A MINE gli Eredi di Tymbar





un Gioco di Ruolo dal Vivo

di

Artefici del Fuoco

scritto da

Costanza Albiero, Mattia Facchin, Luca Fornasier, Andrea Massariol e Diego Saggin



Indice

INTRODUZIONE	3	ORGANIZZAZIONI	31
CRONISTORIA	5	LA CHIESA DI PRIOS	31
IL DAVOKAR	6	L'ORDO MAGICA	32
MAPPA	7	I CIRCOLI STREGONESCHI	32
1,1111 111	,	I RANGER DELLA REGINA	33
ETNIE E RAZZE	8	L'UNIVERSITÁ DEL SERAGON	33
AMBRIANI	8	L'ASTA DELLA CACCIA	34
BARBARI	9	GLI EREDI DI SYMBAR	34
POPOLO DELLA FORESTA	10	IL PATTO DI FERRO	35
GOBLIN	10	I PROTETTORI DEL CARDO	35
ORCHI	10	TI NOTEL TONI DEL GINDO	33
MUTAPELLE	11	RELIGIONI E FEDI	36
MO IIII EBEE		PRIOS, IL DIO SOLE	36
FAZIONI	12	GLI SPIRITI DEI CLAN	36
I DUCATI DI AMBRIA	12	L'ANTICA SCHIERA	37
YNDARIEN	12	I SIGNORI OSCURI	38
MERVIDUM	12	LA FEDE DEL POPOLO DELLA FORESTA	38
SERAGON	12		
NUOVA BERETOR	13	MISTICISMO	39
NARUGOR	13	INTRODUZIONE AI POTERI MISTICI	39
KASANDRIEN	13	LA CORRUZIONE	39
DOMINIO DI PRIOS	13	L'OMBRA E LA VISTA STREGATA	40
NUOVA BEREDORIA	14	LE TRADIZIONI MISTICHE	40
NOOVA DEKEDOKIA	14	MAGIA	40
I CLAN BARBARI	14	TEURGIA	41
ODAIOVA	14	STREGONERIA	42
EONAI	15	INDIPENDENTI	42
	15		
BAIAGA		GLI ARTEFATTI, LE RUNE E LA MAGIA PURA	42
ZAREK	15	DECTIADIO	4.4
VAJVOD	16	BESTIARIO	44
SAAR-KHAN	16	ABOMINI	44
KAROHAR	16	ARACNI	44
GAOIA	17	ARACNIDI	44
GODINJIA	17	BAIAGONRN	44
YEDESA	17	BESTIAAL	44
VARAKKO	18	DRAGOUL	44
II DROMEMMODAMO DEL GARRO	10	ELFI	45
IL PROTETTORATO DEL CARDO	18	FELINCUBI	45
FORTE CARDO	18	FUOCHI FATUI	45
CAMPOSCURO	19	GUFI SPETTRALI	45
MELIMA	19	INCUBI	45
JAKAAR	19	JAKAAR	45
acoupm) is anyman a	21	KANARAN	45
SOCIETÀ E CULTURA	21	MALOGOBLIN	46
AMBRIA	21	MARLIT	46
IL PROTETTORATO DEL CARDO	22	NATURA CORROTTA	46
BARBARI	22	OSCURI	46
IL POPOLO DELLA FORESTA	23	SALICE FAMELICO	46
AREE DI CONFLITTO	23	SCIAME NOTTURNO	46
LINGUA	24	SCINTILLA	47
		SERPEDRAGO	47
ECONOMIA E COMMERCIO	25	SPETTRO	47
COMMERCIO IN AMBRIA	25	SPINE VIVENTI	47
COMMERCIO NEL DAVOKAR	25	TERRENO VENDICATIVO TROLL	47 47
GOVERNI E LEGGI	26		
REGNO DI AMBRIA	26		
BARBARI DEI CLAN	27		
PROTETTORATO DEL CARDO	29		

a locanda del Corvo Bruciato era l'unica luce nella notte e un faro per coloro che uscivano dal Davokar.

Il giovane Steir entrò con fare spavaldo, la sua caccia era andata bene e nella mano portava fiero i suoi trofei, sbattendoli sul tavolo del "Guercio", mentre si chiudeva nel mantello pesante di pelliccia per coprirsi dal freddo che ancora lo assaliva.

"Hai visto vecchio sfigurato? Tu che mettevi in dubbio che un ragazzo potesse portarti dei trofei degni? Ora apri i sacchi e dimmi se non merito delle lodi e soprattutto del denaro sonante" ridacchiò Steir, quando ad un tratto perse per un piccolo attimo l'equilibrio, rimettendosi subito composto. Il vecchio lo guardò in faccia, il sorriso bieco del giovane non gli apparteneva, quell'espressione eccessivamente festosa, le pupille dilatate sembravano voler coprire quel poco bianco che rimaneva negli occhi arrossati.

Egli ricordava bene quel ragazzino, non doveva avere neppure l'età per possedere una licenza e chissà come diavolo se l'era procurata, assieme al suo gruppetto di giovani idioti, ma come sempre non stava più a lui fare domande, ormai era solo un uomo d'affari; eppure quel volto l'aveva visto altre volte. Si alzò composto con fare amichevole dalla sua sedia mentre i due sacchi che Steir aveva sbattuto con forza sul tavolo sporcavano ancora di sangue le assi di legno.

"Dove siete stati e dove sono i tuoi compagni giovanotto?" disse mentre lentamente si avvicinava a lui e lo osservava meglio senza darlo troppo a vedere.

"I miei compagni... i miei compagni... ahahah... sì, loro sono a caccia e anche loro arriveranno con altri tesori, abbiam trovato... abbiam trovato..." farfugliò mangiandosi le parole mentre la lingua diventava pesante e sempre più secca.

Il Guercio aprì lentamente uno dei sacchi e la vista della testa del compagno del ragazzo deturpata, mista all'odore di morte, fu tale da farlo quasi vomitare e lo fece allontanare di qualche passo. Fece un cenno a Hector, il locandiere, di chiudere la porta e di mettersi davanti.

"STEIR COSA VI E' SUCCESSO, ERAVATE IN CINQUE, DOVE SONO GLI ALTRI?!" alzò la voce andando ad afferrargli le spalle, ma una volta tese le mani si rese conto che la spalla destra non esisteva più e con la sua presa era riuscito solo a togliere il mantello.

La vista del corpo martoriato del giovane fu terribile e il sangue che colava ancora copioso aveva riempito il soprabito che cadde sul pavimento, pesante e impregnato di linfa vitale.

"Ahahahaha... AHAHAHAHAHAHAHAA... ARGHHHHH!!" gridò Steir cadendo al suolo mentre lo sguardo fisso e un sorriso innaturale gli storpiavano il volto.

Introduzione

B envenuti a Symbaroum, la regione che in tempi antichi era dominata dalla civiltà di Symbar: un Impero progredito nel sapere, nella spiritualità, nelle arti mistiche, un popolo che subì un crollo tanto rapido quanto brutale.

Oggi questo territorio si divide tra la selvaggia Foresta del Davokar e il prospero Regno di Ambria, ma per capire il nostro presente dobbiamo conoscere il nostro passato, che trova radici lontano nel tempo e nelle leggende.

Il mito della caduta di Symbar si è perso nelle selve del Davokar più di mille anni fa, ma le genti che ne fecero parte continuarono a vivere in quelle terre anche dopo la scomparsa di quella florida civiltà. Essi combatterono in quelle lande sempre più oscurate dalla grande Foresta in espansione, finché, con il passare dei secoli, parte di questi uomini migrarono a Sud, oltre la catena montuosa dei Titani, e qui fondarono il grande regno di Alberetor. Vissero in pace per molti secoli, ma su di loro incombeva la rovina.

I Signori Oscuri, invidiosi della magnifica Alberetor, la attaccarono con le loro armate di non morti, scatenando presto la controffensiva di Re Ynedar e dando inizio alla Grande Guerra. Fu uno spaventoso conflitto che afflisse il Regno per venti lunghissimi anni, durante i quali caddero migliaia di valorosi. I Kohinoor, la casata regnante di Alberetor, richiamarono i vessilli e opposero una strenua resistenza contro l'avanzata delle tenebre, finché anche Re Ynedar sacrificò sé stesso per la salvezza del suo popolo. La sua erede, l'adolescente Regina Korinthia, portò avanti l'opera del padre, finché un tradimento non la fece cadere nelle mani del nemico. Nonostante gli innumerevoli tentativi, ci vollero due anni perché un templare riuscisse a portare in salvo la sovrana. Così Ella, ispirata dalla volontà di Prios, il Dio Sole, guidò il suo esercito al trionfo sui Signori Oscuri.

Nonostante la vittoria, la piaga negromantica aveva prosciugato le terre di Alberetor, rendendole inabitabili. Questa sciagura costrinse la Regina a cercare territori adatti alla rinascita del proprio popolo e a questo scopo scelse la terra dei suoi antenati a Nord dei monti Titani, dove andò a reclamare il suo diritto di nascita.

Le terre a Nord non erano rimaste disabitate durante gli ultimi secoli, ma tredici possenti Clan Barbari si erano contesi la supremazia sui territori al limitare della Foresta. Queste stirpi, forgiate da una landa selvaggia, erano preparate ad affrontare le numerose minacce che la Foresta metteva loro davanti ogni giorno, ma non all'invasione di un nemico da Sud e furono colte alla sprovvista dall'avanzata dell'esercito di Korinthia. Lei inviò le sue truppe, insieme ai primi profughi, soltanto due mesi dopo la sconfitta dei Signori Oscuri. Giunti oltre i Monti, i nuovi coloni trovarono i resti dell'antica città di Lindaros, spazzata via dalla furia degli Dei, o almeno così raccontano le leggende. Eleggendo quelle rovine a sua eredità, la Regina mosse guerra ai Barbari del Clan Kadiz, che avevano occupato l'insediamento. Dopo un assedio durato solo tre giorni, il Capoclan Barbaro si inchinò davanti alla potenza superiore delle forze di Korinthia e l'opera di ricostruzione di Lindaros ebbe inizio; un compito svolto dai prigionieri di guerra e da molti volontari: uomini e donne in fuga dalle regioni morte di Alberetor.

Dopo la fine della guerra, la Regina Korinthia attese sette anni prima di unirsi al resto dei profughi. Quando lo fece, dichiarò che il suo nuovo reame si sarebbe chiamato Ambria, "la Lucente" e che la nascente capitale, modello di organizzazione, si sarebbe chiamata Yndaros, in onore del padre, l'eroico Re Ynedar.

Durante i tre anni successivi, le armate della regina marciarono sempre più a Nord, conquistando tutto quello che si trovarono davanti, fino a sterminare il Clan Jezora, una vittoria che aprì agli Ambriani una via per iniziare a sfruttare le grandi ricchezze della Foresta del Davokar. In questo periodo il governo della Regina Korinthia si dimostrò crudele ed inflessibile: i Barbari

dissidenti vennero giustiziati, confinati o imprigionati dagli esperti e bene equipaggiati soldati di Ambria, mentre quelli sottomessi vennero sfruttati come forza lavoro e ridotti in schiavitù. Questi atti scellerati scatenarono l'ira di molti Clan che iniziarono a dimostrare un odio profondo verso gli Ambriani. Solo la guida di Tharaban, l'Alto Capoclan, fu in grado di evitare una guerra aperta.

Tuttavia, la tregua resistette unicamente fino a che la Chiesa Ambriana del Dio Prios non reclamò come propri i resti di un Tempio del Sole situato sull'altopiano di Karvosti, centro del potere della cultura Barbara. Quando i Clan si rifiutarono di consegnare i loro territori più sacri, l'esercito di Korinthia assediò Karvosti. Nonostante gli Ambriani fossero molto più numerosi, furono sconfitti dalle Guardie della Furia, i novantanove invincibili campioni del popolo Barbaro, e dai potenti incantesimi degli Stregoni. I Teurghi di Prios non poterono nulla contro di loro quel giorno, infatti sembrava che la benedizione del loro Dio li avesse abbandonati. L'esercito regio fu costretto a ritirarsi e solo grazie ad un accordo proposto dall'Alto Capoclan fu raggiunto un nuovo equilibrio, ai credenti fu permesso di ricostruire l'antico tempio e di recarvisi in pellegrinaggio.

Negli stessi anni stava sorgendo una nuova forza che rischiava di alterare la stabilità tra Ambria e i Clan. Uno scaltro avventuriero, sedicente re dei cacciatori di tesori Ambriani, Lasifor Nottefonda, eresse la città di Forte Cardo. La costruzione venne finanziata dalla ricompensa che Lasifor ricevette in cambio di una manciata di Cardi del Crepuscolo, un'erba rara, abbastanza potente da guarire la madre della Regina Korinthia, gravemente malata. Da allora, l'insediamento fortificato del Sindaco Nottefonda ha rivestito il ruolo di rifugio per gli Ambriani intenzionati a esplorare il Davokar, una Foresta ricca di risorse naturali e preziosi reperti di antiche civiltà perdute, ma abitata anche da feroci abomini, creature oscure dalle origini soprannaturali e da una schiera di guardiani per nulla disposti a tollerare i danni causati dagli esploratori umani.

Cronistoria

Ma allora lo vedi che sei una capra ignorante? Prima hanno liberato la regina e solo DOPO abbiamo vinto quella maledetta guerra! Zuccone che non sei altro!" "Quindi Jeseebegai è diventato il nostro Re?" "Noooooooo, accidenti a te!!!"

- ⇒ -1000 (circa) La civiltà di Symbaroum cade nell'Oblio
- ⇒ -500 (circa) I clan del Davokar si uniscono sotto l'Alto Capoclan per combattere contro il Re Ragno. Viene fondata la città di Lindaros
- ⇒ -400 (circa) Il Principe Elfico Eneano visita Karvosti, stringe un accordo con l'Alto Capoclan Agadan e la Huldra Bovosin, da questo punto in avanti i Tabù delle Tribù si modificarono e irrigidirono
- ⇒ -200 (circa) La popolazione di Lindaros viene spazzata via da una terribile pestilenza
- ⇒ -21 I Signori Oscuri conquistano la città di confine di Berendoria
- ⇒ -19 Alberetor lancia la controffensiva contro i Signori Oscuri, iniziando la Grande Guerra
- ⇒ -10 Re Ynedar viene ucciso: Korinthia è incoronata Regina di Alberetor
- ⇒ -5 Il Dio Sole Prios è dichiarato Unico e Dispensatore di Legge di Alberetor
- ⇒ -2 Korinthia è fatta prigioniera dai Signori Oscuri
- \Rightarrow **0** (inverno) La Regina è tratta in salvo. La Fortezza dei Signori Oscuri viene assediata, termina la guerra
- ⇒ **0** (autunno) L'insediamento barbarico di Kadizar si arrende e diventa un avamposto di Korinthia nel nuovo territorio
- **⇒ 5** Vengono definiti i ducati nel nuovo reame, dai Corvi a est al Fiume Eblis a ovest
- **⇒ 5** Incoronazione di Tharaban ad Alto Capoclan
- ⇒ **7** Arriva la Regina. Ambria e la sua capitale (Yndaros) prendono i rispettivi nomi
- **⇒ 8** Viene inaugurata la Cattedrale dei Martiri a Yndaros
- \Rightarrow 10 Il Clan Jezora viene massacrato e il suo Capoclan giustiziato sulla Piazza del Trionfo
- ⇒ 11 Viene costruito l'ottavo ducato (Nuova Berendoria) e fondata la sua capitale Sevona
- **⇒ 11** Il gigantesco Ripe assume il ruolo di Boia di Yndaros, soprannominato dai bardi della città il Boia Immortale
- ⇒ 12 Viene fondata l'Università del Seragon
- **⇒ 13** Viene fondato Forte Cardo
- ⇒ 13 L'attacco di Eloan-Eo a Forte Cardo con

circa 100 Elfi al seguito

- ⇒ 14 Arrivo degli Ambriani a Karvosti
- ⇒ **15** Il Primo Padre Jeseebegai presiede l'Alto consiglio della Chiesa del Sole
- **⇒ 15** Viene costruito il Faro di Forte Cardo come guida agli Esploratori del Davokar
- ⇒ **16** La battaglia di Karvosti termina con un accordo che permette alla Chiesa del Sole di restaurare le rovine di un tempio sull'altopiano
- ⇒ 17 A Forte Cardo viene fondata l'Asta della Caccia, la maggiore associazione di appalti e contratti per le missioni nel Davokar e non solo
- ⇒ 18 La Notte dei Suicidi. A Forte Cardo vengono rinvenuti 99 cadaveri, morti per ferite autoinflitte tra la mezzanotte e il pomeriggio successivo. L'unica caratteristica in comune tra questi cadaveri: erano tutti Esploratori del Davokar e delle rovine di Symbaroum
- **⇒ 19** La Regina sancisce che gli artigiani devono organizzarsi in Gilde
- ⇒ **21** A Forte Cardo si apre una voragine. Il Clan della Bestia si ritira all'interno del Davokar
- ⇒ 22 Viene completato nei pressi di Yndaros Forte Doudram, attuale quartier generale dei Pansar, le Guardie della Regina
- ⇒ 22 Karvosti è sede di una nuova lotta di potere tra l'Alto Capoclan Tharaban e la Regina Korinthia. Al suo termine si raggiunge un accordo che permetterà la creazione di una forza congiunta tra Ambriani, Barbari e Forte Cardo per la ricerca di Symbar denominato "Gli Eredi"
- ⇒ 22 Come riconoscimento per le sue azioni da mediatore tra la Regina e l'Alto Capoclan Lasifor Nottefonda ottiene l'indipendenza di Forte Cardo da Ambria e l'annessione delle città di Camposcuro, Jakaar e Melima e annessi territori.
- **⇒ 24** Giorno Presente

La Foresta del Davokar

La strada dell'uomo saggio è lunga, il doppio più lunga nelle oscure foreste; la strada dell'uomo stolto è corta, lunga la metà nelle oscure foreste, accorciata dalla follia e dallo spargimento di sangue."

La Foresta del Davokar sorge a Nord del Regno Ambriano e nelle sue parti più esterne ospita i territori dei Clan Barbari. Le sue falde meridionali, così come la strada che collega Karvosti a Forte Cardo, sono pattugliate dai Ranger della Regina, che mantengono la zona relativamente sicura. I territori dei Clan invece vengono protetti dai loro guerrieri ed esploratori che di rado si addentrano nella Foresta per più di quattro giorni di cammino. I Clan hanno rispettato per lunghissimo tempo i tabù imposti dai circoli stregoneschi e di rado hanno invaso le rovine dell'antica Symbaroum, ma ora le cose stanno cambiando. La tregua tra la Regina Korinthia, l'Alto Capoclan Tharaban e il Sindaco Nottefonda si è conclusa con la creazione di un gruppo di esplorazione congiunto il cui intento finale è di trovare Symbar. Questa aperta violazione dei tabù ha portato un forte inasprimento dei rapporti con gli Elfi che difenderanno le Rovine ad ogni costo. La Foresta del Davokar viene tradizionalmente divisa, secondo la concezione dello Studioso dell'Ordo Magica Malliano, in Chiara e Scura.

Il Davokar Chiaro

Secondo la concezione di Malliano si definisce Chiaro quella parte del Davokar dove la vegetazione non è abbastanza fitta da impedire ai raggi del sole di raggiungere il terreno. In realtà questa definizione è piuttosto semplicistica, ma comprende quasi tutte le parti più esterne della Foresta: i territori dei Clan e quelli difesi a Sud dai Ranger e dalle milizie di Forte Cardo. In questa porzione di territorio è facile trovare insediamenti umani o di altre creature antropomorfe come Orchi e Goblin, la selvaggina per la caccia abbonda e le tracce di Corruzione sono presenti, ma non preponderanti. La presenza di così abbondanti risorse naturali richiama però anche predatori dalle regioni interne del Davokar: felincubi, jakaar, brulicanti, qualche troll solitario e persino abomini affamati. Anche gli Elfi, soprattutto nell'ultimo anno, hanno intensificato la loro attività anche nel Davokar Chiaro con azioni militari di guerriglia.

Infine le zone meridionali della Foresta e quelle attorno a Karvosti sono state esplorate in modo molto esteso e molte rovine sono state ritrovate, come ad esempio la Piramide di Serand, le Colonne di Haganor e il grande acquedotto di Pozzochiaro. Ciò non significa che non vi sia molto altro da scoprire, scendendo più in profondità in queste rovine conosciute o esplorando zone più remote molti avventurieri potrebbero tornare con ricchi bottini dalle proprie esplorazioni.

Il Davokar Scuro

Secondo la classificazione di Malliano è nominato Scuro il Davokar in cui i raggi del sole, a causa della fitta vegetazione, non riescono a raggiungere il suolo. Questa definizione risulta imperfetta in quanto in zone molto interne della Foresta, in cui la luce filtra tra gli alberi, la Corruzione trasuda dal terreno stesso impedendo comunque ai raggi del sole di illuminare il suolo. Resta il fatto che il Davokar Scuro si presenta estremamente più pericoloso del Chiaro, chiunque vi metta piede deve essere preparato a rischiare la propria vita e la propria sanità mentale.

Di certo le ricompense per chi viaggia nel Davokar Scuro sono enormi: rare risorse naturali e rovine mai esplorate fanno gola a qualunque avido avventuriero. Qui gli Elfi proteggono il territorio con azioni frequenti, pattugliando i luoghi più pericolosi e tenendo lontani eventuali curiosi. La vegetazione in questa parte della Foresta è ostile, piante carnivore e velenose sono estremamente frequenti. Gli abomini abitano questi luoghi accompagnati da bande di troll selvaggi pronti a difendere con ogni mezzo i propri territori. Le rovine sono spesso abitate da colonie di ragni, spettri o da esseri umanoidi le cui origini sono perlopiù sconosciute.



