

Rhymil

Una Nuova Era

TOMO II

AMBIENTAZIONE



La documentazione relativa alla campagna “Rhymil” potrebbe subire qualche variazione in corso d’opera.
Ulteriori informazioni verranno fornite ai giocatori che appartengono ad una specifica razza, città o accademia
Data revisione: 06/02/2025

INDICE

1. LE ORIGINI - CRONISTORIA	5
1.1 LA CREAZIONE	5
1.2 CRONISTORIA	5
2. LE DIVINITA'	8
2.1 DEI MAGGIORI	8
2.2 DEI MINORI	8
2.3 IL REGNO DEI DEMONI	11
3. LA MADRE TERRA	12
3.1 GLI SPIRITI	12
4. GEOGRAFIA GENERALE	12
4.1 MAPPA DI RHYMIL	12
5. IL MARE DELLE NEBBIE	13
6. LE CITTA' PRINCIPALI	14
6.1 CITTÀ CENTRALE	14
6.2 CITTA' CLERICALE	15
6.3 DARGHERNA	15
6.4 RERFOTH (NANI DI MONTAGNA)	16
6.5 HODIFOR	17
6.6 FLORDROR	17
6.7 RANDFRENTH	18
6.8 FOLBON	19
6.9 NAVIMBUR	19
6.10 DALARTA	20
6.11 HABAKAR	20
6.12 ISOLA DELLA NUOVA FRATELLANZA	21
7. UNITA' DI MISURA TEMPORALE	22
7.1 I CICLI DELL'ANNO	22
7.2 FESTIVITA' PRINCIPALI	22
7.3 FESTIVITA' DEDICATE AGLI DEI	22
7.4 ASTRONOMIA	23
7.5 ASTROLOGIA E FOLKLORE	26
8. ORGANIZZAZIONE POLITICA	27
9. STRUTTURE E SERVIZI	30
9.1 UFFICIO MISSIVE	30
9.2 BANCHE	30
9.3 OSPEDALE ED OBITORIO - ORDINE DEGLI ERUDITI	30
9.4 ORDINE DEGLI ERUDITI	31
9.5 BARNABAS RALF HERBER - FONDATORE DELLA MEDICINA CONTEMPORANEA	31
10. GLI ARTEFATTI DELL'EQUILIBRIO	33
10.1 L'EDE'MANE	33

10.2 EWYN, LA SACRA SPADA E FEDON, IL SACRO SCUDO	33
10.3 IL TRONO DEGLI ABISSI	33
10.4 LA PIETRA MADRE	33
11. I CUSTODI DELLE TERRE EMERSE E DEGLI ABISSI	34
11.1 IL CUSTODE DELLE TERRE EMERSE	34
11.2 LA CUSTODE DEGLI ABISSI	34
12. ORDINE DEI CAVALIERI	34
12.1 GERARCHIA MILITARE	35
12.2 CORPO NAVALE DELL'ORDINE DEI CAVALIERI	36
13. ORDINE DEI PALADINI	36
13.1 GERARCHIA MILITARE	37
13.2 SPECIALIZZAZIONI	38
13.3 PREGHIERA DEL PALADINO	38
14. ORDINE DEI MAGHI	40
14.1 GERARCHIA	41
14.2 L'ACCADEMIA	42
15. ORDINE CLERICALE	42
15.1 STRUTTURA ORDINE CLERICALE	43
15.2 PREGHIERA DI EWYLION	44
15.3 LE REGOLE	44
16. GUIDA ALL'ERESIA	45
16.1 L'INQUISIZIONE	45
17. NUOVA FRATELLANZA DEI PIRATI	46
18. STATO DEL POPOLO LIBERO	47
19. IL POPOLO DELLE TERRE CALDE	48
20. IL POPOLO DELLE TERRE SABBIOSE	50
21. IL POPOLO DELLE TERRE FREDDI	52
22. LE RAZZE	54
22.1 GLI UMANI	54
22.2 GLI ELFI	54
22.2.1 ELFI DELLA FORESTA	54
22.2.2 I KIUTH (ELFI SCURI)	55
22.3 I NANI	55
22.3.1 NANI DI MONTAGNA	55
22.3.2 NANI DI PIANURA	55
22.3.3 NANI DI PALUDE	55
22.4 HALFLING	56
22.5 GNOMI	56
22.5.1 GLI SPERIMENTATORI	56
22.5.2 GLI ESPLORATORI	56
22.6 MEZZELFI	56
22.7 MEZZORCHI	56

22.8 FELINIDI E DRAGONIDI	56
22.9 ACCOPPIAMENTI TRA RAZZE	56
23. L'OMBRA	57
24. INTRODUZIONE ALLA MAGIA	58
24.1 MAGIA ARCANA (O PRIMA ARTE) - ORDINE DEI MAGHI	58
24.2 ORIGINI DELLA MAGIA ARCANA	58
24.3 IL POTERE ARCANO	59
24.4 L'ACCADEMIA	59
24.5 MAGIA DIVINA - ORDINE CLERICALE - ORDINE DEI PALADINI	59
24.6 ORIGINI DELLA MAGIA DIVINA - ORDINE CLERICALE	59
24.7 MAGIA DELLA TERRA - IL CIRCOLO DRUIDICO - SCIAMANI	60
24.7.1 IL CIRCOLO DRUIDICO	60
24.7.2 GLI SCIAMANI	60



INTRODUZIONE

“ Dalla volontà del Dio Padre e della Dea Madre tutto ha avuto forma. Il potere che pervade Aurun ha creato le stelle e la più luminosa e grande tra esse, il sole, che permette ad ogni essere vivente di godere del giorno. Ewylion nella sua grazia ed eleganza, ha donato un po' della sua luce a quella che solo alcuni conoscono come il Cuore della Dea Madre, che la maggior parte chiamano Luna, e che splende ed illumina il cammino dei temerari nell'oscurità. Un loro sospiro è stato il soffio di vita che ha popolato la terra di piante ed animali. E infine, con lo sguardo amorevole di due genitori, hanno osservato la loro creatura: Aurun ha sorriso compiaciuto ed Ewylion ha pianto dalla gioia, perché ciò che avevano creato era un piccolo capolavoro e nei loro occhi sarebbe rimasto impresso come l'opera di un pittore. Ma tutto ciò non era destinato a perdurare... “.

Il Primo Cronista Kalyn Morghmand



1. LE ORIGINI - CRONISTORIA

1.1 LA CREAZIONE

Dal primo passo del libro " Dalle Origini ", tuttora custodito nella Biblioteca della Città Centrale.

" Aurun, il Dio Padre, ed Ewylion, la Dea Madre, plasmarono una nuova terra grazie a Kralon, l'Infinito, come dono per la loro unione. La chiamarono Rhymil, che nella lingua degli dei vuol dire " La mia luce ", come il nome del medaglione che Aurun donò a sua moglie dopo essersi legato a lei ".

1.2 CRONISTORIA

Anno 0

Aurun ed Ewylion plasmano Rhymil, la creazione che rappresenta la loro unione e vi abitano per i successivi 100 anni nei quali vivono l'evoluzione della natura e di tutti gli animali da loro creati.

Anno 100

Aurun ed Ewylion lasciano Rhymil, consapevoli di aver dato alla luce un ambiente adatto alla vita di ogni tipo di creatura e stabiliscono che i loro sei figli, Igrion, Ey'ridiel, Juyhl, Arinust, Takhoros e Ara'ghelyn vi abitino, lasciando a loro la decisione di come dovrà ulteriormente evolversi.

Anno 1500

Gli dei minori hanno creato santuari per le future creature che popoleranno la terra, dato un nuovo contributo alla natura, fatto esperimenti con essa per capirne la sua reazione. Prima di lasciare Rhymil, creano i draghi, uno per colore e tipologia di elemento: Rossi, Neri, Blu, Verdi e Bianchi, creature a loro dire perfette, espressione della loro essenza, con il compito di proseguire la volontà di Aurun ed Ewylion una volta che Rhymil verrà popolata da altre creature di diverse razze.

Anno 2632

I draghi hanno assunto una consapevolezza non prevista dagli dei minori. Credono di meritare di più dell'essere semplici strumenti di potere. Hanno raggiunto un considerevole numero nel tempo, costituendo anche una gerarchia in base all'ordine di creazione. Ghaaros, drago rosso, il più anziano, istituisce il Clan dei Draghi e ne costituisce le leggi. Tutto questo avviene all'insaputa degli dei.

Anno 2716

Igrion, il maggiore degli dei minori viene a conoscenza di questa presa di posizione da parte dei draghi e ha un primo incontro con Ghaaros, nel quale lo esorta a non spingersi oltre, ricordandogli cosa rappresenta e da chi è stato creato lui e tutti i suoi simili.

Anno 2766

Igrion dopo 50 anni, lasso di tempo più che sufficiente, si ripresenta assieme agli altri fratelli ponendo il Capo Clan di fronte ad un ultimatum dopo aver scoperto che i draghi, attraverso Ghaaros si sono costruiti una sorta di proprio santuario con una statua che raffigura se stesso. Igrion distrugge il santuario ricordando che sono loro, gli dei minori, che i draghi devono venerare e non un loro simile. Il messaggio sembra essere recepito, o meglio, è quello che fanno credere.

Anno 3350

Igrion scopre che non solo i draghi non hanno voluto sottostare all'ultimatum, ma che sono riusciti in qualche modo a costruire un artefatto in grado di renderli più forti e quindi più predisposti ad affrontare gli dei minori. Il primogenito di Aurun ed Ewylion viene a conoscenza poco dopo che la più piccola dei fratelli, Ara'ghelyn ha contribuito alla creazione di questo artefatto, la quale subisce un rimprovero da Igrion davanti a tutti gli altri fratelli.

La priorità ovviamente è il controllo dei draghi, perciò assieme agli altri quattro fratelli decide di raggiungere nuovamente Rhymil per rimettere ordine e ridimensionare drasticamente il potere dei draghi che a sua detta non sono degni di tanto potere.

Anno 3351

Igrion non immagina quanto possa essere accresciuto il potere dei draghi e assieme ai fratelli trova un grande schieramento di creature estremamente forti. Nasce una battaglia tra le due parti nella quale partecipa anche Ara'ghelyn, che per vendicarsi dell'umiliazione subita dal fratello, a sua insaputa si schiera contro assumendo le fattezze di un drago. Il conflitto, seppur a fatica, viene vinto dagli dei minori. Nello scontro però, Ara'ghelyn rimane gravemente sfigurata in volto da Igrion, che una volta scoperto che si tratta della sorella si offre di curarla, cercando di riportarla alla ragione. Lei però si rifiuta scomparendo senza lasciare traccia. Nel conflitto Ghaaros viene ucciso. Non rimangono molti draghi e quelli rimasti vengono confinati su un'isola a nord-ovest di Rhymil. Ai sopravvissuti, come monito per aver assecondato un sovversivo, viene lasciato lo scheletro di Ghaaros. Separatamente viene consegnato loro un suo osso che dovranno custodire assieme ad un potente artefatto che intrappola l'anima del Primo Drago.

da Anno 0 D.C. (Dopo la Caduta, intesa quella dei Draghi) a Anno 105 D.C.

Igrion comincia il processo di popolazione creando gli umani, di seguito, proseguendo dagli altri dei in ordine di nascita, Ara'Ghelyn esclusa, vengono create le successive razze " riconosciute " agli occhi di Aurun ed Ewylion. Da questo momento le popolazioni che calcheranno la terra e le generazioni future avranno libero arbitrio sulla gestione della vita e la sua evoluzione. Alcuni mortali " reputati degni ", scoprono gli Artefatti dell' Equilibrio, e acquisiscono la consapevolezza che per il bene di tutti dovranno essere custoditi e preservati e per questo dovranno essere designati dei Custodi, che dovranno prendere la decisione di rinunciare a tutto.

Viene creata la Città Centrale, primo vero baluardo e simbolo della razza umana. Contemporaneamente sorgono Flordror degli elfi e Rerfoth dei Nani di montagna. Le altre razze creeranno degli iniziali semplici stanziamenti che poi diverranno le città conosciute.

Da Anno 105 D.C. a Anno 112 D.C

Dopo un iniziale periodo di assestamento, in cui sono gli elfi delle foreste, nella figura di Liadel, primo apprendista del Primo Incantatore Aydel, responsabili della custodia dell'Edémene, Artefatto dell'Equilibrio, il libro ove sono custoditi i segreti della Magia Arcana, tramite un accordo, questo passa in custodia agli umani che lasciano la Pietra Madre al popolo della foresta, sicuramente più affine all'artefatto.

Da Anno 112 D.C a Anno 228 D.C.

Dopo un lungo periodo in cui le razze hanno trovato un loro assestamento al livello organizzativo e hanno proliferato sviluppando gli insediamenti, le arti e i mestieri, avviene un evento che porterà ad un primo importante conflitto tra elfi ed umani, la cui vera motivazione non si saprà mai, ma che fu semplificata in " incidente politico" , che vedrà una catastrofica perdita di vite da parte di entrambe le parti. In seguito a questo fu siglato un trattato di pace e di collaborazione che fu firmato alla Città Centrale e a Flordror. L'iniziale piccola cittadina creata dall'Ordine Clericale, la Città Clericale, fulcro delle attività di sostegno spirituale in onore della Dea Madre, viene inserita all'interno delle mura della Città Centrale rimanendovi però con un proprio statuto speciale.

Da Anno 228 D.C. a Anno 377 D.C.

Ara'ghelyn riesce a sottrarre un potentissimo artefatto che permette agli dei maggiori di trasmettere il loro potere su Rhymil mettendo in ginocchio gli usufruttori della magia arcana e divina.

Dopo due anni di lotte e grazie a degli eroi che sono riusciti a ricomporre i pezzi dell'artefatto e a riconsegnarlo a costo della vita, l'equilibrio viene ripristinato e in loro onore furono erette delle statue nella città dei maghi, Folbon, dove ci fu l'ultima sanguinosa battaglia.

Da Anno 377 D.C. a Anno 477 D.C.

A causa della crescente necessità di mantenere maggior ordine, anche a causa della comparsa sempre più frequente di nuove razze ostili, che si dice siano state create da Ara'Ghelyn stessa, e per evitare di nuovo incidenti diplomatici, Rhymil viene suddivisa in sette Regni. La razza umana, demograficamente più numerosa si divide in quattro Regni (Del Nord, del Sud, dell'Est e dell'Ovest), dando comunque la possibilità a qualsiasi altra razza di far parte di un loro regno, mantenendo doveri e privilegi come tutti gli altri sudditi. Allo stesso tempo, elfi, nani, gnomi ed halfling mantengono i loro regni nei loro territori di origine.

Viene firmato il “ Trattato della Città Centrale “, in cui si stabilisce l'impegno di tutte le razze a collaborare per

l'Equilibrio.

HA INIZIO LA SECONDA ERA

Da Anno 477 D.C. a Anno 482 D.C.

Avvengono i festeggiamenti per i CENTO ANNI DI PACE. Durante questo importante evento vengono assassinati il Re dell'Ovest, che ospitava le delegazioni delle razze, e il Re degli Elfi. Inizialmente si ipotizzano omicidi perpetrati da membri di due diverse delegazioni. I festeggiamenti si tramutano in una scintilla che provocherà un incendio di proporzioni immani, tale da scatenare una guerra totale tra razze che durerà cinque anni. Solo verso la fine si scoprirà che la causa di tutto è stato colui chiamato Il Profeta, la cui identità è stata mantenuta segreta al mondo di comune accordo tra tutti i rappresentanti delle razze.

Questo disastroso evento sancisce la fine della monarchia e la nascita di tre nuove istituzioni che governeranno assieme per il benessere e l'equilibrio di Rhymil: L'Ordine dei Maghi con sede a Folbon, L'Ordine dei Cavalieri con sede a Randfrenth, L'Ordine Clericale con sede nella Città Clericale.

HA INIZIO LA TERZA ERA

Da Anno 482 D.C. a Anno 485 D.C.

La sparizione della Torre dell'Espiazione, particolare prigione per incantatori, mette in allarme gli Ordini, ma è solo l'inizio di una cataclisma di proporzioni inimmaginabili. Rhymil stessa rischia di collassare a causa di una grave instabilità negli abissi a causa di un fenomeno quasi del tutto sconosciuto. Gli Ordini si vedono costretti a collaborare anche con una Nuova Fratellanza di Pirati, comandata dal loro Re Taritas. E' una nuova fazione che si contrappone alla vecchia pirateria i cui seguaci si uniscono a quattro capitani che hanno tradito la causa per allearsi con una sorta di entità soprannaturale. La causa della sparizione della torre, inizialmente viene attribuita ad uno stregone di nome Khalimar che vi era imprigionato, per mezzo di un incantesimo che ha occultato la Torre dell'Espiazione su di un piano a se stante, ma che come effetto collaterale ha scatenato l'apertura e chiusura di molteplici portali legati ad altri piani di esistenza, facendo sparire e comparire persone e diverse razze e creature sconosciute da luoghi e tempi diversi.

Nel frattempo il Trono degli Abissi sparisce creando un tremendo terremoto generale sotto i mari che si innalzano creando onde gigantesche, che investono per miglia e miglia tutte le coste di Rhymil, spazzando via tutto ciò che incontrano.

Oltre a questo i draghi lasciano l'isola dove sono relegati costituendo un'ulteriore minaccia, guidati dal Primo Drago Antico riportato in vita da una minaccia del passato.

Tutta la vicenda in realtà si scopre essere una macchinazione del Custode dell'Edemane, rappresentante l'Ordine dei Maghi.

Tra le rovine di Navimbur, la principale città portuale nasce un piccolo gruppo di Ribelli che contestano la dubbia conduzione del potere degli Ordini, soprattutto dopo una scelta estremamente drastica di sacrificare numerose vite per estinguere una mortale ed anomala ondata di peste.

Da Anno 485 D.C. a Anno 486

Gli eventi appena passati non riescono a mantenere unita la guida composta dai tre Ordini e questo crea una profonda ed irreparabile frattura tra di loro e la popolazione tutta.

L'Ordine dei Maghi, che a causa del Custode si è ritrovato malvisto da diverse Realtà Politiche, si ritira nella città di Folbon portando con se l'Edemane.

L'Ordine dei Cavalieri e quello Clericale rimangono ma diventano due realtà separate, lasciando alla popolazione la scelta di chi seguire.

Da Anno 486 D.C. a Anno 488 D. C.

Viene abolito il Corpo dell'Inquisizione, un'appendice dell'Ordine Clericale che aveva il compito di perseguire coloro che andavano contro i dettami della Chiesa, definiti "eretici"!

Da Anno 488 D. C. a Anno 490 D.C.

Cessa l'accordo di intesa tra la Nuova Fratellanza del Re dei Pirati, Taritas e gli Ordini. I pirati non sono più Corsari ma diventano un'unica grande realtà indipendente.

Da Anno 490 D.C. a Anno 492 D.C.

Il gruppo di ribelli di Navimbur ha trovato il favore di molti altri cittadini scontenti e diventa una realtà molto vasta, tanto da ricoprire una notevole porzione di territori che comprendono le città di Navimbur, Mourn e Gada. Spinti da un iniziale movimento per i diritti della gente libera, viene riconosciuta come una regione a sé stante: Nasce lo Stato del

Popolo Libero.

Da Anno 492 D.C. a Anno 493 D.C.

Il Capitano Teodor Kilkan dell'Ordine dei Cavalieri, con il favore di Ewylion fonda un nuovo ordine, L'Ordine dei Paladini nella città di Darghera.

Anno 493 D.C.

Viene redatta la Carta delle Leggi del Concilio Riunito, approvata e firmata da tutte le Realtà Politiche, compreso lo Stato del Popolo Libero.



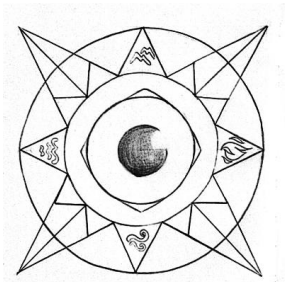
2. LE DIVINITA'

Si dividono in Dei Maggiori e Dei Minori.

2.1 DEI MAGGIORI

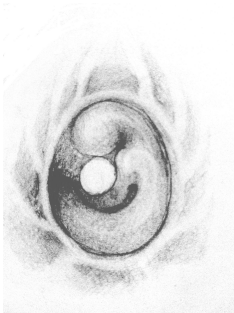
Sulle cronache conosciute ai più, non si hanno notizie delle loro origini, ma solo su come hanno plasmato Rhymil e ne hanno valorizzato il suo aspetto, creando tutto ciò che gli esseri viventi possono toccare con mano e ammirare con gli occhi.

AURUN



è il **Dio Padre**, consorte di Ewylion e colui che infonde il Potere Arcano.

EWYLION

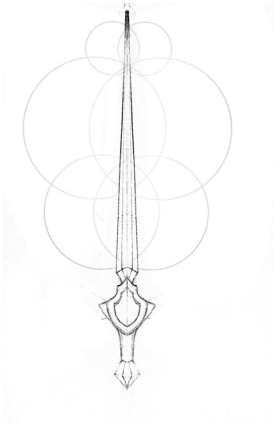


è la **Dea Madre** che infonde il Potere Divino. Dopo la creazione del loro iniziale “nido d’amore“, decidono di generare dei figli, gli Dei Minori, ai quali affideranno la loro creatura una volta ritornati nelle grazie di Kralon, l’Infinito.

2.2 DEI MINORI

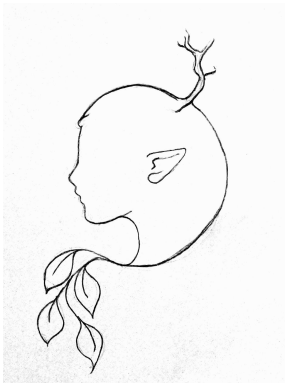
Gli dei minori sono sei e non solo sono coloro che creano le razze su Rhymil, in primis in Draghi, ma sono la rappresentazione delle culture, usi e costumi dei diversi popoli.

IGRION



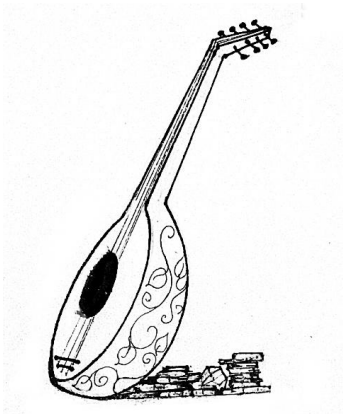
E' il primogenito, ha creato dapprima i draghi rossi ed in seguito gli umani. Rappresenta il dio della benevolenza e della giustizia.
E' la divinità legata soprattutto all'Ordine dei Cavalieri, poiché fu lui a donare la propria spada al suo fondatore, Terence Mainlarns.

EY'RIDIEL



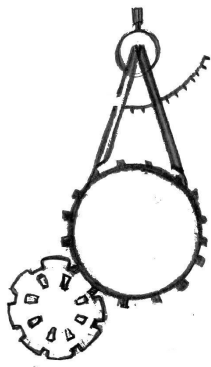
E' la secondogenita, ha creato dapprima i draghi neri ed in seguito gli elfi. Rappresenta la dea della natura. Si dice che sia stata lei a modellare la meravigliosa foresta degli elfi. Un luogo di straordinaria bellezza che i suoi figli, sin dal primo stanziamento, hanno custodito gelosamente, proteggendolo da ogni insidia e tenendo alla larga curiosi ed occhi indiscreti.

JUYHL



E' il terzogenito, ha creato dapprima i draghi Blu ed in seguito gli Halfling. Rappresenta la musica e la goliardia.

ARINUST



E' il quartogenito, ha creato dapprima i draghi verdi ed in seguito gli gnomi. Rappresenta l'ingegno. In genere sulle proprie opere, sono soliti incidere il simbolo di Arinust in suo onore.

TAKHOROS



E' il quintogenito, ha creato dapprima i draghi bianchi ed in seguito in nani. Rappresenta la Forgia. Viene considerato soprattutto dai nani di montagna il "Forgiatore Divino". Ne hanno una statua che ne rappresenta la forza e la perfezione.

ARA'GHELYN



Lei è l'ultima. Ha creato tutte creature aberranti che vengono considerate malvagie. E' la voce fuori dal coro che non rappresenta necessariamente la malvagità, ma il chaos, poiché considerata viziata ed incapace di rispettare le regole. Accusata spesso di essere un istigatrice che riesce a manipolare le menti per creare scompiglio in un mondo estremamente monotono.



2.3 IL REGNO DEI DEMONI

Il Regno dei Demoni è come il Regno delle Anime, un piano collegato a Rhymil. E' stato creato da Kralon stesso nel quale ha relegato Vorkot e Xy'vra, i due fratelli di Aurun ed Ewylion che si sono ribellati a L'Infinito stesso, tramutandoli da divinità a Demoni. Vorkot e Xy'vra nonostante la prigionia in un piano desolato hanno deciso di proclamarsi Re e Regina di questo e di procreare. Dalla loro unione nascono cinque figli, Ferekor, Sayma, Nurin, Bahalanil e Kalrus divenuti Signori dei Demoni. A loro volta Ferekor e Sayma si sono uniti e hanno procreato e così anche Nurin e Bahalanil. L'unico non voler contribuire ad un'unione carnale è stato Kalrus. I figli da questi generati vengono denominati Demoni Maggiori che a loro volta hanno creato Demoni Minori.

Il Regno dei Demoni è composto da tre aree distinte. Al centro ci sono Re Vorkot e Regina Xy'vra, al secondo anello ci sono Ferekor e Sayma che governano i Demoni Maggiori mentre nell'anello più esterno ci sono Nurin e Bahalanil che governano i Demoni Minori. Kalrus è libero da particolari vincoli e ha la facoltà di muoversi in qualsiasi area. Egli è l'istigatore per eccellenza, colui che trama sempre alle spalle e cerca di fare di fare i suoi interessi come priorità.

Es.di Demone Maggiore: Arklas

Es. di Demone Minore: Sir Argumos



3. LA MADRE TERRA

Creata da Aurun ed Ewylion è il frutto della loro unione e dei loro poteri, Arcano e Divino. È un'entità senziente la cui stabilità dipende dagli Artefatti dell'Equilibrio. Essa è preservata anche dal continuo controllo del Circolo Druidico attraverso la Pietra Madre, connessa direttamente al suo cuore, e le Pietre Figlie sparse su tutta Rhymil, che fungono da ricettori e trasmettono tutto ciò che avvertono alla Pietra Madre.

Anche gli Sciamani seguono il volere della Madre Terra attraverso gli Spiriti.

Druidi e Sciamani attingono dal potere magico della Madre Terra.

3.1 GLI SPIRITI

Sono entità generate direttamente dalla Madre Terra. Come per Il Trono degli Abissi, l'Artefatto che regola la vita dei mari, la Madre Terra si alimenta delle anime degli animali, ma alcune di esse vengono prescelte per diventare guida per gli Sciamani e ritornano sotto forma di Spiriti, venerati al pari di una divinità.



4. GEOGRAFIA GENERALE

Rhymil è una terra suddivisa in una moltitudine di territori, tempo addietro organizzati e suddivisi tra le quattro monarchie quando ancora esistevano. Ora ciò che rimane dei vecchi ed obsoleti sistemi di potere sono nomi di alcune terre, edifici, manieri o castelli, in cui si sono svolti particolari conflitti, firmati trattati, stipulati accordi e che sono stati lasciati volutamente sulle mappe ufficiali proprio per non dimenticare eventi storici che tutt'ora vengono studiati in tutte le scuole.

Rhymil è un mondo ricco di tutto ciò che la natura può offrire, composto prevalentemente da vegetazione rigogliosa. Massicce catene montuose la attraversano. A sud-ovest è caratterizzata da terre molto calde e sabbiose, a nord-est da terre molto fredde.

