



WARHERO



FANTASY
AMBIENTAZIONE



WARHERO



FANTASY

Introduzione

Questa ambientazione riguarda un mondo fantasy chiamato Darterra, creato appositamente per il regolamento WarHero. Nelle prossime pagine troverete storia, geografia, corporazioni, divinità e molte altre informazioni riguardanti questo mondo fantastico.

Creato e ideato da Tanzini Francesco
Editato e rielaborato da Mini Manuele
Revisione testi Serraglini Francesca

STORIA

Nessuno conosce la vera storia di come è nato il mondo ma molti narrano la sua nascita come il collasso di una stella, nella quale la Signora di tutto, alla quale nessuno ha mai associato un nome decise di creare la vita.

Generò così le prime forme di vita dando inizio alla prima era.

Era della creazione (50.000-40.000 AaS)

Era delle tribù (40.000-25.000 AaS)]

Era dell fuoco (25.000-10.000 AaS)

Era del disordine (10.000-0 AaS)

Era della sferizzazione (0-300 DIS)

Era della genesi (300-800 DIS)

Era della seconda genesi (800-2.000 DIS)

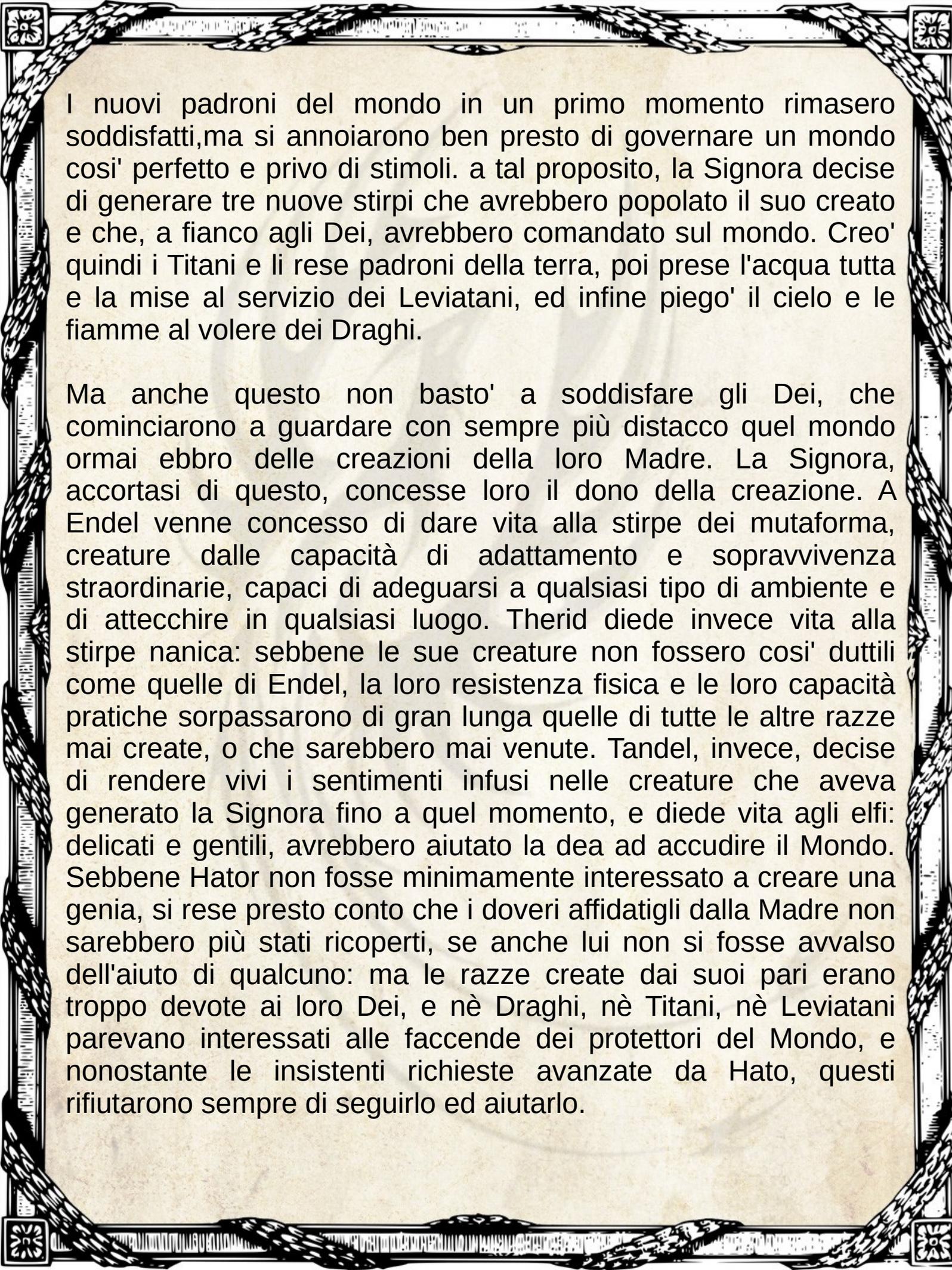
Era del dominio (2.000 DIS ad oggi)

AaS : (antecedente alla sferizzazione)

DIS : (dopo la sferizzazione)

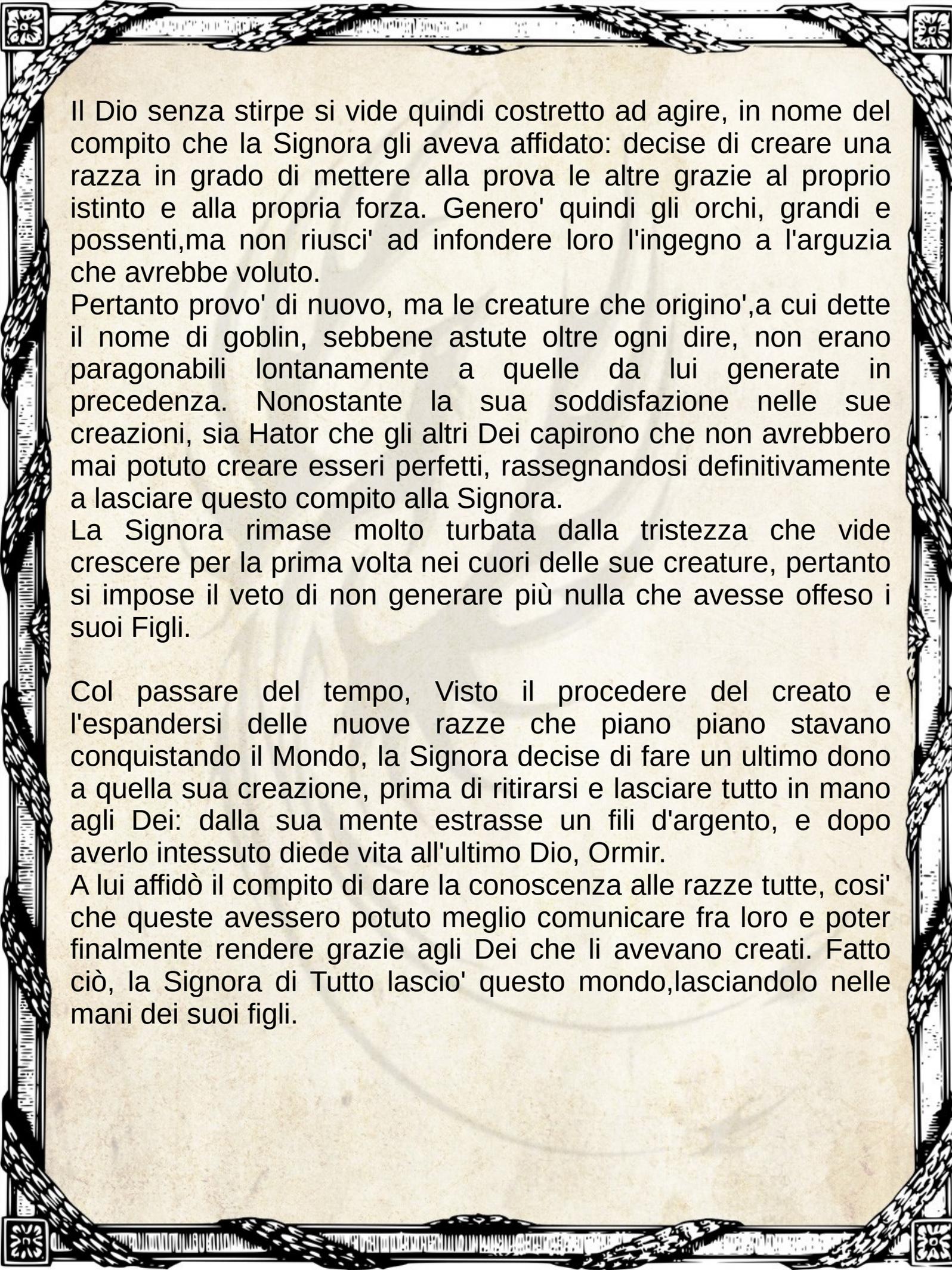
ERA DELLA CREAZIONE

Dopo un lampo di luce, tutto divenne più chiaro: il mare, il vento e la terra presero forma e divennero una cosa reale. Per mantenere integre le forme ed evitare che le tre cose si rifondessero insieme, la Signora creò quattro forze portanti, note come i pilastri elementali, il cui compito sarebbe divenuto quello di imbrigliare il potere dei quattro elementi e impedire che questi si riunissero fra loro per riportare il mondo così creato nell'oblio. Fatto questo, la Signora di Tutto cominciò col popolare questo mondo con la vita, arricchendolo così di piante e bestie di ogni sorta. Ma sia le piante che le bestie non soddisfecero il volere della Signora. Mancava qualcosa a quelle creazioni, così poco motivate a godere di quel nuovo mondo che Lei aveva creato. Decise quindi di riprovare, di dare un ordine a ciò che aveva creato in precedenza, qualcuno che avrebbe regnato su quel mondo così perfetto. Dalla sua mente e dalle sue membra, la Signora estrasse quattro nuove creature, del tutto differenti da quelle generate da lei fin'ora, a cui affidò il compito di vegliare e governare sul suo operato. Nacquero così Endel, Therid, Hator e Tandel. Alla prima fu affidato il compito di preservare la vita presente sul mondo, al secondo venne dato il compito di preservare l'esistenza del mondo, al terzo venne invece affidato il compito di governare l'istinto delle creature affinché queste potessero evolvere nel continuo confrontarsi fra loro, mentre alla quarta venne concesso di infondere negli animi delle creature di quel mondo la compassione e la carità nei confronti altrui, in modo da renderle consapevoli del dolore ed evitare che ognuna di esse ne avesse così arrecato più del necessario al suo prossimo.



I nuovi padroni del mondo in un primo momento rimasero soddisfatti, ma si annoiarono ben presto di governare un mondo così perfetto e privo di stimoli. A tal proposito, la Signora decise di generare tre nuove stirpi che avrebbero popolato il suo creato e che, a fianco agli Dei, avrebbero comandato sul mondo. Creò quindi i Titani e li rese padroni della terra, poi prese l'acqua tutta e la mise al servizio dei Leviatani, ed infine piegò il cielo e le fiamme al volere dei Draghi.

Ma anche questo non bastò a soddisfare gli Dei, che cominciarono a guardare con sempre più distacco quel mondo ormai ebbro delle creazioni della loro Madre. La Signora, accortasi di questo, concesse loro il dono della creazione. A Endel venne concesso di dare vita alla stirpe dei mutaforma, creature dalle capacità di adattamento e sopravvivenza straordinarie, capaci di adeguarsi a qualsiasi tipo di ambiente e di attecchire in qualsiasi luogo. Therid diede invece vita alla stirpe nanica: sebbene le sue creature non fossero così duttili come quelle di Endel, la loro resistenza fisica e le loro capacità pratiche sorpassarono di gran lunga quelle di tutte le altre razze mai create, o che sarebbero mai venute. Tandel, invece, decise di rendere vivi i sentimenti infusi nelle creature che aveva generato la Signora fino a quel momento, e diede vita agli elfi: delicati e gentili, avrebbero aiutato la dea ad accudire il Mondo. Sebbene Hator non fosse minimamente interessato a creare una genia, si rese presto conto che i doveri affidatigli dalla Madre non sarebbero più stati ricoperti, se anche lui non si fosse avvalso dell'aiuto di qualcuno: ma le razze create dai suoi pari erano troppo devote ai loro Dei, e né Draghi, né Titani, né Leviatani parevano interessati alle faccende dei protettori del Mondo, e nonostante le insistenti richieste avanzate da Hato, questi rifiutarono sempre di seguirlo ed aiutarlo.



Il Dio senza stirpe si vide quindi costretto ad agire, in nome del compito che la Signora gli aveva affidato: decise di creare una razza in grado di mettere alla prova le altre grazie al proprio istinto e alla propria forza. Genero' quindi gli orchi, grandi e possenti, ma non riuscì ad infondere loro l'ingegno a l'arguzia che avrebbe voluto.

Pertanto provo' di nuovo, ma le creature che originò, a cui dette il nome di goblin, sebbene astute oltre ogni dire, non erano paragonabili lontanamente a quelle da lui generate in precedenza. Nonostante la sua soddisfazione nelle sue creazioni, sia Hator che gli altri Dei capirono che non avrebbero mai potuto creare esseri perfetti, rassegnandosi definitivamente a lasciare questo compito alla Signora.

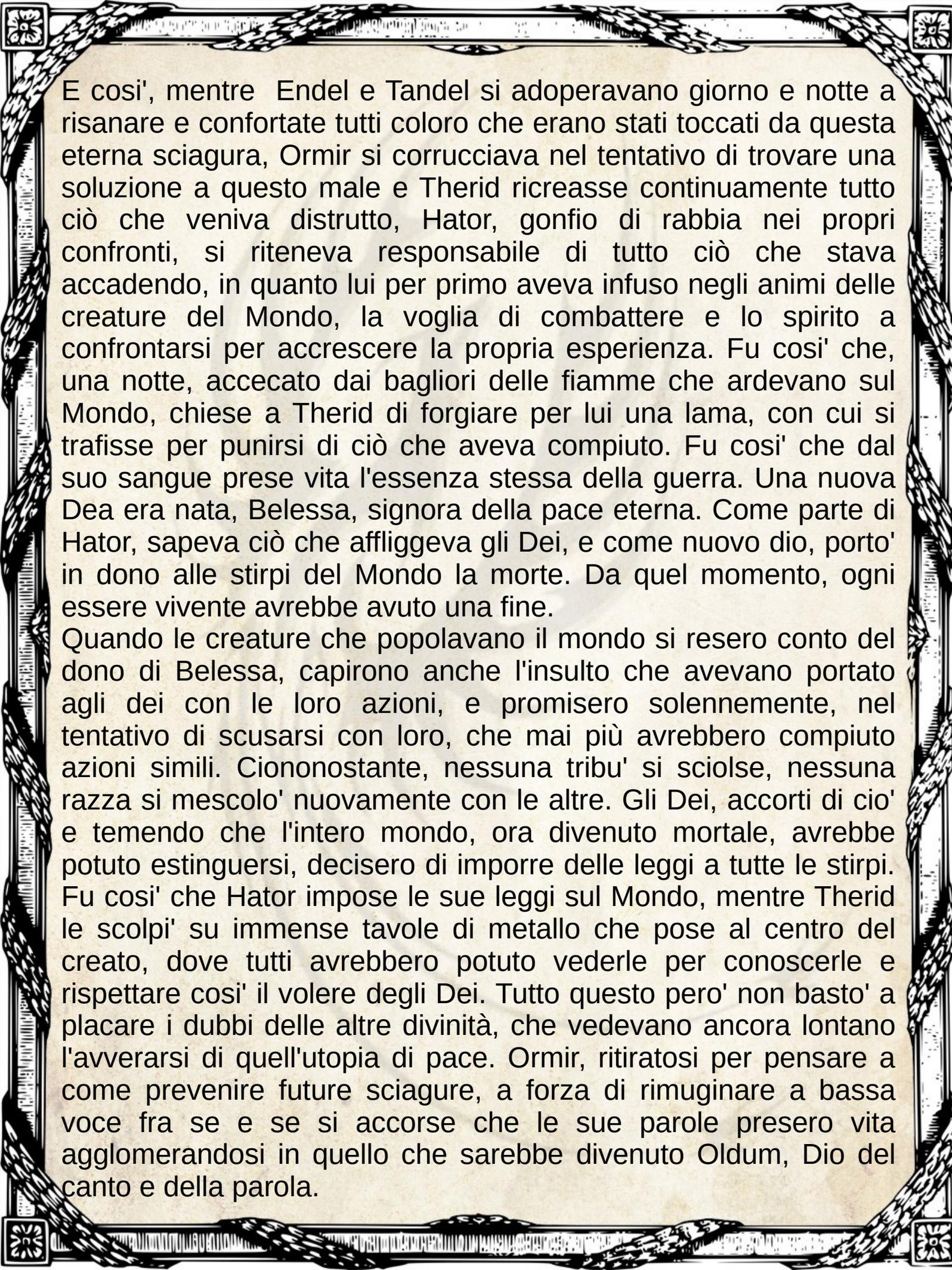
La Signora rimase molto turbata dalla tristezza che vide crescere per la prima volta nei cuori delle sue creature, pertanto si impose il veto di non generare più nulla che avesse offeso i suoi Figli.

Col passare del tempo, visto il procedere del creato e l'espandersi delle nuove razze che piano piano stavano conquistando il Mondo, la Signora decise di fare un ultimo dono a quella sua creazione, prima di ritirarsi e lasciare tutto in mano agli Dei: dalla sua mente estrasse un filo d'argento, e dopo averlo intessuto diede vita all'ultimo Dio, Ormir.

A lui affidò il compito di dare la conoscenza alle razze tutte, così che queste avessero potuto meglio comunicare fra loro e poter finalmente rendere grazie agli Dei che li avevano creati. Fatto ciò, la Signora di Tutto lasciò questo mondo, lasciandolo nelle mani dei suoi figli.

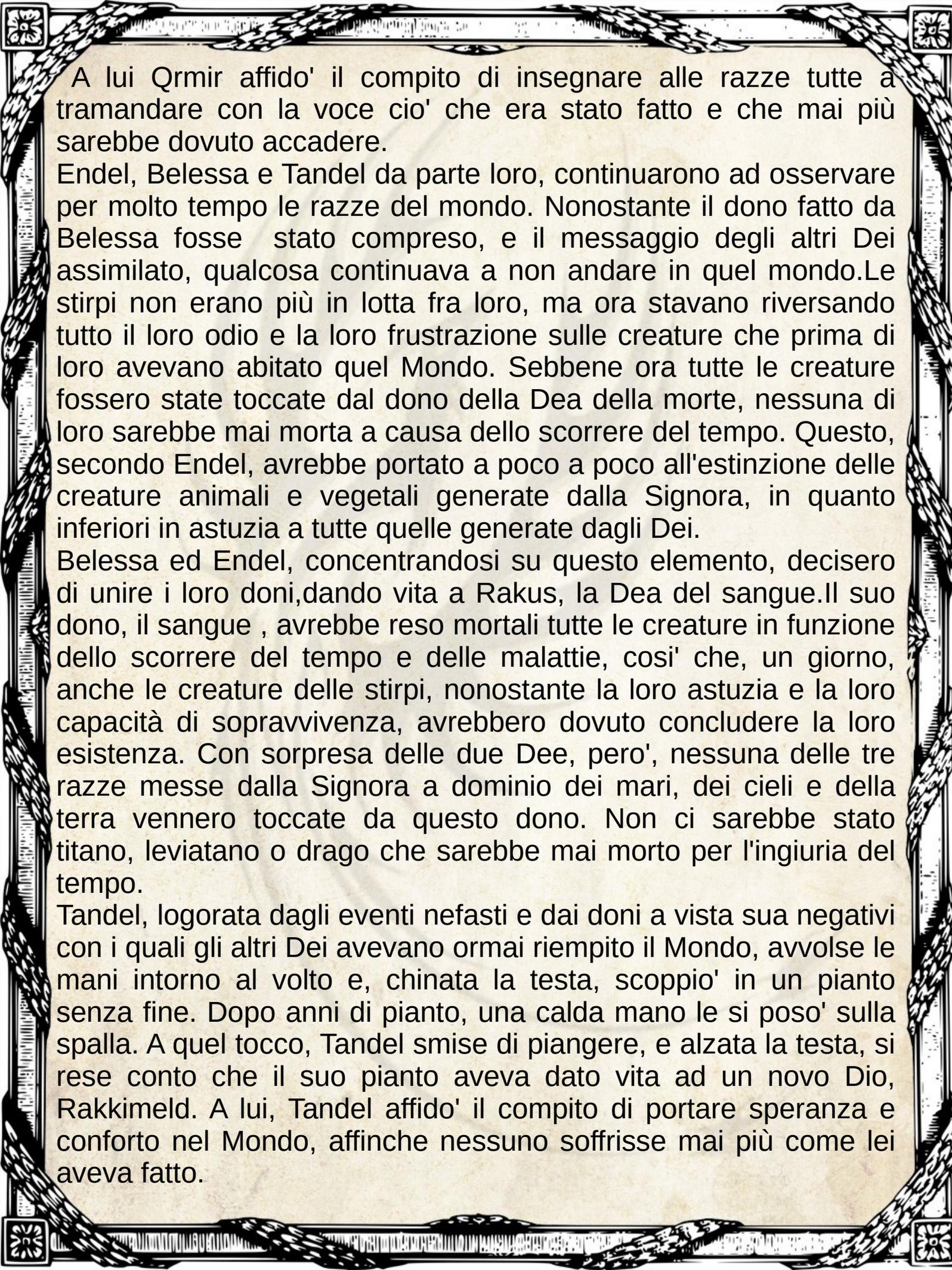
ERA DELLE TRIBU'

Non appena il Nuovo Dio fece il suo dono alle razze del mondo, queste cominciarono dapprima ad apprendere, poi a riconoscere il simile dal dissimile (cosa che prima non erano in grado di fare). E dove fino a poco tempo prima tutte le razze create dalla Signora e dai suoi figli vivevano in armonia e comunione, adesso si cominciavano a vedere piccoli agglomerati di singole stirpi riunirsi fra loro e creare insediamenti. Gli Dei rimasero molto incuriositi da questo comportamento, ma mentre osservavano ciò si accorsero anche di una triste verità: le loro creature, grazie al dono di Ormir, cominciarono ad organizzarsi a quel modo per poter far fronte comune e sottomettere ognuna le altre razze, nel tentativo di ottenere le loro conoscenze e le loro risorse. In seguito a questo risvolto inaspettato ma interessante, gli Dei decisero di crearsi un mondo a parte su cui vivere e da cui poter continuare ad osservare e governare quello lasciategli dalla Signora. Ascesi nei cieli e preso posto nella loro nuova dimora, piano piano gli dei si accorsero con orrore che il mondo a loro lasciato stava cadendo in rovina: le razze, ormai organizzate in tribu', compivano angherie continue le une sulle altre, nel tentativo continuo di superarsi a vicenda. Ma ciò che infastidì veramente gli dei, fu il fatto che le varie stirpi, muovendosi guerra, lasciavano una costante scia di sofferenza eterna: sebbene chiunque infatti ricevesse ferite gravi, venisse affamato allo stremo o menomato gravemente, nessuna creatura su quel mondo poteva morire, dato che nessuno, fino ad allora, nè fra gli Dei, nè fra le creazioni della Signora, nè tantomeno la Signora stessa, ne avessero mai concepito lontanamente il concetto.



E così, mentre Endel e Tandel si adoperavano giorno e notte a risanare e confortare tutti coloro che erano stati toccati da questa eterna sciagura, Ormir si corrucciava nel tentativo di trovare una soluzione a questo male e Therid ricreasse continuamente tutto ciò che veniva distrutto, Hator, gonfio di rabbia nei propri confronti, si riteneva responsabile di tutto ciò che stava accadendo, in quanto lui per primo aveva infuso negli animi delle creature del Mondo, la voglia di combattere e lo spirito a confrontarsi per accrescere la propria esperienza. Fu così che, una notte, accecato dai bagliori delle fiamme che ardevano sul Mondo, chiese a Therid di forgiare per lui una lama, con cui si trafisse per punirsi di ciò che aveva compiuto. Fu così che dal suo sangue prese vita l'essenza stessa della guerra. Una nuova Dea era nata, Belessa, signora della pace eterna. Come parte di Hator, sapeva ciò che affliggeva gli Dei, e come nuovo dio, portò in dono alle stirpi del Mondo la morte. Da quel momento, ogni essere vivente avrebbe avuto una fine.

Quando le creature che popolavano il mondo si resero conto del dono di Belessa, capirono anche l'insulto che avevano portato agli dei con le loro azioni, e promisero solennemente, nel tentativo di scusarsi con loro, che mai più avrebbero compiuto azioni simili. Ciononostante, nessuna tribù si sciolse, nessuna razza si mescolò nuovamente con le altre. Gli Dei, accorti di ciò e temendo che l'intero mondo, ora divenuto mortale, avrebbe potuto estinguersi, decisero di imporre delle leggi a tutte le stirpi. Fu così che Hator impose le sue leggi sul Mondo, mentre Therid le scolpì su immense tavole di metallo che pose al centro del creato, dove tutti avrebbero potuto vederle per conoscerle e rispettare così il volere degli Dei. Tutto questo però non bastò a placare i dubbi delle altre divinità, che vedevano ancora lontano l'avverarsi di quell'utopia di pace. Ormir, ritiratosi per pensare a come prevenire future sciagure, a forza di rimuginare a bassa voce fra se e se si accorse che le sue parole presero vita agglomerandosi in quello che sarebbe divenuto Oldum, Dio del canto e della parola.



A lui Qrmir affido' il compito di insegnare alle razze tutte a tramandare con la voce cio' che era stato fatto e che mai più sarebbe dovuto accadere.

Endel, Belessa e Tandel da parte loro, continuarono ad osservare per molto tempo le razze del mondo. Nonostante il dono fatto da Belessa fosse stato compreso, e il messaggio degli altri Dei assimilato, qualcosa continuava a non andare in quel mondo. Le stirpi non erano più in lotta fra loro, ma ora stavano riversando tutto il loro odio e la loro frustrazione sulle creature che prima di loro avevano abitato quel Mondo. Sebbene ora tutte le creature fossero state toccate dal dono della Dea della morte, nessuna di loro sarebbe mai morta a causa dello scorrere del tempo. Questo, secondo Endel, avrebbe portato a poco a poco all'estinzione delle creature animali e vegetali generate dalla Signora, in quanto inferiori in astuzia a tutte quelle generate dagli Dei.