Razze ed Etnie

110 h bene, finalmente un argomento facile anche per te che sei il coltello più smussato del cassetto...
Pronto?" Un lieve cenno del capo in risposta. "Gli Ambriani e i Barbari sono Uomini, tutto il resto è feccia!"

Il Davokar e i territori limitrofi sono abitati da tre distinti gruppi etnici: gli Ambriani, i Barbari e il Popolo della Foresta. Se si dovesse chiedere ai singoli rappresentanti di uno dei gruppi un parere su questa suddivisione, probabilmente nessuno di loro la troverebbe adeguata, venendo accostati a individui che ai loro occhi risultano, in diversa misura, estranei. Sta di fatto che tra i gruppi esistono caratteristiche comuni che giustificano tale divisione.

Umani Ambriani

Gli Ambriani discendono dallo scomparso reame di Alberetor. La Grande Guerra li ha fortificati, ma anche obbligati a diventare organizzati e disciplinati in termini militari e di ripartizione del lavoro. Il conflitto ha permesso alla civiltà ambriana di progredire come popolo, ma ha reso più spietati molti dei suoi individui.

Gli Ambriani sono esperti ed efficienti quando si tratta di muovere guerra, ma sono anche caratterizzati da una profonda spiritualità e una propensione per le arti raffinate e le conoscenze accademiche. Sono uomini dediti alla conquista e al possesso, cercano sempre di ottenere di più e di meglio, qualsiasi sia il prezzo da pagare. Per loro la natura è considerata una fonte ricca di risorse che possono rendere la vita più comoda o comunque più tollerabile, molti Ambriani rischierebbero tranquillamente la pelle nella speranza di recuperare tesori, conoscenze o reperti preziosi.

Quella di Ambria, come Alberetor prima di lei, è una società fortemente gerarchica, governata per secoli da un'aristocrazia di famiglie nobili, chiamate Casate. Ogni famiglia viene classificata in base alla sua posizione nell'ordine di successione al Trono e il titolo nobiliare definisce quali cariche possono detenere i loro rappresentanti. La Casata Reale di Kohinoor è la prima tra le famiglie ed è rappresentata da Korinthia Flagello delle Tenebre e da cinque degli altri sette Duchi di Ambria, tutti strettamente imparentati con la Regina.

Il loro Regno è diviso in otto Ducati, contando anche il Dominio della Regina, a loro volta ripartiti in territori più piccoli amministrati da conti e baroni. Sotto di questi anche il popolo è ben frazionato, i lavoratori sono suddivisi in Gilde Artigiane, gli artisti e gli studiosi delle scienze pratiche si riuniscono sotto la giurisdizione dell'illuminata Università del Seragon, mentre i ricercatori del sapere mistico e dei segreti del Davokar sono gli illustri Maghi dell'Ordo Magica di Agrella.

Persino i profughi nullatenenti che arrivano dai territori devastati a Sud hanno un ruolo: vengono infatti smistati tra i Ducati per ripopolarli e fornire bassa manodopera per la ricostruzione del Regno. Il continuo sviluppo della crescita e delle conoscenze di Ambria è possibile grazie alla protezione, sia interna che esterna, garantita dall'Esercito Regio, i cui soldati vanno dai nobili Pansar, il corpo d'élite della Regina, alle guardie cittadine dei più piccoli villaggi.

Tuttavia questa ferrea gerarchia deve mantenersi in equilibrio con altre forze politiche. Tra queste la più influente è sicuramente la Chiesa dell'Unico Dio Prios, che detiene il potere spirituale sulla coscienza di tutti gli Ambriani e quello materiale su un Ducato, inoltre ha una sua milizia interna e una sua Scuola Mistica formate da Teurghi, Templari e dagli zeloti Monaci del Crepuscolo.

In una società così stratificata, ciò che conta di più è il ceto sociale rispetto al sesso: uomini e donne svolgono le stesse mansioni e hanno pari peso politico, al fine di garantire la grandezza di Ambria

e dell'Unico Dio. Una limitazione però sta nel diritto matrimoniale: esso è ben regolamentato da contratti notarili uguali in tutto il Regno e santificato da un rito celebrato in nome di Prios, ma poiché Ambria è una terra da ripopolare, gli unici matrimoni riconosciuti come produttivi sono quelli monogami tra uomo e donna e tra esponenti di classe paritaria, la scalata sociale tramite il matrimonio è malvista e condannata, mentre l'idea di unirsi ad un Barbaro non sfiora nemmeno i pensieri della maggior parte degli Ambriani.

Lo sviluppo delle regioni procede in modo stabile, l'esercito tiene testa agli abomini del Davokar e nuove colonie nascono quasi ogni due mesi. Difficilmente qualcuno metterebbe in dubbio l'abilità di Korinthia Flagello delle Tenebre nel gestire una qualsiasi disputa interna.

Umani Barbari

Nella lingua dei Barbari non esiste una parola per indicare il loro popolo in maniera unitaria, se non "i Clan". Con questo nome i Barbari intendono un gruppo molto numeroso di famiglie che si riconoscono in tradizioni e culti unitari, che seguono la guida di un unico Capoclan e che prestano fede agli insegnamenti di uno Stregone. Di conseguenza, le differenze di stili di vita e costumi tra Clan sono immense e nel corso dei secoli questo ha portato a continui conflitti interni, però dopo l'arrivo degli Ambriani e lo sterminio dei Kadiz e degli Jezora, i restanti Undici Clan hanno messo da parte i loro rancori. Tuttavia questi sentimenti rimangono malcelati, poiché i Barbari sono un popolo estremamente orgoglioso e difficilmente perdonano un torto. Questo, unito alla loro naturale fierezza, ne fa degli uomini indomiti e tenaci in ogni situazione. Essi stessi ne fanno un vanto, infatti ritengono che solo delle genti forti come loro potranno sopravvivere nel caso l'oscurità del Davokar continui ad espandersi.

Per resistere ai ripetuti attacchi degli orrori della Foresta, i Custodi, degli stregoni molto saggi che fungono da guida morale e spirituale di ogni Clan, governano tramite tabù e regole, come il rispettare gli Spiriti della natura ed evitare di risvegliare qualsiasi cosa possa riposare sotto le Rovine. Il capo di queste Streghe è chiamata Huldra e risiede a Karvosti insieme all'Alto Capoclan. Quattro volte l'anno, durante i Solstizi e gli Equinozi, l'Huldra riunisce i Custodi per discutere lo stato del Davokar e consigliare i Capoclan sulla gestione dei loro territori e dei conflitti.

L'Alto Capoclan è eletto a vita durante un grande raduno, indetto nel Circolo dell'Adunanza, quando l'attuale "Signore della Guerra" è vicino alla morte. L'Alto Capoclan non è chiamato a governare, ma ha il compito di mediare le dispute e di fungere, se necessario, da giudice nei conflitti all'interno dei Clan solo in caso di esplicita richiesta da parte di un Capoclan. I Capoclan devono prestare attenzione alle opinioni e ai desideri dei loro sudditi, ma non hanno nessun obbligo di obbedire, o anche solo ascoltare, un potere superiore al loro; perciò, anche se esistono similitudini fra di essi, ogni Clan ha il suo corpo di leggi, costumi e gerarchie. I Capiclan conducono le loro genti in modo indipendente, decidendo della giustizia interna, conducendo i guerrieri in battaglia e in caccia e spartendo i bottini di eventuali razzie.

Per tradizione, i singoli comandanti rispondono all'Alto Capoclan sull'altopiano di Karvosti e ci si aspetta che egli guidi i Barbari uniti contro eventuali minacce comuni. Infatti, nel caso in cui un Capoclan ritenga che ci sia un pericolo imminente per il popolo Barbaro, ha l'autorità per richiamare tutti quelli sotto il suo comando che siano in grado di combattere, sia con le armi che con la Stregoneria, poiché non esiste all'interno dei Clan una milizia regolare come è invece presente all'interno di Ambria. L'unica eccezione è rappresentata dalle Guardie della Furia Dormiente, l'indomabile guarnigione di Karvosti, attualmente composta dai novantanove migliori guerrieri dei Clan.

Ogni singolo Clan adora diversi spiriti della Foresta secondo i dettami proposti dal Custode. Sarebbe sbagliato descrivere il rapporto tra i Clan e il Davokar come un culto, ma sotto la guida degli Stregoni, tutti i Barbari sono attenti a mostrare gratitudine verso la Foresta che li nutre e che insegna loro a restare umili.

Popolo della Foresta

Include Goblin, Orchi e Mutapelle, ossia tutte quelle razze che prima dell'arrivo degli Ambriani vivevano nel Davokar e ne sono, in qualche modo, ancora intimamente legati.

Goblin

I Goblin sono creature gracili, dalla pelle verde scuro e dalle orecchie appuntite. Poco si sa sull'origine della loro razza, ma a memoria di Barbaro le loro tribù hanno sempre vissuto sui margini meridionali del Davokar. Queste tribù selvagge che vivono all'interno della Foresta assomigliano a quelle giunte nei territori Ambriani negli ultimi anni, anche se a contatto con la cultura del Regno hanno perso parte del loro carattere selvatico. Nonostante ciò, entrambi i rami di questa stirpe creano una cortina di confusione e baccano attorno a sé che li fa essere a stento sopportabili dagli umani.

Il loro atteggiamento incurante del pericolo e la loro naturale rissosità, rendono la convivenza con le tribù Goblin ancora più difficile: i frequenti "giochi" come nascondi lo stivale, sveglia l'orco e il tiro del ratto sono attività di gruppo a cui gli umani spesso non vogliono nemmeno assistere. La durata della loro vita è tendenzialmente breve, ma dallo sviluppo veloce, tanto che un loro esemplare è considerato adulto a 8 anni, anziano a 25, e coloro che superano la soglia dei 30 anni sono molto pochi. Inspiegabile è la loro tendenza a tornare nella Foresta per cercare una morte solitaria quando ritengono di aver vissuto una vita piena. La loro breve esistenza è anche il motivo del loro carattere così irritante: sfruttano i pochi anni a loro disposizione per vivere intensamente ogni momento, i loro banchetti sono sempre festosi, ai loro ritrovi la birra scorre a fiumi e le notti nei loro accampamenti raramente sono adatte per dormire.

Goblin che si sono separati dalla loro tribù si possono trovare tra i Clan Barbari, ad Ambria e soprattutto a Forte Cardo. Infatti qui risiedono i Karabbadokk governatori di Camposcuro, l'unica famiglia Goblin al di fuori della Foresta che sia rimasta unita. Nel Protettorato vengono tollerate grandi comunità di Goblin vista la loro utilità nello svolgere lavori degradanti e pericolosi come dragare le paludi, pulire le latrine o arrampicarsi su instabili impalcature. Altri Goblin scelgono una vita più avventurosa e indipendente, diventando esploratori e mercenari richiesti per la loro abilità furtiva.

Essi sono considerati come un popolo unitario, gli Ambriani concedono loro diritti basilari, ma rimangono delle creature non umane dalle misteriose origini, guardate con sospetto e giudicate con disprezzo. Nonostante ciò, vi sono stati dei tentativi di apertura nei loro confronti, sia l'Ordo Magica che la Chiesa di Prios hanno accettato, solo nei ranghi più bassi, esponenti di questa razza nel tentativo di educarli alla filosofia della ragione o alla fede del Dio Sole. Entrambi i tentativi hanno ottenuto risultati altalenanti, ma gli esponenti delle due organizzazioni si professano fiduciosi. Al contrario, tra i Barbari, che sono attratti dalla loro cultura caotica, vengono trattati quasi alla pari degli uomini. Qui godono di un discreto successo, vengono accolti senza pregiudizi tanto nei gruppi di caccia quanto nei circoli stregoneschi, sebbene i barbari non permettano ai loro ospiti di entrare a far parte delle Tradizioni o di scoprire i loro segreti più arcaici.

Orchi

Gli Orchi sono creature feroci e robuste e, similmente ai Goblin, dalla pelle verde e dalle orecchie a punta. Sono solitari, nulla si sa della loro nascita se non che emergono dalle profondità del Davokar privi di ogni ricordo e senza alcun senso d'identità, come se prima di uscire dalle nere fronde della Foresta non fossero nemmeno mai esistiti. Sta agli umani o ai Goblin che li accolgono nelle loro comunità insegnargli a cavarsela nel mondo e dare loro un nome, che di solito rispecchia una loro caratteristica fisica o caratteriale. Gli Orchi sono dei perenni orfani, alieni anche ai loro stessi simili e pare che nessuno possa aiutarli a recuperare i propri ricordi, per questo motivo spesso non si riconoscono come popolo nemmeno tra loro, tendendo invece a considerare come famiglia coloro i quali li hanno allevati una volta usciti dalla Foresta.

Chi li accoglie si prende l'onere di insegnare loro i rudimenti del mestiere più utile alla comunità in cui si inseriscono, tuttavia essi sono come dei bambini che nel bene o nel male apprenderanno solo quello che il loro mentore vorrà trasmettergli. Spesso è solo una questione di fortuna trovare una brava persona che li aiuti e che non si approfitti della loro ingenuità.

Purtroppo però alcuni non vengono istruiti come persone, ma ammaestrati come animali. Così accade che vengano impiegati dai contadini Ambriani come muli da soma, che le Streghe li addestrino come loro servitori, che le bande mercenarie li usino come prima linea. A volte però un orco è fortunato e capita tra le mani di persone oneste che gli insegnano come portare avanti una vita libera, come coloro che vengono ritrovati dalle genti di Melima. Ad Ambria è praticamente impossibile che un Orco ottenga una posizione di rilievo, specialmente se questa comporta autorità su cittadini umani. Tra i Barbari la questione è diversa, gli Orchi sono rispettati per il loro lavoro e la loro forza; anche se difficilmente uno stregone si fida a tal punto di un Orco, è possibile persino che essi entrino nei circoli stregoneschi. L'unica comunità che offre loro davvero pari opportunità è quella dei Goblin, a cui fanno spesso da guardie del corpo.

Alcuni Orchi votano la loro esistenza al servizio o alla protezione della loro cosiddetta "famiglia", mentre molti altri vivono in modo più solitario e consapevole del mondo che li circonda; solo una piccola parte di loro rimane invece ossessionata dal ricercare le reminiscenze dei propri ricordi nel tentativo, forse vano, di scoprire davvero chi o cosa siano.

Mutapelle

Tra i Barbari è risaputo che a volte gli Elfi rapiscono i bambini umani e li scambiano con i cosiddetti Mutapelle e, fin dal loro arrivo, anche tra gli Ambriani è iniziata ad accadere la stessa cosa. Anche se è un fenomeno raro, resta un'esperienza drammatica quella di scoprire che il proprio figlio è stato scambiato, cosa che accade solo quando oramai è troppo tardi. Infatti, un Mutapelle appare umano durante la sua infanzia e cresce sviluppando poco a poco tratti elfici senza tuttavia diventare completamente come uno di loro. Alla fine della trasformazione tutti i Mutapelle adulti sono riconoscibili per la pelle grigiastra e le orecchie a punta.

Gli studiosi non hanno ancora individuato lo scopo di questo scambio, ma alcuni sostengono che queste creature siano di fatto una razza a sé stante che dimostra una serie di differenze significative rispetto agli Elfi, mentre altri reputano questi individui come delle deviazioni della specie di cui vogliono sbarazzarsi. I rapimenti stessi non sembrano avere uno schema prestabilito, le sostituzioni degli infanti colpiscono tanto gli Ambriani quanto i Barbari a prescindere dalla loro classe sociale o benessere economico. La vita di un Mutapelle è in genere molto dura: pochissimi tra loro ottengono il permesso di rimanere con le proprie famiglie nel momento in cui rivelano la loro vera natura.

Essi stessi crescono inconsapevoli della loro origine e si legano a quella che credono essere la loro famiglia, per poi scoprire di essere una creatura non umana e venire emarginati o abbandonati: questo è un trauma difficile da superare. A volte i Mutapelle vengono assunti dall'Ordo Magica e dagli Stregoni per diventare apprendisti incantatori, ma i più finiscono per strada, costretti ad elemosinare, a unirsi a bande criminali, a difendersi da soli o, nel peggiore dei casi, a fare da cavia per esperimenti di Mistici poco raccomandabili.

Il loro cammino è solitario, spesso colmo di risentimento, odio ed invidia se non frivolo e privo di interesse per la vita altrui. Alcuni di essi mantengono quanto più possibile celata la loro vera natura indossando i "panni" di altre persone, mentre altri reputano tale occultamento una laboriosa ed inutile precauzione. I Mutapelle hanno tratti alieni che li rendono bersaglio di sguardi disgustati o impauriti, ben pochi umani si fidano di loro, Goblin e Orchi invece non danno troppo peso al loro aspetto e li trattano al pari di ogni altra creatura.

Fazioni

Giovane iniziata, ora ti racconterò la storia delle forze che ci porteranno alla rovina. Il tuo fiero popolo per lungo tempo ha rispettato i tabù imposti per il bene di tutti, ma ora teme i nuovi arrivati e pensa di non potergli concedere troppo vantaggio per non soccombere. La Lucente brilla come il sole del loro unico Dio e tutto vuole dominare, anche al costo di bruciarlo. Il piccolo Cardo si è fatto strada e tiene lontane con le proprie spine acuminate i nemici, ma in ogni istante rischia di essere schiacciato. Ora dimmi, con chi di loro secondo te dovremmo allearci?"

I Ducati Ambriani

Fuggendo da una terra consumata da una spaventosa Guerra, le genti di Alberetor si diressero a Nord, dove trovarono un territorio vasto, ricco e fertile in cui poterono ricominciare la loro vita. La terra che oggi è chiamata Ambria un tempo era dimora di Clan Barbari che sono stati assoggettati, cacciati o sterminati dall'inesorabile avanzare degli eserciti del Sud. In pochissimo tempo è sorto un nuovo Regno, un dominio guidato da una Regina forte e determinata, un territorio innalzato a baluardo contro le forze oscure e selvagge che dominano il Nord: i rozzi Barbari, le corrotte creature della Foresta e ogni altro male del Davokar.

Yndarien

Quello di Yndarien è stato il primo territorio colonizzato dai profughi di Alberetor più di vent'anni fa. Florido, ricco di risorse e potenzialità, è stato scelto come caposaldo da cui iniziare una nuova vita e un nuovo Regno, costruendo da qui quella che oggi è Ambria. La sua capitale, Yndaros, è un luogo che trasuda potere e imponenza, la città di pietra bianca è in continua espansione per ospitare le centinaia di profughi e sorge sulle rovine di Lindaros un'antica città che alimenta storie e leggende dell'antico popolo di Symbaroum. Nel cuore di Yndaros svetta potente e grandioso il Palazzo Reale della Regina Korinthia. Da qui la monarca domina su tutta Ambria con la grande forza e la volontà inflessibile che la contraddistinguono.



Mervidun

Il Ducato di Mervidun è situato a nord est di Yndarien e comprende nei suoi territori le gelide vette dei Corvi e le boscose colline ai loro piedi. Il Duca Sesario, secondo marito della Regina Madre Abesina, governa questa ricca regione estraendo dalle miniere che si snodano sotto la catena montuosa ingenti quantità di ferro, pietra, argento e oro, ricchezze che hanno fatto meritare a Mervidun il titolo di Cassa del Regno. A Mergile, la capitale, sorge il Palazzo del Tesoro, centro del potere Ducale e della sede della Gilda del Conio che custodisce le preziose casse del Regno. Questa corporazione si occupa di distribuire la ricchezza di Ambria e di legittimare la creazione di nuove Gilde e Corporazioni.



Seragon

Il Ducato del Seragon è stato conquistato con duri sforzi e non poche difficoltà, esso si frappone tra Yndariel e la Foresta del Davokar ed è governato dal libertino Duca Gadramei. Egli infatti è famoso per la sua politica permissiva e distratta, che ha permesso, se non incoraggiato, la nascita di attività indecenti e spudorate: case del piacere, bische clandestine di giochi d'azzardo, lotta e spaccio di droghe, incentivando sfruttamento, corruzione e violenza. Questo ha portato gli Ambriani a denominare il Seragon la "Patria dei Vizi" e ha posto il Duca in una posizione scomoda agli occhi della Regina. Per provare a riabilitare la nomea del suo Ducato, Gadramei ha fatto da mecenate per la creazione della



grande Università delle Scienze e delle Arti che, contrariamente alle più rosee aspettative, è diventata uno dei più importanti centri di studi di Ambria, tanto da fare concorrenza persino all'Ordo Magica di Agrella. Nonostante il Seragon sia un Ducato turbolento e difficile da governare, finora è riuscito a difendere i confini con il Davokar con ineccepibile efficienza, anche considerando che la sua provincia è adiacente ai territori dell'aggressivo Clan Karohar.

Nuovo Beretor

Il Duca Ynedar, nipote della Regina Korinthia e figlio di suo fratello Korian, domina su un territorio ostile e povero, che confina con la parte più orientale della spaventosa Foresta del Davokar. Le genti di Nuovo Beretor sono abituate a trattare con Clan Barbari come con i loro concittadini Ambriani, infatti hanno imparato a confidare nel prossimo senza distinzioni di origine. Nonostante il Beretor confini con la Foresta, la zona acquitrinosa a Nord, detta "la Palude" fa da argine naturale agli orrori del Davokar e allo stesso tempo fornisce agli abitanti ingredienti erboristici e alchemici rari e preziosi per mescere misture e pozioni. In particolare, il Ducato si fa vanto degli ingegnosi metodi sviluppati per estrarre l'Olio di Serpe, utile per creare esplosivi sperimentali.



