

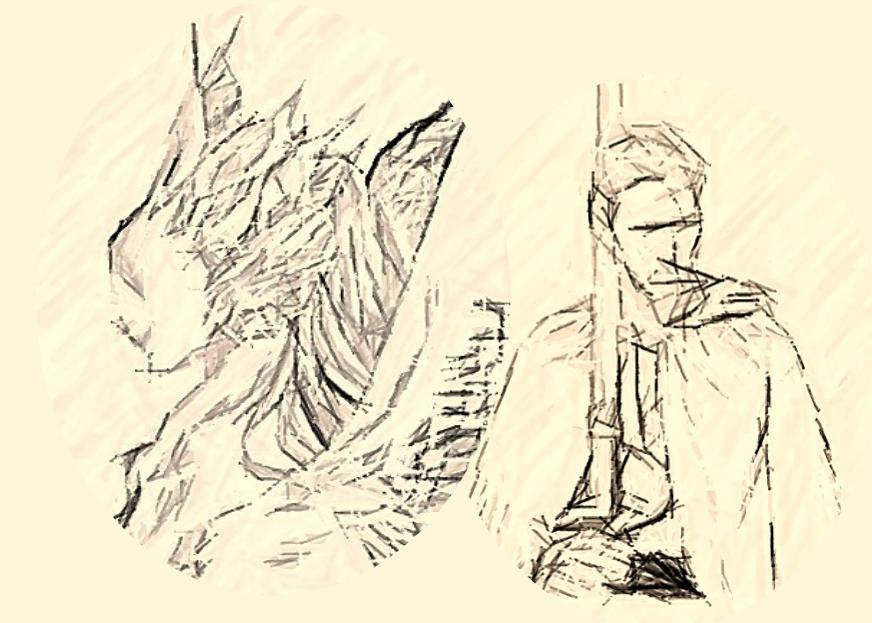
HERES DESIGNA

Ambientazione

vol. II : “ Fede, Magia e Reliquie ”

Scritto e ideato da: Andrea Franti

Illustrazioni di: Meg Harobed, Mattia D., Luca B.



Indice

- ❖ Antichi e Nuovi Dei
- ❖ FEDÈ e CHIESE: Dama, Arconte e Coppiere
- ❖ MAGIA: Incantesimi e Pozioni Alchemiche
- ❖ ACCADEMIA di Starte (Regno di Castevium)
- ❖ RELIQUIE: artefatti sacri e incantati
- ❖ Lectrum o “acciaio sigeo”

Antichi e Nuovi Dei

IL TRADIMENTO DELL'ARALDO

Secoli prima dell'emersione di Æssigea (o d. Æ.), gli Antichi Dei del continente di Raulan si scontrarono in un'epica e terribile battaglia che sconvolse la terra e il mare, dagli abissi al cielo. Dello scontro restano solo i racconti che si sono tramandati fino ad oggi attraverso la tradizione orale di Elfi ed Ashtari. Si narra che **l'Araldo tradì le altre divinità**, facendo ricadere le accuse sul Coppiere, che fu scagionato troppo tardi. Molte divinità caddero avvelenate durante un banchetto nell'alto dei cieli sopra Raulan, altre furono braccate e uccise dall'Araldo ed i suoi seguaci ultraterreni. **I superstiti unirono le forze per affrontarlo in battaglia, ma senza successo.**

- ❖ **ARALDO:** schiere di invasati ne hanno fatto il loro oscuro idolo nei secoli, fino ad oggi. I suoi seguaci sono condannati dalle Chiese, con l'accusa di eresia. Il suo simbolo è un'arpa d'osso con tendini scarlatti.

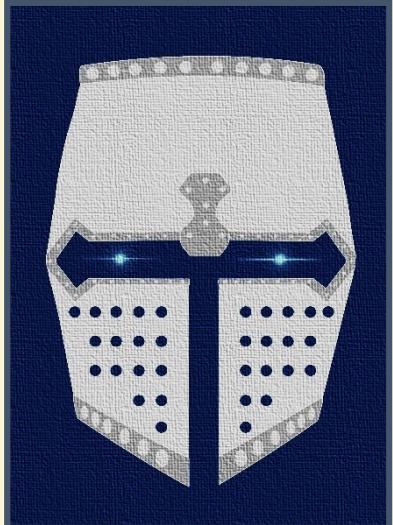
L'ASCESA DELLA CACCIATRICE

Prima di essere trafitta dall'Araldo, **una divinità il cui nome si è ormai perso nel tempo, pianse per la dipartita dei suoi fratelli e sorelle, e le sue lacrime di dolore caddero su Raulan**. Da una di esse prese vita la Cacciatrice, una dea giovane e potente che riuscì a sbaragliare l'Araldo, una volta che questi ebbe abbassato la guardia, credendosi vincitore. Ma **sebbene il coraggio e l'astuzia della Cacciatrice le permisero di avere la meglio, i suoi poteri non furono sufficienti ad uccidere l'Araldo, costringendolo però all'esilio**. Con lui furono cacciati anche i suoi seguaci, oggi conosciuti come *Demoni Re*.