Belessa ed Endel, concentrandosi su questo elemento, decisero di unire i loro doni, dando vita a Rakus, la Dea del sangue. Il suo dono, il sangue, avrebbe reso mortali tutte le creature in funzione dello scorrere del tempo e delle malattie, così che, un giorno, anche le creature delle stirpi, nonostante la loro astuzia e la loro capacità di sopravvivenza, avrebbero dovuto concludere la loro esistenza. Con sorpresa delle due Dee, però, nessuna delle tre razze messe dalla Signora a dominio dei mari, dei cieli e della terra vennero toccate da questo dono. Non ci sarebbe stato titano, leviatano o drago che sarebbe mai morto per l'ingiuria del tempo.

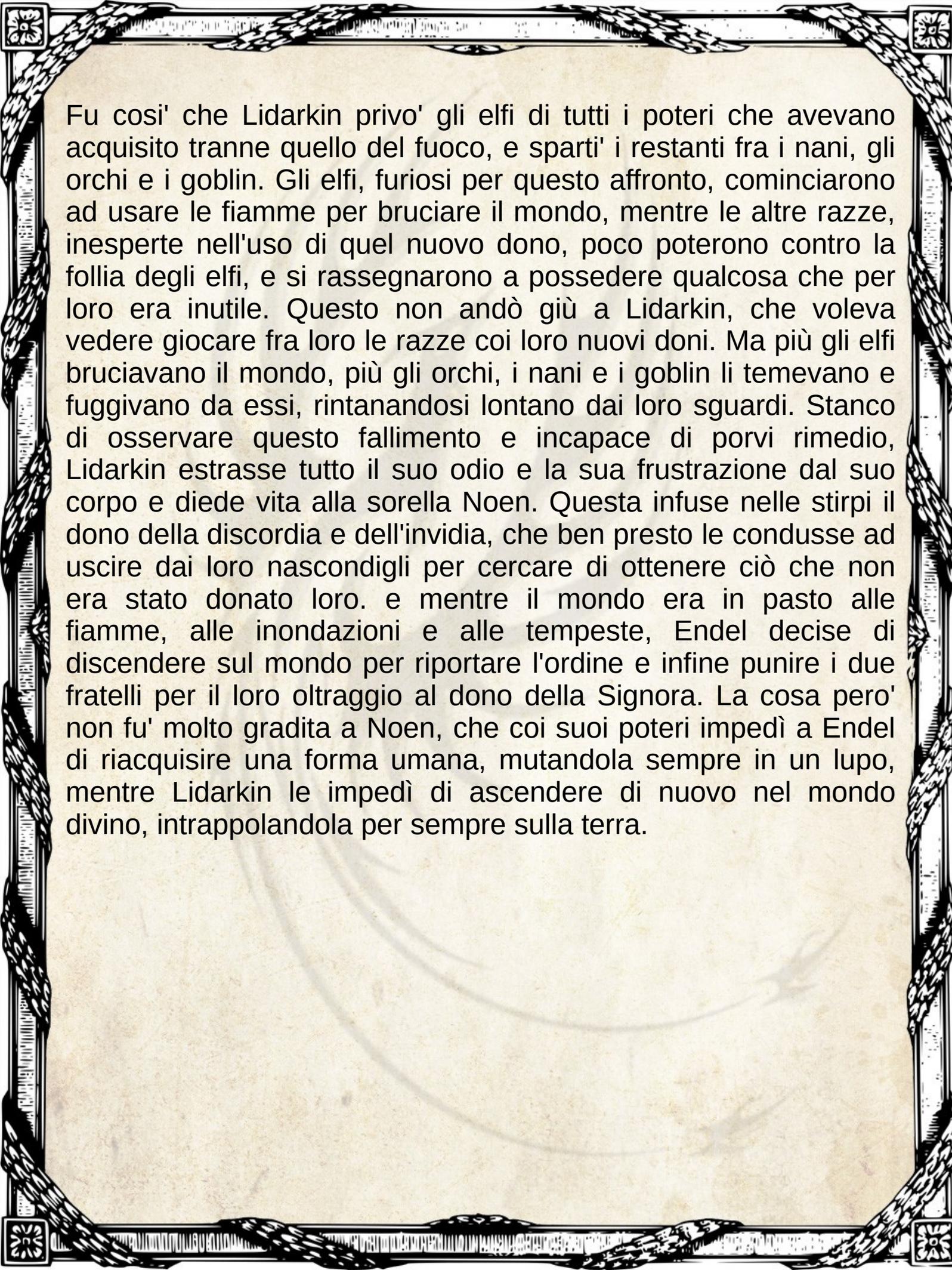
Tandel, logorata dagli eventi nefasti e dai doni a vista sua negativi con i quali gli altri Dei avevano ormai riempito il Mondo, avvolse le mani intorno al volto e, chinata la testa, scoppio' in un pianto senza fine. Dopo anni di pianto, una calda mano le si poso' sulla spalla. A quel tocco, Tandel smise di piangere, e alzata la testa, si rese conto che il suo pianto aveva dato vita ad un novo Dio, Rakkimeld. A lui, Tandel affido' il compito di portare speranza e conforto nel Mondo, affinché nessuno soffrisse mai più come lei aveva fatto.

ERA DEL FUOCO

Molti eoni erano trascorsi da quando gli Dei avevano preso dimora al di fuori del Mondo ed avevano placato la follia delle tribù e la pace era divenuta una verità innegabile per tutte le razze. Ciò nonostante, il continuo muoversi alla ricerca di conoscenza e stimoli da parte di ogni creatura, ormai divenuta intelligente e ambiziosa, porto' presto a nuovi tumulti.

Tutte le razze ormai, col passare del tempo, erano venute a conoscenza dei pilastri elementali che sorreggevano il loro mondo, e del fatto che questi fossero indicibile fonte di potere per chiunque fosse potuto entrare in possesso di quelle forze. Parti' cosi' una corsa alla ricerca di un modo per raggiungere i pilastri e il loro potere, una corsa che vide vincitrice la stirpe elfica. Questi infatti furono i primi a trovare un modo per accedere al pilastro del fuoco e ne sigillarono il potere ad esclusivo uso personale, privando le altre razze dei suoi benefici. Gli elfi crearono a poco a poco vari portali che li avrebbero condotti a tutti gli altri pilastri, e in breve tempo divennero capaci di governare a proprio piacere tutti gli elementi, divenendone gli effettivi signori.

Rakus e Therid, che nel frattempo si erano innamorati ed avevano generato un figlio, Lidarkin, decisero insieme agli altri Dei di investirlo con un incarico, obbligo che ogni Dio aveva nei confronti del Mondo e che per lui, ancora, non era stato trovato. Venne proposto di rendere Lidarkin amministratore degli elementi tutti, e di elargirli alle stirpi in modo che queste non potessero abusarne o appropriarsene come gli alfi stavano facendo. Lidarkin in principio provo' a sottrarre i poteri che gli elfi avevano ottenuto, ma si accorse ben presto che era più divertente vederli giocare e distruggere le cose piuttosto che reprimerli e vederli insofferenti e delusi.



Fu così che Lidarkin privò gli elfi di tutti i poteri che avevano acquisito tranne quello del fuoco, e spartì i restanti fra i nani, gli orchi e i goblin. Gli elfi, furiosi per questo affronto, cominciarono ad usare le fiamme per bruciare il mondo, mentre le altre razze, inesperte nell'uso di quel nuovo dono, poco poterono contro la follia degli elfi, e si rassegnarono a possedere qualcosa che per loro era inutile. Questo non andò giù a Lidarkin, che voleva vedere giocare fra loro le razze coi loro nuovi doni. Ma più gli elfi bruciavano il mondo, più gli orchi, i nani e i goblin li temevano e fuggivano da essi, rintanandosi lontano dai loro sguardi. Stanco di osservare questo fallimento e incapace di porvi rimedio, Lidarkin estrasse tutto il suo odio e la sua frustrazione dal suo corpo e diede vita alla sorella Noen. Questa infuse nelle stirpi il dono della discordia e dell'invidia, che ben presto le condusse ad uscire dai loro nascondigli per cercare di ottenere ciò che non era stato donato loro. e mentre il mondo era in pasto alle fiamme, alle inondazioni e alle tempeste, Endel decise di discendere sul mondo per riportare l'ordine e infine punire i due fratelli per il loro oltraggio al dono della Signora. La cosa però non fu molto gradita a Noen, che coi suoi poteri impedì a Endel di riacquisire una forma umana, mutandola sempre in un lupo, mentre Lidarkin le impedì di ascendere di nuovo nel mondo divino, intrappolandola per sempre sulla terra.

ERA DEL DISORDINE

Il mondo era ormai sprofondato nel caos: ovunque si aprivano portali che conducevano ai pilastri elementali, e in alcuni casi su altri mondi al di fuori dei domini creati dalla Signora. Fecero la loro comparsa nel mondo varie razze di altri piani, come demoni, diavoli, angeli e perfino conglomerati di energia elementale stessa, chiamati elementali. Compiaciuto di ciò che aveva creato, ma non ancora soddisfatto, Lidarkin concesse un altro grande potere a tutte le stirpi, il dono della magia. Col pretesto di questo dono, Noen propose a tutte le razze di cacciare e distruggere le tre razze superiori che non erano state toccate dal dono di Rakus, vedendole così decimate nel giro di pochi secoli.

Dopo meno di due secoli, poco era rimasto della creazione originaria fatta dalla Signora: tutto era divenuto irriconoscibile, tutto era stato devastato. Perfino le tavole delle leggi divine, poste al centro del creato, erano state distrutte dalle razze che, ottenuti questi nuovi poteri, ormai pensavano di poter sfuggire al controllo degli Dei e regnare su quel mondo con le proprie forze.

Gli Dei primigeni, ormai stanchi di tentare di riparare i danni provocati dalle loro creazioni, decisero di porre un rimedio drastico a quella situazione, scendendo personalmente sul Mondo e massacrando e soggiogando con la forza tutte quelle creature, ormai esaltate dal senso di potere che avevano ottenuto.

ERA DELLA SFERIZZAZIONE

Ora che alle razze era stato ricordato dai loro creatori qual'era il loro posto su questo mondo, Ormir, con l'aiuto degli altri dei primigeni, tolse il potere elementale a tutti coloro che lo avevano ricevuto, e con l'aiuto di Endel, che ormai era confinata sulla terra, ripristinò l'equilibrio perduto. Fatto questo, Ormir decise di rimodellare il mondo creato dalla Signora, che fino ad allora era stato un'immensa distesa che si perdeva all'orizzonte. Ripiegò i confini della terra su se stessi e ne fece una sfera, in modo tale da fornire a chiunque ne avesse avuto bisogno una via di fuga. Poi decise di porre un limite alla magia che Lidarkin aveva donato alle stirpi. Non potendo sottrarre i doni di un altro Dio, decise di regolamentarlo, dividendo la magia stessa in sfere di conoscenza e separandole per tipo. Infine, visto l'insuccesso riscosso da lui e gli altri suoi pari nel tentativo di governare il Mondo, decise di creare altre quattro sfere su cui le rispettive divinità avrebbero regnato, in modo da conferire a ciascuna di esse la possibilità di dominare a seconda della propria indole senza entrare in conflitto con l'operato degli altri dei.

Vennero così create la sfera della legge, su cui presero dimora Hator e Therid, e la sfera del bene, su cui sedettero Tandel e Rakkimeld. Per bilanciare il loro potere, Ormir generò come controparti la sfera del caos, su cui vennero posti Lidarkin e Oldum, e la sfera del male, su cui si insediarono Rakus e Noen. Per quanto riguarda Ormir e Belessa, questi decisero di seguire Endel e prendere dimora nel Mondo, così da poter bilanciare le altre sfere e rendendo a tutti gli effetti la terra su cui poggiarono i piedi la sfera della neutralità.

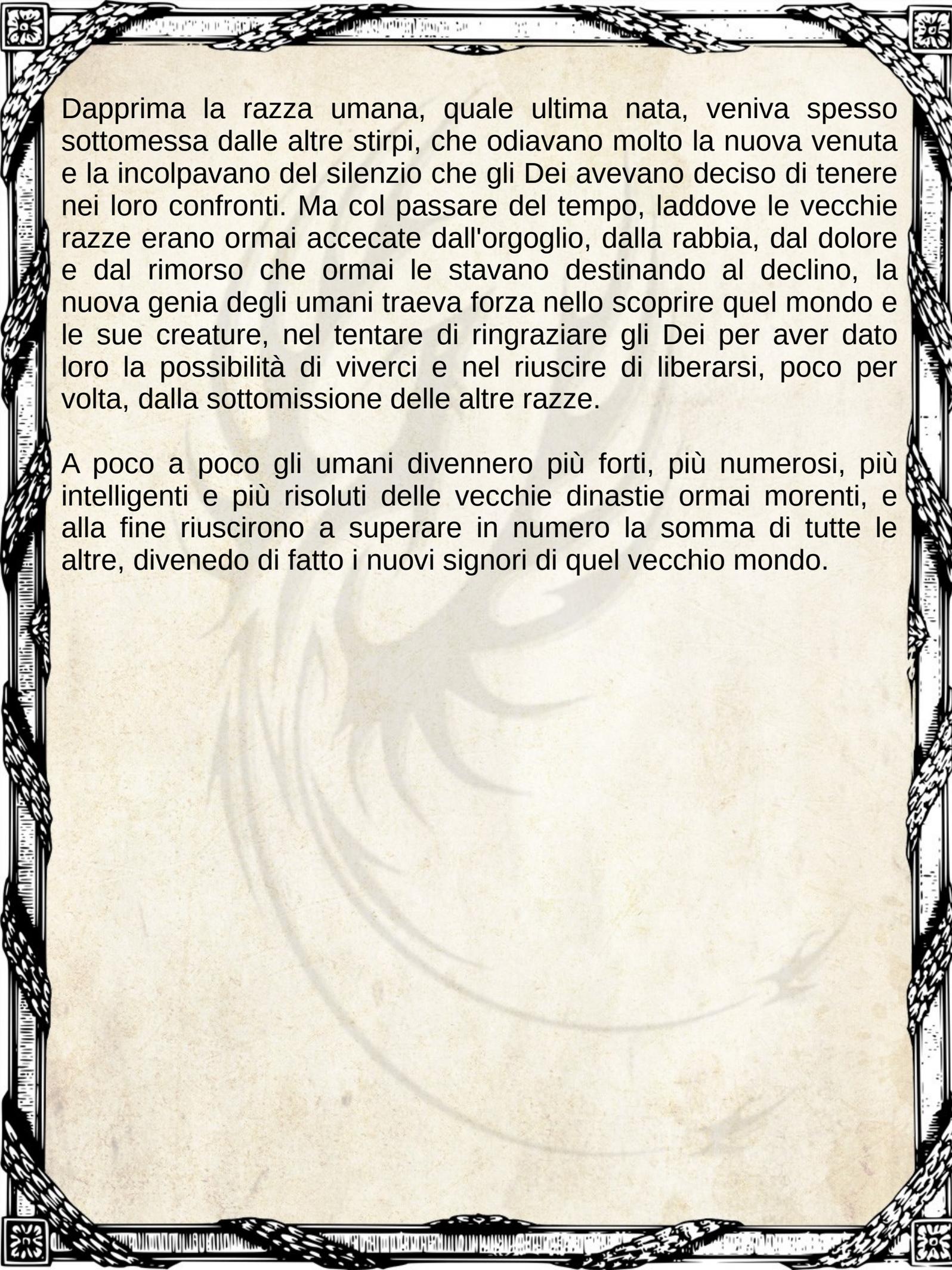
ERA DELLA GENESI

Ma tutto questo ancora non bastava a riportare un' ordine definitivo, in quanto le vecchie razze ormai decimate non vedevano più di buon occhio le loro divinità che, da parte loro , temevano nell'insorgere di un nuovo conflitto ancora peggiore di quello appena superato.

Come ultima decisione comune presa da tutti gli Dei, venne deciso di creare un' ultima razza, nella quale avrebbero infuso tutti i doni e difetti raccolti nelle altre stirpi, così da poter dimostrare al mondo quanto gli Dei avessero potuto concedere, sia nel bene che nel male. Il mondo vide così nascere l'ultima razza che gli dei avrebbero creato, quella umana.

Concluso questo compito, gli Dei tutti giurarono solennemente che mai più avrebbero interferito con lo scorrere del mondo, al di fuori dei compiti che la Signora aveva loro affidato, in modo tale da preservare in eterno l'equilibrio così raggiunto. Questo venne chiamato dagli dei stessi il " Patto del Silenzio".

Per quanto il compito della nuova razza sarebbe dovuto essere quello di fungere da monito alle megalomanie delle stirpi antiche, le cose si svilupparono diversamente rispetto ai piani degli Dei che, ormai legati dal Patto del Silenzio, non potendo più interferire direttamente con lo scorrere degli eventi, furono costretti a guardare in disparte l'ultimo grande cambiamento che la loro creazione avrebbe apportato al Mondo.



Dapprima la razza umana, quale ultima nata, veniva spesso sottomessa dalle altre stirpi, che odiavano molto la nuova venuta e la incolpavano del silenzio che gli Dei avevano deciso di tenere nei loro confronti. Ma col passare del tempo, laddove le vecchie razze erano ormai accecate dall'orgoglio, dalla rabbia, dal dolore e dal rimorso che ormai le stavano destinando al declino, la nuova genia degli umani traeva forza nello scoprire quel mondo e le sue creature, nel tentare di ringraziare gli Dei per aver dato loro la possibilità di viverci e nel riuscire di liberarsi, poco per volta, dalla sottomissione delle altre razze.

A poco a poco gli umani divennero più forti, più numerosi, più intelligenti e più risoluti delle vecchie dinastie ormai morenti, e alla fine riuscirono a superare in numero la somma di tutte le altre, divenendo di fatto i nuovi signori di quel vecchio mondo.

ERA DELLA SECONDA GENESI

Ormai resesi conto del declino che le attendeva, le vecchie stirpi si rassegnarono all'estinzione. Ma a dispetto di quello che perfino gli Dei si erano immaginati, la razza umana decise di non annichilire le altre razze, bensì le aiutò a risollevarsi dalla polvere in cui erano cadute. Molti credono ancora che ciò accadesse grazie a Tandel e Rakkimel che, infranto il Patto del Silenzio, abbiano in qualche modo consigliato gli uomini affinché le loro azioni avessero potuto convergere in quella direzione. Comunque siano andate veramente le cose, rimase il fatto che gli umani reintegrarono nelle loro società le stirpi cadute, che a poco a poco si mescolarono fra loro originando altre razze che popolano il mondo odierno. Ne sono un esempio gli gnomi, le mezze razze e gli umanoidi bestiali. Non tutti però decisero di mescolarsi con la nuova razza, e questo concesse al mondo di mantenere vari clan o casate delle razze antiche che tutt'oggi vivono e perdurano grazie a quella scelta.

Notata l'armonia che a questo punto il Mondo era giunto, e viste le incessanti e sincere preghiere che tutte le stirpi avevano continuato a muovere nei loro confronti, gli Dei si riunirono e decisero che avrebbero parlato di nuovo alle razze, senza però rompere il Patto. Avrebbero interagito con esso solo tramite dei vicari, dei sacerdoti e dei monaci che sarebbero stati il loro strumento sulla terra e ai quali avrebbero concesso parte dei loro poteri divini: i chierici.

ERA DEL DOMINIO

Sebbene ormai sia stato raggiunto un equilibrio fra le varie razze e ne siano nate svariate altre, la razza che fra tutte ha continuato a proliferare e a conquistare nuove terre è senza dubbio quella umana. L'era in cui adesso ci troviamo viene detta non a caso Era del Dominio, poichè quasi la totalità delle terre appartiene ai domini umani.

Ad oggi, i governatorati, i principati, i reami, le repubbliche e le nazioni umane a stento possono essere contate, così come è impossibile tenere conto di tutti gli insediamenti di piccole dimensioni che questa razza ha disseminato per tutto il globo. Persistono sempre terre e domini appartenenti alle altre razze, ma sono talmente esigue che possono essere contate con le dita delle mani di un solo uomo.

Capita sempre più spesso infatti che sempre più tribù o clan di razze antiche decidano di fondersi ed insediarsi nelle città e nelle comunità umane, o che addirittura piccoli insediamenti vengano a poco a poco inglobati nei confini sempre in espansione dei domini della nuova stirpe.

LE DIVINITA'

Legali

Hator dio della guerra

Therid dio della forgia

Buone

Tandel dea del sole

Rakkimeld dio della speranza

Neutrali

Endel dea della natura

Belessa dea della morte

Ormyr dio della conoscenza

Malvagie

Rakus dio del sangue

Noen dea della discordia

Caotiche

Oldum dio del canto

Lidarkin il dio della distruzione

BELESSA

Belessa è la divinità della morte. Suo è il compito di porre fine all'esistenza di tutte le creature. Belessa è un'emanazione di Hator, creata dal suo dolore e fuoriuscita dal suo corpo attraverso la ferita che si era auto inflitto. Sebbene siano pochi i sacerdoti che portano avanti il suo credo, molte persone fanno affidamento a lei, chi per chiedere clemenza e prorogare la propria vita per un altro po' di tempo, chi più semplicemente per lasciare questo mondo senza soffrire troppo.

C'è però chi, d'altro canto, invoca i suoi servigi affinché si prenda la vita di un rivale o di una persona odiata facendola soffrire fino agli ultimi respiri. Sebbene Belessa sia una divinità che ha imposto i suoi doni al mondo e che come le altre elargisce i propri poteri divini ai suoi sacerdoti, il suo culto non ha nessun codice o dogma da seguire né da onorare.

Sta ai sacerdoti decidere come usare i doni della Dea della morte: se preservare una vita in pericolo e lenire le sue pene, oppure se concedergli la grazia e farle lasciare questo mondo. In fondo è proprio questa la morte, né bella né brutta, né cattiva né buona, né giusta né sbagliata.

La morte è solo morte, e l'unica verità è che prima o poi giunge per chiunque.

Belessa dimora assieme Ormyr e Endel nel Mondo. Pare che questa vicinanza alle creature le sia necessaria per adempiere ai suoi doveri. Pare che lei sia sempre presente ogniqualvolta qualcuno lasci questo mondo, e si dice che per non farsi mai vedere, indossi un pesante mantello donatole da Therid, creato intessendo i fili della nebbia alle trame della notte e cucito coi raggi del sole. Pare che nemmeno il più potente dei maghi sia in grado di scorgere la presenza della Dea e del manto: solo coloro che stanno per esalare l'ultimo respiro ricevono la facoltà di vederla in volto, quasi come fosse un dono che la Dea voglia concedere ai morenti prima della loro dipartita.

Sebbene venga rappresentata unicamente come una donna completamente avvolta da un manto i cui colori cangiano dal nero, al verde al rosso, a Belessa non è mai stato attribuito un aspetto vero e proprio, e in ogni sua raffigurazione le uniche porzioni del copro che fuoriescono dal manto sono solo le mani e la parte inferiore del mento, mentre il resto del volto rimane avvolto nell'ombra di un cappuccio. Questo perché, chi la incontra, difficilmente sarà mai in grado di poter riferire al mondo il suo aspetto.

Simboli: una clessidra vuota, un teschio o un grosso corvo

Allineamento: neutrale

ENDEL

Endel è la divinità primigena della natura. Il suo compito è quello di preservare la vita nel mondo e per farlo è disposta a ricorrere ad ogni mezzo necessario. Presta volentieri ascolto a coloro che hanno un profondo legame con la natura e tendono a preservarla. Fra i suoi fedeli sono presenti folte schiere di druidi, e mutaforma, anche se non mancano ovviamente umani, elfi e goblin. Il suo unico dettame è quello di preservare la vita, nel bene o nel male. Cio' non toglie ovviamente il concetto di fondo della natura stessa, che impone di mangiare o essere mangiato. Secondo Endel infatti, a differenza della sorella Tandel, la vita, sia propria che altrui, è sì un bene da custodire gelosamente e da difendere fino allo stremo, ma ciò non toglie che la propria esistenza debba essere sopravvalutata rispetto a quella degli altri e pertanto, qualora la situazione lo richieda strettamente, Endel tollera di buon grado l'abbandono del prossimo in caso di pericolo nel tentativo di sopravvivere.

Endel vive nel Mondo stesso, e nonostante sia stata costretta a prendervi dimora contro la sua volontà da Lidarkin e Noen, ha ormai accettato la sua nuova forma e la sua nuova casa e non dimostra più alcun interesse nel voler riacquistare la sua condizione originaria, in quanto ritiene che in questo modo, lei possa adempiere meglio ai suoi doveri rimanendo a contatto con ciò che deve proteggere.

Viene sempre rappresentata come una grande lupa, e a seconda delle situazioni, viene dipinta di colore bianco-argento nell'atto di proteggere dei cuccioli, o di colore nero-bruno nell'atto di divorare un animale.

Simboli: La testa di un lupo o una roga dallo stelo adornato da vistose spine.

Allineamento: Neutrale

HATOR

Hator è la divinità primigena del confronto e dell'apprendimento dato dall'esperienza. Suo è il compito di far evolvere le creature del mondo affinché si adattino ai continui cambiamenti.

Cio' fa di Hator il dio del confronto fra individui, e questo concetto lo ha reso di rimando il dio della guerra. Sebbene il concetto renda in maniera molto negativa e distruttiva le idee del suo operato, Hator non vede, ne tantomeno concepisce il concetto di guerra come fine di distruzione, ma come stimolo di confronto atto a migliorare se stessi.

Per lui infatti il concetto di guerra non si limita al mero spargimento di sangue e al furore cieco del campo di battaglia: esistono battaglie che molto spesso non possono essere viste se non da coloro che le affrontano dentro i propri cuori e le proprie menti, ed Hator ne è la prova tangibile. Dopo aver tentato di uccidersi per essersi incolpato dei conflitti nati fra le tribu' ed aver poi creato le leggi divine, Hator si è guadagnato anche il dovere di proteggere la legge in tutte le sue forme. Fra i suoi fedeli vi sono cavalieri e paladini devoti al bene e alla giustizia, così come sono anche pretesi guerrieri e combattenti di ogni risma. Molto spesso la gente si vota a lui per superare le proprie paure o i propri limiti.