Narugor

Se un Ducato merita il titolo di "Scudo del Regno", questo è certamente il Narugor. Qui sono stanziate la maggior parte delle truppe di Ambria poiché esso confina per tutta la sua estensione con la Foresta del Davokar. Il Duca Berakkam guida l'esercito della Regina dall'imprendibile fortezza di Kuron, la capitale. Egli non è un nobile di nascita, ma ha guadagnato il proprio titolo grazie alle sue gesta eroiche durante la Grande Guerra ed è acclamato e rispettato dai suoi veterani, che compongono la gran parte del suo popolo. Egli mantiene il potere con il pugno di ferro, imponendo la legge marziale all'interno del suo Ducato. Questo regime incontrastato, è ben accetto ai militari che scelgono di servire nell'armata Ambriana, anche se non tutti sono ben accetti



nello Scudo del Regno. Infatti qui i non umani sono emarginati e malvisti, fatta eccezione per gli Orchi più validi e possenti. Stessa sorte è riservata anche agli Ambriani considerati "deboli": anziani, malati, incantatori e liturgisti vengono spinti a trasferirsi in Ducati più tolleranti.

Kasandrien

Raffinato, pulito, colto e soprattutto sicuro, queste sono le qualità del Ducato di Kasandrien. Ogni giorno qui giungono uomini da ogni dove in cerca di conoscenza sulle arti Mistiche, sulle lingue antiche e sui misteri di Symbaroum. Infatti nella capitale Agrella svettano imponenti le tre torri dell'Ordo Magica. I membri di questa prestigiosa Gilda sono incaricati di studiare tutto ciò che ha a che fare con la Magia o con i segreti del Davokar: leggende, scritti, artefatti, piante, creature e rovine, nulla rimane celato agli occhi dei suoi sapienti. Inoltre sotto la guida di saggi docenti vengono istruiti alcuni degli incantatori più autorevoli di tutta Ambria. La vivace e festosa atmosfera del Ducato rispecchia il carattere della sua reggente, Esmeralda, sorellastra di Korinthia e figlia del



Duca di Mervidun. Si dice che la Duchessa e la Regina covino un rapporto fatto di competizioni e divergenze, specialmente nei rapporti tra Ambria e i Barbari. Esmeralda infatti è affascinata dalla loro cultura, dalle loro usanze e dalla loro storia e finanzia spesso spedizioni di ricerca tra i Clan.

Dominio di Prios

Gli Ambriani lo chiamano il Regno nel Regno. Posto al centro di Ambria è stato voluto dalla Regina per rendere omaggio ai sacerdoti di Prios che durante le Grande Guerra hanno combattuto e salvato centinaia di vite. Il Dominio è il cuore pulsante del credo del Dio Sole, qui le campane dei templi scandiscono le giornate tra funzioni religiose, ore di lavoro nei campi e di studio dei dettami

dell'Unico e dei suoi profeti. Inoltre la capitale Sacrarocca è sia un attivo centro di ricerca, che uno dei campi di addestramento militare più rigorosi di Ambria. Qui infatti vengono formati gli incorruttibili Templari e i Teurghi, benedetti dalle fiamme di Prios. La guida del Ducato e della Curia è in mano al Primo Padre Jeseebegai. Egli è la volontà del Dio sulla terra e le sue disposizioni sono legge in tutte le chiese di Ambria. Anche le delegazioni missionarie tra i Barbari e le più violente spedizioni per scoprire e sradicare i culti eretici sono spesso ordinate dallo stesso Jeseebegai, che ricopre la sua carica con mano salda e ardente fervore.



Nuova Berendoria

Situato all'estremità occidentale del Regno, al confine con il Grande Deserto di Sale, è il più giovane dei Ducati Ambriani ed è contraddistinto da un territorio arido e brullo. Spinta dalle grandi masse in arrivo dalla morente Alberetor, Sua Maestà Korinthia ha deciso di espandere i propri Domini verso Ovest assegnandoli al proprio zio, il Duca Alesaro, un uomo forte e tutto d'un pezzo, spavaldo ed intraprendente. Il Duca ha raccolto la sfida della Regina e in pochi anni ha trasformato il territorio in un esempio di efficienza e buongoverno: dalla propria capitale Sevona indirizza i profughi in arrivo dove più sono utili, dalle miniere di sale al pattugliamento del Davokar fino ai commerci con i vicini Clan Barbari. Il popolo di Nuova Berendoria, forgiato dalle asperità del territorio, si rivela essere uno dei più coesi e forti, ma allo stesso tempo tollerante e gentile.



I Clan Barbari

La Foresta del Davokar è inospitale e disseminata di pericoli: feroci bestie selvagge, abomini corrotti dal Morbo, spietati Elfi cacciatori, piccole creature letali e piante velenose vivono sotto le fronde. Tuttavia, in questo ambiente così ricco di minacce, gli indomiti uomini dei Clan sono riusciti a trovare un equilibrio con la selva, imparando a convivere con i sui figli. I Barbari sono nati e cresciuti in comunione con i territori selvaggi e ne coltivano timore e rispetto. Ognuno a modo suo, i Clan testimoniano tradizioni centenarie e riti quotidiani che perpetuano nel tempo questo legame di amore e lotta tra il Davokar e i suoi abitanti.

Odaiova

Gli Odaiova sono il Clan più numeroso del Davokar e contano all'incirca cinquantamila membri.

Hanno sempre apprezzato la spiritualità e la cultura più che l'arte della guerra, motivo per cui sono spesso stati sottomessi da altri Clan più propensi alla violenza. Gli Jezora sono stati gli ultimi a sfruttare gli Odavi, fino a quando la Regina Korinthia non li annientò, tanto che circolano voci secondo cui gli Odavi avessero aiutato Ambria a coordinare l'assalto contro la fortezza Jezita. Attualmente la pace tra i due è stabile: fioriscono i commerci, gli Odavi garantiscono il passaggio sicuro agli Ambriani nel loro territorio, permettono ai soldati regi di pattugliare il tragitto verso Karvosti e hanno anche ceduto alcuni loro territori al nascente Protettorato



del Cardo. In cambio hanno richiesto assistenza nel combat¬tere qualsiasi ribellione all'interno del Clan. Infatti, nonostante sia innegabile che l'alleanza con Ambria li abbia incredibilmente arricchiti, esistono dei rinnegati che si oppongono con violenza al servilismo verso quelli che ritengono essere solo nuovi conquistatori. Oltre a ciò permane l'antico conflitto tra i retaggi principali del Clan, ispirati dai loro antenati progenitori: Odamagála, una donna pacifica e pragmatica, che mirava soprattutto all'arricchimento culturale, Yesalom che predicava invece una vita semplice devota alla crescita spirituale, ed Embayal che spingeva per la conquista dei boschi tramite la forza militare. Queste ostilità rendono ogni giorno più paranoico l'agiato capoclan Embersind, che rimane ben nascosto nella sua fortezza, costruita dagli Ambriani, allontanandosi sempre di più dal suo popolo.

Enoai

Se gli Odaiova si sono aperti verso il popolo della Regina come nessun'altro, il Clan Enoai cova invece un odio malcelato nei loro confronti. Essi infatti vedono gli Ambriani come un invasore che con le sue mire espansionistiche sta distruggendo la Foresta a cui sono molto legati. Il Clan infatti nutre un comunione profonda e intensa con le selve e con i grandi alberi rigogliosi del loro territorio, situato a Nord, molto vicino al Davokar Scuro. La loro principale preoccupazione è il benessere della natura che li circonda e li protegge, per questo il loro culto si concentra sull'adorazione degli Spiriti primevi dei boschi, fatti di erba e corteccia, che sembrano consigliare gli Stregoni durante le loro lunghe meditazioni e dischiudere sentieri segreti tra le frasche per



gli esploratori, rendendoli apripista formidabili. In questo modo si spostano in sicurezza tra i loro villaggi, celati dalle fronde o sotto le immense radici. Tra tutte le piante la più grande e venerata è sicuramente l'enorme abete Enoai, sotto cui dimorano la Custode e il Capoclan. La comunione degli uomini del Clan con la natura gli ha anche permesso di diventare esperti erboristi ed alchimisti, nonché di apprendere un'arte sconosciuta a chiunque altro: l'addestramento dei troll selvaggi da combattimento, pratica rischiosa in cui molti perdono la vita.

Baiaga

A Nord del lago Volgoma si estendono i vasti territori di caccia dello Spirito Lupo e dei suoi adoratori: i Barbari del Clan Baiaga. I Baiaghi sono nomadi senza fissa dimora, per loro casa è dove si trova la famiglia. Ogni gruppo è guidato dal suo membro più anziano che, tramite la comunione spirituale con Serex, il Lupo Sanguinario, decide dove recarsi, quando riposare o cosa cacciare. Essi considerano il Capoclan come il prescelto del Lupo, la propria Custode come la voce del Dio, e le loro terre il regno di Serex. Per questo tutti loro sono tenuti a difendere il territorio in attesa del ritorno del potente Spirito dalla sua caccia nell'Oltremondo. Per secoli hanno lottato e atteso pazientemente in armonia, ma l'arrivo degli Ambriani e l'Oscurità scesa sul Davokar hanno messo alla prova i Baiaghi. Infatti sono sempre di più gli orrori che scendono da Nord, ponendo il Clan come ultimo baluardo di difesa dell'altopiano di Karvosti.



Gli insediamenti stabili dei Baiaghi sono molto rari, ma custoditi con grande cura, il maggiore è Grandi Acque dove avvengono le riunioni dei capifamiglia. Di solito gli stranieri sono ben accetti nei loro accampamenti, ma ci si aspetta che offrano merci in cambio dell'ospitalità. I Baiaghi sono gente curiosa e interessata, ma anche cauta e sospettosa. Molti stranieri si dice siano morti dopo essersi comportati minacciosamente: dalla prospettiva dei Baiaghi è sem¬pre meglio essere decisi che sottomessi.

Zarek

Il Clan Zarek abita a Ovest del lago Volgoma e i suoi insediamenti confinano con il Ducato di Nuova Beredoria. La convivenza tra le due culture è assai prolifica, infatti gli Zareki hanno aiutato gli Ambriani a sopravvivere nella Foresta e gli hanno anche donato una piccola fetta del loro fertile territorio. Questa cortesia è stata ben ricompensata con scambi e aiuti, anche militari, da parte del Duca Alesaro. Accogliendo il popolo della Regina e istruendolo, questi Barbari sperano di influenzare il loro l'atteggiamento verso il Davokar, insegnandogli una via più rispettosa e benevola.



Ulteriore punto di contatto tra le due fazioni è nelle tradizioni degli Zareki. Il Clan infatti venera gli Spiriti degli Astri: le Stelle, la Luna e soprattutto il Sole.

Essi cercano nelle costellazioni tracce sui giorni propizi e su quelli nefasti e decidono i periodi adatti per la caccia e l'agricoltura, per la pace o per la guerra e anche per imbottigliare la loro famosa birra nera. Inoltre i loro Stregoni sembrano capaci di leggere il cielo per divinare il futuro. Durante il giorno seguono il Sole come faro di saggezza e amorevole protettore delle masse, mentre di notte

ascoltano i misteriosi messaggi della Luna. Questa è intesa come un Sole triste e malinconico, che ha brillato sulla storia antica e ne ha vissuto la decadenza; ora splende debole, con la cautela e la vergogna di chi è custode di arcaici segreti, che però ha paura di rivelare. La cultura Zareka è ricca di profonda spiritualità e questo rende molti di loro abili Stregoni, apprezzati diplomatici e sensibili conoscitori dell'animo umano.

Vajvod

Sotto le pendici dei Corvi, in una zona colma di acquitrini e paludi fetide, abitano i Vajvod, il clan più misterioso e circospetto del Davokar. Le loro tradizioni sono quasi del tutto sconosciute al di fuori dei loro territori. Quel che è certo è che i domini del Clan sono delimitati da sgargianti rune indecifrabili dipinte su rocce e alberi: i Vajvod non tollerano intrusi nella loro casa. Tuttavia non sembrano essere un popolo sanguinario: gli estranei scovati nei loro confini vengono avvelenati con delle tossine non letali, per poi essere condotti fuori dalle paludi. Essi sono grandi esperti dalla lavorazione di erbe e componenti con cui producono misture e veleni, a cui sembrano essere immuni. I primi viaggiatori Ambriani che hanno avuto contatti con loro raccontano di giganteschi guerrieri ricoperti di tatuaggi e di inquietanti esploratori in grado



di rendersi quasi invisibili tra gli alberi. Tuttavia i Vajvod si sono dimostrati pazienti con i loro vicini di Nuovo Beretor, insegnandogli come trattare le pericolose piante della palude e aiutandoli ad edificare l'avamposto noto come Pantano di Karo, a patto che non oltrepassassero i sacri confini del Clan. Una particolarità è che questo è l'unico Clan in cui Capoclan e Custode sono la stessa persona: il venerabile Katranam è inoltre il più anziano tra i Capiclan ed incute un enorme rispetto e timore.

Saar-Khan

Nelle gelide steppe a Nord Ovest del Davokar, inizia una lunga e scura scia di sangue secco tracciata sui ghiacci della tundra; questo è il limite tra la vita e la morte, questo è il confine del territorio dei feroci Saar-Khan. I Saari sono un popolo primitivo che parla un linguaggio gutturale, a malapena comprensibile dagli altri Barbari. Aggressivi e bellicosi, spesso invadono la Foresta alla ricerca di cibo e avversari da abbattere. Al contrario, non concedono a nessuno di oltrepassare i limiti da loro segnati. Si dice che l'unico modo per transitare in relativa sicurezza nel loro dominio sia quello di incidersi una runa di sangue in fronte, ma sono ben pochi quelli che hanno provato se queste dicerie fossero vere. I Saari sono tutti guerrieri formidabili senza distinzione di sesso o età e tengono in alta considerazione i morti caduti in battaglia contro molti nemici.



Al contrario morire di vecchiaia o di cause naturali è il loro più grande disonore. Molti Saari, capendo che la loro ora è giunta, si lanciano in attacchi suicidi per trucidare più avversari possibili prima di soccombere, una tattica devastante sul campo di battaglia.

Pochi conoscono le loro tradizioni e meno ancora le vogliono apprendere; pare che il sangue abbia un ruolo centrale nel loro culto e che essi lo anelino più di quanto gli Ambriani bramino il denaro.

Karohar

I Kariti sono stanziati nei territori a Nord del Seragon e del Protettorato di Forte Cardo, una zona particolarmente esposta alle calamità naturali. La valle del fiume Malgomor taglia a metà la loro regione, incanalando venti gelidi e nubi temporalesche. Inoltre il loro insediamento più grande, situato sotto le antiche Colonne di Haganor, sorge vicino a una serie di spaccature nel terreno da cui fuoriesce lava incandescente e che a volte provocano piccoli terremoti. A causa di questi e altri pericoli, sono pochi, anche tra gli altri Clan, quelli che transitano volentieri nelle terre dei Karohar, rendendoli un popolo solitario. Questo isolamento forzato li ha portati ad essere uomini ferali, guidati dall'istinto e temprati dalle intemperie. Essi hanno imparato ad adattarsi ad



ogni situazione, divenendo parsimoniosi nell'uso delle risorse a loro disposizione e imparando ad utilizzarle al meglio. Per questo sono alcuni tra i migliori forgiatori tra i Clan e le forme delle loro armi spesso richiamano zanne e artigli animali. Come le bestie a cui si ispirano sono facili all'ira, godono della caccia e sono temibili predatori, tanto di creature quanto di uomini. Alcune storie raccontano addirittura che si nutrano dei corpi dei loro compagni caduti in battaglia. I loro usi sono misteriosi, ma sembra che venerino gli Spiriti elementali, come il Fuoco e la Terra e che in qualche modo cerchino di incarnarli. Tra tutti i Clan sono quelli che meglio personificano il concetto di libertà selvaggia e per questo, tra quelli che vivono al confine con Ambria, quello dei Karohar è sicuramente il più ostile verso il popolo di Korinthia.

Gaoia

Al limite estremo del Davokar, verso il Nord inesplorato, si allarga l'antico territorio del Clan Gaoia. Questa terra è ricca di rovine dimenticate e luoghi oscuri, echi inquieti di un passato ormai dimenticato. I Gaoi hanno sempre considerato proprio compito proteggere questi luoghi e soprattutto assicurarsi che nulla di maligno strisci fuori dalla sua tomba secolare. Per questo motivo la loro Tradizione è pregna di tabù molto specifici riguardo alle antiche roccaforti dell'Impero di Symbar e più di tutti perseguitano i cacciatori di tesori che vi si intrufolano. Chiunque venga catturato a curiosare nei luoghi sbagliati viene portato nel folto della selva ad incontrare quello che loro chiamano il "Giudice della Foresta"; finora nessuno ha mai fatto ritorno. Alcuni dicono che questa entità sia lo Spirito del Ragno Oroke, loro divinità, ma ciò non è certo. In



ogni caso è indubbio che gli aracnidi abbiano un ruolo importante nella vita del Clan: le zampe dei pericolosi ragni Tessimorte sono parte della loro dieta e i guerrieri Gaoi utilizzano dei piccoli ragni velenosi come armi da lancio. Vista la loro posizione così vicina al Davokar Scuro, sono il Clan che sta risentendo di più dell'avanzare della Corruzione, portandoli ad inasprire i tabù e a diffidare dei Mistici.

Godinja

Vicino ai rami del Davokar scuro risiede il Clan Godinja, detentore di una Tradizione Stregonesca tanto prestigiosa da poter svettare su tutti gli altri Clan. Gli stregoni Godinji sono esperti nei segreti di quest'arte Mistica e ispirano i loro confratelli grazie ad amuleti, portafortuna e maschere rituali. Queste vengono realizzate dai maestri intagliatori, gli impareggiabili artigiani del Clan, le cui creazioni vengono ammirate persino dagli Ambriani. La fede e i tabù di questo popolo sono complessi e a volte bizzarri. Molti aspetti della loro vita sono influenzati da superstizioni incomprensibili ad altri Clan, come l'avversione per il colore arancione, l'abitudine di contare l'inizio del nuovo giorno a partire dal tramonto e l'uso di sputare a terra dopo il passaggio di un



corvo. Essi abitano un territorio buio, freddo e punteggiato di antiche tombe e altari, che li porta ad avere un profondo rispetto per le anime dei defunti. Il loro culto ruota attorno al concetto di Morte e Rinascita perpetua e di reincarnazione dello spirito in nuove forme, motivo per cui abborrono più di chiunque altro i vili Negromanti. Per aiutarsi nella caccia agli adoratori del Morbo i Godinji, indossano maschere di legno che ritengono essere intrise di potere difensivo. Essi le portano ogni notte durante le loro veglie per sfuggire al "Viandante", una misteriosa creatura di tenebra che si aggira nelle terre del Clan. Come alleati in queste lunghe nottate il Clan può contare sugli Elfi, che per qualche motivo si sono sempre mostrati amichevoli e protettivi nei loro confronti.

Yedesa

Gli Yedesi sostengono di essere il Clan più nobile del Davokar. I motivi di tale affermazione derivano da una leggendaria discendenza diretta con la famiglia regnante dell'antica Symbaroum. Questo lignaggio non è mai stato verificato con prove certe, ma non è neanche mai stata contestato ed è un eredità di cui il Clan va molto fiero. Per mantenere questa tradizione regale il Clan ha continuato ad

abitare nella cittadella in pietra di Linfaroccia, roccaforte dei loro antenati, che nei secoli hanno ampliato. Forti del loro retaggio spesso tentano di imporsi sugli altri Clan, azione che gli è riuscita piuttosto bene, visto che degli ultimi dieci Alti Capiclan, sei erano Yedesi, compreso l'attuale. Essi non sono tra le genti più agguerrite o pericolose del Davokar, ma le loro terre vengono temute. Stando alle voci, forze mistiche proteggono il loro dominio dai pericoli che lo minacciano. Queste dicerie potrebbero essere fondate visto che i loro moderati tabù permettono agli stregoni di studiare i segreti della scrittura e delle reliquie Symbariane. Da queste sembrano trarre sconfinati poteri e conoscenze, tanto da essersi meritati il titolo di "Eruditi del Davokar". Anche la loro fede è legata alla storia antica, essi rivolgono i loro quesiti ad una remota schiera di re



legata alla storia antica, essi rivolgono i loro quesiti ad una remota schiera di re, eroi, principesse e condottieri elfici ormai quasi del tutto dimenticati, affinché li guidino verso l'illuminazione grazie alla loro arcaica saggezza.

Varakko

Euforico, estroverso e bizzarro, il popolo Varakko è sicuramente uno dei Clan più particolari. I Varakki vivono principalmente a Ovest del Davokar, spostandosi continuamente nelle fredde desolazioni rocciose che sono il loro territori. Mantengono un unico insediamento stabile all'interno della piccola fetta di foresta che sono riusciti a conquistare. Su questo lembo boscoso si trova una collina sotto cui il Clan ha scavato centinaia di profondi cunicoli vietati a chiunque non sia parte della Famiglia. Pare infatti che potenti maledizioni e guardie celate proteggano gli accessi alle caverne. Qui essi si riuniscono annualmente per celebrare solenni riti e sfrenati baccanali in onore di Alake, la Signora delle Falene, lo Spirito protettore del Clan, mentre per il resto del



tempo si spostano con delle carovane mercantili. Sono un popolo assai contraddittorio: passano da atteggiamenti vivaci ed estrosi a pianti tristi e malinconici, vivono in maniera estremamente povera, ma creano delle stoffe colorate così raffinate che ogni nobile Ambriano sarebbe disposto a pagarle a peso d'oro e detestano la violenza cercando di non praticarla, ma le loro vendette sono tra le più sadiche e feroci. Negli anni i Varakki hanno sofferto molte perdite a causa degli attacchi dei Saar-Khan e degli abomini del Davokar, finendo per essere il Clan meno numeroso di tutti. Per questo motivo le loro Tradizioni non vengono custodite dai soli Stregoni, ma ogni membro del Clan è portatore dei segreti della grande Famiglia errante.