Ciò che sono rimasti immutati sono i confini dei territori originari di alcune delle razze originate al principio come le Terre degli Elfi delle Foreste a Nord-Ovest con capitale Flordror e le Terre dei Kiuth a Sud-Ovest, elfi considerati scuri dai loro cugini per il colore della loro pelle, la cui capitale è Forklaf.

Le Terre degli Halfling al centro di Rhymil ai confini delle terre che ospitano la grande Città Centrale la cui capitale è Habakar.

Le Terre degli Gnomi, a Nord-Est, la cui capitale è Dalarta.

Infine vi sono le Terre dei Nani di Montagna, a Sud-Est, la cui capitale è Rerfoth, le Terre dei Nani di Pianura, a Sud, la cui capitale è Hodifor e i Nani di Fosso, che abitano nelle Terre Paludose circondate dal Grande Lago centrale di Rhymil. Questi ultimi non hanno mai avuto una capitale riconosciuta.

A Sud-Ovest della terraferma è situata l'isola dei Draghi.

4.1 MAPPA DI RHYMIL



5. IL MARE DELLE NEBBIE

Tutto attorno a Rhymil il leggendario e temibile Mare delle Nebbie crea un confine surreale. Non si conoscono tempistiche esatte per poterlo raggiungere. I racconti tramandati dalle testimonianze raccolte da naviganti, storici e bardi, narrano di un muro spettrale di fitta foschia, che si innalza dal mare per protrarsi fino al cielo e fondersi con esso, ma soprattutto affermano bene o male tutti la stessa cosa: E' il Mare delle Nebbie a trovare te, e non viceversa. Su di esso hanno composto canzoni, scritto storie, suonato ballate, messe in scena rappresentazioni teatrali, sfruttando ogni diceria e testimonianza o semplicemente ricamandoci spesso sopra. Due sono le teorie più accreditate: un portale che conduce a chissà quale altra terra o piano, o la dimora di ciò che lascia il corpo quando una vita termina; l'anima. Esistono casi rari in cui qualcuno è tornato indietro una volta inoltratosi in esso, ma non è stato in grado di raccontare nulla, come se avesse dimenticato tutto poco dopo averlo attraversato, preda di una sensazione come il risveglio da un sonno arrivato all'improvviso e inaspettato. Una certezza c'è: il Mare delle Nebbie esiste da sempre.

POESIA ORMAI DIVENUTA COMUNE TRA I POPOLI DI RHYMIL, TRAMANDATA DI GENERAZIONE IN GENERAZIONE E ATTRIBUITA AL POETA HENRY LOCKRARD

*" Ciò di cui narro è tutt'ora un mistero,
qualcuno è convinto che niente sia vero,
soltanto racconti di menti ormai insane
o canti di chi cerca solo del pane.
Verità o menzogne non credo che importi,*

*c'è chi avrà sempre domande da porti,
se davvero è una soglia da attraversare
per luoghi ignoti da poter esplorare,
senza escludere ciò che si dice ancora,
che delle anime sia la antica dimora.
Ma di nulla, ricordo, non v'è convinzione,
anche se tra le storie è ormai tradizione,
parlare di un mito che negli anni crebbe,
ciò che conosciam come Mar delle Nebbie ".*



6. LE CITTA' PRINCIPALI

6.1 CITTÀ CENTRALE

E' la prima, assieme a Flordror degli elfi delle foreste, ad essere stata costruita. Con il tempo si è notevolmente espansa attorno alla sua frazione più grande denominata Città Vecchia, inglobando le primissime mura di cui rimangono delle tracce. All'interno di questa immensa città si trova la Città Clericale, annessa al suo interno nel 112 D.C. e mantenendo un suo Statuto Speciale. Con il tempo diventa una città multirazza, la cui prevalenza rimane composta da umani e le lingue più parlate sono il comune, l'elfico, il nanico, lo gnomesco e l'Halfling.

MONUMENTI E LUOGHI DI INTERESSE

PIAZZA DEGLI DEI

Una grande piazza con un'immensa fontana che rappresenta Aurun, Ewylion e i loro figli.

LE TERME

luogo di estrema bellezza, meta frequentatissima non solo dei cittadini ma anche di forestieri e curiosi che la visitano anche per la sua architettura composta soprattutto da preziosi marmi bianchi, colonnati e statue lungo l'ingresso.

IL MERCATO

Alle origini era un semplice agglomerato di banchi dove acquistare un po' di tutto. Oggi prevede un'enorme struttura che all'interno racchiude spazi dove vengono vendute molte mercanzie, proprio come in passato e con uno stile tradizionale tipico.

L'OSPEDALE " REINOLD & KOFFREL " (in onore dei loro fondatori)

Una struttura nuova, frutto della volontà di creare un luogo in cui concentrare al meglio il sostegno ai malati, lo studio e la ricerca di rimedi contro le malattie e l'approfondimento sulle caratteristiche esterne ed interne di un corpo, soprattutto visto il fatto che Rhymil è abitata da diverse creature con diverse caratteristiche.

L'ACCADEMIA DELLA SAPIENZA

Ovviamente non può mancare il luogo dal quale nascono e si formano queste figure riconosciute da pochi anni con il nome di Eruditi, specialisti nel solo nel campo della medicina, ma anche dell'alchimia, al servizio della salute dei cittadini.

IL COMUNE

Sede della gestione politico burocratica della città presieduta dal Primo Cittadino. Al suo interno vi è anche un ufficio anagrafe ed un ufficio missive. Servizi nati di recente.

IL TEATRO DELLE ARTI

Una struttura tra le più recenti, luogo di rappresentazioni teatrali, balletti ed incontri musicali.

LA BIBLIOTECA

La più grande di tutta Rhymil, meta di studiosi da ogni dove. Grande quanto un piccolo villaggio, suddivisa in settori, ospita volumi di ogni tipo tipo. Esiste anche un'ala riservata ai volumi più antichi e rari alla quale il pubblico non ha accesso, a meno che non si ottenga un permesso speciale. E' costantemente presidiata da guardiani che si assicurano che nessuno tenti di entrare per consultare o derubare manoscritti di inestimabile valore.

IL MUSEO DELLA STORIA DELLE CIVILTÀ

Struttura recente che ospita quadri, statue, reperti, testimonianze di eventi significativi passati e materiale legato al progresso della conoscenza approfondito dall'introduzione della figura degli eruditi, ma non solo, in questa meravigliosa struttura si può fare un percorso nella storia attraverso reperti importanti ritrovati da studiosi, avventurieri, ricercatori o donati da mecenati, con le testimonianze scritte dei luoghi e delle modalità in cui sono stati recuperati.

LA CATTEDRALE DELLA LUCE

Una magnifica opera architettonica, frutto anche della collaborazione con Mastri Nani, le cui caratteristiche sono immense vetrate colorate dalle quali la luce filtra e crea effetti spettacolari al suo interno.

LA VITA NELLA CITTA' CENTRALE

CIBO

La Città Centrale rappresenta il punto di incontro delle più diverse culture che rappresentano Rhymil. Per questo non ha sviluppato una propria identità culinaria. Ma è divenuta famosa per un prodotto dolciario ormai diffuso in gran parte dei territori di Rhymil: il Panciotto, un'impasto dolce lievitato, cotto al forno, che può essere servito vuoto o ripieno di farcitura, spolverato di zucchero.

USI E COSTUMI

La popolazione è composta per lo più da cittadini comuni che svolgono mestieri tradizionali come artigiani, bottegai, fabbri, carpentieri ecc... e da una percentuale più ridotta di ceti più alti composta da imprenditori, proprietari terrieri, banchieri, mercanti, mecenati. E' piuttosto evidente la diversità di abbigliamento tra i primi che vestono abiti estremamente semplici, mentre i secondi si distinguono attraverso capi più elaborati fatti di tessuti pregiati e tinte costose.

Ognuno è libero di esprimere la propria sessualità senza pregiudizio. Non vi è obbligo di matrimonio ma non è concessa la poligamia. La prostituzione è severamente vietata per le strade ed regolamentata da "case di piacere" nelle quali viene garantita la riservatezza del cliente.

SVILUPPO BUROCRATICO E TECNOLOGICO

Attualmente la Città Centrale può godere di innovazioni sia a livello di burocrazia con la nascita dell'anagrafe e dell'ufficio missive, economico con le banche e sanitario con l'ospedale e l'obitorio. In agricoltura è stato introdotto l'aratro pesante, il collare da spalla per i bovini, la carriola per il trasporto a mano dei materiali, il torchio per la produzione del vino e mulini verticali.

La Città Centrale gode di ottimi armamenti a sua difesa composti da grandi baliste posizionate sulle mura, mentre la guardia cittadina si avvale di diverse tipologie di armi corte, medie, lunghe, ad asta ecc...e armature dalle più semplici a quelle più complete aq piastre.

6.2 CITTA' CLERICALE

Nata da una piccola comunità fondata da William, il prodigioso ragazzo che curò il cervo ferito e morente, col tempo vede un piccolo villaggio poco distante dalla Città centrale, dove giungono pellegrini da ogni angolo di Rhymil per vedere il discepolo di Ewylion. Moltissimi tra falegnami, artigiani, carpentieri si prestano nella costruzioni del villaggio che ben presto diventa il punto di riferimento dei fedeli di Ewylion. La sua evoluzione è inevitabile, il legno lascia il posto alla pietra, gli spazi si allargano creando maggiori punti di raccolta. In molti ora sono coloro che hanno scoperto il potere di Ewylion e si uniscono per mettersi al servizio di quello che verrà ufficializzato come Ordine Clericale.

Arriva il punto in cui ormai è divenuta una piccola cittadina totalmente indipendente, con una chiesa che ha lasciato il posto ad una cattedrale magnifica, espressione della bellezza ed eleganza di Ewylion. E la svolta arriva nel 212 D.C. quando si ritiene opportuno dall'autorità della Città Centrale preservare e proteggere un luogo così prezioso annettendo la Città Clericale ad essa.

MONUMENTI E LUOGHI DI INTERESSE

LA STATUA DEL PRIMO PRODIGIO

Considerata una sorta di sacra reliquia, raffigura William con il cervo che salvò da morte certa. Si trova nell'enorme PIAZZA DEL FEDELE antistante la cattedrale.

LA CATTEDRALE

Nata come semplice luogo di preghiera, composta inizialmente da una struttura di legno e paglia, ora può vantare una struttura maestosa, con una incredibile cupola centrale, colonne, navate, vetrate di incredibile bellezza sulle quali ci sono raffigurati momenti salienti dell'evoluzione della chiesa.

PIAZZA DEL FEDELE

Costruita dopo la fine dei lavori della cattedrale, questa piazza ha due caratteristiche incredibili. La pavimentazione composta da tasselli in pietra, che in alcuni punti compongono delle immagini legate alla storia della chiesa e le statue di personaggi importanti che hanno contribuito alla nascita ed il sostegno dell'Ordine.

IL PALAZZO PATRIARCALE

Un grande edificio dalle architetture armoniose che richiamano la Cattedrale. Comprende gli appartamenti del Patriarca, i GIARDINI DELLA RIFLESSIONE, luogo dove il Patriarca passa del tempo a meditare, pregare e leggere. All'interno vi possono accedere solo le alte cariche dell'Ordine.

IL MUSEO CLERICALE

Un'altra meta di molti avventori e fedeli dove hanno la possibilità di ammirare opere e reliquie legate alla storia della Chiesa.

CIBO

Valgono le stesse tradizioni della Città Centrale.

USI E COSTUMI

L'abbigliamento è sobrio e dignitoso. I paramenti seguono il Rango e la Via scelta dal chierico. Un chierico può decidere di votare la propria vita esclusivamente ad Ewylion o può unirsi in matrimonio. Non è concesso scinderne il vincolo. Nel caso di morte del coniuge è concesso risposarsi.

TECNOLOGIA

Valgono le stesse condizioni della Città Centrale.

6.3 DARGHERNA

Conosciuta ovunque come la Città Celestiale, da quando è divenuta sede dell'Ordine dei Paladini, viene chiamata così per il colore azzurro che emanano tutti gli edifici, complice una protezione magica proveniente direttamente dagli Artefatti dell'Equilibrio di

Ewylion che si trovano al suo interno. La città è aperta a tutti coloro che vogliono trovare conforto e protezione e chiunque è invitato a dare un contributo che possa sostenere il lavoro incessante dei paladini. Le lingue più diffuse o conosciute sono comune, l'elfico, il nanico, lo gnomesco l'Halfling, il felinide ed il draconico.

MONUMENTI E LUOGHI DI INTERESSE

PIAZZA DEL GIURAMENTO

Una grande piazza dove il Primo Paladino Teodor Kilkan, fondatore dell'Ordine, prestò il primo giuramento ad Ewylion. Ora al centro si trova una fontana con la scultura di una figura adulta maschile, di una donna e di due bambini, un maschio ed una femmina, a simboleggiare l'impegno dell'Ordine nel preservare ogni tipo di vita e a far sì che possa rimanere forte il concetto di famiglia ed unione.

VIALE DEL COMMERCIO

Una lunga via che ospita botteghe di ogni genere, in cui vengono vendute anche merci di alto valore. Quest'area della città attira molti curiosi, divenendo col tempo una meta per gli avventori più curiosi e non solo facoltosi, disposti a spendere per aggiudicarsi oggetti di qualità. Tutto questo supporta anche economicamente la città che può sostenere gli elevati costi di gestione e protezione per i cittadini.

GIARDINI DELLA RIFLESSIONE E DELLA CONCENTRAZIONE

Qui i Paladini passeggiano per mantenere forte il legame con Ewylion. E' un posto permeato della sua essenza magica e vi hanno accesso solo i paladini o coloro che ottengono un permesso specifico.

PIAZZA DEL POPOLO

In questo luogo ci si può riunire per vendere merci, parlare, esprimere opinioni pubbliche, sempre nel pieno rispetto delle leggi dell'Ordine dei Cavalieri.

LA CATTEDRALE DI EWYLION

Iniziata nel 492 D.C. e finita nel 497 D.C. e la massima rappresentazione della Dea Madre alla quale i Paladini hanno votato la propria vita all'insegna dell'ordine e della giustizia e alla preservazione delle vite degli innocenti.

LA FONTANA DEGLI DEI

Raffigura al centro Aurun ed Ewylion e attorno tutti i loro figli. Una magnifica opera d'arte in marmo bianchissimo alta cinque metri, con un diametro di otto.

ACCADEMIA DEI PALADINI

Il luogo che forma tutti coloro che fanno voto di entrare nell'Ordine e di dedicarsi ad esso, studiando le discipline scolastiche e militari.

PALAZZO DEL CONSIGLIO E DEL TRIBUNALE

Luogo dedicato ad incontri con rappresentanze politiche e dove si esercita la legge.

PIAZZALE DELLE CERIMONIE ED INVESTITURE

Luogo dove vengono nominati nuovi paladini e cariche.

CIBO

Una delle specialità è il pesce di lago, ma riceve l'influenza del vasto commercio che caratterizza il Grande Lago.

USI E COSTUMI

L'abbigliamento è dignitoso per tutti i ceti sociali, anche grazie alla quasi totale assenza di criminalità. La città è estremamente ordinata e pulita, e sono severamente vietati contrabbando e prostituzione. I paladini possono sposarsi, ma restano fedeli anche dopo la morte del coniuge.

TECNOLOGIA

Valgono le stesse condizioni della Città Centrale.

6.4 RERFOTH (NANI DI MONTAGNA)

E' conosciuta su tutta Rhymil con il nome di "Fortezza di Roccia". In pochissimi hanno avuto il privilegio di potervi accedere, innanzitutto per l'estrema difficoltà nel raggiungerla, poiché la via è disseminata di stretti sentieri lungo la montagna che si affacciano su impressionanti baratri. C'è chi dice che la montagna sia essa stessa la città e che le vie al suo interno siano composte di grandi tunnel scavati nella roccia, rivestiti con blocchi di pietra tagliati magistralmente, utilizzati anche per la pavimentazione.

MONUMENTI E LUOGHI DI INTERESSE

LA SALA DEI RE

Un'immensa sala circolare fatta con blocchi di pietra bianca e lucida ospita le statue dei Re che hanno fatto la storia di Rerfoth. Al centro, un fuoco è sempre acceso in un calderone poggiato su una piedistallo di marmo che ha la forma di braccia e mani corodate di bracciali che lo sostengono.

SALA DEL TRONO

Una vera e propria opera d'arte con una grande navata centrale e massicce colonne ai suoi lati in cui sono scolpiti nani che con fatica, sudore, orgoglio e dedizione ne sorreggono la struttura. La pavimentazione ha delle linee armoniose in oro, come il punto in cui si trova il trono, circondato dal metallo prezioso che attorno ad esso compone una forgia col fuoco che arde. L'ingresso fino allo scranno del Re vede uno spesso tappeto porpora e ai suoi lati fanno sfoggio le armature di Re e Campioni del passato.

ARENA DEI CAMPIONI

Una grande sala con statue ricreate nella roccia che sorreggono con entrambe le mani solide torce che la illuminano. Al centro di essa un rettangolo è composto da gradinate che scendono verso il basso, lì dove si sfidano coloro che combattono per diventare campioni dopo essersi allenati a lungo all'inverosimile per dimostrare il proprio coraggio, la propria forza e l'orgoglio che contraddistingue ogni nano delle montagne.

CIBO

Sono grandissimi produttori di birra e prediligono la selvaggina che accompagnano spesso con grosse patate speziate.

USI E COSTUMI

E' molto forte il concetto di comunità, famiglia e appartenenza alla propria razza e tradizioni. Essendo a regime monarchico il potere viene tramandato tramite stretto legame di sangue. Ogni nano eredita uno stato sociale. Difficilmente un nano di montagna lascia la propria comunità a meno che non ci sia una valida motivazione.

TECNOLOGIA

Esperti minatori, sono anche i custodi dell'antico linguaggio dei draghi, il Runico. Sono esperti minatori ed estrattori di minerali, eccellenti fabbri nella fabbricazione di armi e armature estremamente efficaci e robuste e formidabili architetti. E' forte la loro influenza sulle opere edili che si possono trovare in molte città di Rhymil.

6.5 HODIFOR

Diversamente dai loro "cugini", i nani di pianura non si sono avvalsi di alte e possenti mura nelle quali chiudersi, ma hanno optato per una piccola cittadina rurale aperta. Qualcuno potrebbe intenderla come "villaggio troppo cresciuto"! Il fatto che non abbiano confini tracciati è una loro scelta poichè a differenza dei nani di montagna non disdegnano il contatto con altre creature. Il loro è un sito soprattutto rurale con case in legno, ma non per questo non hanno mai fatto sfoggio della loro innata dote artistica che lega l'architettura ad una pregevole manifattura la cura dei dettagli. La scelta del legname è sempre oculata e ne conoscono innumerevoli tipi per ogni uso. Inoltre come i loro "cugini" sono degli ottimi fabbri e grazie a queste combinazioni sono riusciti a creare dei mulini incredibili che sono anche una caratteristica della loro cittadina. Ad Hodifor sono conosciuto per la produzione di formaggi, birra e carri di alta qualità, estremamente resistenti ed efficaci e per questo molto richiesti.

MONUMENTI E LUOGHI DI INTERESSE

Non ve ne sono di particolari come potremmo vedere in altre città ma alcune cose vanno comunque citate.

LA PIAZZA DEL MERCATO

E' famosa perchè il trentunesimo giorno di Equilibrone, quando in tutta Rhymil si festeggia la fine dell'anno delle attività, i cittadini di Hodifor aprono i festeggiamenti attraverso una grande fiera aperta a chiunque voglia venire, e sono in moltissimi che non si vogliono perdere l'ottima birra ed i formaggi prelibati, oltre ovviamente i festeggiamenti molto colorati e ricchi di musica.

I MULINI A VENTO

Sono un'incredibile opera di ingegneria nanica con due caratteristiche: sono possenti, alti ed estremamente colorati e questo ha sempre fatto sì che molti curiosi sopraggiungano solo per ammirarli.

CIBO

Sono abili coltivatori, allevatori e produttori di latte e prodotti caseari, in particolar modo di un formaggio alla birra con diversi gradi di stagionatura, molto conosciuto e richiesto chiamato "Birrello".

USI E COSTUMI

Come per i nani di montagna è molto forte il concetto di comunità, famiglia e appartenenza alla propria razza e tradizioni, ma non esistono successioni di sangue.

TECNOLOGIA

Si sono ovviamente specializzati in tutto ciò che riguarda agricoltura, allevamento e produzione di alimenti grazie soprattutto all'invenzione di sistemi di agricoltura con la rotazione triennale delle colture.

6.6 FLORDROR

"La foresta è la nostra dimora, un luogo incontaminato di cui noi ne siamo i guardiani". Così esordiscono gli elfi di questa città quando si chiede loro qualche informazione. Chi ha avuto il privilegio di accedervi ne è rimasto ammaliato dall'incredibile bellezza, poichè è una meravigliosa fusione tra natura ed architettura. Gli edifici sono eleganti e snelli come le creature che vi abitano e i tetti delle abitazioni sono fatti di una pietra verde che si fonde con le fronde degli alberi. C'è chi dice che la città sia introvabile, perchè un incantesimo di illusione fa sì che non venga individuata ad occhio nudo, e la vegetazione diventa così fitta quando ci si inoltra nel cuore della foresta, che diventa un'impresa riuscire ad avanzare. Ma non è tutto, c'è chi giura di aver sentito parlare addirittura di alberi viventi a protezione della foresta e della città. Un luogo che rispecchia in pieno anche il carattere schivo ed isolazionista degli elfi delle foreste.

MONUMENTI E LUOGHI DI INTERESSE

IL PALAZZO REALE

E' un'opera d'arte che omaggia gli abitanti più antichi della foresta, i maestosi alberi. Le sue linee presentano caratteristiche estetiche che ne richiamano i lineamenti, come le nervature, scolpite con tanta maestria da farle sembrare vere. Presenta tre guglie che si slanciano verso il cielo ma che non superano le vette delle piante secolari.

LA PIAZZA DELLE CERIMONIE

Adiacente al palazzo reale è presidiata costantemente dal Corpo della Guardia Reale. Al centro vi è la statua di Ey'ridiel la dea che ha creato gli elfi, circondata da un'opera in argento che raffigura una siepe fiorita. E' il luogo dove avviene qualsiasi tipo di cerimonia e dove il re parla al suo popolo.

LA FONTANA DELL'ALBERO

Non molto distante, in una magnifica piazza si può ammirare una fontana di straordinaria bellezza che riproduce il primo albero sul quale il primo nato degli elfi, Eylalair si inginocchiò per rendere omaggio alla sua dea ringraziandola dell'immenso dono che gli aveva fatto.

CIBO

A parte la cacciagione, gran parte di quello che mangiano come frutta e verdura sono coltivati in serre. Il pane e i dolci vengono prodotti nei forni.

USI E COSTUMI

L'istruzione è alla base della comunità elfica. E' fatto obbligo a tutti gli elfi sin da piccoli di frequentare le scuole dai 10 ai 30 anni di età. Il resto della propria istruzione è facoltativa ma molto ben apprezzata. Rimane comunque obbligatoria per coloro che vogliono intraprendere cariche politiche o istituzionali in generale.

Sono molto meticolosi nell'arte della guerra, curando in maniera maniacale l'istruzione militare dei propri armati. Tra di loro spicca in particolare la categoria degli arcieri. Ci tengono molto anche alla cura della persona sia in ambito estetico, che della salute. Sono specializzati nella produzione di prodotti naturali per la pelle e per i capelli. Realizzano da sé capi di abbigliamento semplici e raffinati. Sono monogami e non è concesso unirsi carnalmente con altre razze per mantenere pura la linea di sangue. E' vietato unirsi tra parenti stretti.

TECNOLOGIA

Si avvalgono di formidabili architetti ed ingegneri che hanno creato una città dalle linee aggraziate e slanciate ed estremamente funzionale attraverso acquedotti e sistemi idrici che si ramificano ovunque.

La tecnologia bellica si è sviluppata seguendo il loro metodo di combattimento che prevede leggerezza e velocità: è loro l'invenzione dello stocco, una spada dalla lama stretta, sottile e maneggevole. Vantano inoltre i migliori maestri arcai su tutta Rhymil.

6.7 RANDFRENTH

Poco prima di varcare le porte della grande città, vi è una targa ben visibile a tutti che cita " Benvenuti a Randfrent città dell'Onore e della Giustizia ". La maggior parte di coloro che giungono nei suoi pressi ne leggono un messaggio tra le righe, e senza ombra di dubbio è un monito per coloro che tendono ad interpretare la legge.

Di per sé non è un complesso enorme poiché fondamentalmente è una città militare dove vengono formati e vivono i cavalieri quando non sono in missione in giro per Rhymil o distaccati in qualche altra città. Compatta e ben organizzata non lascia spazio a qualcosa in più che non sia necessaria alla vita di un cavaliere. Cinta da mura larghe e robuste, si avvale di otto torri di avvistamento lungo tutto il perimetro, così che ogni lato non rimanga scoperto e si possa avvistare qualsiasi minaccia imminente.

MONUMENTI E LUOGHI DI INTERESSE

L'ACCADEMIA DEI CAVALIERI

E' il complesso decisamente più grande e significativo di tutta la città. Prima di raggiungerla si attraversa un largo viale ciottolato, tra due grandi giardini, per essere accolto da possenti colonne in marmo che sorreggono la parte iniziale della struttura. Infine si giunge ai possenti portoni di legno e bronzo sui quali spicca il simbolo dell'Ordine dei Cavalieri.

L'ARENA

Il fiore all'occhiello della città, il suo orgoglio. In questo luogo dove si allenano i cavalieri sia appiedati che a cavallo, a volte apre le porte al pubblico che può ammirare le prodezze degli uomini che si scontrano in tornei. Ovviamente questo viene fatto anche per mostrare al mondo l'efficacia degli armati a garanzia del popolo e di coloro che hanno bisogno di protezione e sostegno ovunque sia necessario.

GLI ALTARI DEGLI DEI

Sono due piccoli edifici a cupola dove in una si possono vedere Aurun il Dio Padre ed Ewylion la Dea Madra, in una posa elegante dove lui sorregge delicatamente la mano della consorte. Nell'altra sono raffigurati tutti i loro figli tranne Ara'ghelyn.

CIBO

La città si avvale di popolani che abitano in villaggi in prossimità delle mura e che vengono pagati per produrre tutto ciò che serve per il sostentamento degli armati, dai prodotti della terra agli animali allevati.

USI E COSTUMI

Non hanno usanze particolari. Essendo dei militari puri vivono secondo il loro codice di condotta dedicandosi esclusivamente

all'addestramento e all'apprendimento di strategie militari. Sono monogami, possono sposarsi, anche se non ne hanno l'obbligo, e separarsi. Tolta la divisa vestono semplice con pantaloni e camicie o tabarde.

TECNOLOGIA

Sono presenti molte forge specializzate nella produzione e rifinitura d'armi e armature pesanti. Dispongono di grandi baliste e trabucchi posti sulle mura a difesa della città.

6.8 FOLBON

La “ Città Magica “, come ormai la conoscono tutti, perchè effettivamente si dice che il complesso montano che la circonda sia stato costruito grazie all'unione del potere dei primi Sommi Maestri. Tutto questo per preservare i potenti segreti al suo interno. In base ad alcune cronache di decine e decine di anni addietro, qualcuno giura di aver visto andare in pezzi una potente aura magica di protezione che la proteggeva dall'alto a causa dell'attacco massiccio di alcuni draghi. Oggi non si sa se esista nuovamente una barriera magica ma è molto plausibile. Come la città di Randfrent, anche questa è improntata sullo studio e la formazione dei suoi allievi e dispone dell'essenziale per coloro che la abitano e cioè gli studenti, i maestri o chi ne ha accesso, cioè gli addetti ai lavori che hanno la concessione di poter stare all'interno delle mura sempre con rigidissime regole di non divulgazione di ciò che vedono e sentono all'interno. Familiari e parenti vari dei maghi e degli addetti ai lavori abitano al di fuori, nei villaggi, cittadine limitrofe o anche in villaggi o città più distanti.

MONUMENTI E LUOGHI DI INTERESSE

In realtà il tutto si può racchiudere in un paio di cose.

L'ACCADEMIA DI MAGIA

Un complesso articolato sul quale spiccano numerose guglie che ricordano delle stalagmiti. A vederla sembra composta dalla stessa roccia delle montagne che circondano la città. Al suo interno gli studenti passano gran parte della giornata ad imparare, studiare e mettere in pratica gli insegnamenti.

LE PORTE DELLA CITTA'

Alla vista lasciano a bocca aperta, per la loro particolarità: anch'esse sono fatte di pietra sulle quali spiccano due grandi torri maggiori a guglia e altre due minori laterali.

CIBO

A Folbon il cibo lo creano magicamente e viene consumato nelle mense degli studenti e nelle case dei Maestri.

USI E COSTUMI

La vita è dedicata allo studio e all'applicazione della magia arcana. Non c'è tempo per altri svaghi. Le relazioni amorose sono concesse ma poste in secondo piano.

TECNOLOGIA

Tutto segue le regole della magia arcana.

6.9 NAVIMBUR

E' definita la Città Portuale più grande ed importante di Rhymil. Dopo essere stata quasi del tutto spazzata via dopo la violenta inondazione che aveva colpito tutte le coste di Rhymil a causa della scomparsa seppur breve del Trono degli Abissi, ha visto un periodo di rinascita grazie anche a quello che oggi è conosciuto come Stato del Popolo Libero, nato come un piccolo gruppo di dissidente contro l'operato degli Ordini che amministravano gran parte di Rhymil e che oggi è una delle Realtà Politiche che siede al tavolo del Concilio Riunito.

Nasce come città di pescatori, ma col tempo, grazie anche alla sua posizione strategica e la possibilità di ampi spazi di attracco, diventa nel giro di pochi anni la più efficiente città portuale commerciale con un passaggio di decine di navi ogni giorno. Tutta la prima parte, non appena si attracca, e' dedicata all'area di carico, scarico ed immagazzinamento merci, con un centro di smistamento affiancato ad un edificio di poter fare contrattazioni veloci a buon mercato, ma dove spesso si possono fare ottimi affari. Salendo su per la città, ci si ritrova con un complesso che riporta ancora qualche caratteristica di una città portuale, con addirittura alcuni quartieri che sono riusciti a rimanere quasi del tutto intatti e sono stati ristrutturati per mantenere lo stile un pò più antico legato ai primi edifici. Un qualcosa di caratteristico che si può ammirare quando si visita la città.

L'attività cittadina si basa prevalentemente sul commercio di innumerevoli prodotti, garantiti appunto dall'arrivo delle navi, perciò la città è meta di molti mercanti, avventori e curiosi e ricche famiglie che vengono per comprare. Alcuni affittano addirittura delle abitazioni per determinati periodi proprio per andare a caccia di affari.

MONUMENTI E LUOGHI DI INTERESSE

L'OSPEDALE

La necessità di dover salvare molte dopo la grave catastrofe che ha colpito la città ed il fatto che molti sono morti a causa delle

condizioni in cui versavano, ha fatto sì che coloro che hanno preso in mano le redini di una città da ricostruire, pensassero a costruire una struttura dove ricoverare chiunque necessitasse di assistenza e di cure. Prendendo spunto dall'esempio della Città Centrale, e con il sostegno di forti braccia ed economici forniti dalle altre città, dopo qualche anno vede la luce un ospedale che ben presto partirà grazie all'aiuto degli eruditi.

IL MERCATO

Il grande mercato è il punto di forza della città, costituito da una zona centrale di ambulanti mobili e dalle botteghe che lo circondano. E' sempre affollato e c'è chi si alza all'alba per poterlo raggiungere in maniera tale da trovare i prodotti migliori.

LA BIBLIOTECA

Un merito va sicuramente alla biblioteca, che non può certo raggiungere la grandezza di quella della Città Centrale, ma è comunque un piccolo vanto per i cittadini, perché conserva centinaia di volumi che sono stati aggiunti nel corso degli anni, portati anche da molti viaggiatori per nave.

CIBO

L'alimentazione è molto simile a quella della Città Centrale con prevalenza per il pescato.

USI E COSTUMI

E' un polo di scambi culturali senza particolari restrizioni che non violino comunque la legge. E' concessa la monogamia come la poligamia, senza distinzione di razza o provenienza. Ognuno veste come meglio crede.

TECNOLOGIA

C'è un grande utilizzo di gru utilizzate per le operazioni portuali e per i cantieri edili e navali. La città è rinomata per essere la principale in fatto di costruzione di imbarcazioni di ogni grandezza.

6.10 DALARTA

Questa piccola città sembra una sorta di alveare dove al posto delle api ci sono degli gnomi che non stanno mai fermi un attimo. Hanno sempre qualcosa da fare, anzi spesso e volentieri più cose da fare contemporaneamente e fanno di tutto per portarle a termine in tempi brevi. Solo che spesso, quando balenano nuove ipotesi su come procedere, passano diverso tempo a discutere tra di loro su quale sia la soluzione più giusta, mentre il resto del mondo può aspettare. Viene considerata comunque la città delle menti geniali dalle quali escono idee e progetti che spesso lasciano a bocca aperta e vengono spesso ingaggiati da ricchi facoltosi per commissioni elaborate. Collaborano spesso anche con altre città per contribuire al progresso che può migliorare la vita dei cittadini. Elaborano veramente di tutto!

La cittadina non è cinta da mura, tranne per un luogo costruito piuttosto di recente.

MONUMENTI E LUOGHI DI INTERESSE

Ce n'è uno in particolare degno di nota

CIBO

Alla base della loro alimentazione ci sono soprattutto cibi ricchi di fibre come cereali, legumi, verdure, frutta (che mangiano componendo spesso spiedini) e frutta secca. Sono produttori di marmellate che usano per le torte e le crostate o che mangiano così semplicemente su fette di pane.

USI E COSTUMI

Adorano distinguersi, usano vestiti colorati e sono soliti tingersi la chioma. Sono estremamente orgogliosi del loro sapere e lo ostentano quando ve n'è l'occasione. Se capita hanno rapporti, ma in genere sono troppo occupati a sperimentare e ad esplorare cercando di superare sempre i propri limiti.

TECNOLOGIA

IL CENTRO SPERIMENTALE DELLA S.C.I.E.N.Z.A.

Essendo recente non se ne sa molto. E' capitato che qualcuno in visita alla cittadina ne abbia sentito parlare ma saprebbe dire di cosa si tratta nello specifico. Qualcuno ha ipotizzato possa essere un luogo dove gli gnomi tentano di farsi esplodere senza farlo vedere a nessuno.

6.11 HABAKAR

E' un puro concentrato di non si sa che cosa. Piccola e priva di mura, ospita queste creature estremamente estroverse.

Molte delle attività sono concentrate soprattutto sull'arte dell'intrattenimento, sia esso musicale che recitativo, legato al bere o al mangiare. Ad Habakar si danno spesso feste e tutti coloro che arrivano sono " invitati " a partecipare e si ritrova nel pieno dell'esagerazione, a volte risvegliandosi in un luogo che non è propriamente la stanza della locanda che aveva prenotato. Per gli

Halfling Habakar è il centro di Rhymil, dove chi arriva triste va via col sorriso. Certo a volte può capitare di lasciare la città un pò più alleggerito...in generale. Andare in questa città è un po' come varcare un luogo dove si gioca d'azzardo. Per molti è estremamente divertente, soprattutto quando capiscono come funzionano le cose e ci tornano più che volentieri. Il modo di fare gli affari si trova sempre.

MONUMENTI E LUOGHI DI INTERESSE

LA LOCANDA DEGLI ARTISTI GIROVAGHI

E' l'edificio più grande della cittadina, con una sala enorme per le esibizioni. Al suo interno si possono trovare strumenti musicali di ogni tipo ed un palco per le esibizioni. Sembra ci sia anche il primo esemplare di pianoforte di tutta Rhymil, anche se gli stessi Halfling giurano di non sapere come sia finito lì.

CIBO

Qualsiasi cosa sembri commestibile la assaggiano senza farsi troppi problemi al riguardo, tanto da essere diventati resistenti anche ad alimenti con gradi di tossicità che metterebbero in seria chiunque altro.

USI E COSTUMI

Sono tipi estremamente vivaci e dediti a feste e banchetti. amano socializzare praticamente con chiunque e adorano in particolar modo la musica, il canto e la danza. Vestono comodi senza troppi fronzoli per potersi muovere liberamente e agilmente. Sono sia monogami che poligami.

TECNOLOGIA

Concentrano la loro arte sulla realizzazione di ottimi strumenti musicali, e annoverano nella loro comunità tra i migliori liutai di tutta Rhymil.

6.12 ISOLA DELLA NUOVA FRATELLANZA

CIBO

Non ci sono restrizioni sul cibo. Sicuramente c'è predominanza di pesce, ma sull'Isola arriva di tutto portato dalle navi, perciò la scelta è vasta. Viene utilizzata molto anche la carne di manzo secca perchè si mantiene di più. Il succo di limone da solo, o abbinato a zucchero e Rum, che mescolati insieme creano una famosa bevanda alcolica chiamata Grog, servono per tenere lontane le malattie che spesso colpiscono gli uomini che rimangono per lunghi periodi in mare.

USI E COSTUMI

Sull'Isola non ci sono limiti, ognuno può fare ciò che vuole basta che non si faccia beccare. Monogamia, poligamia, qualsiasi orientamento sessuale, libera prostituzione, non ci sono vincoli. Esiste comunque una tradizione che conoscono molto bene tutti i pirati della Nuova Fratellanza: La Ruota.

Sull'Isola circola il denaro ma è molto frequente e diffuso il baratto.

La stragrande maggioranza del loro sostentamento deriva da ciò che riescono a procurare legalmente e non...Per quanto riguarda l'abbigliamento sicuramente si prediligono abiti comodi anche in funzione del fatto che bisogna muoversi agilmente sulla nave. I copricapo per il sole sono una caratteristica fondamentale e possono essere composti da bandane, cappelli, tricorni. Usano stracci o stoffe avvolti attorno ai polsi per evitare le cipolle di mare, piaghe derivate dallo sfregamento delle maniche delle giacche bagnate sui polsi. La fuscacca che portano quasi tutti alla vita non è soltanto un fattore estetico ma funzionale per asciugarsi le mani prima di afferrare le cime. Altro aspetto che li contraddistingue sono la presenza di tatuaggi e orecchini. Sono soliti passare della fuliggine o carbone sotto gli occhi per proteggersi dal riflesso del sole sul mare. A dispetto di diverse credenze nelle quali si pensa che la benda sull'occhio serva a nascondere l'orbita vuota per via dei numerosi scontri, in realtà questa serve per adeguare uno dei due occhi quando si fa spesso dentro e fuori dalla coperta della nave. E' tipico tra i pirati inneggiare con canti sulle loro avventure, come forma di intrattenimento soprattutto quando si trovano in viaggio per mare.

TECNOLOGIA

I pirati non sono specializzati in qualcosa in particolare, a parte ovviamente la costruzione delle loro robuste e leggendarie navi, protagoniste dei mari. Hanno a disposizione tutte le arti e mestieri necessari al mantenimento della vita sull'Isola. Sono loro ad aver inventato la Bussola per orientarsi con i punti cardinali e il Sestante, uno strumento per orientarsi con l'orizzonte e il sole.



7. UNITA' DI MISURA TEMPORALE

La vita su Rhymil scorre un anno dopo l'altro. Ogni anno è suddiviso in 12 mesi così denominati e ufficializzati da tutte le razze ripercorrendo passaggi essenziali della storia di Rhymil:

- **Creun** (Dalla Creazione di Rhymil)
- **Santeon** (Dai santuari costruiti da Aurun ed Ewylion)
- **Dragun** (dalla nascita dei draghi)
- **Egheon** (Dall'ego dei draghi)
- **Litun** (Dal conflitto che ci fu tra gli dei e i draghi)
- **Esiliéon** (dall' esilio dei draghi da parte degli dei)
- **Origun** (Dall' origine delle razze create)
- **Libéreon** (Da libero arbitrio che fu concesso da Aurun ed Ewylion alle razze create)
- **Equilibron** (Dall'equilibrio degli Artefatti degli Dei) **MESE DELLA CONGIUNZIONE - FINE DELL'ANNO DELLE ATTIVITA' PRINCIPALI.**
- **Erigeon** (Dalle città maggiori che vengono erette)
- **Asséston** (Da assestamento delle razze)
- **Umélfeon** (In ricordo del primo grande conflitto tra le due prime razze create, dopo il quale fu stipulato un trattato definitivo di pace).

Non esiste il concetto di " settimana ", con una denominazione dei giorni tipo Lunedì, Martedì ecc .,ma solo di giorni di un particolare tipo di mese.

Esempi.: Quarto giorno di Erigeon oppure ventiseiesimo giorno di Origun e così via.

7.1 I CICLI DELL'ANNO

Su Rhymil non si parla di stagioni, ma di CICLI.

Da Erigeon a Santeon si vive il **CICLO DELL'OSCURO FREDDO E DEL FUOCO**, denominato così perché caratterizzato da giornate più buie e temperature più basse che trovano il culmine in Umélfeon, con giornate così gelide da ghiacciare spesso diversi fiumi e laghi.

Da Creun a Santeon il clima comincia a cambiare gradualmente ed è un periodo dedicato in generale alla forgiatura e creazione.

Da Dragun a Litun è il **CICLO DELLA FERTILITÀ, DELLE ARTI E MESTIERI** . Viene celebrata la natura in tutti i suoi aspetti, ed è considerato adatto alla procreazione inteso tra razze ed in natura in generale. È il periodo dove rifioriscono non solo i fiori ma anche molte fiere sparse su tutta Rhymil in cui sono impegnati Artigiani da ogni angolo della terra.

Da Esiliéon a Origun è il **CICLO DEL SOLE E DEL VIAGGIO**. In questo periodo le temperature sono più calde, le giornate di luce più lunghe e si viaggia più spesso. Molti sfruttano questo periodo semplicemente per viaggi di piacere, per raggiungere persone care lontane o anche per fare altri tipi di viaggi di lavoro, di esplorazione ecc...

Da Libéreon a Equilibron è il **CICLO DEL RINGRAZIAMENTO E CONGIUNZIONE**. Questo è il periodo che vede la fine delle maggiori attività svolte da Creun a Libéreon. Il clima comincia a cambiare nuovamente, preparandosi all'Oscuro Freddo. Si ringraziano le divinità con funzioni nelle chiese, nei templi, nei circoli. Si tirano le somme delle attività, si onorano i morti e ci si prepara ad affrontare un nuovo anno controllando tutto, eventualmente ricostruendo, riparando tutto il necessario.

7.2 FESTIVITA' PRINCIPALI

Il 1mo giorno di Libéreon si sospendono tutte le attività lavorative, ci si dedica completamente alle famiglie, agli amici, ai propri cari.

Il 7mo giorno di Libéreon si celebrano le funzioni ed i riti verso gli dei in occasione del Ringraziamento.

Il 31esimo giorno di Equilibron tutta Rhymil festeggia la fine dell'anno delle attività con grandi eventi di vario genere in base anche alle proprie abitudini, usi e costumi.

Il 1mo giorno di Creun si festeggia LA FORGIA, come simbolo di creazione. Tutti i maniscalchi come auspicio per una buona produzione prendono vecchie attrezzature in disuso o rotte e le " ridanno " al fuoco per essere riplasmate. Il tutto in onore del dio Thakoros.

Il 7mo giorno di Origun si festeggia la nascita di tutte le razze create! Ogni razza prevede un rituale che richiama la caratteristica della divinità di appartenenza.

7.3 FESTIVITA' DEDICATE AGLI DEI

- 1 Giorno di Creun si festeggia Thakoros
- 1 Giorno di Santeon si festeggia Aurun

- 1 Giorno di Dragun si festeggia Ewylion
- 1 Giorno di Egheon si festeggia Ey'ridiel
- 1 Giorno di Litun si festeggia Juhyl
- 7 Giorno di Origun si festeggia Arinust
- 1 Giorno di Equilibron si festeggia Igrion

Si dice che anche Araghelyn venga venerata ma non si sa nulla al riguardo, ne di un eventuale giorno o periodo (da rivedere questa descrizione).

7.4 ASTRONOMIA

TRATTATO DI ASTRONOMIA DEL PROFESSOR FOMOUROUS HEINRICK MC EISENSTEIN(IN FASE DI DEFINIZIONE E APPROVAZIONE)

L'Astronomia è una scienza poco conosciuta e ancor meno praticata, ma i pochi che la conoscono posseggono tra le proprie mani le chiavi della conoscenza del Cosmo.

I Popoli che nei secoli hanno abitato Rhymil hanno sempre guardato ai cieli come fonte di mistero e meraviglia, poiché era lì che potevano incontrare e vedere le divinità, a partire da Aurun ed Ewylion, finanche a seguire tutti i loro figli.

Nel corso della storia del nostro mondo illustri luminari hanno cominciato ad osservare il moto degli astri, tra cui le stelle, il Sole e la Luna, e facendolo hanno incominciato a capire che in determinati periodi la cura degli armenti e dei campi era più, o meno, redditizia.

Oppure si accorsero che determinate bestie erano più visibili in alcuni periodi dell'anno e meno in altri, e nacquero leggende sugli sciami meteorici che graffiavano i cieli.

Questo fu solo l'inizio, la base che poi gli Eruditi avrebbero trasformato nella vera e propria Astronomia.

1a - Le basi dell'Astronomia

L'Astronomia è, in realtà, una scienza piuttosto giovane. Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, coloro che si occupano di studiare le stelle e il cosmo non sono i membri dell'Ordine dei Maghi, o almeno non principalmente, bensì una corrente meno conosciuta dell'Ordine degli Eruditi, nota appunto come Astronomi.

Questo perché, anticamente, si credeva che nel Cosmo si trovassero le risposte ai malanni del corpo, riflessi nelle stelle.

Ci sono molte prove che gli antichi popoli di Rhymil conducevano cerimonie durante le notti di luna piena per chiedere la grazia degli Dei per i loro malati, per un raccolto più florido o per ottenere vendetta contro i nemici.

Potremmo, in un certo qual modo, dire che gli albori dell'Ordine Clericale siano nati così, per fare un esempio. Canti e balli alle stelle e alla Luna per ringraziare o chiedere aiuto agli Dei.

Da quelle cerimonie, in futuro, nasceranno funzioni religiose e rituali, che caratterizzeranno la cultura e lo sviluppo della società di Rhymil, ma stiamo divagando.

Tornando a noi, nei secoli vari studiosi si prestarono e dedicarono allo studio dei cieli e dei corpi celesti che circondavano la nostra amata terra, prima con i semplici occhi, poi via via con strumenti sempre più tecnologicamente avanzati, come telescopi, ad esempio. Con l'avvento della S.C.I.E.N.Z.A. gnomica, sembra possibile una maggiore evoluzione di questa materia.

1b - Corpi celesti e Cosmogonia

Nella scienza, è d'uopo partire dalle basi, quindi immaginiamo un osservatore spontaneo di Rhymil, che alzando gli occhi al cielo, vede un potente e benevolo Sole durante il giorno, e una dolce e protettiva luna di notte, intenti a rischiarare il cielo con la loro luce salvifica.

Il Sole, che in maniera accademica viene chiamato Fulgurine, segue un moto preciso che nell'arco della giornata è sfruttato nel conto delle ore, con l'aiuto di strumenti preposti come le meridiane. Nel dire comune, sorge ad Est (anche se non è sempre vero) e tramonta ad Ovest.

Infatti - nell'emisfero settentrionale - il Sole sorge esattamente a est soltanto nel giorno dell'equinozio del **CICLO DELLA FERTILITÀ, DELLE ARTI E MESTIERI** . In questi due giorni dell'anno il Sole sorge esattamente a est e tramonta esattamente a ovest.

Il giorno dell'equinozio del **CICLO DELLA FERTILITÀ e DELLE ARTI E MESTIERI** e del **CICLO DELL'OSCURO FREDDO E DEL FUOCO** il Sole sorge esattamente a est e tramonta esattamente a ovest.

Nei restanti giorni dell'anno il Sole sorge in punti leggermente diversi. In particolare, alle nostre latitudini, nei primi tepori e la natura si risveglia e i più caldi il Sole sorge a nord-est e tramonta a nord-ovest.

Durante i giorni freddi e poi via via più intensi il Sole sorge a sud-est e tramonta a sud-ovest.

Volendo riassumere potremmo pertanto dire che:

- * nel giorno dell'equinozio dei **CICLO DELLA FERTILITÀ e DELLE ARTI E MESTIERI** e del **CICLO DELL'OSCURO FREDDO E DEL FUOCO** il Sole sorge esattamente a est;
- * nei periodi più miti e in seguito più caldi il Sole sorge a nord-est;
- * nei periodi in cui si palesa il freddo che diventa poi più intenso il Sole sorge a sud-est.

Inoltre, viene comunemente dedicato alla figura del Dio Padre Aurun, e nel corso dei secoli si sono susseguite centinaia di culti dedicati allo stesso Fulgurine, poi caduti in disuso. Si narra che esistano ancora dei culti nascosti dedicati al Sole, ma sono perlopiù materiale per lazzi accademici.

Passiamo poi alla Luna, o come la chiamiamo in ambito astronomico, Selenia.

Essa è dedicata alla Dea Madre Ewylion, che nella sua infinita bontà, veglia sui nostri sonni.

È un pianeta esso stesso, più piccolo di Rhymil e segue un moto estremamente simile a quello di Fulgurine, dettando le ore della notte a seconda della sua posizione.

Ahimè, i telescopi non ci permettono di scandagliare in maniera perfetta la superficie di Selenia, ma siamo riusciti a vedere che ci sono fosse molto profonde, probabilmente resti di antichi mari ormai secchi, oltre che a enormi altopiani brulli, che hanno fatto pensare che forse un tempo la Luna fosse abitata, ma da chi o da cosa, resta un mistero che alcuni studiosi cercano di svelare, con risultati estremamente altalenanti.

Ma la cosa importante da sapere, che chiunque può vedere durante i mesi, è che Selenia possiede delle fasi. Le fasi lunari descrivono il diverso aspetto che la Luna mostra verso Rhymil durante il suo moto, causate a loro volta dal suo diverso orientamento rispetto a Fulgurine.

Le fasi lunari si ripetono in un intervallo di tempo detto «mese sinodico», pari a circa 29 giorni. Il mese del nostro calendario è derivato da esso. Le fasi lunari sono dovute al moto di rivoluzione della Luna e al suo conseguente ciclico cambiamento di posizione rispetto a Rhymil e al Sole.

Le fasi lunari:

- 1) nuova,
- 2) crescente,
- 3) primo quarto,
- 4) gibbosa crescente,
- 5) piena,
- 6) gibbosa calante,
- 7) ultimo quarto,
- 8) calante.

Sono rappresentate dalla parte del corpo celeste visibile sui nostri occhi.

Vi sono quattro posizioni fondamentali, rappresentate nell'elenco sottostante dai numeri dispari, e quattro fasi intermedie:

1. Luna nuova (o congiunzione o fase di novilunio)
2. Luna crescente
3. Luna piena (o opposizione o fase di plenilunio)
4. Luna calante

Il termine «quarto» si riferisce alla posizione della Luna nell'orbita attorno a Rhymil, da tali due posizioni dal pianeta è visibile mezzo emisfero.

Per un osservatore posto nell'emisfero boreale, quando la Luna è crescente, la parte illuminata del disco lunare è a destra, mentre quando è calante la parte illuminata è a sinistra. Mentre nell'emisfero australe avviene il contrario: quando è crescente è illuminata la

parte sinistra, quando è calante è illuminata la parte destra. La transizione da un emisfero all'altro provoca quindi il fenomeno della «Luna a barchetta» (si veda nei proverbi popolari dei contadini).

È importante preporre che le fasi lunari, in ambito astronomico, sono calcolate e sempre riferite in termini di centralità, cioè per un ipotetico osservatore collocato al centro di Rhymil.

Per il calcolo delle fasi lunari si possono impiegare delle specifiche formule chiuse, come quelle proposte in tempi recenti dal matematico Njizard Tolomec (una figura decisamente particolare), oppure in modo più semplice e, volendo, rigoroso, tramite un comune calcolo iterativo che interpola da una funzione di secondo grado gli istanti (o tempi) nei quali la differenza, in valore assoluto, fra la longitudine apparente di Fulgurine e quella di Selenia raggiunge i seguenti angoli:

* 0° a Luna nuova

* 270° al primo quarto

* 180° a Luna piena

* 90° all'ultimo quarto

Ora che abbiamo affrontato in maniera rigorosa i dettagli riguardo Fulgurine e Selenia, parliamo di come viene suddiviso il Cielo oltre a Rhymil.

1c - Costellazioni Celesti

Le Costellazioni Celesti sono la più reale impronta divina che abbiamo la fortuna di poter osservare.

Ogni costellazione divide il cielo in una sua zona personale e compare solo in determinati mesi dell'anno (con talune... eccezioni).

Essendo una chiara espressione del pantheon divino, esistono due Costellazioni Celestiali Maggiori e cinque Costellazioni Celestiali Minori.

I più attenti si accorgeranno che il numero è errato, ma ne parleremo in seguito.

Le Costellazioni Maggiori sono ovviamente espressione degli Dei Aurun ed Ewylion, mentre le Costellazioni Minori rappresentano i loro figli. Sorgono all'inizio del mese corrispondente alla loro festività, e calano di intensità al termine del periodo, venendo offuscate dalla successiva.

Le due stelle più visibili del firmamento, Patrii e Matr (punto focale delle Costellazioni di Aurun ed Ewylion) restano tuttavia sempre visibili, per ricordarci che Essi sono sempre presenti nelle nostre vite.

Così durante Creun apparirà la Costellazione di Thakoros, a Santeon quella di Aurun, a Dragun quella di Ewylion, ad Egheon quella di Ey'ridiel, a Litun quella di Juhyl, ad Origun quella di Arinust ed a Equilibrion quella di Igrion.

Inoltre Patrii e Matr sono di fondamentale importanza per la navigazione e l'esplorazione delle terre selvagge. Conoscendo la loro posizione fissa nel cielo, gli esploratori e i marinai che solcano i mari di Rhymil hanno sempre un chiaro dato per potersi orientare, usando strumenti adatti come i sestanti.

Le costellazioni compaiono sempre in un particolare angolo del cielo, susseguendosi per tutta la durata dell'anno, suggerendo che Rhymil, in quanto benedetta creazione di Aurun ed Ewylion, sia al centro del sistema, e che tutti gli astri girino intorno a lei. In quest'ottica geocentrica, si può capire l'importanza che gli Dei danno alle loro creazioni.

Esistono poi delle costellazioni accessorie, dedicate a figure importanti o leggende che si sono distinte nel corso dei secoli, di cui ora riportiamo un elenco completo:

- **La Costellazione del Drago**

- **La Costellazione di San William**

- **La Costellazione della Balena**

- **La Costellazione della Vergine**

- **La Costellazione del Guerriero**

- **La Costellazione della Spada**

La Costellazione del Drago raffigura Ghaaros, il più grande dei Draghi, e serve come monito per chi sfida gli Dei. Si dice che fu Igrion stesso a creare questa costellazione.

La Costellazione di San William necessita di poche spiegazioni, per chi conosce la storia dell'Ordine Clericale.

William alla fine ascese al cielo, per grazia di Ewylion.

La Costellazione della Balena narra la storia di Ceto, una enorme creatura marina che si dicesse essere custode di una magia legata direttamente al Trono degli Abissi.

La Costellazione della Vergine è invece dedicata ad una donna cavaliere che si diceva essere insignita del suo potere direttamente da Ewylion, in un'epoca in cui il mestiere delle armi era solo maschile.

La Costellazione del Guerriero racconta la storia di un pio guerriero, che sacrificò la sua vita morendo contro un mostro creato direttamente da Ara'Ghelyn. Con il suo ultimo colpo uccise la creatura, salvando un villaggio innocente.

La Costellazione della Spada è invece un monito a chiunque decida di prendere le armi per la protezione del prossimo, e spesso viene presa in causa in giuramenti di sacrificio.

Ultima postilla, trattata come la leggenda che è:

Alcuni antichi testi, ormai considerati eretici e volutamente fuorvianti, dicono che alcune volte, nel cielo notturno, si possa vedere una stella rossa, fissa in mezzo a Patri e Matr, annunciata da tramonti di fuoco e una Luna bassa e molto più grossa del normale.

Tale stella sarebbe Aheris, la Stella di Ara'Ghelyn.

Ma tale notizia è assolutamente falsa e tendenziosa, poiché tale stella non si vede da almeno cento anni.

Postilla: Eclissi di Sole e Luna

È capitato raramente, nel corso dei secoli, che Fulgurine e Selenia scomparissero per brevi periodi, o almeno così raccontano le cronache, soprattutto in concomitanza con eventi storici molto importanti ed infausti del passato, di cui parlano le cronache antiche.

Ad oggi non abbiamo ancora risposte sul perché di queste Eclissi, ma temiamo che possano nuovamente accadere, se il Fato dovesse avere in serbo per nuove tribolazioni.

La comunità scientifica tiene gli occhi aperti, a riguardo.

7.5 ASTROLOGIA E FOLKLORE

- A cura della Professoressa Agatha Nottegar

Ebbene, compagni della S.C.I.E.N.Z.A., esimi colleghi, professori, e comunità scientifica tutta, oggi vi dimostrerò come le millantate bugie che secondo il Professor Fomourous Heinrich McEisenstein infestano la nobile arte dell'Astronomia, non siano altro che la prova della sua chiusura mentale.

Parallelamente allo sviluppo nel corso dei secoli dell'Astronomia, è nata l'altrettanto nobile arte dell'Astrologia.

Essa mette in relazione la potenza della Costellazione presente durante la nascita di un determinato individuo, con l'andamento dei flussi di magia sacra ed arcana, in modo che si possa capire e prevedere (con un certo grado di sicurezza) come essi influenzeranno la vita giornaliera, nel bene e nel male.

Questa scienza inoltre studia e cerca di rendere noto quanto le inflessioni folkloristiche di determinati popoli o città siano in realtà prove che le stelle influenzano la vita su Rhymil, dato che è fattuale che il potere degli Dei sia incontrastato e REALE sia nei cieli che sulla terra.

Possiamo constatare, utilizzando le conoscenze culturali di tutta Rhymil, che i portenti celesti hanno sempre avuto effetti tangibili.

Parlando delle fredde terre del Nord abbiamo tutti molto chiaro che gli sciame meteorici dei primi mesi dell'anno vengano visti dai popoli che abitano quelle latitudini come nefasti presagi. Come ad esempio la famigerata Furia Velata o la Luna dei Cervi di Origun.

Questa, in particolare, ha un impatto su svariate culture rhymiliane, con effetti che durano anche nei popoli più civilizzati.

Se vogliamo dare adito ai testi antichi, la notte tra l'ultimo giorno di Erigeon e il primo di Asseston era considerata una notte di presagi, in cui si diceva che il velo tra il mondo degli spiriti e quello degli uomini veniva meno, permettendo a creature da incubo di passare in libertà una notte.

Ritorno sulla citazione della Furia Velata fatta poco prima.

Durante le notti fredde che precedevano la fine dell'autunno e l'inizio dell'inverno, era costume chiudersi in casa la notte, poiché Bherynus e la sua Furia Velata, composta da anime dannate e cavalieri fantasma ammantati di bianco, passava come una nebbia gelata sulla terra per portarsi via le persone malvagie e i traditori. Chi incrociava la Furia Velata e non aveva particolari colpe veniva marchiato da Bherynus e il giorno seguente riceveva in dono un cero fatto con l'osso di un morto. Tale cero era considerato di cattivissimo auspicio e solo una genuina preghiera ad Ewylion poteva salvare il malcapitato.

La Luna dei Cervi, o Luna del Sangue, era poi territorio di un incubo che, si diceva, infestasse le foreste di Rhymil.

Durante quella notte, gli Antichi Cervi Dhyarinir, Eryephor, Yeravuk e Leycroth sarebbero usciti dalle foreste più oscure per nutrirsi di chiunque avrebbero incontrato sulla loro via.

Forse tutte queste leggende non sono altro che arzigogolate storie che servivano ai nostri antenati per insegnare ai loro figli di non rubare il cibo di altri, a non tradire oppure di non indulgere in piacere carnali che avrebbero offeso gli Dei, oppure di non ricorrere al cannibalismo per sopravvivere, pensando alle fredde terre del Nord.

La realtà, compagni accademici, è che c'è molto di più nel cielo e nella terra, di quello che sappiamo. E se le storie sono vere, un giorno potremmo persino assistere alla ricomparsa della Stella Cremisi.

Detto ciò, l'impatto degli Dei e di chi abita nei Piani Elevati, è chiaro e palese agli occhi di tutti, e i tanto famigerati oroscopi venivano persino osteggiati dalla nascente Chiesa di Ewylion, ai suoi albori, poiché retaggio di una cultura arcaica e ignorante, secondo loro. Ma essi non smettevano di avere effetto, e chi sfidava la sorte, facendosi fare uno, poteva riuscire ad avere un certo controllo sulla giornata che aveva di fronte. Sapere poi che una costellazione era stata offesa dai gesti di qualcuno, poteva permettere a costui di scusarsi con il Dio in questione, ed evitare ulteriori problemi.

Forse niente di tutto questo ha senso, ma è forse così malvagio rivolgersi agli Dei in questo modo? Non è forse un modo di venerarli più semplice e puro?

Per fortuna la conoscenza avanza e al giorno d'oggi sappiamo molte più verità dei nostri antenati, e ciononostante non abbiamo ancora una risposta a tali quesiti, ma ciò non mi impedirà di giungere fino alla fine!

- Trascrizione del discorso della Professoressa Agatha Nottegar al Simposio di Astronomia di Città Centrale, 26 Dragun - 498 D.C.



8. ORGANIZZAZIONE POLITICA

Attualmente, dopo che nel 485 D.C. le vicende hanno portato allo smembramento dell'organo unico di gestione politica composto dall'Ordine dei Maghi, dei Cavalieri e della Chiesa, l'organizzazione politica si è ritrovata frammentata in più realtà. Questo comporta la piena autonomia da parte delle diverse entità politiche e chiunque entri in un territorio con determinate usanze o leggi è tenuto a rispettarle. Perciò non esiste un modello unico di leggi, ed è buona cosa informarsi prima di raggiungere un luogo prima di incappare in situazioni spiacevoli.

Di seguito sono elencate le Realtà Politiche:

- ORDINE CLERICALE
- ORDINE DEI CAVALIERI
- ORDINE DEI PALADINI
- ORDINE DEI MAGHI
- NUOVA FRATELLANZA DEI PIRATI
- STATO DEL POPOLO LIBERO
- MONARCHIA ELFICA DEGLI ELFI DELLE FORESTE.
- CLAN DEI KIUTH (ELFI SCURI)
- MONARCHIA NANICA DEI NANI DI MONTAGNA

- CLAN DEI NANI DI PIANURA
- CLAN DEI NANI DI PALUDE
- CLAN DEGLI HALFLING
- CLAN DEGLI GNOMI
- CLAN DELPOPOLO DELLE TERRE CALDE
- CLAN DEL POPOLO DELLE TERRE SABBIOSE
- CLAN DEL POPOLO DELLE TERRE DI GHIACCIO.

CARTA DELLE LEGGI DEL CONCILIO RIUNITO

Il primo giorno di Creun, dell'anno 493 D.C., viene ufficialmente redatta la Carta delle Leggi del Concilio Riunito di Rhymil, documento primo del suo genere, a testimonianza di una nuova Era. Viene approvata e firmata da tutte le Realtà Politiche e pone le basi e le condizioni per una convivenza pacifica tra tutti i popoli di questa terra, nel rispetto di ogni cultura e credo riconosciuto.

Testimone di tale evento, fondamentale per la storia di questa antica terra, voluta dalla volontà del Dio Padre Aurun e la Dea Madre Ewylion, il Cronista dell'Archivio della Biblioteca della Città Centrale Alexander Ruder, incaricato di aggiornare alla data odierna il libro Dalle Origini.

Tale Carta delle Leggi, ha lo scopo di delineare tre grandi partizioni di cui sarà composto l'intero sistema di regolamentazione dei rapporti tra Realtà Politiche: legislativo, esecutivo e giudiziario.

ARTICOLO PRIMO

1.1 Tutti i poteri legislativi qui concessi saranno di Competenza del Concilio Riunito, composto da ogni membro a capo di una Realtà Politica.

1.2 Ogni Realtà Politica dovrà designare un Preposto, eletto ogni due anni, con il compito di istituire un organo di Giustizia a tutela di coloro che vivono secondo i diritti ed i doveri della Carta delle Leggi.

ARTICOLO SECONDO

2.0 Tale Carta delle Leggi non nasce per sostituire le legislazioni delle singole Realtà Politiche, che continueranno a sostenere il diritto, giuridicamente riconosciuto, di esercitare le proprie leggi secondo cultura e tradizione, ma per trattare tutti quei casi in cui nascano contenziosi tra due o più Realtà Politiche, o che una sola di esse agisca in maniera sconsiderata e lesiva a danno dell'Equilibrio che regola Rhymil tutta. Per tanto chi violerà le leggi di una Realtà Politica sarà soggetto al Giudizio insindacabile della stessa. E' fatto obbligo però alla parte lesa, di manifestare tale diritto alla Realtà Politica di appartenenza di chi viene considerato colpevole del reato contestato, affinché si possa dare il diritto di poter discutere tramite vie legali delle dinamiche legate all'accusa.

ARTICOLO TERZO

3.0 Diritti e Doveri

3.1 Diritti

3.2 E' Diritto di ogni individuo manifestare la propria libertà senza alcun obbligo di affiliazione a Realtà Politiche, a meno che non vi siano vincoli particolari o condanne esistenti per carichi penali pendenti, che ne prevedano la reclusione in base alla giurisdizione del luogo in cui è stato commesso il reato.

3.3 E' Diritto di ogni individuo esprimere il proprio pensiero, purché questo non esprima intenzioni sovversive, dissidenti, denigratorie o lesive nei confronti di tale Organo Legislativo e delle norme attuate per il benessere di ogni individuo che si avvale della Carta delle Leggi.

3.4 E' Diritto di ogni individuo manifestare un dissenso, singolarmente o in gruppo, purché questo avvenga in maniera pacifica e civile, senza l'utilizzo di armi o espedienti che possano compromettere l'incolumità altrui.

3.5 E' Diritto di ogni individuo professare il proprio credo, purché esso sia riconosciuto e non contempa l'adorazione di entità blasfeme come demoni, creature generate dalla dea Aràghelyn o lei stessa, nonostante sia stata generata dal Dio Padre e la Dea Madre. Chiunque senta la necessità di divulgare la propria fede potrà farlo nei modi e nei tempi adeguati nel pieno rispetto della convivenza.

3.6 E' Diritto di ogni individuo di usufruire di tutti i servizi messi a disposizione nei modi e termini previsti dall'amministrazione di un determinato villaggio o città, fintanto ve ne siano la possibilità e le condizioni da entrambe le parti.

3.7 E' Diritto di ogni individuo ricevere assistenza medica nei modi e termini previsti dall'Istituto di Medicina degli Eruditi, fintanto ve ne siano la possibilità e le condizioni da entrambe le parti.

3.8 E' Diritto di ogni individuo richiedere un'occupazione lavorativa finché ne sussistono i presupposti ed il richiedente si sia fatto carico delle procedure necessarie e non abbia carichi penali pendenti non dichiarati.

3.9 E' Diritto di ogni cittadino rivolgersi alle Istituzioni Militari per la salvaguardia della propria o altrui persona, in caso di necessità, nei modi e tempi previsti dalle disposizioni vigenti del villaggio o città in cui si necessita di un intervento.

4 Doveri

4.1 E' Dovere di un individuo rispettare doverosamente tale Carta delle Leggi del Concilio Riunito nel rispetto della pace, della buona e civile convivenza e dell'Equilibrio di Rhymil tutta.

4.2 E' Dovere di un individuo non arrecare danno a persone, animali, ambiente naturale circostante, proprietà altrui o di appartenenza delle Istituzioni per sfregio, contenziosi od infamia.

4.3 E' Dovere di un individuo denunciare atti criminosi commessi od in procinto di essere perpetrati, affinché le Istituzioni Militari possano intervenire tempestivamente e assicurare i malfattori alla giustizia.

4.4 E' Dovere di ogni individuo versare tasse, se previste, dalla giurisdizione del proprio villaggio o città o di qualsiasi altro luogo legalmente amministrato, o che ne preveda la riscossione secondo legge e ufficialmente registrate nei libri contabili.

4.5 E' Dovere di ogni individuo rispettare qualsiasi tipo di fede, credo, tradizione culturale o popolare riconosciuta.

4.6 E' dovere di ogni individuo rispettare i valori famigliari e della comunità in cui si vive o si viene ospitati.

ARTICOLO QUARTO

5 Accordi Speciali tra Realtà Politiche

5.1 Nuova Fratellanza dei Pirati

Ad essa, per il servizio di controllo dei mari, con tutti i rischi annessi, è concesso il diritto di riscuotere tasse nel momento in cui dovesse rintracciare navi di qualsiasi tipologia, come indennizzo per tale operato. Se un capitano si dovesse rifiutare di corrispondere la cifra richiesta secondo i criteri oggettivi stabiliti dal Capitano della Nuova Fratellanza dei Pirati richiedente, quest'ultimo sarà autorizzato a mettere al corrente il suddetto Capitano del fatto che la ripercussione potrebbe essere di due tipologie:

- a) il Capitano inadempiente verrà messo al corrente che arriverà una richiesta ufficiale al Concilio Riunito, della richiesta del doppio della tassa richiesta e che quest'ultimo sarà obbligato a pagare.
- b) Forzosa, nel caso in cui il Capitano inadempiente dovesse essere ostile o risultare minaccioso con l'uso di armi. In questo caso il Capitano della Nuova Fratellanza sarà autorizzato ad attaccare e appropriarsi dell'intero carico della nave.

E' fatto obbligo alle navi della Nuova Fratellanza dei Pirati, comunicare la propria volontà alle Capitanerie di Porto, di voler attraccare, e di dichiarare numero dell'equipaggio ed il tempo che questo vuole sostare.

5.2 Stato del Popolo Libero

E' fatto obbligo allo Stato del Popolo Libero di dare libero accesso a qualsiasi membro appartenente ad altre Realtà Politiche, senza fare differenza alcuna.

Lo Stato del Popolo Libero si impegnerà, secondo modalità, tempi e norme a concedere il diritto all'esercizio di un'attività, sia essa non a scopo di lucro o remunerativa, a chiunque ne voglia esprimere la volontà, avendo comunque la facoltà in base ad una oggettiva motivazione di respingere la richiesta inoltrata.

ARTICOLO QUINTO

6 Potere Giudiziario

Il Concilio Riunito si avvale di un tribunale composto da un giudice per ogni Realtà Politica, che ha il dovere di prendere in carico casi di grande entità, valutati dal Concilio Riunito stesso. Viene chiamata Assemblea Giudiziaria del Concilio Riunito e ha il potere di emettere un provvedimento che stabilisca il tipo di condanna commisurata al reato.

Il Concilio Riunito si costituisce come strumento di mediazione in un contenzioso tra Realtà Politiche che non riescano a trovare un punto di incontro. Nell'eventualità in cui il caso passasse sotto la giurisdizione del Concilio Riunito e di conseguenza dell'Assemblea Giudiziaria, il provvedimento sarebbe inequivocabile e non discutibile e le parti coinvolte non avrebbero facoltà di chiedere una riddiscussione del caso.



9. STRUTTURE E SERVIZI

9.1 UFFICIO MISSIVE

È un servizio piuttosto recente, introdotto nel 495 d. c., nato per ovviare alle richieste di molti cittadini delle diverse città di avere una maggiore tutela sulle lettere o pacchi spediti durante il corso dell'anno che, venendo affidati a " corrieri occasionali", anche se pagati, spesso si perdevano, venivano rubati o trafugati.

L'introduzione dell'Ufficio Missive è stato proposto inizialmente dallo Stato del Popolo Libero e poi approvato dalle altre realtà politiche, facendo sì che questo strumento di comunicazione si espandesse in diverse città.

Il servizio è stato pensato per la " massa", per tutti quei cittadini che non dispongono di doti magiche per poter recapitare messaggi.

Esistono due tipi di servizi che l'Ufficio Missive mette a disposizione:

A) Servizio spedizione lettere o documentazioni in busta.

Queste possono essere mandate con tempistica normale o celere, la quale viene calcolata in base alla distanza e al luogo di destinazione. Con o senza risposta del destinatario. I prezzi variano dalle condizioni e dalla città.

Esiste anche un servizio dedicato alla spedizione di lettere e documenti nella stessa città.

B) Servizio spedizione pacchi

Questi possono essere mandati con tempistica normale o celere, la quale viene calcolata in base alla distanza e al luogo di destinazione. Con o senza risposta del destinatario. I prezzi variano dalle condizioni e dalla città.

Esiste anche un servizio dedicato alla spedizione di pacchi nella stessa città.

Città che dispongono di questo servizio.

(tutte quelle identificate sulla mappa tramite bollino rosso).

9.2 BANCHE

Le banche sono servizi al quale ogni cittadino di Rhymil può attingere. Hanno lo scopo di mantenere in sicurezza ogni tipo di bene consegnato, dal denaro, agli oggetti, ai contratti. Inoltre può concedere prestiti e far fruttare i propri depositi in denaro attraverso delle percentuali proposte dalla banca al cliente. Ogni banca si gestisce in autonomia e può richiedere un proprio costo di gestione per il mantenimento dei beni depositati.

Città che dispongono di questo servizio (tutte quelle identificate sulla mappa tramite bollino rosso)

9.3 OSPEDALE ED OBITORIO - ORDINE DEGLI ERUDITI

Il primo concetto di Ospedale nasce nel 475 D.C. Con il tempo gli ospedali si sono evoluti, diventando non solo un luogo dove lenire ferite e accudire i malati, ma un vero e proprio luogo di ricerca e studio delle malattie. Figure non ben identificate che gestivano gli ospedali, supportate anche dall'Ordine Clericale, sono state sostituite dagli Eruditi, uomini con particolari predisposizioni verso lo studio del corpo umano e di tutto ciò che vi gravita attorno. Gli ospedali col tempo sono diventati spazi riservati solo a queste figure che in seguito hanno creato delle regole ben precise per preservare sia il loro lavoro, sia la riservatezza dei pazienti accuditi, sia la loro salute in termini di igiene. L'obitorio come servizio cittadino nasce nella Terza Era nel 482 d.c. su disposizione dei Tre Ordini, soprattutto dell'Ordine Clericale dopo aver acconsentito alla richiesta di alcuni " Eruditi della medicina", che, non avendo proprietà magiche hanno sempre sostenuto e basato il loro operato sullo studio e la conoscenza di ogni essere vivente a livello fisico e mentale, cercando di capire l'origine di malattie e di particolari tipi di reazioni dovute da vari fattori. Col tempo si è sviluppato anche il concetto di capire come queste reazioni incidessero ancora più in profondità nel corpo di un individuo ma ciò non era possibile farli in luoghi definiti comuni, perciò nacquero per l'appunto gli obitori, ricavati soprattutto in piani interrati di strutture ospedaliere.

L'obitorio è rimasto sempre un luogo piuttosto riservato, accessibile solo agli addetti, anche per la natura della " sperimentazione" attuata dagli Eruditi ". Col tempo l'attività si è diffusa in tutta Rhymil e gli Eruditi hanno cominciato ad avvalersi anche di addetti che lavorano come loro assistenti. Gli addetti per lungo tempo non ebbero mai la possibilità di poter diventare Eruditi, poi questa possibilità è divenuta realtà dopo la scissione tra i tre Ordini come unico organo decisionale di Rhymil e il loro nuovo nome è diventato Specializzandi.

9.4 ORDINE DEGLI ERUDITI



Queste figure professionali col tempo hanno ottenuto un posto di tutto rispetto nella società dopo un primo scetticismo iniziale e ora sono riconosciute ufficialmente come Ordine degli Eruditi. Ordine poiché alla base vi sono sempre un profondo studio e disciplina perché a loro vengono affidate le vite e tutto ciò che può essere studiato per preservarle. Per diventare Erudito su Rhymil bisogna frequentare una scuola gestita direttamente dagli Eruditi alla quale si ha accesso soltanto dopo aver passato degli esami non affatto semplici e dura sette anni, cinque di studio e sperimentazione assistita e due di apprendistato, dopo i quali si ottiene un documento che attesta la nomina di Erudito.

Specializzandi, nel periodo di apprendistato possono operare in un obitorio o in un ospedale con la presenza di un Erudito ma solo dopo previa autorizzazione.

Per quanto riguarda l'operato di un Erudito non ci sono particolari informazioni poiché ciò che viene fatto è coperto dal "segreto professionale", soprattutto quando si tratta di pazienti in cura. Questo è dettato dall'etica professionale, come anche il fatto che tutti indistintamente devono ricevere assistenza medica, anche fossero assassini. Per le questioni legali poi c'è sempre la legge.

GIURAMENTO DELL'ERUDITO

Consapevole dell'importanza di tale scelta, giuro:

di impiegare la mia vita al servizio del malato senza pregiudizio alcuno legato a razza o condizione sociale;

di operare con coscienza, subordinato alle mie condizioni fisiche e mentali;

di preservare la vita e alleviare le sofferenze con giudizio;

di sostenere con atteggiamento rispettoso chiunque sia prossimo alla morte;

di mettere le mie conoscenze al servizio dell'Ordine;

di evitare qualsivoglia comportamento anche al di fuori dell'ambito professionale, atteggiamenti che possano intaccare la reputazione dell'Ordine;

di rispettare ogni Erudito in ogni scelta da lui presa, anche se non concorde;

di mantenere il segreto professionale tutelando la riservatezza relativa a condizioni e dichiarazioni di un malato;

di prestare il mio supporto ogni volta sia necessario alle autorità competenti.

9.5 BARNABAS RALF HERBER - FONDATORE DELLA MEDICINA CONTEMPORANEA INTRODUZIONE

Barnabas Ralf Herber è nato alla Città Centrale nel 403 D.C., ed è cresciuto in una famiglia benestante di studiosi e filantropi.

Con queste premesse è più facile immaginare il suo percorso di vita, avendo la possibilità di accedere a testi, contenuti ed informazioni di un certo spessore.

Sin da giovane dà prova di essere una mente brillante e intuitiva, a 26 anni ha una vasta conoscenza in diversi campi: Astronomia, Aritmetica, Filosofia e Storia Naturale.

Quest'ultima lo attrae di più e a 38 anni, nel 441 D.C. si specializza in questa materia (o disciplina), diventando a tutti gli effetti un vero pioniere della medicina e chirurgia. A lui dobbiamo tutta la conoscenza del funzionamento del corpo di tutte le razze presenti su Rhymil, tranne per i dragonidi e Felinidi ma ci arriviamo più tardi. Il Dottor Herber viene tuttora considerato il padre fondatore della medicina, antropologia e chirurgia contemporanea. E' stato vittima di non pochi scandali dovuti al suo carattere eccentrico e alle sue pratiche di ricerca discutibili, da alcuni definiti addirittura immorali e dalla Chiesa tendenzialmente Eretici! Nel 455 D.C. fu arrestato dalle autorità e portato a giudizio dal "Santo Concilio" presidiato dalle più alte cariche della Città Clericale tra cui il Patriarca; Barnabas si difese egregiamente dalle accuse di Cardinali ottusi o invidiosi del suo operato, con perizia ribaltò le accuse con quesiti morali e filosofici a suo favore zittendo le malelingue: convinse pure il Patriarca della sacralità del suo operato per la salvaguardia di tutti gli individui di Rhymil: "Gli Dei mi hanno donato un l'intelletto superiore! Se non lo usassi per far del bene gli mancherei di rispetto!" così concluse il suo intervento ma non lo salvò dalla condanna...

La vita privata di Barnabas lo incastrò, aveva comportamenti non consoni secondo molti dei suoi colleghi, che cominciarono ad isolarlo. Fu costretto a prendere i voti e divenire un chierico ma la sua missione non terminò in quel giorno, continuò a portare innovazione nel campo sanitario aumentando di non poco l'aspettativa di vita degli individui di Rhymil; A lui si devono anche le Norme Igieniche. Morì nel 468 cadendo da una scala in biblioteca dove fratturò il femore, alcune teorie complottistiche dicono che fu un omicidio ma sappiamo tutti che era semplicemente vecchio e non più agile come una volta.

Appunti recuperati dagli studi del Dottor Barnabas Ralf Herber

Considerazioni su Dragonidi e Felinidi

Lo studio di queste nuove razze ebbe un freno brusco proprio per la scomparsa del Dott Heber ma qualcosa è stato lasciato nei suoi manoscritti e appunti.

Dragonidi

I Dragonidi sono sterili o meglio non presentano genitali, il sesso biologico è presente (Maschio o Femmina) ma nella colca non vi è presenza di emipene nei maschi o una vagina nelle femmine.

L'epidermide è coperta da squame estremamente resistenti ma con una struttura semplice

Esempio: i rettili e gli animali dotati di esoscheletro ogni tot tempo devono fare la muta, abbandonare la vecchia pelle o il guscio per farselo ricrescere uno nuovo e resistente. Nei rettili è solo un cambio di pelle ma per gli animali dotati di esoscheletro è un momento estremamente pericoloso in quanto non hanno una "corazza" che li protegge. Nei Dragonidi questa cosa non esiste! le loro squame sono sempre nuove e pronte a proteggere il Dragonide da aggressori e se tagliate o rotte verranno sostituite da nuove in poche ore (Riposo Breve) quindi non devono fare la muta o altro.

Hanno una vista frontale sinonimo di predatori e quindi carnivori ma hanno molto spesso una dieta simile a quella delle altre razze.

Hanno la postura eretta quindi mi lascia perplesso sull'utilità della coda, visto che non hanno bisogno bilanciarsi. Forse come controbilanciamento perché hanno le corna?

La struttura ossea e fisica è massiccia e corpulenta, ho escluso a priori l'uso delle ali e, controllando la schiena altezza scapole, ho notato che questo tipo di Dragonide gli è stato "tolto" la possibilità del volo, nel senso genetico!

Non escludo la possibilità che vi siano altri tipi di Dragonidi nel loro modo di origine.

La colorazione delle scaglie indica a che elemento sono affini e per tanto indifferenti ad essi, per svariati motivi corporali.

Ad esempio i Dragonidi azzurri sono particolarmente impassibili alle basse temperature questo perché hanno una temperatura corporea molto elevata rispetto al normale, ho registrato dai 45° ai 60° gradi C, in più posseggono uno sottile strato di grasso che ricopre le scaglie rendendoli isolati dalle basse temperature.

Ciò nonostante queste sostanziali differenze sono quasi del tutto uguali nell'aspetto, oserei dire che facciano parte della stessa covata(?).