Sebbene le leggi che impose alle razze antiche non valgano più per l'ordine attuale del mondo, queste vengono comunque riportate tutt'oggi nei codici e nelle preghiere che i suoi fedeli studiano ed onorano col massimo zelo ed impegno.

Nessuno può dirsi veramente fedele di Hator se non è in grado di rispettare le sue leggi.

Di seguito sono riportate le leggi che il dio della guerra stabilì per riportare l'ordine nel mondo :

- *Rispetta sempre l'autorità legittima e le sue leggi*
- *Cancella il disordine e porta la legge laddove questa manca o è fallace*
- *Ogni atto malvagio deve essere evitato e punito*
- *Combatti sempre il male con ogni mezzo lecito a tua disposizione*
- *Bisogna agire sempre con onore e rispettare il prossimo, sia che questo sia un amico che un nemico*
- *Non mentire nè imbrogliare mai il tuo prossimo*
- *Sostieni sempre chi invoca il tuo aiuto, a patto che ciò che ti viene chiesto non abbia fini malvagi o che sia volto a minare l'ordine naturale delle cose.*
- *In battaglia concedi sempre la resa a chiunque, a patto che le azioni del tuo avversario non siano troppo gravi per non essere redente*

Hator viene rappresentato quasi sempre come un maestoso cavaliere in armatura dorata che brandisce un grande spadone e un pesante scudo su cui sono incise le sue leggi, mentre molto raramente lo si vede riprodotto come un vecchio con un mano una bilancia sui cui piatti sono poste le raffigurazioni delle tavole delle sue leggi.

Simboli: uno scudo con su incise le sue leggi o una bilancia d'oro (o di altro metallo puro come platino o argento).

Allineamento: legale

LIDARKIN

Lidarkin è la divinità del caos e della distruzione. Nato dall'unione di Therid e Rakus, Lidarkin è l'unico dio a essere stato generato tramite la diretta procreazione fra altri due dei. Egli non ha ereditato nulla del potere dei suoi progenitori, anzi, ne ha distorto le essenze e ne ha manipolato la funzione a suo piacimento. Lidarkin è l'unico dio a cui non è stato affidato nessun compito: tutto ciò che fa, lo fa puramente per se stesso e per il suo puerile divertimento. Il compito dei suoi fedeli e dei suoi sacerdoti è quello di portare scompiglio fra i popoli e dissacrare ogni cosa: "Se ti va di fare qualcosa, falla", questo è il credo del culto di Lidarkin. Lo spirito libero e ribelle del dio lo porta spesso ad odiare ed entrare in contrasto con le cose troppo legate all'ordine, alla disciplina e al buonsenso. Questo lo rende facile preda delle ire di Hator, che da parte sua vede con estremo disprezzo l'atteggiamento folle e irriverente del giovane dio. Più che di fedeli, fra le persone che si presentano alla sua chiesa si può parlare di fanatici: sadici mercenari che combattono solo per il gusto di compiere razzie, disperati traditi dalle altre fedi che tentano di corromperne i culti e i templi da cui sono stati abbandonati, invasati di ogni sorta che traggono gaudio dal disprezzo e dal malessere altrui. Lidarkin risiede nella sfera di influenza del caos, e pare che Ormyr abbia creato apposta per lui quel luogo in modo che il giovane dio potesse continuare a creare e difare tutto ciò che più lo aggradasse, così da evitare di farlo annoiare e correre il rischio di vederlo ridiscendere sulla terra a creare scompiglio. Viene rappresentato come un ragazzo nell'atto di rubare o di spezzare qualche oggetto, o più comunemente come un turbine in cui fuoco, saette, acqua e detriti si mescolano e si confondono.

Simboli: Una spirale multipla concentrica a sensi invertiti, una saetta che spezza una torre, una maschera divisa fra due deformità asimmetriche.

Allineamento: caotico

NEON

Noen è la divinità della discordia e dell' invidia, ma anche della brama e del desiderio. Il compito che Lidarkin le ha affidato ,in quanto sua emanazione, è quello di imporre negli esseri viventi il costante malcontento di cio' che hanno affinché si misurino con il prossimo per ottenere cio' che desiderano e che non posseggono. Denaro, salute, bellezza, amore, gioia: ogni una di queste cose puo' essere invidiata e desiderata, scatenando molto spesso odio e asprezza nei confronti del prossimo. Compito dei sacerdoti del culto di Noen è proprio quello di accendere ed accrescere negli animi la fiamma della discordia, affinché questi vengano poi spinti alla ricerca di cio' che bramano.

Si dice che fra gli Dei, Noen sia la più bella, la più astuta e la più potente. Non perde occasione di mettersi in mostra con le altre divinita e ad usare ogni sua dote eccelsa per schernirle. Pare che il suo dono sia l'unico a funzionare anche sulle creazioni della Signiora,divinità comprese (in effetti è stata l'unica divinità a fare uso dei propri doni sulle altre), e questo la rende senza dubbio la più temibile fra esse. Ma i suoi punti forti sono anche i suoi punti deboli: il timore di perderli infatti, la rende una preda facile del terrore di fronte a Rakus, che a quanto pare già una volta ha imposto una forma minore del proprio dono sulla dea della discordia segnandone il viso, anche se per poco tempo, con vistose rughe. Da allora Noen si è sempre guardata bene dallo sfidare il suo temibile potere, e sotto la minaccia costante della sua presenza sulla sfera di influenza del male, sul quale risiedono entrambe, Noen viene repressa costantemente per evitare che ebusi di nuovo dei suoi poteri sulle altre divinità.

Viene sempre rappresentata come una donna formosa e stupenda vestita in abiti procaci e succinti.

Simboli: un triskellion o un labirinto infinito, una borsa traboccante di cibo o denaro, una corona tempestata di gemme.

Allineamento: malvagio

OLDUM

Oldum è la divinità della parola, dei ricordi e del canto, e risiede nella sfera di dominio del caos. Nato dalla voce di Ormyr, Oldum ha ricevuto il compito di concedere il dono della parola al mondo, affinché i ricordi di ciascuno potessero essere raccontati e conservati nei cuori e nelle menti del prossimo. Fra i suoi fedeli spiccano uomini di potere, oratori, bardi, menestrelli e cantastorie. Il suo culto impone molto spesso di intraprendere frequenti pellegrinaggi (o più consonamente, vagabondaggi), al fine di reperire e raccontare storie, fatti e vicende attuali e passate. Non di rado si incontrano persone ai margini delle vie più affollate delle città che, per pochi spiccioli, richiedono ai passanti di soffermarsi un attimo per raccontargli le inezie più disparate.

Probabilmente, a causa delle balbuzie sommesse e delle farneticazioni che Ormyr ripeteva fra sé e da cui Oldum prese forma, la natura e l'indole del Dio sono molto confusionarie. Pare che capiti di frequente che Oldum, nonostante conosca tutte le storie del Mondo, ne confonda gli elementi e le parole. Probabilmente il suo stesso dono viene influenzato da questa pecca, e ciò che accade al Dio, capita allo stesso modo a tutti coloro che ne sono stati benedetti: ne sono un esempio le famose parole che si fermano sulla punta della lingua o i vuoti di memoria che a volte si hanno quando a un tratto ci si dimentica il verso di una canzone o di una poesia che fino a poco prima si era in grado di recitare a memoria.

Viene spesso rappresentato come un menestrello intento a suonare un flauto o un liuto, oppure come teatrante o un attore nel mezzo di un monologo.

Simboli: Una piuma da cui gocciola dell'inchiostro, un liuto o un flauto, una catenella d'argento formata da tante altre sottilissime catene.

Allineamento: caotico

ORMYR

Ormyr è l'ultimo dio primigeno creato dalla Signora di Tutto. Il suo compito originale è quello di concedere la conoscenza alle creature del mondo. Dopo la sferizzazione del Mondo, Ormyr è divenuto anche il dio patrono della magia. A lui fanno riferimento incantatori di ogni sorta, dai saltimbanchi ai ciarlatani di strada, dagli stregoni ai potenti maghi delle corti dei re. Perfino gli studiosi che non si cimentano nelle arti magiche lo venerano, e fra i suoi fedeli a volte si trovano perfino spie o generali. Cio' non deve stupire, visto che il credo di Ormyr vede nell'acquisizione di nuove conoscenze la più grande fonte di potere del mondo.

Si racconta che a causa del processo di sferizzazione del Mondo, Ormyr abbia esaurito molte delle sue forze e che il suo fisico ne sia stato consumato, facendolo invecchiare di colpo. Dopo il ricollocamento degli Dei sulle varie sfere di influenza, Ormyr ha deciso di dimorare sul Mondo stesso per bilanciare gli equilibri fra le sfere di influenza divina da lui create, anche se gli altri Dei credono invero che il Vecchio abbia fatto questa scelta unicamente per poter controllare costantemente di persona gli sviluppi della sua decisione o addirittura per poter apprendere più cose possibili dalle scoperte fatte dalle nuove razze. Non è raro sentire storie di un vecchio dal passo stanco che girovaga fra le biblioteche delle varie città e che sparisce non appena qualcuno si attardi troppo ad osservarlo studiare, dandogli il tempo di accorgersi del fatto che probabilmente sia stato riconosciuto. Si dice che chi pronunci il suo nome in sua presenza guardandolo negli occhi abbia il diritto di porgli una domanda alla quale il Dio della conoscenza sia obbligato a rispondere.

Viene Sempre e solo rappresentato come un vecchio da barba e capelli grigi, lunghi e incolti che sorregge sotto braccio un ummane tomo e impugna nella mano destra una verga di legno sulla cui estremità superiore è incastonata una grossa sfera di diamante.

Simboli: una sfera o un anello.

Allineamento: neutrale.

RAKKIMELD

Rakkimeld è la divinità della speranza e del conforto. Nato dal pianto di Tandel, il suo compito è quello di riportare serenità nell'animo delle persone, dando loro la forza necessaria a superare i momenti difficili. Pare che Rakkimeld sia la più ben voluta fra tutte le divinità, e sebbene la sua chiesa non vanti una vera e propria moltitudine di sacerdoti, cio' non si puo' dire lo stesso di chi gli rivolge una preghiera, visto che, nel bene o nel male, chiunque prima o poi si vede costretto ad invocare il suo aiuto per placare il proprio animo nell'attesa che un' altra divinità conceda le sue grazie. I doveri dei sacerdoti sono gli stessi del Dio: loro è il compito di mantenere viva la scintilla che arde nei cuori della gente affinché continui a credere in un futuro migliore. Cio' ovviamente non rende lecito l'arrecare danno ad altri per preservare la felicità di chi si stà aiutando, visto che sarebbe come negare al prossimo il dono del Dio.

Rakkimeld vive nella sfera di influenza del bene assieme a Tandel, con cui governa il fluire del bene sull' intero mondo.

Viene Sempre rappresentato come un angelo dalle bianche ali circondato da un alone di luce accecante o come un albero dai rami secchi su cui cominciano a germogliare di nuovo dei fiori.

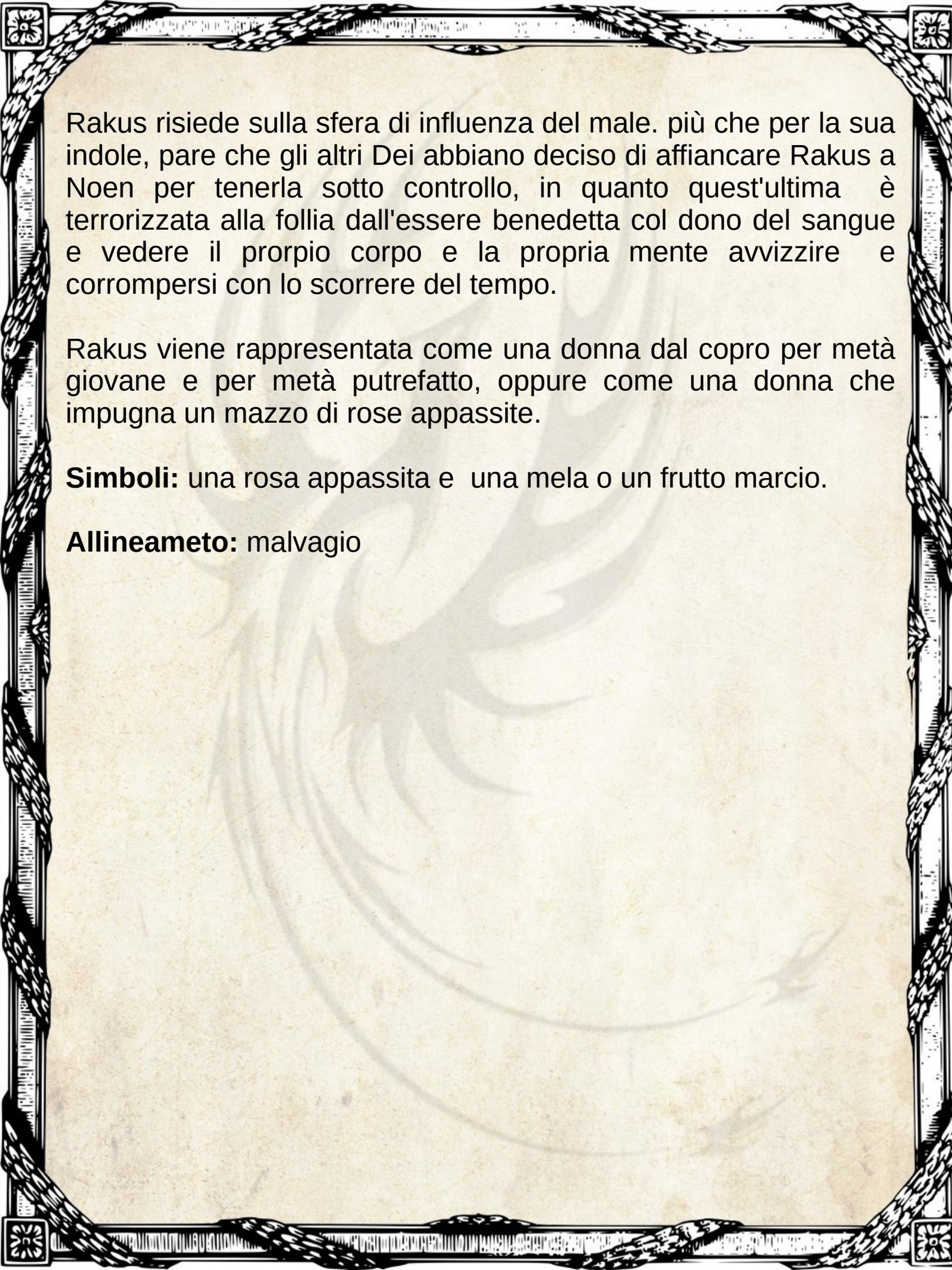
Simboli: Una stella intagliata da un unico diamante.

Allineamento: buono

RAKUS

Rakus è la divinità del sangue. Suo è il dominio della corruzione dato dallo scorrere del tempo, dall'imperversare delle intemperie e dal dilagare delle malattie. Creata da Endel e Belessa, il compito assegnato a Rakus fu quello di agevolare i compiti delle sue progenitrici affinché, nonostante il dono di Belessa, perfino le creature più forti e intelligenti, o anche quelle più codarde ma fin troppo attaccate alla propria esistenza, avessero trovato una fine. Il suo credo impone di portare la corruzione a tutto e a tutti, in particolar modo a coloro che godono di troppi agi e ritengono di essere intoccabili dalla mano di Belessa, ma anche a coloro che con la loro possanza fisica soverchiano le creature più deboli conducendole a una morte violenta. Questo non permette però ai suoi fedeli di far sgorgare dai corpi il sangue che dentro vi scorre, in quanto sarebbe un'offesa al dono che la dea ha fatto al Mondo. Vengono preferiti a questo fine i veleni e le droghe, l'impiccagione o il soffocamento e le lesioni causate dal fuoco, dagli acidi, dalla folgorazione e dal congelamento: quest'ultimo in particolare è il più apprezzato. I suoi fedeli spesso sono druidi, assassini e alchimisti corrotti.

Si racconta che il dono di Rakus abbia poca influenza sulle razze create dalla Signora (ne sono un esempio stesso gli animali che molto di rado muoiono per una malattia o per un avvelenamento, ma che sentono comunque lo scorrere del tempo), e pare che il suo dono non abbia sortito effetti su nessuna delle razze sovrane del cielo, della terra e dei mari. Pare infatti che non esista leviatano, drago o titano che abbia mai risentito degli effetti del dono di Rakus, e la leggenda vuole che, qualora qualcuno riesca ad imporre il dono della Dea su anche solo una di queste creature, Essa riserverà un maestoso dono come premio al suo novo campione.



Rakus risiede sulla sfera di influenza del male. più che per la sua indole, pare che gli altri Dei abbiano deciso di affiancare Rakus a Noen per tenerla sotto controllo, in quanto quest'ultima è terrorizzata alla follia dall'essere benedetta col dono del sangue e vedere il proprio corpo e la propria mente avvizzire e corrompersi con lo scorrere del tempo.

Rakus viene rappresentata come una donna dal copro per metà giovane e per metà putrefatto, oppure come una donna che impugna un mazzo di rose appassite.

Simboli: una rosa appassita e una mela o un frutto marcio.

Allineamento: malvagio

TANDEL

Tandel è la divinità primigena della luce, della bontà d'animo e della compassione. Suo è il compito di infondere negli animi delle creature del mondo il senso di pace e di dolore, per ricordare loro di non provocarne altro nei confronti del prossimo. I suoi dettami sono di proteggere la vita ad ogni costo, di onorare, rispettare e confortare il dolore altrui e di donare la felicità agli altri con ogni mezzo che si ha a disposizione. Spiccano fra i suoi fedeli soprattutto i guaritori, ma non mancano i cavalieri che votano la propria vita a difendere il bene degli altri e le persone che hanno a cuore la felicità dei loro cari. Presenti fra i suoi devoti vi sono anche coloro che fanno uso della sfera di magia della guarigione, in quanti si dice che sia stata Tandel stessa ad aggiungerla a quelle create da Ormir per dare la possibilità ai mortali di curarsi dopo il dono del sangue concesso loro da Rakus. La sua carità, la sua misericordia e il suo buon cuore la rendono spesso facile preda delle lacrime alla vista del dolore dei suoi fedeli. Si dice che se qualcuno con le sue disgrazie sia in grado di farla piangere così forte da far sì che le sue lacrime trabocchino dal mondo in cui vive sino a raggiungere il povero sventurato, questo vedrà risanarsi ogni ferita del suo animo e risplendere da lì in avanti il proprio destino fino alla fine dei suoi giorni, come pegno della grazia ricevuta dalla dea. Si dice Tandel vive nella sfera del bene assieme al figlio Rakkimeld.

Viene rappresentata a volte come un' elfa snella coperta da veli leggeri e spesso trasparenti mentre impugna un lungo bastone di avorio o di argento dalla cui cima fuoriesce un intenso bagliore, mentre altre viene dipinta come una donna dal corpo e dalla testa completamente coperti da un sudario bianco nell'atto di rovesciare copiose lacrime su un cuore che stringe fra le mani.

Simboli: un sole di argento o un cuore di rubino con sopra incastonate tre gocce d'argento.

Allineamento: Buono

Therid

Therid è la divinità primigena della creazione. Sebbene questo compito sia degno solo della Signora di Tutto, a lui è stato imposto il compito di mantenere integro ciò che nel mondo viene distrutto. Da qui si arriva al suo dogma intrinseco, che lo rende il signore della forgia. Fra i suoi fedeli spiccano artigiani, tecnofabbricanti e costruttori di ogni sorta, senza tralasciare anche gli alchimisti e tutti coloro che si cimentano in qualsiasi arte di creazione manuale. È molto apprezzato anche fra i goblin e gli gnomi. Suo è il dettame di riparare ogni cosa che sia stata rotta e di creare col metallo e col fuoco strumenti sempre più eccelsi degni del suo nome. Therid è un dio legato ai propri doveri e non tollera la superficialità né nelle proprie, né nelle altrui azioni: che sia un lavoro di forgiatura o che sia una lite, bisogna sempre dare il meglio di se stessi con coscienza e cognizione, per ottenere sempre il miglior risultato possibile.

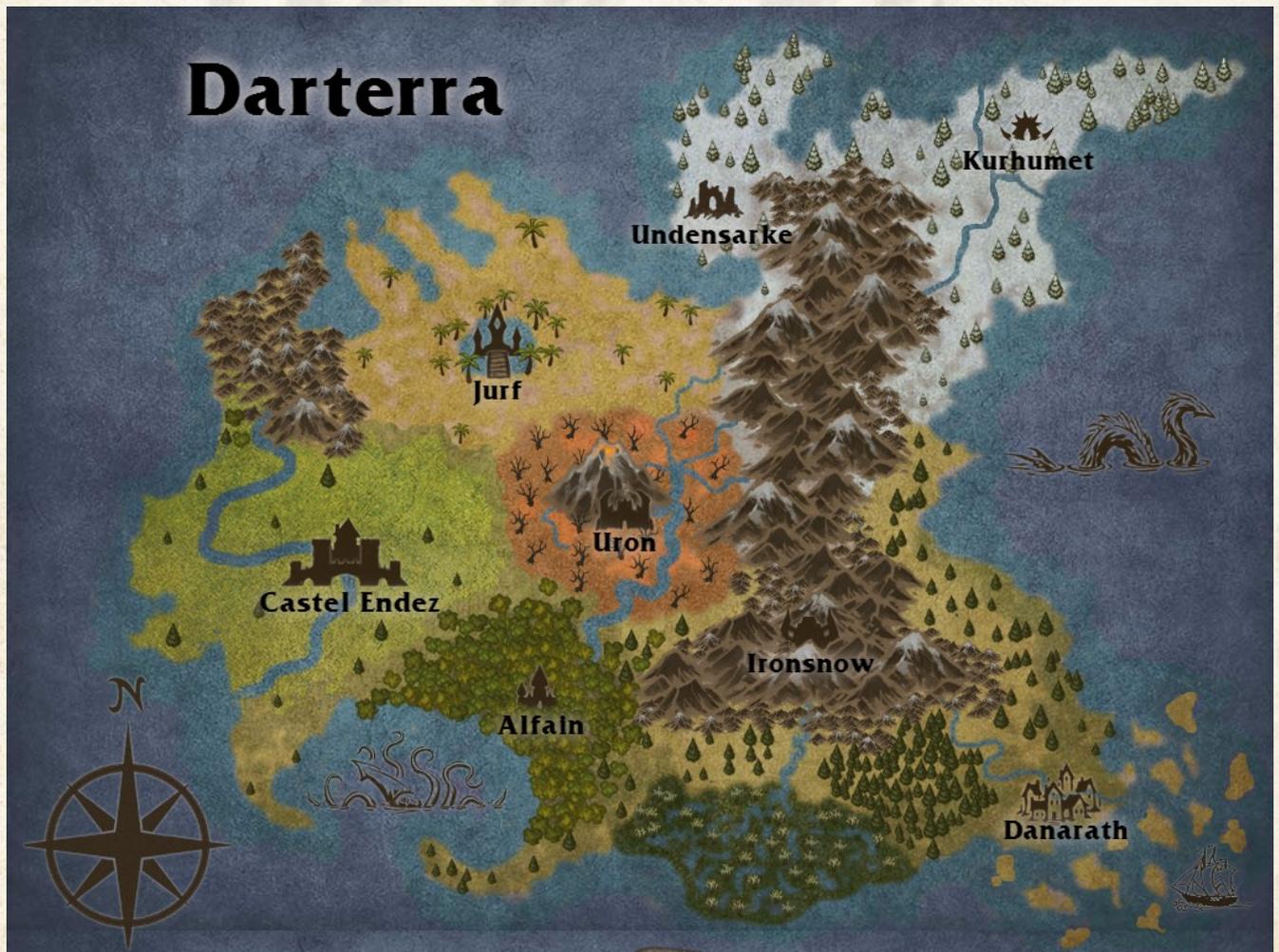
Vive nella sfera della legge assieme al fratello Hator, per cui incise i dettami sulle steli di metallo che poi vennero distrutte dopo i doni forniti da Lidarkin.

Viene sempre rappresentato come un nano nell'atto di riforgiare un disco o una sfera di metallo rotti, ma a volte capita anche di vederne alcune rappresentazioni che lo ritraggono come un nano assopito che con un occhio socchiuso bada che il focolare su cui siede dinnanzi non si spenga.

Simboli: Un disco di metallo con un evidente frattura riparato con un metallo di diversa natura, un maglio appoggiato su un'incudine o una fiamma.

