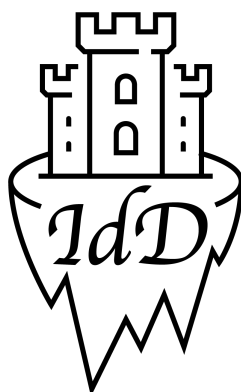


Tomo VI

Città



Assetto Politico dell'Isola	4
Esra	5
Geografia	5
Folclore	6
Politica e ordine sociale	7
Milizie	7
Popolazione	8
Cucina	9
Festività	9
Mercato	10
Rapporti con le altre città	10
Cronologia "Mistica"	11
Curiosità	14
Leggi Cittadine: TAVOLA 1	17
Leggi Cittadine: TAVOLA 2	18
Leggi Cittadine: TAVOLA 3	19
Kondreas	20
Struttura	20
La città ed i suoi abitanti	20
Popolazione	22
Divisione militare	22
Politica	23
Festività	25
Il Mercato	26
Leggi di città:	27
Sedrak	28
Geografia	28
Religione	30
Storia	30
Politica e società	32
Cucina	34
Festività	35
Mercato	35
Rapporti esteri	35
Leggi Cittadine:	36
Hara	39
Geografia	39
Luoghi di interesse	40
Governare e controllo	41
Economia	42
Festività	42
Cronologia	43
Ordini militari	44
I Lael	44
Politica	45
La Compagnia dello Zenith	45
Curiosità	45
Leggi cittadine: Costituzione	46
Leggi cittadine: Poteri politici	46



Leggi cittadine: Diritto legale	48
Leggi cittadine: Editto del 915	48
Leggi cittadine: Editto del 919	48
Leggi cittadine: Editto temporaneo straordinario del 971	48
Frona	49
Cenni storici	49
Società	50
Politica	50
Esercito	50
Economia	50
Curiosità	50
Province, Proprietà e Servizi	51
Città Famose	51
Cronologia	52
Leggi cittadine:	53



Assetto Politico dell'Isola

L'isola è attualmente divisa in 5 territori, questi non sono equamente divisi poichè dipendono da appropriamenti o cessioni più o meno violenti avvenuti nel corso dei 1000 anni di storia conosciuta.

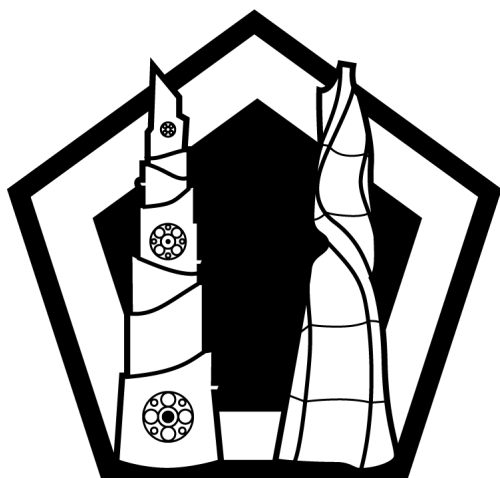
I regni sono convenzionalmente definiti con il nome della città-stato capitale, che annovera al suo interno la maggior parte della popolazione ed il cuore politico del territorio a cui dà il nome, per questo motivo i mortali si identificano tra loro come "Esriani, Kondresiani, Sedraki, Hariti e Froniani" anche se non hanno mai messo piede al di fuori del loro villaggio sperduto.

Sono inoltre presenti numerose cittadine minori che fanno capo alla città principale mentre il resto del territorio è perlopiù suddiviso in villaggi che spesso non hanno nemmeno un nome proprio conosciuto alle masse o riportato sulle mappe.

Si segnala che ogni città ha fornito la propria descrizione a proprio gusto, senza giudizi o contraddittori da parte degli scriventi o delle altre città.



Esra



La città di Esra è la più antica fra le cinque grandi città dell'isola. Poco distante dalla costa orientale dell'isola, Esra nasce nella Valle Prima, circondata dal grande bacino dell'estuario del Lacrima. Più ad oriente, è facile trovare paludi lacustri dovute al ristagno delle acque del grande fiume e risaie. Nonostante questi ostacoli, la città è riuscita a costruire un porto fluviale ben funzionale.

Da sempre Esra è sotto la guida del governo dei cinque Grandi Sacerdoti, personalità di immensa cultura e saggezza, ognuno devoto ad una delle cinque divinità.

Proprio grazie all'immensa fede che permea la città è stato possibile ricevere il più grande dono degli dei: la Magia.

Geografia

La città sorge su sette grandi colli, sui 5 colli più alti sono state erette le statue delle divinità attorno alle quali si sono sviluppati i quartieri ad immagine delle stesse, sui due colli più bassi trovano posto la biblioteca "Serafina" e l'accademia "Galilea" sedi e massime esponenti della conoscenza e della teologia.

La città è stata costruita per dare massimo risalto alle divinità esaltandone le tradizioni ed i voleri attraverso lo sviluppo dei quartieri ad essi dedicati che sono perciò edificati in modo da poter vivere a pieno senza disturbare il "dio" vicino con le proprie attività.

Arrivando dall'entroterra si avvistano per primi i quartieri commerciali mentre sullo sfondo si staglia il mare e su di esso le maestose torri Galilea e Serafina, man mano che ci si avvicina sarà possibile notare le maestose opere ingegneristiche realizzate per consentire lo spostamento di merci e persone, la città è infatti conosciuta come "la città dell'acqua" sia per il suo rapporto simbiotico con il fiume "Lacrima" che per l'espansione delle opere fluviali che la rendono facilmente attraversabile da tutti gli abitanti in qualunque momento.

Il Quartiere "Boden", più ad Ovest, è il quartiere delle forge e degli artigiani che rendono la città visibile a chilometri di distanza con le colonne di fumo che escono dai camini, il quartiere è stato volutamente edificato verso l'entroterra per favorire l'approvvigionamento di materiali ed i commerci e per impedire che i camini offuscassero la vista dell'alba al resto della città.

Il quartiere confina ad est con il quartiere di Valesia e a Sud con il Quartiere di Paar

Il Quartiere "Paar" è anch'esso un quartiere commerciale, sebbene per motivi diversi dal vicino Boden, in questo quartiere trovano posto le scuole dove i lavoratori possono lasciare i bambini ed i parchi per gli amanti, oltre ad alcuni locali di piacere situati sul confine più esterno della città che spesso presentano un ingresso cittadino ed uno esterno. Si dice che il quartiere di Paar non dorma mai ma che i suoi abitanti abbiano semplicemente la cortesia di fare meno chiasso durante la notte.

Proseguendo verso Est si incontra per primo il luminoso e boschivo quartiere "Valesia" che presenta numerosissime coltivazioni, sia dentro che fuori dalla città, questo è infatti il quartiere che provvede ai bisogni alimentari della città e le opere ingegneristiche realizzate sia durante la costruzione che in tempi più moderni sono oramai ricoperte di vegetazione al punto da essere indistinguibili da una foresta, sebbene siano perfettamente mantenute. Questo quartiere confina con il quartiere "Boden" a Ovest, con il quartiere "Kenomnus" a sud e con il quartiere "Morrigan" ad Est.



Ad un attento Teologo non sfuggirà che due dee sono diametralmente opposte, tuttavia è stato riconosciuto che Valesia e Morrigan fanno parte dello stesso ciclo naturale, il confine tra i due quartieri è in ogni caso il più marcato poichè viene attraversato dal torrente più grande dell'intera foce del fiume Lacrima

Più a Sud di ogni altro, il quartiere "Kernomnus" si presenta come una gigantesca riserva di caccia ed infatti è la fonte della carne più pregiata che Esra possa offrire, non deve stupire che il quartiere presenti le difese minori, questo è voluto, sia per permettere il ricambio della fauna sia per sfidare i malintenzionati ad entrare, le leggende dicono che mai nessuno sia riuscito ad entrare "non invitato" passando dal confine sud della città.

Il quartiere risulterebbe addirittura più boschivo del suo confinante a Nord se non fosse che questo è semplicemente più incolto, gli abitanti hanno addirittura richiesto che venissero realizzate meno infrastrutture per potersi temprare meglio, e chiaramente per disturbare meno gli animali, presenti tanto quanto i cittadini.

Il quartiere più ad Est è il quartiere "Morrighan", è chiaramente il quartiere che ospita i cimiteri ma non per questo viene ritenuto nefasto, la morte è un regalo della Dea e come tale viene trattata. Il quartiere è stato posizionato verso l'alba per permettere ad ogni cittadino di ricordarsi contemporaneamente del nuovo giorno e di chi non ha superato la notte, non va dimenticato inoltre che questo quartiere è quello che meno di tutti ha bisogno di spazio commerciale ed era quindi naturale posizionarlo nel luogo più complesso da raggiungere.

Al suo interno il quartiere contiene anche il piccolo porto cittadino che è notoriamente poco frequentato e pericoloso.

Le due torri più imponenti della città sono posizionate nei luoghi ritenuti più adatti: la torre Serafina si trova al punto di incrocio tra i quartieri più popolosi così che fosse possibile beneficiare delle rotte commerciali e della conoscenza che queste consentono mentre la torre Galilea si trova nel quartiere Morrigan posizionata al confine con quello di Valesia così come la vera fede si trova al confine tra la vita e la morte dei mortali che la praticano.

Le due torri, mastodontiche nelle dimensioni, si estendono sia verso il cielo che nella terra poichè non era possibile offrire loro altro spazio per espandersi, esse rappresentano quindi una dimostrazione delle capacità mortali agli dei stessi che si dice le osservino per valutare i progressi dei loro figli.

Galilea è una fortezza verticale teologica, fondata dalla sacerdotessa di Paar che le ha dato il suo nome, costei era incapace di avere figli e per onorare il suo dio decise di averne migliaia attraverso ciò che più la affascinava nelle persone: la fede.

All'interno delle possenti e sobrie mura è possibile apprendere tutto ciò che il mondo conosce sulla religione e sulla magia rituale/sacerdotale pura, che viene insegnata come diretta volontà divina.

L'intera area intorno alla torre è permeata da canti angelici che sembrano uscire dalle mura stesse.

Serafina è la torre della conoscenza che dà il nome all'omonima accademia magica fondata dal padre Pierus ed il figlio Albertum della famiglia Serafina, custodi e divulgatori di immenso sapere magico.

La torre si avviluppa verso l'alto poichè ogni piano ruota leggermente rispetto al precedente e le mura sono molto sfarzose, in contrasto con quelle della torre Galilea e molto spesso è possibile osservare dalle ampie vetrate e gli apprendisti che sviluppano le loro abilità, a volte perfino confrontandosi in duelli magici molto pittoreschi.

Solo la magia può spiegare come i piani girino gli uni rispetto agli altri senza che questo impedisca agli avventori di passare agilmente tra un piano e l'altro.

Folclore

Ogni cattedrale sfoggia numerose statue di pietra che raffigurano i più grandi eroi cittadini: guerrieri, maghi e sacerdoti appartenenti al passato, queste statue sono realizzate con una tale maniacalità da risultare quasi "vive" e gli artisti cittadini fanno a gara per aggiudicarsi l'onore di aver realizzato questa o quella rubandosi spesso il merito a vicenda.

Un detto popolare recita "un giardino in ogni piazza e un bordello in ogni vicolo", seppur voce popolare questo detto testimonia la grande omogeneità dei quartieri. Se è pur vero che esistono i quartieri specializzati è vero anche che in ogni quartiere è possibile trovare una rappresentanza degli altri, nel quartiere di Boden troveranno posto giardini e perfino piccoli cimiteri familiari così come nel quartiere di Kernomnus saranno presenti piccole forgie per riparare le armi per la caccia, allo stesso modo numerosi avventori del quartiere Paar raccontano di aver incrociato caprioli o altri animali durante i loro spostamenti.



Un altro detto popolare recita che “potresti esplorare tutta Esra in tutta la vita e stupirti ancora della sua bellezza durante il tuo funerale”, la città è indubbiamente cosmopolita e caotica ma allo stesso tempo profondamente romantica e capace di regalare momenti di pura estasi religiosa a chiunque si conceda un momento per osservarla da uno qualunque degli scorci che solo l'Antica può offrire.

Politica e ordine sociale

Esra è una Teocrazia, la religione domina ogni aspetto della vita dei cittadini poichè essa è volere degli dei, la città è permeata dalla religione, i ritmi di lavoro vengono scanditi dalle proclamazioni dei sacerdoti attraverso le chiese e le cattedrali sparse in tutti i quartieri ed il concilio dei sacerdoti elegge i 5 Grandi Sacerdoti una volta ogni 5 anni, o alla morte di uno di questi.

I 5 prendono l'incarico di gestione di una delle 5 cattedrali che si trovano nei 5 distretti e si riuniscono una volta alla settimana al termine della messa della domenica, ogni Sacerdote rappresenta una divinità e parla in sua vece fino a quando costoro non decideranno di tornare, soltanto un Eletto può partecipare al concilio ed in quel caso può esprimere un giudizio al posto del Gran Sacerdote a lui affine.

Generalmente ad ogni Gran Sacerdote viene delegato un ambito di competenza specifico:

- Boden: commercio e guida degli eserciti in tempo di guerra.
- Paar: politica estera, rispetto dei trattati alleati in tempo di guerra.
- Kernomnus: sicurezza cittadina e trattati di pace.
- Valesia: benessere dei cittadini, anagrafica cittadina.
- Morrigan: gestione della marina, sia in tempo di guerra che di pace.

Durante il Sommo Concilio vengono stabilite le direttive per la settimana a venire che siano eventuali leggi cittadine o variazione delle stesse e vengono inoltre discussi e commentati gli avvenimenti di cui il Concilio è a conoscenza. Al Concilio assistono sempre tutti i Cardinali ed i Cameleghi, è concessa la partecipazione anche ai Vescovi che si trovino in città.

Si può assistere al Sommo Concilio e porre domande solamente in 3 condizioni:

1. Si ricopre la carica di Rettore
2. Invito diretto da parte di un Cardinale o Camerlengo
3. Convocazione da parte del Sommo concilio

In caso di necessità la partecipazione può essere limitata per questioni di sicurezza cittadina.

Le direttive del Sommo Concilio vengono poi trasmesse a piramide fino ai Parroci delle singole chiese dislocate nei quartieri che si occupano di farle rispettare e qualora necessario comprendere ai cittadini.

Milizie

L'ordine pubblico viene fatto rispettare dai tre corpi militari della città: Miliziani, Coatti e Burini.

I Miliziani sono il corpo di guardia più numeroso, tra le loro fila si annoverano magici e guerrieri e la truppa è di solito costituita da 1 Mago/Sacerdote e 4 Guerrieri ed è usuale che il comando sia affidato al Mago mentre i guerrieri sono divisi in 2 pesanti e 2 leggeri.

I **Coatti** sono i guardiani della torre Serafina, sono truppe addestrate nell'uso della magia e nel contrastarla, pertanto tendono a muoversi in gruppi di 2 Maghi e 3 Guerrieri con il comando affidato al mago più esperto, i Guerrieri vengono quindi divisi in 2 pesanti ed uno leggero come retroguardia.

I **Burini** sono i guardiani della torre Galilea, sono truppe addestrate contro ciò che altri non possono nemmeno immaginare e pertanto vengono comandati da un sacerdote esperto che porta con sé un apprendista e due guerrieri pesanti solitamente armati di scudo a torre ed una retroguardia pesantemente corazzata a sua volta.



Per ciò che riguarda specificamente la sfera religiosa è stato creato un corpo speciale di inquisitori monastici detti **I Sordi** per le urla che spesso sono costretti a subire durante l'esecuzione dei loro compiti ed anche per la loro incorruttibilità frutto di anni di indottrinamento. Tentare di corrompere o sviare un Sordo porterà solamente ad un'indagine più accurata da parte di quest'ultimo ed eventualmente di un suo superiore.

Gli inquisitori non pattugliano le strade quindi non ci sono formazioni conosciute, si pensa che tendano a lavorare da soli ma ci sono rare testimonianze che li vedono al comando di truppe militari o perfino di gruppi scelti.

Da quel poco che si sa tendono ad essere tanto bravi nella tortura quanto nella guarigione.

Nonostante le descrizioni possano risultare spaventose, i cittadini dimostrano totale fiducia nelle istituzioni e negli ordini militari, sono i primi a contattarli in caso di dubbi o di necessità e di contro i miliziani si sono sempre dimostrati a favore del popolo mentre coatti e burini dimostrano un atteggiamento più distaccato ed improntato all'obiettivo.

I sordi non esprimono pareri sui cittadini ed i cittadini non lo fanno sui sordi.

La Mistica non è una città guerriera, il suo esercito è un esercito di resistenza che ha il compito di assorbire le ondate di nemici quel tanto che basta per permettere alle truppe incantatrici di riversare la loro devastante potenza magica sui malcapitati che credono di poterle sconfiggere.

Tuttavia sono presenti alcune eccellenze: i **circensi**, costoro sono combattenti particolari che si danno battaglia nelle arene cittadine allo scopo di intrattenere i cittadini, sono principalmente acrobati che sanno usare le armi ma i più forti diventano spesso guardie del corpo per le personalità di spicco o si danno all'avventura al di fuori delle mura cittadine. I più famosi sono Burinus e Coacthus, il primo divenne marito della celebre Galilea che riuscì a conquistare con le sue prodezze rinunciando poi alla gloria della battaglia per proteggere lei ed i suoi figli creando in seguito il corpo di difesa della celebre torre, similmente Coacthus smise di combattere quando il potente Pierus lo scelse come protettore del giovane e promettente figlio, questo portò numerosi altri circensi a specializzarsi nella protezione e lentamente prese vita il corpo di difesa della torre della magia che tutti conoscono.

Ultimo corpo armato, i **bracconieri** sono un gruppo di cacciatori che ha il sacro compito di procacciare la selvaggina per l'intera città, sono gli unici a cui è concesso uccidere creature all'interno del quartiere Kernomnus. Tutti gli altri cittadini hanno il permesso di cacciare ma non di uccidere. In caso di guerra i bracconieri diventano una temibile forza di difesa grazie alla conoscenza esatta della città e delle creature che la abitano, molti affermano che in questa situazione le stesse creature si unirebbero alle forze di difesa combattendo gli invasori. Molto spesso i bracconieri entrano a far parte dell' Occhio di Lince o viceversa, un Esriano dirà che è la miglior scuola possibile per quel compito.

Popolazione

Gli abitanti della Mistica sono gente dalla grande ospitalità, con una enorme pazienza e capace di mantenere la calma in quasi ogni situazione, questo è dovuto all'enorme numero di persone che vivono nella città ed agli altrettanto numerosi turisti che la visitano.

La città è profondamente multiethnica, purchè sia rispettata la fede nelle divinità fondatrici non esistono porte chiuse per chi "viene in pace", sia che questi giunga in visita, che giunga in preghiera o che giunga per cercare fortuna, perfino coloro che vengono a mendicare sono bene accettati alla tavola della potente Mistica.

E' perfettamente normale trovarsi in una festa o in una parata di uno dei corpi militari della città e pertanto un Esriano non pretenderà mai che un altro cittadino interrompa il suo momento per farlo andare a fare compere, lui stesso la sera prima non lo avrebbe fatto.

L'ospitalità dell'Antica è totale, un ospite non deve assolutamente provare mancanze ed un cittadino sarà pronto a saltare il pranzo purchè il suo invitato sia pienamente sazio, dormirà a terra purchè l'ospite dorma in un letto e ciò ha permesso alle locande di prosperare, soprattutto nelle vicinanze delle torri, qualora non sia possibile determinare chi abbia esteso l'invito la prima volta, tutto il gruppo di studio pagherà di tasca propria il soggiorno del ricercatore venuto da lontano per condividere le sue esperienze.

Benchè i più la ritengano una favoletta è possibile far perdere le staffe anche ad un Mistico, offendere una qualunque delle divinità in modo palese o accennare alla magia proibita farà comparire molto probabilmente lividi ed escoriazioni sul corpo del blasfemo e se per caso l'episodio venisse ripetuto in presenza di un Coatto o di un Burino si incorrerebbe nella carcerazione preventiva e spetterebbe ad un sacerdote verificare la purezza dell'anima del malcapitato, ovviamente nei tempi pacati e tipici della città.



Cucina

Come la popolazione, anche la cucina è molto esuberante ed è fondata su ingredienti di derivazione rurale e contadina, di origine vegetale ed animale, preparati secondo ricette spesso tramandate di generazione in generazione in ambito familiare. Poiché si è sempre trattato di pietanze ricavate da una terra molto fertile e produttiva, destinate a soddisfare le esigenze energetiche dell'uomo impegnato nel lavoro nei campi e spesso consumate nell'ambito di una o al massimo due sedute alimentari quotidiane, le preparazioni della cucina Esriana sono idealmente associate a piatti particolarmente nutritivi, più che particolarmente prelibati, somministrati in porzioni molto abbondanti.

I capisaldi di questa cucina sono i primi piatti, sia asciutti sia in brodo. Questi ultimi sono preparati con della pasta con verdure o legumi (ceci, patate, broccoli, fagioli), e il cosiddetto "quinto quarto". Nei giorni di festa è molto comune l'abbacchio e la carne di capretto forniti direttamente dai pastori locali.

Il quinto quarto è quel che rimane della bestia vaccina o ovina dopo che sono state vendute ai benestanti le parti pregiate: i due quarti anteriori e i due quarti posteriori.

Festività

14 Febbraio: giorno di Paar

Questa è la festa degli innamorati, il quartiere di Paar viene preso d'assedio da numerosi turisti ed altrettante coppie di innamorati che celebrano la loro unione consumando il loro primo contatto, sia esso un bacio o qualcosa di più sta agli innamorati. Curiosamente il picco di natalità si registra proprio a seguito di questa festività.

19-21 Marzo: Fondazione

Questa festa coincide con il periodo presunto in cui le divinità crearono la città, si celebra ricreando l'accampamento di nomadi barbari ed il loro stile di vita per due giorni mentre il terzo, solitamente il giorno dell'equinozio viene riproposta la celebrazione della nascita di Esra.

1 Aprile: giorno di Valesia

Durante la festa della fertilità in tutto il quartiere di Valesia si festeggia mangiando i prodotti che la dea ha donato al popolo, si dice che nascere o venir concepiti in questo giorno sia sintomo di una vita sana e lunga nella grazia della dea.

22 Giugno: giorno di Boden

In questo giorno, in cui l'estate è al suo culmine si festeggia Boden, a differenza della normale festività qui non si assiste ad una fermata dei lavori. L'occasione viene colta per esibire il meglio che la bottega ha da offrire: il miglior apprendista con il miglior prodotto. Per tradizione, alle prime luci del giorno gli apprendisti vanno ad esporre nella piazza, vicino alla statua del dio la miglior opera del maestro mentre costui rimane a lavorare.

Le opere non vengono MAI messe in vendita.

5 Settembre: giorno di Kernomnus

Durante l'anno, i bracconieri cacciano per sfamare la città ma in questo giorno i cacciatori diventano a loro volta prede: in questo giorno i CapiCaccia si travestono da animali e danno la possibilità a coloro che vogliono diventare bracconieri di dimostrare le loro abilità. Solitamente i più bravi vengono immediatamente reclutati nell'Occhio di Lince.

13-14 Novembre: la festa delle Torri

Il terribile incendio dell'archivio del 197 NE ha distrutto gli incartamenti contenenti la data precisa in cui vennero realizzate le due torri simbolo della città, per questo motivo si è deciso di festeggiarle durante i compleanni dei fondatori che per grazia degli dei nascono entrambi la mezzanotte a cavallo tra il 13 ed il 14 novembre. Questa festa permette ai cittadini, normalmente estromessi, di entrare nelle torri e di banchettare festeggiando nei saloni addobbati a festa. Chiaramente i laboratori di studio rimangono chiusi per la sicurezza dei cittadini stessi.

2 Novembre: il giorno di Morrigan

Festa per nulla sfarzosa, questo giorno porta tutta la città nel quartiere silenzioso di Morrigan perché ogni famiglia possa salutare e rendere onore a coloro che non ci sono più. Nascere in questo giorno è spesso considerato presagio di un destino importante come lo è il dono che la dea ha fatto al mondo.



Mercato

Esra non ha mai conosciuto carestie o mancanza di materiali, gli dei stessi hanno fatto in modo che fosse eretta in una zona molto fertile, l'agricoltura prospera e le grandi pianure consentono di far pascolare numerose mandrie, data la posizione la città è praticamente autosufficiente visto il grande sbocco sul mare che garantisce approvvigionamento di pescato.