Il Protettorato del Cardo

Lasifor Nottefonda nell'anno 13 uscì dal Davokar con tre Cardi del Crepuscolo, una rarissima erba dalle strabilianti capacità, per consegnarli alla Regina Korinthia e aiutarla a curare l'anziana madre Abesina. In cambio lo scaltro avventuriero ricevette il titolo di Principe del Regno e la possibilità di fondare una propria città ovunque volesse. Il futuro Sindaco scelse un territorio al limitare della Foresta ed eresse l'abitato di Forte Cardo. Recentemente i possedimenti di Forte Cardo hanno guadagnato l'indipendenza come ricompensa per il ruolo da intermediario svolto da Lasifor durante la crisi di Karvosti dell'anno 22. Inoltre si sono espansi e comprendono ora i territori dal confine della Foreste fino al fiume Eanor, le importanti città di Melima e Jakaar e il pericoloso insediamento di Camposcuro. Un'area ricca di risorse, ma estremamente difficile da governare, resa ancora più instabile a causa del ruolo di stato cuscinetto tra le due grandi potenze che rischiano di travolgere il Cardo.

Forte Cardo

Dominio del Sindaco Nottefonda e posta ai margini Sud della Foresta del Davokar, contestualmente alla fondazione degli Eredi, si è resa indipendente dal controllo di Ambria ed è diventata Capitale del Protettorato del Cardo. La principale caratteristica della città è di essere un punto di riferimento per tutti gli esploratori del Davokar, sia come punto di partenza che di arrivo. Molti dei ritrovamenti effettuati nella Foresta transitano attraverso il suo mercato per essere valutati e autenticati; qui è

facile scovare molte rarità e molti avventurieri arricchiti che hanno deciso di godere dei proventi della propria attività, come ad esempio i fondatori dell'Asta della Caccia. Nell'insediamento a nessuno interessa chi tu sia, ma ciò che sai fare, nessuno viene discriminato per la propria razza, ma vige la "Legge del Metallo". Ad ogni cittadino viene assegnato un anello che può essere d'oro, argento o bronzo che indentifica il livello sociale di chi li indossa; questa separazione è scandita dalla ferrea meritocrazia imposta da Nottefonda. Alcune mansioni o aree della città possono essere precluse a chi non porti con sé l'anello adatto. Il carattere aperto e opportunistico della città riflette alla perfezione il modo di vedere il mondo del Sindaco Lasifor, capace di cogliere il meglio da ogni situazione.



Camposcuro

Chi non viene ritenuto degno di uno degli anelli del Forte, o non ha abbastanza denaro per soggiornare in una delle taverne all'interno delle mura, finisce per pernottare nell'insediamento di Camposcuro. Posto a Sud della città, sulla strada principale che collega Yndariel al Protettorato, è un luogo che accoglie i fuorilegge e gli esclusi di Ambria decisi a non sottostare alle leggi Regie. La tribù Goblin dei Karabbadokk detiene saldamente nelle proprie mani il potere sulla tendopoli e sulle poche strutture permanenti, annientando in modo spietato qualsiasi opposizione. Il Sindaco Nottefonda, legato da una particolare amicizia con il capotribù Idelfons, non interviene sul governo dell'accampamento, ma pretende che non vi siano situazioni



fuori controllo che possano in qualche modo danneggiarlo. Si vocifera che qui vi sia un fiorente commercio di artefatti e sostanze illegali, chiamato il mercato della Mezza Luna, ma nessuna autorità finora è stata in grado di provarne l'esistenza. Di notevole importanza è la presenza di Padre Sarvola, un predicatore di Prios convinto che la divinità debba essere venerata come il Misericordioso Guaritore e non come Guerriero Legislatore, opinione che ha attirato negativamente l'attenzione della Chiesa.

Melima

Addentrandosi nel folto del Davokar e risalendo il fiume Eanor si può raggiungere la pacifica città di Melima. La fondazione dell'insediamento risale ai primi anni dopo il Grande Esodo, ma a causa delle continue liti tra Ambria e i Clan è rimasta per lunghi periodi deserta. La nascita del Protettorato ha permesso a Lasifor di richiamare nuove genti nell'abitato: un folto gruppo di Liberi Coloni, veneratori dell'Antica Schiera, ha lasciato Ambria per riunirsi in questo luogo cercando la pace. Poco dopo gli "Erranti", Orchi recentemente usciti dalla Foresta e privi di memoria, hanno raggiunto Melima come guidati da un irresistibile richiamo. L'accoglienza riservata dai Liberi Coloni agli Orchi è stata straordinaria, sono



stati trattati come pari e hanno quindi deciso di assumere il ruolo di protettori della comunità dalle minacce esterne, quali gli abomini del Davokar o i terribili Mantelli Neri, che non desiderano altro se non bruciare questo covo di eretici. I pelleverde, ispirati dalla cultura del luogo, hanno anche maturato il desiderio di ritrovare i loro simili sperduti nella speranza che, unendo le forze, possano ritrovare i loro ricordi.

Jakaar

Insediamento situato poco a Nord della foce dell'Eanor sul lago Volgoma, è da sempre considerato un importante snodo commerciale della regione. Abbandonato pochi anni dopo la sua creazione a causa

di violenti terremoti, fu ripopolato per volere del Sindaco Nottefonda che, nel suo vagabondare, aveva individuato nell'entroterra alcune colline ricche di minerali e metalli preziosi. Tuttavia la fondazioni della città subì ulteriori ritardi a causa della presenza di un possente jakaar albino, assetato di sangue e apparentemente impossibile da abbattere. Solo l'intervento di un indomito gruppo di cacciatori riuscì ad aver ragione della bestia. Ancora oggi la sua pelliccia bianca decora il Municipio della città e la tradizione dei Cacciatori di Mostri è attiva e prolifica. Sotto l'egida del Protettorato il forte fa vanto di importanti attività di estrazione mineraria e di botteghe artigianali che alimentano gli scambi sia con la vicina Karvosti sia con Nuova



Berendonia. Molti sono i Barbari e gli Ambriani che convivono nella città rispettandone le leggi e contribuendo alla sua ricchezza. Peculiare è la norma che impedisce l'ingresso in città di Artefatti.

Società e cultura

Mon capisco tutta questa fretta che hanno gli Ambriani: la loro bramosia li spinge nel Davokar, li porta ad appesantirsi di tesori, di reliquie che rallentano i loro passi, di gioielli che impreziosiscono le sabbie mobili dove vanno a soffocare"

Ambria

Nonostante siano passati più di due decenni dalla vittoria, i Signori Oscuri e la Grande Guerra ancora sono presenti nella vita degli Ambriani. In genere, la gente parla solo dei trionfi, delle gesta eroiche dei Portatori di Luce e di come le armate di Korinthia abbiano massacrato le orde di creature nonmorte. Tutto il resto è stato rimosso, come il fatto che i soldati della Regina spesso sono stati obbligati a uccidere più e più volte gli stessi nemici, che erano un tempo i loro fratelli, caduti vittime della vile Negromanzia.

Gli uomini che erano presenti non possono dimenticare, mentre coloro che hanno solo ascoltato le storie fantasticano. Escludendo i farfugliamenti causati dagli incubi o dal bere eccessivo, gli Ambriani non parlano mai della paura e degli orrori della guerra: i sudditi di Korinthia fanno del loro meglio per guardare avanti, non importa quanto la vita possa sembrare dura. Sono determinati a diventare così forti che nessuno mai avrà il coraggio di attaccarli ancora.

Per descrivere l'atmosfera che si respira ad Ambria, si potrebbe dire che il Regno è in preda a un costante stato di euforia autoimposta. La popolazione celebra il suo vittorioso passato, il glorioso futuro e ovviamente, l'amata sovrana. Un giorno alla settimana è dedicato a festeggiamenti: nelle capitali sfilano parate e spettacoli sugli eventi più significativi della Guerra, mentre nelle campagne i popolani si riuniscono attorno alle Chiese dell'Unico per una preghiera e un pasto collettivo. Tuttavia sotto la facciata gioiosa si nascondono il dolore per le gravi perdite subite e un alto numero di problemi che devono ancora essere risolti. Molti soffrono la fame, altri sono costretti a lavorare in condizioni precarie nelle città e nelle residenze nobiliari e ogni giorno da Sud arrivano decine di profughi che si ammassano nella caotica Yndaros. La maggior parte di loro viene percepita come inutile e inaffidabile ed è tenuta sotto controllo con l'elemosina e con l'intervento violento della guardia cittadina. Il desiderio più grande di questi rifugiati è allontanarsi dalla miseria, riuscendo a salire su una delle carovane che più volte a settimana arrivano dalle residenze di campagna o dalle colonie esterne, in cerca di lavoratori capaci.

Anche ai più sventurati, però, Ambria offre servizi e svaghi. Le saune pubbliche ospitano, in stanze separate, sia i ricchi che i poveri, dalle balconate circolari dei Vivisettori, i visitatori possono osservare i Maestri dell'Ordo Magica intenti a sezionare ogni genere di essere vivente, da bizzarri baccelli a enormi ragni, dalle bestie corrotte fino ai Goblin. Nessuno inoltre, dovrebbe disdegnare le gogne e i patiboli sparsi nelle piazze: queste ospitano sia le forche, che i ceppi per la decapitazione, utilizzati solo per le condanne dei cittadini di più nobili origini. In tutte le città inoltre abbondano teatri, locande e circoli di combattimento a volte gestiti anche da Goblin, Orchi o Barbari. Infatti, anche se la maggior parte dei sudditi della Regina Korinthia disprezza i Clan e le loro tradizioni, ci sono alcuni costumi che hanno messo radici. Molti hanno iniziato a fare uso di sostanze stupefacenti di origine barbara o della bevanda conosciuta come birra nera. Nei quartieri popolari i "Vandali della Birra" a volte sono così fuori di sé che si muovono tra le strade in una sghignazzante ondata di violenza gratuita, causando sgomento tra i cittadini.

Queste attività peccaminose sono condannate dalla Chiesa di Prios, che, con forza e pazienza, guida la condotta morale delle masse di fedeli Ambriani e si frappone tra la Lucente e gli orrori delle tenebre.

Il Protettorato del Cardo

Il Protettorato del Cardo può essere percepito come un rifugio di pace e libertà. L'ambizione del Sindaco è sempre stata quella di garantire ai suoi sudditi un'esistenza prolifica e autonoma, sia dalla opprimente società Ambriana, che dai restrittivi tabù Barbari. Per questo motivo le sue città diventano spesso la casa di coloro che non sono ben accetti altrove: Liberi coloni e ricercati Ambriani, disprezzati Mutapelle e Mistici indipendenti, Barbari reietti e Orchi solitari, o avventurieri abbastanza intraprendenti da volersi mettere alla prova con i pericoli del Davokar. Questa fusione di culture rende la comunità del Protettorato estremamente variegata, ma funzionale. Le tradizioni e le conoscenze in ambito militare, artigianale, religioso ed esplorativo sviluppate da tutti gli altri popoli qui si incontrano, perfezionandosi l'un l'altra, tutto a favore della floridezza del Cardo.

Tuttavia la multiculturalità del dominio di Lasifor crea anche degli attriti interni. Il più acceso al momento sembra essere quello di Camposcuro, dove sempre più Goblin arricchiti mirano ad una vita più agiata, aspirando a raggiungere lo stesso livello sociale di un umano. In generale le guardie tentano di identificare e allontanare al più presto piantagrane e potenziali rivoltosi.

Di notte gli insediamenti diventano più violenti: l'alcolismo e le risse nelle taverne sono tollerate dalle pattuglie cittadine, ma tutte le minacce all'ordine pubblico sono punite severamente, se vengono scoperte. Molte persone si recano qui disposte a pagare grosse somme per provare le droghe estratte dalla vegetazione del Davokar. Foglie e semi possono avere proprietà stupefacenti o devastanti: aumentano la massa muscolare, garantiscono la vista al buio, donano una sensazione d'estasi, anche se hanno effetti collaterali quali follia omicida, sete di sangue o dipendenza.

Le zone boschive comprese tra i quattro grandi insediamenti sono in parte condivise con il pacifico Clan Odaiova e sia le strade che si addentrano nel Davokar che le vie fluviali dell'Eanor sono molto frequentate da mercanti ed esploratori di tutti i popoli. Ciò permette alle genti del Cardo di riscuotere tasse e gabelli per l'attraversamento in relativa sicurezza. A protezione dei viandanti ci sono a Est gli Erranti di Melima, mentre a Ovest i Cacciamostri di Jakaar. Tuttavia nessuno dei due è una vera milizia regolare ed entrambi tendono ad ignorare le minacce più grandi dirette a sud, lasciando che siano i Ranger della Regina e l'esercito del Narugor ad occuparsene.

Nelle città chi commercia in antichità rappresenta l'élite e i luoghi di scambio commerciale sono quasi più pericolosi di una reggia Ambriana. Quando una spedizione è prossima a fare ritorno, si scatena il finimondo. I mercanti fanno qualsiasi cosa per ottenere un vantaggio: dileggiano gli avversari o li derubano di tutta la merce, a volte si ricorre addirittura al rapimento e all'omicidio. Anche per quei fortunati che sono riusciti ad assicurarsi i diritti di vendita i guai non sono finiti, i loro rivali farebbero tutto ciò che è in loro potere per sabotarli. Eppure nel Protettorato chi è sufficientemente competente e avventuroso non resta disoccupato a lungo.

I centri sono pieni di esploratori e mercanti in cerca di supporto e in grado di offrire sia pagamenti in contanti che una quota del bottino ricavato. La destinazione può essere un insediamento, una libera colonia o un accampamento Barbaro ma, più spesso, il viaggio conduce verso le allettanti rovine di Symbaroum.

Barbari

Dalle città di pietra alle tende di pelliccia, dai carri colorati ai villaggi sospesi tra i rami, tutto il Davokar è punteggiato dagli insediamenti dei Clan. Essi hanno fatto della Foresta la loro culla e il loro tetto e per secoli hanno prosperato seguendo i rigidi tabù che li tenevano al sicuro, ma ogni cosa è destinata a mutare. Un tempo consideravano tutti i resti di Symbaroum come inviolabili e quindi li evitavano, ma ora per far fronte alle minacce che li opprimono, sono sempre di più quelli che iniziano ad esplorare le Rovine in cerca di conoscenza o potere.

Ogni Barbaro può testimoniare che negli ultimi decenni gli attacchi di bestie e abomini sono cresciuti di numero e alcuni mormorano che gli stregoni si stiano preparando per un'era oscura, chiamata la Resurrezione del Davokar. Per prepararsi a questa eventualità, l'Alto Capoclan Tharaban e la Huldra Yeleta stanno tentando in tutti i modi di assicurare unità e protezione al loro popolo, sia con la forza delle armi, che con il consolidamento delle antiche Tradizioni Barbare. Per questo rituali di omaggio alla natura e ai suoi Spiriti vengono celebrati sempre più di frequente in tutti gli insediamenti, mentre, per tenere uniti gli uomini, durante gli equinozi vengono proclamate le Grandi Assemblee di Karvosti.

In queste occasioni migliaia di Barbari da tutti i Clan si radunano sull'altopiano. Di giorno si sentono esploratori scambiarsi informazioni, avventori raccontare storie mentre giocano a dadi e commercianti tentare di vendere le loro mercanzie. In vendita si può trovare tutto il meglio dell'artigianato Barbaro: mantelli in pelliccia di baiagorn, le letali armi del Clan Karohar, armature in cuoio leggerissime, ma resistenti, le pregiate stoffe colorate dei Varakki e le maschere dei Godinja, apprezzate ed indossate da molti. Tra le bancarelle che riscuotono più successo ci sono sicuramente quelle di pietanze provenienti da tutti gli angoli della Foresta. Frutta e carne essiccate, pesce fermentato, uova di ragno, zuppa di frattaglie e cibi piccanti sono tra i piatti preferiti dai Barbari, quelli che agli Ambriani potrebbero sembrare scarti diventano delle prelibatezze nella mani dei loro cucinieri. Di notte invece, iniziano i festeggiamenti: scorrono alcolici, oppiacei e sostanze allucinogene, vecchi conflitti riemergo, si accendendo dispute più o meno violente e vengono celebrati nuovi vincoli famigliari.

Tra i Barbari il concetto di unione matrimoniale è molto disinvolto: esistono dei legami per unire due stirpi, altri con il fine di generare prole forte o altri ancora scaturiti dal desiderio, come quelli sanciti durante l'equinozio d'Autunno, in cui si scelgono i compagni per scaldarsi nelle stagioni gelide. Nella gran parte dei Clan i bambini nati da queste unioni vengono cresciuti dalla comunità, senza distinzione di sesso e sotto la guida degli stregoni, che li indirizzano verso quello che è il cammino più adatto a loro.

Molti giovani si impegnano ogni anno nelle Grandi Sfide proposte da diversi Clan per dimostrare il valore e la forza della propria gente. Questi tornei vanno dai combattimenti a mani nude a prove di mira, agilità e astuzia, fino alle esilaranti gare di invettiva, in cui i due partecipanti si scontrano verbalmente cercando di coniare l'insulto più divertente e calzante verso l'avversario. Infatti, nonostante quello che pensano gli Ambriani, molti Barbari sono abili nell'arte oratoria e poetica.

Il popolo Barbaro apprezza un bravo narratore quanto un abile guerriero e l'Alto Capoclan a Karvosti ospita sempre nella sua fortezza uno o due cantastorie particolarmente capaci. Questi trovatori sono i depositari del compito di diffondere e tramandare gli avvenimenti storici alle generazioni future, in modo che i vecchi errori non vengano mai ripetuti.

Popolo della Foresta

La maggior parte degli individui inseriti in questo gruppo tendono a vedere se stessi come figli della natura, piuttosto che come suoi padroni e sfruttatori. Ovviamente ci sono delle eccezioni: per esempio i Goblin che hanno potuto sperimentare la prosperità di Ambria. Orchi e Goblin abitavano nelle profondità della foresta radunati in piccole tribù familiari, ma negli ultimi anni la ricchezza di Ambria e i continui attacchi di abomini del Davokar li hanno spinti ad allontanarsi dai loro territori per inserirsi all'interno dei Clan o nel nuovo Regno. Qui però si sono presto trovati ad essere ghettizzati e sfruttati, non riconosciuti come pari dagli umani, nonostante siano validi artigiani, mercanti e guerrieri.

Aree di conflitto

Quelli descritti finora sono i casi più comuni, ma la situazione non è così semplice. Sono molti coloro che agiscono diversamente: Ambriani che si uniscono agli Elfi per preservare il Davokar o Barbari,

Mutapelle e Orchi che hanno costruito la loro casa nel regno di Ambria. Il clima generale della regione è indubbiamente di aperta ostilità, alimentato dal desiderio degli Ambriani di esplorare e sfruttare le risorse del Davokar e dalla riluttanza del popolo dei Clan e degli Elfi nel permetterglielo.

Il popolo della Regina è il dominatore incontrastato delle pianure tra i Titani e la Foresta. Al contrario l'esercito di Korinthia si trova in difficoltà nella fitta vegetazione, mentre l'esperienza e la conoscenza dei luoghi offre ai suoi avversari un grande vantaggio. Inoltre, gli Ambriani non riescono a confrontarsi con gli orrori del Davokar facendo fronte comune: gli interessi specifici legati alle fazioni, al sangue o al guadagno personale, spesso godono di maggiore priorità rispetto al bene collettivo, in special modo quando si tratta di gestire e distribuire informazioni, risorse e tesori recuperati nella Foresta.

Questa prospettiva apre la strada a imprese congiunte che coinvolgono gruppi misti di Ambriani, Barbari e altre razze. Invece di contattare istituzioni ufficiali come l'Ordo Magica o i Ranger della Regina, molti Duchi hanno avviato collaborazioni con i Barbari e con i Goblin. Anche maghi, studiosi e ranger, tendono ad agire in questo modo: meglio pagare per il supporto di una persona del posto che dividere il bottino con altri Ambriani.

L'unica eccezione è costituita dalla Chiesa del Sole, i cui rappresentanti non sono propensi a mescolarsi con le "creature della notte", anche se molti religiosi si prodigano in campagne missionarie presso gli altri popoli. In conclusione, è difficile e fuorviante offrire un taglio preciso alle relazioni che intercorrono tra le popolazioni della regione.

Per capire come nascono le collaborazioni, le dispute e i conflitti armati, bisogna considerare un ampio numero di fattori sociali, culturali e personali. Inoltre, occorre tener presente che alla luce della minaccia crescente dei poteri corrotti del Davokar, assolvere anche solo ai bisogni primari può richiedere la formazione delle alleanze più improbabili.

