

Isole Centrali

L'intero arcipelago si è formato da una propaggine del continente di Jeraa, staccatasi dalla terraferma in seguito ad un grandioso terremoto che viene chiamato comunemente *Martellata di Tundrar*, ed è stato calcolato che si sta lentamente avvicinando sempre di più alle coste di Helion, quasi che la terra stessa voglia fuggire dal continente maledetto dallo Sfregio. Quasi tutte le isole che compongono l'arcipelago sono ricoperte da rigogliose foreste, più fitte di quanto le torrenziali piogge, date dal clima equatoriale, potrebbero creare.

Grainor: l'isola principale, che più quasi essere considerata un continente, politicamente è divisa in tre stati. Il mito vuole che gli elfi scelti dal dio Vadar e da Daeli per governare fossero tre e maturassero col tempo idee diverse sullo sviluppo della razza. In realtà i tre regni si sono formati dalla scissione di uno solo alla morte di un re che lasciò tre figli gemelli: Aerin, Rhaun e Ghalia, senza designare un erede legittimo. A nord-est si sviluppa il grande regno di Arien che comprende anche alcune delle isole più vicine alla costa, a nord-ovest è invece situato il ducato di Rhaunolan che esercita il suo dominio anche sulle isole intorno al golfo, e a sud il prorado di Hu'Gahlia. Questi tre regni si sono spesso trovati politicamente in disaccordo su numerosi punti, riguardo alla schiavitù, alla situazione delle donne e in generale a questioni etiche, ma nessuno dei governanti ha mai pensato di fare imbracciare le armi contro uno degli altri stati, anzi è sempre stato disposto ad inviare prontamente i propri soldati in difesa dei confini degli altri a fronte di tentativi di incursione di popoli invasori. Proprio a causa di questo comportamento, o forse addirittura per la loro origine, i regni vengono chiamati "Stati Fratelli". I maghi alla corte dei tre sovrani hanno organizzato un modo in cui questi si possano parlare in tempo reale senza dover inviare messaggi che potrebbero essere intercettati. Si dice che i sovrani stiano addirittura organizzando di creare un vero e proprio concilio permanente di saggi e proprio per questo stia venendo edificato il tempio in costruzione sull'altopiano centrale dell'isola.

L'isola non presenta grandi catene montuose a parte una piccola dorsale che la attraversa da sud a nord, ma i rilievi sono appena delle colline, una delle quali, la più estesa, è in realtà un altopiano, detto *Letto di Daeli*. L'isola è solcata da due grandi fiumi navigabili che formano due laghi: a nord il fiume Sinidar con il lago Mizalis, a sud il fiume Daevil con il lago Qaertio. Su questi fiumi sono stati costruiti grandi ponti in pietra su cui passa la strada principale che facendo il giro dell'isola congiunge tutte le capitali e tocca le principali città.

Il commercio tra i tre regni è fiorente, sulla strada principale viaggiano spesso imponenti carovane di mercanti.

1. Regno di Arien

Fondato da Aerin e retto dai suoi discendenti diretti è il regno che più ha subito contaminazioni nel modo di pensare dagli Eladrin, non a caso la Torre a Spirale si erge proprio di fianco al castello del sovrano. Gli elfi di Arien sono altezzosi e hanno tutti modi regali e troppo galanti, tanto che spesso si attirano canzonature e prese in giro da parte degli stranieri. L'idea di sviluppo di Aerin era di innalzare la razza degli elfi sopra i barbari circostanti, desiderando raggiungere la perfezione che vedeva negli Eladrin.

Ogni sovrano, grande studioso di arti magiche, prende il titolo di *Re Gran Maestro* in quanto si trova allo stesso tempo al vertice del regno e dell'accademia di magia. La magia è, infatti, prediletta dai cittadini di Arien, considerata la migliore delle arti, utile agli elfi per elevarsi sopra gli altri popoli di Arret e giungere alla pari degli Eladrin. Inoltre è spesso usata per aiutare il lavoro di Daeli e per rendere Grainor più simile alla Selva Fatata, favorendo e potenziando la crescita delle foreste. Tutti gli edifici di Arien hanno una forma allungata verso l'alto che ricorda la forma della Torre a Spirale.

Le città sono tutte circondate da intricate mura fatte di alberi, liane e rampicanti che sono stati sapientemente modellati e sono tutte costruite vicine alla strada principale. I villaggi sono pochi.

Clima: Equatoriale, grandi piogge estive, inverni molto miti. Le città sono schermate dalla pioggia, l'acqua viene portata all'interno tramite canali.

Popolazione: Elfi prevalentemente, una discreta comunità di Eladrin molto bene integrata, le altre razze civilizzate sono accettate, specie i maghi, se con buone intenzioni, altrimenti fermamente respinte.

Religione: Vadar, Daeli ed Arcanus sono le divinità che hanno templi in ogni città del regno, le altre vengono trattate con fredda sopportazione.