La città commercia per lo più in forza lavoro con i territori vicini e si rifornisce dall'amica Kondreas per tutto ciò che i suoi artigiani non sono in grado di produrre da sé.

La città esporta:

- Frumenti
- Vini pregiati
- Legname
- Mobili
- Capi di Bestiame
- Prodotti tessili
- Artefatti meccanici di grandi dimensioni

La città importa:

- Artefatti meccanici di precisione (Kondreas)
- Pietre preziose e gioielleria (Kondreas)
- Minerali (Kondreas)
- Pesce marino (Hara)
- Corallo (Hara)

Rapporti con le altre città

Kondreas: Esra ritiene Kondreas una “distrazione di Boden” che nella sua inarrestabile grandezza aveva bisogno di creare una città che magnificasse la Mistica, i rapporti commerciali sono costanti ma non frequenti poiché entrambe le città si ritengono autosufficienti.

Le popolazioni si ritengono affini ma nessuna delle due gradisce troppo l'altra, entrambe si ritengono superiori alle altre e non c'è posto per due eletti.

Sedrak: “Covo di eretici e miscredenti”, non c'è altro termine per descrivere Sedrak agli occhi di Esra, la frattura che ha portato alla nascita della città è oramai persa nella memoria ma il perseverare dei cittadini nello studio della magia proibita risulta inaccettabile per i fedeli credenti Esriani.

I cittadini hanno smesso di darsi battaglia ma un Esriano non perderà mai di vista un Sedrako perché sa che in quel momento troverebbe un pugnale eretico nella propria schiena.

Hara: Esra non ha un vero e proprio giudizio su Hara, lo considera quasi come un luogo di villeggiatura per rilassarsi dalla confusione della Mistica, gli Esriani apprezzano molto la ritrosia magica Hariana perché la vedono come un giusto contrappeso con ciò che rappresenta Sedrak e gli incantatori che visitano la città si guardano bene anche solo dal palesare le loro abilità per rispetto agli autoctoni.

Frona: “Quando avranno una torre e una basilica li considereremo una vera città”, gli Esriani rispettano l'acume dei cittadini di Frona ma i metodi che questi ultimi dimostrano lasciano sempre il dubbio che ci sia un secondo fine non dichiarato.

Esra ha riconosciuto formalmente la città per il bene dei cittadini e sa bene che c'è una profonda amicizia tra Frona e Hara.

Esra sa altrettanto bene che le due non sopportano Kondreas, tuttavia siccome l'argomento non la tange, la città si limita ad osservare. Saltuariamente.



Cronologia “Mistica”

NE, indica Nascita Esra, l'anno da cui si comincia a contare il calendario, ogni testo precedente è considerato “mito”, tramandato solo oralmente e di dubbia credibilità.

0: Gli Dei donano la città di Esra agli abitanti del mondo, assieme ai documenti divini che spiegano la realtà tutta del mondo intero.

1 Viene fondato il governo di Esra, le sue regole e le leggi.

9 Creazione dei Circensi e dei Bracconieri

11 Decede la prima persona dell'isola. Morrighan compare ai suoi discepoli insegnando loro il rito del trapasso e spiegando l'importanza di tale rito.

20 NE: Viene scoperto il primo Canale divino: il Canale Elementale.

21-31 NE: Vengono scoperti anche gli altri 3 Canali Divini.

39 NE Vengono fondate le 4 scuole dei Canali, gestite dai 5 Saggi Anziani.

40 NE Inizio della costruzione della Torre Serafina.

45 NE Inizio della costruzione della torre Galilea.

55 NE Istituzione dell'ordine dei Burini.

56 NE Istituzione dell'ordine dei Coatti.

100 NE Espansione dei confini cittadini, crescita demografica.

197 NE Incendio dell'archivio storico, perdita di tutti gli archivi ufficiali.

200 NE Termine della costruzione della torre Galilea, la torre Serafina si dichiara “interminabile”.

201 NE Riapertura dei lavori della torre Galilea, le torri vengono dichiarate “interminabili”.

235 NE La Mitica riconosce formalmente la fondazione della seconda città dell'Isola: Kondreas.

243 NE vengono inviati i primi prigionieri eretici alla neonata prigione di Eis, sull'Isola delle Sirene.

256 NE Muore il Gran Sacerdote di Morrighan. Pochi mesi dopo viene eletto Lucius de Niàn come nuovo Gran Sacerdote.

272 NE Lucius de Niàn è scomunicato e scacciato da Esra per cospirazione contro le divinità. Nello stesso anno viene pubblicato il 1° Editto per mano del Consiglio degli Anziani.

274 NE Istituzione dell'ordine dei Sordi.

277 NE Primo tentativo di assalto esterno nella storia della città.

315 NE viene aperta la locanda “Bivio” posizionata sull'unico bivio del fiume Lacrima come ristoro per i viaggiatori che provengono o si dirigono alla Mitica



320 NE la torre Serafina comincia a girare su sè stessa per effetto delle diverse correnti di magia che la permeano, Pierus Serafina calma la popolazione spiegando che ogni piano ruota in base alle correnti del canale che vi viene studiato e che non c'è pericolo per la popolazione.

321 NE la torre Galilea inizia ad emettere canti angelici, Galilea appare in pubblico insieme al marito e tranquillizza la popolazione, la Torre canta per ricordare alla città ed ai naviganti che nella parola divina vi è sempre la salvezza rappresentata dalla città.

368 NE alcuni membri della popolazione spingono per l'invio di ulteriori messaggeri verso gli eretici di Sedrak con modalità meno politiche e più pratiche, i Sacerdoti reagiscono convocando un rappresentante di ogni milizia, due circensi ed un CapoCacciatore per una missione volontaria. Faranno ritorno solamente i cadaveri.

370 NE diatriba cittadina, serpeggia l'idea che la richiesta di invio di messaggeri pragmatici potesse venire da sobillatori Sedrakiani. Interviene l'ordine dei Sordi per verificare e conferma i sospetti. I Sobillatori Sedrakiani vengono impiccati in pubblica piazza e l'intera popolazione viene inquisita per verificarne la fedeltà. L'evento viene ricordato come "l'Anno Sordo"

375 NE Viene riconosciuta da Esra la città satellite di "Bivio", l'originaria locanda è ora dieci volte la dimensione originaria, vengono costruiti i 5 templi per i viandanti ed un ufficio postale.

390 NE La popolazione non ha dimenticato le sofferenze patite per colpa degli eretici e per quietare la popolazione vengono inviate truppe armate a Sedrak, l'ordine è quello di ridurre la città al silenzio con ogni mezzo. Gli eserciti arrivano fino alle porte di Sedrak, la guerra prosegue per 2 anni, tra incursioni e devastazione. Entrambe le città perdono più di ciò che ci guadagnano dalla guerra, cessano le incursioni, rimane un clima di guerra fredda.

400 NE Seconda guerra tra Esra e Sedrak: è Esra ad attaccare per prima inaspettatamente arrivando fino al cuore pulsante di Sedrak. Per 8 anni ha rimpolpato l'esercito e studiato dalle sconfitte della prima guerra, abbandonata ad una falsa parità. Distrugge ogni segno di vita nella valle della Luce, ma non riesce a penetrare tra le montagne.

401 NE A fronte di un inverno inclemente e a seguito di discussioni con la popolazione a proposito della spesa in vite cittadine, gli eserciti vengono fatti ritirare, la città sa che la questione non è terminata ma sa anche che la spesa da sostenere non è giustificata.

410 NE l'eletto ed il sacerdote di Kernomnus si avventurano nell'isola Furente, mai esplorata completamente prima di allora. Fanno ritorno l'anno successivo e dichiarano la fondazione dell'avamposto di "ponte" da cui partiranno le spedizioni di addestramento per i CapiCacciatori più esperti.

420 Esra riconosce formalmente la città di Hara come la terza città dell'Isola.

443 - 600 NE la città tenta un nuovo approccio con Sedrak, i Sordi vedono ingrossarsi le loro fila e possono quindi dedicarsi allo spionaggio ed al contro-spionaggio con gli Eretici, la popolazione approva e sostiene l'ordine poichè conscia del risparmio che ne consegue.

482 - 486 NE "La battaglia infinita dei furbi" la città riceve numerosi assalti campali da tribù briganti esterne a cavallo di bestie.

488 NE Uccisione di Gloin "il cavalca fiere", distruzione definitiva della tribù.

600 NE l'ordine dei Sordi rivela che Sedrak si è ripresa ed è pronta a colpire, vengono nuovamente inviati eserciti in guerra santa, le truppe arrivano senza resistenze al cuore di Sedrak, ma qui avviene il massacro: Sedrak ha ricostruito il paese nella valle, ma lo ha lasciato disabitato. L'esercito accerchia la milizia di Esra a cui non resta che la morte.



601 NE il risultato della guerra porta alla dimissione dell'allora Sacerdote di Boden e comandante dell'esercito che sceglie l'esilio come espiazione per la sua colpa.

604 NE scandalo cittadino per colpa di una banda di ladri di offerte. La città è in shock, non era mai successo. Per decisione del consiglio non vengono prese contromisure di sicurezza, il controllo della popolazione viene giudicato sufficiente.

850 NE Lo smacco subito brucia per 200 anni, in cui Esra si riprende, si riorganizza e stabilisce una battaglia campale ai limiti del Deserto Bianco. Sedrak è costretta al ritiro, abituata alle guerre di schermaglia e imboscate, non regge una battaglia in campo aperto.

Sedrak nel ritirarsi abbatte, con la perdita di più di metà esercito, l'ultimo ponte stabile per Esra.

870 NE Per altri 20 anni le due città piangono i loro morti finché la famiglia Reale dei Sigillati non cede: si presenta con una delegazione di pace a Esra.

Per ulteriori 30 anni ci furono trattative, spiegazioni, insinuazioni, indagini e dissidi.

900 Si stabilisce la prima tregua con Sedrak che viene riconosciuta formalmente come quarta città dell'Isola. Viene scoperto il cristallo bianco nelle montagne.

Si stabilisce la prima tregua tra Esra e Sedrak, purché Sedrak fornisca a Esra i primi campioni di cristallo bianco. La famiglia dei Ciechi prende in mano le trattative convincendo i reali a quel tempo, i Seccaspina, a chiedere il supporto di alcuni Sordi per delle indagini sui reali in cambio del cristallo bianco.

917-918 NE la città subisce incursioni da parte di fanatici di Sedrak. Vengono inviati dalla famiglia regnante dei Liberi. Le incursioni cessano automaticamente per l'esaurimento improvviso delle miniere di oro, argento e rame; La città rinomina questo come "l'anno dei bugiardi" ed il sacerdote di Kernomnus viene obbligato all'esilio per la sua incapacità di proteggere la popolazione, costui sceglie come punizione personale di proteggere la cittadina di Porto senza mai più tornare nella capitale.

919 Crollo del mercato.

920 NE Vengono fondate le accademie, successivamente trasferite nel nuovo ente super partes: la Fortezza

920 Nasce la nuova moneta di scambio il cristallo bianco e nasce la Fortezza

920-925 Seconda tregua con Sedrak, è la famiglia dei Ciechi a portare avanti le trattative raggiungendo un accordo formale di silenzioso rispetto: ogni anno alcuni della milizia di Sedrak vengono inviati per essere gladiatori e di rimando alcuni Sordi rimangono al servizio del reale in carica.

921 NE Tafferugli cittadini, sconvolgimento delle classi sociali, guerra politica per il controllo della città.

925 NE Modifica dell'assetto politico cittadino, viene indetta la prima elezione dei Gran Sacerdoti, ripristino dei gruppi militari e creazione della Milizia cittadina.

925 - 930 NE Esplosione dei trattati di scambio commerciale estero.

926 Esra riconosce formalmente Frona come quinta città dell'Isola.

931 - 940 NE Definitiva eliminazione della moneta fisica, prospera l'industria meccanica.

950 NE Nuova elezione dei Sacerdoti, da qui in poi l'elezione è quinquennale.

951 - 960 NE Esplosione demografica ed espansione cittadina, la città raddoppia in dimensioni.

958 - 961 NE Guerra "degli infami" la città subisce numerosi assalti di briganti esterni, numerose vittime tra i civili, soprattutto nei quartieri di Paar e di Valesia.



961 NE Uccisione di Natasha Rimenuv, termine della guerra e vittoria di NE.

970 NE Vengono eletti i nuovi Gran Sacerdoti, primo episodio di plebiscito per tutti e 5: Giovanni Valentino (Paar), Miral Galvemino (Valesia), Rubin Hoik (Kernomnus), Ozzie Onborn (Morrigan), Glor Fidel (Boden).

Curiosità

Esra e l'acqua:

L'acqua entra e esce dalla città due volte al giorno attraverso tre bocche di porto, un'attività incessante di alta e bassa marea che fa alzare e calare il livello dell'acqua nei canali e che si svolge settecentotrenta volte all'anno.

Una magia nella magia della città che ne assicura la vita.

Si calcola poi che ci siano più di 2000 fontanelle e quasi sicuramente, ovunque tu vada, ne troverai una a tua disposizione. L'acqua è sempre fresca e il sapore è molto gradevole. Viaggiando con la tua borraccia dovrai solo riempirla a mano a mano che andrai bevendo... e ad agosto ne avrai bisogno! Per chi invece desidera bere direttamente dalla fontanella, c'è una tecnica per non bagnarsi il viso: tappare la cannella da cui l'acqua sgorga ininterrottamente e farla uscire dal foro presente nella parte superiore mentre la parte inferiore è sempre irrorata di acqua corrente per consentire ai numerosi animali di abbeverarsi.

Il Colosseo:

Il Colosseo e le sue numerose copie minori sparse per i quartieri sono uno dei molti simboli della storia di Esra. Le origini del nome sono ancora avvolte nel mistero. Secondo la teoria più accreditata, il nome "Colosseo" che ha sostituito l'originale "Arena", deriverebbe dalle statue dei Colossi di Burinus e Coacthus, che sorgevano a pochi metri dall'anfiteatro.

Si racconta inoltre che nei primi anni dopo l'inaugurazione del Colosseo si tennero anche le naumachie, ovvero le battaglie navali, riprodotte in un apposito bacino che poteva essere riempito d'acqua, ma gli archeologi moderni sostengono che furono abbandonate, perché erano necessari molti preparativi per riempire l'arena ad un'altezza sufficiente per potervi far galleggiare le navi.

Curiosità: perché ci sono dei buchi sul Colosseo?

In realtà quei fori ospitavano le grappe metalliche che i Borgomastri usavano per tenere insieme i blocchi della costruzione. Infatti, osservando attentamente i buchi nel Colosseo, ci si accorgerà che si trovano in proprio in corrispondenza delle giunture fra i blocchi. Le grappe furono rimosse e fuse per realizzare altri edifici durante il 931-940.

Le cupole bucate:

Le cupole bucate delle Cattedrali, alcuni tra i monumenti più celebri di Esra, hanno un buco nella sommità. Si racconta che quando piove, l'acqua non entri all'interno della struttura: merito del cosiddetto 'effetto camino'.

Ma è vero che la pioggia non entra o è solo una affascinante leggenda?

Per spiegare se è vero bisogna prima capire come furono realizzate: la cupola è l'elemento architettonico centrale di tutta la struttura. Si tratta di un vero e proprio capolavoro ingegneristico risalente ai primi anni della fondazione, la cui realizzazione si dice fu curata dall'Eletto di Boden in persona.

La particolarità di queste cupole sta nel fatto che man mano che si sale, i rosoni diventano sempre più piccoli e realizzati in materiali sempre più leggeri per poi terminare con un vistoso buco.

La sommità della cupola venne lasciata aperta per due ragioni, una tecnica e una religiosa: il buco serve ad alleggerire il peso dell'enorme struttura ma rappresenta anche l'occhio con cui le divinità possono vegliare sugli esseri umani.

Sebbene molti ritengano sia opera della magia, questo è un errore, è tutto merito del cosiddetto 'effetto camino':

l'apertura alla sommità della cupola, unita al calore interno sprigionato dalle numerose candele accese e dai fedeli che vi si affollano, crea una sorta di corrente d'aria calda che va verso l'alto.

In caso di pioggia, questo flusso ascensionale si scontra con le gocce d'acqua e le nebulizza, dando l'impressione che l'acqua non entri.

Certo, con un bel temporale è difficile che l'effetto camino riesca a trattenere l'acqua, ma di certo i danni saranno limitati: eventuali allagamenti sono scongiurati anche grazie ai fori di drenaggio installati sul pavimento che evitano il formarsi di pozzanghere.

I giardini segreti:



Quanti giardini ci sono ad Esra? almeno cinquecento. Un numero molto elevato, soprattutto perché normalmente siamo presi ad ammirare, canali, ponti, imbarcazioni o avvenenti cittadini e così ci accorgiamo raramente dei giardini.

Dietro alle alte mura che costeggiano le vie cittadine invece, si nascondono sovente giardini tanto maestosi e rigogliosi quanto potenzialmente inaccessibili. Siamo quindi destinati a non mettere mai piede in uno di questi giardini? Certo che no!

Questi giardini richiedono molta manutenzione e perciò ogni abitazione lascia aperto il proprio ingresso per consentire agli addetti Valesiani di accedere per occuparsi delle piante più particolari ed allo stesso tempo per consentire ai grandi erbivori di brucare l'erba e la vegetazione così da mantenerla ordinata. Curiosamente, è rarissimo che gli animali distruggano in modo irreparabile questi giardini ma non è chiaro se questo derivi dal volere di Kernomnus o da quello di Valesia o da qualcos'altro.

Fate attenzione però, se il proprietario vi sorprende nel suo giardino non invitatelo è tradizione che tocchi a voi preparare il pranzo della giornata.. per tutti i presenti!

I ponti:

Quanti ponti conta Esra? Ben quattrocentodiciassette, settantadue dei quali sono privati

Il Ponte della fede che collega i quartieri del Ciclo della Natura è certamente il più grande ed il più famoso, si pensi che era originariamente costituito da barche.

Vi sono poi altri ponti dai nomi inusuali e degni di nota, tra i più famosi:

Il ponte delle Tette che segna la zona di confine tra Boden e Paar, la descrizione puntuale è superflua ma si dice che tutti intravedano figure diverse nei decori del ponte a seconda dell'età.

Il ponte dei Pugni che collega Valesia e Kernomnus, pare fosse il luogo preferito per le sfide tra due o più cittadini che volevano risolvere un diverbio anche se la maggior parte delle volte finivano semplicemente in acqua.

Il ponte dei Sospiri che collega Valesia a Boden, il nome deriva dalla diversa "aria" che si respira attraversandolo poichè si passa dal quartiere industriale a quello boschivo.

Il ponte dell'Accademia, un ponte nato provvisorio, in legno, che invece è diventato negli anni una meta fissa per i turisti che dalle sue ringhiere godono di una vista suggestiva sulla Serafina, collega tutti i 4 quartieri alla torre.

Il ponte della Libertà, collega Paar e Kernomnus, spesso chi lo attraversa è vestito solamente di ciò che gli Dei gli hanno concesso e le cause sono solitamente due: o non si è potuto vestire mentre scappava oppure utilizza solamente la sua pelliccia.

Ultimo Ponte particolarmente degno di nota è quello che collega Morrighan a Kernomnus, costruito anch'esso di legno come quello dell'Accademia è estremamente ridotto e privo di ringhiera, è anche il meno trafficato in assoluto di tutta la città.

Animali randagi:

Non è difficile incontrare animali randagi o selvaggi per le vie della città grazie a un regolamento comunale che li tutela sin dal 10NE. Vi sono inoltre numerosi volontari che si occupano della loro cura e alimentazione. Se vuoi evitare graffi è meglio non avvicinarti, si tratta sempre di animali selvatici anche se garantiscono un efficace e originale servizio di controllo sui roditori e su altri animali infestanti.

I Draghi di Esra:

Forse il verbo "draghi" non è esatto, ma non siamo poi così lontani dalla realtà, perché in numerosi uffici pubblici sono stati restaurati gli scheletri di Bestie particolarmente grandi o stupefacenti e alcune di queste sono state ricomposte in modi "anatomicamente fantasiosi" dagli artisti e dai cacciatori che le hanno donate alla città.

Paura?

Per nulla, queste creature sono adorate da ogni piccolo (e grande) che si avventura tra le fasciose sale degli uffici e che può rimirarle mentre aspetta il suo turno.

Tempo fa alcuni studiosi hanno avanzato delle richieste circa la necessità di correggere le imprecisioni ma hanno incontrato molta resistenza da parte dei cittadini che oramai associano l'edificio alla particolarità della creature ivi conservata e alla fine si è arrivati ad un accordo apponendo delle targhe sotto alle statue che spiegano quali siano le imprecisioni.

Non stupitevi quindi se un giorno dovrete consegnare un certificato alle "4 ali" o alla "coda di serpente".

Mercato della Fede:

Diviso in due sezioni principali tra un lato e l'altro del fiume Lacrima, questo evento giornaliero unisce il tradizionale mercato del pesce sotto alle Logge della Pescheria e quello della frutta e verdura nell'adiacente Campo dell'Erbaria, è il



luogo giusto se vuoi conoscere da vicino gli Esriani e comprare ottimo pesce, verdure freschissime e fiori stupendi provenienti dal porto e dai campi coltivati dei quartieri vicini. Se ci riesci, arriva qui alla mattina presto, prima che si affolli di turisti.

Curiosità: Inizialmente si era scettici sulla possibilità di erigere il Ponte della Fede con la pietra, tantoché alcuni esclamavano: "il Ponte reggerà quando a me crescerà la terza gamba". Oppure: "se sarà realizzato mi darò fuoco". Ecco perchè oggi vi sono due statue con un uomo con tre gambe e una donna seduta sul braciere.

I Campanili:

Le torri campanarie sono 84. 16 di queste sono vistosamente pendenti, Le cinque campane di hanno diversi scopi: una avvisava le sentenze capitali in piazza; un'altra l'inizio e la fine dell'orario di lavoro; quindi l'inizio della sessione di lavoro per i senatori; la quarta avvisava i nobili di mettersi al trotto; l'ultima segnava il mezzogiorno. Contrariamente a quanto si pensa, la Galilea non ospita nessuna campana.

Reggere il moccolo:

La Esra notturna era pericolosa in quanto priva di illuminazione. Nacque la figura del "codega", cioè un uomo con un lume in mano che accompagnava le persone. Nacque qui l'espressione "reggere il moccolo". Nel 235 arrivò la prima illuminazione artificiale.

Personaggi conosciuti:

I 5 Gran Sacerdoti sono stati eletti tutti e 5 con plebiscito per la prima volta nella storia della città, sono straordinariamente amati e rispettati dalla popolazione.

Il più conosciuto è ovviamente **Giovanni Valentino** in quanto politico e ambasciatore (ma soprattutto grande amatore), viene raramente visto passeggiare per la città ma quando lo fa si assicura di incontrare quanti più cittadini possibile (a tutte le ore).

Rubin Hoik e Glor Fidel stanno salendo particolarmente alla ribalta in questo periodo per via dell'aumento di attività dei loro dicasteri, anche loro girano spesso per la città e sono benvenuti tanto quanto Giovanni, magari hanno modi meno espansivi (per un Esriano, si intende).

Miral Galvemino è probabilmente colui che passa più tempo con la popolazione per via delle sue pratiche anagrafiche e censorie, sebbene abbia un carattere schivo ed assomigli più ad un bibliotecario che ad un comandante (chiaramente si compara ai suoi colleghi, parliamo comunque di un capocittà dalla sfavillante carriera ecclesiastica)

Ozzie Onborn è l'ultimo gran Sacerdote che si incontra ad Esra, per vari motivi, principalmente perchè svolge le sue mansioni nella zona meno frequentata della città, i cittadini hanno comunque ben chiaro il suo aspetto e sperano sempre di incontrarla "perchè se la vedo vuol dire che sono ancora vivo!"

Alberto De'Sordi, attuale capo dei Sordi di Esra, uomo enigmatico che (a differenza di Ozzie) nessuno si augura mai di incontrare, con la stessa fermezza però, nessuno metterebbe mai in dubbio la sua parola o le sue affermazioni... ci si augura, ovviamente, di non far parte delle suddette affermazioni.

Quark Serafina ha un nome che parla da sè, figlio di Albertum, porta avanti la tradizione di famiglia come custode della conoscenza alla torre Serafina, Nial di immensa cultura e straordinarie doti dialettiche, la compagnia intellettuale che tutti vorrebbero avere.