- ❖ **CACCIATRICE:** divinità adorata dagli Elfi, che essi provengano dal Reame Bosco o dalla Marca di Namturris (Regno di Armidas). Viene raffigurata come un'elfa dall'armatura scintillante e con un grande arco in pugno. **E' considerata la prima dei Nuovi Dei.**
Il suo avatar è un alto e possente elfo dalle corna di cervo, il cui corpo è decorato da tatuaggi che emanano un'intensa luce verde come i suoi occhi.

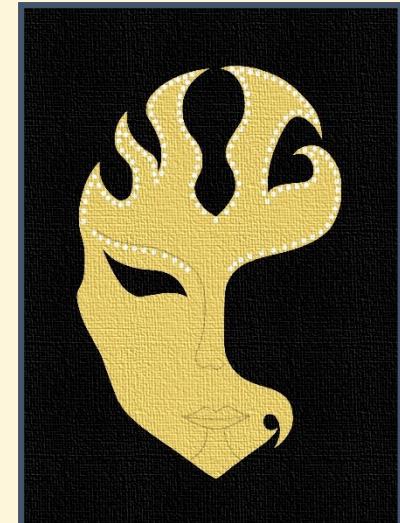
Fede e Chiese: Dama, Arconte e Coppiere

DAMA e ARCONTE



La fondazione delle Chiese dei Quattro Regni (574 d. Æ.) fu il risultato di un processo che affonda le proprie basi nell'avvenimento di veri e propri miracoli, accaduti sia in tempo di pace che in tempo di guerra. Tali straordinari eventi culminarono nel Giorno degli Avatar (570 d. Æ.), che vide scontrarsi le manifestazioni divine rispettivamente della Dama e dell'Arconte: Bastian il Cavaliere Blu e Obren il Volrashi d'Oro.

Dama e Arconte sono due delle tre divinità attualmente adorate nei Quattro Regni, e ad esse fanno riferimento le rispettive Chiese. Essi sono annoverati fra i **Nuovi Dei**, assieme alla Cacciatrice.



COPPIERE

Il terzo culto è quello del Coppiere, l'unico degli Antichi Dei sopravvissuto al tradimento dell'Araldo.

Il potere del Coppiere **si è risvegliato in seguito alla recente liberazione del proprio avatar (1020 d. Æ.)**, la cui essenza era rimasta confinata per lunghi secoli in una spada.

LUCE – Arconte

Gli adepti e adepte del culto dell'Arconte sono in grado di incanalare il potere divino attraverso le proprie mani, per compiere veri e propri miracoli. Tali capacità possono essere utilizzate per far guarire rapidamente le ferite, rimuovere veleni dal corpo, curare le malattie, ma anche per ricorrere al potere della luce più pura. Infatti, i miracoli dell'Arconte sono i più adatti a rivelare le menzogne e ad affrontare le creature che rifuggono la luce diurna.

TENEBRA * – Dama

Gli adepti e adepte del culto della Dama sono in grado di incanalare il potere divino attraverso le proprie mani, per compiere veri e propri miracoli. Tali capacità possono essere utilizzate per far guarire rapidamente le ferite, rimuovere veleni dal corpo, curare le malattie, ma anche per invocare le ombre naturali e quelle dei defunti. I miracoli della Dama consentono di imbrigliare il potere delle tenebre e di soccorrere il prossimo evocando alleati dall'aldilà.

* “tenebra” non ha qui un’accezione (simbolica) negativa, e si riferisce all’insieme di ombra, oscurità notturna, e assenza di luce naturale.

CAOS – Coppiere

Gli adepti e adepte del culto del Coppiere sono in grado di incanalare il potere divino attraverso le proprie mani, per compiere veri e propri miracoli. Tali capacità possono essere utilizzate per far guarire rapidamente le ferite, rimuovere veleni dal corpo, curare le malattie, ma anche per distorcere la realtà a proprio vantaggio. I miracoli del Coppiere consentono infatti di creare dei campi entropici che possono avvolgere gli oggetti o assumere la forma di dardi da scagliare contro gli avversari. Tali flussi caotici si manifestano alterando di continuo l’aspetto di ciò che avvolgono o che vi passa attraverso, rendendolo come visibile attraverso l’increspatura dell’acqua o il riflesso di uno specchio rotto. Come accade, ad esempio, con le armi benedette di paladini e paladine.

CULTO DELLA DAMA

- **Appellativi:** Oscura Signora, Messaggera dell'Abisso, Madre degli Orfani.
- **Raffigurazione:** una donna dalla pelle diafana e le labbra scure. Viene ritratta con un lungo vestito bianco, oppure blu scuro.
- **Aldilà:** una corte sotterranea dall'oscuro splendore, in cui scorrono i fiumi gemelli d'argento liquido della Vita e della Morte, i cui percorsi s'intersecano per perdersi tra gli sbalzi di roccia nera come la notte senza stelle. La dea viene raffigurata spesso nell'atto di accogliere i defunti presso la sua casa, incoraggiandoli ad avvicinarsi ai due fiumi, all'apparenza identici, per dissetarsi, mentre vengono avvolti dalla luce spettrale ma al contempo confortante dei fuochi fatui di cui il luogo è costellato. Un'altra sorta di prova in cui la Dama viene ritratta è quella che la vede specchiarsi mentre dà le spalle ai defunti, per chiedere loro cosa vedono nello specchio che tiene davanti a sé.
- **Avatar:** Bastian il Paladino, Cavaliere Blu.