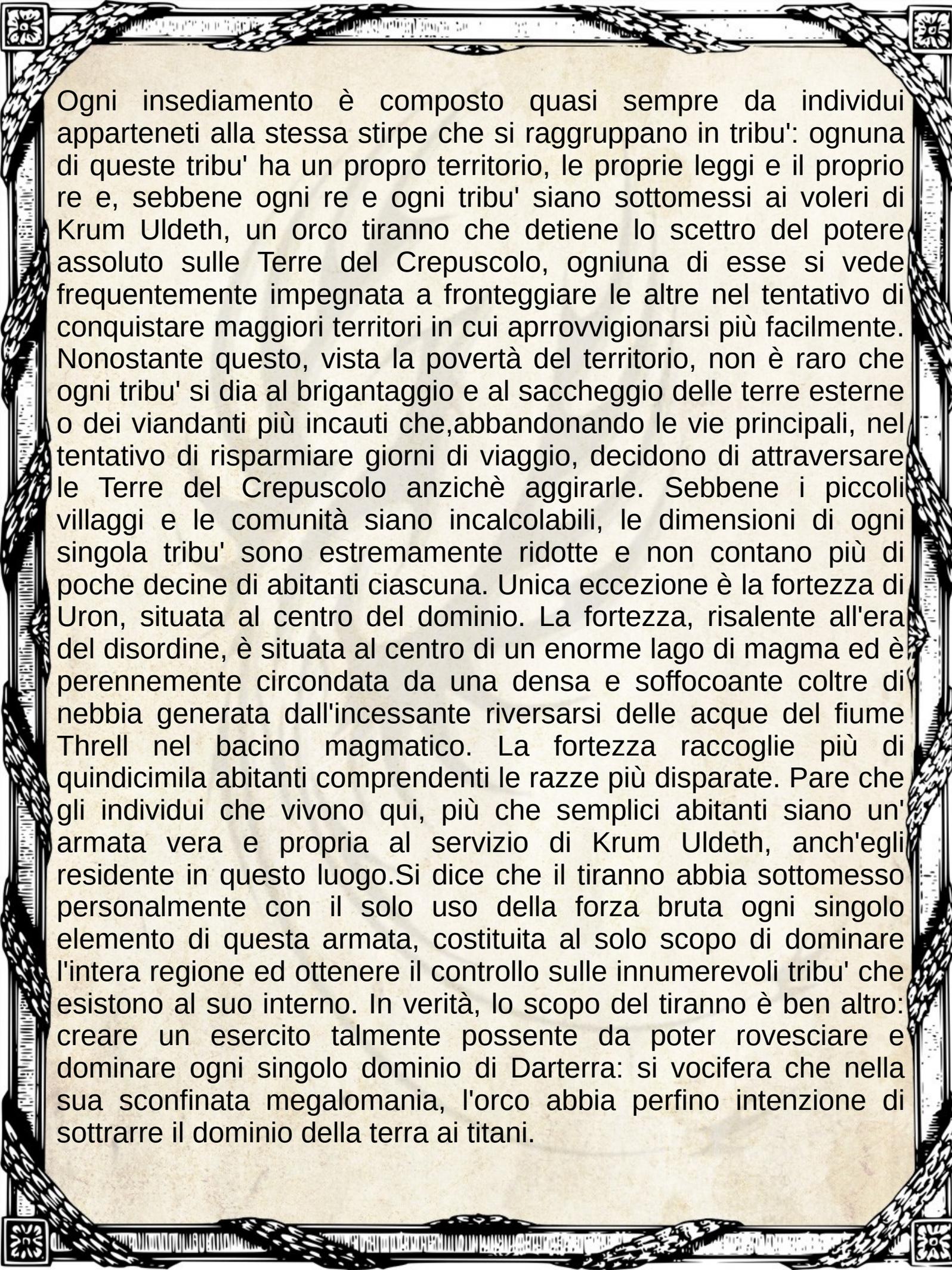
Allineamento: Legale

GEOGRAFIA DOMINI DI DARTERRA



TERRE DEL CREPUSCOLO

Le Terre del Crepuscolo sono ubicate nella parte centrale di Darterra. Situate nell'esatto centro del continente, le Terre del Crepuscolo sono un ambiente inospitale in cui è quasi impossibile vivere. Il terreno roccioso è solcato da fiumi di magma, spesso generati da vulcani di piccole o medie dimensioni disseminati su tutto il territorio. Altra caratteristica di queste terre sono le profonde gole e canyon costellati di grotte e caverne che si estendono come ragnatele per tutto il Dominio e che offrono dimora a goblin, orchi, coboldi e troll di ogni specie e tipo. L'acqua scarseggia in questi luoghi, e i pochi fiumi presenti vengono inquinati dalle ceneri e dalle scorie dei vulcani e dei torrenti di lava. Unica fonte di acqua potabile sono i laghi sotterranei di Undhul, un sistema di caverne più o meno ampie collegate fra loro disseminate per tutto il Dominio ad una profondità variabile fra i trecento e i settecento metri sotto il livello dei fiumi di fuoco. Queste grotte sono l'unico posto di tutto il dominio in cui riesce a sopravvivere un po' di flora, ma essendo le grotte prive di illuminazione solo muschi e muffe riescono ad attecchire con più vigore. La conformazione del terreno di questa landa desolata è una conseguenza del cataclisma scatenato dalla follia dell'era del disordine. Si dice che un tempo le tavole delle leggi di Hator fossero ubicate proprio in questi luoghi, ma dopo la loro distruzione l'intera zona venne come incenerita dall'ira del Dio, e da quel giorno nessuna pianta è mai più ricresciuta sull'intera regione. Questo Dominio conta innumerevoli insediamenti abitati principalmente, come detto in precedenza, da varie razze selvagge, ma non sono rari anche elementi appartenenti ad altre razze che, esiliati dalle loro terre, hanno trovato rifugio come rinnegati in questi luoghi.



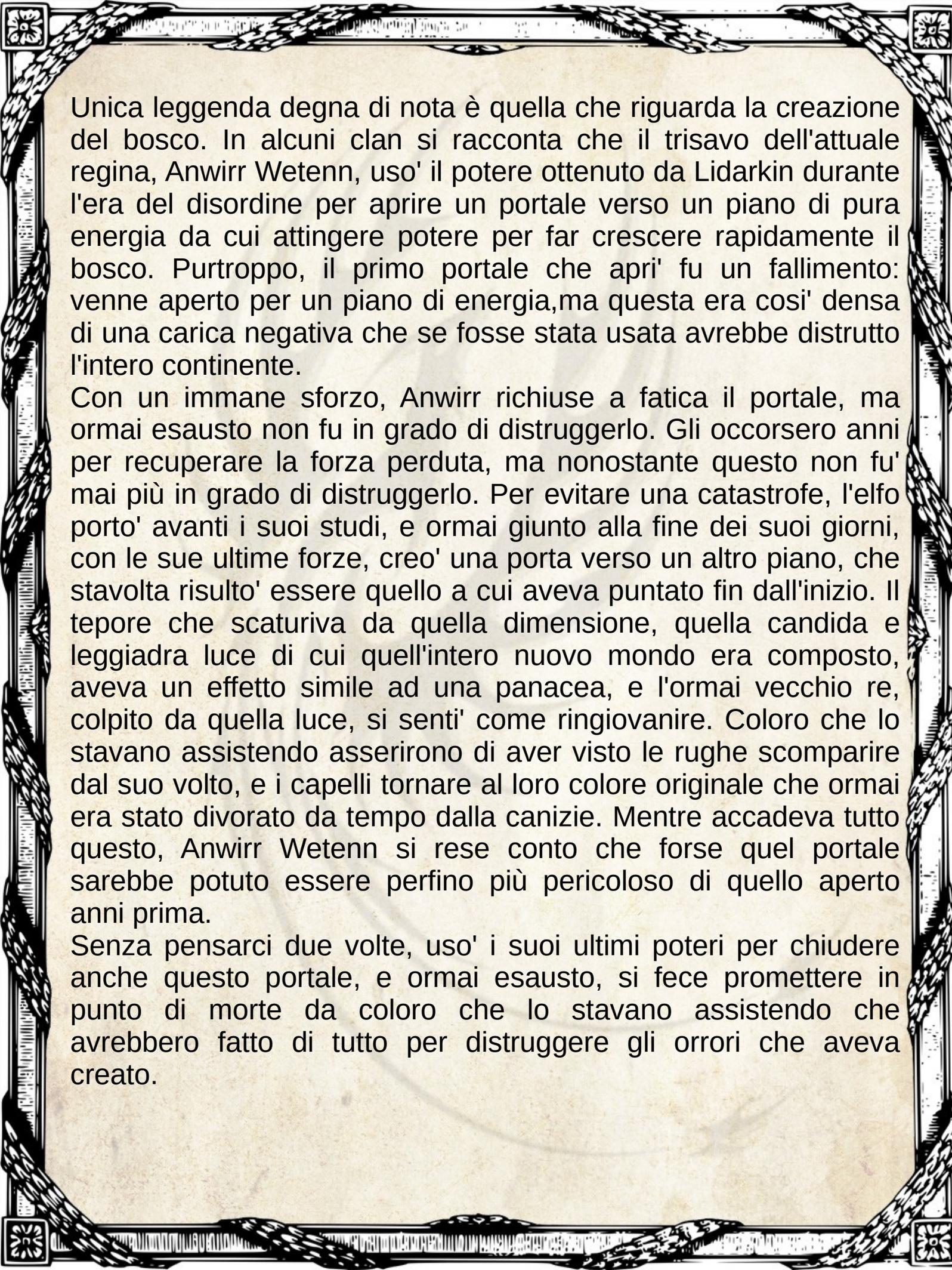
Ogni insediamento è composto quasi sempre da individui appartenenti alla stessa stirpe che si raggruppano in tribu': ognuna di queste tribu' ha un proprio territorio, le proprie leggi e il proprio re e, sebbene ogni re e ogni tribu' siano sottomessi ai voleri di Krum Uldeth, un orco tiranno che detiene lo scettro del potere assoluto sulle Terre del Crepuscolo, ogniuna di esse si vede frequentemente impegnata a fronteggiare le altre nel tentativo di conquistare maggiori territori in cui approvvigionarsi più facilmente. Nonostante questo, vista la povertà del territorio, non è raro che ogni tribu' si dia al brigantaggio e al saccheggio delle terre esterne o dei viandanti più incauti che, abbandonando le vie principali, nel tentativo di risparmiare giorni di viaggio, decidono di attraversare le Terre del Crepuscolo anziché aggirarle. Sebbene i piccoli villaggi e le comunità siano incalcolabili, le dimensioni di ogni singola tribu' sono estremamente ridotte e non contano più di poche decine di abitanti ciascuna. Unica eccezione è la fortezza di Uron, situata al centro del dominio. La fortezza, risalente all'era del disordine, è situata al centro di un enorme lago di magma ed è perennemente circondata da una densa e soffocante coltre di nebbia generata dall'incessante riversarsi delle acque del fiume Threll nel bacino magmatico. La fortezza raccoglie più di quindicimila abitanti comprendenti le razze più disparate. Pare che gli individui che vivono qui, più che semplici abitanti siano un'armata vera e propria al servizio di Krum Uldeth, anch'egli residente in questo luogo. Si dice che il tiranno abbia sottomesso personalmente con il solo uso della forza bruta ogni singolo elemento di questa armata, costituita al solo scopo di dominare l'intera regione ed ottenere il controllo sulle innumerevoli tribu' che esistono al suo interno. In verità, lo scopo del tiranno è ben altro: creare un esercito talmente possente da poter rovesciare e dominare ogni singolo dominio di Darterra: si vocifera che nella sua sconfinata megalomania, l'orco abbia perfino intenzione di sottrarre il dominio della terra ai titani.

LEGGENDE

Benchè la terra sia completamente sterile in queste lande, lo stesso non si puo' dire delle leggende e del folklore che vivono in esse: molte infatti sono le storie che vengono narrate sulle creature mitiche che vi abitano e sugli oggetti di fattura divina che gli Dei hanno perduto in questi luoghi durante l'era del disordine.

Una delle tante storie che si raccontano è quella di Kel' Meyian, un leviatano che pare abbia scelto come dimora le pozze sotterranee di Undhul. In molti dicono di averlo visto nuotare nelle pozze, ma troppo spesso si racconta di averlo avvistato in luoghi diversi, e altrettanto spesso le sue forme e le sue caratteristiche sono state descritte in modi così poco uniformi da far pensare che i leviatani siano più di uno. Cio' non toglie che molti, impauriti dalle leggende, decidano di presentarsi con qualche offerta di cibo alle pozze e di lasciarle su degli altari dedicati a questa creatura come a voler ripagare in qualche modo l'acqua che portano via ed evitare le ire della bestia.

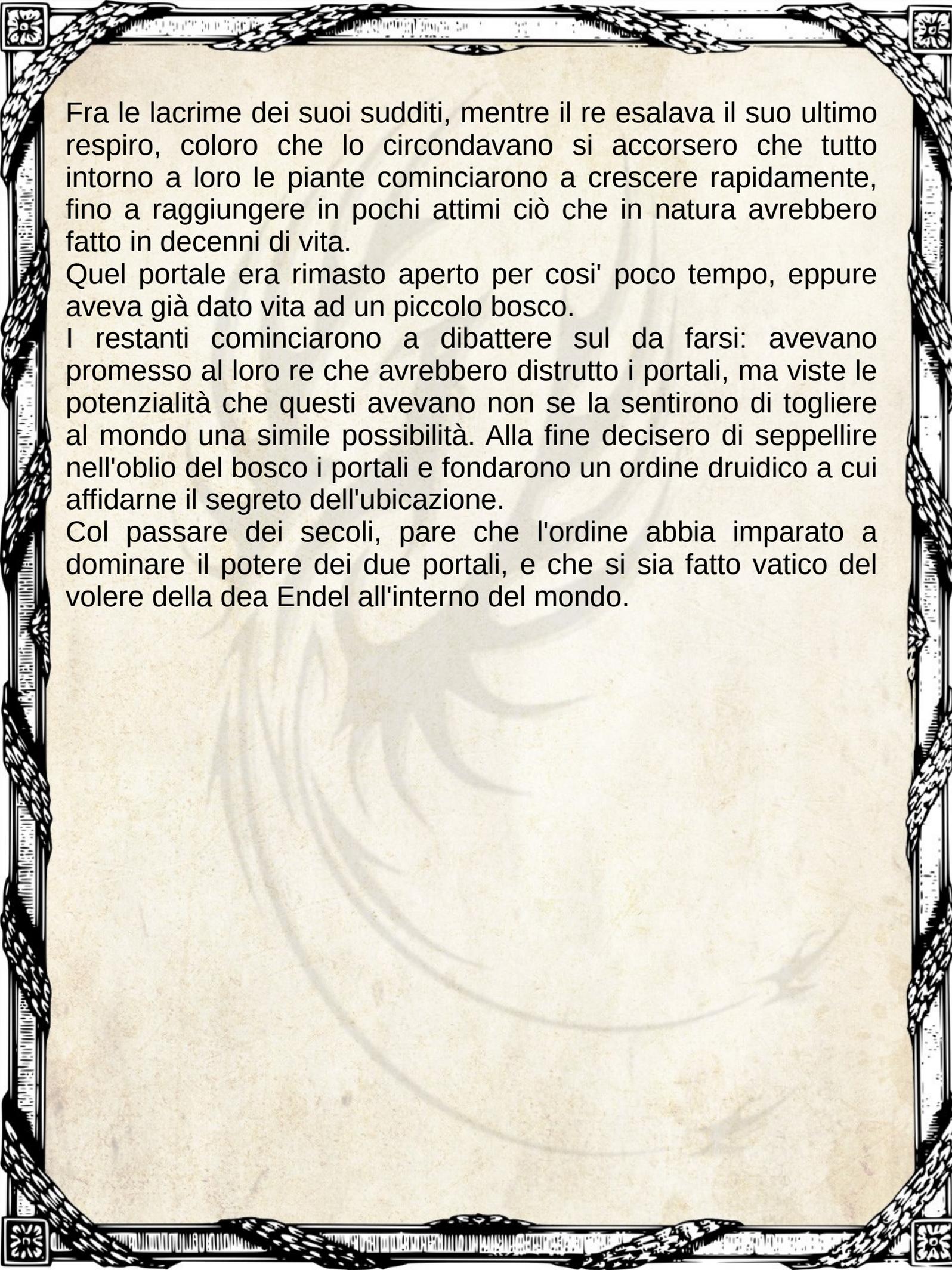
Un'altra leggenda interessante è quella dei semi eterni di Endel. Pare che Endel, nel tentativo di risanare queste terre dal disastro che le aveva afflitte, decise di recarsi nelle Terre del Crepuscolo per piantarvi delle sementi create apposta per attecchire in un ambiente così aspro. La leggenda racconta che mentre la Dea stava per accingersi a seminare le piante, molti stormi di uccelli delle più disparate specie la assalirono impedendole di procedere con la semina. Incapace di fermare le creature, Endel si dette alla fuga, ma nel farlo perse il sacchetto che conteneva i preziosi semi.



Unica leggenda degna di nota è quella che riguarda la creazione del bosco. In alcuni clan si racconta che il trisavo dell'attuale regina, Anwirr Wetenn, uso' il potere ottenuto da Lidarkin durante l'era del disordine per aprire un portale verso un piano di pura energia da cui attingere potere per far crescere rapidamente il bosco. Purtroppo, il primo portale che aprì fu un fallimento: venne aperto per un piano di energia, ma questa era così densa di una carica negativa che se fosse stata usata avrebbe distrutto l'intero continente.

Con un immane sforzo, Anwirr richiuse a fatica il portale, ma ormai esausto non fu in grado di distruggerlo. Gli occorsero anni per recuperare la forza perduta, ma nonostante questo non fu mai più in grado di distruggerlo. Per evitare una catastrofe, l'elfo portò avanti i suoi studi, e ormai giunto alla fine dei suoi giorni, con le sue ultime forze, creò una porta verso un altro piano, che stavolta risultò essere quello a cui aveva puntato fin dall'inizio. Il tepore che scaturiva da quella dimensione, quella candida e leggiadra luce di cui quell'intero nuovo mondo era composto, aveva un effetto simile ad una panacea, e l'ormai vecchio re, colpito da quella luce, si sentì come ringiovanire. Coloro che lo stavano assistendo asserirono di aver visto le rughe scomparire dal suo volto, e i capelli tornare al loro colore originale che ormai era stato divorato da tempo dalla canizie. Mentre accadeva tutto questo, Anwirr Wetenn si rese conto che forse quel portale sarebbe potuto essere perfino più pericoloso di quello aperto anni prima.

Senza pensarci due volte, uso' i suoi ultimi poteri per chiudere anche questo portale, e ormai esausto, si fece promettere in punto di morte da coloro che lo stavano assistendo che avrebbero fatto di tutto per distruggere gli orrori che aveva creato.

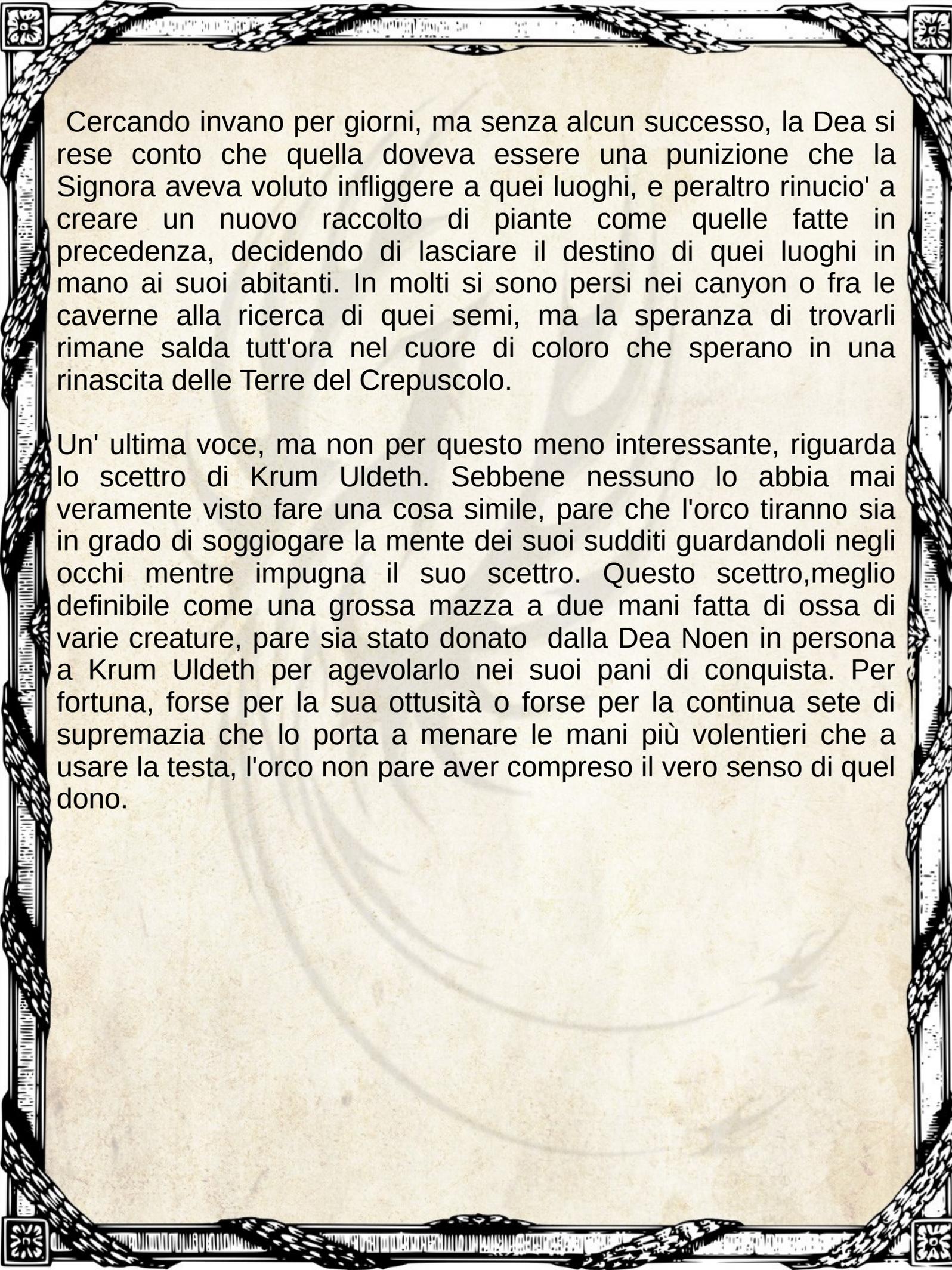


Fra le lacrime dei suoi sudditi, mentre il re esalava il suo ultimo respiro, coloro che lo circondavano si accorsero che tutto intorno a loro le piante cominciarono a crescere rapidamente, fino a raggiungere in pochi attimi ciò che in natura avrebbero fatto in decenni di vita.

Quel portale era rimasto aperto per così poco tempo, eppure aveva già dato vita ad un piccolo bosco.

I restanti cominciarono a dibattere sul da farsi: avevano promesso al loro re che avrebbero distrutto i portali, ma viste le potenzialità che questi avevano non se la sentirono di togliere al mondo una simile possibilità. Alla fine decisero di seppellire nell'oblio del bosco i portali e fondarono un ordine druidico a cui affidarne il segreto dell'ubicazione.

Col passare dei secoli, pare che l'ordine abbia imparato a dominare il potere dei due portali, e che si sia fatto vatico del volere della dea Endel all'interno del mondo.



Cercando invano per giorni, ma senza alcun successo, la Dea si rese conto che quella doveva essere una punizione che la Signora aveva voluto infliggere a quei luoghi, e peraltro rinucio' a creare un nuovo raccolto di piante come quelle fatte in precedenza, decidendo di lasciare il destino di quei luoghi in mano ai suoi abitanti. In molti si sono persi nei canyon o fra le caverne alla ricerca di quei semi, ma la speranza di trovarli rimane salda tutt'ora nel cuore di coloro che sperano in una rinascita delle Terre del Crepuscolo.

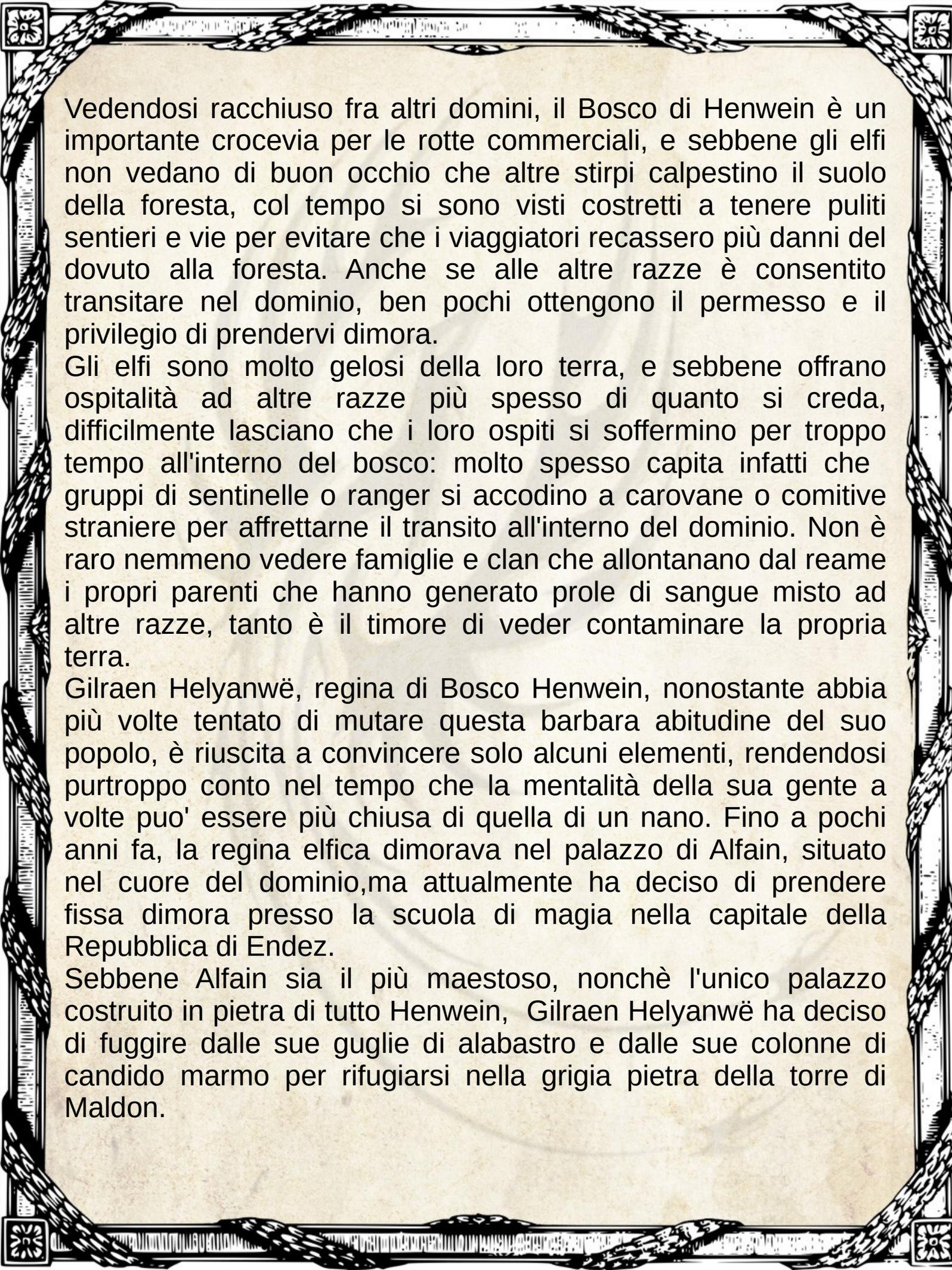
Un' ultima voce, ma non per questo meno interessante, riguarda lo scettro di Krum Uldeth. Sebbene nessuno lo abbia mai veramente visto fare una cosa simile, pare che l'orco tiranno sia in grado di soggiogare la mente dei suoi sudditi guardandoli negli occhi mentre impugna il suo scettro. Questo scettro, meglio definibile come una grossa mazza a due mani fatta di ossa di varie creature, pare sia stato donato dalla Dea Noen in persona a Krum Uldeth per agevolarlo nei suoi piani di conquista. Per fortuna, forse per la sua ottusità o forse per la continua sete di supremazia che lo porta a menare le mani più volentieri che a usare la testa, l'orco non pare aver compreso il vero senso di quel dono.