Leggi Cittadine: TAVOLA 1

1. E' consentito infrangere le leggi cittadine in applicazione alla dottrina divina.
 - 1.1. l'effettiva applicazione della dottrina dovrà essere provata in sede inquisitoria.
 - 1.2. l'ordine diretto di un Eletto o di una Divinità è considerato applicazione della dottrina divina, ma andrà provato tramite testimonianza multipla e / o diretta di colui che ha dato l'ordine.
2. L'Alto Concilio stabilisce nuove leggi, leggi temporanee, modifiche alle leggi esistenti o modifiche temporanee alle leggi esistenti.
3. E' definito Cittadino chiunque nasca o viva stabilmente all'interno della Città di Esra o dei territori di proprietà della stessa.
 - 3.1. ai fini legali, vivere stabilmente significa lavorare, nutrirsi e contribuire (cap. 5) per almeno 5 anni di seguito all'interno del territorio di Esra.
 - 3.2. prestare Servizio alla città (cap. 7) continuativamente per più di un anno e un giorno consente di essere riconosciuti come Cittadini.
 - 3.3. lo status di Cittadino può essere rimosso con una dichiarazione del cittadino o con decreto di un Cardinale o di una carica superiore.
 - 3.3.1. la rimozione non comporta di per sé Pene (cap. 9) o Ammende (cap. 10).
4. Gli infanti che si trovino all'infuori di una Famiglia (cap. 6.9) e / o all'interno del territorio di Esra, anche solo momentaneamente, sono da considerarsi proprietà della città (cap. 8.4) e vanno trattati come tali.
 - 4.1. un infante è chiunque non abbia raggiunto la maggiore età biologica.
 - 4.2. un infante non può lavorare.
 - 4.3. un infante può prestare Servizio (cap. 7) alla città di Esra, se supervisionato da un Tutore e/o da un Parroco.
5. I Cittadini sono obbligati a contribuire secondo le proprie possibilità al benessere cittadino.
 - 5.1. il contributo deve essere tale da non danneggiare il benessere del cittadino che lo versa.
 - 5.2. l'entità del contributo è privata, ma deve essere comunicata agli uffici cittadini.
 - 5.2.1. gli uffici cittadini hanno diritto di chiedere un aumento del contributo purché questo non vada in contrasto con altre leggi cittadine (cap. 5.1).
 - 5.3. se un cittadino non può contribuire, o sa di qualcuno che non è in grado di farlo è obbligato a segnalarlo presso la chiesa a lui più vicina.



Leggi Cittadine: TAVOLA 2

6. I Cittadini possono associarsi tra di loro per realizzare i propri obiettivi, in ottemperanza alle leggi cittadine.
 - 6.1. le associazioni devono avere un nome.
 - 6.2. gli obiettivi dell'associazione devono essere concordati in forma scritta e depositati presso gli uffici pubblici.
 - 6.3. gli obblighi tra i membri dell'associazione devono essere concordati e depositati in forma scritta insieme agli obiettivi.
 - 6.4. ogni membro successivo alla fondazione deve accettare pubblicamente gli obiettivi e i doveri dell'associazione controfirmando gli atti depositati.
 - 6.5. le associazioni possono essere dissolte quando la metà più uno dei suoi membri è concorde allo scioglimento.
 - 6.6. la dichiarazione di scioglimento deve essere redatta in forma scritta e depositata insieme agli obiettivi.
 - 6.7. eventuali beni dell'associazione vanno divisi tra i membri o donati alla città.
 - 6.8. la validità dell'associazione inizia nel momento in cui vengono archiviati gli obblighi tra i membri e termina nel momento in cui viene archiviata la dichiarazione di scioglimento.
 - 6.9. ai fini legali il matrimonio è un'associazione, definita per brevità: Famiglia.
 - 6.9.1. i Figli tra gli associati sono automaticamente membri della Famiglia.
 - 6.9.2. è possibile riconoscere come Figlio qualunque individuo consenziente che non sia già membro di un'altra Famiglia.
 - 6.9.3. al raggiungimento della maggiore età (cap. 4) o anche successivamente, i Figli possono rinunciare all'appartenenza alla Famiglia.
 - 6.9.4. è possibile rimuovere forzatamente un Figlio dalla Famiglia qualora almeno due Tutori e / o un Parroco testimonino pubblicamente che ciò migliorerà le condizioni dello stesso.
7. Viene riconosciuto uno stipendio a coloro che prestano Servizio alla città.
 - 7.1. un Servizio è qualunque azione che non porti un beneficio diretto a chi lo compie ma lo porti invece alla città di Esra, di qualunque natura esso sia.
 - 7.2. lo stipendio è commisurato alla capacità ed alla competenza del lavoratore nello svolgere il suo Servizio.
 - 7.3. un Servizio può essere riconosciuto mediante testimonianza multipla scritta o per dichiarazione pubblica di un Vescovo o di una carica superiore.
 - 7.4. un Servizio può essere continuativo, se lo è verrà riconosciuto periodicamente lo stesso stipendio, che può tuttavia essere modificato da un Cardinale in base alle condizioni del Servizio, e / o a quelle della città.
 - 7.5. non possono essere riconosciuti stipendi diversi per lo stesso Servizio nello stesso quartiere, specialmente se si tratta di Servizio continuativo.
 - 7.6. la gestione di un edificio pubblico o religioso è intesa come Servizio alla città.
 - 7.7. l'appartenenza ad una milizia o corpo cittadino è intesa come Servizio alla città.



Leggi Cittadine: TAVOLA 3

8. E' vietato rubare e / o danneggiare la proprietà altrui, sia questa appartenente a Cittadini o meno.
 - 8.1. per proprietà si intende qualunque cosa di cui si possa dimostrare il possesso e / o la realizzazione attraverso multiple testimonianze dirette o certificazione scritta depositata presso gli uffici pubblici.
 - 8.2. ai fini legali, il corpo e la vita sono considerate una proprietà, l'anima no.
 - 8.3. è possibile affidare / cedere / vendere / distruggere la proprietà attraverso le modalità ed i desideri scelti dal proprietario.
 - 8.4. tutto ciò che non è specificamente appartenente ad uno o più individui è considerato parte e proprietà della divina città di Esra.
 - 8.4.1. essendo la città opera diretta degli Dei, ad essi è ascritta la proprietà della stessa e quindi anche di ciò che essa possiede.
 - 8.4.2. è obbligo e privilegio dei Cittadini mantenere le proprietà cittadine nel migliore stato possibile.
 - 8.5. l'Alto Concilio ha diritto di disporre delle proprietà dei Cittadini per il bene della città di Esra.
9. Le Pene per la violazione delle leggi devono essere tese a favorire l'apprendimento dell'errore commesso o del danno causato.
 - 9.1. elargire una Pena allo scopo di garantire vendetta alla parte danneggiata è vietato.
 - 9.2. affidare l'erogazione della Pena al giudizio divino è consentito solo qualora concordato o richiesto dalla parte lesa.
 - 9.3. è possibile imporre una Pena senza necessità di un'Ammenda.
10. Le Ammende per la violazione delle leggi devono essere utilizzate per il ripristino della condizione precedente al danno subito.
 - 10.1. se non è possibile ripristinare lo stato precedente dovrà essere valutata la creazione di un nuovo bene equivalente a ciò che è andato distrutto.
 - 10.2. se la parte che ha provocato il danno non è in grado di provvedere all'Ammenda dovrà essere prevista una forma di risarcimento, anche prolungata, concordata tra le parti.
 - 10.3. se viene imposta un'Ammenda dovrà essere imposta anche una pena.
11. Le leggi vengono applicate dai tre Corpi Militari della Città che sovrintendono anche all'ordine pubblico all'interno dei territori di Esra.
 - 11.1. i Corpi Militari non sono al di sopra delle leggi cittadine.
 - 11.2. il giudizio di coloro che infrangono le leggi, così come l'erogazione di Pene ed Ammende (cap. 1 - 11.1) è affidato al corpo dei Sordi.



Kondreas

Struttura

Osservando una mappa dell'isola si può ben vedere la posizione centrale che occupa Kondreas in essa. la città viene infatti definita da tutti i suoi cittadini l'ombelico di Boden, se non della stessa isola.

Kondreas si sviluppa maggiormente tra monti e colline, ma a nord della città si sviluppano i due più grandi laghi di tutta l'isola. Il Grande Edo e il Piccolo Edo. Laghi che prendono il nome dal primo importante sovrano di Kondreas, Edoardo I. Ad alimentare i due laghi ci pensa il fiume Infimo. Di nome e di fatto, infatti rende molto difficile la pesca al popolo, unico bene che non sono costretti ad importare assieme a qualche capo d'allevamento.

Opposto al fiume Infimo si trova il fiume Placido, anche questo di nome e di fatto.

Nonostante le montagne che circondano la città, questa è riuscita a svilupparsi egregiamente e anzi ha reso le stesse montagne una solida barriera contro eventuali attacchi, essendo queste molto alte e difficili da oltrepassare.

Ha trovato inoltre nelle montagne una fonte di guadagno, avendo Kondreas la più grande rete di miniere dell'intera isola.

A sud di Kondreas si trova Frona. Tra i monti Zeppi, territorio rivendicato da Kondreas. Infatti Frona sorge in territorio di Kondreas e questo non ha aiutato i rapporti tra le due città. Frona sentendosi minacciata da Kondreas ha chiesto alleanza ad Hara, che mosso un piccolo esercito in suo aiuto si è inimicata la grande città.

Kondreas vede di cattivo occhio Frona, in quanto ritiene che tutti i suoi scarti si siano ritrovati in quest'ultima. Facendola diventare una città di poveri e briganti. Città con la quale Kondreas non vuole sicuramente avere a che fare, ritenendosi superiore ad essi.

Altra città di poco interesse per Kondreas è Sedrak, in quanto la prima ha buoni rapporti con Esra e vede in Sedrak la mossa stupida di staccarsi da essa. Anche se questo non diminuisce il rispetto che prova la città per Sedrak, con la quale commercia regolarmente e intrattiene buoni rapporti di convivenza. L'unica che fa eccezione è Frona, con la quale ha un attrito ben palpabile.

La città ed i suoi abitanti

Kondreas si sviluppa in un'insenatura delle montagne, come se fosse collocata all'interno di un immenso bacino, dove il cuore è la città stessa.

La città a prima vista sembrerebbe sviluppata omogeneamente, ma con una più accurata osservazione si può notare una sorta di struttura anellare, che vede il suo centro con Helder il palazzo del sovrano e la **Torre Fuliggine**, eretta dallo stesso Dio Boden, dimora dell'Oracolo.

Difesa da alte mura Kondreas non teme attacchi a sorpresa. Mura nate assieme alla città durante il governo di Edoardo I. Infatti qualunque attacco deve essere ben pianificato per poter fare una breccia in esse. Il cancello principale, alto sette metri (come anche le mura) è realizzato interamente in ferro, con delle incisioni raffinate, e delle pietre incastonate in apposite insenature. Inciso sempre sul cancello si trova l'inno a Boden 'Signore della terra Protettore, innalza il tuo martello e ad ogni suo colpo una pietra verrà scolpita, una casa costruita, una gemma intagliata.' Il cancello si trova a sud-est, in direzione di Esra, in quanto ritenuta dai cittadini di Kondreas la città più importante dopo la loro, tuttavia ciò non esclude che lungo le mura ci siano portoni molto più piccoli e meno decorati, che si affacciano sulle altre città.

Nell'anello più esterno chiamato **L'Anello di Fuoco**. Sono collocate tutte le fucine e le botteghe dei mastri incisori. In quanto la città tiene molto alla tradizione ed al legame con il proprio Dio. Si trovano infatti qui i migliori fabbri di tutta l'isola, che grazie alle miniere riescono ad avere i metalli più preziosi per la creazione di armi ed armature. Le fucine nascono anche come una sorta di difesa in più, oltre alle baliste. In quanto le fucine possono direzionare i loro fumi, che tramite canali sotterranei riescono ad arrivare a delle bocchette poste sulle mura e a fare da schermo, con del fumo denso che cela le mura e rende la zona circostante invivibile, oltre che a invisibile.

Assieme alle fucine si trovano anche le case dei pescatori, posizionate volontariamente nell'anello più esterno per poter raggiungere più velocemente i bacini di pesca.

Procedendo col secondo anello, **L'Anello d'Oro**. Si trova il mercato e le case dei cittadini comuni, anche se il tenore di vita risulta essere abbastanza agiato in tutta la città. All'interno del mercato si può trovare di tutto, dalla vendita di metalli per la produzione propria di armi e armature, alla vendita dei più disparati articoli provenienti da tutta l'isola. Il mercato è molto grande e molti mercanti vengono a vendere le loro merci qui, sapendo che appunto i cittadini sono ben felici di acquistare materiali non presenti nella loro città.



Sempre all'interno del mercato si ha una zona dedicata alla vendita di materiali o materie di lusso, chiamata la **Zona di Giada**. Questa parte del mercato viene visitata spesso dalla popolazione più ricca di Kondreas, disposta a spendere molto per poter avere le ultime tendenze ed i materiali più pregiati in commercio, o anche per scambiare informazioni molto succose con altri cittadini o con delle spie pagate appositamente.

Le case che si trovano qui sono per la maggior parte di media borghesia, create dagli architetti più rinomati di tutta l'isola. Come Renzo Plano proveniente da Esra, Jhon Bernin da Hara e Francoise Borromin originario di Sedrak, tra i maggiori esponenti della scuola di Eufrate, giunto a Kondreas per studiare il metodo di lavorazione degli edifici di Kondreas.

Gli edifici sono tutti accomunati dal rigore geometrico e dalla sfarzosità delle decorazioni poste su porte e finestre. In più altra grande caratteristica sono i colori molto accesi, ma tutti rigorosamente in armonia tra di loro. Osservando le case sembrerebbe quasi che i cittadini facciano a gara per chi ha la casa più pacchiana e sfarzosa di tutta la città.

Anche il mercato ha una geometria perfetta, in quanto tutto quanto è ricoperto da un porticato con colonne decorate alla base con delle incudini e come capitello dei martelli. Il porticato funge così da riparo per il sole e per la pioggia. Così da garantire sempre le vendite, sia con il bello che con il brutto tempo.

Il terzo anello è quello dell'alta borghesia. **L'Anello Platino**. Dove si trovano tutte le dimore delle persone più ricche della città. Tutto il quartiere è progettato interamente dal più famoso architetto di Kondreas. Philippe Brunellesc. Architetto conosciuto per le sue forme geometriche perfette e per la progettazione stessa del palazzo del sovrano, che riprende l'andamento della torre. Anche qui le case sono tutte molto regolari e geometriche, anche se risultano essere maggiormente sfarzose rispetto a quelle della media borghesia. Queste case sono a volte costruite interamente con pietre preziose e con metalli lavorati alla perfezione per la creazione di decorazioni rifinite nei minimi dettagli. Si giunge poi all'anello finale, il cuore di tutta Kondreas. Dove sorgono il palazzo del sovrano e la torre innalzata dallo stesso Dio Boden. **L'Anello Divino**.

Il palazzo come detto precedentemente venne costruito da Philippe Brunellesc. L'architetto cercò di riprodurre i monti zeppi, creando così una struttura piramidale, fatta da vari piloni e torri a punta. Il palazzo come le stesse case è stato costruito interamente con materiali pregiati. Scolpendo interi blocchi di marmo bianco, proveniente dalle miniere di Kondreas. In più spiccano decorazioni in oro e pietre preziose, introvabili in città.

Il palazzo, essendo ricoperto di decorazioni in oro e pietre preziose risulta essere il punto più luminoso. Sia che batta il Sole o che splenda la Luna il palazzo è sempre illuminato di luce propria.

La **Torre Fuligine** invece più grezza rispetto all'intera città, anche se mantiene sempre la sua grande linearità. Anche essa risulta essere squadrata come il resto delle abitazioni e del palazzo. Ma mantiene una parvenza di circolarità. Alta undici metri anche essa è interamente in marmo bianco. Nonostante la torre abbia spesso attorno a sé un velo di fumo continua a rimanere perfettamente bianca. Molti sostengono che lo stesso Boden abbia dato quel nome alla torre, per dimostrare che nulla la può deteriorare, nemmeno i fumi delle fucine. La torre non presenta né decorazioni preziose né rifiniture con altri materiali. La cosa che si nota immediatamente sono la moltitudine di finestre che permettono alla luce di entrare e renderla ancora più luminosa, la cima, si divide in quattro grandi punte, con uno spiazzo in alto, utilizzato solitamente dall'Oracolo per le sue cerimonie.

Kondreas si ritrova ad essere così un misto tra una città ben difesa e grezza ed una città elegante e attenta al dettaglio e alla sfarzosità.

Altro luogo molto importante di Kondreas è la **prigione di Eis**. Chiamata così perché ideata e fatta realizzare dal generale Karl Eis nel 640, posizionata sul mare, nell'Isola delle Sirene. Qui vi sono rinchiusi criminali, prigionieri di guerra e chiunque sia definito poco raccomandabile.

L'isola si chiama così perché si dice che il condannato prima di essere portato al patibolo senta il canto delle sirene, che lo accompagnano fino alla morte, rendendola quasi dolce e attesa.

Le guardie di questa prigione sono allenate scrupolosamente e sottoposte a vari test per poterne valutare l'affidabilità. All'attivo la prigione di Eis è la prigione più importante di tutta l'isola e spesso anche le altre città mandano qui i loro prigionieri più pericolosi.

Altre sono le città da ricordare oltre a Kondreas, o per avvenimenti importanti o anche solo per la loro particolarità.

La **base di Glace** situata nell'Isola delle Sirene, la base è di per sé una città che fa da punto di ritrovo per tutti i soldati della prigione di Eis e per le loro famiglie, dentro non si fanno mancare nulla, dai fabbri, ai cuochi, ai mercanti, e tutto quello che si può normalmente trovare a Kondreas, in quanto la città madre ci tiene a chiunque presta servizio per lei. Altra grande città è quella di **Medal**, situata vicino alle miniere di estrazione di Kondreas, qui si trovano molti minatori e fabbri, anche se l'estrazione dell'oro non avviene più dall'avvento dei cristalli, riescono comunque a ricavare vari materiali per poter poi venderli o al mercato di Kondreas, oppure semplicemente per realizzare armi ed armature.



Sul Golfo invece, si trova la città di Blumar, conosciuta anche con il nome di **Porto Blumar** città dove spesso sta la marina militare e qualche corsaro di Kondreas, questa tipica città portuaria è la dogana di Kondreas, ogni merce passa per la città di Blumar, viene controllata e nel caso sequestrata, si dice anche che a Blumar ci sia il più grosso mercato nero del territorio, in quanto a Kondreas vi si trova solo quello 'legale'.

Popolazione

I cittadini di Kondreas appartengono a molte razze, ma una cosa che sicuramente li accomuna tutti quanti è la loro devozione a Boden, anche se le eccezioni esistono.

Le razze più comuni da trovare sono Umani, Elfi, Orchi Verdi e Uomini Bestia. Ci sono alcune eccezioni, come i Nani, i quali si trovano molto affini alle fornaci e alle miniere, data la loro passione per tutto ciò che viene creato dalla roccia. Elfi ed Umani sono il cuore di Kondreas per quanto riguarda l'alta borghesia. I più stravaganti sono sicuramente gli Elfi. Sempre attenti alle ultime tendenze e spesso appariscenti. Anche se non proprio tutti gli Elfi sono così. Alcuni sono arruolati come sentinelle nella milizia cittadina, grazie alla loro vista acuta e alla loro forma longilinea, che gli permette di essere molto più veloci ed agili di tanti altri soldati se si tratta di riportare avvistamenti o anche solo messaggi. Molti Elfi decidono anche di entrare a far parte della divisione arcieri, in quanto sfruttano la loro vista acuta per non mancare mai il bersaglio.

Gli Elfi che si trovano a Kondreas si discostano moltissimo dai loro simili al di fuori della città. Amanti del buon gusto e di tutte le arti non negano mai il bello.

Gli Umani, come gli elfi risultano essere anche loro legati all'alta borghesia. Amanti a loro volta delle mode e delle nuove tendenze, i più ricchi tendono a dare feste almeno una volta alla settimana. Cercando sempre di mostrare i loro ultimi acquisti agli amici per farsi invidiare.

Altra razza molto diffusa sono gli Orchi Verdi, che spesso si trovano nella milizia cittadina.

Le loro abitazioni si trovano spesso nell'anello più esterno della città, per essere sempre pronti all'azione. Anche se questo non vieta loro di avere una vita ben agiata. Forti e robusti sono la difesa più salda di Kondreas, subito dopo le grandi mura. Molti orchi sono anche ottimi artigiani e fabbri, anche se la loro arte è ben assai discutibile da tutte le altre razze, in quanto molto grezza. Soprattutto dagli elfi, che trovano i loro lavori di poco stile, anche se quello che conta per un orco è l'efficacia e non la bellezza.

Altra popolazione tipica di Kondreas sono gli Uomini Bestia. Pochi però si trovano negli anelli più centrali della città. In quanto la loro indole bestiale li rende ottimi combattenti. Non vengono visti come dei peccati a Kondreas, ma più come delle creature stravaganti e quindi in linea con il pensiero della parte alta della città, che ha deciso di accoglierli senza problemi. Alcuni fanno parte anche dell'alta borghesia, in quanto amanti dello stravagante, del buon gusto e soprattutto per l'eccentricità che può dare la loro razza.

Le mansioni degli Uomini Bestia all'interno della milizia cittadina sono molte, possono sia essere in prima linea, che essere delle vedette.

Anche se non sono tipici di Kondreas è appunto possibile trovare dei Nani. Molti provengono da Sedrak, chi per curiosità nei confronti della città, come nelle architetture e nelle strutture, chi per la grande quantità di miniere. Il famosissimo architetto Francoise Borromin, è infatti un nano, giunto a Kondreas per ammirare le forme geometriche e perfettamente scolpite nel marmo da Philippe Brunellesco, il nano ha così poi trovato massimo interesse nella città e nell'architettura. Molti Nani aprono anche delle botteghe/fucine per la lavorazione dei metalli e la creazione di armi. Anche se questo li fa entrare in competizione con le fucine degli Orchi li vicini. Molti nani sono anche solo di passaggio per rendere omaggio a Boden e per poter vedere la magnifica torre eretta dalla divinità alla creazione della città stessa.

Altra razza non originaria a Kondreas è quella degli Gnomi. Molti sono presenti nella città per la loro capacità di costruttori. Sia per il mercato cittadino, sia a scopo personale, la richiesta di Gnomi è molto elevata. Soprattutto tra la borghesia, che ricerca sempre nuove invenzioni e marchingegni stravaganti. Con il giusto prezzo gli gnomi glielo forniscono e gli danno la possibilità di investire il proprio denaro in qualcosa di veramente utile e soprattutto stravagante ed unico.

Divisione militare

L'esercito di Kondreas vede tre diverse fazioni.

La prima si chiama **Polvere di Smeraldo**. Sono la milizia cittadina, sta a loro mantenere l'ordine della città e far sì che tutti rispettino le regole. Sono anche quelli che normalmente scendono in battaglia come esercito a protezione della città. La maggior parte di questi soldati sono Orchi Verdi, da qui il nome della fazione. Tuttavia si possono trovare anche molti Uomini Bestia. La Polvere di Smeraldo scende in battaglia con spade, asce e lance.



Il capo attuale della Polvere di Smeraldo è il Generale Olivier Kiryuin, una donna tanto bella quanto letale. Unica Umana della fazione si è fatta largo tra tutti i soldati per il suo sangue freddo e la sua capacità di analisi sempre impeccabili, anche nei momenti più difficili. Le leggende narrano che la sua spada Saetta sia in grado di tagliare anche il diamante, tuttavia non la sfodera quasi mai e chi ha assaggiato la sua lama non è riuscito a raccontarlo.

L'**Occhio di Cristallo** è la branca dell'esercito che si occupa di pattugliare le mura e fare gli avvistamenti, solitamente posizionati a fare ronde lungo le mura della città. Composta in buona parte da Elfi e Uomini Bestia, i quali tra tutte le razze risultano essere quelli con la vista più acuta. Il nome della loro divisione deriva appunto dal cristallo, minerale limpido che permette di vederci attraverso se ben lavorato.