Soldato al servizio del Casato Agatron nel VI sec. d. Æ., salvò il principe Taiden dalle acque del Mare di Azen, grazie alla provvidenziale voce di una donna che solo lui riuscì a udire. Acclamato come un eroe del Regno di Armidas, fu nominato Paladino. In seguito, la stessa voce lo spinse a indossare un elmo in *lectrum*, rinvenuto tra i preziosi recuperati da alcuni pirati sargoti. L'elmo lo trasformò: la sua pelle divenne bianca come quella di un cadavere, le sue vesti divennero logore e si tinsero di blu notte, e i suoi occhi si fecero pallidi fino ad accendersi di un bagliore spettrale. La voce si diffuse nei ranghi dell'esercito e i soldati iniziarono a chiamarlo Cavaliere Blu. Bastian fece ritorno alla corte di Urdhen, mettendo le sue abilità di chiaroveggenza al servizio del Casato Agatron. In seguito lasciò i Quattro Regni per avventurarsi in un lungo pellegrinaggio nel Lontano Est. Fatto ritorno costrinse Obren Vhos a rivelarsi come avatar dell'Arconte, e lo spinse ad affrontarlo in duello. I due scomparvero in un vortice di potere accecante, nel celebre Giorno degli Avatar (570 d. Æ.).

CHIESA DELLA DAMA (o del Cavaliere Blu)

Simbolo e colori: il simbolo della Chiesa è un grande elmo bianco su fondo blu, ricamato sulle vesti degli adepti e raffigurato sui loro vessilli. I sacerdoti indossano tuniche blu e bianche, mentre i membri dell'ordine monastico-cavalleresco (paladini) prediligono l'abbinamento di tabarde blu e corazze di cuoio scuro o acciaio. Ciò li accomuna ai soldati dell'esercito del Regno di Armidas, guidato dal Casato Agatron, cui le origini del culto sono legate.

Gerarchia ecclesiastica: la Chiesa è guidata dall'arcivescovo di Hiberlanum (Regno di Armidas), che risiede nella Cattedrale degli Umili. A lui risponde l'assemblea degli *empirei*, sacerdoti e sacerdotesse di grande potere che continuano a servire la Dama nella loro forma eterea. Nelle maggiori città d'interesse, la comunità è rappresentata da un vescovo, mentre nei centri più piccoli e nei villaggi la guida del tempio è affidata all'*alfiere d'argento*, un paladino nominato tra paladini, a rappresentanza del clero. Sacerdoti e sacerdotesse devono essere protetti dai paladini, per voto sacro, a costo della vita.

Dogmi

1. *“Non temiate l'abisso, perché esso è la mia dimora!”*
2. *“Siate lo scudo degli innocenti, e la mannaia del boia!”*
3. *“Onorate i caduti e ascoltate i loro sussurri!”*

Missione: la Chiesa si prefigge come obiettivo primario l'assistenza agli strati meno abbienti della società dei Quattro Regni (Secondo Dogma) e la salvaguardia della giustizia, in special modo nelle cause di carattere penale (Secondo Dogma). Questo porta spesso e volentieri paladini e sacerdoti ad occupare posti di rilievo durante i processi, o ad essere loro stessi in prima persona gli esecutori delle condanne decise dall'assemblea. La fede degli adepti della Dama, inoltre, dona loro una profonda fiducia nelle ceremonie in onore dei defunti (Terzo Dogma) e nell'accezione positiva dell'aldilà (Primo Dogma).

Celebrazioni: i sacerdoti e sacerdotesse usano celebrare, secondo la tradizione, al tramonto, quando la luce va affievolendosi e le ombre si allungano fino ad attorcigliarsi al cuore dei popolani. Invece, durante le feste, si usa tenere le apposite funzioni a mezzanotte, quando la notte è nella sua fase più profonda, come avviene in occasione della “Settimana dei Sette Cavalieri” e del giorno della “Rivelazione Abissale”. La prima ricorrenza cade nella settimana che precede il 21 Ossunas, ovvero il giorno più breve dell'anno: nei giorni della ceremonia, gli adepti devono osservare il totale digiuno, potendo bere esclusivamente acqua; e rendono lode ogni notte a mezzanotte ad uno dei sette cavalieri che, secondo la tradizione, privano Raulan del sole, un pezzo alla volta, per portare l'oscurità sui mortali e farli riflettere sul loro operato. La “Rivelazione Abissale”, invece, è la funzione che si tiene alla mezzanotte tra l'8 e il 9 Vemaior, a rievocare la sacralità del giorno in cui Bastian salvò il principe Taiden dagli abissi.