REAME ELFICO DI BOSCO HENWIEN

Immediatamente a sud delle Terre del Crepuscolo, è situato il reame elfico di Bosco Henwien. Questa sconfinata ed intricata foresta, di cui gli elfi hanno fatto la propria dimora, ha origini molto recenti: sono infatti stati gli stessi elfi, all'inizio dell'era dei domini, a creare questo maestoso bosco. Sentendosi responsabili degli avvenimenti che dettero vita all'era del disordine, gli elfi, in segno di grave pentimento, decisero di tentare di ricostruire ciò che era stato distrutto in quegli anni, cominciando a piantare ed accudire quella moltitudine di germogli che col tempo è divenuta la foresta che conosciamo.

Il Bosco di Henwien è il dominio caratterizzato dalla maggior varietà di flora e fauna di tutta Darterra. Se le Terre del Crepuscolo sono la negazione della vita, il Bosco di Henwein ne è invece la più piena incarnazione, e gli stessi elfi si sono fatti patroni della salvaguardia di questi luoghi, continuando ad espandere continuamente i limiti della foresta. Purtroppo la loro dedizione non è ben vista dai domini confinanti, e in particolar modo dalla Repubblica di Endez, che nel corso degli anni si è vista sottrarre preziosi terreni coltivati dall'avanzata inesorabile dell'immane selva. Dopo innumerevoli diverbi fra i vertici dei due domini, le due nazioni hanno stipulato un trattato di alleanza pattuendo la conclusione dell'espansione della foresta in direzione dei pascoli di Endez.

La Repubblica, in cambio, si è impegnata ad aiutare il reame di Henwein a bonificare le paludi di Meugol, situate ad est della foresta, in modo da far progredire l'espansione del reame elfico in quella direzione. Purtroppo, nonostante gli sforzi congiunti delle due nazioni, i lavori di bonifica si sono dimostrati più duri del previsto, protraendosi nei decenni con miseri risultati.

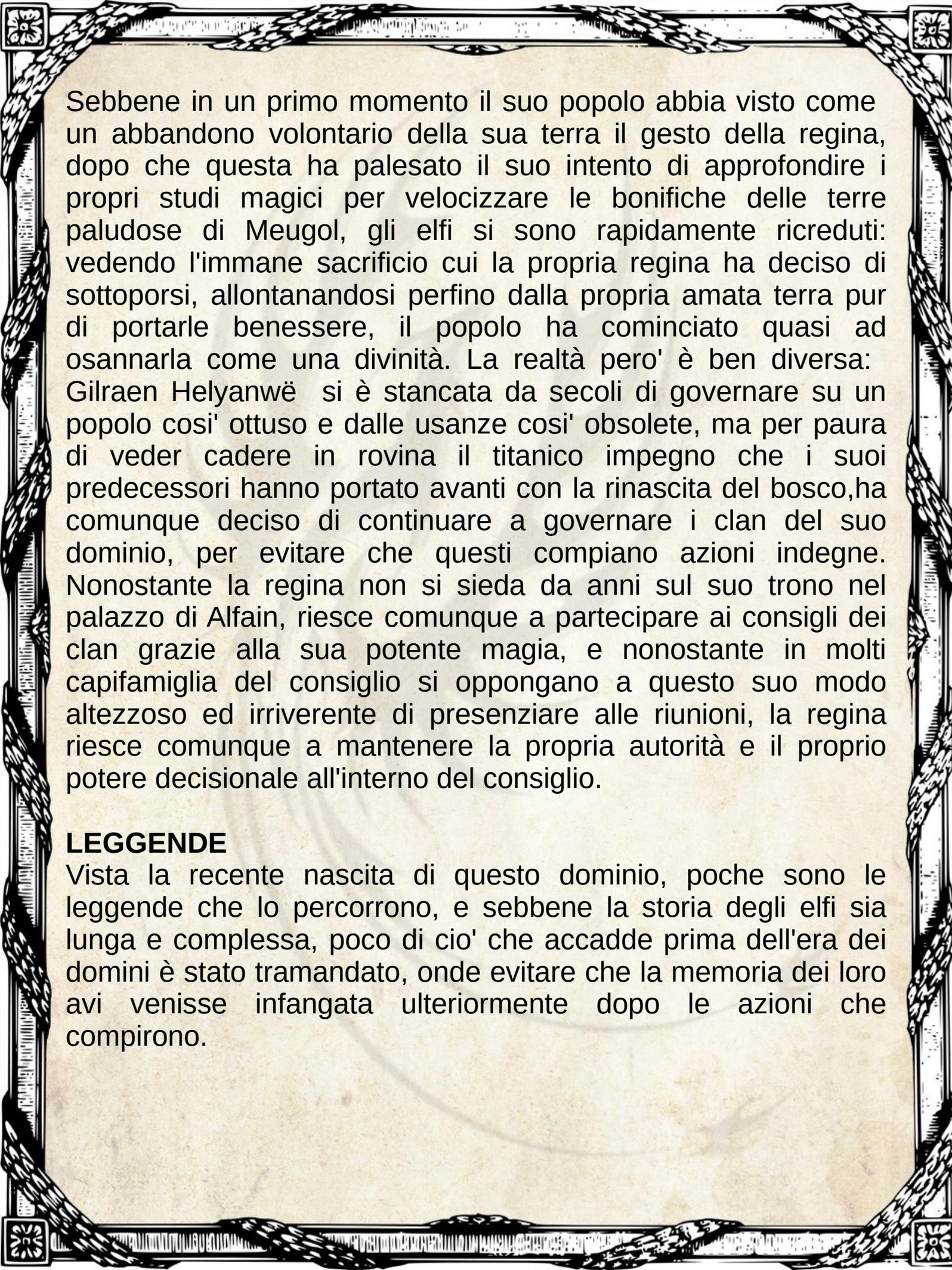


Vedendosi racchiuso fra altri domini, il Bosco di Henwein è un importante crocevia per le rotte commerciali, e sebbene gli elfi non vedano di buon occhio che altre stirpi calpestino il suolo della foresta, col tempo si sono visti costretti a tenere puliti sentieri e vie per evitare che i viaggiatori recassero più danni del dovuto alla foresta. Anche se alle altre razze è consentito transitare nel dominio, ben pochi ottengono il permesso e il privilegio di prendervi dimora.

Gli elfi sono molto gelosi della loro terra, e sebbene offrano ospitalità ad altre razze più spesso di quanto si creda, difficilmente lasciano che i loro ospiti si soffermino per troppo tempo all'interno del bosco: molto spesso capita infatti che gruppi di sentinelle o ranger si accodino a carovane o comitive straniere per affrettarne il transito all'interno del dominio. Non è raro nemmeno vedere famiglie e clan che allontanano dal reame i propri parenti che hanno generato prole di sangue misto ad altre razze, tanto è il timore di veder contaminare la propria terra.

Gilraen Helyanwë, regina di Bosco Henwein, nonostante abbia più volte tentato di mutare questa barbara abitudine del suo popolo, è riuscita a convincere solo alcuni elementi, rendendosi purtroppo conto nel tempo che la mentalità della sua gente a volte può essere più chiusa di quella di un nano. Fino a pochi anni fa, la regina elfica dimorava nel palazzo di Alfain, situato nel cuore del dominio, ma attualmente ha deciso di prendere fissa dimora presso la scuola di magia nella capitale della Repubblica di Endez.

Sebbene Alfain sia il più maestoso, nonché l'unico palazzo costruito in pietra di tutto Henwein, Gilraen Helyanwë ha deciso di fuggire dalle sue guglie di alabastro e dalle sue colonne di candido marmo per rifugiarsi nella grigia pietra della torre di Maldon.



Sebbene in un primo momento il suo popolo abbia visto come un abbandono volontario della sua terra il gesto della regina, dopo che questa ha palesato il suo intento di approfondire i propri studi magici per velocizzare le bonifiche delle terre paludose di Meugol, gli elfi si sono rapidamente ricreduti: vedendo l'immane sacrificio cui la propria regina ha deciso di sottoporsi, allontanandosi perfino dalla propria amata terra pur di portarle benessere, il popolo ha cominciato quasi ad osannarla come una divinità. La realtà però è ben diversa: Gilraen Helyanwë si è stancata da secoli di governare su un popolo così ottuso e dalle usanze così obsolete, ma per paura di veder cadere in rovina il titanico impegno che i suoi predecessori hanno portato avanti con la rinascita del bosco, ha comunque deciso di continuare a governare i clan del suo dominio, per evitare che questi compiano azioni indegne. Nonostante la regina non si sieda da anni sul suo trono nel palazzo di Alfain, riesce comunque a partecipare ai consigli dei clan grazie alla sua potente magia, e nonostante in molti capifamiglia del consiglio si oppongano a questo suo modo altezzoso ed irriverente di presenziare alle riunioni, la regina riesce comunque a mantenere la propria autorità e il proprio potere decisionale all'interno del consiglio.

LEGGENDE

Vista la recente nascita di questo dominio, poche sono le leggende che lo percorrono, e sebbene la storia degli elfi sia lunga e complessa, poco di ciò che accadde prima dell'era dei domini è stato tramandato, onde evitare che la memoria dei loro avi venisse infangata ulteriormente dopo le azioni che compiono.

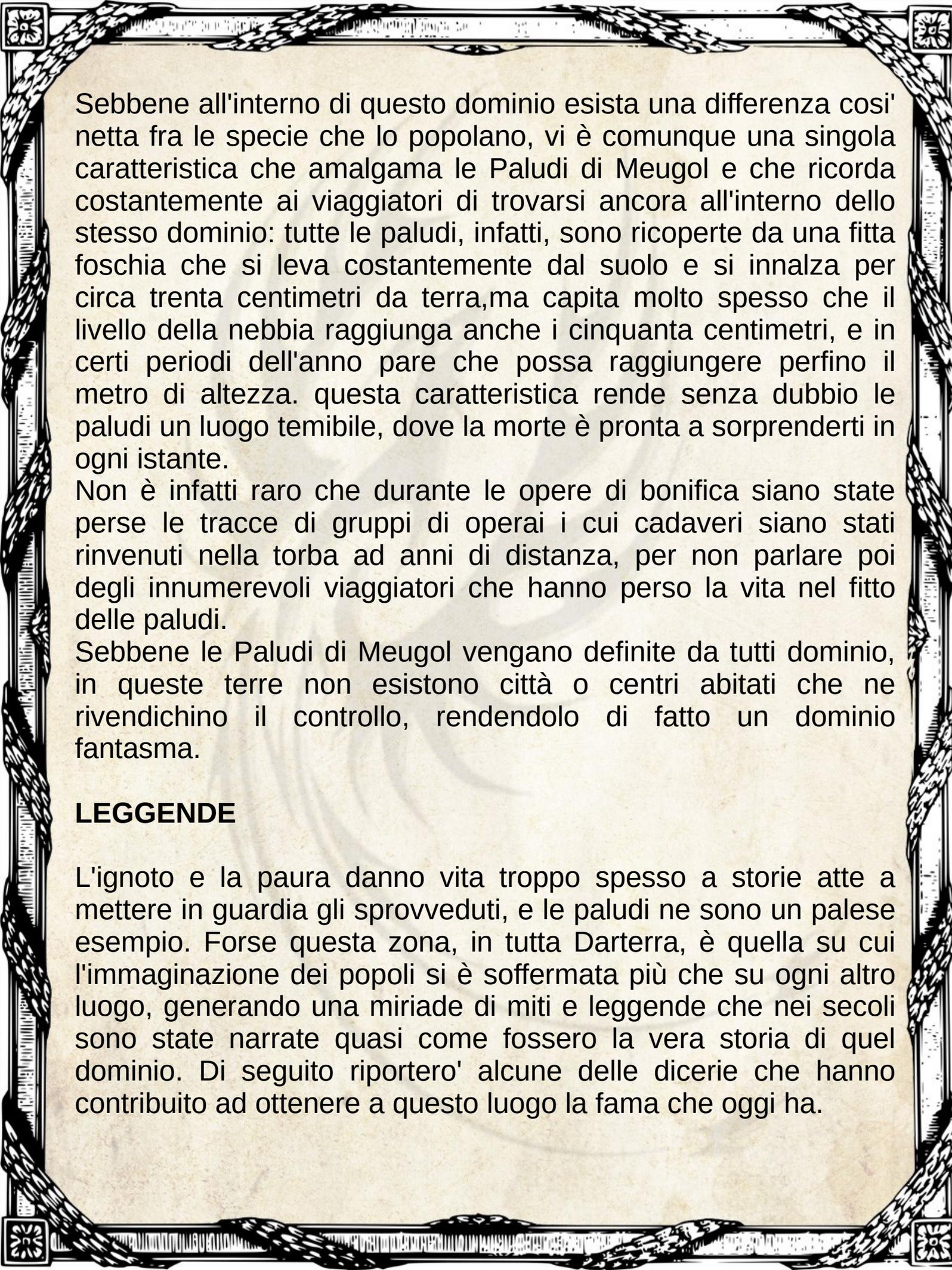
PALUDI DI MEUGOL

Poco è noto su questa distesa di stagnanti acquitrini: generate dalle innumerevoli foci in cui si dirama il fiume Arlet, le paludi, a causa della loro prossimità con la costa, sono state gradualmente inquinate dall'acqua del mare, divenendo così leggermente salate. Nel corso del tempo le paludi si sono estese sempre più all'interno del continente, e nonostante le continue opere di bonifica tentate dai domini circostanti, anche se la loro avanzata è stata interrotta, pare che il suolo ormai saturo di sale sia quasi impossibile da coltivare e dissodare, facendo così del vasto acquitrino una landa sgradevole e inutile sotto ogni punto di vista, sia politico che economico.

A seconda della prossimità che si ha con la costa, all'interno delle paludi si incontrano due distinte tipologie di flora e fauna: in prossimità del mare, e per circa una ventina di chilometri in direzione dell'entroterra, le specie animali e vegetali che popolano le pozze stagnanti sono totalmente affini a quelle marine: alghe, giunchi, canne e piccoli arbusti erbacei ricoprono come un tappeto l'intera superficie di questa parte del dominio, confondendo molto spesso le sottili strisce di terra con le pozze d'acqua e rendendo così questo tratto di terra potenzialmente mortale per ogni incauto esploratore.

Gli stessi animali che vivono in questa zona si differenziano principalmente fra volatili, anfibi e pesci, mentre sono più unici che rari esemplari di mammiferi o rettili di grandi dimensioni. Al contrario, nell'entroterra delle paludi, una fitta vegetazione arborea è riuscita ad attecchire nel viscido suolo, grazie soprattutto alla significativa concentrazione di sale nelle acque di gran lunga inferiore a quella delle zone costiere.

Qui' la presenza di rettili e mammiferi prende il sopravvento, e come ogni zona paludosa che si rispetti, comincia a denotarsi anche l'incisiva presenza di fitti sciami di insetti.



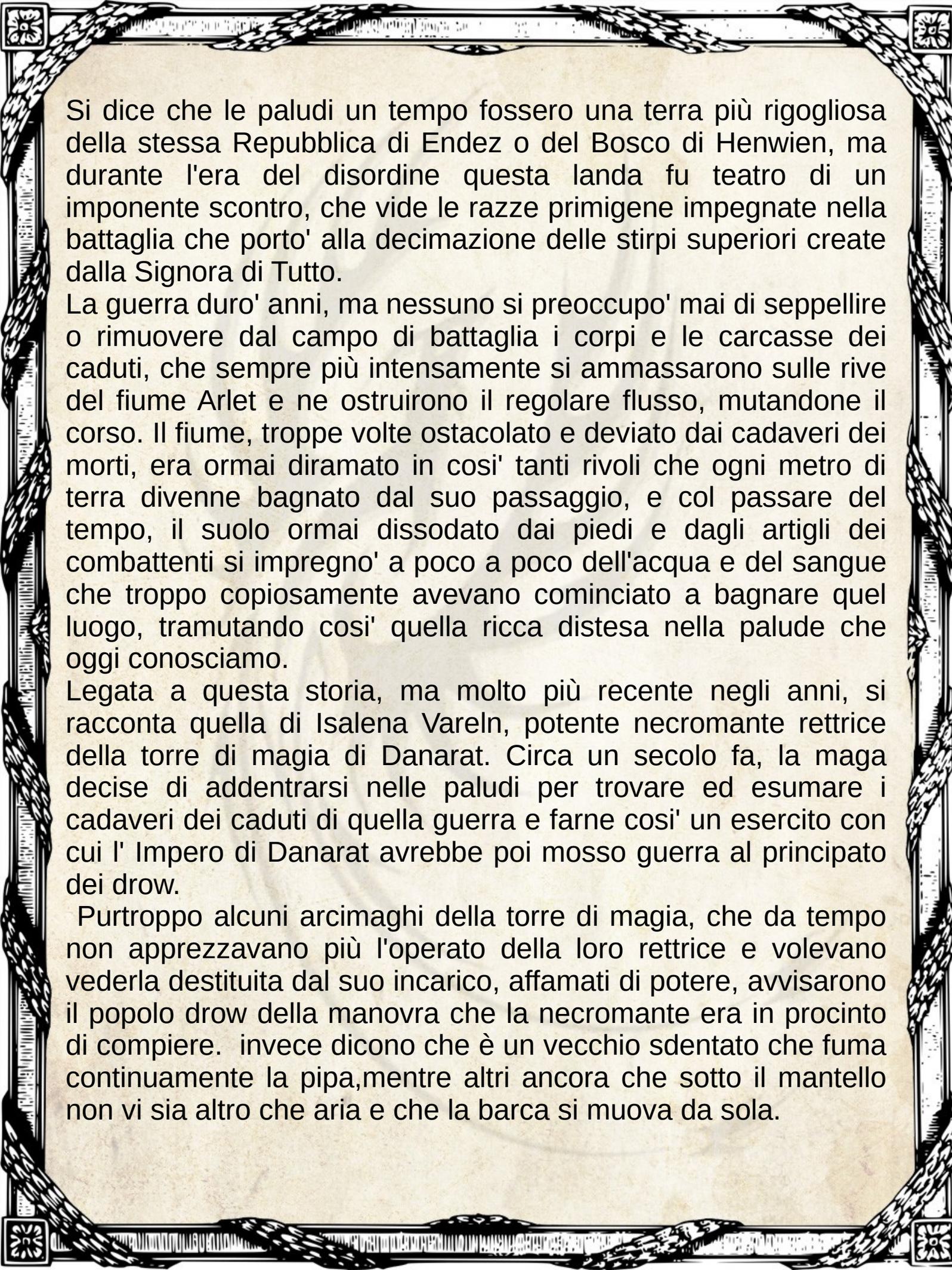
Sebbene all'interno di questo dominio esista una differenza così netta fra le specie che lo popolano, vi è comunque una singola caratteristica che amalgama le Paludi di Meugol e che ricorda costantemente ai viaggiatori di trovarsi ancora all'interno dello stesso dominio: tutte le paludi, infatti, sono ricoperte da una fitta foschia che si leva costantemente dal suolo e si innalza per circa trenta centimetri da terra, ma capita molto spesso che il livello della nebbia raggiunga anche i cinquanta centimetri, e in certi periodi dell'anno pare che possa raggiungere perfino il metro di altezza. Questa caratteristica rende senza dubbio le paludi un luogo temibile, dove la morte è pronta a sorprenderti in ogni istante.

Non è infatti raro che durante le opere di bonifica siano state perse le tracce di gruppi di operai i cui cadaveri siano stati rinvenuti nella torba ad anni di distanza, per non parlare poi degli innumerevoli viaggiatori che hanno perso la vita nel fitto delle paludi.

Sebbene le Paludi di Meugol vengano definite da tutti dominio, in queste terre non esistono città o centri abitati che ne rivendichino il controllo, rendendolo di fatto un dominio fantasma.

LEGENDE

L'ignoto e la paura danno vita troppo spesso a storie atte a mettere in guardia gli sprovveduti, e le paludi ne sono un palese esempio. Forse questa zona, in tutta Darterra, è quella su cui l'immaginazione dei popoli si è soffermata più che su ogni altro luogo, generando una miriade di miti e leggende che nei secoli sono state narrate quasi come fossero la vera storia di quel dominio. Di seguito riporterò alcune delle dicerie che hanno contribuito ad ottenere a questo luogo la fama che oggi ha.

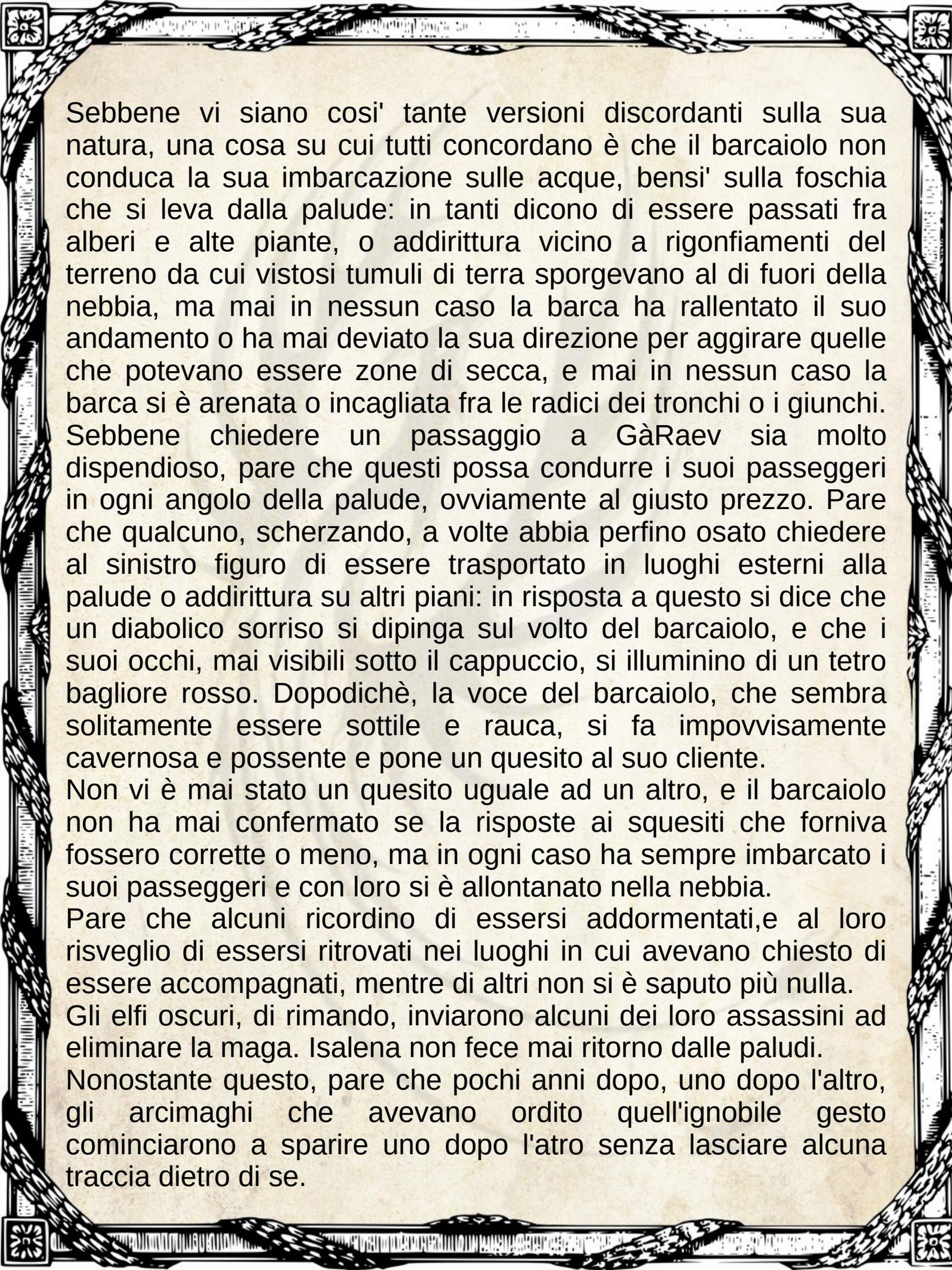


Si dice che le paludi un tempo fossero una terra più rigogliosa della stessa Repubblica di Endez o del Bosco di Henwien, ma durante l'era del disordine questa landa fu teatro di un imponente scontro, che vide le razze primigene impegnate nella battaglia che porto' alla decimazione delle stirpi superiori create dalla Signora di Tutto.

La guerra duro' anni, ma nessuno si preoccupo' mai di seppellire o rimuovere dal campo di battaglia i corpi e le carcasse dei caduti, che sempre più intensamente si ammassarono sulle rive del fiume Arlet e ne ostruirono il regolare flusso, mutandone il corso. Il fiume, troppe volte ostacolato e deviato dai cadaveri dei morti, era ormai diramato in cosi' tanti rivoli che ogni metro di terra divenne bagnato dal suo passaggio, e col passare del tempo, il suolo ormai dissodato dai piedi e dagli artigli dei combattenti si impregno' a poco a poco dell'acqua e del sangue che troppo copiosamente avevano cominciato a bagnare quel luogo, tramutando cosi' quella ricca distesa nella palude che oggi conosciamo.

Legata a questa storia, ma molto più recente negli anni, si racconta quella di Isalena Vareln, potente necromante retrice della torre di magia di Danarat. Circa un secolo fa, la maga decise di addentrarsi nelle paludi per trovare ed esumare i cadaveri dei caduti di quella guerra e farne cosi' un esercito con cui l' Impero di Danarat avrebbe poi mosso guerra al principato dei drow.

Purtroppo alcuni arcimaghi della torre di magia, che da tempo non apprezzavano più l'operato della loro retrice e volevano vederla destituita dal suo incarico, affamati di potere, avvisarono il popolo drow della manovra che la necromante era in procinto di compiere. invece dicono che è un vecchio sdentato che fuma continuamente la pipa, mentre altri ancora che sotto il mantello non vi sia altro che aria e che la barca si muova da sola.



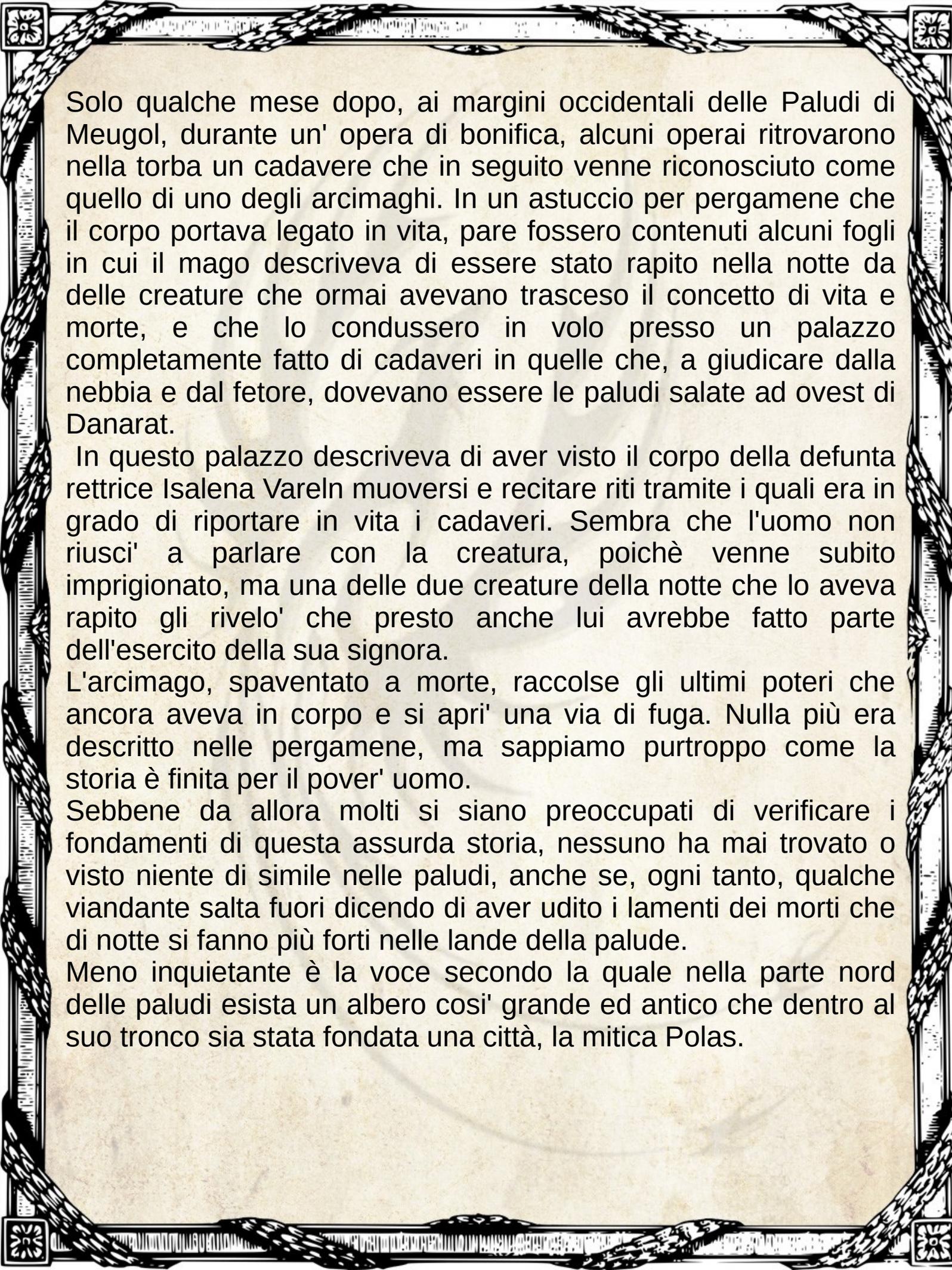
Sebbene vi siano così tante versioni discordanti sulla sua natura, una cosa su cui tutti concordano è che il barcaiolo non conduca la sua imbarcazione sulle acque, bensì sulla foschia che si leva dalla palude: in tanti dicono di essere passati fra alberi e alte piante, o addirittura vicino a rigonfiamenti del terreno da cui vistosi tumuli di terra sporgevano al di fuori della nebbia, ma mai in nessun caso la barca ha rallentato il suo andamento o ha mai deviato la sua direzione per aggirare quelle che potevano essere zone di secca, e mai in nessun caso la barca si è arenata o incagliata fra le radici dei tronchi o i giunchi. Sebbene chiedere un passaggio a GàRaev sia molto dispendioso, pare che questi possa condurre i suoi passeggeri in ogni angolo della palude, ovviamente al giusto prezzo. Pare che qualcuno, scherzando, a volte abbia perfino osato chiedere al sinistro figuro di essere trasportato in luoghi esterni alla palude o addirittura su altri piani: in risposta a questo si dice che un diabolico sorriso si dipinga sul volto del barcaiolo, e che i suoi occhi, mai visibili sotto il cappuccio, si illuminino di un tetro bagliore rosso. Dopodiché, la voce del barcaiolo, che sembra solitamente essere sottile e rauca, si fa improvvisamente cavernosa e possente e pone un quesito al suo cliente.

Non vi è mai stato un quesito uguale ad un altro, e il barcaiolo non ha mai confermato se la risposte ai squesiti che forniva fossero corrette o meno, ma in ogni caso ha sempre imbarcato i suoi passeggeri e con loro si è allontanato nella nebbia.

Pare che alcuni ricordino di essersi addormentati, e al loro risveglio di essersi ritrovati nei luoghi in cui avevano chiesto di essere accompagnati, mentre di altri non si è saputo più nulla.

Gli elfi oscuri, di rimando, inviarono alcuni dei loro assassini ad eliminare la maga. Isalena non fece mai ritorno dalle paludi.

Nonostante questo, pare che pochi anni dopo, uno dopo l'altro, gli arcimaghi che avevano ordito quell'ignobile gesto cominciarono a sparire uno dopo l'altro senza lasciare alcuna traccia dietro di sé.



Solo qualche mese dopo, ai margini occidentali delle Paludi di Meugol, durante un' opera di bonifica, alcuni operai ritrovarono nella torba un cadavere che in seguito venne riconosciuto come quello di uno degli arcimaghi. In un astuccio per pergamene che il corpo portava legato in vita, pare fossero contenuti alcuni fogli in cui il mago descriveva di essere stato rapito nella notte da delle creature che ormai avevano trasceso il concetto di vita e morte, e che lo condussero in volo presso un palazzo completamente fatto di cadaveri in quelle che, a giudicare dalla nebbia e dal fetore, dovevano essere le paludi salate ad ovest di Danarat.

In questo palazzo descriveva di aver visto il corpo della defunta rettrice Isalena Vareln muoversi e recitare riti tramite i quali era in grado di riportare in vita i cadaveri. Sembra che l'uomo non riuscì a parlare con la creatura, poichè venne subito imprigionato, ma una delle due creature della notte che lo aveva rapito gli rivelò che presto anche lui avrebbe fatto parte dell'esercito della sua signora.

L'arcimago, spaventato a morte, raccolse gli ultimi poteri che ancora aveva in corpo e si aprì una via di fuga. Nulla più era descritto nelle pergamene, ma sappiamo purtroppo come la storia è finita per il pover' uomo.

Sebbene da allora molti si siano preoccupati di verificare i fondamenti di questa assurda storia, nessuno ha mai trovato o visto niente di simile nelle paludi, anche se, ogni tanto, qualche viandante salta fuori dicendo di aver udito i lamenti dei morti che di notte si fanno più forti nelle lande della palude.

Meno inquietante è la voce secondo la quale nella parte nord delle paludi esista un albero così grande ed antico che dentro al suo tronco sia stata fondata una città, la mitica Polas.

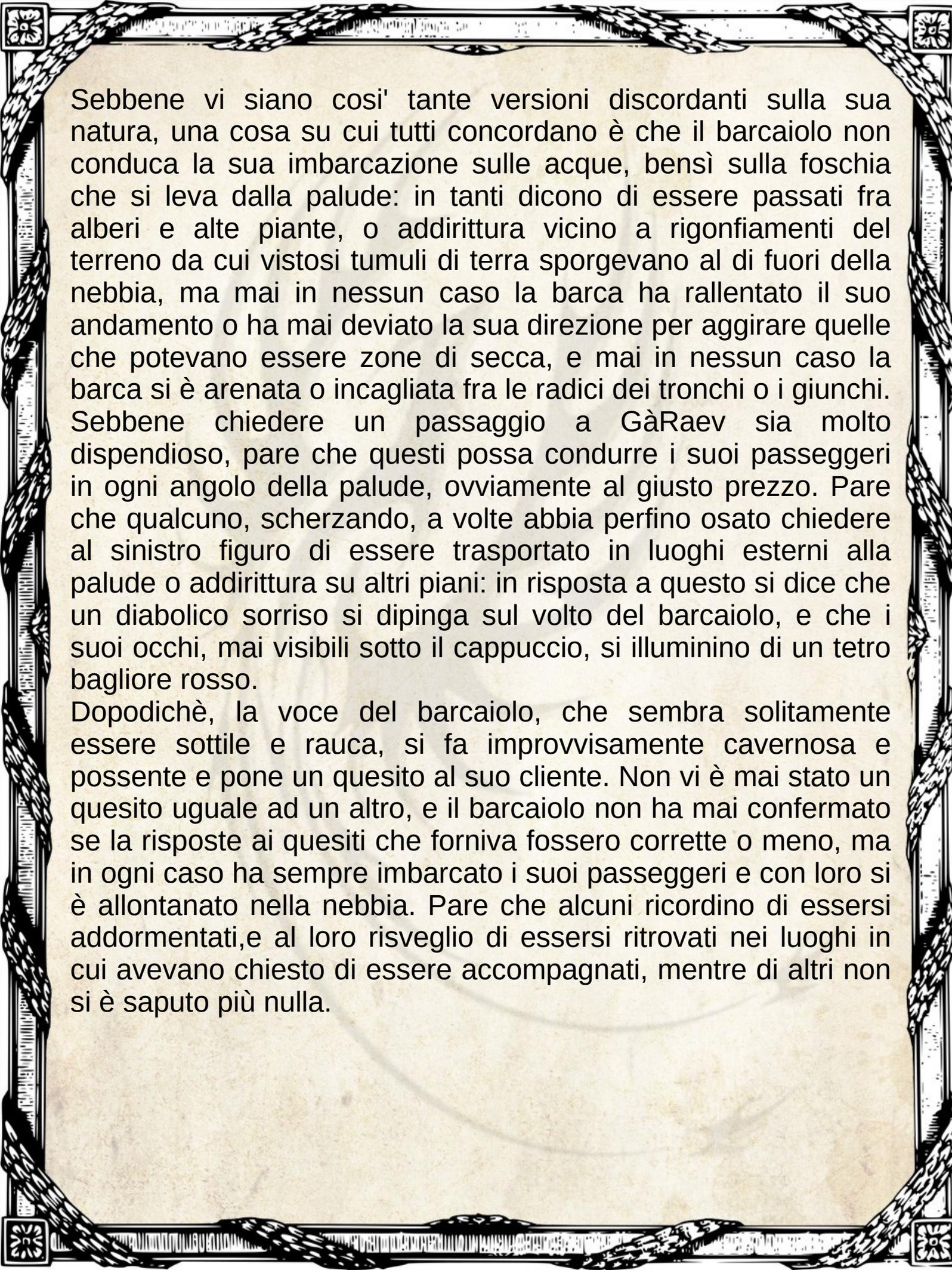
Si dice che in questa città si riuniscano tutti i mutaforma e gli umanoidi di razza mista fra le più disparate stirpi. più che una città, Polas viene quasi descritta come un paradiso dove passare i propri giorni indisturbati dal resto del mondo, la città idilliaca in cui cibo ed acqua non mancano mai e in cui nessuno deve lavorare per procurarsi da mangiare, in quanto i frutti dell'albero sono così abbondanti che basta allungare una mano o chinarsi a terra per coglierli e dove la rugiada cristallina si accumula così copiosamente sulle fronde dei rami che basta leccarne le foglie per dissetarsi.

Tanti dicono di averne visto le alte fronde in lontananza, ma altrettanti dicono che ciò che si vede non siano altro che i riflessi della nebbia e della foschia che si accumulano sopra le fronde della boscaglia: giocano brutti scherzi alla vista. Quale che sia la verità sulla città albero, nessuno è mai stato così sciocco da avventurarsi nel bayou a rischiare la vita per smentire o confermare questa diceria.

Altra diceria interessante è quella di GàRaev il barcaiolo. Pare sia una figura realmente esistente che traghetta i viandanti per la palude.

Coloro che hanno usufruito dei suoi servigi per attraversare rapidamente le paludi dicono che basti suonare una campana d'ottone situata su uno degli innumerevoli moli disseminati per gli acquitrini e chiamare ad alta voce il suo nome e, in poco tempo, dalla foschia, sarà possibile scorgere la sua imbarcazione. Sebbene GàRaev si mostri sempre incappucciato e coperto da un pesante mantello grigio e logoro, molti sostengono di aver visto delle corna sotto il cappuccio, mentre altri di aver notato che la sua pelle fosse rossa e squamosa.

Altri invece dicono che è un vecchio sdentato che fuma continuamente la pipa, mentre altri ancora che sotto il mantello non vi sia altro che aria e che la barca si muova da sola.

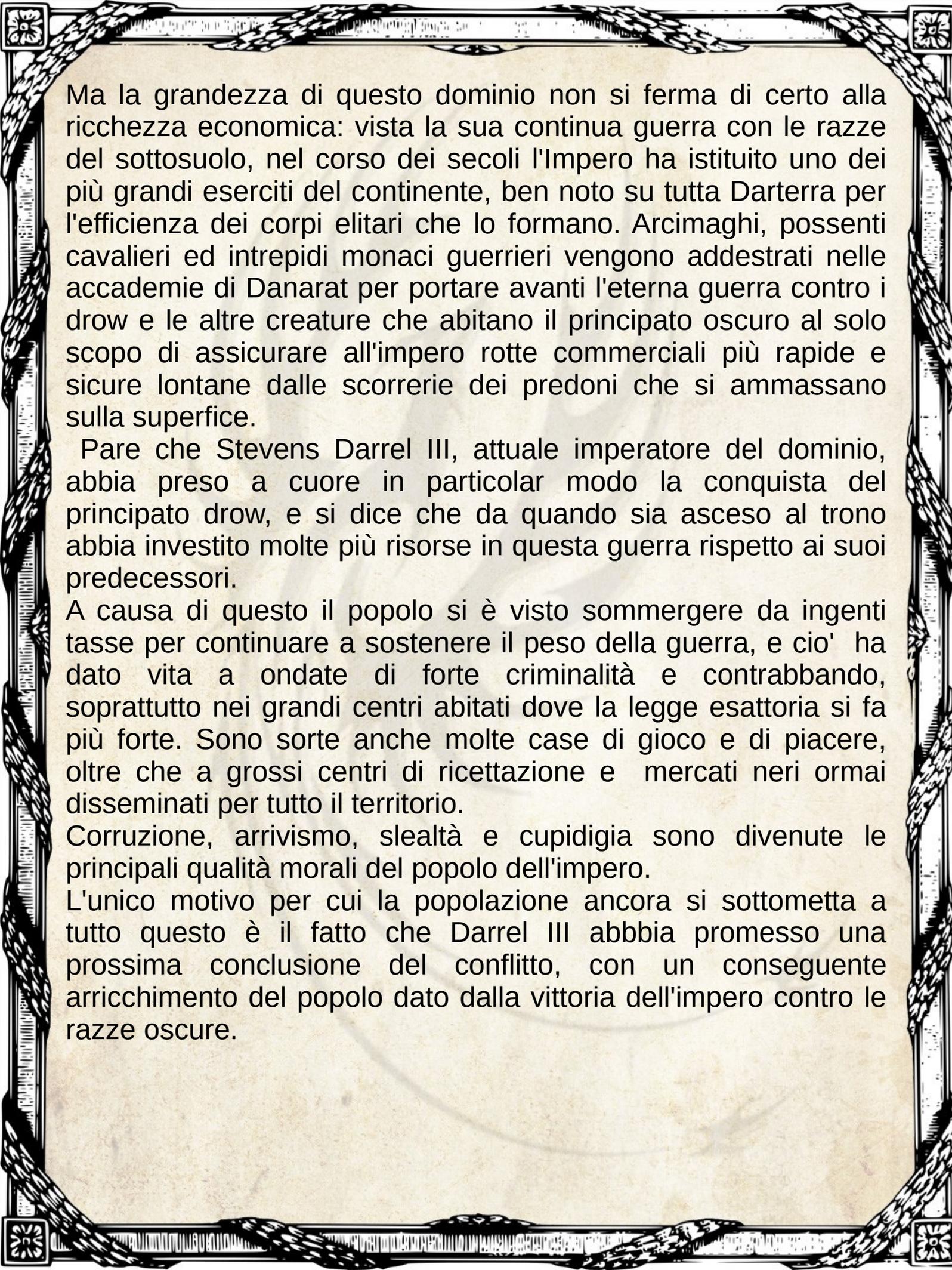


Sebbene vi siano così tante versioni discordanti sulla sua natura, una cosa su cui tutti concordano è che il barcaiolo non conduca la sua imbarcazione sulle acque, bensì sulla foschia che si leva dalla palude: in tanti dicono di essere passati fra alberi e alte piante, o addirittura vicino a rigonfiamenti del terreno da cui vistosi tumuli di terra sporgevano al di fuori della nebbia, ma mai in nessun caso la barca ha rallentato il suo andamento o ha mai deviato la sua direzione per aggirare quelle che potevano essere zone di secca, e mai in nessun caso la barca si è arenata o incagliata fra le radici dei tronchi o i giunchi. Sebbene chiedere un passaggio a GàRaev sia molto dispendioso, pare che questi possa condurre i suoi passeggeri in ogni angolo della palude, ovviamente al giusto prezzo. Pare che qualcuno, scherzando, a volte abbia perfino osato chiedere al sinistro figuro di essere trasportato in luoghi esterni alla palude o addirittura su altri piani: in risposta a questo si dice che un diabolico sorriso si dipinga sul volto del barcaiolo, e che i suoi occhi, mai visibili sotto il cappuccio, si illuminino di un tetro bagliore rosso.

Dopodiché, la voce del barcaiolo, che sembra solitamente essere sottile e rauca, si fa improvvisamente cavernosa e possente e pone un quesito al suo cliente. Non vi è mai stato un quesito uguale ad un altro, e il barcaiolo non ha mai confermato se la risposte ai quesiti che forniva fossero corrette o meno, ma in ogni caso ha sempre imbarcato i suoi passeggeri e con loro si è allontanato nella nebbia. Pare che alcuni ricordino di essersi addormentati, e al loro risveglio di essersi ritrovati nei luoghi in cui avevano chiesto di essere accompagnati, mentre di altri non si è saputo più nulla.

IMPERO DI DANARAT

L'impero di Danarat è uno dei tre grandi domini umani. Situato sulle coste della parte orientale del continente di Darterra, l'impero è famoso fra tutti i domini per essere l'unico regno ad avere accesso illimitato alle vastità dei mari: l'impero di Danarat è infatti l'unica nazione ad avere il totale monopolio sulla navigazione marittima e sui trasporti navali. I confini di questo dominio nascono a sud, a ridosso delle Paludi di Meugol, e proseguono verso nord racchiusi nell'abbraccio del reame nanico e dei mari lungo tutta la costa fino ad incontrarsi coi domini dei barbari di Kurhumet. Sebbene la superficie effettiva occupata dall'impero sul continente sia abbastanza contenuta, questa mancanza viene compensata dalle isole di zircone, un fitto arcipelago già visibile in lontananza dai porti della capitale. Nonostante Danarat, capitale dell'impero, sia ubicata sulla costa continentale in prossimità della foce del fiume Jante, il vero cuore del dominio sono le isole dell'arcipelago di smeraldo, composto da quindici isole maggiori e da un'incalcolabile quantità di isolotti minori di dimensioni così ridotte da renderne impossibile la riproduzione su mappe di grande scala. I territori costieri e l'entroterra dell'impero vengono mantenuti con l'unica funzione di tenere aperte le rotte commerciali terrestri verso i regni dei nani e degli elfi, impossibili da raggiungere via mare. Le terre non vengono coltivate, in quanto si preferisce lasciare posto alla vegetazione da cui ricavare legname per le imbarcazioni. A differenza di ciò che si potrebbe pensare, però, sebbene in questo dominio la vista di un campo di grano o di una mandria di bestie al pascolo siano rare come le gemme preziose, nei mercati del regno niente di tutto ciò viene mai a mancare, grazie ai continui e costanti scambi di merci che i mercanti dell'impero intrattengono con gli altri domini. Unica nazione con cui Danarat non ha volontà di intrattenere rapporti commerciali è Jurfix, considerata troppo povera di risorse ed impossibile da raggiungere via mare a causa delle alte scogliere che la delimitano lungo tutta la costa.



Ma la grandezza di questo dominio non si ferma di certo alla ricchezza economica: vista la sua continua guerra con le razze del sottosuolo, nel corso dei secoli l'Impero ha istituito uno dei più grandi eserciti del continente, ben noto su tutta Darterra per l'efficienza dei corpi elitari che lo formano. Arcimaghi, possenti cavalieri ed intrepidi monaci guerrieri vengono addestrati nelle accademie di Danarat per portare avanti l'eterna guerra contro i drow e le altre creature che abitano il principato oscuro al solo scopo di assicurare all'impero rotte commerciali più rapide e sicure lontane dalle scorrerie dei predoni che si ammassano sulla superficie.

Pare che Stevens Darrel III, attuale imperatore del dominio, abbia preso a cuore in particolar modo la conquista del principato drow, e si dice che da quando sia asceso al trono abbia investito molte più risorse in questa guerra rispetto ai suoi predecessori.

A causa di questo il popolo si è visto sommergere da ingenti tasse per continuare a sostenere il peso della guerra, e ciò ha dato vita a ondate di forte criminalità e contrabbando, soprattutto nei grandi centri abitati dove la legge esattoria si fa più forte. Sono sorte anche molte case di gioco e di piacere, oltre che a grossi centri di ricettazione e mercati neri ormai disseminati per tutto il territorio.

Corruzione, arrivismo, slealtà e cupidigia sono divenute le principali qualità morali del popolo dell'impero.

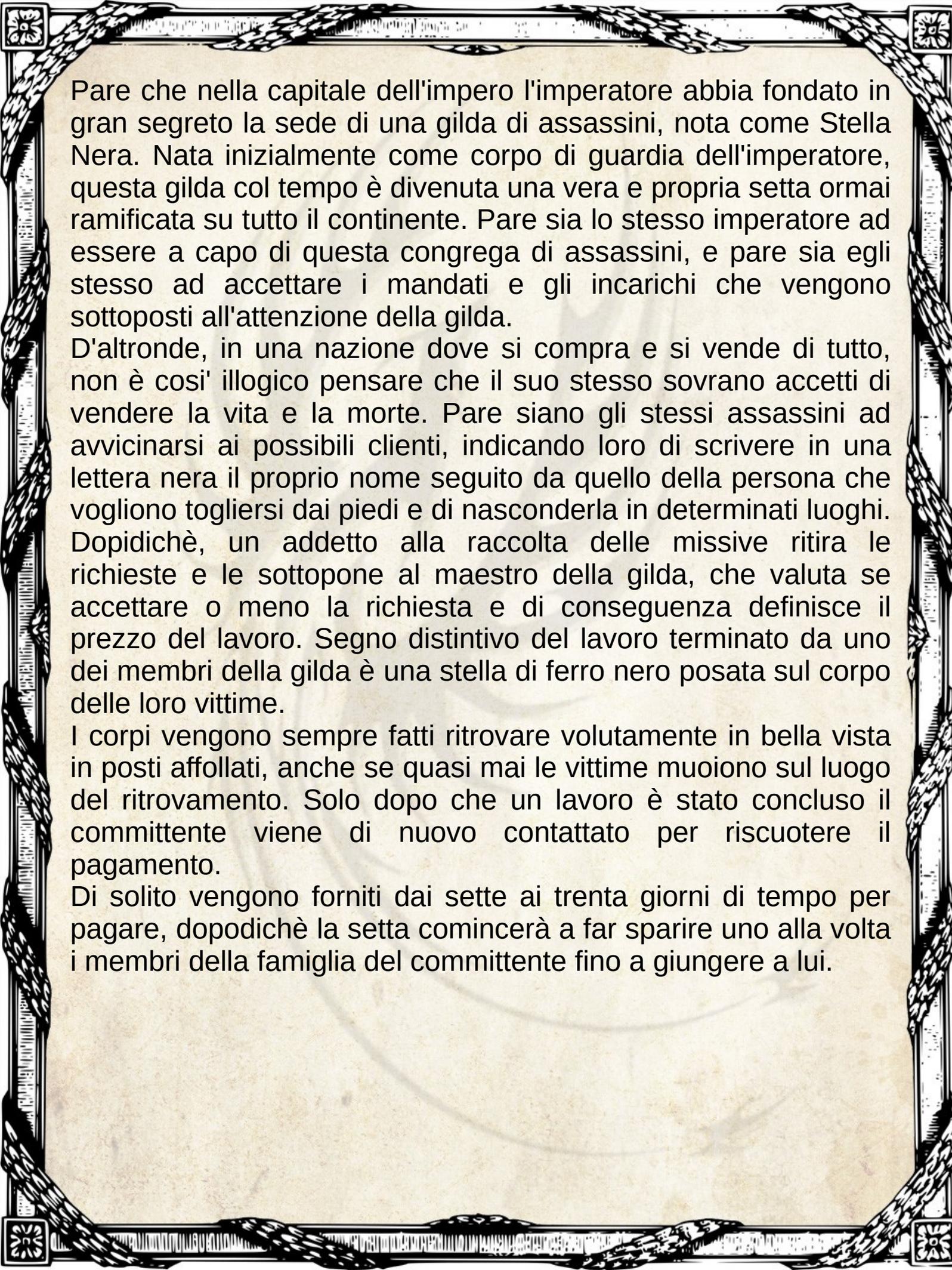
L'unico motivo per cui la popolazione ancora si sottometta a tutto questo è il fatto che Darrel III abbia promesso una prossima conclusione del conflitto, con un conseguente arricchimento del popolo dato dalla vittoria dell'impero contro le razze oscure.