Il capo è il Generale Milo Lynx, Macdit, dotato di una vista molto acuta. Fin da piccolo ha dimostrato di essere un'ottima risorsa, allevato per diventare un giorno il generale dell'Occhio di Cristallo, riuscendo a battere elfi e uomini bestia molto dotati.

L'ultima divisione è la **Punta di Diamante**, vede un'enorme quantità di Elfi, anche se non è inusuale trovare altre razze al suo interno. Ne fanno parte tutti gli arcieri, il minerale scelto per il nome è il diamante, in quanto è il minerale in assoluto più duro e la sua forma appuntita ricorda le punte delle frecce, stando così a significare che le frecce di Kondreas sono indistruttibili ed inarrestabili.

A capo si trova il Generale Sinon Elfo dalla mira impeccabile, si dice che le sue frecce non abbiano mai mancato un colpo. Rendendolo famoso in tutta Kondreas e non solo, dall'aspetto elegante e nobile, anche lui dotato di un enorme sangue freddo. Il cecchino per eccellenza di tutte le forze armate.

Kondreas vanta anche una marina militare chiamata Vento dell'Opale, al suo interno si hanno marinai ed alti ufficiali, come corpo militare vanta tutti i tipi di razze, senza alcuna distinzione. Il suo compito è mantenere la pace con il porto di Frona, la base è posizionata esattamente sul golfo, frontale al porto di Frona. Tuttavia la sera le due fazioni di giorno avversarie, si trovano nella piccola isola del golfo, dove sorge una taverna, chiamata la Taverna alla Fine del Mondo. Qui non importa di quale città tu faccia parte, se ci entri lo fai per stare in compagnia e bere tutti assieme, indipendentemente dalla loro provenienza. Lasciando così le dispute politiche all'esterno dell'isola.

A capo del Vento dell'Opale ci sta il Commodoro Pomodoro Passat, umano che inizialmente era un pirata, ma poi si innamorò di una giovane di Kondreas e per poterle chiedere la mano decise di redimersi e diventare Commodoro.

Politica

La città si sviluppa seguendo la monarchia, quindi un Sovrano, re o regina.

La Consulta dei Dieci fondata in periodo tardo da Leona IV, solitamente viene eletta dal Sovrano stesso, il quale decide di appoggiare o meno i candidati che vogliono fare domanda per ricoprire questa carica. In più il sovrano stesso si prende anche l'obbligo e la libertà di cacciare chi non ritiene più idoneo al ruolo e di eleggere immediatamente qualcuno al suo posto.

Alla fondazione di Kondreas era presente un consiglio di saggi, uomini e donne che si sono susseguiti negli anni sempre secondo albero genealogico. Il primo consiglio dei Saggi fu fondato dai primi abitanti di Kondreas, le loro famiglie vennero considerate di alto lignaggio nobiliare e riconosciute tuttora, anche se il Consiglio non esiste più.

La scelta del Sovrano di Kondreas va solitamente per albero genealogico. Anche se non è da escludere il fattore della mancanza di un erede. In quel caso il Sovrano in carica si riserva il diritto di poter decidere un successore. Starà poi all'Oracolo il giudizio finale sul candidato proposto dal Sovrano, in quanto non è detto sia idoneo o non conosca le leggi per poter ricoprire tale carica, in quel caso il sovrano dovrà continuare la propria ricerca.

Il primo grande sovrano fu Edoardo I, che assieme all'Oracolo GraveHammer nel 233 NE fondarono Kondreas dopo che Boden scese a costruire la Torre Fuliggine.

Poco dopo viene eretta accanto alla Torre Fuliggine il palazzo del sovrano, Helder, costruito da Philippe Brunellesco. Dopo Edoardo I, sale al trono nel 283 Alessandro I, l'uomo non ebbe eredi, quindi scelse come successore il figlio di sua sorella, Alessandro II che salì al trono nel 313 realizzando una serie di modifiche all'editto di Edoardo I. Dopo Alessandro II salì al trono il figlio Giorgio VI nel 363, il giovane fu al centro di un grandissimo scandalo, in quanto ebbe un figlio al di fuori del matrimonio e inizialmente non vollero riconoscerlo, anche se l'uomo si impuntò con il Consiglio dei Saggi, dimostrando che il figlio era idoneo a ricoprire il ruolo di sovrano. Giorgio VI in quanto elfo rimase sul trono fino al 485, quando decise di lasciare il governo a sua figlia Elisabetta II, che nel 500 sposò un umano e la figlia Diana salì al trono nel 512 col nome di Leona IV.

Nel 513 Leona IV oltre al suo primo proclamo fondò la Consulta dei Dieci, sciogliendo il Consiglio dei Saggi e creando anche delle inimicizie tra le famiglie nobiliari che da secoli facevano parte del Consiglio.



La donna non si sposò mai e quindi nel 562 in punto di morte decise di lasciare il trono al suo fidato consigliere William, un nano combattente e molto rispettato da tutti.

William rimase al trono fino al 662, quando in seguito ad una grave malattia morì, lasciando tutta la città in un enorme lutto, ma subito il suo posto fu preso dal figlio George, che riuscì a portare avanti i voleri del padre. Facendosi amara dal popolo come William.

Dopo George nel 679 salì al potere Medoro VII, in seguito ad un brutto incidente del padre, il figlio continuò i voleri del padre e del nonno, anche se nel 697 Medoro VII viene assassinato dalla sua stessa moglie che viene incarcerata e in seguito processata in pubblica piazza, per dimostrare che non si scherza col fuoco.

Ne segue un enorme problema, in quanto il sovrano non aveva ne eredi, ne aveva lasciato detto un nome. Quindi fu compito dell'Oracolo trovare un sostituto, nel frattempo la città fu guidata dalla Consulta e dall'Oracolo stesso, che nel 700 indica Francisco II come successore di Medoro VII.

L'uomo non viene visto di buon occhio dal popolo, in più stavano cominciando a scoppiare una serie di rivolte in tutta la città.

Nel 717 Francisco II viene assassinato e sale al potere Guglielmo I che nel 758 muore in circostanze tragiche.

A causa della morte di Guglielmo I l'Oracolo Kernos si trovò nuovamente nella situazione di cercare un erede. Individua così il nuovo sovrano in un giovane Uomo Bestia della milizia cittadina, che aveva scalato senza alcun problema la vetta della Polvere di Smeraldo. Il giovane si chiamava Belzak, un mezzo drago, che sposò una sua simile, cambiando anche il modo di vedere le cose di Kondreas, riuscendo anche a darle un'impronta più militare.

800 sale al trono il figlio di Belzak, Alkir che però non avendo eredi indica la moglie come nuova sovrana, così nel 845 sale al trono Leona IX.

La donna dopo la morte del marito adotta un bambino umano, che diventerà poi nel 899 Edoardo X soprannominato il nuovo Francisco.

Nel 940 appena maggiorenne sale al trono Simon, figlio di Edoardo X sebbene il ragazzo sembrasse molto giovane ed inesperto ben presto fece cambiare idea sul suo conto. Dimostrandosi un uomo di immensa saggezza ed arguzia.

Aiutato nel suo governo dal fido compagno Kami, Genio che qualche anno prima fu nominato Oracolo. Molti pensano che non sia una coincidenza che Kami l'amico fidato di Simon sia diventato Oracolo.

Sotto la guida di Simon Kondreas vide molta prosperità e anche un aumento dei commerci con le altre città. Anche se lo stesso sovrano decise di tenere bene la distanza da Frona e di conseguenza anche da Hara. Il suo motto era 'Credi in me perchè io credo in te.'

La Consulta dei dieci non vedeva benissimo le idee di Simon, in quanto erano convinti che la città avesse fatto il suo tempo con la monarchia e che ora toccasse ad un concilio fare la sua parte. In più molti sostenevano che sotto la sua guida Kondreas sarebbe caduta ben presto, a causa della sua età ed inesperienza sul campo. Tuttavia all'interno di essa c'era ancora chi sosteneva il potere del monarca, e vedeva in Simon una fonte di prosperità e benefici per la città ed i suoi cittadini.

Quindi, oltre alle numerose e continue lotte esterne a Kondreas, come la diminuzione dei metalli nelle miniere, Simon dovette affrontare quella più difficile di tutte. Ossia la lotta interna mossa dalla Consulta, che continuava a ritenere il re incapace e indegno di sedersi sul trono.

Simon non si arrese a queste insinuazioni e anzi combatté per dimostrare al suo popolo che era in grado di tenere tutto sotto controllo, sia che fosse un male esterno o interno alla città, e che mai nessuna forza lo avrebbe sconfitto.

Assieme all'aiuto di Kami riuscì ad individuare i colpevoli dell'ideologia del colpo di stato, e li fece rinchiusere nelle segrete, dove tutt'ora scontano la loro pena. I Conciliati rivoltosi vennero sostituiti da delle figure scelte appositamente dal Sovrano e di cui lui stesso si fidava. Ma non tutto era concluso. Infatti uno degli ex membri della Consulta riuscì ad arrivare tramite assassini e sotterfugi al Sovrano ed alla moglie Nia e ad ucciderli. Il regno di Simon durò trentanni ed a causa della scomparsa prematura del padre al trono fu costretta a salire la figlia Ametista, appena diciassettenne, nel 970.

Tutt'ora alla guida della città c'è Ametista, la giovane si avvale dell'aiuto della Consulta dei Dieci. In quanto essendo molto giovane non è ancora in grado di prendere delle decisioni a volte troppo importanti per lei. In più grazie al loro appoggio la giovane non è caduta preda delle pressioni che comporta il governare un regno, non avendo mai pensato al dover governare dopo il padre, o quantomeno non così prematuramente.

Attualmente in carica si trova ancora Kami. Per la giovane questo Genio è molto importante, in quanto oltre a ricoprire la carica dell'Oracolo è anche l'unico della quale la ragazza si fida veramente. Infatti ogni volta che Ametista deve prendere una decisione si affida a Kami, visto anche come un secondo padre, in più lui ha anche il voto decisivo all'interno della Consulta, dove poi il Sovrano valuterà la situazione e tutti i voti espressi. Il ruolo dell'Oracolo viene tenuto sempre da



conto da qualunque Sovrano. Poiché alla base della politica di Kondreas si trova sempre un legame molto forte tra Sovrano e Oracolo.

Il Sovrano ha anche una scorta personale, Il Topazio Scarlatto, formata prevalentemente da Uomini Bestia e Macdit. Con qualche Elfo cecchino.

Attualmente in carica come guardia personale di Ametista si trova il generale Viral, un Uomo Bestia che si è distinto tra tutti i soldati personali del Sovrano, ancora sotto il regno di Simon, amico anche di quest'ultimo, anche se la loro amicizia non ha influenzato il sovrano nella sua scelta.

La scelta dell'Oracolo è dettata dallo stesso dio Boden. Che indica all'Oracolo attualmente in carica chi sarà il suo successore.

Con la fondazione di Kondreas nel 233 venne scelto GraveHammer dallo stesso Boden, il quale indicò a quest'ultimo come realizzare la sua torre.

Nel 350 Boden indica il successore di GraveHammer, un nano fabbro di Kondreas.

Nel 460 il nuovo Oracolo è un umano di nome Balisto. Figlio dell'alta nobiltà.

Successivamente Boden indica a Balisto uno Gnomo, così l'uomo parte per Hara, alla ricerca di questo gnomo di nome Self.

Self arriverà a Kondreas nel 540 per assumere il ruolo di quarto Oracolo.

Nel 650 è la volta di Kernos, un Macdit di Kondreas, che in seguito si troverà a regnare assieme alla Consulta dei Dieci per ben due volte, nell'attesa della scelta di un erede per il trono.

Nel 793 viene poi scelto un Nial di nome Nowuel.

Nel 936 all'attuale viene poi scelto Kami, Genio di origini nobili e figlio di una delle famiglie del Consiglio dei Saggi.

Festività

FESTA DELL'INCUDINE: Festa dedicata interamente al dio Boden, si festeggia il 14 Ottobre.

Tutti i fabbri migliori della città e anche alcuni esterni ne approfittano per mettere in mostra le loro opere più pregiate, che spesso vanno poi ad abbellire il palazzo del sovrano. Tutti i fabbri si riversano al mercato, dove spesso mettono anche in vendita alcuni lavori acquistabili dagli eccentrici di Kondreas.

Si tiene anche una gara di forgiatura, solitamente nella piazza del mercato. Questa gara viene vista di buon occhio sia da chi vuole farsi notare per la sua bravura e la sua tecnica, sia per chi cerca un maestro o anche un apprendista, in quanto non esiste una scuola di forgiatura o altro, ma varie botteghe di maestri che insegnano questa nobile arte.

La festa termina la sera, con un enorme falò che viene fatto al centro della piazza del mercato, dove si può mangiare e bere in compagnia. Ma la vera fine della festa la si ha con il consueto lancio della lanterna. Tutti gli abitanti ed i partecipanti alla festa si muniscono di una lanterna, che faranno poi volare non appena il sovrano lancia la prima. Così le piccole lucine delle lanterne rendono la città ancora più luminosa e sfarzosa di quanto non lo sia già.

SFILATA DEL PAVONE: Festa che ha poco a che vedere con la rigidità di Kondreas. Ma in perfetta linea con la sfarzosità della città.

Festa che si svolge il primo giorno di primavera, ossia il 21 Marzo. Si dice infatti che la sfilata serva a portare prosperità e buon auspicio alla città, soprattutto per il nuovo raccolto. Tutti gli allevatori mettono in mostra il loro più bel pavone, e anche dal palazzo del Sovrano vengono scelti due esemplari, un maschio e una femmina che vengono fatti sfilare assieme a tutti gli altri pavoni.

La sfilata parte solitamente da poco prima delle fucine, per evitare che il fumo sporchi o rovini le piume degli uccelli, per poi proseguire lungo le vie centrali della città, raggiungendo il mercato, il borgo dell'alta borghesia ed infine nel giardino del palazzo, dove tutti i pavoni vengono lasciati liberi di muoversi e di scorrazzare liberi per la tenuta del Sovrano. Mentre tutti quelli che partecipano alla sfilata sono invitati dal Sovrano stesso a rimanere per un rinfresco pomeridiano, per poi concludere i festeggiamenti con uno spettacolo pirotecnico. Spettacolo che viene offerto dagli gnomi di palazzo, ossia la Bottega Del Fuego.

LA FESTA DELLA CREAZIONE: Viene ricordata la costruzione della Torre Fulligine, il 23 Agosto 233.

Questa è la festività più importante di tutta la città ed è anche molto sentita, tanto che per fermarsi a festeggiare vengono sospese anche le liti interne tra cittadini o altri, perchè nulla è più importante della fondazione della propria città.

Tutti si riuniscono alla Torre, dove l'Oracolo fa un discorso introduttivo come ogni anno, discorso che viene sempre diffuso dalla divinità stessa, che parla tramite esso. Questo giorno non ha regole. L'unica è di divertirsi e di stare in



compagnia, ovviamente sempre nel limite del civile. Infatti anche se non in servizio le guardie della città sono comunque tenute a prestare attenzione che l'ordine venga mantenuto e rispettato.

La festa non ha cerimonie o altro se non il discorso iniziale dell'Oracolo la mattina, infatti poi la giornata la si passa come meglio si crede, festeggiando per le strade o anche in casa in compagnia dei propri cari. Ricordandosi però sempre di ringraziare Boden per l'immenso dono fatto alla città.

IL FUNERALE: Non viene vista come una vera e propria festività. In quanto questo si svolge privatamente, ma allo stesso tempo alla mercè di tutti. Solo il funerale del sovrano e dell'Oracolo viene svolto pubblicamente e tutti sono tenuti a parteciparvi.

Solitamente il defunto viene posizionato su una piccola imbarcazione, vestito con il suo abito migliore e tutti i suoi averi più preziosi. Dopo di che viene collocato sul Fiume Placido, i cari si posizionano lungo il fiume per dare l'ultimo saluto al defunto, che segue lentamente la corrente grazie al fiume tranquillo. Poco prima che l'imbarcazione raggiunga il mare aperto viene scoccata una freccia infuocata che colpendo la barca appicca un incendio e fa congiungere il defunto agli altri cari e alle divinità.

Il Mercato

La fortuna di Kondreas si basa in maggior parte nelle miniere, che dividono Kondreas da Hara. Kondreas prese immediatamente il possesso di cave di pietra, di ferro e giacimenti d'oro.

Il mercato di materiali quindi si basa molto con Hara, le due città infatti si scambiavano ferro e oro con rame e argento. Ben presto però tutto questo divenne problematico, a causa del peso dei materiali da scambiare, così grazie a ciò Hara sviluppò la fusione dei materiali e la creazione di monete di scambio, con lo stesso identico valore dei materiali originari. Inizialmente tutto questo non fu ben visto da Kondreas, che volle indagare. Alla fine le fucine di Kondreas vennero utilizzate per la creazione di queste monete, che vennero poi messe in commercio.

Oltre ai materiali ricavati dalle miniere, Kondreas ha anche un'enorme esportazione di pesce, grazie alla sua posizione vicino al lago Grande Edo. Questo garantisce alla città anche l'allevamento di qualche capo di bestiame, come capre, pecore, mucche e montoni, dai quali i cuochi della città ricavano il delizioso stufato di Montone, piatto tipico.

Altri allevamenti importanti sono quelli di pavoni, i quali sono allevati esclusivamente per la festività.

Kondreas ha anche qualche piantagione, anche se il terreno non rende facile l'agricoltura. Vi si possono trovare piantagioni di rape, fagioli, cipolle ed in estate se si è fortunati anche qualche campo di insalata.

Kondreas non si fa mancare neanche il legname, molto ambito da Sedrak, la quale viene appositamente ad acquistarlo, come anche le spezie esotiche, che si trovano lungo le rive dei due laghi.

Altro materiale molto richiesto da Sedrak è il tessuto, in quanto a Kondreas si possono trovare dei tessuti molto pregiati, grazie alla qualità della lana prodotta da Kondreas.

Esra è molto legata a Kondreas e la ritiene sua pari, tanto che con essa non ha alcun tipo di problema e spesso le due città fanno scambi tra di loro di materie e altro.

In seguito all'alleanza tra Hara e Frona, Kondreas è diventata più restia a commerciare con la stessa Hara. Tuttavia Kondreas accetta all'interno del proprio mercato solo Hariti fidati o con delle raccomandazioni di persone conosciute tra le alte sfere.

Frona non commercia con Kondreas.

Essendo sviluppata in montagna Kondreas quindi si ritrova a doversi affidare molto all'importazione, motivo per il quale il mercato di Kondreas viene tenuto molto in considerazione e sempre molto ben fornito.



Leggi di città:

1. Sovrano ed Oracolo sono le persone più importanti di tutta la città. Qualunque offesa arrecata alle due cariche comporta la pena di morte. È quindi vietato anche solo parlar male di una delle due figure.
2. Tutti gli ordini imposti dalla milizia militare da quella di terra a quella di mare sono legge! Disobbedire ad un ordine diretto di uno dei corpi militari comporta torto alla corona e invio a giudizio.
3. La pena di morte è in vigore per i reati maggiori.
Tutto ciò che rientra nei reati minori viene punito con amputazioni o perdita della memoria in alcuni casi.
4. Rubare è punibile con la perdita dell'arto interessato, mani, piedi, pinne o code che siano.
5. Il furto di gioielli o pietre preziose utilizzate come decori in palazzi o monumenti comporta l'incarcerazione immediata e la rimessa a giudizio del ladro.
6. Non ha importanza la tua classe sociale a Kondreas, davanti alla legge, ogni persona viene trattata alla pari, non esistono favoritismi per nessuno, non importa neanche la città di provenienza, ognuno è uguale a Kondreas.
7. La nobiltà è ben presente a Kondreas e chiunque fa parte di una casata nobile viene rispettato e trattato con riguardo, tuttavia se si abusa di propri poteri o privilegi si viene puniti in base al reato. Un nobile o lo stesso sovrano possono essere condannati a morte come un comune cittadino.
8. Chi desidera commerciare a Kondreas si deve recare dai capi mercanti a palazzo, i quali rilasciano i documenti ufficiali e assegnano uno spazio al mercante.
9. Qualunque mercante appartenente a Frona deve dichiararlo e farsi iscrivere nell'apposito registro dei mercanti froniani i quali hanno permessi esclusivi e speciali per poter operare. Diversamente possono essere puniti con l'incarcerazione.
10. La vendita senza licenza è VIETATA e punibile con la prigionia.
11. Chiunque abbia la licenza di creatore deve essere iscritto al Sacro registro dei creatori, situato nella biblioteca reale.
12. Anche i tirocinanti o apprendisti sono iscritti ad un registro speciale, il quale deve poi essere aggiornato una volta avanzati di grado.
13. La schiavitù è vietata, tuttavia se qualche altra città la pratica e ne fa sfoggio in città non è punibile.
Al mercato è possibile fare trattative e vendite di schiavi, tuttavia la stessa viene vietata senza appositi permessi dati dai capi mercanti del palazzo reale.
14. Il contrabbando è vietato in tutto il territorio di Kondreas, pena l'amputazione di entrambe le mani.
15. La festività dell'incudine, come la sfilata del pavone e la festa della creazione sono considerati giorni sacri, qualunque attività produttiva si ferma per partecipare alla grande festa data in città.



Sedrak

Geografia

La valle maggiore.

La valle della Luce, sede della città di Sedrak. La città si sviluppa nella vallata più ampia dei monti Zeppi, la vallata della Luce, rinominata così dai tempi che furono essendo una delle poche vallate a ricevere sole e non essere oscurata dai monti. Altre 3 comunità sono disperse a macchia nelle vallate circostanti: valle delle Colline, valle del Ghiaccio e valle dei Fiumi nelle cittadine di Bakke, Krig, Igrit e Eutrafe. Rispettivamente si trovano a ovest verso le colline che poi si stendono alle steppe, a Sud verso le vette più alte al centro della catena montuosa e a est verso la Baia.

Chi entra nella città viene accolto da tre cose principali: la Torre Nera, il Castello Reale e una distesa di oscure stamberghe dall'aspetto derelitto, il tutto circondato da un anello di montagne aguzze e nere. Queste stesse montagne che fanno da corona alla città di Sedrak sono il vero cuore, sono infatti completamente scavate, chilometri e chilometri di gallerie portano alle più maestose sale e abitazioni. La roccia nasconde vene su vene di vari cristalli preziosi donando alle case e alle vie un aspetto brillante nonostante l'illuminazione delle mere torce. Dove si incontrano più vie sotterranee vengono eretti dei focolai costantemente alimentati, detti i Fuochi di Mezza Via a cui tutta la popolazione è tenuta a contribuire. Verso l'alto della montagna, e soprattutto sopra i più grandi Fuochi di Mezza Via, si dirama una rete di aerazione continua che porta l'aria dentro e fuori. L'aria calda sale e l'aria fredda rientra, questo porta fuori la maggior parte del fumo e del calore in eccesso.

La popolazione sa quanto questo scavare abbia reso la loro vita più sicura a discapito della montagna, per questo ogni scavo o studio sulla roccia viene fatto con oculata attenzione. Ed è per questo viene chiamata dagli abitanti Sedrak - Il Diamante Fragile.

Tra tutte queste piccole opere spicca il Castello Reale. La montagna più alta della vallata, monte del Re o della Regina a seconda del regnante in carica, è stata interamente scolpita esternamente a raffigurare un castello, ma tutta la sua maestosità si vede all'interno. Quasi tutta la montagna del Re è traforata e al tempo stesso rinforzata dal sapiente lavoro dei fabbri costruttori. Immutato e perenne il castello non ha più subito modifiche dal suo termine.

Al centro della città di Sedrak si erge una cupa torre, denominata la Torre Nera, costantemente illuminata giorno e notte, con la milizia a presidiare ogni piano. Molti a Sedrak individuano questa torre come la scuola di magia. A macchia poi in tutta la valle della Luce si ergono vecchie stamberghe, decadenti e verosimilmente disabitate, usate perlopiù come malghe per il bestiame nel freddo e rigido clima invernale.

La costante crescita della popolazione quindi ha portato all'esplorazione e al impianto del gente nelle tre valli minori. Non fanno testo tuttavia i Senza Cielo che vivono da raminghi e nomadi tra le steppe di Kondreas e le colline di Sedrak. Questa fetta di popolo di Sedrak si ritiene a pieno titolo appartenente alla città e rispetta la sua autorità, ma non sopportando la segregazione ha preferito questa soluzione.

Il Lago del Sangue è sede dell'Istituto Sanitario di Sedrak. La leggenda narra che tutti i medici, durante la guerra, lavorando a ridosso del lago per avere sempre acqua pulita, avessero persino tinto di rosso le acque tanto fu il sangue versato. Quello che invece non è leggenda, ma cruda realtà è che, finita una battaglia, i morti venivano bruciati e le loro ceneri sparse nel lago; questa tradizione permane ancor oggi, motivo per cui non esistono cimiteri a Sedrak o nelle valli circostanti.

Nei giorni odierni le acque non sono più rosse, ma con una certa luce, soprattutto nei mesi estivi, sembra che l'antico rosso sangue risplenda. Per il popolo questo segno è di buon auspicio e fertilità. L'ospedale, invece, è rinomato per le cure innovative, grazie allo studio delle erbe e dei minerali portato avanti negli anni. L'edificio è prevalentemente in legno, al limitare del bosco e a ridosso del lago.

A causa delle innumerevoli incursioni di Esra durante le 4 grandi guerre, le strade principali per raggiungere la città dal



versante Est e Sud sono state fatte saltare, i ponti distrutti e i passi bloccati o resi inaccessibili al passaggio di un grosso numero armato.

Gli unici modi per raggiungere Sedrak sono tre: via mare, via terra, via "aria".

Via mare:

- a nord una baia rientra nei monti formando due piccoli laghi a causa di un fiume montano, il fiume Erode; il fiume nasce dal ghiacciaio fino a sfociare nella Baia Minore. Le sue rive a strapiombo e il gelo delle acque del fiume non permettono il rapido accesso alla città. Esistono tuttavia chilometri di cunicoli che collegano le scoscese rive al cuore di Sedrak, tutto questo viene usato solo come via di fuga: alla baia infatti sono sempre ancorate 4 mastodontiche navi per salvaguardare la popolazione.
- all'estremo nord nella Baia Maggiore troviamo il tecnologico porto di Igrit, sede di costanti, ma controllati scambi commerciali. Porto sicuro per i nemici di Esra, anche da qui è complesso raggiungere Sedrak attraverso le montagne, ma è decisamente la via più semplice.

Via terra: conoscendo la montagna e il bosco alcuni scoscesi passaggi da Sud possono ancora essere trovati, saperli riconoscere e sopravvivere è un'altra storia.

Via "aria": grazie alla grande rete fluviale (tutti i fiumi e fiumiciattoli i cui nomi si perdono nelle tradizioni che nascono dal lago del Sangue o dal ghiacciaio e vanno verso il mare) e alle ampie cascate conseguenti, Sedrak ha un sistema di pulegge e alambicchi per poter innalzare grandi piattaforme tra le rocce, superando chilometri di montagna; le piattaforme arrivano a trasportare un centinaio di persone alla volta in alto fino alla valle della Luce. Queste strutture sono disposte verso ovest e sud-ovest.

Negli anni le diverse ubicazioni delle piattaforme si sono conosciute, per questo, in extremis, tutte le vie sono costruite per essere fatte crollare o essere distrutte in breve tempo, dando il tempo alla popolazione di fuggire o preparare una migliore difesa.

Le valli minori.

La valle del Ghiaccio.

In un eremo stretto e aguzzo del monte più alto della catena dei monti Zeppi, il monte Dente di Lupo sorge la cittadella fortificata di Krig. Non molto c'è a Krig, vi è solo la caserma della milizia di Sedrak. Punto. Circondata dal ghiacciaio perenne, ha un'area di circa 2 chilometri quadrati ed è costantemente in ombra grazie alla vetta del monte Dente di Lupo. Le strutture importanti della caserma sono due: le torrette e la caserma in sé. Le 4 torrette di vedetta sono poste ai quattro cantoni della valle, la luce indiretta permette di avere costante visibilità su quasi tutto il territorio di Sedrak e anche oltre nelle giornate più limpide.

La caserma è l'unico edificio che spicca al centro della valle, nonostante le diverse strutture accessorie (stalle, armerie, dormitori, quasi nessuno vive in pianta stabile a Krig o peggio ci nasce) è un unico blocco circolare di verosimilmente 7 piani. 3 piani in superficie e 4 piani sotterranei. Ogni piano addestra un anno diverso di armati.

La valle delle Colline.

Più vicina a Kondreas e più vicina alla pianura, nella valle delle Colline nasce la cittadina di Bakke, città minore e contenuta che si sviluppa in piccole case a ridosso delle colline, per non dire dentro. Quasi tutte le case, o perlomeno le più antiche memore delle tradizioni di Sedrak, sono costruite in tal maniera. Campi si estendono delimitati solo da piccole cinta murarie, boschi verdeggianti invogliano a lasciar andare quella riservatezza tipica di Sedrak, ma non è così. Pattuglie continue vagano per la vallata, i posti di blocco sono a ogni strada, anche la più povera. Strani sussurri ci sono nei boschi, dove ogni malintenzionato trova sempre la sua giusta fine. Sulla valle delle Colline spicca una grande piazza come una collina rovesciata in cui gli spalti circolari hanno completa visione del centro ribassato.

La valle dei Fiumi.

Sorta tra i due fiumi (Igrit e Eutrafe) per migliorare i rapporti commerciali e marittimi e gestire la crescente popolazione, la valle dei Fiumi è la più giovane. A ridosso dei due fiumi le corrispondenti cittadine di Igrit e Eutrafe. La valle è divisa



in due tra gli Igritti e gli Eutrafi: non si tollerano, ma convivono per il bene di Sedrak. Nessuno dei due sa chi sia arrivato prima, ma entrambi sanno che sono primi. L'uno perché vicino a Sedrak, l'altro perché vicino alla Baia Maggiore. Gli Igritti sono più vicini alla baia, sono sempre stati più rozzi, uomini di lavoro, sono mozzi, marinai, scaricatori. Loro portano in salvo e recuperano le merci, non le rovinano. Gli Eutrafi più vicini a Sedrak sono più artigiani, uomini di studio e di scienza, quindi anche artisti e persino qualche musicista. Loro lavorano e studiano le merci, non le raccattano.

Due cose spiccano in questa valle: la scuola di Eutrafe e il porto di Igrit. La scuola di Eutrafe è un edificio di dimensioni mastodontiche in continua espansione, costruito, ovviamente, a ridosso dei monti. L'edificio, rispecchia un po' questa metà di valle: sembra più un accozzaglia di strutture che una singola unità. Quasi tutti vanno a scuola a Eutrafe, solo alcuni restano a studiare secondo la tradizione, o sei troppo povero, o troppo ricco. La scuola accetta ogni nuova sfida e innovazione con il sorriso, senza mai tralasciare le proprie tradizioni. Il porto di Igrit invece vanta la sua grandezza in bella mostra. Un prodigio di ingegneria e milizia. Il porto, come la cittadina, lavora con una metodica e meccanica spaventosa. Senza mai cambiare, se non strettamente necessario. La baia vanta di una seconda opera di ingegneria collegata al porto: al limite più a nord della baia ci sono due immense reti metalliche collegate ai due fari della baia che chiudono quel tratto di mare da eventuali aggressioni interne o esterne. In realtà una nave corazzata potrebbe abbattere le reti senza troppi disagi, ma si troverebbe una zavorra metallica attaccata alla chiglia.

Religione

In linea generale in tutte le valli nessuna chiesa o altare votivo viene eretto in pubblico, chi vuole professare la propria fede è libero di farlo nella sua casa. Troppe iniziali faide sono state sedate per colpa delle differenze religiose. Chi non tollera questo è invitato caldamente ad andarsene o morire nel tentativo di resistere.

Storia

Sedrak ha 697 anni di storia.

273 Fuga da Esra delle 7 famiglie e popolazione annessa, raggiungono per mera fortuna la valle della Luce. Sedrak da prima uno sparuto accampamento composto da instabili tende tepee, va via via irrobustendosi.

276 Viene costruita la Torre Nera per proseguire gli studi di magia e i primi scavi nelle montagne per idea della famiglia nanica dei Passo di Metallo.

278 Si costituisce il Consiglio delle 7 Famiglie, che si autoproclamano Reali di Sedrak. Le decisioni del Consiglio sono legge. Si dà il via ai lavori di costruzione del Castello Reale, che avrebbe dovuto essere la sede del Consiglio delle 7 Famiglie.

305 Esra invia messi alla città di Sedrak per persuaderli a cessare ogni ricerca sulla Scuola Proibita. I messi verranno mandati ad anni alterni per circa 60 anni.

318 Viene istituita l'ottava famiglia dei Reali: i Passo di Metallo. Questo decentra l'equilibrio, non vi sono più decisioni uniche al consiglio, ma continue parità. I primi assassini reali, con accuse fondate o meno, con mezzi consoni o meno. Tuttavia le necessità di difesa rimangono prioritarie e proseguono i lavori per la costruzione delle carrucole e delle torrette difensive per le vie di accesso a Sedrak.

323-343 Continui ricambi tra i Reali al Consiglio. Sono anni di pace ad ogni modo e in questo tempo le fila dell'esercito si rimpolpano. Nasce Krig e la caserma nella Valle dei Ghiacci, si costituisce la milizia su sette gradi. Niente divisioni, un'unica potente milizia.

343 Si separa una fetta di popolazione alla valle delle Colline, edificando la città di Bakke, in via ufficiale per i nuovi commerci, in via ufficiosa per difendere la pelle rispetto al clima di Sedrak.

353 Viene terminato il palazzo Reale e conseguentemente viene sciolto il Consiglio con decisione totalmente unanime tra i Reali. Il primo Reale viene eletto con decisione del popolo: Serafino dei Sigillati, soprannominato poi Re Primo



della famiglia Sigillati. Accanto a lui Minesia sua obbligata sposa.

Appare per la prima volta la figura dell'Ottavo, accanto al Re, ma innamorato della Regina. Il suo nome è perso nella memoria. Minesia muore pochi anni più tardi suicidandosi da una scogliera. Per i successivi anni nomi su nomi si susseguirono senza freno.

370 Vengono uccisi i primi messi di Esra. Alcuni messi più arditi si spingono oltre la fredda cortesia di Sedrak e vengono trovati nel castello Reale senza permessi, vengono brutalmente buttati giù dalla Torre Nera e rispediti i corpi, o quel che ne rimaneva, a Esra. Si scoprì più avanti che furono ingannati dalla famiglia dei Discordia, reali in carica a quel tempo. Per vent'anni si susseguono minacce e accuse, fino alla prima guerra.

373-390 Visto il clima teso si separa una seconda fetta di popolazione per la valle dei Fiumi, si costituisce il Porto di Igrit e la Scuola di Eutrafe.

390 Prima guerra con Esra. Gli eserciti di Esra arrivano fino alle porte di Sedrak, la guerra prosegue per 2 anni, tra incursioni e devastazione. Entrambe le città perdono più di ciò che ci guadagnano dalla guerra, cessano le incursioni, rimane un clima di guerra fredda. Vengono costituite le vie di fuga e fatti saltare i ponti principali sulle montagne per Esra.

400 Seconda guerra tra Esra e Sedrak: stavolta è Esra ad attaccare per prima, inaspettatamente arrivando fino al cuore pulsante di Sedrak. Per 8 anni ha rimpolpato l'esercito e studiato dalle sconfitte della prima guerra, abbandonata ad una falsa parità. Distrugge ogni segno di vita nella valle della Luce, ma non riesce a penetrare tra le montagne.

401 Esra si ritira per un inverno inclemente da Sedrak, la popolazione rintanata nelle montagne, a discapito di molte vite, fa saltare altri ponti e fa crollare pareti di roccia sui passi montani. Sono anni duri i seguenti: la popolazione è tesa allo stremo dai pochi commerci e la devastazione lasciata da Esra.

443 Si separano i Senza Cielo dal popolo delle Colline, stanchi del silenzio e dell'austerità imposta da Sedrak. Stanchi di una guerra che non sentono loro.

443-600 Vi è un periodo di grande spionaggio e contro spionaggio da parte di Sedrak e Esra di rimando. La città si riprende lentamente, lottando tra se stessa e la propria paura.

600 Terza guerra tra Esra e Sedrak. Esra spaventata dalla ripresa di Sedrak, spinge per un'ulteriore guerra. Arriva nuovamente senza resistenze al cuore di Sedrak, ma qui avviene il massacro: Sedrak ha ricostruito il paese nella valle, ma lo ha lasciato disabitato. L'esercito accerchia la milizia di Esra a cui non resta che la morte.

750-850 Sono anni in cui tra Kondreas e Sedrak si crea un legame di reciproco aiuto, alle volte ci sono alcune schermaglie per le montagne, ma il tutto viene risolto dai trattati della Pietra che stabiliscono i confini delle due città, le miniere, le vie sicure di Sedrak e le tratte commerciali.

850 Lo smacco subito brucia per 200 anni, in cui Esra si riprende, si riorganizza e stabilisce una battaglia campale ai limiti del Deserto Bianco. Sedrak è costretta al ritiro, abituata alle guerre di schermaglia e imboscate, non regge una battaglia in campo aperto. Nel ritirarsi abbatte, con la perdita di più di metà esercito, l'ultimo ponte stabile per Esra. Si stabilisce il giorno per la festività.

870 Per altri 20 anni le due città piangono i loro morti finché la famiglia Reale dei Sigillati non cede: si presenta con una delegazione di pace a Esra.

Per ulteriori 30 anni ci furono trattative, spiegazioni, insinuazioni, indagini e dissidi.

900 Viene scoperto il cristallo bianco nelle montagne: il popolo di Sedrak si rende conto che la montagna è costellata da questo cristallo e i più ignoranti cominciano a indebolire la montagna con degli scavi abusivi. I mastri nani avevano sempre controllato ogni scavo e, seppur con qualche perdita e incendio minore, avevano sempre mantenuto la sicurezza disperdendo i gas sotterranei con cautela.



Si stabilisce la prima tregua tra Esra e Sedrak, purché Sedrak fornisca a Esra i primi campioni di cristallo bianco. La famiglia dei Ciechi prende in mano le trattative convincendo i reali a quel tempo, i Seccaspina, a chiedere il supporto di alcuni Sordi per delle indagini sui reali in cambio del cristallo bianco.

917-918 Sedrak rompe la tregua con delle incursioni da parte di fanatici a Esra. Vengono inviati dalla famiglia regnante dei Liberi. Le incursioni cessano automaticamente per la scarsità dei minerali e metalli per le armi; per quando Sedrak possa risentire poco di questo, data la vastità delle sue miniere, queste guerre dei poveri non vengono tollerate. Vengono chiusi i commerci per i metalli e fatto saltare il reale dei Liberi.

920 Il cristallo bianco diventa conio.

920-925 Seconda tregua con Esra, è la famiglia dei Ciechi a portare avanti le trattative raggiungendo un accordo formale di silenzioso rispetto: ogni anno alcuni della milizia di Sedrak vengono inviati per essere gladiatori e di rimando alcuni Sordi rimangono al servizio del reale in carica.

930 Uno scavo abusivo scatena la tragedia: la frana di un'intera parete scaturisce in una sacca di gas combustibile che, incendiato con i Fuochi di Mezza Via, si espande velocemente nei cunicoli in cerca di ossigeno espandendo l'incendio.

Nel giorno, che viene denominato il Fuoco di Sedrak, morì 1/4 di popolazione, si istituisce l'ordine dei Mangiafuoco. Ogni scavo proibito viene punito con decapitazione in pubblica piazza.

960 Sale al trono Elena dei Ciechi. Una donna minuta e austera, di 28 anni, settimo grado della Caserma, fredda e dura come la roccia. Porta pace nella città, la criminalità interna viene tenuta a freno con il pugno di ferro e i commerci sono floridi e fiorenti. Il popolo è contento o spaventato non si sa, ma nonostante qualche sparuto tentativo Elena governa indiscussa.

970 Sedrak prospera, Elena ha 38 anni, accanto a lei l'austero Massimo sempre presente. Con Esra i rapporti sono quiescenti.

Politica e società

I Mangiafuoco

Dopo il drastico incendio 40 anni fa nei cunicoli più profondi di Sedrak solo pochi uomini impedirono il propagarsi delle fiamme: la famiglia dei Neri. Il primo Mangiafuoco, e suo diretto creatore, fu Victor il Nero, questa creatura riuscì a portare in salvo molte persone in quell'incendio grazie alla sua famiglia e alla sua natura. A capo di questa organizzazione ora c'è Opal, uno dei primi figli di Victor. Molti della famiglia lavorano ancora qui, molti soprattutto sono esperti alchimisti. Non possono tramandare le loro capacità peculiari però possono difendere i nuovi volontari Mangiafuoco con unguenti e pozioni.

L'Unica

L'Unica, definita la milizia di Sedrak, nasce per volere delle famiglie reali dei Liberi, Ciechi e Discordia, fondando Krig nella valle del Ghiaccio intorno agli anni 323-343 e dando il via ai lavori di costruzione della Caserma e delle torrette.

Viene fondata per le ovvie ragioni di voler difendere Sedrak.

Si evidenzia subito il bisogno di comando e di disciplina e, mano a mano, la milizia diventò composta di sette gradi.

Ad ogni milite di Sedrak, appena entra a far parte dell'esercito, viene tatuato un I sull'avambraccio vicino al gomito nella parte interna. I numeri proseguono (II III IV V VI) finché il VII non viene tatuato sul palmo della mano. Essere di settimo grado non significa essere più forti, significa aver perseguito con onore la difesa di Sedrak e aver salvaguardato i propri compagni.

Sono infatti i commilitoni stessi a eleggere i loro comandanti di settimo grado con una votazione, previa proposta ai settimi gradi già esistenti.



Tutte le razze sono ammesse nella milizia di ambo i sessi, vengono anche reclutate genti di altre città se lo desiderano ardentemente, ma è una condizione molto rara. Altrettanto raro è nascere a Krig, ma soprattutto, decisamente pericoloso. Non sono certo proibite le relazioni tra commilitoni, ma una donna incinta non viene esonerata dai suoi compiti, quindi o lascia l'esercito o tenta un parto disperato a Krig che, il più delle volte, si conclude nella morte di entrambi per assideramento, malattia o dissanguamento.

L'ambiente è ostile, c'è un freddo glaciale e quasi mai luce diretta riscalda il luogo, ma questo tempra e prepara gli armati.

I compiti della milizia sono molteplici e complessi: in primis devono pattugliare costantemente i confini, le cittadine, i cunicoli di Sedrak, le vie per raggiungerla e soprattutto il castello Reale a cui sono affidati solo i 5 gradi.

Hanno indicazioni di perseguire chi infrange la legge con pugno di ferro e punizioni esemplari al limite del detto "Occhio per occhio, dente per dente."

Viene tuttavia punito in maniera esemplare anche lo strapotere, con la decapitazione in pubblica piazza.

Or ora l'esercito risponde fedelmente ai propri settimi gradi e ad Elena soprattutto.

La Caserma in sé è costituita da sette piani, 3 esterni e 4 interni, un edificio enorme di dimensioni squadrate e precise. Ogni piano offre sale d'armi e maestri per ogni arte. I dormitori e le mense sono invece disposte in casolari esterni.

Collegate alla struttura principale ci sono le 4 torrette disposte ai 4 cantoni della valle su speroni di roccia come a formare una grande X il cui centro è la Caserma.

Al settimo piano vi è un pozzo interno da cui si attinge l'acqua più fresca e più buona mai bevuta, leggenda narra che lenisca cuore e mente nei duri anni di vita in Caserma.

Uscire dai ranghi è possibile, per anzianità o malattia, ma i disertori vengono perseguiti in modo più aspro o meno più alto e il loro grado della milizia, dal V in poi vi è la morte.

Gli Ottavi

Gli Ottavi sono un gruppo armato che viene addestrato a solo scopo difensivo dei Reali. Possono essere creature di tutte le razze, la loro peculiare alienazione per i reali è famosa e inquietante. Vengono istruiti a essere fedeli solo a quel reale, niente e nessuno separerà l'Ottavo dal suo reale. Sono freddi, distaccati, immutabili, come il ghiaccio. Va specificato che l'Ottavo è unico. Solo uno del gruppo viene scelto, mentre i restanti rimangono a disposizione del prossimo Reale. Se l'Ottavo muore e il Reale no, sarà suo compito sceglierne un'altro/a. Quindi ogni nuovo regnante ha un nuovo Ottavo, se il Reale muore, conseguentemente muore anche l'Ottavo.

Questa peculiarità fa sì che l'Ottavo ami e odi il Reale, ma non faccia mai nulla in ambo i sensi. Prenderebbe una lama nel petto per il suo reale e avrebbe ancora le forze per portare al suo signore la testa del suo aggressore. La loro storia si perde nei folli tempi in cui Sedrak cambiava reale quasi ad ogni stagione.

Gli Igritti

Sono stati i primi ad arrivare alla valle dei Fiumi, sono uomini e donne di lavoro, prevalentemente marinai, ma anche astuti esploratori, temerari capitani di ventura; il mare freddo e questo costante olezzo di pesce rendono gli Igritti degli ottimi compagni di bevute, quelli che vorresti accanto durante un pesante lavoro, ma non spiccano per gentilezza e buone maniere. Il molo è la loro vita e il loro più grande orgoglio. Il loro odio per gli Eutrafi non è vero odio, alle volte si mista con invidia, disprezzo, ribrezzo, scherno o in ogni caso sentimenti molto negativi. La vita è lavoro e il lavoro nobilita l'uomo.

Gli Eutrafi

Sono stati i primi ad arrivare alla valle dei Fiumi, sono uomini e donne di cultura, artigiani e artisti, ma anche inventori e dannati poeti.

Possono apparire svampiti e con i piedi e pensieri a molti metri da terra, ma sanno rigirare il discorso in mille facce diverse e alla fine vi troverete più confusi di prima. Amano e apprezzano il bello e l'effimero, la scuola che è il loro cuore pulsante ed è il centro nevralgico di cultura e filosofia. Persino gli artigiani sperimentano e creano novità, ma senza lasciare mai le tradizioni di creazione. La vita è un'esperienza, deve essere vissuta appieno.

I Senza Cielo

Nelle notti più calde dalle Steppe canti incessanti spesso si possono sentire. I Senza Cielo sono allevatori, nomadi e gittani. Non sono direttamente legati a Sedrak, ma onorano le loro origini e ne rimangono fedeli. Il loro modo di essere, baldanzoso e sciatto, ben si distingue dalla ferrea sicurezza della città natale. Sono in realtà un pugno di persone, forse tutti stranamente imparentati. Non sono guerrieri, non sono agricoltori, tanto meno sapienti, ma hanno la furbizia e la



fortuna sempre dalla loro parte. La loro massima aspirazione è l'allevamento dei cavalli: non cavalli qualsiasi, cavalli nani, piccoli, tozzi, ma estremamente versatili nei territori montani. Commerciano sia con Sedrak che con Kondreas raramente con Frona e ancora meno con Hara.

I Reali

1. I Ciechi: ciechi da uno o entrambi gli occhi, sono guerrieri. **(Umani)**
2. I Discordia: vogliono la morte di Esra. **(Umani)**
3. I Sigillati: vogliono nascondersi da Esra. **(Gnomi)**
4. I Dall'acqua: fondano l'ospedale, sono medici. **(Umani)**
5. I Seccaspina: erboristi ed esperti di magia. **(Elfi)**
6. I Gretti: sono agricoltori e allevatori. **(Gnomi)**
7. I Liberi: sono guerrafondai vorrebbero più terre. **(Umani)**
8. I Passo di Metallo: sono i costruttori delle montagne. **(Nani)**

7 famiglie arrivarono alla valle della Luce da Esra, portando con loro un pugno di popolazione. Dopo i primi insediamenti frammentari, decadenti e fittizi la città di Sedrak nacque. Queste sette famiglie si auto proclamarono di sangue reale, cambiarono i loro cognomi per spogliarsi del

giogo di Esra, e costituirono il primo consiglio detto il Consiglio delle 7 Famiglie: organo decisionale totale per la futura città. Dopo i primi 45 anni si unì un'ottava famiglia di nani costruttori, rinominati da loro stessi i Passo di Metallo, coloro che avevano dato l'idea e il via ai lavori di scavo della montagna. Ma i tempi cambiarono e lentamente, come sempre succede, una famiglia cominciò a spingere le altre al conflitto, l'equilibrio nelle decisioni era rotto dalle costanti parità e il tutto finì in tragedia. Per i restanti anni i regnanti si susseguirono in un continuo ricambio, morti violente e mai indagate, sussurri e intrighi, per arrivare sempre ad avere un risultato scadente e fragile. Un reale sale al potere il giorno dopo la morte del predecessore. In 24 ore i membri più anziani delle 8 famiglie reali si riuniscono al castello reale ed eleggono un nuovo regnante all'unanimità.