Città: Elais è la capitale, sede del sovrano, della Torre a Spirale, dell'accademia di magia e della sua grande biblioteca, è la città più popolosa (90.000 abitanti, oggetti magici 80%); Narinel è la seconda per estensione e popolazione (20.000 abitanti, oggetti magici 60%); Lohnoan è la più piccola delle città (5.000 abitanti); Thasivin è il villaggio più grande il cui mago amministratore vuole farlo diventare una città vera e propria (900 abitanti).

Economia: Il commercio è un gran mezzo per accumulare ricchezze, vengono venduti oggetti magici e manufatti prevalentemente, ma anche tessuti.

Organizzazioni: L'*Accademia di magia* è presente in tutte le città e nella maggior parte dei villaggi, i suoi esponenti ricoprono spesso ruoli importanti nel governo cittadino; i mercanti di Arien si sono riuniti nella gilda del *Manto Stellato*.

2. Ducato di Rhaunolan

Fondato da Rhaun un forte e prode guerriero, nonché un'abile esploratore, il ducato è retto dai suoi discendenti in un regime ferreo e militarmente organizzato. Rhaun sosteneva che la disciplina, l'onore e la natura sono le chiavi per la vita degli elfi. La capitale è stata fondata sulla costa del golfo di Rhaunavos ed è sviluppata in cerchi concentrici dalla periferia fino al palazzo del duca, lo stesso palazzo è costruito ad anello intorno ad un giardino centrale dove è custodita e quasi adorata la spada che Rhaun ha piantato nella pietra per fondare la città. Il sovrano prende il titolo di *Duca Esploratore* riconoscendogli la grande abilità di ranger. Gli elfi di Rhaunolan sono anche abili marinai e si occupano spesso di pattugliare le coste di tutta l'isola per aiutare i regni vicini.

Non sopportano l'altezzosità dei fratelli di Arien e non vedono negli Eladrin la perfezione che invece possono ammirare in ogni albero, mare o roccia.

Si trovano invece bene con i fratelli di Hu'Gahlia con i quali condividono, sebbene in maniera inferiore, l'amore per la natura.

Grande importanza viene data all'educazione alla vita militare dei giovani, maschi o femmine che siano, fin dalle più tenere età.

Nelle città viene mantenuta una disciplina ferrea chi sgarra viene punito severamente, fin'anche con la pena di morte per reati molto gravi, ma capita poche volte che i nativi di Rhaunolan sgarrino.

Le città sono costruite per avere il minor impatto possibile sull'ambiente, quindi non mancano villaggi e città costruite sulle cime degli alberi o edificate intorno ad essi.

Clima: Equatoriale, grandi piogge estive, inverni molto miti. Le città sono costruite in modo da sopportare le piogge e i periodi secchi, con camminamenti coperti e intricati mezzi di rifornimento dell'acqua.

Popolazione: Elfi quasi interamente, una discreta comunità di mezz'elfi, le altre razze civilizzate sono accettate, ma tutti sono soggetti alle dure leggi in fatto di disciplina.

Religione: Daeli e Bravlin sono le divinità principali, i loro templi sono numerosi, ma non mancano anche quelli di Sariss e Yrcal.

Città: Sa'Rujna è la capitale, con il porto più imponente di tutta l'isola, il castello del duca e la sede della Guardia di Rhaun, (80.600 abitanti). Rolian è una grande città costruita sulle chiome degli alberi, vanta i migliori arcieri del regno, (30.000 abitanti). Sendithas è la terza per estensione e si sviluppa ai piedi degli alberi della foresta (10.000 abitanti). Vasilen si trova a sud vicino al confine con il priorato, (7.000 abitanti).

Economia: Il porto della capitale è certamente un grande centro economico, utilizzato molto anche dai mercanti degli altri regni fratelli, lì viene scambiato di tutto, purché sia legale. Il regno ha una rinomata produzione di armi da tiro, ma vengono esportati anche manufatti, tessuti e navi.

Organizzazioni: La *Guardia di Rhaun* è un corpo militare scelto perfettamente addestrato, in grado di tenere testa a eserciti molto più numerosi, ha sede nella capitale. I mercanti di Rhaunolan si sono riuniti nella gilda della *Spada Perfetta*.

3. Priorato di Hu'Gahlia

Fondato da Ghalia, una sacerdotessa di Daeli molto devota, viene governato dalle sue discendenti femmine, che prendono il ruolo di *Sacerdotessa Priore*. Il potere è retto quindi dai religiosi in tutte le città del priorato, che, come Ghalia insegnava, sono interamente votate al culto della dea e delle sue creazioni, poiché solo dal contemplare l'armonia della natura si può trovare l'armonia nell'essere e quindi l'armonia con gli altri. Non sono visti molto di buon occhio i culti di altre divinità, ma sono tollerati.

Questo dei tre è il regno più popoloso, ma anche quello più esposto al grande male che c'è a sud, si avvale quindi di una folta schiera di chierici e paladini pronti a combattere gli invasori.