Lingua

Gli studi dei linguisti di Ambria hanno dimostrato con una certa facilità che i dialetti dei Barbari e il linguaggio dei profughi di Alberetor hanno una radice comune in quello che era probabilmente l'antico idioma di Symbaroum. Nonostante la parentela linguistica i lunghi anni di isolamento tra i due popoli hanno causato delle differenziazioni tra questi due sistemi. Quello sicuramente più considerevole si rivela nella scrittura. Gli Ambriani infatti utilizzano per scrivere un alfabeto del tutto estraneo ai Barbari e tra questi non sono molti quelli che hanno imparato a leggerlo. I Clan d'altra parte possiedono una tradizione scritta estremamente ristretta e utilizzata quasi unicamente da Stregoni e Capoclan, affidandosi principalmente alla tradizione orale. In ogni caso dopo la prima Battaglia di Karvosti ci sono voluti pochi anni perché le due lingue iniziassero a mescolarsi, creando un nuovo linguaggio creolo comprensibile a entrambi i popoli e largamente diffuso a tutti i livelli della società.

Anche Goblin e Orchi utilizzano il "comune" per integrarsi meglio nella società, anche perché questi ultimi non sembrano possedere, o ricordare, un loro idioma comunitario. Gli unici che si ostinano a mantenere i loro antichi dialetti sono da una parte i Clan Barbari più refrattari alla cultura del Regno e l'aristocrazia Ambriana ancora legata alla tradizione di Alberetor dall'altra.

Poco si conosce del lessico usato dagli Elfi, anche se questi sembrano parlare fluentemente il "comune" degli umani, se questo sia frutto di una loro dote naturale per l'apprendimento o di qualche incantesimo nessuno lo sa.

Economia e Commercio

"Oro, argento, birra, seta, potrai avere tutto ciò che vuoi, se mi porterai quello che ti ho chiesto. Forse ti sembrerà solo una vecchia corona di rame arrugginita, ma non è importante come appare ora: il suo valore dipende da quanto bene si racconta la storia di un oggetto così antico"

Economia in Ambria

La Regina Korinthia, per favorire la crescita della ricchezza in Ambria, ha deciso di appoggiarsi al sistema monetario risalente alla vecchia Alberetor. Le monete utilizzate sono il Tallero, l'Ortego e lo Scellino, rispettivamente d'oro, argento e bronzo. Il cambio è di 1 a 5, quindi per un tallero si potranno avere 5 Orteghi o 25 Scellini.

A Mervidun è situata la sede centrale della Gilda del Conio, a Mergile sono gelosamente custoditi gli stampi delle monete e buona parte delle riserve auree del Regno passano di qui per essere coniate. Una volta battute le monete vengono inviate tramite convogli protetti dall'esercito alle altre sedi della Gilda del Conio presenti in ogni Ducato per essere distribuite in tutto il Regno.

Raramente queste colonne di armati vengono attaccati da bande di briganti in quanto lo spiegamento di forze è decisamente imponente. Molto più rischioso è il trasporto di denaro per i ricchi mercanti. Questi si appoggiano ad un sistema di Lettere di Credito sviluppato dalla Gilda del Conio che permette il pagamento a vista del documento presso ogni sede o rappresentanza della stessa, al prezzo di una insignificante commissione. La paga di un contadino si quantifica in pochi Orteghi la settimana, mentre quella di un veterano esperto, come guardia del corpo, può essere anche di un Tallero al giorno.

Concessioni per costruire insediamenti all'interno della Foresta o scavare in luoghi risalenti alla vecchia Symbaroum potrebbero arrivare a costare anche centinaia di Talleri.

Economia nel Davokar

I Clan basano il proprio impianto economico sul sistema del baratto. Ogni Barbaro può scambiare i propri averi o il frutto del proprio lavoro per ottenere ciò di cui ha bisogno nell'immediato, ciò che potrebbe accrescere il proprio status o ciò che ne garantisca la sopravvivenza.

Ogni zona della Foresta è ricca di risorse naturali, ma queste possono essere molto diverse a seconda dell'area in cui ci si viene a trovare. Sarà facile rinvenire piante acquatiche nei pressi del lago Volgoma, che saranno invece rare nel territorio dei Godinja o degli Saar-Khan. Un oggetto magico proveniente dal Kasandrien sarebbe considerato estremamente esotico e poter facilmente valere la vita di un uomo.

Molto diversa è la questione riguardante le Rovine di Symbaroum, luoghi pericolosi e spesso inesplorati che nascondono tesori inestimabili. Sono state fino a qualche anno fa oggetto di rigidi tabù da parte dei Custodi che ora quantomeno ne consentono l'esplorazione. Artefatti, iscrizioni, statue, ninnoli o qualunque pezzo di ciarpame esca dalle rovine sono oggetto di un mercato estremamente fiorente.

I Barbari cominciano solo ora ad intuirne le potenzialità mentre gli abitanti del Protettorato del Cardo ne hanno fatto il fondamento per la propria economia. Quasi ogni ritrovamento passa dalle porte del Forte rivolte a Nord per poi uscire, dopo essere stato opportunamente autenticato, da quelle rivolte a Sud. Talleri e Orteghi vengono accettati come pagamento nella Foresta, ma il loro potere d'acquisto è decisamente ridotto. Nei pressi dei grandi insediamenti del Protettorato o degli Ambriani saranno comunque valutati quasi al pieno del loro valore.

Governo e leggi

11 No. Non ho capito. Prova a rispiegarmelo."
12 "OH SANTO PRIOS! Non so più come dirtelo! Allora ... sua madre è cugina del marito della zia di secondo grado del colonnello che ha salvato la figliastra terzogenita del Duca durante l'assedio dell'altr'anno."

"Vediamo se ho afferrato. In virtù di questo "strettissimo" legame, ti ha giurato che ti avrebbe scagionato?"

"Sì, esatto!"

"Sei fottuto amico..."

Regno di Ambria

Il Regno di Ambria è una monarchia assoluta in cui il potere è deposto nelle mani di Sua Maestà la Regina Korinthia, che lo esercita con inflessibile volontà e accesa determinazione. Il territorio Ambriano è diviso in otto Ducati, ciascuno guidato da un alto membro dell'aristocrazia. A loro volta i Ducati sono ripartiti in territori più piccoli, chiamati contee o baronie, i cui responsabili

vengono scelti direttamente dal proprio Duca tra la bassa nobiltà di Ambria.

La classe aristocratica del Regno gestisce le risorse del proprio territorio e si pone come rappresentate locale del potere della Regina. Questa élite è egualmente sottoposto alle leggi e ai

dettami di Sua Maestà, ma è anche totalmente responsabile del dominio amministrato. Ogni Ducato è obbligato a versare dei contributi alle casse del Regno, denaro che ogni Duca ottiene grazie a imposte e tasse pagati dai cittadini del suo territorio.

Un altro organismo di potere nel territorio Ambriano è la Chiesa di Prios. Il Primo Padre della Chiesa, Jeseebagai, si fregia del titolo di Duca e governa il territorio concessogli dalla Regina. La Chiesa ha una forte influenza sui cittadini Ambriani grazie alla sua posizione privilegiata nei riguardi dell'Unico e al peso che esercita sulla morale e la fede del popolo.

Altra istituzione che incide grandemente sul Regno è l'Esercito Reale. Composto da migliaia di soldati, l'esercito controlla ogni stadio della sicurezza di Ambria: dalla milizia cittadina, ai battaglioni reali, gestendo internamente l'addestramento delle truppe. L'esercito dimostra una presenza capillare che pone sotto una luce autorevole il Generale Supremo dell'esercito, il Duca del Narugor Berakkam. La gerarchica della società Ambriana comporta una rigida suddivisione in classi sociali. La giustizia viene amministrata dalle classi superiori verso quelle inferiori, impartendo in modo assoluto, immediato ed indiscutibile le leggi della Regina. Tale gestione pone i cittadini Ambriani in una posizione molto scomoda essendo, di fatto, l'ultimo gradino della scala sociale. La protezione e i benefici di cui tuttavia usufruiscono li gratifica sufficientemente da far pesare meno questa condizione.

Dopo il Grande Esodo, la Regina Korinthia ha mantenuto la struttura della sua società e le leggi che la governano sostanzialmente invariate. L'inserimento di nuove norme si è reso tuttavia necessario a fronte, per esempio, della necessaria convivenza con il popolo Barbaro.

Le principali leggi di Ambria sono:

- ⇒ Ogni individuo risiedente nei territori Ambriani deve rispettare e sottostare al volere della Regina e rispettare le leggi da Lei promulgate, senza nessuna eccezione.
 - 1. È dovere di ogni individuo, residente del Regno, rispettare la gerarchia sociale che lo sostiene e rispettarne e l'autorità.
 - 2. Ogni individuo che si trovi ad essere indagato per atti proibiti verrà sottoposto al giudizio di un persona di classe superiore e dovrà accettarne, senza riserve, il verdetto.
 - 3. Le principali azioni illegali e perseguibili sono: aggressione, contrabbando, diffamazione, effrazione, estorsione, furto, omicidio, rapina, sequestro e tradimento.

- 4. Ogni individuo è tenuto a dare il suo contributo al Regno pagando le imposte che gli saranno richieste, contribuendo così alla sua crescita e alla sua ricchezza.
- 5. A ogni Ambriano, è imposto l'obbligo di servire nell'Esercito Reale per un periodo minimo di dodici mesi. Terminato il quale egli potrà ritornare alla propria vita o continuare il suo servizio nelle forze armate. Il servizio di leva obbligatoria ha inizio al compimento dei 16 anni.
- ⇒ L'unica religione approvata all'interno del Regno è quella di Prios, l'Unico, il Portatore di Luce.
 - 1. Ogni santuario del culto dell'Unico è di proprietà della Chiesa e posto sotto la sua custodia.
 - 2. Ogni santuario o altare di culti differenti a quello dell'Unico sono da considerarsi eretici e verranno prontamente abbattuti e i loro costruttori puniti.
 - 3. Ogni reliquia o tomo di preghiera di culti differenti a quello dell'Unico sono da considerarsi eretici e verranno prontamente distrutti e i loro possessori puniti.
- ⇒ La Regina riconosce come istituzione l'Ordo Magica. Compito dell'Ordo Magica è di ricercare maggiori informazioni possibili in ambito mistico e di studiarne le possibili applicazioni. A guida dell'istituzione viene riconosciuta Aradia Tessitempeste, con il grado di Gran Maestro.
- ⇒ La Regina riconosce come istituzione l'Università del Seragon. Compito dell'ateneo è di formare il maggior numero possibile di studiosi e di eruditi in campi scientifici ed umanistici. A guida dell'istituzione viene riconosciuto Grafoldo, con il grado di Primo Lume.
- ⇒ La Regina istituisce la "Camera dei Mercanti". Questa ha il compito di individuare e certificare ogni individuo che operi in campo mercantile e commerciale e di controllare i traffici di merci, siano essi interni ai territori del Regno oppure derivanti da scambi con stati esteri (Clan barbarici o Protettorato del Cardo). Ogni attività commerciale dovrà essere approvata dalla Camera dei Mercati. Ogni sede di attività commerciali non dichiarata sarà immediatamente chiusa, le merci saranno confiscate e il possessore punito.

Barbari dei Clan

I Barbari non sono divisi secondo rigide gerarchie sociali, che ne decretano diritti e doveri. All'interno dei Clan ognuno è al pari degli altri: anche se con ruoli diversi, tutti sono necessari per il bene della loro gente. Nonostante ciò, non mancano di certo i diverbi, spesso vivere a stretto contatto può far nascere aspri attriti e non è raro che litigi sfocino in duelli all'ultimo sangue o si protraggano in inesauribili faide familiari.

Per risolvere i conflitti, i contestanti possono rivolgersi al Capoclan, anche se di solito si evita di disturbarlo con faccende di poco conto. Perciò nel tempo è venuto a crearsi un ruolo apposito per gestire le lotte intestine ai Clan, chiamato goðar. I goðar possono essere capifamiglia, venerabili anziani o in generale figure di spicco accompagnate da un largo seguito di persone pronte ad imbracciare le armi per loro. L'influenza di un goðar dipende da quanto è vasto il suo gruppo di sostenitori, ovviamente più equo e attento è un goðar, più sarà grande il seguito.

I compiti che i goðar svolgono all'interno del Clan sono diversi: distribuire il bottino tra gli uomini in caso di battute di caccia o saccheggi, dirimere le liti e fare da portavoce delle richieste dei propri sostenitori presso il Capoclan e il Custode. Alcuni Barbari possono anche decidere di non fare parte del seguito di un goðar, o di cercare loro stessi di diventare goðar radunando attorno a sé un gruppo di guerrieri. Tuttavia essere indipendenti può essere svantaggioso, perché nessuno ti rappresenterà o ti difenderà in caso di dispute legali.

Il sistema giuridico dei Barbari si basa sul fatto che ogni uomo è uguale e libero, ma soggetto alle conseguenze delle proprie azioni. I Clan non concepiscono un vero e proprio codice giuridico, essi si fanno guidare per lo più da un flessibile insieme di norme morali, motivo per cui non esistono delle leggi, ma ci si affida al buonsenso e alla saggezza tramandata dagli anziani.

I tabù di solito non vietano che una disputa venga placata da un tributo di sangue, un assalto alla luce del sole o un agguato nel buio non fanno molta differenza, basta che il torto venga vendicato. Tuttavia la vita nel Davokar è difficile e un regolamento di conti violento rischia di generare altre vendette a

catena, indebolendo pericolosamente il Clan.

Per dirimere le liti alcuni ricorrono al duello onorevole: colui che ha subito il torto sfida chi secondo lui si è macchiato del crimine. Lo sfidato può decidere se accettare o rifiutare la sfida. Se accetta viene decisa la natura del duello: all'ultimo sangue, al primo sangue, con che armi e con che incantesimi; e cosa spetta al vincitore e al vinto. A questo punto si chiama un testimone per parte che riporti gli eventi e poi inizia il duello.

In alternativa molti chiedono ad un goðar di fare da mediatore tra le due parti, ma quest'ultimo può sempre rifiutarsi di presiedere come giudice alla lite o può chiedere un compenso per il servizio. Da qui possiamo avere vari casi:

- ⇒ Nelle dispute tra due Barbari o due gruppi di Barbari dello stesso Clan, l'accusato indica il goðar che patrocinerà la controversia, normalmente si sceglie il proprio, anche se non è obbligatorio. Una volta designato un goðar egli dovrà ascoltare la testimonianza di entrambe le parti e cercherà di far raggiungere loro un compromesso. Non c'è un tempo preciso per dirimere la questione, ma di solito il "processo" non dura più di un mese e le due parti sono libere di continuare le loro normali attività in questo periodo. Tuttavia è buona norma per gli altri membri del Clan, non coinvolti nella faccenda, tenerli d'occhio per evitare che si facciano giustizia da soli. Nel caso non si riesca a trovare una soluzione in tempi brevi, il giudizio passa nelle mani del Capoclan che prenderà una decisione arbitraria.
- ⇒ Nelle dispute tra due goðar dello stesso Clan, è il Capoclan a fare da mediatore tra i due. In queste rare occasioni è costume che i goðar si presentino in armi e con un seguito di guerrieri per una duplice ostentazione di potere: da una parte mostrano di essere abbastanza forti da sostenere un conflitto armato e dell'altra di essere così saggi da non spargere sangue inutilmente.
- ⇒ Nelle dispute tra due barbari di due Clan differenti in passato si sarebbe arrivati immediatamente a scontri tra fazioni. Tuttavia con l'avanzare dell'oscurità da una parte e del Regno Ambriano dall'altra, anche i Clan cercano di fare fronte comune appianando le dispute in maniera pacifica. In queste situazioni normalmente intervengono o due goðar, uno per Clan, scelti dai rispettivi Capiclan, o un goðar che vada bene per entrambi i Clan o un goðar di un Clan non coinvolto nei fatti.
- ⇒ In caso la disputa sia tra due Capiclan normalmente significa guerra. Tuttavia a volte i più pacifici inviano i Custodi come intermediari in un incontro per cercare un compromesso e non è inusuale che in questi casi vengano anche interpellati degli Spiriti. Per questioni più complesse si ricorre all'intervento dell'Alto Capoclan.
- ⇒ In caso la disputa sia con un Ambriano, quest'ultimo non ha nessun diritto agli occhi della gran parte dei Barbari, quindi la sua sorte è nelle mani del goðar dell'offeso che può decidere di punirlo nel modo più adeguato senza che questo possa difendersi.

Unica eccezione a questo sistema di giudizio sono i Tabù. I tabù sono degli impedimenti che il Custode impone sul proprio Clan, normalmente affinché i suoi membri non rischino inutilmente la vita o per dettame proclamato dalla tradizione. Un Clan ha sempre molti tabù e tra Clan diversi questi possono cambiare profondamente. Sono pochi i tabù condivisi da tutti, o almeno dalla maggior parte, e normalmente riguardano la preservazione dell'equilibrio della natura e il rispetto verso gli Spiriti. Nel caso il crimine commesso infranga un tabù, il Custode diventa il giudice assoluto e incontrastato e ha diritto di vita e di morte sull'accusato.

In ogni caso queste norme non valgono per tutti i Clan, poiché ognuno ha le sue tradizioni particolari. I Saar-Khan ad esempio risolvono le dispute interne attraverso i rituali del sangue, mentre i Gaoia si affidano al loro misterioso "Giudice della Foresta".

Protettorato del Cardo

Sotto la guida dal Sindaco Lasifor Nottefonda, Forte Cardo ha recentemente espanso i propri domini, includendo la porzione di Foresta a Sud del fiume Eanor e le città di Camposcuro, Jakaar e Melima. Ognuno di questi centri è amministrato da un Prefetto e, assieme al territorio boschivo circostante, formano le nuove province del Protettorato del Cardo.

Nato come avamposto della Regina, il Protettorato conserva molte delle strutture governative Ambriane. Tuttavia ha adattato alla sua ideologia meritocratica le istituzioni del Regno, sostituendola con organismi più snelli e funzionali. Inoltre la mentalità aperta del Primo cittadino dà la possibilità a chiunque, senza distinzione di razza, di migliorare la propria posizione sociale, attraverso le capacità personali e il duro lavoro. Questi privilegi sono controbilanciati dalla severa legislazione, i due organi congiunti che mantengono l'ordine sono le inflessibili Spine del Cardo e i Tribunali.

Le Spine sono le guardie cittadine dei quattro centri del Protettorato e contano all'incirca un migliaio di armigeri. Il loro compito è la difesa degli insediamenti dai pericoli esterni e agiscono su mandato dei Tribunali per il mantenimento dell'ordine pubblico. Il territorio del Davokar viene pattugliato dai gruppi dei Cacciamostri di Jakaar e dagli Erranti di Melima.

Le leggi vengono promulgate dal Sindaco e dai suoi Prefetti, che hanno potere legislativo solamente sui propri territori; Lasifor ha il diritto di veto su tutte le norme del Protettorato. I Tribunali sono organi specializzati nello studio e nell'applicazione delle disposizioni vigenti nel Protettorato. Solo il Sindaco e i Prefetti possono eleggere i giudici, dopo che questi hanno passato un periodo di apprendistato presso un Legale riconosciuto ed esperto. Eruditi di tutte le razze si recano nel Protettorato per avere questa possibilità.

Altro organo fondamentale è la Banca del Protettorato, le sue funzioni sono raccogliere dazi e gabelli per conto del Sindaco, finanziare spedizioni nel Davokar e custodire nelle loro camere di sicurezza preziosi e reliquie.

Di seguito riportiamo le principali leggi del Protettorato del Cardo e alcune delle normative provinciali più importanti o che differiscono grandemente dalla linea generale:

- ⇒ Il Protettorato di Forte Cardo è stato affidato congiuntamente dalla Regina del regno di Ambria, Korithia della nobile casata Kohinoor, e dall'Altocapoclan dei Barbari Tharaban, alla persona di Lasifor Nottefonda. Egli ha pieno potere e diritto sui possedimenti del Protettorato ed è libero di amministrare la legge come ritiene più opportuno. I territori del Protettorato sono divisi in quattro aree, dette "Provincie". Ognuna di esse fa riferimento ad una città capitale che impone loro il proprio nome. Le capitali sono Forte Cardo, Camposcuro, Melima e Jakaar.
- ⇒ Come portavoce del Sindaco e diretto responsabile e delle Provincie di Camposcuro, Melima e Jakaar viene posto un Prefetto per ognuna di esse. Il suo compito è quello di promulgare leggi e normative, organizzate nei Codici Giuridici, e regolare in modo costruttivo ed efficacie le strutture del suo territorio, di cui sarà primo responsabile.
- ⇒ Ogni individuo risiedente nei territori del Protettorato deve accettare di sottostare a quanto stabilito dal Sindaco Nottefonda e dal Prefetto dalla sua Provincia e di rispettare le leggi da loro imposte, senza nessuna eccezione.
 - a. Affinché legge e ordine si conservino nel Protettorato, il Sindaco Nottefonda istituisce la formazione di Tribunali, rette da Giudici giusti e fidati, in ogni Capitale del Protettorato.
 - b. Principali atti che saranno considerati illegali e punibili sono: aggressione, contrabbando, diffamazione, effrazione, estorsione, furto, omicidio, sequestro e tradimento.
 - c. Nel Protettorato è consentito professare liberamente qualsiasi credo religioso. Nonostante la libertà di culto è proibito in qualunque caso nuocere a persone o cose per fini religiosi o praticare il culto della Negromanzia e delle Arti Oscure.

- ⇒ Nella città di Forte Cardo vige la "Legge del Metallo". Essa prevede che la residenza alla città sia proibito a chiunque non possieda uno dei tre possibili tipi di "Anelli": rame, argento o oro. Questi sigilli lasciapassare possono essere richiesti alle autorità cittadine o ereditati da precedenti possessori. Il metallo degli Anelli può precludere l'accesso anche a singole parti della città o ad edifici specifici. Chiunque venga scovato a risiedere all'interno della città senza un Anello verrà immediatamente allontanato e privato della facoltà futura di richiedere un Anello. L'infrazione dei Codici di Legge può comportare il declassamento del proprio Anello o la sua requisizione, con l'effetto immediato di espulsione dalla città. Per chi non possiede un Anello e deve visitare Forte Cardo per pochi giorni invece sarà necessario pagare un gabello all'entrata della città. Questa tassa è di uno scellino per gamba per persone o animali, quindi ad esempio un uomo sano pagherà due scellini, mentre un veterano della guerra rimasto zoppo ne pagherà uno solo, ammesso che non sia a cavallo. Per le mercanzie invece deve essere pagato un decimo del valore della merce stessa.
- ⇒ Camposcuro è eredità della famiglia Goblin Karabbadokk, pertanto il Prefetto rettore della Provincia affiliata dovrà discendere per linea di sangue da questa nobile tribù.
- ⇒ Melima e i suoi possedimenti sono stati edificati per ospitare i profughi giunti dal lontano Regno di Alberetor, adoratori dell'Antica Schiera e perseguitati dalla Chiesa Ambriana di Prios. Pertanto viene impedito a chiunque appartenga al Clero dell'Unico di viaggiare o pernottare nella città di Melima.
- ⇒ La città mineraria di Jakaar è sede di molte gallerie e cave sotterranee. Per assicurarne la continua stabilità e sicurezza è severamente proibito portare all'interno delle mura qualsiasi tipo di Artefatto o di oggetto corrotto, poiché le loro reazioni possono essere imprevedibili e pericolose.

Organizzazioni

Non mi interessano le tue teorie, Mago. Noi Monaci del Crepuscolo cerchiamo i fatti. Se il tuo compagno non può provare la purezza della propria anima di fronte all'Unico, lo giudicheremo noi per ciò che vediamo: il Marchio dell'oscurità sul suo corpo!"

La Chiesa di Prios

Mell'abisso, nell'oscurità assoluta, si trovava la scintilla che ha dato speranza al mondo, la scintilla che nelle mani di noi Ambriani farà risplendere Prios come mai prima."

Non solo la Chiesa del Dio Sole Prios è l'unica riconosciuta ed accettata nel regno di Ambria, ma detiene anche una serie di importanti poteri e privilegi a livello politico, giuridico e culturale, oltre alla guida spirituale delle migliaia di anime dei suoi fedeli. Ogni insediamento Ambriano ospita almeno un santuario dedicato a Prios e su tutte le strade maestre sorgono capitelli e altari del Dio.

I suoi sacerdoti governano un proprio dominio in Ambria, un territorio grande quanto un Ducato che si estende intorno alla città di Sacrarocca. Qui risiede il capo della Chiesa, ovvero il Primo Padre di Prios, nominato a vita dalla Curia, la cui autorità può rivaleggiare con quella della Regina Korinthia. Attualmente questo ruolo è ricoperto dal Primo Padre Jeseebegai, un tempo templare, che combatté valorosamente contro



i Signori Oscuri nella Grande Guerra. Sotto di lui la Chiesa annovera tre ordinamenti: i Teurghi, i Templari e i Monaci del Crepuscolo.

I Teurghi e i Liturgisti del Sacerdozio sono responsabili dell'interpretazione dei comandamenti di Prios e della gestione di tutti i suoi templi. Si occupano dell'amministrazione della giustizia e dell'economia all'interno della Curia, patrocinano spedizioni di missionari tra i Barbari e molti tra loro sono fini studiosi e ricercatori. Solo lo sguardo del Dio Sole sa quanta conoscenza e quali segreti si celano nelle vaste biblioteche della Chiesa.

I Cavalieri del Sole Morente, chiamati anche Cavalieri del Sole o Templari, rappresentano l'ala armata della Chiesa. I suoi membri sono ben addestrati e ben equipaggiati e molti di loro vengono selezionati tra le famiglie nobili di Ambria. Questi giovani passano la loro adolescenza tra rigorosi allenamenti militari, lo studio della Dottrina di Prios e delle grandi gesta dei Templari del passato, fino a divenire una gloriosa macchina da guerra sotto il comando dei Sacerdoti del Sole.

Infine, i Monaci del Crepuscolo, chiamati dal popolo Mantelli Neri a causa di questo loro indumento caratteristico, sono un ordine monastico con sede principale a sud di Yndaros, sulla catena dei Titani, che svolge i compiti di spionaggio interno ed esterno. Il loro dovere è quello di scovare blasfemi, infedeli o peggio ancora cultisti delle Arti Oscure e Abomini infettati dal Morbo per consegnarli alle fiamme di Prios. Tutti i cittadini di Ambria rispettano e temono allo stesso tempo queste figure incappucciate, poiché mai si sa dove i Monaci potrebbero trovare le tracce di un'eresia da estirpare. Ultimamente sembrano molto occupati a monitorare gli esperimenti dell'Ordo Magica e i confini di Forte Cardo dove tuttora vivono i cosiddetti Liberi Coloni. Nota è la frase: "Mentre i Templari puntano le loro spade verso i nemici esterni ad Ambria, i pugnali dei Mantelli Neri puntano verso quelli interni."

Ordo Magica

Prima lezione, ogni incantesimo ha un prezzo da pagare, la maestria di un Mago sta a mezza via tra l'intelligenza di valutare bene i rischi e l'astuzia di imbrogliare la natura stessa"

Non molti anni fa, il principale ordine di studi eruditi e insegnamento mistico di Ambria, l'Ordo Magica, ha fondato la sua sede principale ad Agrella, sulle sponde del lago Ebel. Da qui il Gran Maestro Aradia Tessitempeste governa un'organizzazione con sezioni in tutte le più grandi città e con una manciata di avamposti nel Davokar. La gerarchia di ogni distaccamento è ben scandita: al vertice si trova un Maestro di Sezione, che amministra il lavoro dei Maestri dell'Ordine, ognuno esperto di una diversa area di competenza come Botanica, studi Elfici, conoscenza delle Bestie e Magia, infine sotto di loro decine e decine di apprendisti si contendono l'attenzione dei loro insegnanti sperando di ottenerne il sapere e la benevolenza. Tra le mura delle Torri dell'Ordo e sui campi di ricerca vengono esplorati principalmente i segreti della Magia, della maledizione della Corruzione, i misteri degli Spiriti e della natura e le



memorie disperse nel tempo. L'ambizione principale dell'Ordo Magica è di natura speculativa, al contrario dell'Accademia del Seragon, i cui studi sono di natura più pratica, e i suoi membri cercano la conoscenza per amore della conoscenza. Organizzano spedizioni nelle foreste e nelle montagne per recuperare Artefatti misteriosi che studiano per evidenziarne proprietà e applicazioni. I membri sostengono che la filosofia, non la spiritualità, dovrebbe essere lo strumento principale per espandere la conoscenza del mondo, perciò, in definitiva, l'Ordo Magica si affida all'esperienza e all'evidenza piuttosto che alla fede, una posizione che spesso entra in conflitto con Teurghi e Mantelli Neri.

Tuttavia l'ostinata ricerca della conoscenza, non implica che l'ordine sia totalmente tagliato fuori dal resto della civilizzazione. Aradia sa di avere bisogno del benestare della Regina per l'esplorazione del Davokar, dei talleri d'oro dei nobili per finanziare le spedizioni e dei ranger affinché accettino di accompagnare i membri dell'Ordine. Ciò porta ad un impegno dell'Ordo di capitalizzare la conoscenza acquisita e le scoperte effettuate, spesso vendendole al miglior offerente. In ogni caso gran parte del popolo Ambriano guarda l'Ordine, e in generale i Maghi con sospetto, gli orrori che la Magia e la Corruzione possono generare sono ancora vivi nei loro ricordi.

I Circoli Stregoneschi

"Seguendo le antiche vie non rischiamo di aprire nuovi, terrificanti sentieri."

Le dure condizioni di vita del Davokar hanno spinto i Clan barbari ad accogliere Streghe e Stregoni sia negli insediamenti che all'interno delle compagnie nomadi. Le Streghe credono nell'indipendenza, perciò di solito sono contrarie all'utilizzo di titoli e strutture gerarchiche. Tuttavia con il tempo i Mistici di ogni Clan si sono organizzati in gruppi, chiamati Circoli, supervisionati da un Custode. Gli scopi di queste congreghe sono molteplici: prima di tutto quello di prendere decisioni riguardo all'atteggiamento del Clan rispetto alla Foresta e di stabilire nuovi tabù, poi di mettersi in contatto con gli Spiriti e di istruire gli iniziati alle regole della Tradizione Stregonesca. I Custodi fungono sia da portavoce che da guide dei Circoli e ricoprono anche il ruolo di consiglieri dei Capoclan, esercitando un'enorme influenza su ogni loro azione. Durante i solstizi



e gli equinozi tutti i Custodi si radunano a Karvosti, dove la Huldra, la più saggia e potente delle Streghe, presiede il loro incontro. Davanti a lei ciascuno aggiorna gli altri sulla situazione della sua gente e insieme cercano le soluzioni migliori per garantire la sopravvivenza e la prosperità dei Clan. Di solito conflitti, membri del Clan meritevoli, malattie e stato del territorio sono tra gli argomenti più discussi, ma alcune voci sostengono che queste riunioni sono sempre più influenzate da presagi nefasti e dalla crescente minaccia proveniente dalle profondità del Davokar.

Yeleta, l'attuale Huldra, presta molta attenzione a queste previsioni e finora ha sempre guidato il suo popolo con saggezza. La sua figura affascina e incute paura nello stesso tempo: la maschera grottesca, i suoi occhi selvaggi e la sua voce stentorea bastano ad ammutolire chiunque. Ella è connessa con le creature che popolano il Davokar e sembra che sia in grado di percepire ogni loro respiro e pensiero.

I Ranger della Regina

"Certo che ho qui la Licenza, giusto in questa tasca dove tengo dei Talleri."

I Ranger sono un corpo specializzato dell'esercito di Korinthia, hanno il compito di controllare la sicurezza delle zone di confine della Foresta e le strade battute all'interno della stessa. Dalla loro sede nel Pantano di Karo, a Nuovo Beretor, vengono inviati a controllare la veridicità di alcune segnalazioni o inseguire le bestie che attaccano Sevona, Kastor o altri insediamenti di confine. Hanno anche il compito di controllare gruppi di avventurieri all'interno del Davokar e di verificare la loro Licenza. Se qualcuno ne viene trovato sprovvisto viene messo ai ceppi e se oppone resistenza messo a morte seduta stante. Gli eventi successivi a Karvosti e la creazione del gruppo di Esplorazione chiamato "Gli Eredi di Symbar" ha reso i controlli dei Ranger più stringenti, non è insolito che un plotone segua da vicino gli spostamenti degli Eredi.



L'università del Seragon

Thene studenti, chi mi sa dire quale malattia presenta questi sintomi?" Un folto gruppo di mani schizza verso l'alto nell'ansia di mettersi in mostra "Dica pure nuova arrivata." "É evidentemente Vaiolo Rosso!" "Oh molto bene, finalmente qualcuno che ascolta le mie lezioni!" "Ah guardi professore, fossi in lei smetterei di toccare quelle pustole, è incurabile ed estremamente contagioso..."

Il Duca Gadramei per riabilitare il buon nome del proprio feudo, nell'anno 12 decise di finanziare la creazione di una Università delle Arti e delle Scienze nella propria capitale Kastor. I grandi fondi investiti dal Duca attirarono le migliori menti del Regno nella città: medici, alchimisti, ingegneri, giuristi e ogni tipo di sapiente contribuirono ad accrescere rapidamente la nomea dell'Ateneo. Giovani provenienti da ogni parte di Ambria e anche alcuni visitatori Barbari seguono le lezioni dei luminari abbeverando le loro menti a questa infinita fonte di sapere. Nell'anno 16



l'Università venne riconosciuta come istituzione del Regno e rilasciò i primi attestati di Laurea. Da allora ogni anno un ristretto numero di studenti consegue le capacità necessarie per laurearsi e servire al meglio Ambria. Ironia della sorte molti studenti persero negli anni il loro interesse nel sapere, scoprendo però una spiccata attitudine ai "Vizi" tipici del Seragon.

L'Asta della Caccia

Esistono cose orribili nella Foresta: Elfi, belve, piante velenose, Abomini... peste che schifo gli Abomini! Ma tu non preoccuparti, ascolta i miei consigli e vedrai che andrà tutto liscio, garantito!"

Orell Saccoditopo, Sigyn Zampadiconiglio, Malagor Pelledicenere, Garn Torcimani e Arios lo Scudo, intrepidi esploratori del Davokar, nell'anno 15 tornarono a Forte Cardo carichi di tesori appartenenti alla perduta civiltà di Symbar. La rendita degli oggetti rinvenuti avrebbe potuto permettere loro di vivere agiatamente per il resto della loro esistenza. Contrariamente al buonsenso, decisero di investire i proventi delle loro avventure in quella che nel 17 prese il nome di Asta della Caccia, una società che si proponeva di coordinare domanda e offerta sulle reliquie di Symbaroum. Inizialmente si limitarono ad acquistare curiosità e "trofei"



dagli avventurieri, per poi richiedere ai gruppi in partenza specifici bottini e porsi da tramite per i contratti di lavoro nella Foresta. La mente organizzatrice del progetto è Orell, abile alchimista ed erborista, conoscitore del Davokar e delle sue creature, indiscusso capo del gruppo. Sigyn si distingue per le grandi abilità da guaritrice e di Strega e per l'empatia necessaria a prendersi cura di chi è più debole. Uno dei più abili combattenti del gruppo è il robusto e taciturno fabbro Malagor. Il suo spirito fumantino è spesso stato motivo di liti furibonde all'interno del gruppo, sempre risolte con abbondanti bevute. L'altero e sprezzante Garn è un esperto erudito, traduttore del gruppo e conoscitore di molti segreti. Spesso i suoi compagni si rivolgono a lui per accertare la provenienza di dubbi ritrovamenti. Infine Arios deve il proprio soprannome al pesante scudo che porta sempre con sé. Guida spirituale del gruppo si erge a baluardo e difesa dei compagni in difficoltà. Tra loro è indubbiamente il guerriero meglio addestrato. Con la nascita degli Eredi di Symbar i cinque hanno deciso di seguire da vicino gli spostamenti del contingente. Spesso almeno un paio di loro, in possesso di speciali licenze, forniscono supporto anche all'interno del Davokar alla variegata compagine.

Gli Eredi di Symbar

Io, Regina Korinthia, Flagello delle tenebre, concedo ai miei sudditi più fedeli di rappresentare la Lucente Ambria tra gli Eredi di Symbar" "Io, Lasifor Nottefonda, Sindaco del Cardo, chiedo ai più scaltri e abili tra gli abitanti del Protettorato di farsi strada tra gli Eredi di Symbar" "Io, Tharaban, Alto Capoclan di Karvosti, raduno attorno a me i migliori e più forti tra gli uomini dei Clan, perché portino la parola degli Spiriti tra gli Eredi di Symbar"

Dopo la battaglia di Karvosti, dove Barbari e Ambriani hanno combattuto gli uni contro gli altri, l'Alto Capoclan Tharaban e la Regina Korinthia, incalzati dal Sindaco Lasifor Nottefonda, stipularono un accordo di pace. Oltre alla cessazione delle ostilità, fu deciso di creare una forza congiunta dei tre schieramenti che avesse come scopo ultimo quello di individuare la posizione dell'antica capitale di Symbaroum. I tre comandanti decisero di creare una versione speciale delle già note Licenze di Esplorazione: queste possono essere emesse solo dai massimi esponenti delle fazioni e consentono ai membri iscritti a queste Licenze di partecipare a questa cerca congiunta. Il gruppo di iscritti a queste Licenze fu chiamato: Eredi di Symbar.

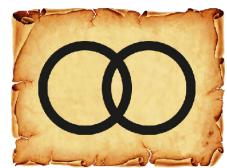


Il Patto di Ferro

"Una pioggia di frecce, una maledetta pioggia di frecce, come se gli alberi piangessero sangue."

Racconto di un sopravvissuto ad un agguato del Patto di Ferro.

Il Patto di Ferro è un antico vincolo che lega le popolazioni Umane a quella Elfica. Si dice che il progenitore di Korinthia, Argalo, e gli antenati degli attuali Capoclan, Rabaiamon e Razamae, giurarono di lasciare la foresta del Davokar alle cure degli Elfi. Come pegno di questo giuramento furono consegnati a Eneano, Signore degli Elfi, seimila anelli di ferro. Il Patto di Ferro si propone di contenere la corruzione dilagante all'interno del Davokar e che sembra concentrarsi in modo particolare nei dintorni delle rovine dell'antica civiltà di Symbaroum.



Alcune leggende Barbare sembrano avallare questa visione proposta dagli Elfi, ma è noto a tutti che i Clan temano il potere dei Silvani nella loro Foresta. Risulta invece palese agli occhi degli Ambriani che queste voci siano state create appositamente dai subdoli Elfi per tenere gli umani lontani dalle proprie smisurate ricchezze e fonti di potere. Il Patto di Ferro si è spesso macchiato di azioni violente nei confronti di esploratori che a loro avviso si erano infiltrati in luoghi proibiti portando allo sterminio di intere spedizioni. Famoso è l'assalto dei cento Elfi di Eloan-Eo a Forte Cardo nell'anno 13, poco dopo la sua fondazione.

Protettori del Cardo

I o e i miei compagni stavamo scappando a gambe levate, ma quel branco di felincubi non ci lasciava tregua, eravamo sfiniti, mi stavo addirittura convincendo a sacrificare uno di noi alle belve. Poi, dal bosco davanti a noi, si leva un urlo di battaglia e una dozzina di Orchi si gettano su quelle bestiacce massacrandole con la forza dell'acciaio"

Tre diverse unità si occupano della difesa del Protettorato: le Spine del Cardo, gli Erranti di Melima e i Cacciamostri di Jakaar. Le Spine si occupano del mantenimento dell'ordine pubblico all'interno delle capitali, sono sottoposti agli ordini dei Prefetti delle città e possono agire come milizia agli ordini dei Giudici del Cardo per eseguire arresti o far rispettare le sentenze di questi ultimi. I Cacciamostri hanno la loro sede a Jakaar e si ergono a difensori della città e dei territori circostanti fin dai tempi della sua fondazione. Si occupano del pattugliamento della provincia Nord Occidentale del Cardo tenendo lontane e uccidendo bestie feroci o altri esseri pericolosi per l'insediamento. Chiunque può richiedere di far parte dei Cacciamostri, ma si racconta che solo in pochi superino la prova di ammissione indenni. Gli Erranti invece nascono come movimento spontaneo degli Orchi di Melima, il loro scopo è quello di rintracciare il maggior numero di loro consanguinei all'interno della Foresta per portarli in salvo all'interno della palizzata dell'insediamento. Girovagando in piccoli drappelli nella zona Nord Orientale della Provincia, contribuiscono a mantenerla libera da minacce che la



pacifica città stenterebbe a contrastare. Questa milizia è costituita esclusivamente di Orchi.

Religioni e Fedi

La Terramadre ci ha accolti, ci ha riservato una landa fertile e ha provveduto a noi con le Sue benedizioni. Ringraziamo di poter vivere al sicuro, protetti dagli zeloti della Chiesa, coloro che hanno tentato di cancellare gli Dei e che vorrebbero cancellare anche noi"

Prios, il Dio Sole

Un tempo, il popolo Ambriano adorava un vasto pantheon di Dei e Dee, ma molto è cambiato con lo scatenarsi della Grande Guerra. Infatti quando sembrava che tutte le altre divinità avessero abbandonato l'uomo, l'unico a rispondere ancora alle preghiere disperate dei suoi fedeli fu il Dio Sole Prios, una delle tante divinità riconosciute. Se i Signori Oscuri rappresentavano le tenebre e la morte, Prios simboleggiava la luce ed il potere del Sole e della vita. Egli prese allora l'aspetto del Guerriero Vendicatore e diede la forza al Suo popolo per sconfiggere i Suoi nemici.

Oggi Prios è riconosciuto come il Dispensatore di Legge o l'Unico e tutti i cittadini Ambriani sono tenuti a seguire i suoi comandamenti come vengono insegnati dai sacerdoti e dai Teurghi della Chiesa del Sole. Questa nuova Chiesa monoteista prevede una rigida gerarchia con Prios al vertice e un ordine di sacerdoti sotto di Lui. In questo panorama spirituale non vi è posto per alcun culto oltre a quello del Dio Sole ed ogni fede diversa o contrastante viene duramente perseguitata ed estirpata con le fiamme.

Il credo professa che Prios è onnipresente sotto i cieli e che è in grado di percepire i peccati nel cuore dell'uomo. I quattro aspetti dominanti del Culto di Prios sono Sole, Battaglia, Giustizia e Guarigione. Secondo le liturgie dei sacerdoti gli uomini hanno il dovere di portare la luce nelle tenebre, di imporre l'ordine dove regna il caos, compiti troppo a lungo disattesi che hanno finito con l'indebolire il Dio, lasciandolo in fin di vita. Tuttavia, c'è ancora speranza: se gli uomini si sforzano di correggere gli errori nel loro stile di vita, se lavorano duro, se ricercano la luce del sapere, se colonizzano nuove terre selvagge e se impongono l'ordine e si sottopongono ad esso, allora Prios tornerà di nuovo a essere forte come un tempo.

Nella missione di onorare e rafforzare l'Unico, il Davokar gioca un ruolo fondamentale. La Foresta selvaggia è considerata un esempio di ciò che accade quando gli uomini non compiono il loro dovere. Il Davokar deve essere purificato, la sua potenza disciplinata e le sue risorse sfruttate. Per raggiungere tale scopo la Curia invia sempre più spesso missionari ed esploratori nelle profondità della nera selva.