Ho teorizzato questo albero genealogico:

- Il Soggetto Grigio: Draconide senza particolari abilità e/o resistenze
- Viene incubato in una covata
- la Covata viene alterata Magicamente /Alchemicamente/ Solo gli Dei sanno cosa
- Alla schiusura escono Dragonidi pronti e perfetti

Conclusione: Questa mia ricerca è agli albori ma con le prove raccolte posso dedurre che questa "specie" sia stata creata con unico scopo: la Guerra.

Felinidi

Su questa razza ho veramente poco da dire... Poiché sono semplicemente felini antropomorfi.

Hanno sviluppato un grande intelletto con le altre razze ma la loro fisionomia è tutto per tutto come quella di un normale gatto domestico o lince o pantera e così via...

Oltre alla peculiare caratteristica che hanno i felini: un ego smisurato ed un'arroganza senza pari!

Opere maggiori

Un esempio di libri:

Guida pratica al riconoscimento e trattamento delle malattie più comuni o dai malanni stagionali -

Guida sulle norme igieniche su come si opera un paziente

Fondamenti del Pronto Soccorso sul campo di battaglia

Manuale sul riconoscere erbe benefiche e venefiche

Manuale sul funzionamento del corpo di ogni razza

NOTA PER I GIOCATORI

Questo personaggio è conosciuto esclusivamente da tutti i PG che hanno i Talenti base degli Eruditi e che vengono dalle Realtà Politiche non barbariche (Terre Calde, Fredde e Sabbiose), la motivazione è perché hanno studiato sui suoi libri!



10. GLI ARTEFATTI DELL'EQUILIBRIO

Sono cinque ed il loro potere serve per l'appunto a mantenere la stabilità di Rhymil. Se anche uno solo di essi dovesse danneggiarsi, rompersi, distruggersi o scomparire, gli effetti potrebbero essere devastanti a seconda dell'Artefatto.

10.1 L'EDE'MANE

(l'etimologia non è chiara, ma sembra voglia dire Per Mano del Dio Padre) è IL LIBRO che custodisce i segreti della PRIMA ARTE, nonché della magia arcana, e incantesimi di smisurata potenza che potrebbero sconvolgere l'esistenza di ogni singola vita su Rhymil. E'attualmente tenuto sotto stretta sorveglianza da un CUSTODE, che viene scelto dall'ALTO ORDINE DEI MAGHI dopo un lungo e scrupoloso conclave e dopo che i candidati sono stati sottoposti ad una serie di prove dalle quali possono anche non uscire vivi. Si trova all'interno della TORRE DEL CUSTODE DELL'EDE'MANE, la cui ubicazione è conosciuta solo dal CUSTODE e dall'ALTO CONCILIO DEI MAGHI.

10.2 EWYN, LA SACRA SPADA E FEDON, IL SACRO SCUDO

Sono gli Artefatti dell'Equilibrio affidati ai Paladini. Sono tra i più recenti, donati da Ewylion stessa all'Ordine fondato per essere Giustizia su Rhymil in suo nome. Sono custoditi dal Primo Paladino.

10.3 IL TRONO DEGLI ABISSI

È l'Artefatto dell'Equilibrio di tutti i mari e creature che vi abitano. In esso convogliano tutte le anime di coloro che muoiono in mare e nei fiumi collegati direttamente ad essi. Le anime passano prima attraverso la Pietra del Giudizio, sotto l'attenta supervisione della Custode degli Abissi. Le anime permettono all'Artefatto di mantenere il suo potere.

10.4 LA PIETRA MADRE

E' l'Artefatto dell'Equilibrio più antico assieme all'Edèmane. Si trova nel luogo dove dimora l'Antico Druido, il suo attuale Custode. Essa è connessa al cuore di Rhymil, a tutto ciò che riguarda le terre emerse. Grazie a Pietre Minori sparse ovunque, le cui ubicazioni

non sono segnate su nessuna mappa, può avvertire, attraverso vibrazioni emesse da queste ultime, positività e negatività legato al mondo della natura: uno stato di salute generale.

Immagine



11. I CUSTODI DELLE TERRE EMERSE E DEGLI ABISSI

11.1 IL CUSTODE DELLE TERRE EMERSE

È chiamato **Antico Druido** perché nessuno sa il suo vero nome. Si dice, ed è anche ciò che egli dice ai pochi che riescono ad incontrarlo, che lo sia da quattromila anni.

Un alone di mistero ha sempre avvolto la sua figura. Abita in un lago a Nord-Est di Rhymil, ma solo coloro cui è concesso possono oltrepassare il confine che separa Rhymil dal luogo da cui l'Antico Druido controlla l'Equilibrio delle terre emerse.

Lo fa grazie ad uno dei potenti Artefatti dell'equilibrio, la Pietra Madre. In tutta Rhymil esistono Pietre Minori che fanno da catalizzatrici e trasmettono alla Pietra Madre lo stato di salute di tutto ciò di cui è composta la natura. Essa poi è connessa direttamente al cuore di Rhymil dal quale trae forza.

Egli non si intromette in alcun modo in ciò che accade sulle terre emerse, a meno che non sia strettamente necessario.

Ad esso sono legati i Druidi, protettori e controllori delle Pietre Minori e dell'integrità della terra, della vegetazione e degli animali. Non esiste un vero e proprio Circolo Druidico, ma tutti devono rendere conto all'Antico Druido pur avendo libertà di movimento e di dimora (per la quale prediligono posti piuttosto isolati, spesso non segnati sulle mappe e distanti da sentieri o vie battute o frequentate) su Rhymil.

Non hanno obbligo di vincoli ad altre realtà politiche e i legami sentimentali sono una libera scelta, ponderati con le necessità del loro compito primario. Non prendono parti specifiche nelle questioni che riguardano gli accadimenti su Rhymil, ma possono dare in supporto se stessi e la propria conoscenza, soprattutto se questo può dar loro la possibilità di capire se il proprio coinvolgimento può evitare problemi alla Terra Madre e al suo cuore.

11.2 LA CUSTODE DEGLI ABISSI

A differenza del Custode delle Terre Emerse lei ha un nome: **Hara** ed è sua sorella.

Il suo compito è quello di "alimentare" il Trono degli Abissi con le anime di tutti gli esseri viventi che muoiono nei mari e nei fiumi. Quando un'anima lascia un corpo questa raggiunge il luogo dove dimora Hara. Lei gli infonde la pace, purificandola, per prepararla al Trono.

A differenza dell'antico Druido, l'unico modo per poter avere udienza da Hara è farlo da morti.



12. ORDINE DEI CAVALIERI



" L'Onore di un Cavaliere è la luce che lo guida nelle tenebre della corruzione! "

Questo è il dogma che cita un cadetto quando entra a far parte dell'Ordine dei Cavalieri, giurando di dedicare la propria vita al servizio di tutti coloro che vivono su Rhymil.

È il più antico corpo militare organizzato con il benessere di Igrion, il primogenito di Aurun ed Ewylion, dopo la sanguinosa battaglia tra dei e draghi, con l'intento di vegliare sui territori attraverso una rigida e precisa disciplina. A Randfrenth si può ancora ammirare la statua del Primo Cavaliere, Jorhan Westegor del quale si narra che ebbe il privilegio di ricevere l'incarico di fondare l'Ordine dalla stessa divinità, prima che essa insieme ai suoi fratelli abbandonassero il piano materiale per lasciarlo alle razze da loro create, e che sarebbero vissute nel libero arbitrio.

I cavalieri vivono secondo un preciso CODICE DI DISCIPLINA MILITARE al quale si devono attenere e prevede quanto segue:

- 1) Ogni Cavaliere è tenuto ad osservare consapevolmente le norme attinenti al suo stato di militare nell'Ordine dei Cavalieri. Essa rappresenta coesione ed efficienza in ogni compito che il Cavaliere viene chiamato ad eseguire.
- 2) Per il conseguimento ed il mantenimento della disciplina sono stabilite posizioni di comando nella qualità di " Superiori " e di coloro che ricevono ordini in qualità di " Subordinati ", i loro compiti e le loro responsabilità. Da questi principi nasce il concetto di " Gerarchia " e quindi di obbedienza.
- 3) Il Cavaliere esegue con prontezza, responsabilità e consapevolezza gli ordini impartiti, ma non è tenuto a obbedire a compiti che possono ledere direttamente la propria persona.
- 4) Tutti i Cavalieri sono uguali di fronte al dovere e al pericolo.
- 5) Il Cavaliere è al servizio della comunità e può svolgere mansioni di Ordine Pubblico nelle giurisdizioni che hanno accettato di aderire alla Carta delle Leggi del Concilio Riunito. Pertanto, ove sia necessario porrà la sua vita davanti a quella del bisognoso e di chi è in pericolo.
- 6) Il Cavaliere al quale viene impartito un ordine contro la propria istituzione ha il dovere di non eseguire l'ordine e di informare quanto prima i propri Superiori.
- 7) Un Cavaliere posto in congedo perde automaticamente il suo stato di militare, i gradi acquisiti, divenendo a tutti gli effetti un civile e non è più tenuto all'osservanza del Codice di Disciplina Militare, ma solo alla legge del luogo in cui si trova.
- 8) Il Cavaliere è tenuto a l'impeccabile mantenimento della sua uniforme e dell'equipaggiamento, poiché attraverso di essi rappresenta l'Ordine dei Cavalieri. Il Cavaliere può apporre modifiche alla propria uniforme o evitarne l'uso parziale o completo solo secondo disposizione del Comando.
- 9) Anche quando non si trova in stato effettivo di servizio il Cavaliere rimane tale ed è tenuto all'osservanza del Codice di Disciplina Militare.
- 10) La disobbedienza e atti incresciosi o che comunque possono ledere l'immagine della propria Istituzione, possono essere puniti attraverso il richiamo verbale fino alla reclusione per un determinato periodo. Cavalieri che fanno uso di sostanze vietate o trovati in stato di ebbrezza in servizio possono ricevere una sanzione disciplinare ed uno stato di non idoneità per un periodo determinato o indeterminato, che si risolve con il congedo immediato. Il Cavaliere ha il diritto di presentare un'istanza per contestare il provvedimento disciplinare rispettando la propria gerarchia.
- 11) Un Cavaliere non è tenuto alla venerazione degli dei, ma gli è fatto obbligo di portare rispetto senza arrecare offesa alcuna.
- 12) Un Cavaliere ha il diritto di poter creare un proprio nucleo familiare con la consapevolezza che il suo dovere primario è nei confronti dell'Ordine dei Cavalieri.

È volontà di ognuno di loro non essere resuscitato se caduto con onore per la causa, poiché non vi è privilegio più grande che essere ricordato per aver seguito il proprio dogma.

Sono sottoposti ad addestramenti continui e a svolgere mansioni che prevedono semplici guardie a missioni più complesse di ricognizione, supporto in caso di calamità e di necessità varie con livelli di alta priorità.

CITTÀ: Randfrenth

POSIZIONE: Nord Ovest di RHYMIL

POPOLAZIONE: Prevalentemente umani più altre tipologie diverse di razze tra elfi, nani e qualche mezz'orco.

12.1 GERARCHIA MILITARE

- Ministro del Cavalierato: Sir Gerard Tennevor

- Generale della Spada: Sir Daril Hetranar
- Generale dello Scudo: Sir Arthur Goffert
- Generale di Corpo del Cavalierato: Sir Estor Westgard

ALTI UFFICIALI

- Capitano
- Tenente

UFFICIALI MINORI

- Primo Capo
- Capo Scelto

RUOLO SERGENTI

- Primo sergente
- Sergente Scelto

RUOLO TRUPPA

- Cavaliere Scelto
- Cavaliere

CADETTO

12.2 CORPO NAVALE DELL'ORDINE DEI CAVALIERI

È un distaccamento che si occupa della gestione di alcuni porti principali (tranne Navimbur) in fatto di sicurezza e controllo di eventuali merci di contrabbando e scambi illegali in generale.

SEDE: Città portuale di Hymir

Governatore: Sotto Ministro del cavalierato George Madel.



13. ORDINE DEI PALADINI



Nel 492 D. C. Nasce il nuovo Ordine dei Paladini.

A fondarlo, col favore di Ewylion, è Teodor Kilkan assieme al Tenente Gilidian Ahyrtor rispettivi ex Capitano ed ex Tenente dell'Ordine dei Cavalieri.

Sono il braccio armato della fede, la spada che fende l'oscurità e lo scudo dei più deboli ed indifesi. Hanno votato la loro esistenza a protezione di ciò che Aurun ed Ewylion hanno creato, ed hanno consacrato la loro esistenza alla Dea Madre, ed Ella concede loro, in cambio, il potere divino per affrontare il male che affligge Rhymil.

E' vero che i Paladini nascono dai Cavalieri, ma hanno uno stile di vita più rigoroso e più "arduo" da seguire espresso in un "regolamento" da seguire o codice comportamentale del Paladino chiamato **Le Virtù della Dea Madre**.

Esse sono le seguenti:

Coraggio: Il Paladino deve sempre dimostrare Il proprio valore. Questo non significa essere avventati o spavaldi. Avere Coraggio non significa non avere paura, ma avere la forza di affrontarla.

Giustizia: Il Paladino ha il dovere di far prevalere la giustizia, di punire i colpevoli e di proteggere gli innocenti. la punizione deve essere elargita in modo equo con possibilità di redenzione ove è possibile.

Umiltà: Il Paladino è il primo tra i servi e l'ultimo dei condottieri; il denaro è come la violenza: È solo un mezzo per arrivare ad uno scopo, abusarne è un sintomo di debolezza!

Saggezza: Un corpo allenato merita una mente altrettanto allenata. Un Paladino ha il dovere di proteggere e preservare la conoscenza per i posteri.

Disciplina: Un Paladino non deve mai farsi sopraffare dalle emozioni, mai agire per vendetta, per rabbia o odio. Un Paladino è un rappresentante del suo Sacro Ordine, pertanto deve comportarsi in modo adeguato. Ciò non significa reprimere le proprie esigenze e/o dubbi.

L'Ordine dei Paladini è suddiviso in specializzazioni per le quali l'aspirante paladino sceglie un indirizzo di studio

Il percorso dura quattro anni ed è composto da tre tipologie di studio:

- Teologico
- Militare
- Materie di specializzazione

Il primo anno l'indirizzo di studio è uguale per tutti.

I Paladini dispongono di ranghi militari come l'ordine dei Cavalieri ma con una differenza: le specializzazioni di seguito elencate.

CODICE DI DISCIPLINA MILITARE

Essendo l'Ordine dei Paladini nato da un ex ufficiale dell'Ordine dei Cavalieri, rispetta lo stesso Codice di Disciplina Militare tranne che per il punto 11 poiché essendo "soldati di Ewylion, venerano la Grande Madre.

13.1 GERARCHIA MILITARE

- Primo Paladino: Teodor Kilkan
- Comandante di Corpo: Gilidian Ahyrtor

ALTI UFFICIALI

- Maggiore
- Capitano

UFFICIALI MINORI

- Tenente
- Primo Capo

RUOLO SERGENTI

- Primo sergente
- Sergente Aiutante

RUOLO TRUPPA

- Cavaliere Scelto
- Cavaliere

CADETTO

13.2 SPECIALIZZAZIONI

- PALADINI DELLA SACRA LUCE (Una Guida Sacra)
- PALADINI DELLA PURIFICAZIONE (Specializzato nella distruzione dei non morti)
- PALADINO OSPEDALIERE (Specializzato nelle cure)

All'interno della fortezza dei Paladini vi è un grande santuario in onore di Ewylion nel quale sono custoditi i due artefatti della fede:

- La spada Ewyn
- Lo scudo Fedon

Essi possono essere usati solo in occasioni di estrema necessità ed impugnati solo dai possessori del MARCHIO DELLA FEDE, e cioè colui che è a Capo dell'Ordine, un altro da lui designato in caso di dipartita, più un terzo, il cui nome è segreto e scritto su una pergamena chiusa in uno scrigno.

13.3 PREGHIERA DEL PALADINO

Madre fonte di vita
che ci fai dono della tua essenza,
con la tua luce
percorriamo il cammino del sacrificio,
con il tuo amore
rafforziamo i nostri cuori
e doniamo speranza.
Con la tua forza
dai vigore al nostro braccio, per combattere le ingiustizie,
per proteggere i più deboli.
Con la tua misericordia
ci ricordi cos'è l'umiltà.
Rinnoviamo a te, ogni giorno,
il Giuramento solenne prestato,
oggi come il primo giorno,
fino a quando non esaleremo l'ultimo respiro.
Lode ad Ewylion,
Lode alla Madre della Vita.

COMANDI ORDINE DEI CAVALIERI E PALADINI

Innanzitutto bisogna enunciare il concetto di aggregazione militare. L'Ordine dei Cavalieri e dei Paladini sono corpi che si muovono secondo una disciplina ben precisa regolamentata da un Codice Comportamentale che deve essere un tutt'uno mente-corpo. Formazioni e Comandi, indispensabili per gestire i cavalieri devono essere ben impressi.

FORMAZIONI:

- **SQUADRA:** può essere composta da due a quattro Cavalieri

- **PLOTONE**: è composto da due SQUADRE.
- **COMPAGNIA**: è composta da quattro PLOTONI
- **CORPO**: è composto da tutte le COMPAGNIE

N.B.: In presenza di un superiore o nel momento in cui si sa che un Superiore sta per raggiungere lo schieramento, ci si fa trovare sempre inquadrati.

RIVOLGERSI AD UN SUPERIORE

A meno che non vi siano disposizioni diverse da parte di un superiore, prima di rivolgersi ad esso si porta il saluto che consiste nel portare rapidamente e rigidamente tra l'arcata sopracciliare destra e la tempia la mano destra con le dita unite.



Quando un superiore dà disposizioni si risponde **“ AGLI ORDINI ”** seguito dal grado militare e si viene congedati quando lo dispone il Superiore e non per iniziativa.

METODO DI INQUADRAMENTO E ALLINEAMENTO DELLO SCHIERAMENTO

Per un ottimale inquadramento il designato impartirà l'ordine **“ BRACCIO DESTRO IN LINEA ”** gli armati della fila di destra più esterna alzeranno quindi subito il braccio destro teso in maniera tale che la punta delle dita tocchi la spalla destra del compagno davanti. Ovviamente chi sarà davanti a tutti non dovrà alzare nulla. Gli armati dalla fila di sinistra più esterna guarderanno verso destra la spalla sinistra dell'armato a fianco, controllando di essere in linea. Una volta che il designato si sarà assicurato che tutti sono in linea impartirà l'ordine **“ FISSI ”**.

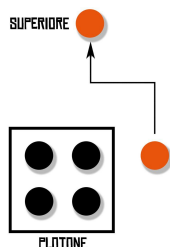
Quando lo schieramento non è sull'ATTENTI, il designato impartisce l'ordine **“(SQUADRA, PLOTONE, COMPAGNIA) RI...POSO! ”**

COMANDI PER FORMAZIONE ORDINARIA

Il designato che si trova a destra, a lato dello schieramento dà **l'ATTENTI** (ponendosi egli stesso sull'Attenti) con il comando **(SQUADRA, PLOTONE, COMPAGNIA, CORPO) A...TTENTI!** Gli armati di conseguenza si porranno tutti sull'ATTENTI fino al rientro nello schieramento del designato alla presentazione.

Il designato esce dallo schieramento compiendo sempre degli angoli di novanta gradi quando cambia direzione. (Es. Dopo aver fatto due passi frontali si girerà di novanta gradi a sinistra per compiere i passi necessari per portarlo in linea con il Superiore.

A questo punto girerà di novanta gradi a destra e proseguirà frontalmente portandosi a tre passi lunghi dal Superiore).



Una volta davanti al Superiore farà il saluto e poi pronuncerà: **“(SQUADRA, PLOTONE, COMPAGNIA) IN FORMAZIONE E AL COMPLETO ”**. Altrimenti dirà **“ IN FORMAZIONE, ASSENTI (E POI I NOMI DI COLORO CHE NON CI SONO) ”**. dopo di che farà tre passi indietro, girando poi su se stesso, rientrerà in formazione ripercorrendo a ritroso il percorso fatto all'andata e darà il riposo con il comando **“(SQUADRA, PLOTONE, COMPAGNIA) RI-POSO ”**.

SARÀ DISCREZIONE DEL SUPERIORE IMPARTIRE IL COMANDO PIU' OPPORTUNO.

FORMAZIONE DA PARATA/PICCHETTO D'ONORE

A) PARATA

Il designato dà l'ATTENTI con il comando “ (SQUADRA, PLOTONE, COMPAGNIA) AT-TTENTI “ per l'arrivo del superiore eseguendo anch'egli il saluto al superiore e a eventuali ospiti di riguardo finchè il/i superiori, gli ospiti non hanno passato in rassegna lo schieramento, dopo di che dà il riposo con il comando “ (SQUADRA, PLOTONE, COMPAGNIA) RI-POSO “.

B) PICCHETTO D'ONORE

Il designato dà l'ATTENTI con il comando “ (SQUADRA, PLOTONE, COMPAGNIA) AT-TTENTI “ per l'arrivo del superiore e della carica importante, ordinerà il “ (SQUADRA, PLOTONE, COMPAGNIA) PRESENTARE LE ARMI “. Gli armati porteranno le armi corte e medie al fianco destro con la punta rivolta verso l'alto, (bastoni, picche ecc...alzate da terra con l'estremità inferiore all'altezza del ginocchio) in verticale parallele al fianco destro. Il designato esce dallo schieramento compiendo sempre degli angoli di novanta gradi quando cambia direzione. (Es. Dopo aver fatto due passi frontali si girerà di novanta gradi a sinistra per compiere i passi necessari per portarlo in linea con il Superiore. A questo punto girerà di novanta gradi a destra e proseguirà frontalmente portandosi a 6 passi lunghi dalle Autorità per comprenderle tutte nel saluto). Una volta davanti alle Autorità farà il saluto che consiste nel portare rapidamente e rigidamente tra l'arcata sopracciliare destra e la tempia la mano destra. Dopo di che farà tre passi indietro, girando poi su se stesso, rientrerà in formazione ripercorrendo a ritroso il percorso fatto all'andata e impartirà l'ordine “ (SQUADRA, PLOTONE, COMPAGNIA) ARMI AL FIANCO “. Gli armati porteranno le armi corte e medie al fianco destro con la punta rivolta verso il basso, bastoni, picche ecc...poggiate a terra in verticale parallele al corpo. Gli armati riporranno le armi e porteranno le mani dietro dietro la schiena.

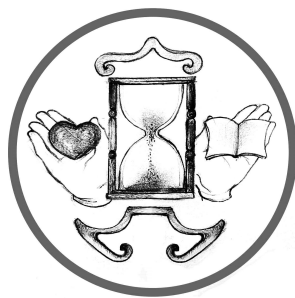
Quando la carica importante sta per concedersi il preposto ordina “ (SQUADRA, PLOTONE, COMPAGNIA) AT-TENTI “, una volta che è andato via “ (SQUADRA, PLOTONE, COMPAGNIA) , RI-POSO “.

FORMAZIONE DA BATTAGLIA

A) IL PREPOSTO dispone i cavalieri in base alle sue disposizioni e risorse sul campo.



14. ORDINE DEI MAGHI



Il potere Arcano proviene direttamente da Aurun, il Dio Padre. Chiunque avesse il privilegio di padroneggiarne i rudimenti dovrebbe iscriversi all'Accademia di Magia di Folbon, la città magica dell'Ordine dei Maghi, per seguire un percorso specifico ed essere "educato" nel suo utilizzo, poiché un potere del genere, utilizzato in maniera errata, potrebbe indurre ad eventi catastrofici che intaccherebbero l'equilibrio di Rhymil. Esistono comunque casi di maghi che crescono consapevolmente o inconsapevolmente imparando la magia da qualcuno al di fuori dell'Accademia. Secondo le leggi dell'Ordine dei Maghi questo è considerato illegale, perciò è fatto obbligo ai maghi appartenenti all'Ordine, di indossare l'apposito medaglione di appartenenza. Qualunque mago appartenente all'Ordine trovato sprovvisto, potrebbe incorrere in una pena. I maghi che non ne appartengono non sono perseguitati ma non hanno possibilità di accesso a Folbon in maniera tradizionale. Se vogliono, devono indossare un "Bracciale Contenitivo", che non permette loro di poter lanciare incantesimi al suo interno. Questa è una misura cautelativa perché sono considerati "Instabili". Come Instabili vengono considerati gli stregoni, che attingono il potere dall'Etere, dagli elementi che lo compongono e che interagiscono con i piani secondo uno schema che gli studiosi non sono mai riusciti a comprendere veramente. A Folbon si insegna la magia indirizzando gli studenti verso tre vie:

- **Tempo:** Chi sceglie questo percorso si pone l'obiettivo di riuscire ad apprendere i segreti e di conseguenza a controllarlo, e modellarlo a suo piacimento. Un essere vivente qualsiasi si muove a seconda del Tempo che scorre. Per un mago che sceglie questa Via è il tempo a muoversi per sua volontà.
- **Vita:** Mente e Corpo, pensieri e carne; ciò che caratterizza un essere vivente e che lo rende così complesso. Il mago che segue questa Via decide di inerparsi nei meandri di una e di studiare l'altro per assimilare la capacità di scomporlo davanti ai suoi occhi con agilità e capire come utilizzarne punti deboli e punti di forza.
- **Conoscenza:** I saggi dicono che la Conoscenza è la più grande fonte di potere. E' ciò che ti permette di capire come agirà qualcuno ed avere quindi la capacità di affrontare ogni situazione con il giusto metodo. Chi sceglie questa via è in grado di scegliere quale sia la reazione che lo porterà a tutelare se stesso o far ritorcere un'azione dannosa.

LE LEGGI DELL'ORDINE

- 1) E' fatto obbligo ad ogni Mago di non rivelare segreti inerenti i propri studi, la città di Folbon e l'Ordine tutto.
- 2) E' fatto obbligo ad ogni Mago appartenente all'Ordine indossare il medaglione o qualsiasi altro contrassegno concesso dall'Alto Concilio che evidenzia comunque l'appartenenza all'Ordine dei Maghi. Nel caso in cui un mago dovesse smarrire o dimenticare con sé il proprio segno di riconoscimento ha l'obbligo di avvisare tempestivamente un membro più alto in grado dell'Ordine dei Maghi.
- 3) E' fatto obbligo di obbedienza verso l'Alto Concilio ed i Maestri responsabili dell'apprendimento e la crescita di ogni mago.
- 4) E' fatto divieto di accesso ad aree riservate dell'Accademia di Magia ai Maghi non autorizzati.
- 5) E' fatto obbligo ai Maghi non autorizzati la lettura di testi secretati.
- 6) Ogni contatto con amici e familiari è interdetto durante i due anni di studi come Accoliti.
- 7) Qualsiasi regola trasgredita da un mago comporta una pena commisurata alla violazione, fino alla più estrema e cioè l'incarcerazione nella Torre dell'Espiazione.

14.1 GERARCHIA

IL Custode: È colui che custodisce L'Edèmane, il libro delle origini della Magia, la Prima Arte. Vive costantemente nella Torre dell'Edèmane.

ALTO CONSIGLIO

SOMMO MAESTRO: Darius Artalan. È colui che è a capo di Folbon, la Città Magica, come ormai viene chiamata da secoli.

INSEGNANTI

Maestro del Tempo

Maestro della Vita

Maestro della Conoscenza

STUDENTI

Ascendenti

Ascendente al Tempo

Ascendente alla Vita

Ascendente alla Conoscenza

ACCOLITO (Colui che si iscrive all'Accademia di magia e che deve effettuare una prova di ingresso dopo un anno di studi orientati ad acquisire padronanza nei rudimenti della Magia Arcana).