Inutile spiegare quali e quanti mezzi siano messi in campo per favorire i propri interessi. In questi ultimi anni, tuttavia, una famiglia ha prevalso e da 10 anni (un record) regna sovrana Elena della famiglia dei Ciechi. Difficile andare contro ad una donna che a soli 28 anni aveva già la fiducia di più di metà esercito. Nonostante le guerre interne i Reali non hanno mai perso di vista Sedrak, la sua protezione, il suo sviluppo e il suo benessere, chi non mantiene questo viene ritrovato nei boschi, se ha fortuna, "solo" morto. Una peculiarità: ad ogni Reale dalla costituzione dell'unico regnante, viene proibito il taglio dei capelli, questo non per una mera questione stilistica, ma per un motivo assai più crudele: il mantello degli Scalpi. Ad ogni morto viene preso lo scalpo, tagliando i capelli in segno di vergogna, e poi cucito dal reale stesso nel mantello. Più di cento scalpi sono presenti nel mantello, strato su strato. Ogni reale da un significato diverso al mantello.

Popolazione generale

Il popolo di Sedrak ha incamerato il freddo glaciale e lo ha fatto proprio: coriacei, duri e schietti, ma anche fedeli, giusti e uniti. Sono stati devianti da secoli di paura e austerità, è un popolo guardingo che si fida molto poco degli estranei. Vi sono ovviamente delle eccezioni, non è detto che la gioia non sia di casa a Sedrak, ma tende ad manifestarsi nei momenti in cui il popolo è in festa o nella tranquillità della propria casa. Alla valle delle Colline mantengono la stessa linea di Sedrak, il clima di diffidenza e alle volte paura è sempre palpabile. I Senza Cielo e il popolo della valle dei Fiumi sono gli unici a differire leggermente da questa linea. Permangono guardinghi, ma sono più affabili e più alla mano.

Cucina

La selvaggina della foresta è senza dubbio la preferita. L'orso al timo, la lince alla brace con foglie di menta e il cinghialeto stufato al mirtillo sono solo alcune specialità, ma dove batte il cuore di Sedrak sono le tisane e gli infusi. Milioni di combinazioni diverse studiate negli anni. Facile è intuire come tanti infusi si siano presto trasformati in sapienti veleni a rapido o lungo termine, per cui le ricette cominciarono a essere segrete e ogni famiglia nasconde le proprie, per sapere quantomeno di chi fidarsi.



Festività

1. Festa della Luce, 20 Giugno: il giorno con più ore di luce nell'anno, avviene ovunque, tutto il popolo di tutte le valli è tenuto a partecipare. Si festeggia l'arrivo dei primi nativi alla valle della Luce. La festa dura per tutte le ore di luce dall'alba al tramonto con grandi balli in piazza.

2. Festa del Ponte, 1 Novembre: si festeggia l'ultima guerra contro Esra in cui, con il sacrificio di molti uomini, l'ultimo ponte sui monti è caduto. Prevalentemente una festa della valle del Ghiaccio, ma è sentita in tutto il popolo. Simbolicamente è un giorno in cui il popolo taglia la legna e i più piccoli e le donne intrecciano corde e ceste per l'inverno che comincia. Mentre la milizia, non impiegata nei turni di lavoro, scende dalla valle del Ghiaccio fino al Lago del Sangue. Vengono svolti per l'intera giornata duelli al primo sangue. Chi prima accusa una ferita lava il suo sangue nel lago. Questo aiuta a risolvere conflitti interni tra commilitoni e a ricordare tutti i corpi caduti nella guerra con Esra.

3. Festa del Fuoco, 30 Settembre: in memoria dell'incendio avvenuto 40 anni prima, tutta la popolazione, compresi i reali, si tingono il volto di bianco, si cospargono il capo di cenere del focolare del giorno prima e si recano nei cunicoli abbandonati dell'esplosione.

4. Festa del Re o della Regina, 1-3 Aprile: giorno in cui il Reale ascolta tutte le richieste del popolo, dura per tre giorni. Il Reale si impegna a svolgere le richieste accettate nel tempo del suo mandato. Si svolge nella prima elezione del primo Re.

Mercato

Importa: Legname, spezie esotiche (Kondreas e Hara) Tessuti pregiati (Hara e Kondreas) Vino e altro alcool (Hara e Frona) Bestiame solo nei mesi primaverili (Hara)

Esporta: pietra, minerali, metalli preziosi, erbe, pellicce, guerrieri, pietre preziose e carne selvaggina.

Rapporti esteri

Esra: con gli anni le inimicizie e l'odio non si sono mai placate, l'ottusità di Esra permane scritta in ogni libro di storia, loro sono i carcerieri, gli assassini e gli invasati. Non hanno mai compreso la vera forma di questo mondo. Le tregue servono solo per mantenere la pace finché non ci sarà la giusta occasione. Un giorno.

Kondreas: simile a Esra, ma più aperta, quantomeno si può mantenere un dialogo commerciale. Ci sono stati dei battibecchi sulle montagne e sulle colline a ovest, ma appianati in modo efficace anni e anni or sono con i trattati della Pietra.

Hara: fragile e distante così lontana dalle abitudini segrete di Sedrak, il suo territorio è tanto vasto quanto mal sfruttato. Pianure su pianure per delle mucche? Rispettano la loro strana milizia, ma sanno che nulla hanno da temere da quei branchi disorganizzati.

Frona: una città destinata all'estinzione, ma va tuttavia sottolineato il coraggio e la temerarietà. Se mai chiedesse un aiuto, forse Sedrak potrebbe rispondere per il giusto tornaconto ovviamente.



Leggi Cittadine:

Anno 965 revisione delle leggi della città di Sedrak a ordine della Regina Elena Ciechi.

PRINCIPI

1. La regione di Sedrak è una monarchia fondata sulla protezione, la sua responsabilità è del Reale regnante, che applica tutto ciò che è in suo potere per mantenere il suo popolo al sicuro.
2. La monarchia riconosce i cittadini di Sedrak come suoi sudditi, e si impegna a dar loro: prosperità, sicurezza (economica, fisica e sociale) e libertà, nei limiti della legge.
Ogni suddito è quindi singolo ed unico nell'espressione della sua natura, ma uguale di fronte alla legge.
3. Tutte le confessioni religiose sono accettate; è fatto divieto di aggregazione e proselitismo, è fatto divieto di affissione, propaganda, informazione e insegnamento pubblico, è fatto divieto l'utilizzo di magia sacerdotale, se non nei casi consentiti da norma di legge, è fatto divieto di costruzione di edifici di carattere religioso.
4. La monarchia promuove lo sviluppo e l'innovazione in qualsivoglia campo ad esclusione di quello religioso.
5. L'ordinamento legislativo è responsabilità e carico del Reale regnante, che ha potere di modifica per il bene del singolo.
6. La monarchia di Sedrak accoglie la pace come segno dell'impegno del suo popolo verso l'Isola. La monarchia di Sedrak accetterà la guerra come segno di difesa verso l'Isola.

DIRITTI e DOVERI dei sudditi

1. I sudditi hanno diritto alla libertà personale.
Essi hanno libertà fisica, intellettuale, spirituale, di possesso e sociale nei limiti della libertà altrui e della legge.
2. I sudditi hanno quindi dovere di rispettare la libertà altrui in tutte le forme sopracitate. Ogni atto segnalato di violazione della libertà è punito a norma di legge dall'autorità giudiziaria preposta che si identifica come l'Unica.
3. Ogni suddito ha diritto alla proprietà. La rispettiva proprietà può essere confermata ed esercitata con comprovata documentazione alle istituzioni in caso di controversia. Le proprietà sono fisiche, intellettuali o di persone. Il suddito dispone delle sue proprietà come meglio ritiene.
 - La schiavitù è quindi ammessa e contemplata: lo schiavo non è considerato suddito, ne membro di qualsivoglia altra regione, non ha diritti. Lo schiavo può essere tuttavia liberato e reso suddito.
 - La proprietà intellettuale di un progetto, un'idea, uno stile di creazione o uno studio deve essere prioritariamente depositato alla Scuola di Eutrafe o al Porto di Igritt, da quel momento il depositario potrà rivendicarne proprietà e ricavarci in caso di vendita o utilizzo.
4. Tutti hanno diritto di manifestare liberamente il proprio pensiero con la parola, lo scritto e ogni altro mezzo di diffusione, purché questo non diventi proselitismo religioso, previo permesso concesso dell'autorità giudiziaria.
5. Il suddito ha diritto e dovere di lavorare per la prosperità del regno. Il regno ha il dovere di provvedere a lui, o alla sua relativa famiglia, nel caso il suddito non possa più svolgere alcunché. Il monopolio di un singolo ambito lavorativo non è ben visto e, nei casi più estremi, punito. L'insegnamento, la condivisione e lo studio per il miglioramento sono fortemente incentivate anche economicamente dal regno.
6. Nessuno può essere privato del proprio nome e del titolo di suddito del regno di Sedrak, salvo decisione insindacabile del Reale regnante. Si considera suddito colui che alla nascita, o a sua decisione, viene riconosciuto per sua volontà dal regnante come tale. La documentazione di ogni singolo suddito è mantenuta nella biblioteca del Castello Reale.
7. Tutti i sudditi hanno diritto di difesa fisica e sociale, senza distinzione di ceto sociale, ideologia religiosa o status sociale, sia inteso come singolo, famiglia, comunità o istituzione riconosciuta. Il singolo, la famiglia, la comunità o l'istituzione possono essere riconosciute dalla monarchia con richiesta semplice portata da un qualsiasi suddito di maggiore età a seconda della razza.
8. La responsabilità in caso di violazione della legge è personale. L'imputato non è considerato colpevole sino alla condanna definitiva. Le pene possono consistere in trattamenti contrari al senso di umanità, soprattutto per chiare violazioni su base religiosa, se queste tendono a fornire da esempio alla popolazione e a prevenire ulteriori reati di simile natura. I trattamenti sono comunque commisurati al reato secondo le normative detenute dai membri dell'Unica, è comunque punita severamente una pena non commisurata al reato.
9. I reati sono considerati tutti quei fatti commessi dal singolo, famiglia, comunità o istituzione vietati dall'ordinamento giuridico commessi entro i confini del territorio del regno di Sedrak. Un suddito non verrà



punito dal regno di Sedrak per reati commessi al di fuori della propria giurisdizione, ma potrà estradare il soggetto criminale alla regione o istituzione che lo richiede per l'effettiva punizione. I reati si suddividono in reati maggiori e minori. Sia ferma conoscenza del popolo che per i reati maggiori è ammessa la pena di morte, con decisione ultima del Reale regnante in carica.

10. I sudditi hanno il dovere di rispettare l'istituzione primaria del Reale regnante, i membri della famiglia Reale, l'istituzione militare dell'Unica, l'istituzione dell'Istituto Sanitario di Sedrak, l'istituzione dei Mangiafuoco, la scuola di Eutrafe e il porto di Igritt.

La LEGISLAZIONE

1. Tutto il comparto normativo è responsabilità e carico del Reale regnante in carica, che può avvalersi del consiglio delle famiglie reali, del suggerimento delle istituzioni e dei consigli del popolo nei giorni della Festa del Re o della Regina.
2. L'Unica è l'organo preposto alla gestione di qualsiasi reato, avvenuto nei territori del regno di Sedrak, dal momento esatto in cui questo viene commesso. Si occupa dell'indagine, della persecuzione del colpevole, del suo processo e della sua condanna. Non fanno eccezione i Reali regnanti in carica. I rei confessi non hanno diritto a tribunale. I Mangiafuoco hanno potere pari all'Unica per i reati relativi agli scavi abusivi nella totalità dei monti Zeppi.
3. Vi possono essere ulteriori processi per un singolo reato, se e solo se, vi sono nuove evidenze di innocenza.
4. La grazia può essere richiesta al Reale regnante in carica per una qualsiasi sentenza, essa non è garantita.

La forma di GOVERNO

1. Sedrak si identifica come una monarchia. I re o regine che possono ambire a tale titolo sono solo membri di sangue Reale. Il sangue Reale si riscontra nei membri nelle 8 famiglie:
 - I Ciechi
 - I Discordia
 - I Sigillati
 - I Dall'acqua
 - I Seccaspina
 - I Gretti
 - I Liberi
 - I Passo di Metallo

Il Reale regnante viene eletto nelle successive 24 ore dalla morte del predecessore con voto unanime da parte di tutti i capifamiglia. Se ciò non dovesse avvenire vi sarà il ricambio di ogni capofamiglia e la decisione viene rimandata alle 24 ore successive.

I nuovi capifamiglia vengono eletti dalle famiglie stesse a seconda delle loro tradizioni.

2. Non vi è alcun limite alla carica di regnante se non la morte stessa.



Appendice 1.

I reati

Viene messa a conoscenza la popolazione dell'elenco dei reati maggiori.

- Aggregazione e proselitismo a fine religioso.
- Affissione, propaganda, informazione e insegnamento pubblico di stampo religioso.
- Omicidio.
- Pedofilia e stupro.
- Scavi abusivi nei monti Zeppi.
- Mancanza di rispetto, in qualsivoglia forma, al Reale regnante, ai membri delle famiglie Reali o ai membri dell'Unica.
- Inosservanza delle condanne e reiterato comportamento criminale.

Viene messa a conoscenza la popolazione dell'elenco dei reati minori.

- Uso della magia divina senza la "Concessione unica".
- Ladrocinio e contraffazione.
- Mancanza di rispetto, in qualsivoglia forma, ai membri dell'Istituto Sanitario di Sedrak, della Scuola di Eutrafe, del Porto di Igritt e dei Mangiafuoco.
- Effrazione.
- Monopolio di un'attività con danno economico al regno.
- Danno a strutture o infrastrutture di supporto al Regno.

Appendice 2.

Utilizzo della magia divina.

- Per coloro che utilizzano magia divina viene istituito il permesso scritto di durata variabile definito "Concessione unica", conferito dal 961. Questo permesso concede l'utilizzo di magia divina per l'utilizzo specifico di invocazioni, cerimoniali, quintus e omelie.
- La "Concessione unica" non legifera i rituali. Quallsivoglia applicazione della magia ritualistica va concordata preventivamente con i settimi gradi dell'Unica o con la più alta carica dell'Unica presente sul campo in caso di emergenza.



Hara

Geografia

Al sorgere del sole la prima luce a sfiorare le punte della città di Hara abbraccia il fascio di luce della Torre del Vento, così si chiama la più grande installazione delle piane Lael, un munifico edificio, realizzato in epoche precedenti alla fondazione della città stessa, che si distingue per architettura e materiali nella città dove tutto si muove.

La torre del vento è un incredibile prodigio ingegneristico, un intreccio di volte lignee, guglie trasparenti e tubature in rame, simili a viticci d'edera, che si sviluppa in verticale, intrecciandosi fino a sfiorare il cielo. Sulla vetta della torre ruota incessantemente un disco di vele che mette in moto un insieme di ingranaggi e l'enorme specchio concavo sulla sua sommità: un faro nella vastità della notte per pescherecci e mercanti delle piane che trovano in esso misura e riferimento per i tragitti commerciali. La funzione della torre del vento non si esaurisce nella sua luce, questo enorme mulino funge anche da sistema polmonare per il gran numero di fucine vitree che oggi si diramano dalla sua base, fulcro del fuoco che alimenta le fornaci ed illumina lo specchio e le fessure della torre dal suo centro. Questa torre dai materiali insoliti, rattoppata ed aggiornata in fattura e colore con il passare degli anni e dei cambiamenti economici ed artigianali, rappresenta l'intera storia della sua città e si erge a memento del progresso e della cura che i suoi abitanti hanno per la cultura ed il territorio comuni.

Ed ecco che il sole si staglia sull'intera città e sulle floride pianure che si estendono lungamente, dal mare a sud a nord, fino alle montagne ai confini con Frona. La città di per sé, essendo fondata sui principi di famiglia, libertà e lavoro sodo, si dirama senza mura da una zona centrale più fitta di comignoli e terrazze fin là dove lo sguardo arriva, trasformandosi via via in campi, fattorie e accampamenti di tende, dove alti aste garriscono fiere le bandiere della festa, simbolo della nascita di una nuova vita.

Drappi colorati, fronde di alberi colmi di frutta e uccelli in volo animano il panorama ventoso e caldo, tipico del sud dell'isola, mentre sul luccicare del mare scivolano sgargianti nuvole di tessuto che trainano i velieri indaffarati della marina del golfo.

Ogni via della città, dalle più strette e capillari del centro alle strade carraie dei confini, sono arterie che pulsano, animate dal trambusto di mercanti, artigiani e braccianti che compiono i loro viaggi quotidiani tra le botteghe e le bancarelle più variopinte. Qui e là statue di pietra bianca, alberi dal tronco intagliato e bilance pubbliche per la pesa delle merci arricchiscono il panorama cittadino creando punti di orientamento tra un bazaar e l'altro.

C'è chi potrebbe dire che questo immenso conglomerato urbano non dimostri alcuna grazia costruttiva o ordine geometrico, ma coloro che conoscono la storia dei nomadi che la fondarono e che sono consci dei crescenti numeri della sua popolazione, si basano sul solido equilibrio sociale della sua realtà per misurarla, mentre cresce nelle periferie, radicata nei sani principi della famiglia e della condivisione.

Anche considerando l'ampiezza dei suoi territori ed e numerando le abitazioni, le tende e le carovane della terraferma, la conta della popolazione è solo a metà del suo totale; Vi è un'altra grandissima opera del popolo dei Lael a caratterizzare il sud dell'isola, ma non a tutti è capitato di scorgere la bellezza della Scogliera Cava: Sulla costa più vicina alla città, che scende a strapiombo per decine di metri fino al livello dell'oceano, un'infinità di profonde caverne si affacciano sul golfo, servite in buona parte da impalcature, passerelle e paranchi in legno e corda che si calano della città sovrastante per raggiungere queste arnie e le navi approdate nelle calme acque del Golfo di Hara.

Piattaforme in legno, navi e sporadici villaggi sulle isole a largo possono sembrare poca cosa, ma è qui che risiede l'altra metà di Hara, tra pescatori, commercianti e coltivatori di alghe. Questo regno acquatico, estremamente indipendente, rifornisce la città di pesce, lavoro e della preziosa sabbia dei fondali, tanto cara ai numerosi maestri vetrai.



Luoghi di interesse

Il Bosco Fosco: ad est della piana dei Lael si estende, lungo tutto il confine con il territorio di Esra, un bosco particolarmente fitto, fonte inesauribile di legname e di leggende; questa enorme foresta raccoglie un ecosistema tra i più variegati dai pini marittimi e cespugli di rovi delle zone costiere fino ad enormi foreste nere di abeti che si arrampicano sulle montagne al centro del continente. Il suo nome deriva quasi sicuramente dalla fitta nebbia che l'umidità scatuisce nelle prime ore del giorno, quando le foglie si dischiudono e tirano un respiro di sollievo dal freddo della notte. Un secondo significato viene attribuito dal fatto che, essendo una terra di confine, spesso le carovane sono soggette all'attacco di briganti e ladri intenzionati a rubare i beni commerciati tra Hara ed Esra lungo questa macchia verde. Le uniche forze militari di pattuglia sono quelle di Seju, principalmente pattuglie costituite da lupoidi amanti del folto bosco che abbandonarono le loro cavalcature per percorrerlo più agevolmente.

A nord dell'immensa piana una serie di colli ferrosi fanno da rampa verso le alte montagne centrali. Questi territori sono tanto più cari alle comunità gitane che praticano la pastorizia, nonché ai contadini ed ai vivaisti che ne sfruttano le pendenze per coltivare vigneti ed ulivi particolarmente pregiati per l'ossido di ferro presente nel terreno. I loro prodotti assumono spesso un caratteristico colore ambrato, acclamati dalle famiglie nobili per il sentore di sangue e l'apporto di minerali che cura gli affetti da anemia.

A nord-ovest, presso il confine con Frona, il terreno si fa più calcareo, le montagnole sono spesso cave al loro interno e sono diventate meta prediletta per i tagliapietre in cerca di materiale edile o scultorio. Qui sorgevano le maggiori miniere di rame e argento, che alimentavano anche il fiume Manna di preziosi ciottoli, tanto cari ai setacciatori delle compagnie metallurgiche.

Le **piane dei Lael** costituiscono la gran parte del territorio restante, sono immense praterie ventose, in gran parte adibite all'agricoltura di cereali, frutteti e come zone di caccia della selvaggina. Al centro della piana i giardini pensili di Valesia, grande lembo di terreno cinto da affluenti del Manna e ricco delle più colorate varietà di fiori ed erbe medicinali. Sicuramente un dono della dea in persona ai viandanti lontani da Esra.

A sud troviamo il **Golfo dei Lael**, costituito da un arcipelago di due grandi isole costellate di piattaforme e zattere tutto attorno. La città di Hara si trova proprio sulla punta di un altissima scogliera cava, zona prediletta per l'osservazione dell'intero Golfo, ma più ad est l'insenatura si trasforma in una spiaggia quasi pianeggiante: Chiarariva, attuale sede della compagnia dello Zenith nonché immenso porto da cui partono le maggiori spedizioni verso le città che si affacciano sull'oceano a contorno del continente.

Sull'isola di destra, detta **Pennablù**, sorge la città di Gorgoblù, ora sede di ciurme piratesche e della poca malavita dell'intera città-stato, questa ha più volte dichiarato la propria indipendenza economica e legislativa per la noncuranza della capitale, ma rimane territorio haarita a tutti gli effetti. Il nome dell'isola si deve ad una colorata e rumorosa specie di pappagallo, le cui piume assumono il colore dei crostacei che è solito mangiare: lo Sbotto Pennablù.

L'isola di sinistra è detta **Granchela**, altro porto sicuro per le navi e Grande centro di studi medici, concentratisi nei secoli nella coltivazione e studio di alghe e coralli medicamentosi, quindi sede della Leigheasail Panaocean, esclusiva accademia di arte curativa ed ospedale.

La città di Gorgoblù

Al giorno d'oggi approdare a Gorgoblù significa giocare d'azzardo, questa città da molti considerata piratesca, infatti, possiede alcuni dei più lussuosi casino dell'intero continente. Complici le case da gioco e la malavita insediata fin dai tempi in cui era sede centrale della compagnia dello Zenith, via è un detto che descrive al meglio il suo folklore: le braghe con le tasche son le banche della strada.

I cittadini di Gorgoblù, dai terrestri detti "bluastri", sono sicuramente uomini scaltri, spesso ubriaconi, giocatori incalliti e mascalzoni, ma non è raro che dalle famiglie di croupier possa uscirne un abilissimo architetto della sequenza ho un altrettanto abile commerciante che vede nei viaggi la possibilità di fuggire dai debiti della sua cricca.



Sarebbe facile immaginare che i marinai che navigano sotto la bandiera nera di questa città salmastra siano la peggior minaccia per le navi mercantili di Hara, ma la verità è che nelle loro vene scorre comunque il sangue di un popolo nomade e generoso, cosa che li ha portati ad essere spesso e volentieri assunti dalla marina per proteggere i propri carichi dei pirati di porto ma giunga.

Fortuna vuole che un vasto mare di erba ed acqua separi queste due realtà che si spartiscono tacitamente i mari in un asse invisibile che taglia il continente da sud-ovest a nord-est.

La città di Pa'Tona

Il villaggio di Pa'Tona è un piccolo borgo campestre situato ad ovest dei giardini pensili di Valesia, una piccola comunità di fedeli al culto di Paar e Valesia che passano le proprie giornate a contemplare piaceri della carne e degli oppiacei. Sono un gruppo di personaggi particolarmente insofferente al lavoro e per questo malvisti da gran parte è della popolazione Harita, ma assai apprezzati dagli abitanti di Frona che vengono spesso per l'ospitalità di questa comune tanto abile nella raffinazione delle droghe e tanto disponibile per i pellegrini in viaggio verso i giardini.

Governo e controllo

Prospera di innumerevoli campi coltivati e pascoli che si aggirano tra i suoi territori, non manca una guida ed un organo di controllo che vigili sul mercato e supporti pastori e mugnai nella sterminata pianura e lungo i confini della città-stato. Al centro delle decisioni sociali, politiche, legislative e militari vi è la Rotonda: un consesso cittadino che elegge i suoi esponenti tra gli i più saggi dei vari ordini e mestieri, oltre ad un guarnito numero di sacerdoti dei vari culti.