LEGGENDE

Le leggende di questa terra gravitano tutte attorno alla sua capitale e al suo imperatore, probabilmente suscitate dal malcontento del popolo che come unica via di sfogo tenta di infangare il nome di suo tiranno con mere dicerie. Ma come si suol sempre dire, le leggende non nascono forse da un fondo di verità?

Sebbene la famiglia Stevens regni sull' impero dai tempi della sua fondazione, Darrel III è l'unico imperatore che sia mai vissuto abbastanza a lungo da regnare sul trono per più di un secolo. Di media ogni trent'anni infatti, l'imperatore designa un successore e gli cede il trono senza remore, ma pare che per Darrel ciò non avvenga da quasi centoventi anni. Sebbene la popolazione abbia assistito a tre cerimonie di incoronazione nell'ultimo secolo e che tre siano i nomi succedutisi agli imperatori reggenti, i vecchi abitanti di Danarat raccontano di non aver mai notato differenze sostanziali nei lineamenti e nei comportamenti dei tre imperatori, cominciando a vociferare che l'imperatore fosse sempre lo stesso e deducendone alla fine che Stevens Darrel III abbia semplicemente inscenato nuove incoronazioni e cambi di nomi per non destare sospetti nel popolo. Altri hanno aggiunto a queste dicerie che Darrel III abbia stretto un patto con Belessa e Rakus in modo da non essere toccato dai loro doni e vivere così in eterno.

Legata alla voce sopra citata, ne è sorta un'altra riguardante la vera origine del conflitto col principato drow. Pare che Stevens Darrel III abbia sottratto un potente artefatto alla dea della morte in grado di renderlo immune al suo dono e che gli elfi oscuri, venuti a conoscenza di tale oggetto, glielo abbiano sottratto. Da quel giorno l'imperatore ha speso ogni energia del suo essere nel tentativo di recuperare tale oggetto, e viste le voci che ha cominciato a diffondere di recente sulla vittoria prossima dell'impero sui drow, pare che i suoi sforzi stiano per essere finalmente premiati....



Pare che nella capitale dell'impero l'imperatore abbia fondato in gran segreto la sede di una gilda di assassini, nota come Stella Nera. Nata inizialmente come corpo di guardia dell'imperatore, questa gilda col tempo è divenuta una vera e propria setta ormai ramificata su tutto il continente. Pare sia lo stesso imperatore ad essere a capo di questa congrega di assassini, e pare sia egli stesso ad accettare i mandati e gli incarichi che vengono sottoposti all'attenzione della gilda.

D'altronde, in una nazione dove si compra e si vende di tutto, non è così illogico pensare che il suo stesso sovrano accetti di vendere la vita e la morte. Pare siano gli stessi assassini ad avvicinarsi ai possibili clienti, indicando loro di scrivere in una lettera nera il proprio nome seguito da quello della persona che vogliono togliersi dai piedi e di nasconderla in determinati luoghi. Dopodiché, un addetto alla raccolta delle missive ritira le richieste e le sottopone al maestro della gilda, che valuta se accettare o meno la richiesta e di conseguenza definisce il prezzo del lavoro. Segno distintivo del lavoro terminato da uno dei membri della gilda è una stella di ferro nero posata sul corpo delle loro vittime.

I corpi vengono sempre fatti ritrovare volutamente in bella vista in posti affollati, anche se quasi mai le vittime muoiono sul luogo del ritrovamento. Solo dopo che un lavoro è stato concluso il committente viene di nuovo contattato per riscuotere il pagamento.

Di solito vengono forniti dai sette ai trenta giorni di tempo per pagare, dopodiché la setta comincerà a far sparire uno alla volta i membri della famiglia del committente fino a giungere a lui.

REGNO DI IRONSNOW

Governato da secoli dall' omonimo clan nanico, che per la sua megalomania ha ribattezzato col proprio nome sia il dominio che la capitale stessa del regno, il dominio di Ironsnow occupa per la sua interezza tutta la catena montuosa di Hammerskyie, che si estende da nord a sud per tutta Darterra. I nani si sono adattati velocemente a vivere in un ambiente aspro come questo, ricavando le proprie dimore al riparo dalle intemperie e rifugiandosi in città sotterranee costruite all'interno stesso delle montagne.

Ci sono però anche eccezioni che vedono sorgere villaggi e roccaforti nelle ampie valli protette dalle vette più alte: ne è un esempio la capitale stessa del regno, Ironsnow, un immenso bastione che sorge in mezzo ad una lussureggiante vallata circondata da un anello impenetrabile di picchi innevati. Gli stessi monti che circondano la capitale fanno in realtà parte della città stessa: al loro interno infatti sono presenti folti reticoli di gallerie e corridoi modellati nella roccia stessa che si collegano alle fondamenta del palazzo reale.

Grazie alle loro particolari doti di artigiani e minatori, i nani sono riusciti nel tempo a collegare tutte le loro città ubicate nelle viscere delle montagne fra di loro tramite una fitta rete di corridoi, in modo da poter rifornire ogni insediamento in modo rapido e sicuro e senza dover affrontare le insidie che le vette innevate offrono ai viandanti.

Vista però la riluttanza e la diffidenza che questo popolo dimostra verso gli estranei, i nani hanno inoltre costituito una rete stradale che si snoda in superficie fra i calanchi e i valichi delle montagne per collegare da est a ovest e da nord a sud i domini limitrofi, in modo da evitare che i viaggiatori usino le gallerie del sottosuolo, con la possibile conseguenza di ritrovarsi in casa ospiti sgraditi. È noto che l'avidità sia una peculiarità dei nani, quindi non c'è da stupirsi che il servizio stradale che essi forniscono sia soggetto a pedaggi.

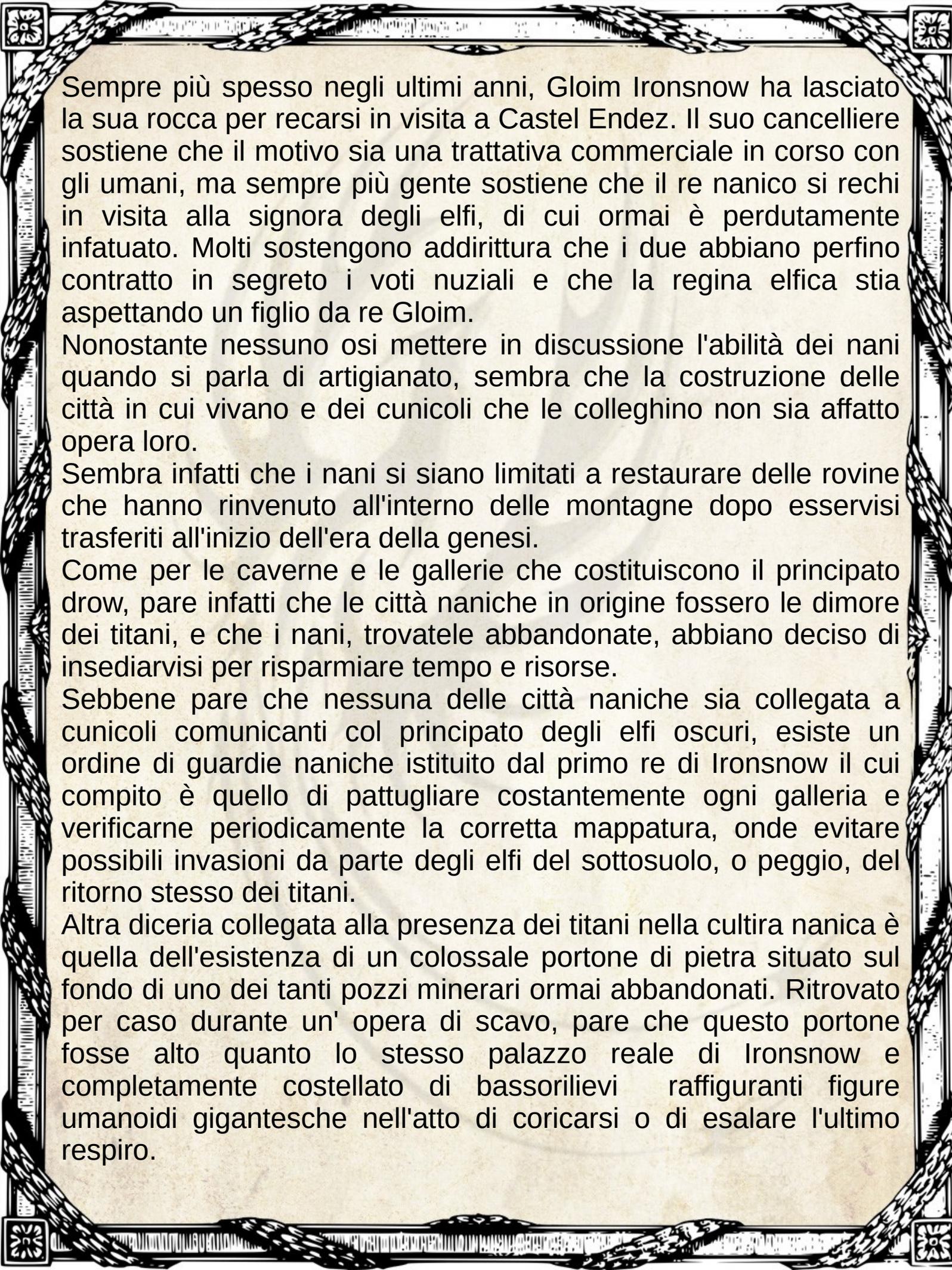
A tal proposito, viste le recenti contestazioni ricevute dai viandanti a causa degli alti costi di transito in proporzione alla sicurezza delle strade, Gloim Ironsnow, attuale re del dominio, ha deciso di costruire una serie di rifugi e casupole lungo i tragitti in superficie, in modo che i viaggiatori non siano più costretti a cercare riparo nelle caverne durante la notte o le tempeste.

Se si vuole entrare in un villaggio o in una città nanica all'interno del regno di Ironsnow, si deve prima richiedere un permesso scritto a uno dei responsabili presenti alle porte delle città o a uno degli ambasciatori situati negli altri domini. Un altro modo per entrare rapidamente nelle città è essere invitati da uno degli abitanti o presentare una licenza di commercio riconosciuta in tutti i domini e presentarsi con l'intenzione stessa di commerciare.

Negli ultimi decenni le miniere della parte sud del dominio si sono quasi del tutto esaurite, e re Gloim, da buon nano, ha deciso di cominciare ad espandere i propri domini in direzione delle Terre del Crepuscolo, scavando nuovi pozzi minerari nelle vicinanze dei bacini di magma all'insaputa di Krum Uldeth. Nonostante questo tipico atto di cupidigia, Gloim Ironsnow si sta comportando da degno re per la sua gente, e pare anzi che a detta di molti egli sia il miglior sovrano che Ironsnow abbia mai avuto.

LEGGENDE

Visto lo stile di vita assai riservato degli abitanti di questo dominio, poche sono le storie che i viaggiatori riescono a udire riguardo le loro tradizioni e il loro folklore, anche se ve ne sono comunque alcune degne di essere raccontate.



Sempre più spesso negli ultimi anni, Gloim Ironsnow ha lasciato la sua rocca per recarsi in visita a Castel Endez. Il suo cancelliere sostiene che il motivo sia una trattativa commerciale in corso con gli umani, ma sempre più gente sostiene che il re nanico si rechi in visita alla signora degli elfi, di cui ormai è perdutamente infatuato. Molti sostengono addirittura che i due abbiano perfino contratto in segreto i voti nuziali e che la regina elfica stia aspettando un figlio da re Gloim.

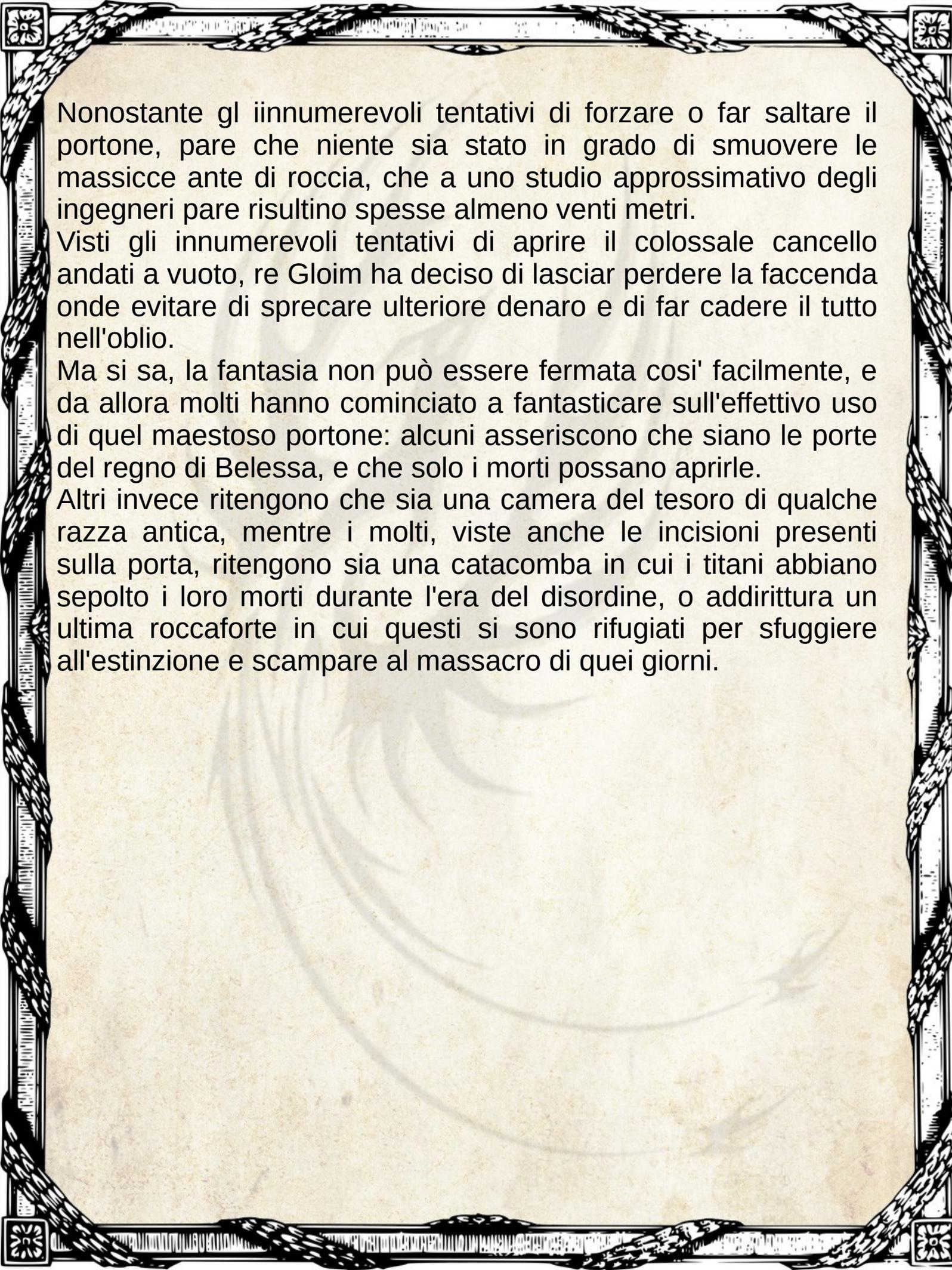
Nonostante nessuno osi mettere in discussione l'abilità dei nani quando si parla di artigianato, sembra che la costruzione delle città in cui vivano e dei cunicoli che le collegano non sia affatto opera loro.

Sembra infatti che i nani si siano limitati a restaurare delle rovine che hanno rinvenuto all'interno delle montagne dopo esservi trasferiti all'inizio dell'era della genesi.

Come per le caverne e le gallerie che costituiscono il principato drow, pare infatti che le città naniche in origine fossero le dimore dei titani, e che i nani, trovatele abbandonate, abbiano deciso di insediarsi per risparmiare tempo e risorse.

Sebbene pare che nessuna delle città naniche sia collegata a cunicoli comunicanti col principato degli elfi oscuri, esiste un ordine di guardie naniche istituito dal primo re di Ironsnow il cui compito è quello di pattugliare costantemente ogni galleria e verificarne periodicamente la corretta mappatura, onde evitare possibili invasioni da parte degli elfi del sottosuolo, o peggio, del ritorno stesso dei titani.

Altra diceria collegata alla presenza dei titani nella cultura nanica è quella dell'esistenza di un colossale portone di pietra situato sul fondo di uno dei tanti pozzi minerari ormai abbandonati. Ritrovato per caso durante un'opera di scavo, pare che questo portone fosse alto quanto lo stesso palazzo reale di Ironsnow e completamente costellato di bassorilievi raffiguranti figure umanoidi gigantesche nell'atto di coricarsi o di esalare l'ultimo respiro.



Nonostante gli innumerevoli tentativi di forzare o far saltare il portone, pare che niente sia stato in grado di smuovere le massicce ante di roccia, che a uno studio approssimativo degli ingegneri pare risultino spesse almeno venti metri.

Visti gli innumerevoli tentativi di aprire il colossale cancello andati a vuoto, re Gloim ha deciso di lasciar perdere la faccenda onde evitare di sprecare ulteriore denaro e di far cadere il tutto nell'oblio.

Ma si sa, la fantasia non può essere fermata così facilmente, e da allora molti hanno cominciato a fantasticare sull'effettivo uso di quel maestoso portone: alcuni asseriscono che siano le porte del regno di Belessa, e che solo i morti possano aprirle.

Altri invece ritengono che sia una camera del tesoro di qualche razza antica, mentre i molti, viste anche le incisioni presenti sulla porta, ritengono sia una catacomba in cui i titani abbiano sepolto i loro morti durante l'era del disordine, o addirittura un'ultima roccaforte in cui questi si sono rifugiati per sfuggire all'estinzione e scampare al massacro di quei giorni.

LANDE GHIACCiate DI JASKELETH

Ubicata nella penisola a nord est del continente di Darterra, le Lande Ghiacciate di Jasketh sono da considerarsi il luogo più inospitale di tutto il pianeta. Sebbene queste terre vengano considerate di per se un vero e proprio dominio, nessun regnante in realtà ne ha mai rivendicato il possesso. Il clima è rigido per tutto l'anno, e la neve ricopre in modo permanente il suolo congelato di questa landa. Solo le conifere ed alcune tipologie di licheni particolarmente resistenti al freddo riescono a crescere su questo suolo, e allo stesso modo pochi sono gli animali in grado di sopravvivere in questo ambiente così ostile. Le rare tribù che popolano questa terra sono per lo più formate da umani e stirpi miste come i mezzo giganti o i mezzo elementali, ma non è insolito trovare fra queste genti anche orchi o pelleverde. Sebbene come detto in precedenza nessuno rivendichi i confini di un dominio vero e proprio, tutti coloro che vivono a Jasketh servono la causa dei capi tribù della città nomade di Kurhumet. I sette sciamani, noti anche come i sette saggi, amministrano la legge di tutte le tribù, e di mese in mese spostano il proprio accampamento lungo tutta la landa per favorire i contatti fra i vari villaggi. Poco altro è noto su queste terre se non l'unico scopo che induca i suoi abitanti a rimanere isolati dal mondo in un ambiente così infido: pare infatti che i membri delle attuali tribù barbare siano i discendenti dei guardiani della città di Undensarke, situata nell'ovest della regione, al di là della catena montuosa di Hammerskyie, e sembra che a tutt'oggi l'unico motivo che spinga queste genti a rimanere a Jasketh sia l'antico voto di protezione che i guardiani giurarono di perpetrare nei confronti dell'antica città.

LEGGENDE

Niente ci perviene da queste terre, se non le storie che raccontano dell'antica città di Undensarke. Fondata durante l'era del disordine, la città venne istituita al fine di fornire una zona franca a tutte quelle nuove razze che con l'avvento della magia e dell'apertura dei portali verso i pilastri elementali e i nuovi piani dimensionali cominciavano pian piano ad emergere fra le stirpi antiche.

Unica legge della città, vista la moltitudine di stirpi che la affollavano, era quella di non danneggiare in nessun modo gli altri abitanti, pena l'esilio su un piano dimensionale opposto alla propria natura. Viste le molteplici ed assai variegate capacità dei suoi abitanti, Undensarke divenne nel giro di pochi decenni la città più progredita dell'intero continente.

Si racconta perfino che la razza dirza venne creata proprio in questo luogo, forse nel tentativo di sottrarre i mortali al dono della dea Belessa. Purtroppo, però, come la storia ci racconta, in quegli anni su Darterra imperversavano la follia degli elfi e delle altre razze antiche, che saputo dell'esistenza di Undensarke, non rifletterono più di tanto sul radere al suolo la città coi poteri conferiti loro da Lidarkin.

Solo le macerie da allora rimangono a testimonianza di quella maestosa civiltà, mentre tutte le conoscenze acquisite negli anni dagli studiosi di quell'impero sono andate perdute per sempre. Ciononostante, c'è chi, incoraggiato dalla presenza dei barbari di Jasketh, sostiene che alcuni siano sopravvissuti allo sterminio e che abbiano rifondato la città di Undensarke in un luogo sconosciuto all'interno delle Lande Ghiacciate.

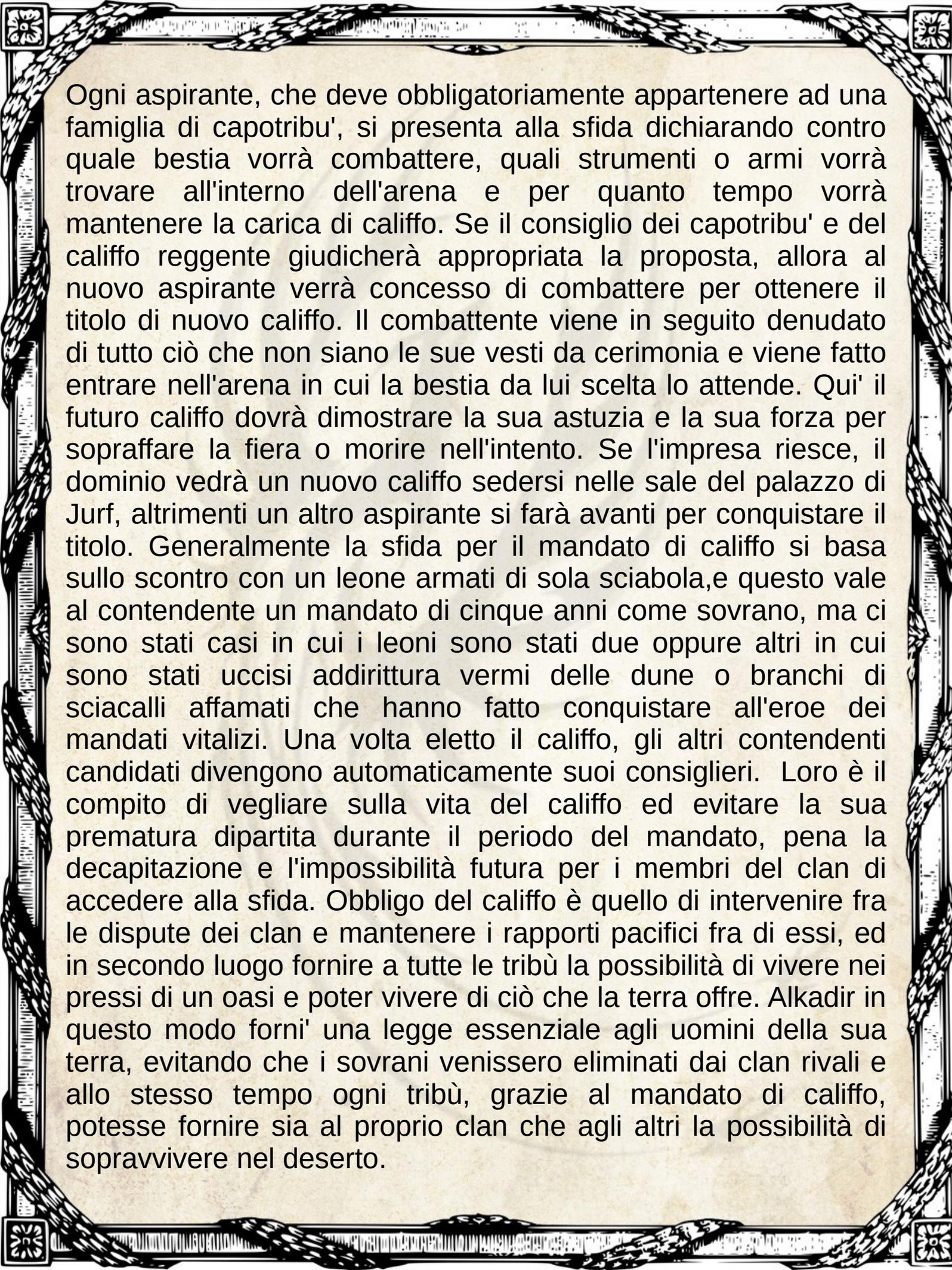
CALIFFATO DI JURFIX

Il Califfato di Jurfix è forse il più antico fra i domini umani. Come ultima stirpe creata, gli esseri umani vennero relegati in questa arida zona dalle altre razze antiche, forse nel tentativo di togliersi di torno un novo possibile avversario.