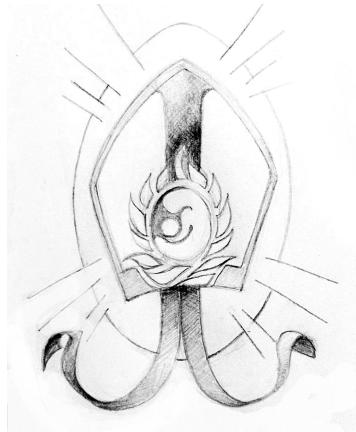
14.2 L'ACCADEMIA

E' il fulcro di Folbon, attorno al quale ruota la quotidianità della comunità dei maghi. Vi possono avere accesso solo gli studenti, gli insegnanti o Maestri, il rettore, nonché il Sommo Maestro e nei rarissimi casi in cui si dovesse palesare, anche il Custode.

E' il luogo dove gli studenti vi entrano come Accoliti, e dopo un anno, se reputati in grado di poter iniziare il vero e proprio corso di studi, cominciano il primo anno Accademico, apprendendo i rudimenti sulla magia ed il suo linguaggio, gli oggetti magici ed il loro utilizzo ed i rituali arcani. In questo frangente si cerca di delineare la Via da intraprendere. Trascorrono questi due anni, se non abbandonano prima, all'insegna di una rigida disciplina in cui i loro movimenti sono limitati all'Accademia, il dormitorio e la sala ristoro. Qualsiasi altro luogo gli è vietato. Gli viene interdetto qualsiasi contatto con amici, familiari e parenti tranne che per le missive, nelle quali è severamente vietato parlare di argomenti inerenti alle materie di studio. Trascorsi questi due anni diventano ufficialmente Ascendenti, viene consegnato loro il medaglione di appartenenza all'Ordine dei Maghi ed i loro studi possono continuare anche sul lato pratico, attraverso compiti specifici impartiti dai propri superiori, che possono prevedere anche missioni al di fuori delle mura. Di norma servono tre anni per completare il percorso di una Via ed aspirare a diventare un Maestro, ma a volte i tempi possono essere variabili in base ad alcune specifiche condizioni.



15. ORDINE CLERICALE



Il potere Divino proviene direttamente da Ewylion, la Dea Madre. Sentire la sua essenza, il potere divino, equivale ad avere una vocazione, una chiamata, attraverso la quale si decide di percorrere la via clericale e diffondere la sua Parola. La possibilità di sentire scorrere nelle proprie vene la magia è considerata un dono dal cielo, ma non basta questo per poter essere definito “chierico”. Bisogna votare la propria vita all’Ordine Clericale cercando di capire quale possa essere il proprio percorso all’interno della Chiesa. Come per la Magia Arcana, vigono regole ben precise, poiché è vero che quella Divina deriva dall’amore di Ewylion, ma se utilizzata in maniera errata può avere effetti collaterali estremamente negativi. Nulla deve essere lasciato al caso o deve essere preso in maniera superficiale: anche la Magia Divina può condurre alla morte. Perciò chi sceglie questo percorso di vita, entrando come Seminarista, è consapevole di dover rispettare i dettami imposti sin dal primo giorno. Durante questa nomina in un periodo quantificato in un anno, si cerca di capire quanto si è affini alla Magia Divina e alla propria Vocazione. Il passo successivo è ricevere i Voti ed essere nominato Presbitero o Prete, il che vuol dire appartenere ufficialmente all’Ordine Clericale. Nell’anno seguente, come per i maghi, anche i nuovi chierici devono sottoporsi a rigidi protocolli di studio della Magia Divina, del suo linguaggio e del suo utilizzo, degli oggetti magici e dei rituali divini. Al termine di questo periodo in cui il loro operato viene esaminato, il Patriarca può rilasciare il permesso di poter svolgere funzioni religiose. Un Presbitero o Prete può anche essere assegnato in luogo dove ci sia una chiesa o dove ci sia la necessità di doverla costruire per poter essere rappresentante dell’Ordine Clericale di una comunità, come loro guida spirituale. Il primo anno da Seminarista è considerato un periodo di sacrificio e dedizione totale, perciò anche in questo caso non sono concessi contatti con amici, parenti o familiari all’infuori di missive.

15.1 STRUTTURA ORDINE CLERICALE

Prevede tre vie:

- dell’**Ascensione**
- dell’**Ordine e della Giustizia**
- dell’**Armonia e della Salute**

LA VIA DELL'ASCENSIONE

Chi sceglie questa VIA, dedica la propria vita alla Conoscenza, alla Divinazione e aspira alle cariche più alte della Chiesa nel seguente ordine crescente. E’ il ramo principale dell’Ordine che permette una crescita a livello di carriera:

- **PRESBITERO (o PRETE)**: Commissiona incarichi ai Seminaristi
- **VICARIO**: Coordina un numero di PRESBITERI e le relative chiese deciso dall'Ordine Clericale.
- **VESCOVO**: Coordina un numero di Vicari deciso dall'Ordine Clericale
- **ARCIVESCOVO**: Coordina un numero di Vescovi deciso dall'Ordine Clericale
- **CARDINALE**: Oltre a coordinare un numero di Arcivescovi deciso dall'Ordine Clericale, ricopre incarichi speciali assegnati dal Patriarca in persona.

INCARICHI SPECIALI DI UN CARDINALE

- **SEGRETARIO PERSONALE DEL PATRIARCA**: si occupa di tutto ciò che riguarda la figura del Patriarca.
- **SEGRETARIO DELL'ORDINE CLERICALE**: Coordina tutta l'attività dell'ordine Clericale, compresi tutti gli altri Cardinali con incarichi speciali.

- **SEGRETARIO PER GLI AFFARI POLITICI:** Si occupa delle relazioni con le altre realtà politiche.
- **TESORIERE:** Si occupa delle casse dell'Ordine Clericale.

Tutti i Cardinali possono avvalersi dell'ausilio di ogni figura al di sotto nella gerarchia.

VIA DELL'ORDINE E DELLA GIUSTIZIA

A capo di questa Via vi è un Eletto. Qualunque chierico che ne faccia parte può arrivare a diventare eletto. Questa figura non deve essere una forma di Ambizione, ma di Aspirazione, per potersi sentire più vicino alla propria Dea.

Questa VIA è considerata la Mano di Ewylion che combatte con giustizia e fermezza, seguendo i dettami dell'Ordine. E' un ramo secondario dell'Ordine e i suoi membri non possono aspirare a salire di grado. Coloro che fanno le veci dell'Eletto o Eletta come delegati, generalmente vengono chiamati Voci dell'Eletto o dell'Eletta.

VIA DELL'ARMONIA E DELLA SALUTE

A Capo di questa Via vi è un Eletto. Qualunque chierico che ne faccia parte può arrivare a, diventarlo.

Anche questa figura non deve essere una forma di Ambizione, ma di Aspirazione, per potersi sentire più vicino alla propria Dea.

Questa VIA è considerata L'AMORE di Ewylion e si occupa di dare conforto e cure a tutti coloro che ne necessitano. E' un ramo secondario dell'Ordine e i suoi membri non possono aspirare a salire di grado. Coloro che fanno le veci dell'Eletto o Eletta come delegati, generalmente vengono chiamati Voci dell'Eletto o dell'Eletta.

15.2 PREGHIERA DI EWYLION

La prima cosa che si impara appena si diventa un Seminarista è la preghiera di Ewylion, che accompagna un chierico per tutta la vita.

“ Madre del Creato, fonte di amore e speranza,
Nostra guida!
Ti siamo grati per i poteri concessi.
Dacci la forza per contrastare il male,
proteggere i più deboli,
rincuorare i bisognosi.
Diffonderemo la Tua parola
attraverso Ordine, Giustizia, Armonia e Salute.
Onore a te Ewylion dea madre,
e al nostro Patriarca, tuo rappresentante in terra.
Onore all'Ordine Clericale “.

15.3 LE REGOLE

Nell'Ordine Clericale vigono delle regole precise che ogni membro è tenuto a rispettare.

- 1) Onora Ewylion la Dea Madre e Auron Dio Padre e suo consorte.
- 2) Onora il Patriarca, Capo dell'Ordine Clericale, guida spirituale e rappresentazione del volere della Dea Madre.
- 3) La Chiesa è al servizio del prossimo, sia di colui che necessita di aiuto, sia dello smarrito. E' indulgente con il pentito, misericordiosa con il peccatore, risoluta nello sconfiggere ogni forma di male.
- 4) Onora la Famiglia.
- 5) I rapporti carnali sono consentiti solo in condizioni di legami stabili o con i propri consorti, in luoghi adeguati o nelle proprie dimore. Pena la scomunica.
- 6) Rispetta l'opera della creazione della Dea Madre e del Dio Padre, rappresentata dalla natura e le creature tutte, tranne le aberrazioni, quelle di natura demoniaca e quelle che incarnano il male puro.
- 7) Onora gli Dei tutti, ad eccezione di AràGhelyn.
- 8) La Via che si sceglie è un Credo Assoluto. Non è concesso perderla, disonorarla o tradirla. Pena la Scomunica.
- 9) Qualsiasi arma, sia essa di natura materiale o magica, può essere strumento di giudizio o punizione: è concesso togliere una vita per estrema necessità, come la legittima difesa, o per proteggere i più deboli da una minaccia imminente che minerebbe la loro incolumità. Nel caso di omicidio volontario invece, senza una motivazione concreta, si è puniti con la scomunica e con una pena detentiva stabilita dall'Ordine Clericale.
- 10) Un membro dell'Ordine Clericale risponde delle proprie azioni solo alla Chiesa, al Patriarca e ad Ewylion, salvo casi eccezionali di natura politica che possono coinvolgere altre realtà istituzionali di Rhymil.



16. GUIDA ALL'ERESIA

Esistono diverse divinità tra Dei Maggiori e Minori, ed ognuno può essere adorato dal fedele a seconda delle sue inclinazioni. E' pur vero che non vi è alcun obbligo di venerazione, ad esclusione ovviamente di casi specifici come affiliati agli Ordini. Tuttavia non è visto di buon occhio sproloquiare nei confronti delle divinità o fare azioni che le possano offendere o arrecare danno alla loro immagine ed esistono dei dogmi che non devono essere infranti da azioni deliberate che portano ad offendere la Chiesa e le sue leggi.

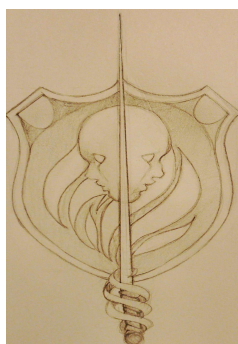
I Mortali hanno imparato a distinguere le violazioni in 4 gradi di eresia, il primo grado è piuttosto semplice ed è definito deviazione, si tratta di una interpretazione scorretta della dottrina che in genere concede possibilità di redenzione, successivamente sono stati definiti i 2 gradi di eresia propriamente detta, quella minore e quella maggiore, queste sono vere e proprie violazioni della dottrina e sfociano facilmente in punizioni più o meno pesanti, infine esiste il peccato mortale che va a colpire direttamente i punti saldi della dottrina divina, è la forma peggiore di violazione e porterà sempre ad una punizione pesante, permanente. Si tratta di casi rarissimi ed i primi a non volerne parlare sono generalmente proprio coloro che subiscono la punizione, quindi ci sono scarse informazioni a riguardo.

I sacerdoti fanno del riconoscimento, della punizione e dello studio dell'eresia una vera e propria ragione di vita.

Di seguito alcuni esempi per i quali si potrebbe incorrere nell'intervento della Chiesa

- snaturare una creazione legata alle divinità rispetto al suo scopo originale
- truffare un fedele spacciandosi per un appartenente all'Ordine Clericale
- uccidere in continuazione senza uno scopo o per divertimento
- interferire con il ciclo delle anime
- manipolare o distruggere un'anima
- fare del male fisico deliberatamente e/o senza un beneficio per la vittima
- non preservare l'ambiente nel suo stato originario
- sfruttare l'ambiente senza che questi abbia il tempo di rigenerarsi
- danneggiare l'ambiente in modo deliberato
- interferire con il tempo

16.1 L'INQUISIZIONE



Il Corpo degli Inquisitori, che nel 486 D.C. venne abolito, a causa delle problematiche che hanno portato allo scioglimento dell'alleanza per un governo unico da parte dell'Ordine dei Maghi, dei Chierici e dei Cavalieri, viene ripristinato nel 498 D.C., poiché la criminalità è arrivata a minacciare direttamente la sacralità degli Artefatti Divini, quelli dell'Equilibrio, estremamente importanti per la vita su Rhymil.

E' un'appendice dell'Ordine Clericale e dipende direttamente dal Patriarca, il quale dispone il suo volere attraverso il Cardinale Segretario Generale della Chiesa.

E' un organo a livello gerarchico estremamente semplice, poiché vi è un capo, un Primo Inquisitore, che gestisce tutti i confratelli affiliati e ha un canale preferenziale per poter conferire direttamente con il Patriarca.

Funge come una sorta di "servizi segreti" della Chiesa, avendo libero accesso in ogni luogo di competenza territoriale

dell'Ordine.

Entrarvi non è affatto semplice, ed in realtà nessuno sa di preciso in cosa consista l'accettazione al suo interno. C'è chi fa direttamente domanda ai vertici dell'Ordine, chi viene contattato direttamente o chi tenta, in maniera molto discreta, un approccio direttamente con uno dei loro membri.



17. NUOVA FRATELLANZA DEI PIRATI



Fondata nel 482 D.C. dall'attuale Re Taritas, attualmente è l'unica realtà a dominare i mari.

La Nuova Fratellanza è composta da Re Taritas, da sua moglie Kess e da otto Capitani Maggiori, Sarmana "l'Orca", Akkor "lo Squalo Bianco", Eryn "la Medusa", Kholan "il Barracuda", Trevis "il Riccio Rosso", Vane "la Murena", Flin "il Pesce Spada" e Isabela "la Sirena", ognuno dei quali dispone di quindici navi affidate ad altrettanti Capitani.

Dopo la scissione con gli Ordini sono rimasti comunque dei rapporti di tolleranza e in base ad accordi presi, specificati anche sulla Carte delle Leggi del Concilio Riunito, è stato stabilito un confine di dieci miglia tutto attorno alle terre emerse. Le navi della Nuova Fratellanza possono attraccare in qualsiasi porto, ma oltre il limite non possono chiedere alcuna tassa. La Nuova Fratellanza può fornire anche supporti sia in mare aperto che sulle terre emerse ma sempre previ contratti.

Isola dei pirati della Nuova Fratellanza

Nessuno conosce le reali dimensioni e nessuno sa, a parte forse il re, se ha un nome specifico oltre Isola della Nuova Fratellanza. Non si conosce la reale ubicazione poiché in base a ciò che si racconta, sembra che Taritas abbia fatto un patto con Hara, la custode degli abissi. Non si sa se questa storia sia vera, né tanto meno i termini di questo presunto patto. Qualcuno asserisce che in qualche modo il Re dei Pirati favorisca un flusso sicuro di anime da consegnare alla stessa Custode degli Abissi per alimentare il Trono degli Abissi, uno degli artefatti dell'equilibrio. Persino coloro che vi abitano hanno dubbi sul fatto che l'isola sia fatta di sabbia, terra, animali e vegetazione. D'altronde è cosa comune che tra i pirati aleggi la superstizione.

Vita sull'Isola della Nuova Fratellanza: Sull'isola vige fondamentalmente una sola regola: tutto è concesso, purché non si venga colti in flagrante. Questa scelta di governare da parte di Taritas in qualche modo, fa sì che tutti lo rispettino e lo seguono in ogni sua decisione. Essere comunque a stretto contatto con la Custode degli Abissi contribuisce a mantenere salda la sua posizione. Chiunque dovesse essere colto sul fatto mentre sta commettendo un crimine o venisse inchiodato con prove certe verrebbe sottoposto alla pena della Ruota. Il condannato viene legato mani e piedi ad una grande ruota che viene fatta girare, nel mentre, uno o più Capitani Maggiori si alternano nel lancio di affilati coltelli. Il numero di coltelli viene stabilito in base alla pena. Paradossalmente può capitare (raramente) che la vittima in qualche modo si salvi ma ne esca comunque menomata gravemente e non gli è concesso alcun intervento magico di cura per rimarginare le ferite. I segni servono per ricordare la pena subita.

Attività commerciali: L'Isola della Nuova Fratellanza è una vera e propria unica grande città dove al suo interno si svolge ogni tipo di attività commerciale, dal panettiere, al fabbro, al macellaio, all'armaiolo ecc.. Non esiste ovviamente una banca, ma un luogo assolutamente segreto e raggiungibile solo dal re e dai suoi Capitani Maggiori accompagnati sempre dal re, dove è depositata tutta la ricchezza della Nuova Fratellanza. Tutti i suoi abitanti ne sanno dell'esistenza, ma nessuno ha mai tentato di cercare questo luogo proprio perché il morale sull'isola è molto alto e ognuno può crearsi una fonte di guadagno. Oltre i confini dell'isola ovviamente vigono altre tipologie di disposizioni e regole di ingaggio.



18. STATO DEL POPOLO LIBERO



Lo Stato del Popolo Libero ha le sue origini nella città portuale di Navimbur, a seguito della terribile peste del 491 D.C. che aveva decimato la città, da un piccolo gruppo di protesta guidato da un capo carpentiere di nome Edgard Hosch e da una cameriera di una taverna molto frequentata, Sasha Waivyr. Ciò che contestarono fu l'insensibilità con la quale gli Ordini gestirono la cosa, condannando a morte certa decine di cittadini pur di non far espandere l'epidemia.

In seguito alla catastrofe in cui i mari invasero Rhymil per miglia, facendo migliaia di morti, la protesta, in una città ormai fantasma, si tramutò in un vero e proprio gruppo di ribellione. Venne preso come un vero e proprio segno del destino da Edgard e Sasha, perché quando accadde si trovavano più nell'entroterra. Anche in quell'occasione gli Ordini sembravano aver dimenticato la gente di Rhymil e così, giorno dopo giorno frustrazione, risentimento, odio e disprezzo hanno cominciato a delineare le linee guida di quello che ora è diventato Lo Stato del Popolo Libero.

L'occasione di rendere pubblica la cosa arrivò dopo che si seppe della responsabilità dell'ordine della Magia nelle tante conseguenze nefaste avvenute, perciò nel momento in cui ci fu la scissione tra gli Ordini, Edgard presentò un documento in cui si faceva presente la volontà di centinaia di cittadini di non voler essere più guidati da nessun Ordine, bensì di vivere in un proprio Stato da cittadini liberi, guidato da Edgard Hosch con la giusta democrazia.

Oggi lo Stato del Polo Libero ospita circa diecimila abitanti di qualsiasi razza.

La sua capitale è Navimbur.

LE LEGGI

- 1) Nello Stato del Popolo Libero vige la democrazia in cui il potere è esercitato dal popolo, tramite rappresentanti liberamente eletti.
- 2) Lo Stato del Popolo Libero riconosce e garantisce la libertà e i diritti di ogni individuo che decide di farne parte, e richiede l'adempimento di quei doveri atti al sostegno della comunità e dell'economia.
- 3) Tutti coloro che fanno parte dello Stato del Popolo Libero hanno pari dignità e sono uguali davanti alla legge senza alcuna distinzione di razza, di lingua, di religione, di opinioni politiche, di condizioni personali e sociali.
- 4) Ogni appartenente allo Stato del Popolo Libero ha diritto al lavoro a meno che non esistano condizioni in cui si sia soggetti a carichi pendenti nei confronti della legge.
- 5) Ogni credo religioso riconosciuto può essere professato nei modi e termini stabiliti dalle autorità locali.
- 6) Lo Stato del Popolo Libero promuove qualsiasi forma di cultura e progresso in ogni campo, purché questi avvengano nel pieno rispetto della convivenza e dei termini stabiliti dalle autorità locali.
- 7) Ogni appartenente allo Stato del Popolo Libero è tenuto alla tutela di ogni bene sia esso materiale che naturale.
- 8) E' concessa la caccia ma solo nei termini stabiliti dalle autorità locali.
- 9) Lo Stato del Popolo Libero è contro la guerra, a meno che non vi siano gli estremi di azioni estreme atte a preservare la pace.
- 10) Ogni appartenente allo Stato del Popolo Libero è tenuto a rispettare ogni altro membro e gli è vietato farsi giustizia in alcun modo sostituendosi alle autorità locali. La violazione di tale legge può comportare pene commisurate alla violazione che possono essere tradotte in pagamenti in denaro e beni o l'incarcerazione temporanea o permanente.
- 11) Ogni appartenente allo Stato del Popolo Libero ha diritto di voto, e di manifestare il proprio dissenso in maniera pacifica e civile, come singolo o gruppo nei modi e termini stabiliti dalle autorità locali.
- 12) Ogni appartenente allo Stato del Popolo Libero ha il diritto di richiedere assistenza all'amministrazione di ogni cittadina nei modi e termini stabiliti dalle autorità locali.

- 13) La libertà è inviolabile e può essere messa in discussione solo dalle autorità locali dopo un percorso giudiziario che termina con una sentenza. Un'autorità locale può avvalersi del diritto di limitare la libertà di un individuo se ve ne sono chiari e legittimati presupposti.
- 14) Nello Stato del Popolo libero si ha la possibilità di creare associazioni di vario genere purché ne vengano dichiarati i termini alle autorità locali.
- 15) Nello Stato del Popolo Libero non vi è obbligo di venerazione nei confronti degli dei ma è fatto obbligo di rispettarli senza nessun tipo offesa o denigrazione.



19. IL POPOLO DELLE TERRE CALDE

A Sud-Est dell'Isola dei Draghi e ad Ovest dei grandi deserti di Rhymil, si estende il territorio del Popolo delle Terre Calde. Nel quale si trovano ad Est e Ovest le zone delle aride e grandi praterie, tra queste zone, più all'interno, la zona delle Foreste Umide e poi, lungo tutta la costa Ovest, l'insidiosa catena dei Canyon Ondulati percorsi per interno da ripidi fiumi e terreni scoscesi. Le zone più erbose e pianeggianti del territorio sono prevalentemente dedicate all'allevamento del bestiame e all'agricoltura. Il clima del territorio alterna periodi secchi e umidi soggetti a forti sbalzi termici tra il giorno e la notte.

La popolazione, più nota con il nome di "Wuetash", ed è suddivisa in sei Clan. Il Clan è una grande famiglia che ne lega altre dove ogni membro, grande o piccolo che sia, contribuisce in modo attivo alla comunità in qualsiasi tipo di attività o lavoro. Ogni Clan ha un suo Capo Clan. Al di sotto del Capo Clan vi sono altre due figure importanti: Il Campione che comanda i guerrieri e il Sommo Sciamano guida spirituale del Clan, ma anche mentore di quei membri del Clan, sempre Sciamani, che intraprendono il mistico percorso della Via dello Spirito. La scelta di ognuno di loro è stabilita dalla Prova. Nessuno sa in cosa consista realmente poiché è segreta e non è detto che tutti i candidati ne escano illesi o addirittura vivi.

I Wuetash si rivolgono al Gan Sciamano "Lume dello Spirito del Fuoco" per le questioni spirituali e riti propiziatori che coinvolgono tutti i Clan; un prescelto che guida i Sommi Sciamani e che segue la Via dello Spirito del Fuoco.

Ogni membro di un Clan risponde solo al proprio Clan. Se vi dovesse essere una disputa tra membri di Clan diversi il tutto verrebbe gestito dai Capi Clan. La parte lesa paga un indennizzo stabilito tra i Capi Clan coinvolti e poi svolge un rituale in onore dello Spirito Guida del Clan offeso. I Clan sono costituiti da esseri umani. Potrebbe esserci una rara eccezione in cui qualcuno di una razza differente si possa unire ad uno dei Clan. Vi è una prevalenza di guerrieri a protezione della propria gente, mentre i pochi che prendono la via dello Sciamanesimo, una volta riconosciuti tali, sono le guide spirituali. Nonostante gli screzi del passato, il rapporto con il Popolo delle Terre Sabbiose, i Turash, è prevalentemente bilanciato.

LE LEGGI

Queste sono le Leggi delle Terre Calde:

1. Ogni appartenente ad un Clan deve obbedienza al suo Capo Clan;
2. Ogni Guerriero segue gli ordini del Campione oppure del Sommo Sciamano (*suo pari grado*);
3. Ogni Sciamano segue gli ordini del Sommo Sciamano oppure del Campione (*suo pari grado*);
4. Ogni Sommo Sciamano segue gli ordini del Gran Sciamano;
5. Ogni appartenente al Clan è tenuto a rispettare ed onorare la famiglia ed il Clan;
6. Chiunque venga reputato indegno può essere punito con l'esilio o la morte;
7. Ogni disputa all'interno del Clan si risolve attraverso il giudizio del Capo Clan e coloro che sono coinvolti in una disputa hanno il diritto di richiedere una Prova. Il Capo Clan ne decide i termini.

I CLAN

Questi sono i Clan delle Terre Calde:

- LEONE rappresenta la FORZA
- GHEPARDO rappresenta l'AGILITÀ, la DESTREZZA
- RINOCERONTE rappresenta la RESISTENZA FISICA
- MANGUSTA rappresenta l'INTELLIGENZA
- ELEFANTE rappresenta la SAGGEZZA
- GORILLA animale carismatico rappresenta la FORZA DELL'UNIONE

I CAPI CLAN

La loro nomina avviene alla morte del precedente Capo Clan tramite una Prova che varia in base alla tradizione del Clan.

Si riuniscono tra Capi Clan nel *Grande Odotanka*. Questi sono gli attuali Capi Clan delle Terre Calde:

- LEONE - Zaghambé
- GHEPARDO - Kitangan
- RINOCERONTE - Etónwak
- MANGUSTA - Jinalikan
- ELEFANTE - Nerwali
- GORILLA - Dolokima

IL GRANDE ODOTANKA

Avviene nella *Tenda Esagonale* e viene tenuto dai Capi Clan per gestire eventuali dispute tra Clan, prendere decisioni che riguardano le Terre Calde e i rapporti con il Concilio Riunito e le altre Realtà Politiche. Nomina inoltre ogni due anni il Consigliere Rappresentante per il Concilio Riunito e il Preposto alla tutela della Carta delle Leggi.

I CAMPIONI

La loro nomina avviene alla morte del precedente Campione tramite il superamento della Prova alla quale vengono ammessi solamente i guerrieri e le guerriere più meritevoli. La tradizione vuole che i Campioni siano tre uomini e tre donne.

Questi sono gli attuali Campioni delle Terre Calde:

- LEONE - Riwana (*donna*)
- GHEPARDO - Kubrara (*donna*)
- RINOCERONTE - Haniyah (*donna*)
- MANGUSTA - Tralikan (*uomo*)
- ELEFANTE - Yalmewali (*uomo*)
- GORILLA - Kelokima (*uomo*)

I SOMMI SCIAMANI

La loro nomina avviene alla morte del precedente Sommo Sciamano tramite il superamento della Prova alla quale vengono ammessi solamente gli sciamani e le sciamane più meritevoli. La tradizione vuole che i Sommi Sciamani siano tre uomini e tre donne.

Questi sono gli attuali Sommi Sciamani delle Terre Calde:

- LEONE - Rhiaoz (*uomo*)
- GHEPARDO - Zareb (*uomo*)
- RINOCERONTE - Enozan (*uomo*)
- MANGUSTA - Mialikan (*donna*)
- ELEFANTE - Almewali (*donna*)
- GORILLA - Selokima (*donna*)

IL GRAN SCIAMANO - LUME DELLO SPIRITO DEL FUOCO

La nomina del Gran Sciamano avviene tramite il Rituale del Tormento con il riconoscimento da parte dello Spirito del Fuoco di uno dei Sommi Sciamani che seguono la Via dello Spirito del Fuoco. Il Rituale del Tormento viene eseguito per volontà dello Spirito del Fuoco oppure alla morte del Gran Sciamano. Chi viene riconosciuto diventa il nuovo Gran Sciamano “Lume dello Spirito del Fuoco”. Il legame esclusivo con lo Spirito del Fuoco permette al Gran Sciamano di entrare in forte sintonia con la Madre Terra e di assumere un doppio aspetto: Bocca e Manto dello Spirito di colore cremisi/rubino. Alla fine del rituale il Gran Sciamano deve trasferirsi nella Takaweta e lasciare il proprio Clan selezionando gli sciamani da sottomettere alla Prova per la nomina del nuovo Sommo Sciamano.