Nella pacifica Hara, le forze belliche non sono preparate e potenti quanto quelle di Sedrak ma, tuttavia, sostengono il vantaggio del grande numero e della passione infervorante con la quale sono disposti a combattere contro le ingiustizie. Tre milizie si spartiscono i compiti di controllo e protezione di Hara: L'Ordine dello Sciame, la Sequenza di Rhahr, i Cavalcatori di Seju. Le forze armate sono aperte agli uomini e alle donne indistintamente e si dicono estremamente indipendenti tra loro per area di competenza e capacità.

L'ordine dello Sciame è un gruppo di stregoni da combattimento famosi non solo per la loro abilità nel gestire i poteri occulti, ma anche per la perizia nel forgiare splendide armi di acciaio freddo e vetro, amuleti e cristallini strumenti da lavoro di bellezza e precisione incomparabili. È proprio grazie alle loro abilità artigianali che questo gruppo di maghi ha potuto trovare riconoscimento in una città dove la magia non è sempre ben vista, soprattutto se non considerata come estensione della religione.

I Cavalcatori di Seju, invece, sono gli esploratori per eccellenza della campagna, un folto gruppo di avventurieri che ama la libertà e l'aria aperta; questi agilissimi combattenti sono soliti muoversi in groppa ad enormi Uri, animali simili a bisonti, ma dotati di speroni ossei corazzati e dall'indole fiera e selvaggia. Non a caso i "Riders" sono spesso bestiali, soprattutto felinidi o lupoidi, che generalmente gestiscono la propria pattuglia come un branco, in perenne lotta per il comando, ma anche estremamente fedeli al proprio Alfa quando invito. Le loro armi hanno tratti esotici, sono sciabole o alabarde dalle curve armoniose che diventano artigli e prolungamenti del loro corpo durante il combattimento.

Vi è poi la Sequenza di Rhahr, un gruppo di sacerdoti e notai che seguono una disciplina tutta loro: sono i guardiani dei mercati, i matematici dietro i trabocchi, i contabili dell'equilibrio. Nati dal connubio tra abbondanza di merci e riconoscenza verso il divino, si occupano di controllare ogni transazione e di consacrare agli dei i risultati dei raccolti stagionali. Si dice continuo ogni passo, conoscano in ogni istante l'ora esatta, misurino un gregge con uno sguardo e che siano abilissimi strateghi, soprattutto nel calibrare le armi balistiche e nel valutare le forze coinvolte negli scontri con precisione quasi maniacale. La loro prima arma è sicuramente un acuto intelletto, ma saggiando il vento e misurando il peso di una lama, sono anche abilissimi lanciatori.



Economia

Hara è una città tranquilla e pacifica, composta da marinai, da contadini e pastori, gente amante dell'arte in ogni sua forma, dalla pittura alla poesia, dalla filosofia alla cucina (rinomata come la migliore su tutta l'isola). Persone ingegnose, passionali, estremamente aperte e socievoli. Molti personaggi d'arte famosi, cuochi, giudici, astronomi, infatti, videro qui i loro natali. Diventano però titubanti quando si parla di magia che non viene granché apprezzata, nonostante non vi sia alcun divieto che vieti un cittadino di impararla.

Se negli anni addietro la città era famosa per la raffinazione dell'argento e la produzione di oggetti di rame, con l'affievolirsi delle risorse metalliche delle varie miniere a nord, la popolazione si è concentrata su un'altra risorsa più facilmente reperibile: il vetro corallino. Questa conversione artigianale ha permesso di rimettere in moto le fornaci e l'abilità dei maestri fabbri, precedentemente dedicate ai metalli, che hanno imparato a temprare la sabbia fusa ed a rimpiazzare le tubature, i supporti, gli strumenti e perfino le armi con pregevoli alternative in questa trasparente foggia. La provvidenza divina nel fornire il materiale ed il supporto delle capacità manuali dei maestri avevano salvato Hara dalla crisi una volta ancora, dopo il difficoltoso passaggio da agricoltura di sussistenza ad agricoltura intensiva dei secoli addietro.

Per un cittadino di Hara è chiara la differenza tra le varie culture del continente: qui vi è un equilibrio intrinseco tra cultura e sacralità, è una città di uomini giusti che mettono a frutto tutto ciò che hanno, anche il benessere delle divinità, ma non c'è una venerazione del divino strenua come quella dei quartieri di Esra, una profana laicità come a Sedrak o un rigore geometrico e freddo come tra le strade di Kondreas. Ad Hara compi il tuo dovere ogni giorno, cosicché splenda il sole, domani come oggi.

Festività

Una infinità di festività costellano il calendario di Hara, perché la festa è tanto più cara all'agricoltore, al pescatore, al pastore ed al mercante che tanta parte della loro vita dedicano al lavoro; ogni fase della luna, ogni inizio stagione ed ogni fiera del mestiere, sono considerate feste sante. A queste si aggiungono le feste comandate della Sequenza di Rhàhr, che ha istituito con rigore matematico un suo cadenzario di riposo.

16 febbraio: Sequenza di Noval, prima della semina si bruciano le coltivazioni ormai secche e spoglie.

31 marzo: Festa del Veleggio, durante la quale navi e mulini vedono le proprie vele cambiate o rattoppate, mentre marinai e contadini si ritrovano a festeggiare il rinnovo bruciando pali usurati e tessuti logori.

14 aprile: Sequenza di Vex, di qui alla sequenza di Zaar non si può accedere alle arnie, per permettere alle api di svolgere il loro sacro compito.

7 giugno: Memoria dell'Embargo, unica giornata nella quale i confini di Hara sono chiusi ai viaggiatori e le rotte commerciali sospese, per ricordare l'austerità che la città adoperò nei periodi bui.

28-29 luglio: Sequenza di Zaar, periodo in cui coltivatori, pastori e marinai osservano un digiuno religioso per ringraziare gli dei del dono della prosperità.

8 settembre: Tramonto dei Lael, data in cui le famiglie si tramandano leggende sui Lael ed i loro raggiungimenti tecnologici, accompagnando i racconti con la liberazione di volatili, simbolo della libertà nomade ormai lontana.

21 settembre: Elezioni della Rotonda, ogni 2 anni vengono elevati i mastri ed i sacerdoti addetti al governo, che iniziano poi il loro pellegrinaggio ad omaggio delle comunità rappresentate, viaggio che dura 15 giorni e termina con il cambio dello Specchio.

5 dicembre: Sequenza di Jishe, solitamente coincide con il periodo più freddo ad Hara ed è il giorno in cui vengono ridistribuiti gli averi dei granai pubblici per nutrire chi ha avuto un magro raccolto annuale.



Cronologia

Ciò che si narra circa la creazione della città di Hara, è che questa nacque nell'epoca oscura in cui ancora le continue guerre intestine minavano la stabilità di Sedrak. La storia di Hara si perde nelle radici dell'antico popolo nomade Lael, che s'insediò nelle lussureggianti terre del sud all'incirca nel quarto secolo NE.

31: tra il popolo dei nomadi delle terre selvagge un consiglio degli anziani unifica le varie tribù, nel folclore popolare vengono ricordati come i Saggi Austeri.

33: i nomadi della piana cominciano a commerciare con la città di Esra e Kondreas, uscendo dall'economia di sussistenza.

157: nasce la Compagnia dello Zenith, un gruppo di pescatori, esploratori e commercianti che si dedicano al mare, guidati da Havacyn Siren.

386: fondazione della città di Hara, avvenuta presso l'antica Torre dei Vento dei Lael, ottimo punto di osservazione sul mare sottostante.

418: la città passa da un villaggio di riparo dalle tempeste ad un conglomerato urbano, libero, confusionario e privo di mura.

430: nel tempo le terre diedero molti frutti, vennero coltivate, divennero grandi campi di cereali e frutteti, enormi pascoli per i greggi, garantendo sempre nutrimento al villaggio di Hara.

437: sulle isole nel Golfo dei Lael la Compagnia dello Zenith fonda la città indipendente di Gorgoblù, fulcro dei commerci marittimi e delle prime razzie piratesche.

452: creazione della Rotonda per la regolamentazione della città e dell'agricoltura crescente, il primo saggio rappresentante è il filosofo Heddwyn Liridon, da cui il nome della moneta d'argento.

458. Egertus, famoso botanico, guida una rivoluzione agraria e sviluppa la coltura intensiva nelle piane a beneficio dei nomadi, ora stabilitisi come allevatori e contadini.

500: nel giro di pochi secoli, Hara divenne la città più popolosa dell'isola, riuscendo a mantenere il suo regime primordiale dei Lael, (sebbene questa razza oramai sia estinta), cioè una comunità basata sulla famiglia e la società.

512: il maestro vasaio Abraxas sposa una occultista di nome Reiina Mellia, il loro matrimonio coincide con l'applicazione dei miglioramenti magici alle opere vitree dell'artista.

577: un quarto della popolazione di Hara è composta da contadini, una metà composta da pascolatori e gitani, la restante divisa tra mare ed artigianato.

579: i figli d'arte ed i discepoli di Reina ed Abraxas fondano una scuola di artigianato arcano, lo stemma reca bande gialle e nere e presto assume il nome di "Sciame", successivamente allo Sciame viene riconosciuto il titolo di ordine professionale per aver ristrutturato la torre del vento con magnifiche applicazioni di cristallo.

591: fondazione dei Cavalieri di Seju ad opera di Devon Felix "il ramato" per il pattugliamento dei confini.

612: in seguito ad una lite tra due commercianti scoppia un tumulto popolare ed in seguito rogo a nord di Hara, il vento spinge le fiamme a nord e nell'arco di 16 giorni un terzo dei raccolti e del bestiame vengono arsi.

613: dopo la "Catastrofe cinerea" viene fondata la sequenza di Rhahr per sorvegliare i mercati ed i templi della piana, il fondatore è Bris Sekstant, matematico e stratega proveniente da Sedrak.

786: con non poca fatica la direzione dei Cavalieri di Seju passa ai lupoidi, capitanati da Linneus Mantogrigio, da allora i bestiali si dividono tra pianure e zone montuose in felinidi e lupoidi, detti "Devos" e "Linnei".

828: la scoperta di una rete di cunicoli sotterranei ad ovest della Piana permette il rinvenimento di diverse salme e reperti risalenti all'epoca dei Lael, un rinascimento culturale investe la popolazione che evolve rapidamente una stupefacente tecnologia nel campo dell'ingegneria eolica.

894: con lo scarseggiare delle risorse auree, ma soprattutto dei prodotti delle miniere di rame e argento delle colline a nord, il valore della moneta comincia a subire una forte inflazione.

914: un gruppo di filosofi e credenti fonda, con il benestare del sacerdozio di Esra, l'ordine monastico dei Laeliti Caritatevoli, che si prefigge di portare conforto a coloro che necessitano di cure e supporto.

916: la rotonda viene mossa a compassione per le condizioni del popolo di Frona, i cavalieri di Seju vengono inviati in numero a soccorrere la città, ora alleata politica oltre che commerciale, a guidarli è il generale Zaar, fino ad allora l'unico Cavaliere Ardito a rivestire anche il ruolo di Architetto di Zahar.

918: la città di Hara abbandona le ormai povere miniere a nord, lasciando pieno accesso alle strutture in favore della vicina Frona, che le annette con riconoscenza.

919: la scarsità di metalli preziosi e la chiusura dei commerci a nord-ovest obbliga la popolazione ad un periodo di austerità e protezionismo economico.



921: povera di miniere del neo-scoperto cristallo bianco, subito divenuto nuova moneta dell'isola, Hara abbandona l'embargo nei confronti di Kondreas per accogliere questa preziosa risorsa in cambio delle sue abbondanti riserve di cibo e legname.

930: i Laeliti Caritatevoli muovono un esercito di 250 volontari verso Sedrak per soccorrere la città in un periodo difficile, la metà degli aiuti svaniscono nel tragitto, i restanti vengono rimandati ad Hara senza spiegazioni o ringraziamenti.

938: lo Sciame decuplica le sue fornaci vitree nella regione, fornendo sempre più utensili in vetro arcano a sostituzione di quelli in metallo. L'economia artigianale, architettonica e tecnologica cambia radicalmente registro, nasce una nuova fazione dello Sciame: i gioiellieri Sbelletti, cui creazioni vengono acclamate fino a Sedrak.

947: una forte gelata investe il continente in primavera, Hara è la più esposta a questo insolito vento gelido da sud e perde buona parte dei suoi raccolti a causa della moria delle api. Viene istituita la Sequenza di Vex per aiutare l'ecosistema Haarita. Ci vorranno 7 anni per la ripresa agraria.

954: Genziano Parrè prende il capo della Compagnia dello Zenith e ne trasferisce la sede da Gorgoblù a Chiarariva, sulle scogliere del continente.

955: viene raggiunto un alto tasso di criminalità in città, si susseguono 3 Rotonde in un solo anno, periodo detto "la rotazione a perdere", ma nuovi fondi vengono investiti nei 3 ordini militari ed il nuovo Architetto Regulus Distos riporta presto l'ordine in città con pugno di ferro.

968: la prosperità di Hara è ad una nuova vetta, la nuova moneta (il cristallo) è ormai diffusa capillarmente, i suoi territori floridi e produttivi ed anche le tasse subiscono un forte calo portando ad una serenità popolare ormai proverbiale.

Ordini militari

Gli ordini militari di Hara sono fortemente indipendenti ma hanno anch'essi una gerarchia è un ordine l'uno rispetto all'altro: i cavalieri di Seju si occupano di pattugliare i confini, ma devono obbedire alle sentinelle dell'Ordine dello Sciame quando si avvicinano alle zone abitate, a loro volta i Calabroni devono sottostare alle regole ferree della Sequenza di Rhahr, che gestisce gli spostamenti e la strategia di tutte le milizie, pur rimanendo entro i confini della città alta.

I **cavalieri di Seju** sono esploratori e combattenti nonché abili cavalicatori di creature gargantuesche. Gestiscono la loro gerarchia internamente scegliendo degli alpha tra le varie pattuglie con combattimenti e sfide al primo sangue. Raramente consentono a volontari non-bestiali di entrare a far parte del loro branco e la successione del comando principale cambia rapidamente con l'affermarsi di guerrieri più capaci e intraprendenti.

L'**Ordine dello Sciame** segue i dettami della propria gerarca, detta Regina, occupandosi spesso e volentieri della Grande Fornace alla base della Torre del vento per sfruttarne le fucine allo scopo di migliorare la propria arte vitrea ed i propri armamenti magici, incastonati di potenti rune forgiate con la sabbia corallina ed il calore di questa immensa struttura.

La **sequenza di Rhahr** deve il suo nome allo scadenziario agricolo che si divide nelle varie fasi di aratura, semina, raccolto e commercio. I sacerdoti dell'ordine si succedono in una gerarchia piramidale, richiamata dalla forma della loro sede centrale: il Nesso centrale. In cima risiede l'Architetto Maximo, sotto di lui i Notai, poi i Genieri, seguono i Contabili e le Pattuglie armate.

Molti uomini che terminano il loro periodo di leva presso la Fortezza decidono di continuare il loro percorso marziale aderendo ad una delle 3 forze militari della regione, godendo di numerosi privilegi a loro garantiti grazie alle capacità acquisite e alla riconoscenza per il loro servizio pubblico.

Alcuni tra i più grandi esponenti delle gerarchie militari nostrane hanno soggiornato in Fortezza per diversi anni e molti tra i migliori mercanti della città alta e della Compagnia dello Zenith devono la loro fama alle imprese e alle capacità acquisite proprio presso la sede centrale dell'AdAeS.

I Lael

Al di sotto della città di Hara, a partire dalle infinite **grotte e cunicoli della scogliera cava** del golfo dei Lael, si snodano corridoi e sale di pietra lungo un quarto della superficie della regione. Molte di queste stanze sotterranee rimangono inesplorate perché pericolanti o troppo anguste, ma gli archeologi sostengono che vi si possono ancora trovare sale funerarie dell'antico popolo e addirittura passaggi segreti che si addentrano al di sotto delle abitazioni, forse fino ai Colli Ferrosi del confine nord.



Nei **racconti popolari** si narra spesso del popolo dei Lael e della loro eccelsa arte: sembra fossero capaci di imbrigliare la forza del vento per muovere velieri sulla superficie del deserto centrale con ali capaci di librarsi a mezz'aria e scafi dai materiali esotici. Rimane un mistero la causa del loro declino nei secoli passati.

La **confraternita dei Laeliti Caritatevoli** è un ordine monastico nato dal rinascimento successivo alle scoperte archeologiche del deserto e che si prefigge di portare aiuto e conforto alle popolazioni della regione, sfruttando conoscenze e risorse trovate nel sottosuolo grazie alle concessioni di ricerca esclusiva rilasciate dalla Rotonda.

Politica

La **cessione delle miniere** esauste a nord in favore di Frona ha permesso alla Rotonda di ingraziarsi i clan di quella regione, stringendo un sodalizio politico ed economico che ha permesso alla Compagnia dello Zenith di transitare anche nelle acque ad ovest del continente senza imbattersi in fenomeni di pirateria.

Si vocifera che l'**influenza di Frona** abbia profonde radici all'interno della Rotonda e che molte delle decisioni prese dagli statisti hariti siano foraggiate dai clan di questo protettorato, che ha profonde ripercussioni economiche nelle tratte marittime e grandi capacità pecuniarie e di reperimento di manufatti e favori in tutti i mercati del continente. Molti nomadi che commerciano al confine tra le varie regioni affermano di aver sentito parlare il dialetto di Frona tra i briganti che assaltano le carovane, ma nessuna delle tratte tra Hara ed i paesi limitrofi sembra subire assalti imputabili a Frona, tanto che Kondreas ed Esra preferiscono commerciare con la città del vento piuttosto che avventurarsi in altre tratte meno sicure.

I meno sospettosi affermano che comunque le vie che attraversano Sedrak non siano mai state particolarmente propizie.

La Compagnia dello Zenith

La **Compagnia dello Zenith** è la più grande associazione commerciale di tutta l'isola, con numerose carovane e velieri pronti a circumnavigare tutto il territorio conosciuto, essa vanta capacissimi cartografi e numerosi agganci in tutte le città, esportando i preziosi tessuti e manufatti della madrepatria oltre che i frutti dei floridi raccolti, che forniscono quasi il 50% del cibo alla popolazione isolana, con una varietà senza pari data dal clima favorevole e dalla grande superficie e varietà delle sue terre.

Curiosità

La **sabbia corallina** pare abbia la capacità di generare rune con una grande potenza magica, in grado di accumulare mana come una batteria e permettendo quindi la creazione di maghingegni multiuso o con numerose cariche, che necessitano saltuariamente di un rabbocco magico.

I **Giardini pensili di Valesia** sorgono su un isolotto al centro del fiume Manna e sono rinomati per la cortesia e le capacità botaniche dei suoi abitanti, che crescono numerose spezie e piante officinali utili alla ricerca medica. Tra le varie spezie vi sono anche numerose droghe il cui uso è diffuso e tollerato in questa piccola zona della regione. Molti cittadini di Hara che militano in Fortezza o le altre caste belliche propendono spesso a trascorrere qui il loro periodo di congedo per trastullarsi nei piaceri delle pratiche Paarite con l'ausilio di oppiacei e leccornie esotiche.

Hara è famosa anche per la **Banca del grano**, uno dei depositi più grandi di cereali e semi, che ogni anno vengono immagazzinati ed eventualmente distribuiti tra i meno abbienti. In questo periodo storico le riserve stanno subendo una forte decurtazione, poiché fungono da principale supporto alle milizie del continente, che arginano la fuoriuscita di mostri ed orrori dalla forra apertasi al centro dell'isola, lungo le trincee chilometriche e presso le fortificazioni montane.



Leggi cittadine: Costituzione

1. Hara è una oligarchia corporativista meritocratica basata sul commercio e sul lavoro.
2. Ogni commercio, mestiere ed arte sono considerate al di sopra dei diritti individuali e protetti per preservare l'economia e la cultura delle sue genti, intese come organi vitali ed essenziali per la società.
3. Hara è una città libera, le cui milizie tutelano il diritto al commercio, al lavoro e alla pratica delle arti dei propri cittadini.
4. Ad Hara ogni cittadino è uguale ed ha gli stessi diritti e doveri, indistintamente da posizione sociale, razza, credo, sesso, età. Non vi è sconto alcuno per malati o infanti.
5. La cittadinanza è concessa ai soli nati nel territorio harita appartenenti ad una corporazione commerciale, dei mestieri o delle arti. Lo stato di cittadinanza è subitaneo: all'ingresso e ufficiale registrazione in una corporazione questa viene concessa, all'uscita e cancellazione dal registro questa viene immediatamente revocata.
 - 5.1 Ai nati nel territorio harita ed entro i 6 anni di età è concessa la cittadinanza, seppur in assenza di un'inclinazione lavorativa o artistica.
 - 5.2. La cittadinanza onoraria (extra ius soli) può essere concessa da un membro della Rotonda (organo legislativo) ad individui che si sono distinti per opere o raggiungimenti e che abbiano accresciuto il pregio ed il benessere di Hara, previa rinuncia alla precedente cittadinanza. Un cittadino onorario deve celermente iscriversi ad una delle corporazioni riconosciute per mantenere il proprio status.

Leggi cittadine: Poteri politici

Potere legislativo e giudiziario primario

Il potere legislativo e giudiziario primario della città di Hara è di competenza della Rotonda.

La Rotonda è il concilio oligarchico dei massimi esponenti di ogni corporazione harita riconosciuta, sia essa mercantile, dei mestieri o artistica.

I seggi della Rotonda sono stabiliti come segue:

- massimo esponente della corporazione mercantile di terra
- massimo esponente della corporazione mercantile di acqua dolce
- massimo esponente della corporazione mercantile di acqua salata
- massimo esponente della corporazione dei coltivatori
- massimo esponente della corporazione degli allevatori
- massimo esponente della corporazione dei cacciatori
- massimo esponente della corporazione dei pescatori
- massimo esponente della corporazione dei tessitori e dei conciatori
- massimo esponente della corporazione dei falegnami
- massimo esponente della corporazione dei fabbri
- massimo esponente della corporazione dei medici
- massimo esponente della corporazione dei librai e degli scrivani
- massimo esponente della corporazione dei gioiellieri
- massimo esponente della corporazione dei calzolai e dei sarti
- massimo esponente della corporazione dei fornai
- gran maestro delle accademie d'arte
- ufficiale delle comunicazioni interne e delle affissioni
- sovrintendente delle opere murarie
- sovrintendente delle opere minerarie



Seggi straordinari:

- capo carismatico della Confraternita dei Laeliti caritatevoli
- rappresentante froniano per la politica di Protettorato

L'elezione per ogni seggio corporativo della Rotonda avviene ogni quattro anni ed è automaticamente assegnata sulla base degli anni di esperienza registrata nel settore, con diritto alla rinuncia.

L'elezione al seggio può essere accordata anche per speciali meriti, raggiungimenti ed opere.

In caso di meriti speciali o a parità di anni di servizio, la corporazione coinvolta è chiamata a votare per l'assegnazione del seggio su scala democratica.

Il massimo rappresentante politico, l'Asse della Rotonda, viene investito di speciali poteri:

- Potere di veto legislativo (solo nel caso di proposte di legge in fase di approvazione).
- Potere di rappresentanza estera per le questioni politiche (tranne che per le questioni che riguardano le strategie di guerra).
- Potere di esilio individuale.

L'elezione dell'Asse della Rotonda avviene tramite votazione nominale esplicita degli esponenti in favore di uno degli stessi, fatta eccezione per sé medesimi.

Potere giudiziario secondario ed esecutivo

Il potere giudiziario secondario e quello esecutivo sono di competenza delle milizie del territorio di riferimento.

**Per potere giudiziario secondario si intende l'arbitraggio di alterchi legali che:*

- non coinvolgano l'alta politica estera
- non coinvolgano intere corporazioni
- non coinvolgano un numero di individui superiore a 47

Le milizie, con albero di comando a discendere sono 3 e sono:

La **Sequenza di Rhahr**, l'Ordine dello Sciame, i Cavalieri di Seju.

La Sequenza di Rhahr vigila sui mercati e sul centro cittadino, nonché sulla sicurezza nazionale e predispone le strategie di guerra.