Tutte le città sono costruite a partire da un tempio centrale a Daeli e si trovano per la maggior parte in presenza di radure.

Trovano che il voler modificare la natura a proprio piacimento come fanno i maghi di Arien non sia giusto, e preferiscono il comportamento rispettoso dei fratelli di Rhaunolan.

Clima: Equatoriale, grandi piogge estive, inverni molto miti. Le città accettano ogni cosa che Daeli manda loro.

Popolazione: Elfi per la maggior parte, mezz'elfi, le altre razze civilizzate sono accettate chiedendo in cambio il rispetto per la natura e le opere di Daeli.

Religione: In questo regno esistono unicamente templi di Daeli. Gli altri culti sono tollerati, ma non ben visti.

Città: Daelisa è la capitale dove si trova la Sacerdotessa Priore e dove è stato edificato un gigantesco tempio a Daeli, (100.000 abitanti) si trova in prossimità del lago Qaertio; Yavil è la seconda per dimensioni e popolazione, si trova verso il centro dell'isola, (40.000 abitanti). Talsil è la più meridionale, (20.000 abitanti). Vanaas è situata a est, (10.000 abitanti).

Economia: Daeli provvede al sostentamento della popolazione con i suoi frutti, vengono importate prevalentemente armi ed armature e vengono esportati oggetti e statue divine.

Organizzazioni: L'unica organizzazione formatasi è la gilda dei mercanti la *Dea Assopita*.

4. Arienasil

Isola molto vicina alla costa in corrispondenza di Elais, vi si trova una grande sede dell'accademia di magia e anche alcuni villaggi sempre afferenti al regno di Arienal

Clima: Equatoriale, grandi piogge estive, inverni molto miti. Le città sono schermate dalla pioggia, l'acqua viene portata all'interno tramite canali.

Popolazione: Elfi prevalentemente, una discreta comunità di Eladrin molto bene integrata, le altre razze civilizzate sono accettate, specie i maghi, se con buone intenzioni, altrimenti fermamente respinte.

Religione: Vadar, Daeli ed Arcanus sono le divinità che hanno templi in ogni città del regno, le altre vengono trattate con freddezza.

Città: Elsali è il villaggio più grande vicino alla sede dell'accademia (1.000 abitanti).

Economia: Commercio, pesca.

5. Rhaunasul

Isola di grosse dimensioni, che rispecchia molto Grainor come vegetazione, è una tappa obbligata per le navi dirette a Sa'Rujna a causa delle forti correnti che ci sono sia a sud che a nord di questa

isoletta, le navi attraversano uno stretto, ma navigabile, canale per passare dall'altra parte. Gli abili marinai di Rhaunolan sono stati i primi a mettere piede su quest'isola.

Clima: Equatoriale, grandi piogge estive, inverni molto miti. Le città sono costruite in modo da sopportare le piogge e i periodi secchi, con camminamenti coperti e intricati mezzi di rifornimento dell'acqua.

Popolazione: Elfi quasi interamente, una discreta comunità di mezz'elfi, le altre razze civilizzate sono accettate, ma tutti sono soggetti alle dure leggi in fatto di disciplina.

Religione: Daeli e Bravlin sono le divinità principali.

Città: Le uniche degne di nota sono poco più che villaggi: Traunes (2.000 abitanti) e la gemella Maruves (2.000 abitanti) che sorgono in corrispondenza degli ingressi del canale.

Economia: Commercio, pesca.

Usagash

La grossa isola a sud, la più vicina a Jeraa è paludosa e semisommersa dalle acque del mare, gli elfi non vi si sono mai avventurati, ma da lì sono invece partite spedizioni di pirati e di invasori verso i regni elfici. Non si conoscono insediamenti degni di nota, tra le sue nebbie spesso si nascondono dei mostri.

Clima: Umido, malsano.

Città: Piccoli insediamenti tribali sparsi per il territorio.

Popolazione: Shauagin, kua-toa, trogloditi e lucertoloidi.

Economia: Pesca, pirateria.

Religione:

Isole Vacue

Le isole intorno a Usagash, riflettono il paesaggio della principale

Clima: Umido, malsano.

Città: Piccoli insediamenti tribali sparsi per il territorio.

Popolazione: Shauagin, kua-toa, trogloditi e lucertoloidi.

Economia: Pesca, pirateria.

Religione:

Isole Continentali

Sono le isole più vicine a Helion, sono pressoché disabitate, molte hanno un porto nel quale le navi si possono rifugiare nel caso siano inquisite dai pirati o sorprese da una tempesta. Qualcuna però è sede essa stessa di pirati.

Clima: Temperato, tendente al tropicale.

Popolazione: Tutte le razze civilizzate.

Città: Piccoli insediamenti portuali dediti alla pesca prevalentemente, o alla pirateria.

Economia: Pesca, pedaggio portuale, pirateria

Religione: