disobbedienza dell'individuo alla mente centrale della Holy, il capo supremo chiamato **"Dianthus"**, che in lingua arcana vuol dire il fiore degli dei, gli dà una scelta, inviare a un altro Nought, di cui si fida, lo stemma che ha sul bavero, in modo che la persona scelta lo uccida prima che la sua

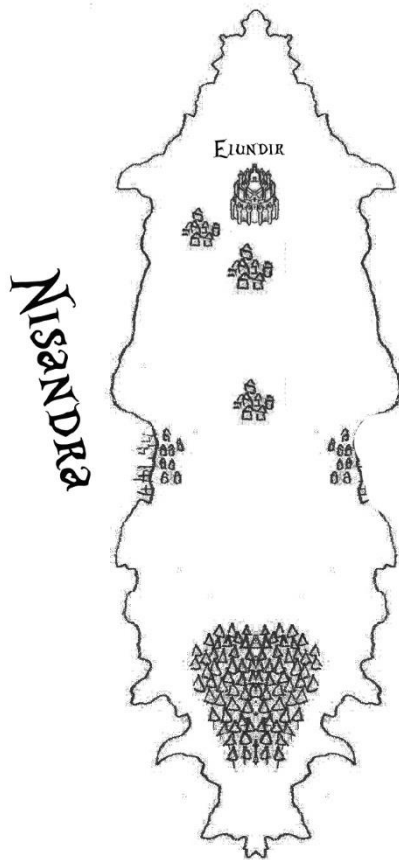
metà non umana lo trasformi in un mostro o, nel caso in cui voglia nascondersi, 5 Nought gli daranno la caccia e lo decapiteranno.

Le tribù ed il sottosuolo

Come molti casati drow, alcuni si trovano nelle profondità della terra, la capitale sotterranea degli scuri venera Theph ma, al contrario del casato De'Vir, qui viene venerato anche il semidio figlio di Theph cioè Melphyr il signore dei ragni.

A capo di gran parte del sottosuolo c'è il casato Helliiothas che venera Melphyr.

In superficie ci sono piccole cittadine e villaggi appartenenti alle tribù degli orchi, la più famosa tra tutte è la tribù Othak, si vantano di essere portatori del caos e distruzione come il loro dio Seth e la loro città, rispetto alle altre popolate da orchi e umani, è la più grande e si trova a poca distanza dal porto che, invece, è l'unico luogo gestito da una tribù completamente umana di barbari, anch'essi seguaci di Seth ma come dio dei sogni e dei desideri.



Nisandra

Il continente dell'est è uno dei meno conosciuti, l'unica cosa certa è che Nisandra o per lo meno la sua capitale Elundir è popolata da elfi e creature magiche che disdegnano la violenza e la guerra.

La parte nord del continente

Elundir fu fondata dai seguaci della dea Vlorie, il suo scopo era raccogliere in un unico luogo tutte le persone pacifiche dei continenti e dargli una casa, i sacerdoti della dea trovarono una fonte miracolosa che ne amplificava i poteri e, per conservarla senza che nessuno potesse cercare di trovarla, costruirono intorno a questa un grande palazzo, sede del clero di Vlorie.

Gli altri continenti cercarono spesso di invadere la misteriosa Nisandra e per questa ragione, il gran sacerdote della dea, che era anche il regnante, assoldò i mercenari della Holy per difendere il continente, in quanto, era più accettabile che degli sconosciuti li proteggessero piuttosto che prendere barbaramente in mano un'arma e combattere.

Nisandra viene conosciuto nel mondo come un continente pacifico e la sede del primo e più grande santuario di Vlorie.