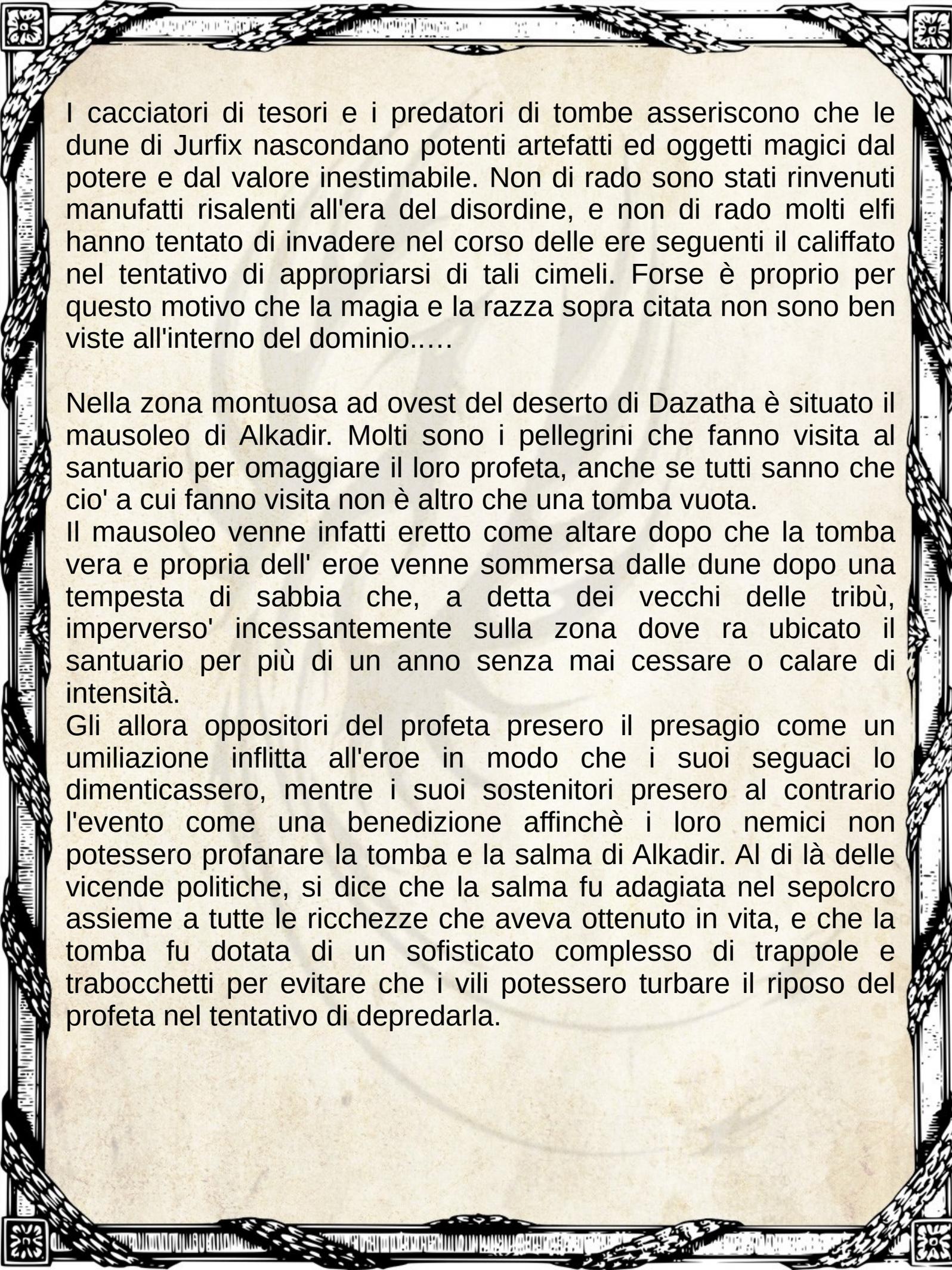
Questa azione fra tutte, in realtà, ha in vero consentito alla razza umana di progredire rapidamente e di imparare a sopravvivere negli ambienti più ostili del continente di Darterra, rendendola nel tempo la stirpe più diffusa nel mondo. I domini del califfato si estendono per tutto il deserto di Dazatha, una sconfinata distesa di dune e sabbia priva di qualsiasi tipo di vegetazione, una landa disseccata frequentemente sferzata da tempeste di sabbia e trombe d'aria.

Unici luoghi in cui sia possibile sopravvivere all'interno del deserto sono le varie oasi disseminate sul territorio, piccoli specchi d'acqua che traggono la loro origine da dei bacini sotterranei probabilmente comunicanti con quelli delle terre del Crepuscolo o creati dallo scioglimento dei ghiacciai dei monti di Hammerskyie. Vista la stretta necessità di appropriarsi delle oasi per sopravvivere in queste terre, non è raro che le varie tribù nomadi presenti nel Califfato si muovano guerra l'un l'altra per impadronirsi delle preziose risorse che gli specchi d'acqua hanno da offrire. Per non giungere a inutili massacri fratricidi, Alkadir, nobile guerriero divenuto in seguito profeta fra le sue genti grazie alle sue azioni, tre secoli orsono impartì alle genti di Jurfix la legge della supremazia del califfo, in modo che una volta eletto un governatore, le altre tribù avrebbero dovuto sottostare alle sue leggi e ai suoi voleri ed evitare di farsi guerra gli uni con gli altri per la conquista delle oasi.

La legge non è altro che una prova di forza, che consiste nel far combattere gli aspiranti califfi contro una o più fiere all'interno dell'arena di Jurf, l'oasi più grande di Dazatha.



Ogni aspirante, che deve obbligatoriamente appartenere ad una famiglia di capotribù, si presenta alla sfida dichiarando contro quale bestia vorrà combattere, quali strumenti o armi vorrà trovare all'interno dell'arena e per quanto tempo vorrà mantenere la carica di califfo. Se il consiglio dei capotribù e del califfo reggente giudicherà appropriata la proposta, allora al nuovo aspirante verrà concesso di combattere per ottenere il titolo di nuovo califfo. Il combattente viene in seguito denudato di tutto ciò che non siano le sue vesti da cerimonia e viene fatto entrare nell'arena in cui la bestia da lui scelta lo attende. Qui il futuro califfo dovrà dimostrare la sua astuzia e la sua forza per sopraffare la fiera o morire nell'intento. Se l'impresa riesce, il dominio vedrà un nuovo califfo sedersi nelle sale del palazzo di Jurf, altrimenti un altro aspirante si farà avanti per conquistare il titolo. Generalmente la sfida per il mandato di califfo si basa sullo scontro con un leone armato di sola sciabola, e questo vale al contendente un mandato di cinque anni come sovrano, ma ci sono stati casi in cui i leoni sono stati due oppure altri in cui sono stati uccisi addirittura vermi delle dune o branchi di sciacalli affamati che hanno fatto conquistare all'eroe dei mandati vitalizi. Una volta eletto il califfo, gli altri contendenti candidati divengono automaticamente suoi consiglieri. Loro è il compito di vegliare sulla vita del califfo ed evitare la sua prematura dipartita durante il periodo del mandato, pena la decapitazione e l'impossibilità futura per i membri del clan di accedere alla sfida. Obbligo del califfo è quello di intervenire fra le dispute dei clan e mantenere i rapporti pacifici fra di essi, ed in secondo luogo fornire a tutte le tribù la possibilità di vivere nei pressi di un'oasi e poter vivere di ciò che la terra offre. Alkadir in questo modo fornì una legge essenziale agli uomini della sua terra, evitando che i sovrani venissero eliminati dai clan rivali e allo stesso tempo ogni tribù, grazie al mandato di califfo, potesse fornire sia al proprio clan che agli altri la possibilità di sopravvivere nel deserto.



I cacciatori di tesori e i predatori di tombe asseriscono che le dune di Jurfix nascondano potenti artefatti ed oggetti magici dal potere e dal valore inestimabile. Non di rado sono stati rinvenuti manufatti risalenti all'era del disordine, e non di rado molti elfi hanno tentato di invadere nel corso delle ere seguenti il califfato nel tentativo di appropriarsi di tali cimeli. Forse è proprio per questo motivo che la magia e la razza sopra citata non sono ben viste all'interno del dominio.....

Nella zona montuosa ad ovest del deserto di Dazatha è situato il mausoleo di Alkadir. Molti sono i pellegrini che fanno visita al santuario per omaggiare il loro profeta, anche se tutti sanno che ciò a cui fanno visita non è altro che una tomba vuota.

Il mausoleo venne infatti eretto come altare dopo che la tomba vera e propria dell'eroe venne sommersa dalle dune dopo una tempesta di sabbia che, a detta dei vecchi delle tribù, imperversò incessantemente sulla zona dove era ubicato il santuario per più di un anno senza mai cessare o calare di intensità.

Gli allora oppositori del profeta presero il presagio come un umiliazione inflitta all'eroe in modo che i suoi seguaci lo dimenticassero, mentre i suoi sostenitori presero al contrario l'evento come una benedizione affinché i loro nemici non potessero profanare la tomba e la salma di Alkadir. Al di là delle vicende politiche, si dice che la salma fu adagiata nel sepolcro assieme a tutte le ricchezze che aveva ottenuto in vita, e che la tomba fu dotata di un sofisticato complesso di trappole e trabocchetti per evitare che i vili potessero turbare il riposo del profeta nel tentativo di depredarla.

LEGGENDE

Interessanti storie che raccontano di roccaforti perdute nel deserto e di luoghi ricoperti dalle dune che nascondono immani tesori rendono queste terre la meta di profanatori di tombe e sprovveduti in cerca di facili guadagni, ma troppo spesso il califfato prende da queste genti più di quanto esse vogliano dare, traendole prigioniere delle sabbie e del tempo stesso.

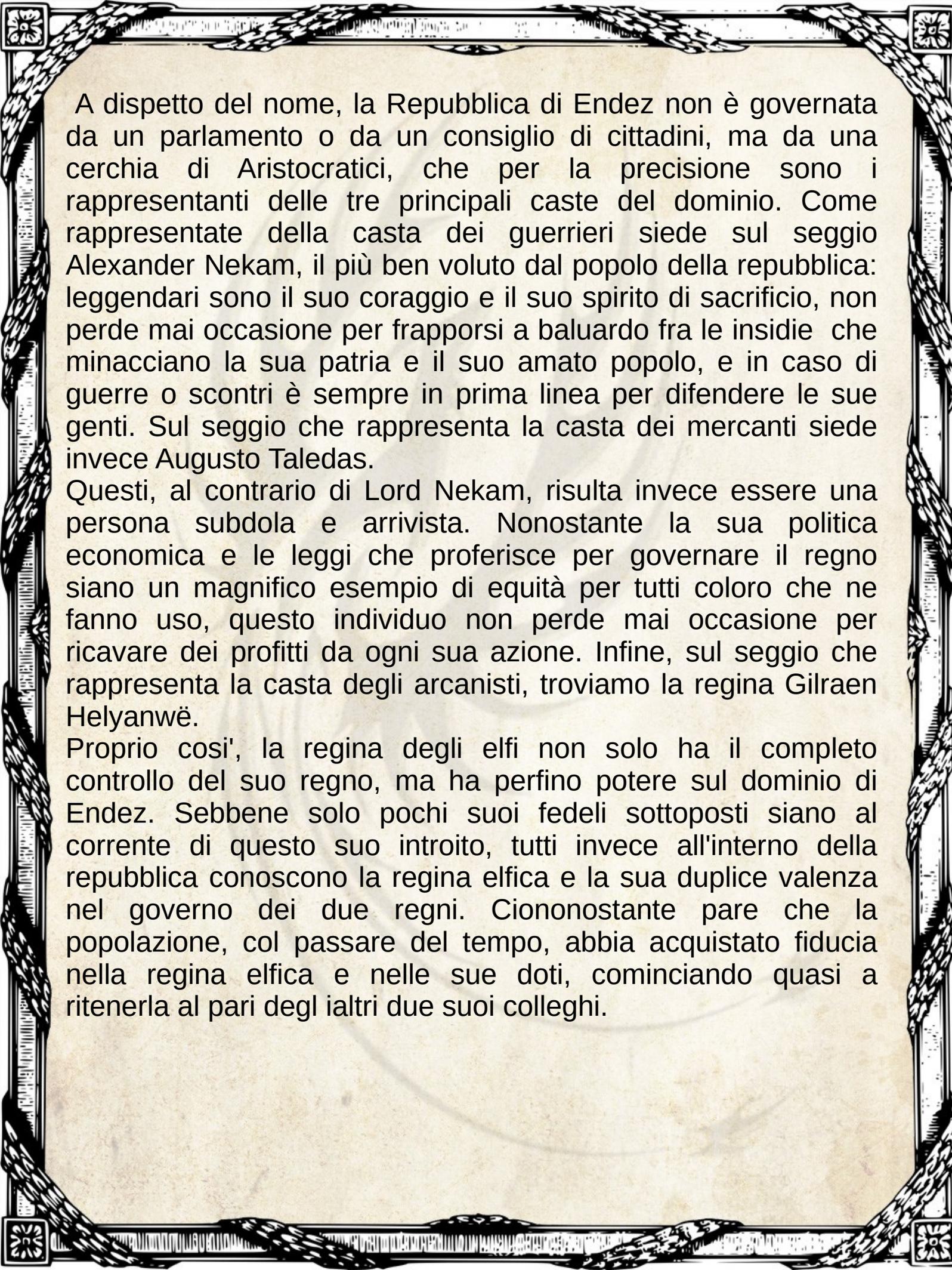
Nella parte nord est del deserto di Dazatha esiste una regione permanentemente sferzata dalle tempeste di sabbia. Nessuna tribù del califfato osa mai addentrarsi in quelle zone, ma molti clan della regione raccontano che nei momenti in cui le tempeste si fanno meno violente si riesca a vedere in fondo all'orizzonte una immensa distesa d'acqua circondata da una fitta vegetazione. La gente del luogo è per lo più convinta che si tratti di un miraggio, e ha ribattezzato quel luogo oasi di Layankà.

Pare però che vi siano stati personaggi abbastanza folli e fortunati da aver avuto la possibilità, a detta loro, di attraversare indenni le tormentate di sabbia e di essere giunti all'oasi che, a detta loro, è reale e perfino più grande e rigogliosa di quella in cui sorge la città di Jurf.

Questa gente racconta inoltre che l'oasi di Layankà è protetta da due fanciulle dotate di poteri divini che pare siano in grado di creare l'acqua e di farla sgorgare a loro piacimento da qualsiasi punto del suolo. Le ragazze accolgono di buon grado i viaggiatori, li rifocillano e li invitano a ritornare sui loro passi verso la via di casa benedicendoli col loro dono. Strano a dirsi, per quanto assurda possa suonare la vicenda, i pochi eletti che asseriscono di aver visitato l'oasi non hanno più problemi nell'attraversare il deserto e pare siano in grado di scovare piccole pozze d'acqua semplicemente scavando sotto la sabbia per poche decine di centimetri.

REPUBBLICA DI ENDEZ

Ultimo dominio umano è la Repubblica di Endez. Situata nella parte occidentale del continente, la Repubblica è fra tutti i domini quello più florido e rigoglioso. Caratterizzato da una vasta e sconfinata pianura che si estende ininterrottamente dalle coste fino ai confini dei domini circostanti, questo dominio umano ha fatto dell'agricoltura e dell'allevamento la sua principale, se non unica, fonte di rendita e di sostentamento. Il dominio, noto anche come Piana di Teria, è adibito nella sua quasi totalità a campi agricoli o a pascoli, e allo stesso modo la quasi totalità della popolazione appartiene alle classi lavorative dei braccianti o degli allevatori. Le ricche proprietà del suolo della piana consentono a coloro che lo sfruttano di ricavare raccolti ben più abbondanti di quelli che un normale campo fornirebbe, e ciò rende possibile all'intero popolo della repubblica di potersi sostenere senza troppa fatica coi frutti della propria terra e perfino di poter commerciare con gli altri domini le numerose materie prodotte in eccesso. Il benessere che deriva da questa condizione consente inoltre di vedere una migliore distribuzione di beni fra la popolazione, rendendo pertanto la Repubblica di Endez il dominio economicamente più ricco fra tutti. La capitale, Castel Endez, è una maestosa fortezza-ponte che collega le rive del fiume Meriol, unico ma non per questo insignificante corso d'acqua presente in tutta la regione. Il fiume Meriol è indiscussamente il più lungo dei fiumi di Darterra, e con una profondità di 180 metri ed una larghezza di quasi quattro chilometri, è l'unico fiume che non presenti collegamenti strutturali (a parte ovviamente la città di Endez) fra una sponda e l'altra. Scopo principale della città di Endez è a tal proposito quello di essere in tutto e per tutto il centro economico del paese: tutte le merci prodotte nel regno, molto spesso, transitano dalla capitale o in uno dei magazzini posti vicino ad essa prima di essere spediti all'esterno del dominio, rendendo facile per i tesoreri della repubblica calcolare le possibili entrate mensili dei commerci.



A dispetto del nome, la Repubblica di Endez non è governata da un parlamento o da un consiglio di cittadini, ma da una cerchia di Aristocratici, che per la precisione sono i rappresentanti delle tre principali caste del dominio. Come rappresentate della casta dei guerrieri siede sul seggio Alexander Nekam, il più ben voluto dal popolo della repubblica: leggendarî sono il suo coraggio e il suo spirito di sacrificio, non perde mai occasione per frapporsi a baluardo fra le insidie che minacciano la sua patria e il suo amato popolo, e in caso di guerre o scontri è sempre in prima linea per difendere le sue genti. Sul seggio che rappresenta la casta dei mercanti siede invece Augusto Taledas.

Questi, al contrario di Lord Nekam, risulta invece essere una persona subdola e arrivista. Nonostante la sua politica economica e le leggi che proferisce per governare il regno siano un magnifico esempio di equità per tutti coloro che ne fanno uso, questo individuo non perde mai occasione per ricavare dei profitti da ogni sua azione. Infine, sul seggio che rappresenta la casta degli arcanisti, troviamo la regina Gilraen Helyanwë.

Proprio così, la regina degli elfi non solo ha il completo controllo del suo regno, ma ha perfino potere sul dominio di Endez. Sebbene solo pochi suoi fedeli sottoposti siano al corrente di questo suo introito, tutti invece all'interno della repubblica conoscono la regina elfica e la sua duplice valenza nel governo dei due regni. Ciononostante pare che la popolazione, col passare del tempo, abbia acquistato fiducia nella regina elfica e nelle sue doti, cominciando quasi a ritenerla al pari degli altri due suoi colleghi.

LEGGENDE

Pare che ultimamente Augusto Taledas sia diventato più avido del solito e che il suo carattere si sia fatto decisamente più aggressivo.

Molti ritengono che questo sia dovuto ad un affare mal andato in porto e conclusosi con una discreta rimessa ai danni del nobile, ma altri ritengono che il suo comportamento sia mutato dopo che questi si sia trasferito nella nuova dimora che ha di recente acquistato. Castel Nyilazs è stato ritenuto per decenni un luogo infestato dagli spiriti malvagi, e nel corso degli anni il suo valore è calato sempre più. Pare che Augusto abbia acquistato il bastione per un'inezia e vi si sia trasferito con tutta la sua famiglia e la servitù dopo aver venduto la sua vecchia dimora.

I servi, che poco dopo l'accaduto si sono quasi tutti licenziati, raccontano di aver rinvenuto in alcune stanze al di sotto delle cantine delle tombe, forse dei passati proprietari, e sotto l'ordine di Augusto sono stati obbligati a profanarle per recuperare i possibili oggetti di valore in esse custoditi. Non contento del risultato, il nobile ha fatto setacciare l'intera magione in cerca di altri possibili tesori, col risultato di scoprire un'ulteriore stanza al disotto delle catacombe. La stanza, composta da un solo nucleo sterile di quattro pareti di roccia nera, conteneva una statua fatta apparentemente dello stesso materiale dei muri e raffigurante una scabrosa creatura dall'aspetto demoniaco, grande poco più di un orso. Sul piedistallo della statua, rosse gemme simili ai rubini erano incastonate a formare la parola "Nyilazs". Temendo di aver scovato la tana di un demone sopito, i servi sono fuggiti abbandonando il castello, mentre i pochi che sono rimasti a servizio della famiglia Taledas da allora asseriscono che il loro padrone abbia cominciato a comportarsi in modo strano.

PRINCIPATO DEGLI ELFI OSCURI DI ERHU'NTEV

Poco ci è noto su questo dominio. Pare che alcuni clan elfici, mossi dalla vergogna per le loro azioni in seguito all'era del disordine, si siano rifugiati nelle gallerie del sottosuolo scavate un tempo dai titani, e qui', col passare del tempo, si siano evoluti nella nuova razza degli elfi oscuri. Poco si sa sull'effettiva estensione o ubicazione del dominio, in quanto le gallerie nel sottosuolo formano un intricato dedalo in cui è facile smarrirsi o essere aggrediti dalle creature che, immerse nella più completa oscurità, vi abitano in silenzio. Tutto ciò che si conosce della società degli elfi oscuri è che questi dipendono in tutto e per tutto dai voleri delle matrone e della loro regina, Erhu'ntev, e che un possibile ingresso per il loro regno sia ubicato nei pressi di Danarat.

LEGGENDE

Si crede che gli elfi oscuri abbiano stretto un patto coi pochi titani sopravvissuti nel tentativo di fare ammenda per gli errori commessi nei confronti di questa razza, e che adesso li stiano aiutando a ricostruire una città sotto i monti di Hammerskyie.

Altra credenza diffusa in tutto il continente è il fatto che gli elfi oscuri abbiano costruito ingressi per il loro regno nelle vicinanze di ogni grande città o capitale di ogni dominio della superficie in modo da poter controllare indisturbati i movimenti delle altre nazioni senza essere notati, e nel caso sottrarre informazioni e oggetti importanti da rivendere a caro prezzo ai giusti interessati.

DOMINI LEGGENDARI DELLE RAZZE ANTICHE

ISOLE ERRANTI DI TAIROTHEBTH

Queste terre, popolate dall' antica razza dei draghi, si trovano nei cieli di Darterra. Le isole erranti di Tairothebth sono state create dai draghi stessi strappando considerevoli porzioni di suolo dal continente e che in seguito, grazie alle sconfinato doti magiche delle creature, sono state rese in grado di fluttuare nell'aria a chilometri di altitudine. Impossibili da raggiungere per qualunque creatura non sia dotata di ali, il dominio dei draghi si sposta continuamente sopra la terra, portato dai venti e dal volere dei suoi abitanti.

Non a caso vengono chiamate infatti isole erranti. Ma il dominio non si estende solamente ai magri pezzi di terra su cui i draghi vivono unicamente per nidificare: in quanto signori del cielo, i draghi contemplano come proprio dominio l'intera vastità d'aria che si estende sopra tutta Darterra, e non consentono a nessuno di spingersi in volo oltre una certa altitudine, in quanto la ritengono una grave violazione del loro territorio. Nel caso infatti che qualche creatura peccchi di superbia librandosi in volo sopra le cime delle vette più alte di Hammerskyie, uno stormo di draghi addetto al pattugliamento dei cieli interviene a protezione del proprio dominio.

A seconda dei casi e degli elementi che formano la pattuglia, la pena per lo sconfinamento puo' essere risolta con un semplice pedaggio (per quanto semplice possa essere soddisfare la fame d'oro e di ricchezze di uno stormo di draghi), con la prigionia e il servilismo o addirittura con la morte.

Generalmente i draghi hanno poco o nessuno interesse ad avere contatti col mondo sottostante, ma puo' capitare a volte che alcuni di questi lascino il proprio dominio per prendere dimora sulla terraferma. Alcuni lo fanno per buon cuore nei confronti delle razze inferiori e si prodigano per aiutarli, altri invece lo fanno semplicemente per noia o per capriccio, anche se, dopo la guerra dell'era del disordine, sempre meno draghi lasciano il nido per mettere pede fra le creature inferiori.

CATACOMBE PERDUTE DI RAKMOHRUT

Presupponendo che l'ingresso del dominio dei titani sia ubicato oltre le mastodontiche porte situate nelle miniere di Ironsnow, ben poco ci perviene su questo dominio e sui suoi abitanti. Raggiunto l'orlo dell'estinzione durante l'era dei disordini, i pochi sopravvissuti di questa razza si sono ritirati nel grembo del mondo, protetti dalla roccia e dalla terra. Nessuno è mai stato cosi' folle, avido o abile da essere in grado di raggiungere con delle gallerie o dei pozzi le tane dei colossi e vederne la struttura, ma dagli studi effettuati nei cunicoli dentro le montagne di Hammerskyie, che si ritiene appartenessero in precedenza proprio ai titani, si presuppone che le città dei signori della terra somiglino molto a quelle dei nani.

Si ritiene inoltre, visti gli studi effettuati sul portone d'ingresso del dominio sotterraneo, che più che costruire una nuova città i titani abbiano costruito un sepolcro dove dare riposo ai resti dei loro fratelli defunti. Null'altro è noto su questo dominio e sulla razza che lo governa, e ormai quasi tutti su Darterra ritengono che anche gli ultimi discendenti dei titani sopravvissuti millenni orsono alla strage abbiano ormai esalato i loro ultimi respiri nelle oscure profondità del mondo.

ABISSI OSCURI DI SSILELRA

Laddove i draghi hanno imposto la propria egemonia sui cieli e i titani sulla terra, allo stesso modo i leviatani hanno sottoposto i mari sotto il proprio dominio. Come i draghi, anche questa razza antica non si interessa molto di ciò che accade al di fuori del proprio dominio, e pare che l'unico contatto che questa razza intrattenga ancora con il mondo sia dato da un accordo stretto in epoca antica con l'impero di Danarat, accordo secondo il quale, sotto compensi di vario genere portati a vari altari situati sulle isole di smeraldo in onore dei leviatani, l'impero possa avere libero accesso con le proprie imbarcazioni alle vastità dell'oceano senza incorrere nell'ira dei suoi signori. Pare che la società dei leviatani sia organizzata in qualcosa di assimilabile ai principati umani o elfici, in cui ogni principe o signore detiene una propria indipendenza egemonica sulla zona che gli compete. Nonostante le loro dimensioni, nessun marinaio ha mai visto un leviatano in mare aperto: pare infatti che questi odino farsi federe e prediligano vivere la propria esistenza nelle acque più scure e profonde degli oceani, gli abissi di Ssilelra. Le zone marine costiere, caratterizzate da acque troppo poco profonde per i gusti di queste creature, vengono date in gestione a individui giovani le cui dimensioni non superano quelle di un capodoglio o di una balena, e pare inoltre che la taglia stessa del leviatano determini la vastità di porzione di mare che può controllare: si hanno pertanto principati più piccoli e numerosi nei pressi del continente che vanno man mano ad ingrandirsi e sfolinarsi di numero in direzione del centro dell'oceano, dove si dice che dimori un leviatano primigeno che si ritiene sia stato il primo ad essere generato dalla Signora di tutto e che nelle leggende riporta appunto il nome di Ssilelra. Pare che questo leviatano sia grande quanto lo stesso continente di Darterra, e sembra che il suo dorso sia il fondale stesso dell'oceano. Ci sono perfino leggende che ritraggono Ssilelra come la prima creatura mai creata e che le Signora ne abbia usato la schiena come punto d'appoggio su cui poggiare il mondo intero.

Darterra