CULTO DELL'ARCONTE

- **Appellativi:** Lucente Maestà, Spada dei Giusti, Ultimo Giudice.
- **Raffigurazione:** un sovrano dall'alta corona dorata, seduto su un magnifico trono in cima ad una montagna. Il trono è composto da statue d'oro e accanto ad esso è posta una grande spada splendente.
- **Aldilà:** secondo l'immaginario ecclesiastico i defunti si ritrovano sulla cima del monte su cui sventra il trono dell'Arconte, il cui sguardo è rivolto ai confini dei Reami Perduti, ove albergano i Demoni. Innanzi al trono splendente, i defunti vengono giudicati degni o meno di stare al cospetto del loro dio, che li mette alla prova saggiando la loro virtù sfidandoli a sollevare la sua spada d'oro, contando esclusivamente sul potere della loro fede. Laddove riescano nell'intento, sarà loro concesso di restare presso la divinità, per rimboccarsi le maniche e forgiare armi e armature per la guerra contro i Demoni; se, invece, non superano la prova, vengono decapitati dall'Arconte in persona, ed i loro resti dati in pasto al cerbero, il mostruoso mastino a tre teste che giace dormiente ai piedi del trono, ed il cui sonno non viene interrotto dal continuo cozzare dei martelli sulle incudini delle forge che si affollano tutt'attorno alla dimora dell'Arconte, ove le anime riconosciute degne si adoperano incessantemente.
- **Avatar:** Obren il Volrashi d'Oro.

Figlio di Tristan il Conquistatore, e secondo principe di Volrash. Al secolo Obren Vhos, nobile vissuto nel VI sec. d. AE., ereditò i poteri dell'Arconte da suo padre e li palesò solo quando Bastian osò sfidarlo, proprio durante i funerali di Tristan. In quello che passerà alla storia come Giorno degli Avatar (570 d. AE.), egli si dimostrò in grado di plasmare a piacimento l'oro che indossava, facendone delle armi o facendolo levitare a mezz'aria; da qui l'appellativo di Volrashi d'Oro. Dalla sua mezza maschera cerimoniale deriva l'emblema della Chiesa.

CHIESA DELL'ARCONTE (o della Maschera d'Oro)

Simbolo e colori: il simbolo della Chiesa è una maschera ocra su fondo nero, ostentato dagli adepti e realizzato in foglia d'oro sulle vesti degli alti prelati. Il clero porta tuniche nere bordate d'oro, che sacerdoti e sacerdotesse spesso abbinano a sfarzose fasce di seta. I membri dell'ordine monastico-cavalleresco (paladini) indossano corazze di cuoio scuro o metallo brunito con rifiniture in oro. Secondo la tradizione, le sacerdotesse si tingono d'oro il labbro inferiore e il mento, a richiamare la figura profetica di S. Nerissa; oppure portano la mezza maschera dorata come fanno anche i sacerdoti.

Gerarchia ecclesiastica: al vertice della Chiesa vi è il patriarca di Tristianias (P. di Volrash), che risiede presso il Palazzo Splendente. Egli presiede il concilio dei vicari, sacerdoti e sacerdotesse cui, in virtù del loro potere e devozione, viene affidata la diffusione del Verbo e l'amministrazione dei beni ecclesiastici nelle maggiori città d'interesse, coordinando contabili, tesorieri e Guardiani Dorati *. Nei centri abitati più piccoli e nei villaggi la guida del tempio è invece affidata all'alta sacerdotessa (o, in sua mancanza, all'alto sacerdote), punto di riferimento della comunità di fedeli.

Dogmi

1. *“Rendetemi omaggio, con oro e virtù: il mio potere è vostro! ”*
2. *“Siete tutti miei figli, insieme innalzate il mio trono oltre il sole! ”*
3. *“Ergetevi, o spade lucenti, dinnanzi alla stirpe del caos! ”*

Missione: la Chiesa si prefigge come obiettivo primario quello di condurre i popoli di Raulan alla vittoria definitiva sulle forze demoniache dei Reami Perduti (Terzo Dogma), riconoscendo che si tratta di una lotta senza esclusione di colpi in cui ogni alleato è prezioso (Secondo Dogma) e di fondamentale importanza è il circuito delle ingenti donazioni ai templi (Primo Dogma). Dalla gestione di tali somme di denaro ha origine l'interesse della Chiesa per le riserve auree e l'ambito finanziario. Non stupisce quindi che dei paladini siano impiegati, ad esempio, come guardie presso la banca o la zecca locale (Guardiani Dorati *).

Celebrazioni: i sacerdoti e sacerdotesse usano celebrare, secondo la tradizione, a mezzogiorno, quando il sole ha raggiunto il punto più alto. La prima ricorrenza è il 27 Dracelis, giorno della “Nascita di Obren”, in cui si tiene una solenne processione degli adepti, seguiti dai popolani, diretta al tempio locale per fare dono di monete e oggetti d'oro. Il tesoretto viene quindi fuso nell'apposito braciere consacrato e l'alta sacerdotessa osserva l'oro liquido per cogliere un segno premonitore. Le “Giornate della Forgia”, invece, si tengono ogni settimo giorno della settimana nel mese di Belvius, a simboleggiare la partenza per la guerra contro le forze dei Reami Perduti. In questa occasione, gli oggetti donati dai fedeli vengono sì fusi, ma per forgiare una corazza d'oro celebrativa (o pezzi di essa) che viene esposta nel tempio e custodita fino al fatidico giorno in cui sarà indossata per sconfiggere definitivamente i demoni.