L'attuale Gran Sciamana è:

- Yhàzoka

IL VESTIARIO

La popolazione realizza i propri indumenti con pelli, tinte con colori vegetali, e forgiato gioielli e monili con semi, pietre, ossa, argilla, avorio, legno. Tutti materiali che si possono recuperare nella loro terra.

Donne e uomini portano gioielli e monili al collo, o alle braccia o alle gambe. Le donne soprattutto al collo per abbellirsi, gli uomini alle braccia per dimostrare l'eleganza della loro agilità e forza.

Il colore di un vestito può essere:

- Rosso - che rappresenta forza, aggressività;
- Blu - che è legato alla vita e ad un suo elemento essenziale, l'acqua che disseta loro e tutti gli animali che li circondano;
- Bianco - che rappresenta la purezza e l'energia, come il latte, un elemento essenziale soprattutto per un bambino nei suoi primi anni di crescita;
- Giallo - rappresenta la luce, essenziale per la vita soprattutto di molte piante, il verde, la natura e l'arancione che richiama l'ospitalità e l'amicizia.

TRADIZIONI E USANZE

Il Popolo delle Terre Calde, al pari delle altre Terre, ha alcune tradizioni note mentre altre tenute con stretto riserbo.

Tra le poche note, le principali sono le seguenti:

- Circolo dei Clan - Ogni tre mesi i Clan si riuniscono nel Circolo dei Clan, in un luogo a loro sacro chiamato Querb dove ci sono sei grandi monoliti su ognuno dei quali vi è inciso un Animale Guida. L'incontro prevede la discussione sulla situazione generale dei Clan, seguita da festeggiamenti e riti in onore degli Spiriti degli Animali Guida.
- Lume dello Spirito del Fuoco - questo titolo viene attribuito al Gran Sciamano, un Sommo Sciamano prescelto dallo Spirito del Fuoco stesso durante il Rituale del Tormento; un rituale molto lungo ed impegnativo mentalmente e fisicamente. A questo rituale partecipano gli “Aspiranti Lumi”; Sommi Sciamani che seguono la Via dello Spirito del Fuoco e che trascorrono una settimana di isolamento totale nel Cuore di Fuoco. Il rituale è conosciuto soltanto dal Lume dello Spirito del Fuoco in carica e viene rivelato agli Aspiranti Lumi poco prima di entrare nel Cuore di Fuoco.
- Caccia di Confine - Nel 444 D.C. durante una battuta di caccia un Campione di nome Abúndan si trovava vicino al confine quando scorse una scia blu poco distante. Era uno struzzo insolitamente grande e da un piumaggio blu molto vivido. Vista la rarità non esitò ad abbattere l'animale con il suo arco. Non fece in tempo ad avvicinarsi che sopraggiunse un guerriero molto arrabbiato che si presentò con il nome di Ruighan, Campione delle Terre Sabbiose. Quest'ultimo protestava per l'uccisione di quell'animale, una “Creatura” che chiamava Sicul il “Grande Struzzo” del Deserto; molto importante per il suo popolo e che la sua caccia faceva parte di un'importante tradizione. Questa lite fu portata davanti al Capo Clan di Abúndan ed il Re di Ruighan che decretarono per il bene di entrambi i popoli una soluzione equa. Ogni primo giorno di Origun, un Campione delle Terre Calde avrebbe cacciato una Creatura decretata dalle Terre Sabbiose e viceversa. Una volta abbattute sarebbero state onorate, scambiate e consegnate ai relativi popoli. Fu chiamata la Caccia di Confine.

LUOGHI

Questi sono alcuni dei luoghi più importanti per il Popolo delle Terre Calde:

- Tenda Esagonale - Una grande tenda mobile a sei lati dove si ritrovano i Capi Clan per svolgere il Grande Odotanka.

- Querb - Il luogo più sacro per il Popolo delle Terre Calde e dove i Clan si ritrovano per svolgere il Circolo dei Clan.
- Cuore di Fuoco - La località più calda ed arida delle Terre Calde e nel quale si può entrare in forte risonanza con lo Spirito del Fuoco e la Madre Terra. È nascosta nel fitto delle Foreste Umide e chi ne varca la soglia rischia di non uscirne facilmente vivo o sano di mente.
- Takaweta - Dimora del Gran Sciamano. È situata in prossimità del Cuore di Fuoco.



20. IL POPOLO DELLE TERRE SABBIOSE

Le Terre Sabbiose sono un territorio estremamente insidioso e pericoloso e si trovano a Sud-Ovest di Rhymil e ad Est delle grandi e aride praterie. Sono sì attraversate da fiumi, ma durante l'anno alcuni tratti di questi corsi d'acqua possono arrivare a ridursi parecchio, soffocati dalla sabbia del Deserto, perciò chi dovesse attraversare questa zona di Rhymil potrebbe ritrovarsi senza acqua. Inoltre alcune zone vicine ai fiumi sono vere e proprie trappole in cui si rischia di sprofondare ed essere inghiottiti. Chiunque si reputi sano di mente eviterebbe di abitarci, eppure incredibilmente esistono grandi Tribù che vi dimorano da tempo immemore. La popolazione, conosciuta come "Turash", è composta da sei grandi Tribù che fanno capo ad un Re; attualmente Re Kran. La più grande delle sei Tribù, quella della Tigre, appartiene al Re.

Ogni Tribù è guidata da un Capo Tribù. In ogni Tribù vi sono altre due figure importanti: Il Campione che comanda i guerrieri e il Sommo Sciamano guida spirituale della Tribù ma anche mentore di quei membri della Tribù, sempre Sciamani che intraprendono il mistico percorso della Via dello Spirito. La scelta di ognuno di loro è stabilita dalla Prova. Nessuno sa in cosa consista realmente poiché è segreta e non è detto che tutti i candidati ne escano illesi o addirittura vivi.

I Turash si rivolgono al Gan Sciamano "Voce dello Spirito del Deserto" per le questioni spirituali e riti propiziatori che coinvolgono tutte le Tribù; un prescelto che guida i Sommi Sciamani e che segue la Via dello Spirito del Deserto.

Sono un popolo di lavoratori e cacciatori e durante l'anno le Tribù cambiano insediamento ogni tre mesi. Il detto di un Turash è "Ciò che viene lasciato al Deserto rimane al Deserto", cioè ai Turash.

Le Tribù sono costituite da esseri umani. Potrebbe esserci una rara eccezione in cui qualcuno di una razza differente si possa unire ad una Tribù. Vi è una prevalenza di guerrieri a protezione della propria gente, mentre i pochi che prendono la via dello Sciamanesimo, una volta riconosciuti tali, sono le guide spirituali. Nonostante gli screzi del passato, il rapporto con il Popolo delle Terre Calde, i Wuetash, è prevalentemente bilanciato.

LE LEGGI

Queste sono le Leggi delle Terre Sabbiose:

1. Ogni appartenente ad una Tribù deve obbedienza al suo Capo Tribù e al Re;
2. Ogni Guerriero segue gli ordini del Campione oppure del Sommo Sciamano (*suo pari grado*);
3. Ogni Sciamano segue gli ordini del Sommo Sciamano oppure del Campione (*suo pari grado*);
4. Ogni Sommo Sciamano segue gli ordini del Gran Sciamano;
5. Ogni appartenente alla Tribù è tenuto a rispettare ed onorare la famiglia e la Tribù;
6. Chiunque venga reputato indegno può essere punito con l'esilio o la morte;
7. Ogni disputa all'interno della Tribù si risolve attraverso il giudizio del Capo Tribù e coloro che sono coinvolti in una disputa hanno il diritto di richiedere una Prova. Il Capo Tribù ne decide i termini;
8. Ogni disputa tra Tribù si risolve attraverso il giudizio del Re e coloro che sono coinvolti in una disputa hanno il diritto di richiedere una Prova. Il Re ne decide i termini.

LE TRIBÙ

Queste sono le Tribù delle Terre Sabbiose:

- TIGRE animale carismatico rappresenta la FORZA DELL'UNIONE - Tribù del Re
- STRUZZO rappresenta la FORZA
- PUMA rappresenta l'AGILITÀ, la DESTREZZA
- COCCODRILLO rappresenta la RESISTENZA FISICA
- DINGO rappresenta l'INTELLIGENZA
- TESTUGGINE rappresenta la SAGGEZZA

IL RE

La nomina del Re avviene alla morte del precedente, in assenza di un erede, tramite l'elezione da parte del *Thaborat* che lo seleziona tra uno dei Capi Tribù in carica. La Tribù d'appartenenza elegge poi un nuovo Capo Tribù tramite la propria Prova tradizionale.

Si riunisce con i Capi Tribù nel *Thabokir*.

L'attuale sovrano è:

- RE - Kran della Tribù della Tigre

I CAPI TRIBÙ

La loro nomina avviene alla morte del precedente Capo Tribù tramite una Prova che varia in base alla tradizione della Tribù.

Esclusivamente per questioni minori e/o in assenza del Re, si riuniscono tra Capi Tribù nel *Thaborat*.

Si riuniscono con il Re nel *Thabokir*. Questi sono gli attuali Capi Tribù delle Terre Sabbiose:

- TIGRE - Assérùn
- STRUZZO - Khalim
- PUMA - Saedàl
- COCCODRILLO - Kussak
- DINGO - Namin
- TESTUGGINE - Tekkan

IL THABOKIR

Si riunisce nella *Grande Tenda* e viene tenuto dal RE e dai Capi Clan per gestire eventuali dispute tra Clan, prendere decisioni che riguardano le Terre Sabbiose e i rapporti con il Concilio Riunito e le altre Realtà Politiche. Nomina inoltre ogni due anni il Consigliere Rappresentante per il Concilio Riunito e il Preposto alla tutela della Carta delle Leggi.

IL THABORAT

Avviene nella *Grande Tenda* e viene tenuto dai Capi Tribù che si riuniscono esclusivamente per gestire questioni minori e/o in assenza del Re.

I CAMPIONI

La loro nomina avviene alla morte del precedente Campione tramite il superamento della Prova alla quale vengono ammessi solamente i guerrieri e le guerriere più meritevoli. La tradizione vuole che i Campioni siano tre uomini e tre donne.

Questi sono gli attuali Campioni delle Terre Sabbiose:

- TIGRE - Waira (*donna*)
- STRUZZO - Serook (*uomo*)
- PUMA - Nirmala (*donna*)
- COCCODRILLO - Selikand il “Lacerasabbia” (*uomo*)
- DINGO - Saienna (*donna*)
- TESTUGGINE - Rekhmet (*uomo*)

I SOMMI SCIAMANI

La loro nomina avviene alla morte del precedente Sommo Sciamano tramite il superamento della Prova alla quale vengono ammessi solamente gli sciamani e le sciamane più meritevoli. La tradizione vuole che i Sommi Sciamani siano tre uomini e tre donne.

Questi sono gli attuali Sommi Sciamani delle Terre Sabbiose:

- TIGRE - Hathor (*uomo*)
- STRUZZO - Kiran (*donna*)
- PUMA - Larudàl (*uomo*)
- COCCODRILLO - Klarista (*donna*)
- DINGO - Likon (*uomo*)
- TESTUGGINE - Nilina (*donna*)

IL GRAN SCIAMANO - VOCE DELLO SPIRITO DEL DESERTO

La nomina del Gran Sciamano avviene tramite il Rituale del Lamento con il riconoscimento da parte dello Spirito del Deserto di uno dei Sommi Sciamani che seguono la Via dello Spirito del Deserto. Il Rituale del Lamento viene eseguito per volontà dello Spirito del Deserto oppure alla morte del Gran Sciamano. Chi viene riconosciuto diventa il nuovo Gran Sciamano “Voce dello Spirito del Deserto”. Il legame esclusivo con lo Spirito del Deserto permette al Gran Sciamano di entrare in forte sintonia con la Madre Terra e di assumere un doppio aspetto: Bocca e Manto dello Spirito di colore rame/oro. Alla fine del rituale il Gran Sciamano deve trasferirsi nell’Arjunka e lasciare la propria Tribù selezionando gli sciamani da sottomettere alla Prova per la nomina del nuovo Sommo Sciamano.

L’attuale Gran Sciamana è:

- Kaluyèt

IL VESTIARIO

I Turash utilizzano abiti scuri, morbidi di lana, un materiale estremamente isolante che protegge dal caldo spesso torrido. Coprono meticolosamente tutto il corpo a causa dei venti che sollevano spesso grandi nubi di sabbia.

TRADIZIONI E USANZE

Il Popolo delle Terre Sabbiose, al pari delle altre Terre, ha alcune tradizioni note mentre altre tenute con stretto riserbo.

Tra quelle note, le principali sono le seguenti:

- Voce dello Spirito del Deserto - questo titolo viene attribuito al Gran Sciamano, un Sommo Sciamano prescelto dallo Spirito del Deserto stesso durante il Rituale del Lamento; un rituale molto lungo ed impegnativo mentalmente e fisicamente. A questo rituale partecipano le “Aspiranti Voci”; Sommi Sciamani che seguono la Via dello Spirito del Deserto e che trascorrono una settimana di isolamento totale nella Grande Oasi. Il Rituale del Lamento è conosciuto soltanto dal Voce dello Spirito del Deserto in carica e viene rivelato alle Aspiranti Voci poco prima di entrare nella Grande Oasi.
- La Cerimonia del Taradih - Viene così chiamata l’usanza di riunirsi al pomeriggio per bere un infuso fatto con le radici di una pianta chiamata Taradih; che in comune viene tradotto “Sfregiagambe” a causa delle sue spine. Si dice che sia come un cerimoniale per meditare e sentirsi connessi agli Spiriti. E’ un’usanza che condividono con gli ospiti anche come augurio di buona fortuna.
- La Caccia Onorevole - I Turash, rispetto alle popolazioni delle Terre Calde e Fredde, sono un popolo dedito alla caccia onorevole. Loro cacciano solamente seguendo il volere e il benessere del Deserto e quindi degli Spiriti. Inoltre, entro i loro confini, la caccia per divertimento e fine a se stessa non è molto ben vista dai Turash.
- La Caccia di Confini - Nel 444 D.C. durante una battuta di caccia un Campione di nome Ruighan, per riconoscere agli occhi della propria Tribù di essere un valido Campione ancora nel pieno della propria agilità e forza, come da tradizione del Popolo

delle Terre Sabbiose, stava dando la caccia a Sicul; una Creatura conosciuta come il “Grande Struzzo” capo del suo branco. Ruighan aveva trovato in quella Creatura un avversario ostico e furbo che si era spinto fino ai confini delle Terre Calde. Stava per riuscire ad abbattere Sicul con la sua lancia, nonostante avesse leggermente sconfinato, quando la Creatura cadde non per sua mano, ma colpita da una freccia che gli aveva trapassato il collo poco sotto la testa. Ruighan esterrefatto e arrabbiato aveva raggiunto la Creatura sconfinando e ritrovandosi davanti ad un uomo con un arco in mano. Questo si presentò con il nome di Abúndan, Campione delle Terre Calde, che rivendicava l'uccisione di quell'animale. Ruighan indignato aveva fatto presente che quello non era un semplice animale ma una rara Creatura del Deserto molto importante per il suo popolo e che la sua caccia faceva parte di un'importante tradizione. Questa lite fu portata davanti al Re di Ruighan e al Capo Clan di Abúndan che decretarono per il bene di entrambi i popoli una soluzione equa. Ogni primo giorno di Origun, un Campione delle Terre Calde avrebbe cacciato una Creatura decretata dalle Terre Sabbiose e viceversa. Una volta abbattute sarebbero state onorate, scambiate e consegnate ai relativi popoli. Fu chiamata la Caccia di Confine.

- Le Creature del Deserto - Se la normale caccia è importante per i Turash, lo è molto di più la caccia alle Creature del Deserto. In origine semplici animali che con il volere degli Spiriti e dagli Dei hanno negli anni plasmato le loro fattezze e abilità per adattarsi al mutare del Deserto, del territorio e alla presenza delle Tribù. Questa transizione le ha rese delle Creature molto forti e coriacee che guerrieri e sciamani Turash autorizzati (i più meritevoli ma anche temerari) cacciano in alcuni particolari momenti dell'anno per portare rispetto al Deserto, agli Spiriti e agli Dei. La caccia in molti casi si tramuta spesso in un confronto, un dialogo con le Creature stesse e la cosa è diventata nei secoli anche una sfida personale e rito di passaggio per essere riconosciuti come validi Campioni e Sommi Sciamani. I Turash sono molto restii a fornire informazioni sulle Creature del Deserto; anche perché alcune rientrano nelle loro Prove o tenute segrete dalle Tribù stesse e invece altre, le più rare e misteriose, sono talmente pericolose da essere conosciute e tramandate solo tra Capi Tribù, Campioni e Sommi Sciamani. Le Creature conosciute al di fuori dei confini delle Terre Sabbiose sono unicamente le sei che rappresentano le rispettive Tribù, la guardiana della Grande Oasi e le tre che fanno parte dei racconti e modi di dire dei Turash:
 - Zigrul - Grande Tigre Bianca dalle orecchie e coda dorate e capo del suo branco;
 - Sicul II - Grande Struzzo dalle piume blu, abile stratega, capo del suo branco e figlio di Sicul I deceduto nel 444 D.C.;
 - Conaul - Grande Puma dagli occhi gialli e capo del suo branco;
 - Rhagak - Gandre Coccodrillo dalla pelle nera e capo del suo branco;
 - Dhudak - Grande Dingo dalle zampe nere e capo del suo branco;
 - Mholalak - Grande Testuggine dalle lunghe zanne affilate, una resistenza e velocità elevate e capo del suo branco;
 - Ogarilah - Maestosa Antipolope dalle grandi corna bianche e guardiana della Grande Oasi del Deserto;
 - Tikki - Topolino in grado di replicare versi e voci ed è la Creatura più scaltra e veloce del Deserto;
 - Nimik - Pipistrello del Deserto in grado di resistere a qualsiasi tipo di veleno ed è solito attaccare solamente di notte.
 - Sibisk - Ragno-scorpione in grado di raggiungere le sue prede ed è dotato di un pungiglione altamente velenoso.

LUOGHI

Questi sono alcuni dei luoghi più importanti per il Popolo delle Terre Sabbiose:

- Grande Tenda - La tenda tattica mobile di proprietà del Re, nella quale il sovrano amministra le Terre Sabbiose e si ritrova con i Capi Tribù per svolgere il Thabokir. È difesa solitamente da almeno due Campioni e due Sommi Sciamani.
- Il Deserto - Pur essendo un elemento naturale che si estende per quasi tutto il territorio delle Terre Sabbiose, il Deserto viene ritenuto dai Turash come una manifestazione diretta e tangibile del volere degli Spiriti e degli Dei. Per questo motivo ogni tre mesi ne seguono l'andamento per giungere in zone rigogliose di risorser; come oasi e ruscelli precedentemente non raggiungibili a causa delle forti tempeste di sabbia e temperature proibitive. Al Deserto legano molte delle loro Prove e i rituali più importanti.
- Grande Oasi - Tra le poche oasi presenti nel Deserto, la più difficile da raggiungere è la Grande Oasi. Il luogo più sacro e venerato dai Turash perché ritenuto il Cuore del Deserto dove risiedono gli Spiriti e nel quale si può entrare in forte risonanza con lo Spirito del Deserto e la Madre Terra. Nei pressi sono presenti molte temibili Creature del Deserto, nonché il suo guardiano Ogarilah, e pochi saggi e forti Turash sono in grado di accedervi.
- Arjunka - Dimora del Gran Sciamano. È situata a ridosso della Grande Oasi.



21. IL POPOLO DELLE TERRE FREDDHE

A Nord-Est di Rhymil le Terre Fredde si estendono per miglia. Lungo i suoi confini vi sono statue di ghiaccio alte cinque metri. Si dice che sia stato il Grande Spirito del Ghiaccio a plasmare e che si avvalga di guardiani protettori. Chiunque volesse addentrarsi nelle Terre Fredde deve rendere omaggio al Grande Spirito di Ghiaccio. In caso contrario i guardiani si sceglierebbero contro colui che ha mancato di rispetto.

Il Popolo delle Terre Fredde, più noto col nome di “Kristash”, è suddiviso in Clan comandati da Capi Clan. In ogni Clan vi sono altre due figure importanti: Il Campione che comanda i guerrieri e il Sommo Sciamano guida spirituale del Clan. La scelta di ognuno di loro è stabilita dalla Prova. Nessuno sa in cosa consista realmente poiché è segreta e non è detto che tutti i candidati ne escano illesi o addirittura vivi. Nel suo insieme è governato da un'unica figura, un Re; attualmente Re Krasun. Quest'ultimo si avvale di un Consigliere, scelto tra i Saggi, per le questioni politiche. Per quelle spirituali e riti propiziatori che coinvolgono tutti i Clan si rivolge invece al Gan Sciamano “Figlio dello Spirito del Ghiaccio”; un prescelto che guida i Sommi Sciamani e che segue la Via dello Spirito del Ghiaccio.

Sono un popolo di Barbari, ma ciò non deve ingannare, poiché hanno un alto senso dell'organizzazione. Gli abitanti delle Terre Fredde sanno sfruttare tutte le risorse di una terra ostile e pericolosa e usano abitualmente attrezzi in osso, pelle, corno e avorio. I Clan sono costituiti da esseri umani. Potrebbe esserci una rara eccezione in cui qualcuno di una razza differente si possa unire ad un Clan. Vi è una prevalenza di guerrieri a protezione della propria gente, mentre i pochi che prendono la via dello Sciamanesimo, una volta riconosciuti tali, sono le guide spirituali. Le informazioni sui Kristash sono molto limitate poiché sono un Popolo isolato e riservato.

LE LEGGI

Queste sono le Leggi delle Terre Fredde:

1. Ogni appartenente ad un Clan deve obbedienza al suo Capo Clan e al Re;
2. Ogni Guerriero segue gli ordini del Campione oppure del Sommo Sciamano (*suo pari grado*);
3. Ogni Sciamano segue gli ordini del Sommo Sciamano oppure del Campione (*suo pari grado*);
4. Ogni Sommo Sciamano segue gli ordini del Gran Sciamano;
5. Ogni appartenente al Clan è tenuto a rispettare ed onorare la famiglia ed il Clan;
6. Chiunque venga reputato indegno può essere punito con l'esilio o la morte;
7. Ogni disputa all'interno del Clan si risolve attraverso il giudizio del Capo Clan e coloro che sono coinvolti in una disputa hanno il diritto di richiedere una Prova. Il Capo Clan ne decide i termini;
8. Ogni disputa tra Clan si risolve attraverso il giudizio del Re e coloro che sono coinvolti in una disputa hanno il diritto di richiedere una Prova. Il Re ne decide i termini.

I CLAN

Questi sono i Clan delle Terre Fredde:

- ORSO BIANCO rappresenta la FORZA
- LINCE rappresenta l'AGILITÀ, la DESTREZZA
- BUE MUSCHIATO rappresenta la RESISTENZA FISICA
- ORCA MARINA rappresenta l'INTELLIGENZA
- ALCE rappresenta la SAGGEZZA
- LUPO BIANCO animale carismatico rappresenta la FORZA DELL'UNIONE

IL RE

La nomina del Re avviene alla morte del precedente, in assenza di un erede, tramite l'elezione da parte del *Velshka* che lo seleziona tra uno dei Capi Clan in carica. Il Clan d'appartenenza elegge poi un nuovo Capo Clan tramite la propria Prova tradizionale.

Si riunisce con i Capi Clan nel *Velkren*.

L'attuale sovrano è:

- RE - Krasun

I CAPI CLAN e il VELSHKA

La loro nomina avviene alla morte del precedente Capo Clan tramite una Prova che varia in base alla tradizione del Clan.

Esclusivamente per questioni minori e/o in assenza del Re, si riuniscono tra Capi Clan nel *Velshka*.

Si riuniscono con il Re nel *Velkren*. Questi sono gli attuali Capi Clan delle Terre Fredde:

- ORSO BIANCO - Burshúl
- LINCE - Ekiji
- BUE MUSCHIATO - Mugushal
- ORCA MARINA - Jalinki
- ALCE - Tanimtin
- LUPO BIANCO - Reriki

IL VELKREN

Si riunisce nella *Sala Silente* e viene tenuto dal Re e dai Capi Clan per gestire eventuali dispute tra Clan, prendere decisioni che riguardano le Terre Fredde e i rapporti con il Concilio Riunito e le altre Realtà Politiche. Nomina inoltre ogni due anni il Consigliere Rappresentante per il Concilio Riunito e il Preposto alla tutela della Carta delle Leggi.

IL VELSHKA

Avviene nella *Sala Silente* e viene tenuto dai Capi Clan che si riuniscono esclusivamente per gestire questioni minori e/o in assenza del Re.

I CAMPIONI

La loro nomina avviene alla morte del precedente Campione tramite il superamento della Prova alla quale vengono ammessi solamente i guerrieri e le guerriere più meritevoli. La tradizione vuole che i Campioni siano tre uomini e tre donne.

Questi sono gli attuali Campioni delle Terre Fredde:

- ORSO BIANCO - Jorek (*uomo*)
- LINCE Hygel (*uomo*)
- BUE MUSCHIATO - Kreos (*uomo*)
- ORCA MARINA - Priya (*donna*)
- ALCE - Kaliya (*donna*)
- LUPO BIANCO - Selhea (*donna*)

I SOMMI SCIAMANI

La loro nomina avviene alla morte del precedente Sommo Sciamano tramite il superamento della Prova alla quale vengono ammessi solamente gli sciamani e le sciamane più meritevoli. La tradizione vuole che i Sommi Sciamani siano tre uomini e tre donne.

Questi sono gli attuali Sommi Sciamani delle Terre Fredde:

- ORSO BIANCO - Rhea (*donna*)
- LINCE - Eiyda (*donna*)
- BUE MUSCHIATO - Friya (*donna*)
- ORCA MARINA - Pekko (*uomo*)
- ALCE - Kyratlan la “Lanterna” (*uomo*)
- LUPO BIANCO - Hakrinos (*uomo*)

IL GRAN SCIAMANO - FIGLIO DELLO SPIRITO DEL GHIACCIO

La nomina del Gran Sciamano avviene tramite il Rituale del Silenzio con il riconoscimento da parte dello Spirito del Ghiaccio di uno dei Sommi Sciamani che seguono la Via dello Spirito del Ghiaccio. Il Rituale del Silenzio viene eseguito per volontà dello Spirito del Ghiaccio oppure alla morte del Gran Sciamano. Chi viene riconosciuto diventa il nuovo Gran Sciamano “Figlio dello Spirito del Ghiaccio”. Il legame esclusivo con lo Spirito del Ghiaccio permette al Gran Sciamano di entrare in forte sintonia con la Madre Terra e di assumere un doppio aspetto: Bocca e Manto dello Spirito di colore bianco/argento. Alla fine del rituale il Gran Sciamano deve trasferirsi nella Krilary e lasciare il proprio Clan selezionando gli sciamani da sottomettere alla Prova per la nomina del nuovo Sommo Sciamano.

L'attuale Gran Sciamano è:

- Yamanos (uomo)

IL VESTIARIO

Vestono abitualmente di pelli e pellicce che confezionano in casa lavorandole con appositi attrezzi per renderle morbidissime.

Sia uomini che donne indossano grandi giacche con cappuccio per ripararsi o comunque giacche con cappelli morbidi sempre di pelle e pelliccia.

TRADIZIONI E USANZE

Il Popolo delle Terre Fredde, al pari delle altre Terre, ha alcune tradizioni note mentre altre tenute con stretto riserbo.

Tra le poche note, le principali sono le seguenti:

- Figlio dello Spirito del Ghiaccio - questo titolo viene attribuito al Gran Sciamano, un Sommo Sciamano prescelto dallo Spirito del Ghiaccio stesso durante il Rituale del Silenzio; un rituale molto lungo ed impegnativo mentalmente e fisicamente. A questo rituale partecipano gli “Aspiranti Figli”; Sommi Sciamani che seguono la Via dello Spirito del Ghiaccio e che trascorrono una settimana di isolamento totale nelle Sacre Grotte del Sacrificio. Il rituale è conosciuto soltanto dal Figlio dello Spirito del Ghiaccio in carica e viene rivelato agli aspiranti Figli poco prima di entrare nelle Sacre Grotte.
- Hathwalan - alla morte di un Kristash il corpo deve venire riportato nelle Terre Fredde entro tre giorni perché l'anima possa essere presa dal Grande Spirito e infusa nella terra per renderla più forte e prospera. Questo avviene attraverso un rito funebre che permette al corpo di fondersi completamente con la Madre Terra.

LUOGHI

Questi sono alcuni dei luoghi più importanti per il Popolo delle Terre Fredde:

- Sala Silente - Una grande e alta grotta nei pressi di Bermonth ricca di stalattiti e nella quale si trova il trono del Re. Questa antica grotta viene utilizzata dal Re e i Capi Clan per svolgere il Velkren ed è la sede dei momenti più solenni del Popolo.
- Sacre Grotte del Sacrificio - Antiche grotte nelle quali si entra in forte risonanza con lo Spirito del Ghiaccio e la Madre Terra.
- Krilary - Dimora del Gran Sciamano. È situata a ridosso delle Sacre Grotte del Sacrificio.



22. LE RAZZE

22.1 GLI UMANI

Sono stati i primi ad essere creati e attualmente i più numerosi su tutta Rhymil. Ve ne nella stragrande maggioranza di tutti i villaggi, piccole cittadine e grandi città. Hanno sempre avuto grande spirito di adattamento e hanno contribuito a creare società ed organizzazioni di ogni genere.

22.2 GLI ELFI

Si dividono in due tipologie, gli Elfi della Foresta ed i Kiuth.

22.2.1 ELFI DELLA FORESTA

Si considerano un popolo fiero, di élite, degno dell'approvazione di Ey'ridiel, colei che li ha creati, ed essendo il secondo dei popoli delle origini ad essere stato creato, anche al di sopra di molte parti.

Non hanno mai avuto mire espansionistiche, poiché la loro intenzione è sempre stata quella di vivere, senza essere disturbati, nella terra a loro concessa dagli dei.

La capitale del loro grande regno è Flordror, governata attualmente da Re Eowylarn.

Il sovrano si avvale di un Consigliere personale e si rapporta con il suo Alto Ministro.

Sotto di lui vi sono:

- **IL CAPO DELLE FORZE ARMATE**, che gestisce attraverso altre cariche militari l'intero esercito e provvede alla GUARDIA REALE.
- **IL MINISTRO DELLE CORPORAZIONI**, che attraverso i Capi Corporazione si occupa delle attività economiche del regno.
- **L'ALTO SACERDOTE**, si occupa della spiritualità di tutto il popolo elfico.

La magia è un ramo particolare nelle scuole di istruzione e viene insegnata solo a coloro che ne sono particolarmente predisposti.

22.2.2 I KIUTH (ELFI SCURI)

Sono elfi Scuri che abitano a sud delle terre degli Elfi della Foresta. Una catena montuosa è il loro confine naturale.

Una leggenda narra che difficilmente degli avventurieri si inoltrino nel loro territorio poiché ad accoglierli c'è quella che viene chiamata La FORESTA SPETTRALE, un luogo ai cui confini vi sono strani tronchi di albero intagliati come a raffigurare degli spettri, con le bocche dipinte di un colore rosso scuro come se colasse sangue, sui quali sono appese collane fatte di denti e ciuffi di capelli.

Qualcuno dice di sapere che in realtà non vivano in quella foresta ma al di sotto di essa, in un loro mondo sotterraneo.

Non si sa molto altro di questo popolo, solo che non sono assolutamente ben visti dagli Elfi della Foresta.

22.3 I NANI

Creati da Thakoros si differenziano in tre tipi.

- NANI DI MONTAGNA (o DELLE TERRE DI FERRO).
- NANI DI PIANURA
- NANI DI PALUDE.

22.3.1 NANI DI MONTAGNA

Sono quelli più numerosi.

Hanno un carattere difficile, sono scontroso e testardi e molto fieri. Sono molto altruisti tra di loro ma assolutamente diffidenti, almeno all'inizio, con tutte le altre razze. Quando instaurano, e non avviene spesso, un rapporto di amicizia con qualcuno che non sia della loro razza, diventano molto rispettosi e leali anche nei loro confronti. Come gli elfi non amano che la loro razza si mescoli con qualcun'altra e nemmeno che un membro lasci la comunità. Sono sicuramente rancorosi per un bel pò di tempo, ma a differenza degli abitanti di Flordror non prendono decisioni come l'esilio dalla propria terra o comunque azioni estreme come il disconoscimento ecc... Sono grandi lavoratori, forti e tenaci. I nani di montagna sono guidati da un re, attualmente Re Akramir. È l'unica voce sopra a tutte e si avvale di un Consigliere scelto tra i suoi uomini più valorosi e saggi. Sono i custodi del Runico, l'antica lingua dei draghi.

Ricevono commissioni in tutta Rhymil per le loro doti come costruttori e dispongono di materiali molto preziosi e introvabili che estraggono dalle loro montagne e che usano per abbellire le loro opere architettoniche e che fanno pagare a caro prezzo, cosa che non pesa particolarmente a coloro che aprono le borse per vivere nel lusso.

Sono possenti guerrieri e la loro stazza non deve ingannare perché possono essere delle vere macchine da guerra.

Infine apprezzano molto la birra, possibilmente quella di una certa qualità, ma in caso di necessità non disdegnano " qualche bel boccale di piscio ghiacciato ". All'interno della città vi è una pietra minore. E' stato concesso al Re, tramite un artefatto, un anello, di connettersi e sentire ciò che accade.

22.3.2 NANI DI PIANURA

Si considerano una sorta di " cugini " dei Nani di Montagna.

Sono più concentrati nel lavoro rurale. Sono ottimi allevatori, progettisti e costruttori di sistemi di irrigazione, mulini e magazzini per gli approvvigionamenti.

Sono organizzati in un Clan e il Capo Clan attuale è Tholin Barba Grigia che si avvale di un Consigliere preso tra gli ANZIANI.

Sono comunque meno diffidenti dei cugini essendo anche più a contatto con la popolazione circostante.

Sono comunque abili e formidabili combattenti.

22.3.3 NANI DI PALUDE

I Nani di Montagna non li riconoscono tra i loro simili per il loro " poco intelletto ".

Sono costituiti da un piccolo Clan, il cui Capo attualmente è Kolifof Grande Palmo.

Sono lavoratori generici e molto spesso offrono i loro servizi per brevi o lunghi periodi per uno stipendio da semplice manovale.

Non hanno specializzazioni ma sanno fare un pò di tutto senza eccellere troppo.

Non sono combattenti ma all'occorrenza si arrangiano con quello che hanno a portata di mano.
Sono leali e dal cuore buono.

22.4 HALFLING

Sono un popolo molto singolare. Appartengono ad un Clan, il cui Capo attualmente è Olim Codalunga (non perché gli Halfling hanno la coda ma per la coda dei suoi capelli lunga all'incirca un metro e mezzo), ma in realtà si considerano " Figli di Rhymil ".

Il Clan di fatto gli ricorda almeno un luogo di origine nel caso in cui dovessero dimenticarlo, presi dai numerosi impegni e avventure di cui vogliono essere assolutamente protagonisti per poter raccontare le loro gesta a chiunque. Questo non perché sono tutti necessariamente bardi, ma perché gli piace semplicemente chiacchierare ed essere al centro dell'attenzione.

La loro stazza gli permette di potersi intrufolare più facilmente in posti non accessibili a tutti, ma anche di cacciarsi più facilmente nei guai.

22.5 GNOMI

Popolo dedito alla ricerca, alla conoscenza e alla sperimentazione. Amano rischiare cercando di superare i propri limiti, a volte esagerando, saltando in aria dopo un esperimento. Ma questo non li scoraggia, anzi, li spinge ulteriormente a capire e ad analizzare qualsiasi cosa: azione e reazione.

Sono riuniti in un unico clan, il cui attuale Capo è Astridus.

A sua volta il Clan si divide in due sotto gruppi di gnomi " specialisti" coordinati da un Capomastro:

- **GLI SPERIMENTATORI**
- **GLI ESPLORATORI**

22.5.1 GLI SPERIMENTATORI

CAPOMASTRO: Wednar Zirwost

Hanno un'ottima conoscenza in svariati campi e spesso si ritrovano tra di loro per discutere su idee e teorie da applicare ma anche su esperimenti riusciti e altri andati male.

Ogni anno, il settimo giorno del settimo mese organizzano IL GIORNO DEGLI INVENTORI, aperto a tutti coloro che vogliono partecipare. Vengono organizzati banchetti e conferenze e un'esposizione di tutte le invenzioni che concorrono per il premio come MIGLIOR INVENZIONE DELL'ANNO.

22.5.2 GLI ESPLORATORI

Sono spesso via alla ricerca di qualsiasi cosa che non è ancora stata scoperta o di cui loro hanno avuto poche sporadiche informazioni e vogliono apprendere la conoscenza.

Sono caparbi e sprezzanti del pericolo. Vivono per scoprire cosa ha da offrire il mondo e come questo può essere poi studiato e sfruttato al meglio.

Non tornano nella propria terra prima di aver acquisito sufficienti informazioni che riportano minuziosamente sui diari di viaggio.

22.6 MEZZELFI

Di base sono abbastanza diffidenti, e possono propendere caratterialmente sia da parte degli elfi che degli umani. Hanno comunque un buono spirito di adattamento sia a livello di comunità che di attività lavorativa e si possono trovare in molti villaggi o città di Rhymil. Caratteristiche fisiche: Anche fisicamente riportano caratteristiche che possono ricordare più un elfo o un umano. Non saranno mai comunque totalmente come uno o l'altro. Possono avere anche una barba non molto lunga.

22.7 MEZZORCHI

I Mezzorchi sono frutto per la maggior parte di rapporti purtroppo non consenzienti, ma vi sono assolutamente eccezioni. Sono per la maggior parte guerrieri e abili artigiani. Mettono la loro forza al servizio di chi ritengono degno. Non hanno un animo belligerante, ma al bisogno sanno come difendersi e difendere gli altri. Pelle verde e zanne, tranquilli fino a un certo punto, non bisogna pestare i piedi a qualcosa di grosso e verde.

Molto corpulenti e con un'ottima resistenza. La durata media della loro vita è di ca. 150 anni.

22.8 FELINIDI E DRAGONIDI

Non sono originarie di Rhymil, ma sono comparsi attraverso dei portali nel 482 D.C. (Dopo la Caduta)Sono due razze giunte da altri piani, quando Kalimar, uno stregone imprigionato nella Torre dell'Espiazione dei maghi, riuscì ad entrare in possesso di un incantesimo molto potente che si trova sull'Edémene. Purtroppo l'effetto collaterale di questo incantesimo ha creato aperture e chiusure di piani su Rhymil, facendo comparire creature che non si erano mai viste prima. Dei felinidi, di quelli di cui si è a conoscenza, si sa che sono nomadi e quindi non hanno uno stanziamento fisso. Altri invece, come alcuni dragonoidi, si possono trovare a Darghera, al servizio dell'Ordine dei Paladini.

22.9 ACCOPPIAMENTI TRA RAZZE

E' possibile, anche se inusuale, l'accoppiamento tra razze diverse (esito e conseguenze verranno decisi dal Corpo Master)



23. L'OMBRA



È la più grande e radicata organizzazione criminale su Rhymil. Non si sa nulla riguardo a chi possa esserne alla guida. Molte ipotesi sono state fatte negli anni, anche che membri influenti delle realtà politiche né facciano parte, ma non ci sono reali prove a sostegno. Chi tenta di entrarvi non è sempre consapevole di ciò che lo aspetta e chi ci prova è sottoposto a prove di ogni tipo. Bisogna essere disposti a qualunque cosa senza remore.

In genere chi è interessato viene contattato da qualcuno che consegna una carta da gioco con il retro nero ed un asso di cuori nero seguita da istruzioni ben precise con tempistiche variabili.

La carta può essere anche fatta trovare in una busta.

Non seguire le istruzioni può comportare conseguenze diverse in base a ciò che viene richiesto di fare.



24. INTRODUZIONE ALLA MAGIA

“ La Magia, sia essa Arcana, Divina o della Madre Terra è uno strumento, dono di Aurun, il Dio Padre, ed Ewylion, la Dea Madre, a coloro che ne studiano gli effetti e le implicazioni. La conoscenza, il continuo studio e l'applicazione delle leggi ad esso connesse mantengono l'equilibrio. La sola consapevolezza di avere tale potere, senza disciplina, può portare alla distruzione ” .

Il Primo Cronista Kalyn Morghmand

Esistono tre tipologie di magia conosciuta su Rhymil: quella Arcana o Prima Arte, Divina e della Madre Terra.

24.1 MAGIA ARCANA (O PRIMA ARTE) - ORDINE DEI MAGHI

Proviene direttamente da Aurun, il Dio Padre. Chiunque avesse il privilegio di padroneggiarne i rudimenti dovrebbe iscriversi all'Accademia di Magia di Folbon, la città magica dell'Ordine dei Maghi, per seguire un percorso specifico ed essere " educato " nel suo utilizzo, poiché un potere del genere, utilizzato in maniera errata, potrebbe indurre ad eventi catastrofici che potrebbero intaccare l'equilibrio di Rhymil. Esistono comunque casi di maghi che crescono consapevolmente o inconsapevolmente imparando la magia da qualcuno al di fuori dell'Accademia. Secondo le leggi dell'Ordine dei Maghi questo è considerato illegale, perciò è fatto obbligo ai maghi appartenenti all'Ordine, di indossare l'apposito medaglione di appartenenza. Qualunque mago appartenente all'Ordine trovato sprovvisto, potrebbe incorrere in una pena. I maghi che non ne appartengono non sono perseguitati ma non hanno possibilità di accesso a Folbon in maniera tradizionale. Se vogliono, devono indossare un " Bracciale Contenitivo ", che non permette loro di poter lanciare incantesimi al suo interno. Questa è una misura cautelativa perché sono considerati "Instabili" . Come Instabili vengono considerati gli stregoni, che attingono il potere dall'Etere, dagli elementi che lo compongono e che interagiscono con i piani secondo uno schema che gli studiosi non sono mai riusciti a comprendere veramente. A Folbon si insegna la magia indirizzando gli studenti verso tre vie: Tempo, Vita, Conoscenza.

24.2 ORIGINI DELLA MAGIA ARCANA

La Magia Arcana si manifesta la prima volta attraverso un umano di nome Aydel, uno studioso meticoloso che vive di conoscenza. E' oltremodo curioso di qualsiasi cosa legato alla vita, alle sue forme, cercando di studiarne e capirne ogni aspetto, sperimentando, fallendo, ma avendo anche successi che gli aprono ulteriormente la mente. La sua vita è interamente legata a questo, riportando tutto meticolosamente su dei diari. Finché un giorno, durante uno dei suoi viaggi, non si imbatte in un piccolo tempio dedicato ad Aurun. Esplorando questo luogo nascosto dalla vegetazione, raggiungendo con non poca fatica un piano inferiore che sembra essere una sorta di sala cerimoniale o di preghiera, comincia ad avvertire una strana sensazione che lo pervade. Avvicinandosi ad una parete inavvertitamente riesce a capire che ha qualcosa di strano. Dalla sua bocca escono parole in una lingua sconosciuta e la parete scompare. La sorpresa iniziale, lascia il posto allo sbalordimento. Su un piedistallo in pietra con simboli strani, fluttua un grande libro. Non riesce a credere ai suoi occhi. Istintivamente riporta lo sguardo sulla scritta ed i strani caratteri assumono le forme del suo linguaggio comune, componendo un testo: *“La conoscenza, il continuo studio e l'applicazione delle leggi ad esso connesse mantengono l'equilibrio. Chi saprà brandire tale strumento con coscienza ne sarà Maestro! ”*. Non c'è alcuna paura in lui, ma estrema sicurezza e calma e quando riesce a prendere il libro senza che gli accada nulla, su di esso legge *“ Edèmane ”*. Scopre presto, di avere in mano qualcosa di inimmaginabile, una sorta di forziere che racchiude i segreti della Magia Arcana. Su di esso non ci sono solo le nozioni su come apprendere, approfondirla ed usarla, ma anche formule che possono scatenare effetti estremamente positivi quanto catastrofici. Decide quindi di rimettere il libro al suo posto, e di accamparsi all'interno del tempio per studiarlo. Sa però che deve proteggere un oggetto così potente e per farlo, attraverso un'incantesimo racchiuso al suo interno, crea un piccolo piano dalle fattezze di una torre dentro la quale terrà al sicuro il libro. Col tempo scopre che ci sono altri predisposti come lui, di razze diverse, ed il suo compito è quello di istruirli per poter creare degli adepti di questa PRIMA ARTE, come la definisce Aydel, pronti ad usarla per il bene ed il progresso di Rhymil. Di lì a poco la piccola congrega si costituisce nell'Ordine della Magia. Non ci vorrà molto perché venga creata Folbon, la città dei maghi. La torre inizialmente si trova al suo interno, e Aydel capisce che qualcuno deve rimanere costantemente a guardia dell'Edèmane. Chiede a Liadel, un elfo, suo caro amico e primo allievo, se può divenirne il Custode con tutte le limitazioni che ciò comporta e cioè vivere costantemente con il potente artefatto senza che nessuno, a parte il Capo dell'Ordine, possa averne accesso. In ultima gli chiede se può trasferire la torre all'interno delle terre degli Elfi delle foreste, un luogo estremamente sicuro e da lì rimarrà per diverso tempo.

24.3 IL POTERE ARCANO

Il potere Arcano deriva dalla divinità stessa e viene incanalato da chiunque ne sia predisposto e che plasma questa energia attraverso il “LINGUAGGIO DELLA MAGIA “. Questa energia “specializzata” prende il nome di **Mana**, genera un'aura visibile ad occhio nudo attorno ad ogni arcanista ed è tanto imponente quanto l'abilità del suo utilizzatore. Vi sono tre vie a disposizione per chi si avvicina allo studio della Magia Arcana ma solo una di esse può essere scelta:

- Via della **Conoscenza**
- Via del **Tempo**
- Via della **Vita**

24.4 L'ACCADEMIA

E' il fulcro di Folbon, attorno al quale ruota la quotidianità della comunità dei maghi. Vi possono avere accesso solo gli studenti, gli insegnanti o Maestri, il rettore, nonché il Sommo Maestro e nei rarissimi casi in cui si dovesse palesare, anche il Custode.

E' il luogo dove gli studenti vi entrano come Accoliti, e dopo un anno, se reputati in grado di poter iniziare il vero e proprio corso di studi, cominciano il primo anno Accademico, apprendendo i rudimenti sulla magia ed il suo linguaggio, gli oggetti magici ed il loro utilizzo ed i rituali arcani. In questo frangente si cerca di delineare la Via da intraprendere. Trascorrono questi due anni, se non abbandonano prima, all'insegna di una rigida disciplina in cui i loro movimenti sono limitati all'Accademia, il dormitorio e la sala ristoro. Qualsiasi altro luogo gli è vietato. Gli viene interdetto qualsiasi contatto con amici, familiari e parenti tranne che per le missive, nelle quali è severamente vietato parlare di argomenti inerenti alle materie di studio. Trascorsi questi due anni diventano ufficialmente Ascendenti, viene consegnato loro il medaglione di appartenenza all'Ordine dei Maghi ed i loro studi possono continuare anche sul lato pratico, attraverso compiti specifici impartiti dai propri superiori, che possono prevedere anche missioni al di fuori delle mura. Di norma servono tre anni per completare il percorso di una Via ed aspirare a diventare un Maestro, ma a volte i tempi possono essere variabili in base ad alcune specifiche condizioni.

24.5 MAGIA DIVINA – ORDINE CLERICALE - ORDINE DEI PALADINI

Proviene direttamente da Ewylion, la Dea Madre. Sentire la sua essenza, il potere divino, equivale ad avere una vocazione, una chiamata, attraverso la quale si decide di percorrere la via clericale e diffondere la sua Parola. La possibilità di sentire scorrere nelle proprie vene la magia è considerata un dono dal cielo, ma non basta questo per poter essere definito “chierico “. Bisogna votare la propria vita all'Ordine Clericale cercando di capire quale possa essere il proprio percorso all'interno della Chiesa. Come per la Magia Arcana, vigono regole ben precise, poiché è vero che quella Divina deriva dall'amore di Ewylion, ma se utilizzata in maniera errata può avere effetti collaterali estremamente negativi. Nulla deve essere lasciato al caso o deve essere preso in maniera superficiale: anche la Magia Divina può condurre alla morte. Perciò chi sceglie questo percorso di vita, entrando come Seminarista, è consapevole di dover rispettare i dettami imposti sin dal primo giorno. Durante questa nomina in un periodo quantificato in un anno, si cerca di capire quanto si è affini alla Magia Divina e alla propria Vocazione. Il passo successivo è ricevere i Voti ed essere nominato Presbitero o Prete, il che vuol dire appartenere ufficialmente all'Ordine Clericale. Nell'anno seguente, come per i maghi, anche i nuovi chierici devono sottoporsi a rigidi protocolli di studio della Magia Divina, del suo linguaggio e del suo utilizzo, degli oggetti magici e dei rituali divini. Al termine di questo periodo in cui il loro operato viene esaminato, il Patriarca può rilasciare il permesso di poter svolgere funzioni religiose. Un Presbitero o Prete può anche essere assegnato in luogo dove ci sia una chiesa o dove ci sia la necessità di doverla costruire per poter essere rappresentante dell'Ordine Clericale di una comunità, come loro guida spirituale. Il primo anno da Seminarista è considerato un periodo di sacrificio e dedizione totale, perciò anche in questo caso non sono concessi contatti con amici, parenti o familiari all'infuori di missive.

24.6 ORIGINI DELLA MAGIA DIVINA - ORDINE CLERICALE

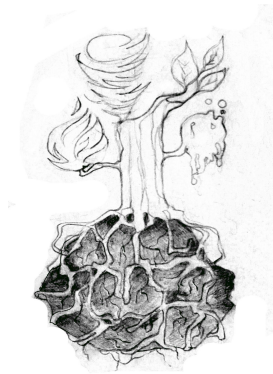
Ancora oggi, nella piazza della Prima Manifestazione della Città Clericale, i viaggiatori possono ammirare la piccola statua in onore di William, che raffigura un ragazzo che abbraccia a terra un cervo. La targa in argento cita “ Dalla sua mano compassionevole scaturì l'amore della Nostra Dea Madre Ewylion, che risanò le ferite del cervo ferito “.

Il testo cita l'evento in cui un ragazzino di all'incirca sedici anni, mentre è in un bosco in una zona limitrofa alla Città Centrale a raccogliere funghi, fa un incontro con un cervo agonizzante che è stato colpito al collo dalla freccia di un cacciatore. L'animale ferito e terrorizzato, inizialmente era scappato per poi cadere stremato. La freccia aveva preso l'animale di lato provocandogli una ferita molto profonda, facendogli perdere molto sangue. Il ragazzino, senza esitare, prende il suo gilet consunto per tamponare la ferita e si mette a fianco al cervo cercando di calmarlo. Mentre è lì che lo accarezza, sente qualcosa di strano dentro di lui, mai sentito prima. E' incredulo ma allo stesso tempo non ha paura. Dalla sua bocca escono parole che non riesce a comprendere e dalle sue mani si sprigiona un'energia. Poco dopo la ferita è chiusa, rimane ancora un segno abbastanza evidente, ma l'animale respira più regolarmente anche se necessita ancora di cure e attenzioni.

Due agricoltori, anche loro intenti a cercare erbe, sono testimoni di tutta la scena. William torna in città con il cervo su di un carro e la prima cosa che fa è andare a pregare davanti ad una statua di Ewylion. Da lì sente forte il legame con la Dea Madre e decide di fondare una piccola comunità di preghiera. Arriveranno in centinaia per vedere il ragazzo ed il cervo e tra coloro che giungeranno alcuni sentiranno la Voce. William capisce che può fare di più e chiede ad alcuni artigiani e carpentieri di costruire una piccola chiesa in onore di Ewylion, dove si possano ospitare i fedeli ed i bisognosi. Oggi quella piccola chiesa è la Città Centrale.

24.7 MAGIA DELLA TERRA - IL CIRCOLO DRUIDICO - SCIAMANI

24.7.1 IL CIRCOLO DRUIDICO



Su Rhymil c'è chi veglia sul suo stato di salute, cercando di preservarne il cuore, la sua terra ed i frutti generati da essa. I Druidi da sempre vivono per questo scopo, rimanendo il più possibile al di fuori delle questioni politiche e dei rapporti tra le varie realtà che governano sulla terra. Quando intervengono è sempre perché qualcuno o qualcosa può essere una minaccia o un intralcio alla loro missione.

Si intende Circolo Druidico soprattutto agli esordi, quando vi erano pochi eletti e si radunavano per venerare Rhymil, cantarne le lodi, organizzare festeggiamenti e confrontarsi.

Con il tempo il numero è cresciuto di pari passo alle problematiche sempre crescenti, anche con la necessità di controllare spesso le Pietre Figlie della Pietra Madre sparse su tutta Rhymil. Esse sono catalizzatrici di tutto il dolore o il piacere che prova la terra stessa e lo comunicano alla Pietra Madre legata al cuore stesso di Rhymil.

Esistono anche luoghi speciali dove in pochi, scelti dimorano e "controllano" : sono i Grandi Alberi Sacri, maestosi, altissimi e impossibili da vedere a occhio nudo da qualsiasi altro essere su Rhymil, persino da altri druidi che non posseggono la "chiave" per accedervi. Non se ne conosce la reale ubicazione. Si dice che il Primo Grande Albero Sacro si trovi nelle foreste degli elfi.

Gira voce che questi alberi possano spostarsi e non essere mai nello stesso punto.

Solo uno è al corrente dei loro segreti, l'Antico Druido, la guida di tutto il Circolo e Custode della Pietra Madre.

24.7.2 GLI SCIAMANI

Sono le guide spirituali dei Popoli delle Terre Calde, Sabbiose e di Ghiaccio.

Nonostante traggano il potere dalla Madre Terra come i Druidi, seguono il credo di un particolare "Spirito Guida", che esso sia un animale o il ghiaccio stesso. Sono tutte e tre comunità piuttosto isolazioniste.

Il Gran Sciamano viene sempre considerato colui che ha avuto la benevolenza e l'approvazione dello Spirito Guida e che ha la responsabilità di guidare il proprio popolo secondo le usanze tramandate di generazione in generazione. In base al tipo di popolo di appartenenza cambiano i rituali di iniziazione, per i quali non è scontata la comunione allo Spirito dell' Animale Guida, che in alcuni casi, si dice, possa finire con la morte del candidato con il cuore divorato dalla bestia. Nessuno si è mai tirato indietro, poiché anche nella morte vi è un senso profondo, quello di alimentare la fame insaziabile dello Spirito Animale Guida che infonde coraggio, tempra e determinazione a tutti i suoi figli.