La Sequenza di Rhahr ha il potere di innalzare o limitare i prezzi delle merci e dei servizi all'interno della città stato, entro un paniere annuale decretato dalla Rotonda.

La Sequenza di Rhahr comanda sull'Ordine dello Sciame.

L'**Ordine dello Sciame** vigila sui quartieri abitativi e dirige le questioni legate all'Arte del vetro tutta e la magia Arcana tutta.

L'Ordine dello Sciame comanda sui Cavalieri di Seju.

I **Cavalieri di Seju** vigilano sui territori demaniali, sulle coltivazioni, sugli allevamenti, sulle periferie rurali ed i confini nazionali.

I Cavalieri di Seju hanno il potere di emanare e richiedere dazi e permessi di porta per gli stranieri in ingresso ed in uscita dal territorio nazionale.

Le elezioni, il diritto d'ingresso e la scala gerarchica delle singole milizie vengono gestite in autonomia dagli ordini militari stessi.

L'appartenenza ad una milizia harita riconosciuta equivale all'appartenenza ad una delle corporazioni, fornendo cittadinanza e rispettivi diritti e doveri, pur non prevedendo rappresentanza di seggio all'interno della Rotonda.

In caso di risoluzione di alterchi in via privata, ossia in assenza dell'arbitraggio dell'ordine militare di competenza o senza consultazione della Rotonda, e che abbiano coinvolto la morte o lesioni permanenti ai danni di cittadini hariti, a tutti i coinvolti (anche stranieri) sarà applicata la massima perdita subita nell'ambito dell'evento in questione.



Leggi cittadine: Diritto legale

Sotto arbitraggio miliziano o della Rotonda vige la pratica della "**Bilancia del ritorto**":

In una disputa legale il premio della vittima e la pena del confutato colpevole vengono decisi dalla vittima stessa, in quanto colui che ha subito un torto è l'unico a poter dare un valore alla sua perdita.

Nel caso in cui la vittima non fosse in grado di dare un prezzo alla propria perdita, poiché incapace o assente, sarà il suo parente più prossimo a doverne decretare il peso.

Nel caso in cui non fosse disponibile un parente prossimo alla vittima, la decisione viene demandata alla Rotonda, con diritto di prelazione per l'esponente della corporazione cui la vittima è o è stata partecipe.

Premi e pene non possono essere decretati dal giudizio personale di un miliziano, seppure ogni grado della milizia abbia diritto di cattura e carcerazione di individui su cui cali il sospetto di colpa.

Ogni individuo incarcerato ha diritto di appello al giudizio entro 60 giorni dalla cattura.

Ogni cittadino incarcerato ha diritto di appello al giudizio entro 24 ore dalla cattura.

In caso di mancato appello da parte del carcerato entro i primi 60 giorni di prigionia, la pena viene commutata in pena capitale.

Nelle questioni legali, per ogni cittadino harita non appartenente alla Rotonda, vi è la possibilità di appellarsi alla "**Scala del maestro**" reindirizzando in toto colpe e meriti al proprio diretto superiore.

Il diretto superiore può preventivamente pretendere qualsiasi forma di pagamento o favore dal sottoposto per accettarne la posizione legale.

Leggi cittadine: Editto del 915

Alla Confraternita dei Laeliti caritatevoli viene concessa esenzione dalle tasse doganali e diritto di prelazione sugli scavi archeologici aventi luogo nella regione inabitata del Deserto dei Lael.

Leggi cittadine: Editto del 919

La ex città-stato di Frona, ora Repubblica di Frona, viene riconosciuta come entità politica indipendente ed elevata a Protettorato della città-stato di Hara con i seguenti diritti:

- possibilità di un seggio di rappresentanza all'interno della Rotonda per la consulta in ambito di politica di confine ed estera.
- diritto al supporto militare da parte delle milizie harite in caso di ingerenze politiche estere e catastrofi.
- cessione dei territori delle Colline Ferrose a sud del confine con Hara.
- esenzione dai dazi per il passaggio di cittadini e merci froniane su tutto il confine.

Ai cittadini froniani viene quindi richiesto il libero transito di cittadini hariti all'interno dei loro territori e imposto il dovere di mutuo soccorso in caso di ingerenze politiche estere e catastrofi.

Leggi cittadine: Editto temporaneo straordinario del 971

Le elezioni degli esponenti della Rotonda sono rimandate fino a cessata crisi, salvo l'evenienza di seggi vuoti per cause maggiori. Le cariche in essere sono quindi prolungate a tempo indeterminato.



Frona

Cenni storici

A.E. 913

Un manipolo di indesiderati dallo stato di Kondreas decide di rifugiarsi nei monti Zeppi, creando un piccolo villaggio ove poter vivere serenamente la propria vita.

La zona è abbastanza ostile, dato il clima rigido e il terreno duro da coltivare, ma ottimo per le erbe officinali, vitigni, la pastorizia e l'allevamento in genere, da cui proviene tutta la produzione di formaggi e carni.

Data la zona montana vi sono miniere, per quanto la forza lavoro sia esigua rispetto alle disponibilità di altri stati.

Questo piccolo villaggio ha trovato la sua fortuna nell'ingegno di alcuni rifugiati, capaci di scovare fonti d'acqua, e nell'arte di arrangiarsi con poco.

In poco tempo la voce, nei bassifondi di Kondreas, si è sparsa, permettendo ad altri elementi poco raccomandabili di raggiungere il piccolo paese, portando con sé beni di vario genere e manovalanza a bassissimo costo.

Nel giro di pochi mesi, quello che era un villaggetto di pastori e montanari, si è trasformato in un covo di briganti, o almeno, quelle erano le dicerie che si sentivano nei salotti di Kondreas.

La verità era che Frona dava una seconda possibilità a coloro che in Kondreas non hanno avuto possibilità di esprimersi o di emergere, perché ritenuti fuori dal coro.

Con l'andare dei giorni artisti, filosofi, studiosi, briganti, condannati, servi scappati dai loro padroni, trovarono in questa cittadina la loro rinascita.

A.E. 914 La grande Guerra di Indipendenza di Frona

La notizia dell'esula Frona arrivò anche nei locali del governo di Kondreas, mandando su tutte le furie l'ordinata gestione statale.

Un plotone venne mandato per radere al suolo quelle, come citato in alcuni testi storici, "quattro baracche", per riportare l'ordine nel territorio.

Quello che però Kondreas non poteva sapere era che buona parte della popolazione era a conoscenza delle tecniche militari a loro disposizione, dato che molti disertori si erano mossi nel prendere dimora a Frona.

In un batter d'occhio, grazie a trappole e ad attacchi ben gestiti tra le montagne, i Froniani riuscirono a far battere in ritirata il plotone d'esecuzione.

Kondreas non poteva far passare liscia l'onta subita, preparando un esercito per spianare tutto lo spianabile.

Premunendosi di questa possibilità, il capo villaggio mandò delle messi presso Hara, chiedendo soccorso, data la prossima fine di quel piccolo paradiso, e Hara, mossa a compassione, di buon grado mandò il suo esercito, con la stipula dell'eventuale protettorato, in caso di vittoria.

L'accordo venne accettato, e Frona ebbe il tempo di preparare il tutto per gestire, insieme alla milizia Harita, un giusto benvenuto al nemico.

La Prima guerra tra gli eserciti di Kondreas e Hara ebbe fine nei territori di confine tra i due grandi Stati, in un passo montano, chiamato dai posteri il Passo Libero, ove, nel dicembre del 914, gli schieramenti ebbero due settimane di una tediosa e logorante guerra di trincea. Lo scontro volse a favore dell'alleanza Frona-Hara tramite l'ingegno dei trappolieri Froniani: buche nel terreno, fruste con spuntoni in legno, lacci e cappi, sterpaglia intrisa di grasso e alcohol bruciate tramite frecce incendiarie. Tutto questo ha permesso all'esercito Harita di falciare l'avanzata Kondresiana.

Quello venne ricordato come il giorno della Liberazione, e viene festeggiato ogni anno in vista del 21 dicembre, in cui si fa memoria dello scontro e delle perdite subite, con un grande falò nella piazza di Frona, consumando insieme alla milizia di Hara la grappa alle erbe che sancì la loro amicizia: la Grappa Fronahara.

Kondreas, dopo la disfatta ha cercato in altri modi di coercire la crescita di Frona, trovandosi nel 918 sotto embargo Harita, come monito per le sue azioni.

Nel 920 l'economia dell'isola venne a stravolgersi con la scoperta dei cristalli, data la penuria di metalli nobili, Frona purtroppo, a livello territoriale, non fu fortunata come altri stati, quindi dovette agire di conseguenza per sopravvivere alla necessità economica.

Oltre alla via legale, fatta di scambi e baratti, risorse il brigantaggio, sia tramite l'assalto alle carovane che passavano lì vicino, sia tramite l'acquisizione forzata dei territori limitrofi.

La conquista dei territori andava per lo più a svolgersi tramite azione non violenta: coltivazione coatta di territori non propri, espandendo quindi la parte sud-ovest, sia tramite l'invasione di vallate di pascolo in zona montana.

I villaggi raggiunti non avevano modo di porre alcuna resistenza, dato che dal giorno alla notte, si trovavano in casa pecore e pastori, accompagnati dai loro "Cani": miliziani Froniani con il preciso obiettivo di anettere con le buone, tramite corruzioni e regalie, o con le cattive, estorsioni e rapimenti, ogni piccola parvenza di struttura.

L'espansione massima si raggiunse nel 943, con l'annessione di Porto Harres, diventato poi Porto Machunga, con lo scontro tra la Ciuma di Barbaviola e la Marina Kondresiana. Nel conflitto fu decisivo l'ammutinamento di una flotta della Marina che si rifiutò di distruggere tutto il porto, civili inclusi, pur di non consegnarlo al nemico.



Negli anni seguenti ogni singola comunità ebbe giovamento da questa insolita acquisizione, dato che nessuno nel popolo Froniano ebbe mai problemi né di cibo, né di risorse: ognuno lavora e fatica per il bene di questo piccolo paradiso utopico, dove l'importante è far sopravvivere la comunità.

Questo pensiero è andato via via trasformandosi in una accezione leggermente più estrema, dato che al giorno d'oggi il territorio della Repubblica di Frona vanta ad ovest il confine con il mare, avendo per sé il porto di Harres, una volta di proprietà di Kondreas, a sud con i pascoli del Mant, di origine Harita, tutta la parte dei monti zeppi meridionali, anch'essi di origine Kondresiana.

Società

La società Froniana si basa sul concetto che tutti utili nessuno indispensabile, tutti liberi di fare quel che si vuole, fintanto che si fa prosperare lo stato.

Lo status quo attuale è scisso tra il popolino che produce e i grandi capi delle varie compagnie militari, o per meglio dire, di briganti, che proteggono lo stato da ingerenze estere.

La capitale negli anni si è allargata, spostandosi più a valle, dove vi è la maggior parte della popolazione, perlopiù contadini e pastori, per poi ergersi nelle zone collinari dove artisti e produttori hanno luogo, fino ad arrivare sulle sommità più elevate della città, dove i capi famiglia/clan amministrano lo stato, tramite la riscossione delle tasse e la redistribuzione del reddito, in modo che a nessuno manchi nulla.

Dietro a questo piccolo angolo di paradiso però vi sono tutta una serie di intralazzi tra i capi famiglia, omicidi, corruzioni, nefandezze di ogni genere. Da 50 anni il controllo di Frona e di tutti i territori gestiti, sono passati nelle mani dei più influenti capi clan di stampo mafioso, come una gigantesca malavita organizzata.

Politica

La repubblica di Frona è governata da un Senato della Repubblica, dove possono prendere seggio coloro che sono riconosciuti come capi di cosca, di terra o d'acqua, per cui possano avere dell'influenza sul territorio e sul popolo.

Ogni capo cosca amministra la sua parte di territorio, riscuote le tasse, fa valere le leggi (le proprie) sotto l'occhio vigile del Capo tra i Capi, che può mettere il veto su ogni decisione, andando a farla rivotare, nel caso non gli piaccia la proposta, o i capi non abbiano espresso abbastanza la loro volontà tramite bustarelle o azioni di forza.

Attualmente Frona è ancora un protettorato dello stato di Hara, e nello specifico permane la riconoscenza nei loro confronti, mettendosi in mezzo a chiunque voglia disturbare la pace e la tranquillità dello stato amico.

Esercito

Non esiste un'unica forma d'esercito, vi sono invece numerosi manipoli di bande di briganti che girano per la repubblica, scandagliando il territorio, alla ricerca di poveri polli da spennare, o proteggere coloro che fanno parte del loro protettorato. In ogni paese annesso vi è una banda stabile, gestita dal capo famiglia di zona. Non è raro che la gestione delle città minori cambi di continuo, dato che se qualcuno non si trova d'accordo con l'amministrazione, si trova spesso e volentieri il corpo defunto del capo in mezzo alla strada.

Per mare, da quando venne annesso il Porto di Harres, rinominato poi Porto Machunga, fiorì la carpenteria navale, con la nascita di molte ciurme di Corsari riconosciute dalla Repubblica, permettendo loro di esplorare e di appropriarsi di tutto ciò che trovano per mare, sopra e sotto, con il compito di difendere l'arcipelago da possibili attacchi della vicina di casa (Kondreas).

Economia

L'attuale assetto economico della repubblica si divide tra la flebile economia comune, fatta di allevamento, coltivazione, estrazione, e lavorazione dei materiali. Quello che va per la maggiore è il commercio nascosto, fatto di armi, veleni, e merci rubate. Commercianti da tutti gli stati, compresa Kondreas, cercano di accedervi, e alle volte riescono, per poter rientrare in possesso di alcuni loro beni, o acquisire quelli degli altri.

A livello sociale la proprietà privata è un lusso, quello che oggi non hai, domani potresti averlo, e dopodomani sparire di nuovo.

Per vivere nella Repubblica bisogna essere capaci di mantenere le proprie cose dalla volontà altrui.

Curiosità

I confini dello stato, e soprattutto della città centrale, non hanno mura. Solo il centro storico ha ancora i bastioni che vennero issati per proteggersi dall'assalto di Kondreas.

Tra le varie bande/cosche/ciurme, ogni anno, alla festa della Liberazione, viene indetta una grande riunione, in cui ci si scambia storie, miti e leggende, delle varie avventure vissute nell'arco dell'anno, e viene fatta l'elezione del Capo dei Capi, che da 20 anni è sempre vinta dall'attuale Capo, un Makdit, Yawn degli Assonnati.



Province, Proprietà e Servizi

La Repubblica è divisa in 3 province che sottostanno alla Capitale, Frona, e sono:

- Il Macello
- Porto Machunga
- La Nave Ammiraglia.

In ogni Provincia vi sono Proprietà e Servizi, i primi possono essere villaggi, strutture, proprietà terriere (o marittime), i secondi possono essere strade, ponti, traghetti, navi, carovane.

Ogni Capoluogo ha un Clan al comando che gestisce tutta la provincia, ogni Proprietà o Servizio è detenuto a sua volta da un Clan che paga il pizzo al Clan di Provincia.

Il Pizzo ritirato dalle province, viene in parte prelevato dal Clan del Capo dei Capi, che detiene e gestisce i proventi, usandoli a propria discrezione.

I Clan di Provincia vengono definiti Maggiori.

I Clan di Proprietà o Servizio, vengono definiti Minori.

L'influenza territoriale di ogni provincia non è ben definita, varia di giorno in giorno a seconda della presenza o meno dei clan sul territorio.

I Clan Maggiori sono:

- Assonnati, gestiscono la Capitale e ricevono le percentuali del pizzo di tutta la Repubblica, il Capo clan, nonché Capo dei Capi, è Yawn degli Assonnati.
- Macellai, gestiscono il Macello e la loro influenza territoriale spazia su tutta la vallata, usando come "confini" l'inizio dei monti e delle colline a est e a ovest, a sud con il confine con Hara e a nord con il mare del golfo Punta di Lancia. Tra allevamento e colture, tutto il commercio alimentare Froniano passa da qui. Il Capo del Clan è Butch Tasserdy.
- Oleificio, gestisce Porto Machunga, il nome prende spunto dal suo Capo, Kriam Frantoio. I componenti del Clan sono ottimi mercanti e sanno gestire tutto il comparto finanziario al meglio. L'estensione territoriale parte dai moli del porto, il confine sud con Hara, il mare del golfo Punta di Lancia tutto attorno, fino ai monti a est.
- La Nave Ammiraglia è il Clan guidato dai componenti di quella flotta che si ammutinò a Kondreas, durante la guerra di conquista di Porto Machunga. A loro viene data la gestione di tutto ciò che è sull'acqua e dell'arcipelago del Golfo Punta di Lancia. Il Capo è l'ufficiale di allora, l'Ammiraglio Coraline Bell.

Città Famose

Porto Machunga

Una volta chiamato Porto Harres, vanta una popolazione di circa 2500 abitanti, numero sempre variabile data l'elevata percentuale di morire o di venire ingravate dai marinai di passaggio.

Città portuale, dedita al commercio e alla pesca, la carpenteria navale, e allo stoccaggio di materiali per future transazioni commerciali.

Famoso è il faro di Porto Machunga, l'Occhio di Boden, costruito dai Kondresiani nell'isola centrale dell'arcipelago del Golfo Punta di Lancia, durante la loro gestione del territorio.

Questo luogo non è stranamente motivo di contrasti con i vicini di Kondreas, anzi, viene considerata terra franca da chi si aggira da quelle parti, e qui venne fondata la "Taverna alla Fine del Mondo", luogo di ritrovo di pirati e marinai, dalla migliore alla peggiore risma, dove vige una sola regola, quella dei due proprietari tavernieri, marito di Kondreas e moglie di Frona, uomo toro lui e donna gatto lei.

Chi osa contravvenire alle loro regole viene "gentilmente" invitato ad uscire, dalle buone maniere dell'uomo Toro.

Il Macello

La grande città del Macello, viene chiamata dagli autoctoni anche come il "Mattatoio", non solo per l'attività commerciale più estesa della zona, ma anche per il quantitativo di persone che ammattiscono nel tentare di vivere in questi luoghi. Qui si lavora, duramente, mangi o vieni mangiato, letteralmente.

La via principale della città è costeggiata da entrambi i lati da locali, saloon, negozi, dove chiunque può spendere il denaro duramente guadagnato nei campi o nelle enormi baracche o capannoni, dove viene lavorata la carne che viene minuziosamente scelta dai membri dei Macellai. La cittadina e chi la abita sono all'apparenza sporchi, sciatti, ma non fatevi ingannare, alla sera, come scende il sole, tutti si vestono a festa, per celebrare la giornata appena passata.

Chiunque è ben accetto come turista, ma, se ci si vuol trasferire, conviene che abbiate o braccia forti, o qualche motivo particolare per non essere la portata principale. Famoso è lo Zoo Tasserdy, dove animali, vivi o impagliati, fanno bella mostra.



Frona (Capitale)

I tempi della guerra di indipendenza sono passati da alcuni decenni, ma la piazza principale di Frona è rimasta immutata dalla fine dei festeggiamenti della fine di quegli scontri.

Le Famiglie più abbienti e influenti vivono attorno alla piazza dei Bastioni, e più ci si sposta verso i piedi del monte dove si erge questa città, più cala il potere e l'influenza di chi vi abita.

A valle, tutt'attorno, vi sono arrabbattate case e capanni, di gente che si è voluta aggiungere alla popolazione della capitale, per sperare un giorno di entrare a far parte di un Clan minore o maggiore.

All'interno delle uniche mura, vi è la sede del Senato della Repubblica, dove vengono indette le riunioni dei Capiclan, e ad ogni udienza, la città, sempre caotica e caciaronica, si placa. Come la quiete prima della tempesta.

Il Clan del Capo dei Capi, oltre a gestire l'intera Repubblica, gestisce e ripartisce il pizzo ritirato dalle varie zone dello stato, presso tutto il territorio, investendo su infrastrutture, servizi, in un continuo produrre nuove possibilità per Clan vecchi e nuovi di affondare le proprie grinfie del controllo. E ritirarne il pizzo. Ovviamente.

Cronologia

913 a.e. - Fondazione Frona

914 a.e. - Guerra di indipendenza di Frona

916 a.e. - Rivolta dei Galli morti a Porto Harres e fuga di Francisco Dragone, Corsaro al comando della città per conto di Kondreas.

917 a.e. - Riconquista di Porto Harres da parte della Marina Militare Kondresiana.

920 a.e. - Barbaviola guida una spedizione di conquista del territorio lungo il Rio Bravo

921 a.e. - Rivolte di Arruolamento a Porto Harres, e inizio guerra di liberazione da parte di Barbaviola e la sua ciurma.

L'ufficiale di Marina Catherine Bell, e la sua flotta, si ribella agli ordini dell'ammiraglio dell'epoca.

923 a.e. - Conquista di Porto Harres e sua rinomina a Porto Machunga

925 a.e. - Butch Tasserdry decide di spostarsi a Est, con la sua Gang, e fondare il Macello a circa metà del Rio Bravo.

932 a.e. - Presa dell'Occhio di Boden, il faro costruito nell'isola centrale dell'arcipelago del Golfo Punta di Lancia.

933 a.e. - Nasce la Taverna "Alla fine del Mondo"

950 a.e. - Yawn degli Assonnati diventa Capo dei Capi

Autunno 970 a.e. - L'Oleificio prende il controllo di Porto Machunga

972 a.e. - oggi



Leggi cittadine:

Frona segue una Costituzione Consuetudinaria.

Consuetudini

1. Frona è una Repubblica Libera, Volontaria, profondamente Kernita e Anti Kondresiana.
2. E' consuetudine che vi siano Clan in tutto il territorio della Repubblica, a cui va il dovere della gestione di quel che determinano come di loro competenza, come territorio, beni e servizi e il diritto di far valere il Rispetto derivante dal loro giusto operato.
3. E' consuetudine che vi siano Clan Maggiori e Minori, a seconda dell'entità della loro influenza nel territorio della Repubblica.
4. È consuetudine che ogni Clan richieda una tassazione agli usufruttori delle competenze di cui sono gestori e responsabili, chiamata Pizzo. Ad ogni Clan viene demandata l'amministrazione e la riscossione della stessa.
5. E' consuetudine che in ogni Clan vi sia un Capo, responsabile del Clan stesso, a cui vanno i diritti e i doveri sopracitati, oltre al dovere di perseguire i principi fondamentali della Repubblica.
6. E' consuetudine che la Repubblica sia divisa a livello territoriale in quattro (4) province: Frona Capitale, Macello, Porto Machunga e il Mare, e che chi gestisca almeno una di queste è da considerarsi Clan Maggiore.
7. E' consuetudine che al Comando della Repubblica vi sia un Clan, il cui Capo sarà Capo fra i Capi (Capo dei Capi) e quindi Presidente della Repubblica, primo fra tutti i Repubblicani ad avere il dovere di perseguire i principi fondamentali, e amministrare la Repubblica stessa.
8. E' consuetudine che vi sia un Senato della Repubblica ove i Capi dei Clan Maggiori, coadiuvati dai Capi dei Clan Minori, tengano un consiglio mensile per coadiuvare i compiti del Capo dei Capi.
9. E' consuetudine che al di sopra di tutto valgano il Rispetto e i Favori, di valore superiore ai Cristalli all'interno della Repubblica.
10. E' consuetudine che ad ogni Capo di Clan Maggiore venga demandato il diritto e dovere di far valere il proprio Rispetto e di gestire i Favori come meglio crede all'interno dei propri territori. Lo stesso vale per i Clan Minori, per le loro aree di competenza.
11. E' consuetudine che nel caso in cui l'operato di un qualsivoglia Clan non venga considerato valevole di Rispetto o di Favori, qualunque altro Clan potrà far valere i propri per prendere in gestione e responsabilità le competenze messe in dubbio.
12. E' consuetudine che ogni anno, nel giorno della Liberazione, venga indetta l'Elezione del Capo dei Capi, tramite consiglio dei Capi, al Senato, dove chi detiene maggior Rispetto e Favori verrà nominato Presidente della Repubblica.
13. E' consuetudine che La Repubblica sia un protettorato, libero, della nazione amica Hara, e che Hara meriti Rispetto incondizionato, ogni anno ricordato nel giorno della Liberazione.
14. E' consuetudine ricordare Barbaviola Il Ribelle come Eroe Nazionale.
15. E' consuetudine che la Repubblica si associ e finanzi direttamente le opere dell'organizzazione denominata "La Fortezza" per la difesa del territorio proprio e dell'Isola.