CULTO DEL COPPIERE

- **Storia:** l'Araldo avvelenò la coppa della divinità veggente della Legge, per accecarla e poter attuare il suo piano atto ad eliminare gli Antichi Dei, suoi fratelli e sorelle. Del misfatto fu accusato però il Coppiere che, maledetto dalla divinità, andò in esilio in un luogo remoto, su cui lo sguardo della Legge non si era mai posato. L'Araldo realizzò quindi il suo nefasto disegno, sterminando i suoi simili, Coppiere escluso. Quest'ultimo vagò senza meta in un deserto costellato di vortici di caos primordiale, che la Legge degli Antichi Dei ancora non aveva domato. Fu così che il Coppiere, per nascondersi all'Araldo, tentò di controllare questa energia del tutto instabile, riuscendovi. Tuttavia, l'impresa lo portò a sviluppare un'affinità con il caos, di cui inizialmente ebbe vergogna, ma che poi capì essere un dono in cui la sua sciagura poteva sbocciare.
- **Raffigurazione:** la divinità viene raffigurata come un vecchio cavaliere errante, con un'armatura di fortuna e un turbante (o un cappuccio) per proteggersi dal vento tagliente. Porta sempre con sé la spada, una coppa ed un grosso libro in pelle di Basilisco. Segno distintivo è il mantello lacero con l'emblema della testa di leone, a volte inciso sullo spallaccio arrugginito.
- **Aldilà:** i defunti si ritrovano ai piedi di un enorme altopiano in mezzo al deserto, degli impervi sentieri di roccia conducono in cima. Lungo il percorso, la loro armatura o la spada diverranno sempre più pesanti, rendendo la salita sempre più ardua. Una volta giunti alla sommità pianeggiante, vi trovano un vecchio seduto su una roccia e il mostruoso Basilisco a frapporsi tra loro e l'uomo in attesa. La creatura, dal corpo di un tozzo serpente con una dozzina di zampe e il dorso irto di aculei velenosi, spalancherà le fauci in un verso spaventoso e i nostri dovranno affrontarlo, facendo appello al coraggio e/o all'ingegno.
- **Avatar:** Balris, Leone di Rash, Lo Schermidore.
Spadaccino leggendario ed ex-guardia del corpo di Garvan Rash, sovrano del dimenticato Regno di Sargon, annesso al Principato di Volrash (520 d. E.). Porta una maschera da leone e i colori dell'antico casato Rash (bianco e marrone bruciato).

CHIESA DEL COPPIERE

Simbolo e colori: la Chiesa non ha un solo emblema, ma tutta una serie di simboli che richiamano differenti aspetti del culto, quali il leone (coraggio), il calice (altruismo ed elisir), e la spada (forza). Essi vengono generalmente ricamati su velluto color porpora.

Gli adepti non sono tenuti ad osservare alcun rigore negli abiti, sebbene nei membri dell'ordine monastico-cavalleresco (paladini) siano apprezzati i vestiti dalle ampie maniche a sbuffo, i cappelli sfarzosi e le spade di mirabile foggia (*Primo Dogma*), come si confaceva all'antica nobiltà del Regno di Sargon. I sacerdoti, invece, indossano lunghi tabarri abbinati a pesanti armature d'acciaio.

Gerarchia ecclesiastica: la Chiesa fa capo a Lubna "Tremarchi", carismatica paladina di mezza età che rivendica discendenze dall'antica famiglia Imari, vassalla del Casato Rash ai tempi del Regno di Sargon. Si dice che il soprannome derivi dai tatuaggi che porta sulla schiena: una spada, un leone e un calice.

Dogmi

1. "Nelle statue non dimoro, ma sul filo della spada!"
2. "D'acciaio vestano i miei sapienti!"
3. "Seguite la guerra, o virtuosi, e date riparo ai suoi orfani!"

Missione: la continua volontà di auto-perfezionamento (*Primo Dogma*) porta i paladini a divenire degli abili e carismatici combattenti, che trovano la propria realizzazione facendo carriera, guidando compagnie di ventura (*Terzo Dogma*), o conducendo gli esploratori in territori sconosciuti. I sacerdoti rappresentano invece una preziosa fonte di conoscenza per la comunità in cui si stabiliscono, praticando studi in storia e medicina (*Secondo Dogma*). Grazie alla loro sete di conoscenza e al loro addestramento nel supporto in campo militare (*Secondo Dogma*), possono anche ricoprire il ruolo di eruditi e guardiani presso biblioteche e monumenti di particolare rilievo culturale e/o bellico. Una caratteristica peculiare dei sacerdoti del Coppiere è che fanno voto di non impugnare mai un'arma, per tutta la vita, secondo un'interpretazione ferrea del *Secondo Dogma*. Riguardo al campo medico, i sacerdoti sono in grado di creare degli elisir curativi da somministrare ai feriti mediante la coppa (o il calice) che si portano sempre appresso. Per farlo, studiano a fondo le nozioni loro trasmesse mediante gli antichi testi dei predecessori, le cosiddette *miscellanee*, spesso rinvenute presso le rovine degli antichi templi del Coppiere, situate negli ex-territori del Regno di Sargon, ora Principato di Volrash, laddove non siano state distrutte (assieme ai templi) dalla Chiesa della Maschera. Si tratta di tomi che raccolgono nozioni miste, in campo medico, militare, storico, ma anche opere narrative, ecc. Le più celebri sono la *Miscellanea Guerreschi* (fauna della Selva Oscura) e la *Miscellanea Portigiana* (arte, botanica, geografia, letteratura, storia dei Quattro Regni).