Oltre agli Ambriani e a qualche membro del Popolo della Foresta, esistono anche alcune minoranze di Barbari convertiti al culto di Prios. Tuttavia di solito questi individui non sono attratti dalla nuova religione per profondi motivi teologici o spirituali, ma semplicemente rimangono ammaliati dalla magnificenza dei templi di pietra, dai riti solenni e dagli ispirati canti di preghiera. Forse ritengono che solo un Dio veramente potente possa meritare tutto questo sfarzo, al contrario degli idoli di legno dei loro antenati, che sono bruciati così facilmente sotto le fiamme dei Templari.

Gli Spiriti dei Clan

Nei Clan del Davokar il concetto di spiritualità è molto diverso rispetto ad Ambria. Mentre i cittadini del Regno sono radunati sotto la fede in un Unico Dio, i Barbari dimostrano un approccio più libero e caotico alla religione: ogni Clan vive di tradizioni proprie, diverse nella forma, nei riti e nella trasmissione da una generazione all'altra. Ma nonostante questa frammentazione del credo, vi è una cosa che sembra essere comune a tutti: il culto degli Spiriti.

Il culto degli Spiriti fonda la propria esistenza attorno a un pantheon di divinità multiforme e incredibilmente numeroso. Il concetto stesso di divino è diverso da quello Ambriano, i Barbari

infatti intendono gli dei non come entità lontane e ultraterrene, ma come anime viventi incarnate nei corpi di grandi animali, di elementali turbinanti o di inquietanti viaggiatori solitari. Essi sono saggi, intelligenti, capaci di parlare lingue antiche e spesso dotati di poteri mistici, sono divinità della foresta che vi transitano, vi cacciano, vi pascolano e che, in qualche modo, proteggono; è possibile, a volte, incontrarli mentre incedono possenti nei loro territori.

Gli Spiriti adorati dai Barbari sono esseri misteriosi, nemmeno i Custodi dei Clan che conoscono i segreti per comunicare con loro, e a volte condividerne il potere, sanno di preciso quante di queste creature popolino la Foresta, quali siano i loro scopi e quale la portata della loro forza. Nonostante la loro importanza nella vita di ogni Clan e del singolo individuo, il culto degli Spiriti non viene trattato come una religione unitaria. L'identità spirituale caratteristica che ogni Clan ha costruito sulle sue tradizioni è il fulcro del loro modo di intendere la fede e l'importanza degli Spiriti. Ognuno pone in primo piano la Tradizione e i tabù dettati dal proprio Custode e solo in seguito considera anche gli Spiriti adorati da altri. In ogni caso sono sempre gli Stregoni a guidare il culto, spartendo il loro tempo tra l'adempimento delle tradizioni e gli omaggi a queste potenze primeve. Il panorama spirituale dei Barbari è quindi variopinto e diversificato, usanze che in una tribù sono ben accette potrebbero essere dei veri affronti alle tradizioni di un'altra, il che rende molto difficile rapportarsi con questa cultura.

Dal punto di vista degli Ambriani, il culto degli Spiriti è difficile da comprendere, ma soprattutto è eretico per la Chiesa. Per ora Ambria è in pace con i Barbari, ma la contesa teologica rimane uno dei loro punti d'attrito più problematici, tanto più che degli studiosi Ambriani hanno notato anche una somiglianza impressionante tra alcuni Spiriti molto venerati e gli Dei dell'Antica Schiera, ma poiché questa è stata dichiarata illegale in Ambria, ben pochi hanno approfondito la questione. In molti si chiedono se queste divergenze non porteranno sull'orlo di una nuova guerra e su quale dei due culti si dimostrerà il più potente.

L'Antica Schiera

Nonostante l'impegno di Templari e Mantelli Neri nello sradicare gli altri culti, tra gli Ambriani c'è ancora chi continua a venerare le divinità antiche. Queste piccole comunità considerate eretiche e chiamate "Liberi Coloni" si staccano dalla società per andare a rifugiarsi nel Davokar, fuori dalla portata della Chiesa, che però continua a dar loro la caccia. Il caso più eclatante di persecuzione di questi seguaci è stata l'Eresia di Kastor, città in cui oltre un quarto della popolazione totale è stata convinta a convertirsi a Prios mentre i più reticenti sono stati torturati e messi al rogo. A volte accade anche che una persona singola mantenga fede all'Antica Schiera in modo privato, senza voler rinunciare agli agi e alla sicurezza della vita nel Regno; questi individui tuttavia sono anche i bersagli preferiti sia dei cacciatori di eretici che delle folle di fedeli preoccupati.

Unico luogo sicuro per i Liberi Coloni in fuga è la città di Melima, all'interno del Protettorato del Cardo, dove il Sindaco Nottefonda concede piena libertà ai suoi sudditi e dove i Mantelli Neri non sono i benvenuti.

I fedeli della Schiera, come quelli di Prios, si riferiscono agli Dei come entità ultraterrene ed onnipresenti. La religione antica incorpora anche la figura del Dio Sole e lo venera, anche se non lo riconosce come Unico. La persecuzione subita ha distrutto molto del sapere di queste fedi, non è chiaro quanti siano stati gli dei e persino i nomi dei singoli sono andati perduti, lasciando ai fedeli solo pochi frammenti del proprio essere.

Le entità superstiti alla purga della Curia sono: la Terramadre, il Paladino, il Cercatore, il Carnefice, il Selvaggio e l'Arcicostruttore.

- ⇒ La Terramadre è sicuramente la più adorata delle divinità della Schiera e a lei si attribuisce il concetto di fertilità e fecondità.
- ⇒ Il Paladino è la personificazione della luce e della giustizia. Egli è il Misericordioso Guaritore e il protettore dei più deboli.
- ⇒ Il Cercatore è una figura misteriosa, eternamente in viaggio, per sempre inseguito da qualche pericolo, ma sempre un passo avanti al suo inseguitore. É ritenuto essere il concetto personificato dell'astuzia e della fortuna, un essere ingannevole che prospera nella sua capacità di vivere sul filo del rasoio.
- ⇒ Il Carnefice è un essere sanguinario: espressione di pena e sofferenza. I suoi fedeli spesso si flagellano in segreto, nell'Antica Schiera egli assume il ruolo di Dio della morte e della giustizia.
- ⇒ Il Selvaggio è un animo volubile, una divinità passionale che si abbandona ai vizi, egli è patrono tanto degli artisti quanto dei folli, tanto dei saggi quanto degli stolti. Il titolo di Selvaggio non è indice di una vita poco istruita, ma di un esistenza dedita allo sfrenato desiderio.
- ⇒ L'Arcicostruttore è forse l'entità più antica della Schiera, adorato come il creatore di ogni cosa e spesso legato a doppio filo al culto della Terramadre. Suo dominio è l'ispirazione dell'inventore, la creazione dell'artigiano, la scoperta del sapiente. Egli è protettore della storia e delle tradizioni, è custode delle antichità e architetto delle meraviglie naturali.

I Signori Oscuri

Tutte le informazioni riguardo i Signori Oscuri sono andate perdute al termine della Grande Guerra e in seguito alle purghe delle congreghe negromantiche. Nessuno sa con esattezza cosa accadde loro, l'unica cosa certa è che siano stati sconfitti. Si dice che alcune sette oscure continuino a sopravvivere, benché ormai deboli e isolate. Fermare la rinascita di tali entità malvage è il primo compito dei Mantelli Neri, essi impiegano ogni loro risorsa allo scopo di scovare e purificare i negromanti che si nascondono nel Regno di Ambria.

Tra i Clan i negromanti trovano ben poco spazio poiché nessun uomo sano di mente accetterebbe il Morbo nella sua casa e tutti covano un odio viscerale verso coloro che compiono rituali oscuri e perversi. Tuttavia la seducente oscurità della Foresta richiama sempre più servitori delle tenebre che si lanciano in solitarie esplorazioni di cripte buie e celate.

La Fede del Popolo della Foresta

Le creature della Foresta si avvicinano raramente alla religione degli uomini e spesso con fini di convenienza e non con vera convinzione. Ad Ambria la fede di una creatura non umana al culto di Prios divide l'opinione popolare in due. Da una parte, coloro che apprezzano che un essere inferiore possa dimostrare di aver compreso la superiorità del Dio Sole, dall'altra invece, c'è chi vede solo un mostro che sta malamente scimmiottando la sacra parola dell'Unico. Nonostante questi ostacoli, alcuni di essi, mossi da profondo fervore religioso, sono persino riusciti a farsi consacrare come sacerdoti.

Ben diverso è il caso in cui un esponente del Popolo entri in contatto con i seguaci della Antica Schiera. I mille rischi dell'essere un fedele di tale pantheon sono palesi e coloro che richiedono di unirsi a questa religione non lo fanno certo per cercare una vita più facile.

Gli Orchi, i Goblin e i Mutapelle trovano una convivenza più pacifica all'interno dei Clan, più abituati alla presenza di queste creature. Essi possono accedere al culto degli Spiriti e alle Tradizioni Antiche a patto che rispettino i tabù e prestino attenzione alle parole dei Custodi. Una volta ottenuta la fiducia del circolo degli stregoni persino uno di loro potrebbe diventare un Mistico rispettato dai Barbari, unico divieto imposto al Popolo della Foresta è quello di diventare Custode del Clan.

Misticismo

Mon trovi che sia bellissimo? Quel manto vorticante di verde menta, dolcemente screziato da chiare sfumature di ingenuità e con un cuore di autentico rame"

"Ragazza, credo che tu sia pazza, lì c'è solo un lurido Orco"

"Solo perché tu non riesci vedere quello che vedo io... nessuno lo può fare"

Introduzione ai Poteri Mistici

Tutto il creato è permeato di energia mistica che scorre nel mondo come la corrente di un fiume. Alcuni individui, chiamati Mistici, sono in grado di imbrigliare e utilizzare questo potere grazie alla loro conoscenza delle leggi nascoste della natura o all'alleanza con le forze celesti, con gli spiriti della Foresta o con le tenebre della Corruzione.

Agli occhi del popolo di Ambria la sfera mistica è dominata da uomini ammantati di mistero e dalle incredibili capacità, infatti sono noti a tutti i le prodigiose abilità dei Maghi dell'Ordo Magica di Agrella e anche le storie sui terribili sortilegi di Streghe e Stregoni dei clan Barbari si sono diffuse in lungo e in largo. Diversamente, i Teurghi di Prios sono un gruppo meno conosciuto, poiché tendono a rimanere nei templi o muoversi solo tra i fedeli, ma è comunque risaputo che il Dispensatore di Legge benedica i suoi campioni con poteri straordinari.

Anche gli sfuggenti Mutapelle sono spesso dotati di sorprendenti capacità mistiche, infatti quelli cresciuti tra i Barbari vengono affidati a streghe e stregoni per essere addestrati, mentre in Ambria l'Ordo ricerca sempre giovani Mutapelle, sia per studiarli che per istruirli nella loro scuola, anche se molti di loro finiscono per diventare Mistici autodidatti, senza legami con le Tradizioni.

Tra i Goblin selvaggi i Mistici sono chiamati Sciamani, non legati ad alcuna Tradizione, ma tenuti in grande considerazione tra la loro gente poiché depositari delle teorie indigene sul mondo e sugli spiriti. Nelle civiltà umane non sono rari i Goblin accettati sia all'interno dei Circoli Stregoneschi che tra le fila dell'Ordo, anche se qui raramente riescono a fare molta strada.

Orchi con poteri mistici sono una rarità ma, dall'arrivo degli Ambriani nella regione, l'Ordo Magica ha registrato alcuni casi.

La Corruzione

Quando la natura viene violata e sfruttata, diventa oscura e vendicativa, restituendo il colpo subito e generando un nuovo tipo di energia feroce, più potente, selvaggia e incontrollabile che a sua volta danneggia e distorce ogni cosa. Questa nuova forza è chiamata Corruzione e ha la capacità di mutare sia la materia che l'energia mistica che le sta attorno in forme aberranti e perverse e spesso continua a vivere contagiando in ogni dove, per questo viene anche denominata "il Morbo". Dal momento che i Mistici piegano e manipolano la natura secondo la loro volontà, sono costantemente minacciati dalla Corruzione.

Anche se ogni essere vivente può assorbire Corruzione dentro di sé, non tutte le creature la sopportano allo stesso modo. C'è chi possiede un corpo vigoroso, una mente ferrea e un animo luminoso che gli permettono di resistere a manifestazioni di Corruzione più potenti rispetto ad altri più deboli, gracili e con anime tenebrose. Tuttavia per quanto qualcuno possa sentirsi al sicuro, il Morbo striscia infido dentro chiunque e lascia sempre una traccia dietro di sé.

Tutti sono in grado di smaltire in poco tempo piccole tracce di Corruzione tramite il riposo, questo è il caso degli incantesimi mistici che, se usati con parsimonia, non causano danni permanenti. Tuttavia, quando un incantatore esagera e supera la sua soglia di resistenza al potere mistico, si verifica un fenomeno chiamato Coma Mistico. L'individuo assorbe così tanta Corruzione da non riuscire più a smaltirla passivamente. Egli sviene istantaneamente e, per qualche minuto, sembra del

tutto impossibile svegliarlo, tanto da apparire quasi morto e quando torna in sé spesso lo fa con un segno detto Marchio.

Questo agisce silenziosamente travolgendo i pensieri e storpiando il corpo, peggiorando sempre di più con il tempo, proprio come una malattia che degenera con diversi stadi di sintomi. Piaghe, tremori, deliri e amnesie sono solo alcuni dei segnali del Morbo, ma uno più di tutti è temuto: la mutazione. Questo è lo stato finale della Corruzione che altera definitivamente l'individuo tramutandolo in un Abominio.

L'Ombra e la Vista Stregata

Tutti gli esseri viventi e alcuni oggetti inanimati sono circondati da un'aura mistica, chiamata Ombra: un'espressione dei legami spirituali e della loro più intima essenza, il cui aspetto varia a seconda del rapporto che il suo possessore ha con le sconfinate energie universali. Per esempio le creature vicine alla natura avranno un'Ombra che varia nelle gradazioni del verde, rosso o bianco mentre quella delle popolazioni civilizzate tende ad apparire in oro, argento o rame.

Speso l'animo delle creature senzienti è multiforme e difficile da definire, quindi le loro Ombre sono di natura mista e consistono in una combinazione di colori diversi. L'Ombra muta negli esseri affetti dal Morbo diventando di un nero profondo, mentre le tracce di Corruzione negli animali si manifestano con macchie putride, striature color ruggine o di un grigio cenere. In caso la Corruzione colpisca creature appartenenti alla civilizzazione, l'Ombra tende a modificarsi in un oro opaco, argento annerito o rame corroso.

La maggior parte delle persone non è consapevole dell'esistenza delle Ombre e se anche molti possono averne sentito parlare, sono pochi quelli in grado di percepirle veramente. Esistono infatti individui in grado di vedere oltre il mondo materiale e, che siano incantatori o meno, questi sono i possessori della Vista Stregata. Quest'espressione indica coloro che hanno la capacità di scrutare, anche per pochi secondi, oltre ciò che è materiale e vedere le tracce di energia mistica. Grazie alla Vista Stregata si possono trovare impronte mistiche su oggetti, luoghi, scorgere le Ombre e percepire la Corruzione nell'animo delle persone. Tuttavia gli occhi dei mortali non sono fatti per vedere questi segni, altrimenti invisibili, quindi usare questa capacità può essere rischioso poiché, in modo simile agli incantesimi, attira il Morbo.

Le Tradizioni Mistiche

Le Tradizioni Mistiche sono principalmente delle scuole di pensiero il cui scopo è rispondere alle domande sul significato dei poteri, sui metodi per il loro insegnamento e ovviamente sul tipo di utilizzo che se ne dovrebbe fare. Esse si sono sviluppate nel corso dei secoli in condizioni molto diverse tra loro, ed ognuna attribuisce interpretazione discordi sull'origine degli incantamenti, tanto da causare delle vere e proprie battaglie intellettuali tra i membri di diverse Tradizioni.
Ogni Tradizione ha anche sviluppato dei metodi per limitare i terribili effetti collaterali della Corruzione rilasciata dall'utilizzo di incantesimi e rituali.

Però esistono anche alcuni Mistici che stoltamente credono di non aver bisogno degli insegnamenti di un maestro e rifiutano le Tradizioni, essi sono incantatori senza legami, spesso chiamati "Selvatici" o "Indipendenti", considerati pericolosi dai colleghi che hanno seguito un addestramento tradizionale. Attualmente le Tradizioni conosciute sono la Magia dell'Ordo Magica, la Stregoneria dei Circoli Barbari, la Teurgia della Chiesa di Prios e la vile Negromanzia, condannata e perseguitata da tutte le creature senzienti.

Magia

Le pratiche segrete della Magia dell'Ordo sono nate nel Regno di Alberetor e affinate da secoli di studio e ricerca. Per i suoi praticanti, i poteri mistici sono un'estensione delle leggi fondamentali del mondo, leggi che hanno studiato attentamente e che sanno usare per creare effetti magnifici ed

impressionanti. Il potere della Magia deriva dall'apprendimento approfondito delle norme della natura e dalla conoscenza dei metodi per utilizzarle e controllarle attraverso il solo raziocinio e la forza di volontà.

La Magia richiede un'istruzione estenuante, senza considerare i noiosi compiti giornalieri che un novizio deve assolvere per conto dei Maestri. Solo metà di quanti iniziano gli studi nell'Ordo Magica riescono a portarli a termine, ma quelli che lo fanno, sono ricompensati dalla profonda conoscenza dei misteri della Magia. Essa si è sviluppata dalla prima forma di Teurgia, nel periodo in cui il popolo della Regina ancora adorava un pantheon di divinità. Successivamente, filosofi e studiosi hanno iniziato ad abbandonare le idee metafisiche del sacerdozio, ritenendo le leggi della natura indipendenti dalle macchinazioni delle divinità. Per i fondatori della scuola di Magia, gli Antichi Dei erano considerati i creatori del mondo, ma non la sua guida: il piano materiale infatti, è ritenuto magico per sua natura e quindi privo della necessità di qualsivoglia intervento divino per funzionare. Il mondo non ha bisogno di essere adorato, ma piuttosto compreso e sfruttato.

Secondo l'Ordo Magica, per colpa dei sermoni di infervorati Teurghi e delle favole degli Stregoni, la Corruzione è ampiamente fraintesa. Tutto si riconduce a una risposta codificata, un principio di azione e reazione che si attiva quando un Mistico utilizza il suo potere per influenzare la realtà. Un effetto che non differisce molto da ciò che accade saltando dalla poppa di una barca mentre la si spinge in avanti con forza pari a quella impiegata nel salto. Se chi salta è sconsiderato, cadrà in acqua; se chi salta è prudente, atterrerà all'asciutto sul molo.

Teurgia

La Teurgia oggi è conosciuta come l'insieme degli insegnamenti sul potere mistico irradiato dal Sole che brucia nel cuore dello spirito umano. I suoi poteri sono concessi soltanto ai fedeli della luce più devoti: i campioni prescelti da Prios. I Teurghi sono considerati gli emissari di Prios nel mondo terreno e il loro fardello è veramente pesante: guidare le preghiere dei fedeli per sostenere il conflitto giornaliero del Sole contro le tenebre della notte. La passione che li muove impedisce alla luce divina di svanire: senza il loro strenuo lavoro, l'infermo Dio Sole morirebbe di certo e il mondo sprofonderebbe in una notte eterna.

La Teurgia è una Tradizione antica, sviluppata inizialmente dal sacerdozio devoto agli Antichi Dei, ora dichiarati eretici. Se sia più antica la Stregoneria o la Teurgia è materia di accese dispute tra studiosi ed eruditi ma in ogni caso, quella attuale è l'epoca d'oro della Teurgia: Prios ha conquistato la devozione e la fede della maggior parte degli Ambriani e i promotori della sua tradizione hanno prosperato. Per i Teurghi non è importante sapere quale sia stata la prima Tradizione o quale sia la più antica; l'adorazione delle piante e la venerazione degli alberi non sono attività degne del sacro spirito umano e per questo molti di loro considerano la Stregoneria un cammino che conduce solo al degrado e alla Negromanzia. Allo stesso modo considerano la Magia, una pratica blasfema e moralmente discutibile.

I titoli all'interno della Tradizione della Teurgia sono intrecciati con quelli della Chiesa di Prios, dal momento che i Teurghi sono i difensori della Curia scelti dall'Unico in persona. I sacerdoti insegnano che la Corruzione aumenta quando alla natura è permesso di crescere senza essere domata e sfruttata adeguatamente. Il Morbo prospera nelle zone selvatiche, nel caos e nelle situazioni non controllate dall'uomo. La scoperta del Davokar quindi, ha rappresentato la prova inconfutabile a supporto della veridicità della loro interpretazione del mondo.

Ogni devoto di Prios deve accettare la minaccia della Corruzione e mantenere accesa la sua fiamma interiore a dispetto del rischio di contaminazione.

Stregoneria

La casa di ogni Stregone è nelle terre selvagge e la loro vocazione è quella di mantenere l'equilibrio tra le necessità degli uomini e quelle della Natura. Essi hanno una forte connessione con il territorio e possono aggiungere la sua forza primordiale al loro potere. Le loro capacità derivano dall'eterno circolo della vita e della morte, hanno affinità con gli Spiriti della natura e comprendono i flussi e le necessità della terra.