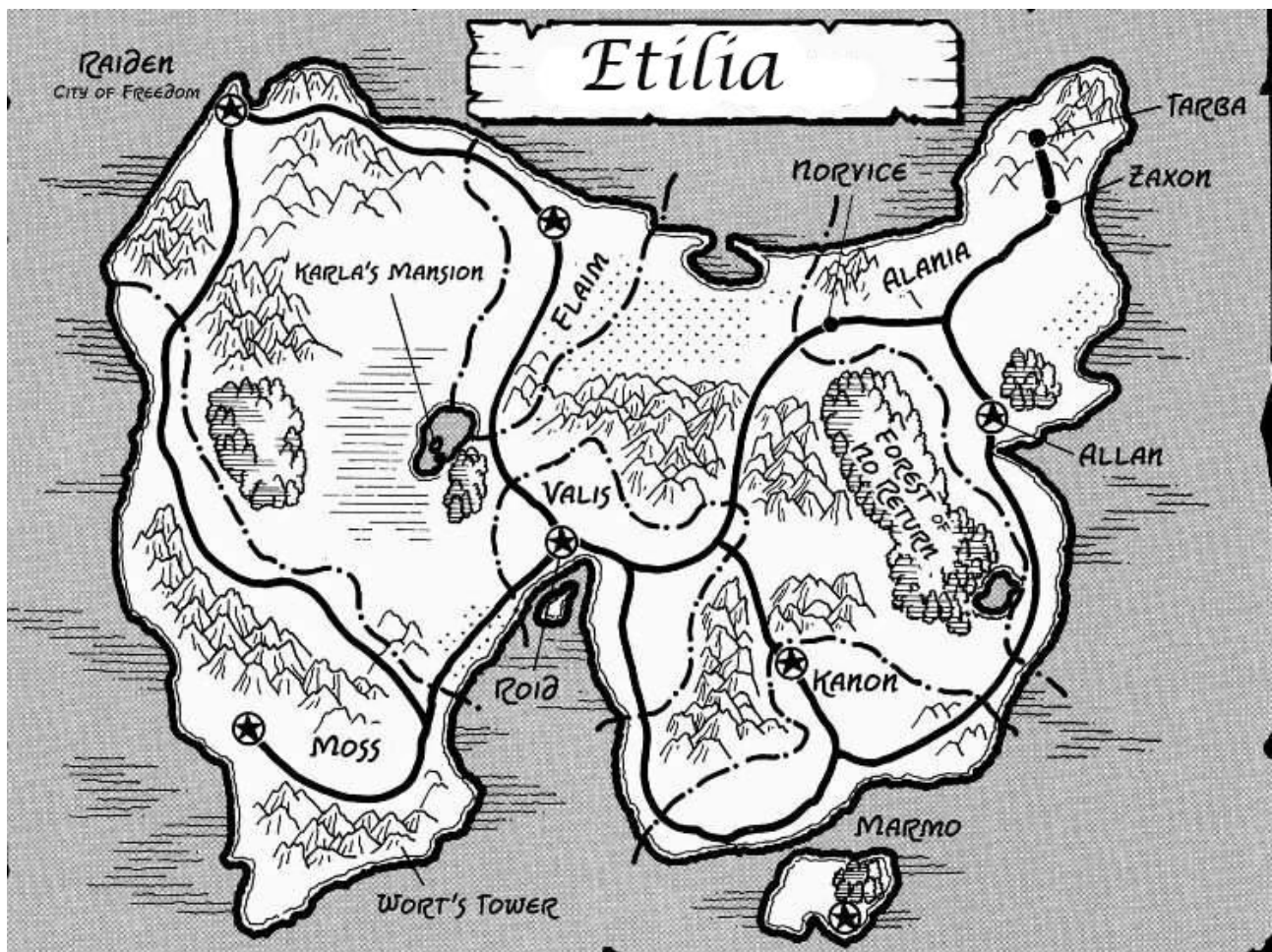
La capitale è governata dal guardiano della terra Zoriak, un re considerato giusto sia dal popolo che dalla dea Vlorie, grazie a lui il continente prospera e la violenza è quasi inesistente, per evitare che, oltre la Holy, la parte nord del continente fosse del tutto indifesa sono state istituite delle scuole che insegnano le arti magiche, spirituali e divinatorie, così che, anche senza usare armi, i cittadini possano difendersi se si trovano a dover affrontare qualcosa di inaspettato.

La parte sud del continente

Questa zona non ha una vera e propria capitale, questo perché è popolata da gruppi di Druidi che hanno creato un consiglio che potesse regolare il benessere delle zone circostanti, nonostante questo c'è una piccola città, conosciuta come Efresya, governata, appunto, dal consiglio.

In questa parte del continente esistono anche persone addestrate alla guerra ed avventurieri che sono conosciuti e disdegnati dalla parte nord, appunto per il loro utilizzo delle armi. Le loro armi sono le migliori di tutti i continenti conosciuti perché sono create con un minerale speciale che estraggono dalla terra e di cui nessun altro, oltre loro, conosce le proprietà. Il minerale viene chiamato Actinodino e le sue proprietà sono elementali e date dal caso.

Ad Efresya non viene venerato nessun dio ma i signori degli elementi ed al centro della città sorge un enorme tempio dell'aria dove ogni anno viene istituita la grande festa delle correnti presenziata dal guardiano dell'aria e dal suo custode in comunione con tutti gli altri elementi.



Etília

Per molto tempo quest'isola situata tra Solarthia e Lorathia è stata chiamata Lodoss a causa della maledizione che Atsuki abbatté contro le divinità che la abitavano. L'isola maledetta è stato un luogo ove era impossibile entrare per chi provenisse dall'esterno ed uscire per chi si trovava all'interno.

Dopo la terza guerra degli dei, che ha visto le divinità dell'isola scontrarsi con le divinità maggiori dei continenti esterni, la maledizione si è indebolita e molte divinità del luogo sono scomparse.

Ivelios, re dell'isola, ha ceduto il potere decisionale sulle due capitali ad un sovrano solo che si sarebbe occupato di gestire le leggi e l'economia dell'isola stessa, rendendolo di fatto il nuovo re di Etília, Matthew Priskén, lui creò il consiglio dei 5 re dove si discute dei problemi dell'isola e si cercano soluzioni, in questo modo ogni parte dell'isola viene correttamente gestita ed amministrata.

Matthew ha regnato per tre anni sulla capitale degli eroi di Marfa, Kanon, e dopo la sua recente scomparsa, a prendere il suo posto è stato Edis Priskén che adesso regna sulla capitale.

La capitale della magia, chiamata Allan è governata da Re Storm Moonwisper il più saggio degli elfi alti e il più prestigioso e abile mago del continente.

Ad est “La foresta del non ritorno” dimora degli elfi alti e governata da Re Taurion, tramite spirituale di tutti gli elementi.

Ad ovest la città del sangue, luogo proibito ai vivi che non facciano parte del culto di Miyu, popolata dai non morti e dalle creature extraplanari più oscure e misteriose del continente. Qui si trova l'ingresso per il piano dei piani protetto dalle tre cerchie del culto primario di Miyu e dal suo prescelto Raley.

Il sovrano della città del sangue è Roy Xerom che, la leggenda vuole, sia il marito della divinità dei piani e dei non morti.

A sud l'isola di Marmo, governata dal casato drow che venera la dea serpente Kallya, questo casato, rispetto a tutti gli altri è patriarcale e sotto il controllo di Re Iano Jaganashy detto Lama oscura, il più temibile degli assassini.