Magia: Incantesimi e Pozioni Alchemiche

La magia di Raulan si divide convenzionalmente in due branche, con relative sfere elementali e metodi di lancio o infusione.

Si tratta della **Magia Arcana** e della **Magia Druidica**.

MAGIA ARCANA (Acqua e Guerra)

- STORIA DELLA MAGIA: i primi artefatti magici arcani furono portati sulla terraferma dei Quattro Regni dalla misteriosa **Isola di Æssigea**, emersa nell'anno 0 d. Æ. . Tuttavia, il primo utilizzo della Magia Arcana su vasta scala si ebbe appena nella **Guerra della Supremazia** (603 – 610 d. Æ.). Il conflitto vide infatti una parte del Regno di Paragon invasa dall'armata di mezz'elfi, mezzi-giganti ed altre creature magiche provenienti dall'Isola di Æssigea. Queste forze, comandate da **Adonai Maximer**, il primo mezz'elfo, usarono la magia per sconfiggere l'esercito di Umani a difesa dei territori ragon di re Uthred Drauder. Dai territori conquistati da Adonai nacque l'odierno **Regno di Castevium**, oggi sede dell'Accademia. Essa si divide convenzionalmente in **due campi di studio, ossia Incantesimi (Maghi e Guardiarcane) ed Alchimia (Alchimisti)**.
- METODI DI LANCIO o INFUSIONE: la Magia Arcana si avvale sia del lancio di **Incantesimi**, tramite formule o parole di potere; sia dell'infusione del potere magico nelle cosiddette **Pozioni Alchemiche**, che vengono realizzate sul momento dall'Alchimista ed utilizzate immediatamente.
- SFERE ELEMENTALI: la Magia Arcana consente di manipolare e controllare il potere elementale dell'Acqua (**Sfera dell'Acqua**) e dell'energia arcana al suo stato più puro (**Sfera della Guerra**).

MAGIA DRUIDICA (Aria e Terra)

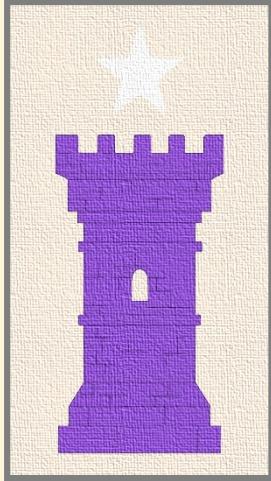
- STORIA DELLA MAGIA: la Magia Druidica nacque dall'arte della manipolazione elementale da parte degli Elfi e della Stirpe Dimenticata; i primi svilupparono il controllo della Sfera della Terra, mentre la seconda quello della Sfera dell'Aria. Sebbene gli eolomanti appartenuti a quella che oggi è chiamata "Stirpe Dimenticata" scomparvero misteriosamente, la tradizione orale elfica afferma che furono loro stessi a tramandare agli Elfi le loro conoscenze atte al controllo dei venti.
- METODI DI LANCIO: la Magia Druidica si avvale del lancio di **Incantesimi**, tramite formule o parole di potere.
- SFERE ELEMENTALI: la Magia Druidica consente di manipolare e controllare il potere elementale dell'Aria (**Sfera dell'Aria**) e della Terra (**Sfera della Terra**).

SFERE ELEMENTALI (Incantesimi e Pozioni Alchemiche)

- **Sfera dell'Acqua** (Magia Arcana*): invocazione del potere elementale per creare armi e armature di ghiaccio, protezione grazie alla manipolazione dell'acqua ambientale, ed accesso ai poteri curativi concessi dal metodo accademico, ecc.
- **Sfera della Guerra** (Magia Arcana*): applicazione degli incanti in combattimento. Consente di incantare le armi, creare armature e mantelli magici a tempo, lanciare dardi d'energia arcana, ecc.
- **Sfera dell'Aria** (Magia Druidica): richiamo e manipolazione dell'aria, secondo l'antico sapere dei druidi elfici, per invocare il potere del fulmine, creare scudi di vento, prendere la forma stessa della tempesta, ecc.
- **Sfera della Terra** (Magia Druidica): l'incantatore stabilisce un legame ancestrale con la terra e la pietra, ereditando il potere dei druidi elfici. Capacità di acquisire resistenze straordinarie, ricorrere a rampicanti curativi, scagliare onde d'urto contro gli avversari, ecc.

* Sfere elementali che prevedono l'utilizzo di Pozioni Alchemiche (Alchimista), in alternativa agli Incantestimi (Mago e Guardiarcana)!