Il mondo di Streghe e Stregoni è costruito dall'aria, dal sangue e da tutto ciò che cresce. Questi tre concetti compongono i tre ardui sentieri che uno Stregone deve percorrere nel corso del suo apprendimento all'interno di un Circolo: il sentiero bianco, dove il vento geme e lo spirito ulula; il sentiero rosso, quello del sangue che scorre lento, e il sentiero verde, coperto di piante e radici. Secondo la mitologa degli Stregoni, esistono luoghi dove questi tre sentieri convergono, come l'altopiano di Karvosti all'interno del Davokar.

Probabilmente la Stregoneria è la più antica e profondamente radicata delle Tradizioni, alcuni docenti dell'Ordo Magica sostengono addirittura che la Stregoneria, a dispetto dei suoi difetti primitivi, costituisca il fondamento della Teurgia: per tale motivo, Teurghi e Maghi devono ringraziare gli antichi Stregoni del passato per aver codificato i principi basilari delle proprie Tradizioni. Per chi pratica la Stregoneria, la Corruzione è sentita come il modo con cui la natura mantiene l'equilibrio: il mondo reagisce alle manipolazioni dello stregone con forza contraria.

La Corruzione deve essere gestita attentamente e mai accumulata se non in modo commisurato alle reali necessità. Alcuni stregoni decidono di immolarsi sull'altare della Corruzione per salvare il loro popolo, un destino visto come l'oscuro tributo da offrire al Davokar per placare la sua fame di esseri viventi.

Indipendenti

Individui particolarmente dotati sono sempre stati in grado di piegare o infrangere le apparentemente incontrovertibili leggi della natura. Molti studiosi sostengono che le Tradizioni sono nate nei tempi passati grazie alla coalizione di questi Mistici indipendenti, o Selvatici. Che sia vero o meno, occasionalmente si trovano individui che scelgono, o sono obbligati, a studiare la magia da soli o in piccoli gruppi. I Mistici indipendenti non sono vincolati dalle teorie delle Tradizioni e ciò li rende liberi e imprevedibili, ma sono anche molto più vulnerabili alla Corruzione. Molti Selvatici tendono a sviluppare una loro personale visione del mondo e arrivano ad abbracciare teorie in netta contraddizione con quella delle Tradizioni ufficiali. Il privilegio della libertà è una lama a doppio taglio: i dotati attraggono l'oscurità come i talentuosi l'invidia. La forza della Corruzione colpisce duramente e deve essere tenuta sotto controllo: molti Indipendenti hanno accettato le tenebre anche se ciò significa attendere il tocco della morte.

Gli Artefatti, le Rune e la Magia Pura

Tra i tanti tesori che possono essere ritrovati nelle antiche rovine del Davokar ce ne sono alcuni dalle straordinarie proprietà, comunemente noti come Artefatti. Questi sono oggetti misteriosi che possono apparire in qualunque forma: alcuni sono armi, scudi o armature, altri sono fini strumenti musicali, elaborati scrigni, torbide ampolle, gioielli magnifici, tessuti ricamati e molto altro. Essi sono accomunati da un'unica proprietà: il possesso di qualità Mistiche di grande potenza. Eruditi e incantatori si interrogano da anni sulle origini di tali manufatti, ma poco è stato scoperto per ora, anche se è già stata proposta una classificazione in tre categorie di potere: Artefatti deboli, minori e maggiori; tuttavia i criteri con cui questa suddivisione viene eseguita sono oggigiorno materia di discussione.

Solo su pochi punti gli studiosi sono concordi: l'arte della costruzione degli artefatti è andata perduta nel tempo, decaduta, probabilmente, assieme alla mitica civiltà di Symbar, anche se numerose sono state le teorie delle menti dell'Ordo Magica. Al contrario i Custodi dei Clan sembrano non sapere nulla

a riguardo o almeno non lo danno a vedere. Certamente questi misteriosi oggetti sono in qualche modo permeati di un potere diverso da quello manipolato dalle Tradizioni Mistiche conosciute, un'energia che gli Artefatti contengono da secoli e che possono condividere con il loro portatore.

Ogni proprietario di un Artefatto dovrebbe però stare ben attento all'energia che questo nasconde. Il potere si impone nella realtà a discapito di ciò che lo circonda, perciò l'utilizzo degli antichi manufatti deve essere eseguito con cura e parsimonia. I loro miracolosi prodigi hanno sempre un prezzo e il rischio è quello di incorrere nella perniciosa Corruzione. Solo i pazzi farebbero uso sconsiderato di tali oggetti senza pensare alle conseguenze.

Un metodo sicuro per riconoscere un artefatto è cercare la presenza di Rune. Vengono così chiamati dei segni particolari dell'antica scrittura di Symbaroum che probabilmente era una componente importante per la creazione degli Artefatti e, più in generale, per l'utilizzo degli antichi poteri Mistici. La pronuncia e il significato di questi simboli è perduto, anche se ora più che mai la loro natura è fonte di studio e curiosità per tutte le Tradizioni, infatti, secondo alcuni le Rune potrebbero aprire la strada verso la scoperta della leggendaria Magia Pura.

In tutte le Tradizioni esiste il mito della Magia Pura, il miracolo incorruttibile. In differenti versioni si parla di un tempo in cui il mondo era incontaminato e in cui l'utilizzo dei poteri mistici non generava Corruzione. Poi accadde qualcosa, il male venne nel mondo e con esso si propagò il Morbo. Alcuni Mistici sognano di ricreare la magia pura del passato curando le ferite del mondo, espellendo il male o recuperando la perduta magia suprema. La maggior parte di Mistici tuttavia, accetta la Corruzione come parte della loro Tradizione e la considera solo un elemento con cui bisogna convivere.

Bestiario

"Ericorda da quali radici germoglia questa rigogliosa bellezza; le messi più ricche si nutrono di decadimenti e di Rovine e mai un raccolto è stato tanto generoso o un suolo tanto fertile, come quello negli oscuri recessi del Davokar"

Ecco un piccolo estratto delle più comuni creature che abitano la Foresta del Davokar e i suoi dintorni.

Abomini

Gli Ambriani chiamano Abomini quelli che per i Barbari sono le Bestie del Morbo, creature associate in qualche modo alla corrotta oscurità del Davokar. Non è chiaro se tutti gli Abomini siano imparentati tra loro o se sarebbe più preciso parlare di differenti razze, ma sia l'Ordo Magica che i Monaci del Crepuscolo sono costantemente impegnati a raccogliere informazioni su questo fenomeno. In ogni caso questo termine copre una vasta gamma di esseri che sembrano avere un tratto in comune: vogliono colpire gli uomini, vogliono che questi provino dolore, che soffrano a morte; e lo bramano a tal punto che null'altro ha importanza.

Aracni

Gli Aracni sono predatori, ultimi sopravvissuti tra i sudditi del Re-Ragno. Alcuni raccontano di aver incontrato Aracni a caccia nei boschi o alla ricerca di Artefatti all'interno di alcune Rovine di Symbaroum. Quanto queste storie siano affidabili è da verificare, ma sempre più voci circolano sia tra i Clan che tra gli avventurieri. Da lontano gli Aracni umanoidi possono essere scambiati per Umani, più da vicino si possono notare quattro occhi da ragno in fila, fauci che colano veleno e un corpo ricoperto da ispido pelo.

Aracnidi

Nei racconti dei Barbari, i ragni sono tra le creature più potenti e nobili del Davokar. La leggenda del Re-Ragno è conosciuta anche dagli Ambriani: uno spietato signore della guerra membro di un mostruoso Clan di aracnidi antropomorfi, popolato da ragni di ogni tipo, che circa cinque secoli fa ha tentato di soggiogare la Foresta. Di sicuro, i ragni prosperano ancora nel Davokar e anche se non sembrano essere particolarmente intelligenti o organizzati, costituiscono una seria minaccia.

Baiagorn

Questa bestia, simile ad un orso, pur non essendo molto grande e nemmeno troppo forte, è uno dei combattenti più feroci della Foresta. Il Baiagorn solitamente va a caccia da solo e non teme di attaccare prede molto più grandi di lui. Non fugge mai dal pericolo e spesso sopravvive alle battaglie più cruente.

Bestiaal

Secondo alcune leggende, l'antica razza di mutaforma che si fa chiamare Bestiaal, era un tempo alleata con gli uomini di Symbar. Successivamente questi esseri furono schiavizzati e combatterono per riottenere la libertà. La forma naturale di un Bestiaal è quella di un ibrido tra un umano e un animale feroce. Per quanto ci siano pochi studi a riguardo, sembra che questa razza si divida in branchi a seconda del loro aspetto ferale dominante. Tuttavia alcuni sostengono che gli esponenti di questa specie possano mutare sembianze a piacere.

Dragoul

Che un morto possa essere resuscitato non è un concetto nuovo per gli Ambriani. Attraverso la Magia Nera i Signori Oscuri hanno riportato in vita i guerrieri caduti per poi guidarli contro i loro stessi compagni. Durante la guerra, Pansar e Teurghi hanno affrontato i Non-Morti sul campo di battaglia, oggi invece sembra che tali esseri possano apparire ovunque, subito dopo la dipartita di qualcuno.

Per i Barbari i Dragoul sono apparsi in concomitanza con la prima invasione Ambriana del Davokar, a loro è stata attribuita la responsabilità di aver aggiunto questa nuova e sgradita minaccia alla già pericolosa vita della Foresta.

Elfi

Secondo i miti Barbari, gli Elfi sono giunti nella regione a nord dei Titani prima della caduta di Symbaroum, alcuni affermano addirittura che sia stato il principe elfico Eneano a piantare la foresta del Davokar. Gli Elfi che attualmente vivono nel Davokar si considerano i guardiani della Foresta e pretendono il rispetto del Patto di Ferro da parte degli umani. Ogni violazione viene considerata come un atto di guerra. Sono state avvistate diverse tipologie di Elfi: si differenziano tra loro per età e per capacità, pur appartenendo tutti alla stessa specie. Dai più giovani Elfi della Primavera ai maturi Elfi di Tarda Estate, tutti condividono la missione di difendere la Foresta e opporsi ad ogni tentativo di sradicarla.

Felincubi

I Felincubi sono, a ragione, odiati e temuti in tutti i villaggi al limitare del Davokar. Queste creature sono solite aggirarsi in branchi di circa dieci esemplari e attaccano di notte infilandosi nelle aperture delle recinzioni o scavando dei tunnel per oltrepassarle. Il glabro Felincubo è dotato di un terribile veleno secreto dalle ghiandole situate sopra le zanne, una tossina potente e altamente concentrata, venduta a caro prezzo nei rari empori in cui è disponibile.

Fuochi Fatui

Quando cala la notte, nelle regioni di confine del Davokar, i Fuochi Fatui si librano nell'aria: piccoli, informi e tremolanti spettri di luce bluastra che vagano a caccia del calore dei vivi. I Barbari sostengono che i Fuochi Fatui siano le anime dei bambini nati morti che, alla disperata ricerca di calore umano, non si accorgono che il loro tocco causa dolore.

Gufi Spettrali

Il Gufo Spettrale deve il proprio nome al caratteristico piumaggio che, per tutto l'anno, resta candido e luminoso, esclusa la livrea bruna o nera che ne circonda gli occhi e ne macchia le punte delle piume. Solitamente nidificano sui Corvi, ma alcuni hanno preso dimora nelle rovine del Davokar in cima a torri spezzate o alture da cui godono di una chiara visuale tutto attorno. Il Gufo Spettrale è famoso per raccogliere e portare nel proprio nido ogni oggetto luccicante che riesce a trovare.

Incubi

Gli Incubi sono divoratori di cadaveri, privi di un corpo, che si spostano da un ospite inconsapevole ad un altro alla ricerca di individui sempre più corrotti. Sembra che di giorno l'ospite conduca una vita assolutamente normale, mentre di notte cade preda dei desideri del proprio possessore. Il posseduto vive le esperienze notturne come terribili sogni sempre più folli.

Jakaar

I Jakaar sono animali simili ai lupi con la propensione sia a catturare autonomamente le proprie prede sia a nutrirsi di carcasse abbandonate da altre bestie. Spesso attaccano il loro bersaglio in branco, cercando di circondarlo e atterrarlo. Si narra di alcuni grandi esemplari, più alti al garrese di un uomo, nella profondità della Foresta.

Kanaran

Lungo fino a sei metri, il serpente chiamato Kanaran, è solito attaccare creature umanoidi e in special modo gli uomini. Preferisce cogliere le proprie vittime nel sonno, strangolandole e strisciando via così silenziosamente che nessuno dei compagni dello sventurato possa svegliarsi ed intervenire in tempo. I Kanaran tuttavia possono essere una seria minaccia anche per chi non sta riposando. Una

volta avvinghiata dal serpente, la vittima non può muoversi o usare armi, rimanendo senza difese mentre viene stritolato a morte.

Malogoblin

Alcuni Goblin decino di sfidare la loro breve esistenza affidandosi ad oscuri poteri dei boschi. Il patto che ne risulta vede il Goblin cambiare il proprio destino, accettare una vita più lunga come schiavo di un'entità superiore. Lentamente la volontà di questi esseri viene annientata e sono pochi quelli che mantengono una loro individualità e indipendenza. Il Padrone possiede a tutti gli effetti l'anima del Malogoblin e può punirlo qualora non rispetti i suoi desideri o non si comporti in modo adeguato.

Marlit

Il grande cacciatore, chiamato Marlit dai Clan del Nord, viene descritto come una bestia della famiglia dei rettili, dalle dimensioni simili a quelle di un uomo. Caratteristica principale che lo contraddistingue sono le sue squame cangianti che lo aiutano a muoversi non visto nella boscaglia. Quando cattura una preda spesso la trascina nella tana del branco per condividerla con i propri simili. La sua pelle è molto ambita e ricercata sia dagli uomini dei Clan sia da quelli della Regina.

Natura Corrotta

Esistono luoghi che dovrebbero essere evitati, la cui collera è una minaccia per tutte le creature viventi. La Natura Corrotta assume molte forme diverse: potrebbe trattarsi di densi banchi di nebbia, luoghi in cui il terreno e tutta la vegetazione si sono anneriti, pantani che esalano putrefazione o zone del mondo in cui la struttura fisica della natura è stata lacerata. La cosa che hanno in comune tutti questi tipi di nature contaminate dal Morbo, è che sono in grado di nuocere in molti modi alle creature viventi: le possono infettare con la Corruzione, trasformarle in Abomini o contagiarle con terribili epidemie

Oscuri

Alcune creature non lasciano mai il Davokar. Una di queste è un essere che nelle antiche leggende barbare viene chiamato Oscuro. Si tratta di una razza che vive in questa regione da molto prima dell'arrivo degli umani, ma che non ha mai lasciato testimonianza di sé tramite scritti o edifici. Gli Oscuri non fanno discriminazione tra le creature senzienti e le bestie della foresta, il che vuol dire che annoverano tra le loro prede anche umani, Elfi e Troll.

Salice Famelico

Il Salice Famelico è una creatura dall'aspetto di albero, ma con la capacità di succhiare il sangue e tra la vegetazione della Foresta del Davokar passa spesso inosservato. Questi esseri vivono sempre soli, molto lontani dai loro simili, probabilmente perché la competizione per il cibo sarebbe fin troppo serrata. Sono inoltre in grado di rimanere immobili per settimane attendendo il momento propizio per avviluppare i loro rami attorno ad una preda, strangolandola e spezzandone le ossa prima di succhiarne il sangue.

Sciame Notturno

Prese singolarmente queste creature non sono molto impressionanti, grandi come un palmo umano e sottili come stecchini. Sfortunatamente non le si incontra mai da sole. Secondo i resoconti provenienti dalla Foresta, si radunano in gran numeri in luoghi pullulanti Corruzione, spesso in rovine infestate o in terreni in cui si sono combattute grandi battaglie o sono avvenuti eventi importanti. Le dichiarazioni dei testimoni indicano che questi sciami sono molto territoriali e difficilmente inseguono una preda a lungo.

Scintilla

La Scintilla è una specie di zecca, grossa quanto un pugno e dalle interiora luminose che si possono scorgere sotto le piastre dorsali nere. La loro origine è piuttosto discussa ma sembra si trovino con maggiore facilità attorno o all'interno di zone corrotte. La Scintilla resta in attesa finché un ospite adatto non le si avvicina. Quando ciò accede lo attacca con l'obbiettivo di infilarsi in bocca e conficcarsi in gola come una ciste pulsante. Una volta nell'esofago si aggancia con i propri organi di controllo ai tessuti morbidi, fino a raggiungere il cervello dell'ospite. Ne assume quindi il controllo per soddisfare i propri bisogni ed appetiti.

Serpedrago

Questi rettili non hanno né ali né zampe, ma si dice abbiano la capacità di usare poteri Mistici. In realtà le storie differiscono molto tra loro lasciando supporre che i singoli esemplari si distinguano sia per intelligenza che per capacità di incantamento. Sono in ogni caso creature antiche e riservate che non combattono se non sono sicure di vincere o se non vi è nulla da guadagnare.

Spettro

Figure nere, come fossero fatte d'ombra, che si aggirano da sole o in gruppi. Sono attratte dalle creature viventi come mosche dalla carne morta. Cercano empatia, affetto, aiuto o qualcuno disposto ad ascoltarli, senza comprendere quanto il loro tocco disperato sia letale per i vivi. Sembrano muoversi in modo casuale, come falene attirate dalla fiamma.

Spine Viventi

Esistono molti tipi di piante pericolose nel Davokar. Tra le più diffuse ci sono le spine strangolanti che si muovono lentamente per il bosco alla ricerca di un buon posto dove tendere un agguato alle prede. Le Spine Viventi si muovono solo di notte strisciando e rotolando sui loro rami nodosi. Se la caccia ha successo, la preda viene stritolata a morte e privata dei propri preziosi fluidi vitali. Tutto ciò che resta è pelle, ossa ed equipaggiamento.

Terreno Vendicativo

Terreno Vendicativo è il nome collettivo di numerosi fenomeni differenti con un'origine comune: quando la Corruzione prende il controllo del mondo fisico, a volte genera degli elementi carichi di odio e vittime del Morbo. Per quanto se ne sappia, il Terreno Vendicativo fa la sua comparsa solo all'interno o in prossimità di una Natura Corrotta.

Troll

Per gli Ambriani il Troll è il simbolo degli orrori del Davokar. I Troll sono creature dalle grossa corna arcuate, dalla pelle scura e dura come la pietra e tanto numerose quanto variegate: passando dall'essere dei bruti di dimensione umana a dei veri e propri colossi. Sono spinti dalla fame ed è evidente che manchino delle normali paure umane, cosa che li porta ad attaccare anche carovane molto numerose, incuranti della propria incolumità. In netto contrasto con l'esperienza Ambriana, le leggende Barbare parlano di Troll civilizzati che vivono organizzati in villaggi sotterranei dove scavano tunnel in cerca di metalli e pietre preziose, tessono stoffe magiche e distillano bevande guaritrici.

"Trema e fuggi, oh straniero, non sei più nel tuo bel Regno Così ricco, così fiero, qui la vita paga il pegno. Qui l'orrore, qui il disgusto, qui un dolore ch'è follia Qui non cercare il giusto, qui l'abbondanza è carestia. Qui le belve, qui gli spettri, qui i terrori dei mortali, Ove gli Dei non han potere dimoran esseri bestiali.

E finalmente eccomi alla fine del mio viaggio. Un senso di calma mi culla, nessuna euforia, nessuna gioia, nessuno dei miei compagni qui con me a condividere questo momento.

Abbiamo sopportato intere settimane di marcia sotto la pioggia, gli assalti delle belve, la fame che ci stringeva lo stomaco, il fetido odore delle paludi, le urla in lontananza, quelle che non ti fanno dormire la notte. E poi ancora, l'epidemia di febbre rossa, la paura che ti assedia senza sosta, gli avvertimenti inquietanti di quella strega, le sabbie mobili... E se quel damerino da strapazzo non fosse morto come un'idiota, lasciandoci il suo diario pieno di annotazioni, probabilmente a quest'ora sarei morto anche io. E invece sono qui, unico superstite, ad ammirare la magnificenza di ciò che ho di fronte.

Mia monarca, nel profondo dormirai ancora Di oscurità e cenere sarai la signora Tra acque nere e bianca seta avrai riposo Finché tra gli eoni non troverai il tuo sposo.

Sotto la polvere fitta vedo cumuli di oggetti preziosi in tutta la stanza eppure la mia attenzione è attratta altrove. Dal fondo della sala Lei mi fissa. La sua posa è elegante, quasi regale, immobile ed inquietante. Il Suo sguardo mi sfiora e penetra attraverso di me, come se stesse osservando la mia anima. Chi può sapere da quanto è qui sotto, sepolta, forse da secoli, in paziente attesa. La candida seta che riveste il suo loculo è la cosa più immacolata e pura che io abbia mai visto.

Un senso di pace mi pervade, rovinato solo dalla tristezza di non poter condividere con i miei defunti colleghi questo momento. Anche le urla di dolore di quei dannati Elfi si fanno ovattate, pensavano di fermarmi, di uccidermi in questi tunnel, proprio a pochi passi da Lei. Presto anche le loro grida cesseranno e calerà di nuovo il silenzio.

Io non posso fare altro che inchinarmi di fronte alla mia Regina, prostrato in adorazione della Sua magnificenza, pronto a ricevere il di Lei morbido abbraccio e il di Lei gelido bacio.

Ma egli è lontano, col cuore divelto Dal campione del popolo scelto Così dei carnefici la stirpe osservo Per strapparne dal petto l'ultimo nervo. Ma ora vieni nella stretta della Sovrana E accetta la carezza dalla bocca inumana."



ARTEFICI DEL FUOCO