Accademia di Starte (Regno di Castevium)



L'Accademia è un'istituzione creata nel 616 d. Æ. e finanziata dalla corona del Regno di Castevium, attraverso i sovrani mezz'elfi del Casato Maximer. Essa ha sede nella città capitale di Starte ed è diretta dal Magister, potente arcimago di corte di re Amunos, che definisce le linee guida dell'insegnamento di fomule e gesti d'invocazione del potere magico. Le sedi succursali dell'Accademia sono distribuite sul suolo castense e prendono il nome di "logge arcane" (o scuole maggiori), mentre le scuole di magia negli altri regni sono chiamate semplicemente "scuole minori". In esse operano i *præceptor*, ovvero maghi (ed in minor numero alchimisti e guardiarcane) di rango medio-alto che hanno l'incarico e le capacità di insegnare la Magia Arcana e, secondo percorsi reputati più *naive* da molti accademici, anche quella Druidica. Oltre ad essere insegnanti, i *præceptor* possono svolgere incarichi aggiuntivi, su apposita nomina da parte dell'Accademia stessa: gli *iustiferus* persegono i maghi ed alchimisti dissidenti, mentre i *misticus* (molto rari) hanno accesso allo studio della Magia Proibita (Sfera del Fuoco e Sfera del Tempo) e devono fare costante rapporto al Magister in persona. Riguardo al vestiario, gli studenti e le studentesse indossano semplici tuniche color sabbia bordate di viola e con la fodera dello stesso colore. Ai *præceptor* è consentito indossare il mantello viola, e solamente al Magister i guanti di seta viola, simbolo di potere.

LO STUDIO DELLA MAGIA DRUIDICA (Aria e/o Terra)

Mentre l'apprendimento della Magia Arcana può essere effettuato senza mai lasciare la scuola di magia, per gli aspiranti maghi specializzandi nella Sfera dell'Aria e/o della Terra è previsto obbligatoriamente un **periodo di trasferta (generalmente un anno) presso i druidi di Bastiovento, capoluogo della marca elfica di Namturris, nel Regno di Armidas**. Sebbene la maggior parte della popolazione del regno sia costituita da Umani, la marca è rimasta storicamente dominio degli Elfi, e la sua storia si perde tra antichi racconti che i bardi ancora narrano alla splendida corte del marchese elfico Adwindir II.

LO STUDIO DELL'ALCHIMIA (Acqua e/o Guerra)

A differenza della Magia Druidica, la Magia Arcana prevede sia il lancio di incantesimi che l'infusione di potere arcano in Pozioni Alchemiche mediante, appunto, l'arte dell'Alchimia. Si tratta di un'antica branca di studio riportata in auge dai maghi dell'Accademia per far fronte all'invasione dei temibili Ashtari nelle decadi della Guerra del Fuoco Magico (830 – 883 d. AE.). Gli alchimisti, maghi specializzati in questo campo, sono in grado di legare il potere arcano alle sostanze versate in ampolle di vetro o fiale che, all'occorrenza, possono essere lanciate contro il nemico sprigionando esplosioni magiche; o ingerite dagli alchimisti per consentire loro di soffiare frecce di ghiaccio (Sfera dell'Acqua), o divenire essi stessi delle armi bianche viventi (Sfera della Guerra), e molto altro ancora.

Avendo dato buona prova della sua utilità bellica, l'Alchimia è oggi studiata assieme alla Magia tradizionale presso l'Accademia, e vede dedicarvisi **gli experitus, ovvero præceptor specializzati nell'utilizzo dell'articolata strumentazione da laboratorio di ogni loggia arcana e scuola minore.**

Oggi le Pozioni Alchemiche vengono utilizzate al pari degli Incantesimi per ricorrere alla Magia, con la differenza che un mago ricorre a formule e gesti codificati, mentre **un alchimista si limita ad ingerire pozioni che gli consentono di infondere il proprio corpo di potere arcano per un determinato periodo di tempo.** L'uso delle ampolle esplosive, invece, è severamente proibito dalla normativa accademica, e riservato solo ai *præceptor experitus*.



NB: Eqathos "il Folle" è il mezz'elfo considerato padre dell'Alchimia per come la conosciamo oggi, e diverse pozioni portano il suo nome, essendo state ideate da lui, mediante il giusto abbinamento tra fluido contenuto nell'ampolla e potere arcano in esso infuso.

Reliquie: artefatti sacri e incantati

I cosiddetti “artefatti” sono oggetti dai poteri sovrannaturali, che non vengono danneggiati dall’usura o intaccati dalle intemperie né dal passare dei secoli; né sono soggetti alla rottura come oggetti normali del medesimo materiale. Se tuttavia vengono infranti, perdono le loro proprietà speciali, dovendo essere nuovamente infusi di potere.

LE RELIQUIE MAGICHE (aura magica)

Sono artefatti, perlopiù antichi, infusi di potere magico che, nella maggior parte dei casi, deriva dalla Magia Druidica (Sfera dell’Aria e Sfera della Terra), invece che da quella Arcana (Sfera dell’Acqua e Sfera della Guerra); esistono anche oggetti incantati con i poteri della Sfera del Fuoco, ovvero Magia Proibita, ma il loro utilizzo è proibito nei Quattro Regni tanto quanto quello di qualsiasi incantesimo appartenente a quella materia di studio. Infine, non vi sono testimonianze storiche di Reliquie legate alla Sfera del Tempo, anch’essa appartenente alla Magia Proibita.

LE RELIQUIE SACRE (aura sacra)

Sono artefatti benedetti dalle divinità, e il potere sacro con cui sono infuse viene solitamente utilizzato per proteggere chi le indossa, mediante l’intercessione ultraterrena. Vengono considerate dei veri e propri doni divini, anche se a parte qualche Reliquia Sacra dalle origini leggendarie, esse sono state create da sacerdoti delle Chiese attraverso potenti rituali, come accade per le Reliquie create dagli incantatori.

GLI ARTEFATTI DIABOLICI (aura diabolica)

Sono oggetti permeati di potere demoniaco, ovvero creati dai Demoni dei Reami Perduti; essi sono considerati alla stregua di oggetti maledetti, e i racconti degli sciagurati che ne sono entrati in possesso si sprecano. Ogni bambino dei Quattro Regni sa che è meglio starvi lontano.

Lectrum o “acciaio sigeo”

L’EMERSIONE DI ÆSSIGEA (o d. Æ.)

Con l’emersione e la scoperta dell’Isola di Æssigea nell’ “anno zero”, gli Umani si impossessarono del prezioso *lectrum*, fino ad allora sconosciuto sulle terre emerse, ma si trovarono incapaci di comprenderne le proprietà e usarlo nelle loro forge. fecero quindi tesoro delle armi e armature forgiate dallo scuro metallo vitreo, rinvenute sull’Isola. Esse erano più resistenti dell’acciaio.

I SECOLI DI SANGUE (IV – V secc. d. Æ.)

Con la sanguinosa ascesa dei Casati, **questi oggetti d’inestimabile valore si concentrarono nelle mani delle famiglie al potere:**

- ❖ Casa Agatron (discendenti della tribù Gart) – Regno di Armidas
- ❖ Casa Drauder (discendenti della tribù Daur) – Regno di Paragon
- ❖ Casa Rash (discendenti della tribù Azen-Shaik) – Regno di Sargon *

* *Guerra di Laukas* (516 – 520 d. d. Æ.): il regno viene conquistato da Tristan Vhos, che fonda il Principato di Volrash.

LA NOTTE DELLA TEMPESTA (566 d. Æ.)

Nella notte in cui una terribile tempesta si abbatté sui porti di Elvast (Regno di Armidas) e Messena (Principato di Volrash), delle mostruose creature marine fecero delle incursioni sulle coste mides e volrashi, uccidendo chiunque incontrassero e strappando un gran numero di infanti alle loro famiglie, per fare ritorno su Æssigea. L’evento fu così terribile che **persino il sovrano elfico Fershalion riconobbe il lutto degli Umani, e fece loro dono di un carico di armi in *lectrum* per difendersi dalle creature provenienti da Æssigea. Autorizzò inoltre i fabbri elfici della Marca di Namturris (Regno di Armidas), già fondata in territorio umano a presidio dell’Isola, a battere il *lectrum*.**

L’ “ACCIAIO SIGEO” OGGI (XI sec. d. Æ.)

Oggi la forgiatura di quello che viene chiamato “acciaio sigeo”, resta un mistero per gli Umani, e persino Mezz’elfi e Mezzi-giganti, nativi di Æssigea, ne ignorano i segreti, non avendo avuto secoli per apprenderli, com’è stato invece per Elfi ed Ashtari. I Casati dei Quattro Regni vantano in ogni caso dei pregiati pezzi in *lectrum*, e nella Marca di Namturris gli Elfi dispongono di un vero e proprio arsenale in acciaio sigeo. Per quanto riguarda le proprietà del metallo, gli studi condotti su di esso dai maghi dell’Accademia hanno rivelato la sua predisposizione ad essere infuso di potere magico, e la sua insolita somiglianza, a livello alchemico, con il materiale da cui sono formate le *Lacrime degli Dei*, le antiche rocce che si dice siano cadute dal cielo molto prima della scoperta di Æssigea e si trovano sparse per tutto il continente di Raulan e non solo. La leggenda narra che le Lacrime furono piante dagli dei durante il loro massacro per mano dell’Araldo traditore.

L'acciaio sigeo gode di una fama leggendaria ed è risaputo che solo le armi realizzate nello speciale metallo riescono a penetrare la pelle di creature tanto rare quanto pericolose come i mostri marini, o le più comuni belve della Selva Oscura, ecc. Inoltre le armi, armature ed oggetti realizzati in *lectrum* non sono soggetti alla normale rottura, ma possono essere infranti ad esempio da altro *lectrum*.

Per quanto riguarda la forgiatura di tali armi nel Regno di Armidas, i fabbri elfici della Marca di Namturris possono realizzarle esclusivamente all’interno dei domini del marchese elfico Adwindir II, ma questo non proibisce agli abitanti della marca di commerciare o scambiare l’equipaggiamento in *lectrum* con gli altri signori del regno e non solo, ovviamente sotto la supervisione del marchese. Questa preziosissima risorsa rende la marca elfica potente e rispettata, essendo i fabbri al servizio del marchese gli unici a saper lavorare l’acciaio sigeo, da lì al Reame Boscoso. Non sorprende quindi che i nobili dei Quattro Regni mandino degli emissari, o si rechino personalmente, nella Marca di Namturris con la materia prima per farsi forgiare armi e armature in *lectrum*, sebbene i costi della lavorazione siano elevati.